

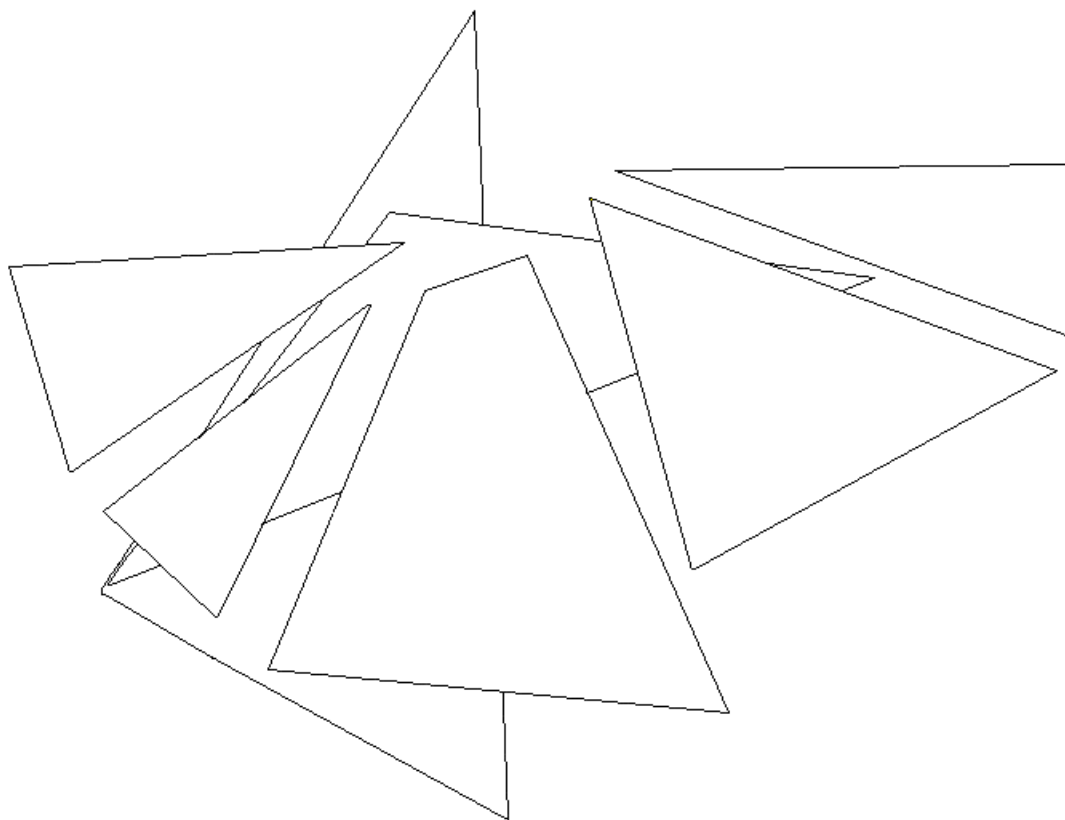
Por um Fio...



GURPS CYBERPUNK

POR UM FIO...

**Módulo da campanha para GURPS 4^ª Edição
conduzida e idealizada por Márcio da Silva Kubiach
com desenhos de Jean Oliveira e revisão de Flavio Mauss**



Índice

Introdução	04	Personagens	60
O Mundo da Campanha	06	Cowboys from Hell	64
Cronologia	13	Histórico recente	65
		Cronologia	66
New York	16	Conrad	71
A cidade	18	Sher	72
As Classes Urbanas	19	Boby Benet	74
Serviços Públicos	21	Robert	76
Histórico Recente	22	Billy	77
		Cyber Rex	78
As Megacorporações	24	Uma missão à parte	80
Governos dos EUA	24		
Revised Corporations	28	Neâves	83
Raphael	34	Cronologia	83
Unidade 269	35	De um ponto de vista	85
John	37		
Sixtax BioCorp	38	A Rede	89
Canceroso	41	Vírus Tech	105
Space Deep Corps	42		
Oboo	45	Cyberwear	114
Pharmacom	46		
		Armas	131
Outros Grupos e Organizações	49		
Gangues	49	Defesas	153
Wolverines	51		
Logan	52	Equipamentos e Serviços	158
Mutantes	54	Cyberdecks	159
Ecoterrorismo	55	Veículos	174
Organizações Criminosas	56		
Caçadores	57	Final?	182
Ryochi Kodamu	58	Índice Remissivo	183
Deus	59	Ana	184

Introdução

Todos sabem que o meu sistema preferido é GURPS, e sem sombra de dúvida o suplemento que mais joguei, e me diverti, foi o GURPS Cyberpunk. Quando o adquiri, no distante ano de 1998, nem imaginava o que nasceria. De uma série despretensiosa de aventuras se tornou uma campanha rica e complexa, chegando ao ponto de seus personagens ganharem vida... Sem sombra de dúvida uma das campanhas mais longas que já mestrei, talvez apenas perdendo para Sagas, e também sendo a campanha que mestrei usando o sistema GURPS mais bem sucedida.

Depois de anos criando material até tenho dificuldade de catalogar tudo que foi desenvolvido, e desde já agradeço aos meus amigos e jogadores que ajudaram a relembrar vários pontos que, em mais de uma vez, também foram frutos de suas intervenções. Depois de muitas sessões, como tudo na vida, *Por um Fio...* chegou ao seu fim por volta do ano de 2004, tendo cada um dos seus integrantes seguido o seu caminho. Todavia, não gosto de pensar que *Por um Fio...* acabou, e sim que se trata apenas de uma pausa, a fim que novos mestres e jogadores continuem o seu legado.

Este livro é a síntese deste pensamento. Tentei colocar nele todo o material criado para a campanha, ou pelo menos mencionar. Personagens, regras, e o mais importante, a história deste mundo, estão descritos neste livro. Criado de forma a apresentar em sua totalidade a campanha, esta obra também tem o objetivo de atualizar o mundo e suas regras para deixá-lo pronto para o início de uma nova campanha. Espero que este universo, meu, mas também daqueles que o jogaram, traga-lhe tanta alegria e diversão como me trouxe e muito mais.

Márcio da Silva Kubiach
kubiach@terra.com.br

O que é Cyberpunk?

Cyberpunk é um subgênero da ficção científica, conhecido por seu enfoque de "alta tecnologia e baixo nível de vida" e seu nome vem da combinação de tecnologia avançada e a cultura punk. Mescla ciência avançada, como as tecnologias de informação e a cibernética junto com algum grau de desintegração ou mudança radical na ordem social. Em resumo, esta é a visão clássica do gênero.

Como descrito no GURPS Cyberpunk, este gênero é marcado por dois elementos: o relacionamento do homem com a tecnologia e o confronto. O Cyberpunk normalmente trás estes elementos com os cyberwears (tecnologia e homem) e a ditadura das megacorporações e a ultraviolência (confronto). Sendo também recorrente a comparação entre o corpo com o hardware e a alma com o software, normalmente refletida no surgimento de IAs. Mas estas são exposições extremadas, exatamente para marcar bem o gênero. Tecnologia e confronto são temas atuais.

Quando um adolescente de classe alta, ao andar com seu tênis equipado com amortecedor de impacto de última geração e chip capaz de calcular a distância percorrida (o relacionamento homem e tecnologia) é abordado por um jovem sem-teto, drogado e excluído da sociedade de consumo, que o mata para roubá-lo (o confronto), estamos, sem sombra de dúvida, diante de uma cena cyberpunk.

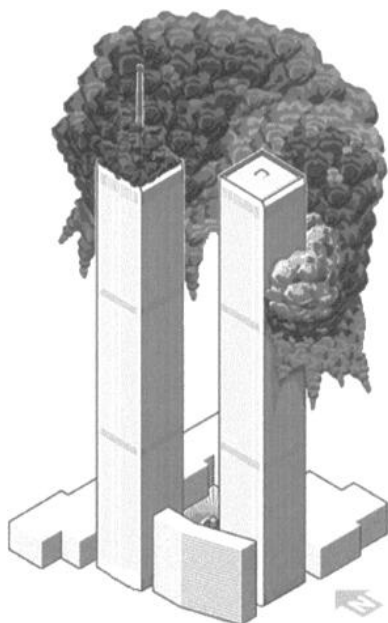


"As corporações são empresas que controlam tudo, e todos. No final do século vinte todas as principais empresas públicas foram transferidas para agências privadas, dando-lhes grande poder, no início do século vinte e um essas empresas se auto denominaram mega-corporações e ganham poder infinito ao receberem do governo central a gerência de cidades e mesmo Estados. Hoje há um governo central que se diz do povo, mas que não passa de mais uma corporação. Em um mundo onde tudo é lucro e a superpopulação reduz a sua vida a poucos créditos, surgem corrupção, violência e aventura. Em um mundo degradado e caótico, a lei sussurra aos ventos e o dinheiro fala por si só, e aqueles sem crédito fazem suas leis ao empunhar suas armas ultratecnológicas. Em um mundo onde há mais entre o céu e a terra do que qualquer um pode imaginar erguem-se heróis e vilões que se confundem em seus papéis. Você está preparado para viver por um fio?"

O Mundo da Campanha

“Se eu pudesse ter escolhido, teria nascido morto. Teria sido menos doloroso...”

Fausto; morador de rua.



Na última década do século XX uma nova economia mundial começa a se formar quando governos autoritários, como a comunista China, começam a abrir a sua economia. O início do século 21 é marcado pelo surgimento de grandes corporações nascidas de fusões e o crescente número de pessoas vivendo abaixo do limite da pobreza.

O ano de **2001** é marcado pelos atentados terroristas a New York. Quatro aviões são seqüestrados por terroristas muçulmanos fanáticos, 2 se chocam contra as torres do World Trade Center, derrubando-as. O terceiro atinge parte do Pentágono, e o quarto é abatido antes de alcançar o seu alvo. Cerca de 4.000 pessoas foram mortas e é iniciada uma gigantesca campanha mundial contra o terrorismo. Novas leis antiterror, que restringem direitos, são aprovadas nos EUA e logo depois em vários outros países. A CIA recebe poderes para investigar, vigiar e eliminar inimigos dos EUA e de seus aliados. Pela primeira vez em muitos anos tropas especiais são amplamente empregadas em missões para caçar e matar extremistas em solo estrangeiro.

Em **2002** os EUA e seus aliados começam a empregar mercenários sem ligações a eles em missões secretas, a fim de eliminar ou espionar possíveis inimigos. Em **2003** o Iraque é invadido pela coalizão entre os EUA e a Inglaterra, a guerra dura meses e coloca um fim à ditadura de Saddam Hussein.

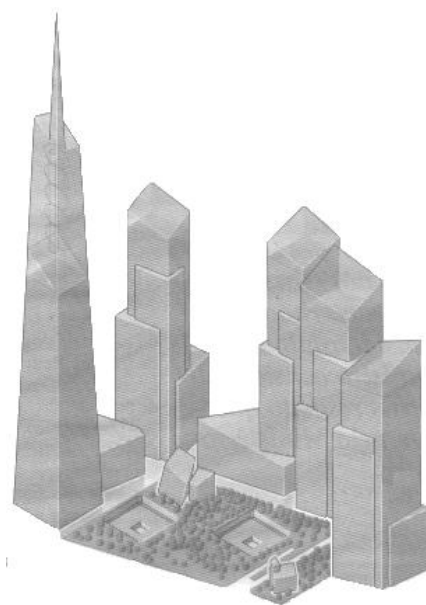
Em **2008** os ecos dos atentados de 11 de setembro ainda causam efeitos. O número de pobres no mundo continua a crescer de forma alarmante. O mercado mercenário cresce em todo o mundo e os EUA são os principais empregadores, mas dezenas de outros países também passam a se utilizar de serviços de mercenários.

Em **2012** uma grande filial da Microsoft em Nevada, EUA, é invadida, depredada e queimada por centenas de sem-teto. No final de **2013** a empresa Water Pure, responsável pelo tratamento da água consumida em Seattle é tomada por cerca de 200 sem-teto radicais que envenenam o reservatório instantes depois de tomarem as instalações, 939 pessoas morreram e quase mil e quinhentas pessoas foram hospitalizadas. Em **2015** novas invasões ocorrem em centros empresariais pelo mundo, muitas delas organizadas e patrocinadas por movimentos socialistas.

Em 11 de setembro de **2020** o homem chega a Marte. Brasil, Uruguai, Paraguai, Equador e Chile formam uma coalizão e em **2021** o Brasil assume a liderança econômica da América do Sul. Em **2023** novos protestos da população pobre do mundo forçam a criação de políticas mundiais contra a pobreza e o clima mundial muda radicalmente em vários pontos do planeta.

A situação global começa a mudar radicalmente quando as reservas de petróleo do mundo começam a se esgotar. A “paz” no mundo é mantida graças às guerras secretas travadas nas sombras por forças especiais e mercenários profissionais de dezenas de países.

Em julho de **2031** novas manifestações ocorrem em todo o globo, milhares de pessoas miseráveis tomam as ruas das principais capitais. Centenas de empresas são invadidas e depredadas, ocorrem diversos confrontos e as forças policiais são facilmente sobrepujadas. Em vários países, como nos EUA, o exército vai às ruas para restabelecer a ordem. Nesse ano dezenas de grandes empresas em todo o mundo começam a montar milícias armadas para sua



proteção. No ano seguinte vários movimentos se erguem contra os seguranças armados das corporações, a princípio obtendo vitórias na justiça, mas diante de novas ondas de invasões e depredações e a total inoperância das forças estatais, as empresas ganham a briga na justiça. Finalmente em **2036** é aprovada a lei e as modificações na constituição dos EUA e Canadá necessárias para dar as corporações o direito de manter forças de segurança armadas e com poder de polícia. Muitos outros países como o Chile e a África do Sul fazem o mesmo algum tempo depois. No Brasil essas alterações acabam ocorrendo em 2049.

Em **2047** os EUA e toda a América do Norte e Central ratificam o Tratado para Redução da Emissão de Gases Tóxicos, causando grande revolta entre as grandes indústrias, principalmente as situados nos EUA. Dezenas de indústrias quebram e desaparecem. Neste mesmo ano centenas de empresas de médio porte, dezenas de grande porte (como a Microsoft, Coca-Cola, IBM e General Electric Company) e milhares de pequenas empresas e indústrias se fundem em uma única megacorporação, nasce a Revided Corporations.

Em **2050** o processo de privatização atinge todos os serviços essenciais das grandes cidades, desde a energia elétrica até mesmo a segurança pública. Chega ao Congresso Americano proposta para a privatização “experimental” de uma cidade americana. A proposta é debatida por dois anos e aprovada. Nesse ano as Américas do norte e central abandonam suas moedas e passam a utilizar uma moeda única, o Crédito Americano, ou apenas Crédito. Em **2056** é entregue ao Congresso dos EUA um relatório extremamente favorável à administração privada.

No ano de **2060** as empresas biomédicas Sixtax desenvolvem tratamentos capazes de curar praticamente todos os tipos de cânceres conhecidos e fatura milhões em todo o globo. Em novembro de **2061** o sistema antimíssil americano destrói sobre o pacífico três mísseis intercontinentais que rumavam para a América. A rota dos cada míssil é rastreada e descobre-se que partiram do Iraque. Em **2062** os EUA mobilizam suas forças e atacam o Iraque, iniciando a III Guerra do Golfo. Tropas Especiais e mercenários de aluguel são amplamente empregados em missões furtivas, a maioria para assassinar líderes extremistas. No mesmo ano dezenas de novos conflitos explodem pelo Oriente Médio. Em dezenas de cidades se formam bolsões de miséria, que nos anos que se seguem escapam do controle e muitos passam a se autogerenciar.

Dois anos depois se encerra a III Guerra do Golfo e progressivamente todos os outros conflitos acabam, deixando um Oriente Médio completamente arrasado, que, sem petróleo, demora décadas até se recuperar. Em **2065** ocorrem 5 grandes explosões atômicas em países árabes, incluindo o Iraque. No final deste ano a América do Sul aceita a moeda única e passa a adotar o Crédito.



Em **2066** a colônia de Marte é privatizada para um consórcio de três empresas de turismo espacial, que se fundem e formam a Space Deep Corps. Nesse ano ocorre o incidente Amazonas, que inicia a secreta Guerra dos Recursos. Novas alterações na legislação são efetuadas nos EUA e é criada a possibilidade de privatização das administrações municipais, passando o governo estadual a ter função fiscalizadora. A prefeitura de New York é privatizada em **2068**, passando a ser administrada pela Revided Corporations, acionista majoritária. Neste ano a corporação inicia a construção de sua sede no lugar do Central Park.

Durante o ano de **2070** a Space Deep Corps passa a também minerar o solo marciano e em **2074** nasce a Phamacon. Na virada do ano a Deep Space Corps lança no mercado novas tecnologias para viagens espaciais soberbas, e suas ações se valorizam de forma astronômica. Em janeiro de **2075** surgem em New York os Cowboys from Hell e ocorre o incidente na Zona 66. Nesse ano a colônia de Marte passa por amplas obras, promovidas pela Space Deep Corps.

No ano seguinte ocorrem revoltas de trabalhadores na colônia de Marte, mas ao fim do ano a Deep Space Corps conclui vários acordos favoráveis a Marte com o irredutível governo terrestre. Após apenas 22% dos americanos comparecerem às urnas o presidente Markreny é reeleito. Em **2077** explodem guerras de gangues nas zonas de submundo das grandes cidades. O caso Angus. Os Cowboys from Hell desaparecem. A Revid Corps se torna a corporação mais poderosa do mundo. Logo após a virada do ano os Woverines são encontrados mortos e as forças da Revided Corps tomam grande parte do Submundo novaiorquino. As empresas Sixtax são extintas para o surgimento da Sixtax BioCorps. Em **2079** um estranho fenômeno isola a cidade de New York. Os Cowboys from Hell retornam a ativa. Ocorre um grande vazamento radioativo no Alaska que afeta toda a corrida eleitoral à presidência dos Estados Unidos.

AGOSTO de 2079 – HOJE.

A Praga Urbana

Cyberpunk é um gênero urbano, e não é diferente no universo *Por um Fio....* As cidades do século XXI são complexos gigantescos de prédios e arranha-céus que competem com tudo e com todos por espaço. A crescente necessidade de mais espaço nos mesmos territórios orientou por anos a verticalização das construções, muitas vezes enterrando as antigas edificações juntamente com seus moradores.

O crescimento da população continua, mais lento que décadas atrás, mas o esvaziamento do interior em direção as grandes cidades tornaram esse fato insignificante. Dezenas de pequenas cidades simplesmente desapareceram por falta de moradores, moradores estes que estão hoje vivendo nas grandes cidades como New York, onde simplesmente não há espaço, emprego e nem alimentos para todos.

Dados recentes da ONU sobre a população mundial indicam que a terra suporta cerca de 10 bilhões de seres humanos, o que, levando em conta que a maioria dessas pessoas vive em megacomplexos e que o ecossistema do planeta está arrasado torna esta situação alarmante e desesperançosa para os poucos que se interessam.

Economia

A atual economia mundial é aquecida pela disputa comercial entre as megacorporações e governos federais. Regionalmente, como no caso dos EUA, a economia é impulsionada praticamente apenas pelas corporações com suas ramificações capazes de atingir todos os ramos da indústria e comércio. Ainda existem micro, pequenas e médias empresas, principalmente em regiões onde as megacorporações não estão presentes, e apesar da existência de uma vasta legislação para protegê-las raramente sobrevivem a uma investida de grandes empresas ou mesmo do governo federal.

As jóias e os metais preciosos, como ouro, continuam tendo o seu valor e devido às vantagens que possuem, como a facilidade no transporte e a dificuldade de identificação de seus antigos donos, são amplamente utilizados no submundo das transações. O crédito eletrônico é de longe o meio de troca mais usado. No mundo de 2075 a mais forte moeda é o Euro Eletrônico, ou apenas Euro, moeda da comunidade européia e de alguns países asiáticos. O Crédito Americano, também no formato eletrônico, é a segunda mais forte moeda mundial usada pelas três Américas e ao contrário do seu concorrente europeu, mantém uma pequena e restrita impressão de cédulas e moedas, postas em circulação apenas nas redes bancárias oficiais dos EUA e Canadá.

No mundo atual cada cidadão é obrigado a possuir uma conta em algum banco, mesmo que seja apenas no banco popular mantido pelo governo federal. No caso do Crédito Americano, ou apenas Crédito como também é conhecido, as transações de pequeno valor podem ser efetuadas apenas com o cartão e a senha do usuário, utilizando-se de um leitor de cartões que debita o valor diretamente da conta do usuário. Esse fato deve ser especialmente analisado pelo GM, pois várias vantagens e desvantagens podem acabar sendo modificadas. Por exemplo, a vantagem Zerado garante que você não existe para o sistema, o que significa nenhum acesso a créditos!

Para transações de médio valor é exigido um leitor especial com capacidade de reconhecimento ótico e digital do usuário para a efetuação do negócio. Para transações de valor superior o crédito é liberado apenas com a identificação química e genética do usuário, o que exige um equipamento de transação financeira grande e caro, normalmente encontrado apenas nos bancos. Os cartões possuem uma classificação quanto a sua capacidade de transação monetária com o objetivo de uma maior segurança, além de indicarem a riqueza e o status social do usuário. Os cartões são concedidos aos usuários de acordo com sua riqueza e status social, sendo lícito ao usuário optar por um cartão de nível inferior ao permitido para o seu caso.

Tipo de cartão	Capacidade Monetária	Requisitos
Moeda (nível 0)	Normalmente \$50.000,00. Veja a seguir	Qualquer nível de riqueza e status
Padrão (nível 1)	pequeno valor: \$1.000,00 médio valor: \$10.000,00	Qualquer nível de riqueza e status.
Superior (nível 2)	pequeno valor: \$5.000,00 médio valor: \$50.000,00	Qualquer nível de riqueza, status igual ou superior a zero.
Empresarial (nível 3)	pequeno valor: \$10.000,00 médio valor: \$200.000,00	Nível de riqueza igual ou superior a Confortável, status igual ou superior a 1.
Executivo (nível 4)	pequeno valor: \$25.000,00 médio valor: \$250.000,00	Nível de riqueza igual ou superior a Confortável, status igual ou superior a 2.
Prata (nível 5)	pequeno valor: \$100.000,00 médio valor: \$1.000.000,00	Nível de riqueza igual ou superior a Rico, status igual ou superior a 4.
Ouro (nível 6)	pequeno valor: \$1.000.000,00 médio valor: \$10.000.000,00	Nível de riqueza igual ou superior a Muito Rico, status igual ou superior a 5.
Platinum (nível 7)	pequeno valor: \$10.000.000,00 médio valor: \$10 bilhões	Nível de riqueza igual a Podre de Rico, status igual ou superior a 6.

Cada cartão possui memória dedicada capaz de armazenar indefinidamente os dados de seu usuário e do banco, assim como os dados de todas as transações realizadas com aquele cartão que também são armazenadas no banco para autenticação. O cartão moeda (cartão nível 0) é o substituto do cheque. Qualquer usuário pode adquirir e carregar um cartão-moeda com um valor que será transferido da sua conta, que pode chegar até o seu médio valor, e entregá-lo a quem quiser. Este cartão estará “aberto” a qualquer um, sem nenhuma senha, é capaz de efetuar a transferência da conta do usuário para qualquer outra. Tecnicamente não haveria um limite, mas é imposto por lei.

Governo

A forma de governo dominante no globo atualmente é o Corporativismo que é a substituição do Estado pelas empresas privadas. Com o passar dos anos os Estados enfraqueceram-se com a sua incapacidade de pronta resposta as crescentes demandas sociais. A corrupção e a lentidão em atualizar seus aspectos procedimentais e tecnológicos concorreram para uma desestabilização, e a saída encontrada foi ampliar a entrega da prestação de serviços públicos a empresas privadas, chegando ao seu ápice com a entrega das administrações municipais às corporações. As funções executivas e legislativas da cidade são exercidas por empresas particulares, a empresa que possuir o maior número de ações controla tudo, inclusive os Impostos Corporativos, a nova designação dos impostos municipais agora destinados à corporação que a administra.

Nos EUA o governo federal continua sendo como nos últimos dois séculos e atualmente é governado pelo democrata Markreney, eleito em 2072 e reeleito em 2076. Os governos estaduais continuam existindo e hoje eles atuam mais como um órgão regulador das megacorporações e uma ponte de comunicação entre estas empresas e o governo federal. Outra função dos governadores estaduais é de promover a proteção e o desenvolvimento das cidades ainda não privatizadas. Hoje, os governos municipais das grandes cidades como New York e Los Angeles estão entregues as grandes corporações,

que as administrando como empresas privadas devolveram-nas a governabilidade, pelo menos em aparência.

A partir de 2065 um grande movimento em prol das privatizações se formou. Já nessa época a presença de empresas privadas realizando serviços públicos de maneira satisfatória já era muito grande e sem gerar os inconvenientes da administração pública. Logo, chegou-se a conclusão que este modelo deveria ser expandido. A princípio em algumas capitais foram criadas, por conglomerados, empresas especialmente para administrar a cidade depois de vencida a concorrência, o que foi feito em Los Angeles. Em 2068 as capitais passaram a ser administradas pelo sistema de ações com cotação em bolsa, a empresa com o maior número de ações a controla e as demais são apenas acionistas, foi assim e é até hoje com a cidade de New York.

Sociedade

Em uma sociedade amplamente mercantil, extremamente competitiva, exigente de resultados e com excesso de mão de obra é comum a proliferação de um sentimento de impotência frente à degradação social, principalmente entre a população das classes mais baixas que são em número esmagador frente às demais classes. Essa conjectura acaba por produzir distúrbios como um meio de defesa, sendo o mais comum a violência.

A massa de desempregados partirá para confrontos letais entre seus iguais sem pensar se houver alguma possibilidade de ganho. O desprezo e a falta de estrutura da polícia enraízam um sentimento de impunidade entre os sem-crédito, o que favorece os mais fortes a tomar o que quiserem dos mais fracos, da maneira mais cruel que possam imaginar. Frente a essa situação, as classes mais privilegiadas, em menor número, uniram-se e procuraram proteger-se das massas selvagens, principalmente junto a grandes Corporações, aumentando ainda mais o abismo dos que possuem uma vida e dos que apenas sobrevivem. Em New York o Submundo à volta da cidade serve de moradia para a massa pobre, enquanto que as classes mais altas se aglomeram no centro, protegidas pela Revided Corporations.

As leis, a princípio, atingem a todos, mas repercutem de maneiras diferentes. A polícia, privatizada, aplica a justiça conforme a utilidade do infrator para a sociedade e principalmente para a Corporação que a administra. Acionistas terão seus direitos respeitados e um advogado, já um sem-crédito será tratado como uma ameaça até que prove o contrário. O Poder Judiciário é Estatal, mas como todos os juízes são eleitos e reeleitos em eleições periódicas por voto distrital é fácil para as megacorporações elegerem e manterem apenas os profissionais que interessam a elas.

Na atual realidade de conflito o controle estatal sobre a população é muito grande. A não ser que uma pessoa nunca utilize qualquer serviço público ele terá uma ID, confeccionada aos 14 anos, que se trata de um cartão de identidade pessoal com todos os seus dados e que integra a base de dados federal sobre a população. Esse banco de dados inclui digitais e para aqueles com ficha criminal também seu DNA. Confidencial, oficialmente apenas órgãos federais têm acesso, extra-oficialmente, não há o que uma megacorporação poderosa (como a Revided Corporations) não possa obter.

Ainda hoje a urbanização atual sofre grandes desafios. O resultado da superpopulação é igual a menos espaço para se viver, especialmente em áreas desejáveis. Além disso, conforme a cidade se expande, áreas sem atrativo econômico são esquecidas e muitas acabam por ficar sem qualquer apoio ou acesso aos recursos municipais. Nas grandes capitais é comum a construção de arranha-céus com toda a infraestrutura necessária para se viver, escritórios, residências, escolas e até parques.

Por fim, o núcleo mais elementar da sociedade, a família, mudou pouco desde o início do século. Em 2075 é comum a formação de famílias de pais e mães solteiros e casais do mesmo sexo. A família tradicional não é a majoritária há anos, mas é a preferida pelas grandes Corporações, sendo frequentemente usada como pré-requisito

para a admissão de futuros candidatos. O casamento tradicional existe apenas no âmbito religioso e é visto como antiquado e inadequado. Hoje, o casamento civil é um contrato celebrado entre as partes, renovável a cada 5 anos quando não especificado outro prazo, podendo ser rescindido como qualquer outro.

Megacorporações

No mundo atual governos e sociedade não são apenas influenciados, mas dirigidos e guiados pelas megacorporações. O nascimento das megacorporações é um evento que eclode da conjuntura de muitos fatores que, reunidos, tornaram inevitável seu surgimento, fazendo destas empresas órgãos indispensáveis. Enraizadas no sistema, não há ponto que uma megacorporação suficientemente poderosa não possa alcançar.

Em 2079 a corporocracia está presente, de forma pioneira, nos EUA há décadas, e se espalha rapidamente pelo Canadá, México e América Central. As megacorporações européias possuem poder semelhante, mas nenhuma de suas cidades deve sua administração privatizada, apesar de vários projetos nesse sentido. A América Latina está adotando a corporocracia deste 2070 enquanto que a China resiste, apesar da existência de inúmeras megacorporações que sustentam o partido comunista no poder.

A primeira megacorporação do sistema vigente foi a Revided Corporations of American, quando adquiriu o controle acionário da administração de New York, sendo ainda hoje a maior e mais poderosa empresa privada do globo. A Viento, européia, e Maztia, japonesa, são exemplos de outras megacorporações pelo mundo.

Apesar de muitas leis tentarem regular o poder das megacorporações o único controle que realmente pode ser um obstáculo aos seus desejos são os desejos das outras megacorporações. Quase como uma reedição da guerra fria do século passado, esse é o verdadeiro fator levado em conta neste mundo competitivo e predatório.

O Mercado Mercenário

O emprego de unidades militares, ou paramilitares nem sempre ligadas a um governo, sempre foram utilizadas em algum grau pelos governos modernos, mas deste a I Guerra do Golfo e o 11 de setembro e emprego destes destacamentos, principalmente para ações de infiltração e eliminação, cresceu vertiginosamente.

No princípio o governo dos EUA e seus aliados de forma massiva empregaram tropas especiais no combate a terroristas. Sua principal missão era invadir furtivamente a região onde se encontravam os líderes, matá-los e retornar. Contra um inimigo que tropas convencionais não podiam combater essa ação se mostrou muito eficaz. Durante as primeiras décadas do século XXI travaram-se nas sombras incontáveis batalhas. Com o tempo a ameaça terrorista foi minimizada com a eliminação dos seus principais líderes e financiadores, entretanto, novos líderes carismáticos não paravam de surgir. Era necessário removê-los antes que causassem danos, mas os atentados de Madri e de Nova York já estavam muito distantes no tempo. Não havia mais a ameaça iminente do terrorismo para justificar o assassinato de pessoas que, ainda, não haviam cometido crime algum. A saída encontrada foi a contratação de serviços paralelos.

Com o surgimento das grandes corporações na metade deste século o mercado mercenário ultrapassou as manipulações estatais e chegou à iniciativa privada. Mercenários passaram a ser utilizados desde a remoção da concorrência a segurança e caça a criminosos. A demanda cresceu em todo o mundo e o grande número de operativos já afastados de suas funções abasteceu-o não apenas com combatentes, mas também oferecendo treinamento para quem puder pagar.



Tecnologia

Tudo que é produzido e que possui componentes eletrônicos possui microprocessadores. Os computadores hoje em dia estão envolvidos em todos os aspectos da vida moderna e praticamente tudo está interconectado. A medicina atual evoluiu de modo assustador no campo da genética. Quase todas as dificuldades com a rejeição de órgãos ou seus equivalentes estão superadas. A biônica é capaz de substituir qualquer membro ou órgão (com exceção do cérebro) por próteses idênticas e muitas vezes superiores as originais, sem falar na clonagem terapêutica, capaz de produzir membros e órgãos em poucas semanas. Hoje qualquer ferido pode se recuperar, desde que o cérebro não seja destruído e, é claro, o paciente possa pagar.

O transporte evolui no sentido de tornar os veículos individuais limpos e silenciosos e principalmente em melhorar a qualidade e a velocidade dos meios de transporte coletivo. Com a introdução da levitação eletromagnética nos automóveis no final de 2070 todo o trânsito ganhou em rapidez e economia com o menor desgaste da malha rodoviária. No transporte de longa distância as maiores mudanças foram o aumento do número de passageiros em cada avião comercial e a instalação de rodovias-bala, estradas magnéticas capazes de transformar qualquer veículo com levitação magnética em um trem-bala controlado por uma central capaz de atingir 400 km/h.

As tecnologias de reciclagem evoluíram como nunca devido ao extremo desgaste do planeta, o que forçou a exploração precipitada da lua e de marte em busca de recursos naturais. Na órbita terrestre há inúmeras fábricas de alta tecnologia, várias privadas, e uma meia dúzia de hotéis. A sociedade continua a girar em torno da energia elétrica e novos meios de obtê-la estão sendo constantemente desenvolvidos. A alternativa de produção de energia elétrica por usinas nucleares está sendo sistematicamente abandonada, por serem caras e serem alvos fáceis demais para grupos terroristas.

A tecnologia militar está avançando na direção das armas energéticas e na capacidade de destruir, com precisão, apenas o alvo desejado, seja uma pessoa ou uma cidade, e cresce o contingente de pessoas que vêem a Rede mundial como o único mundo que realmente vale a pena ser vivido.

A Rede

Nascida da antiga Internet a Rede é sua sucessora. No passado a internet formou a maior teia digital da história até então interligando os computadores do planeta, hoje, a Rede liga todos os computadores da Terra, assim como tudo que possua um microprocessador com essa capacidade. Com a neuroconexão a Rede deixou de ser um mero meio para buscar informações para se tornar um verdadeiro mundo à parte.

Há duas maneiras de acessar a Rede, a tradicional por meio de um monitor de vídeo que tem a função única de fornecer informações rápidas a usuários que não desejam ou não podem se conectar para lerem as notícias da manhã, e a rede de imersão neural, que cria um mundo completo e tridimensional diretamente na mente do usuário. A principal parte da rede é constituída de cabos de fibra ótica e redes de satélites, mas para os usuários é comum o uso de conexão com a rede sem fio (wireless)

Atualmente a Rede é aceita em todo o mundo e é usada rotineiramente a partir da classe média. Os serviços básicos são oferecidos gratuitamente a todos e há uma boa quantidade de pontos de conexão wireless espalhados pelas cidades, alguns do tamanho de bairros inteiros. Através da imersão ambiental é comum o trabalho em casa. Encontros são marcados e mesmo horas de lazer são programadas para ocorrer no cyber-espço. Graças à neuroconexão até mesmo sabor, odor e sentimentos podem ser simulados em um verdadeiro universo à parte. Com centenas de milhões de usuários, entre eles todo tipo de empresas, a Rede oferece os mais diversos serviços e experiências. As possibilidades são infinitas, intrigantes, e para muitos, assustadoras.

Cronologia

"Nunca me preocupo com o futuro. Ele chega rápido o bastante."

Albert Einstein

1997 - Os Governos de diversos países iniciam o processo de privatização de empresas e serviços estatais.

1999 - Várias empresas se fundem criando grandes empreendimentos.

2001 - As torres gêmeas do World Trade Center são destruídas em um atentado terrorista promovido por fundamentalistas religiosos protegidos pelo governo do Afeganistão. Isso dá início a uma imensa reação dos EUA. O país árabe é bombardeado e é utilizado em larga escala comandos e mercenários. Nos anos que se seguem forma-se um complexo mercado de serviços mercenários e de espionagem, a princípio a serviço das nações interessadas, depois, para quem puder pagar o seu preço.

2002 - Começam a ocorrer drásticas mudanças climáticas por todo o mundo.

2005 - Praticamente não há mais empresas estatais em diversos países. No final desse ano a CIA consegue provas que grupos extremistas antiamericanos, como os que cometeram os atentados de 11 de setembro, estão se reorganizando.

2007 - Morre o ditador do Iraque, mas seu governo continua nas mãos de fanáticos com apoio dos EUA.

2008 - Descoberta a cura para AIDS, mas devida ao seu custo por paciente ela não é divulgada devido ao receio de imediata quebra de patente. Comandos americanos em uma missão furtiva destroem uma base de treinamento de terroristas no Iraque.

2011 - O clima continua mudando, a temperatura global aumenta e os índices altos e baixos em todo o mundo passam a variar enormemente.

2012 - A Microsoft, em Nevada, é invadida e queimada por centenas de sem-teto.

2013 - O custo do tratamento que cura a AIDS é reduzido e é finalmente divulgado. Uma missão mercenária britânica descobre que extremistas árabes estão prestes a comprar armamento nuclear roubado da antiga URSS. A empresa Water Pure, em Seattle, é tomada por radicais que envenenam o reservatório matando 939 pessoas e levando quase mil e quinhentas aos hospitais.

2017 - Ocorre uma tentativa de golpe no governo do Afeganistão promovido por extremistas religiosos. Graças à ajuda exterior o governo se mantém e prende os responsáveis. Aqueles que fogem são caçados e mortos um a um nos anos que se seguem por missões mercenárias.

2020 - O homem chega a Marte e ao final da missão são descobertas grandes reservas de água, minerais e hélio 3. Os indícios que o Oriente Médio está se transformando em um barril de pólvora atômico são cada vez maiores.

2021 - Os EUA apoiados pela Inglaterra atacam o Iraque na operação Tempestade do Deserto II, e com a destruição de dois centros nucleares inicia-se a II Guerra do Golfo.

2022 - Tem fim a II Guerra do Golfo com o Iraque novamente arrasado, entretanto nos dois anos que se seguem várias missões furtivas são executadas, e dezenas de líderes carismáticos antiamericanos são mortos por todo o Oriente Médio.

2027 - Estabelecido uma base permanente em Marte, instalada no Valles Marineris.

2030 - A crise mundial de petróleo se inicia.

2031 - Iniciada a construção da colônia marciana. Centenas de empresas criam forças armadas para sua segurança.

2036 - A Terra já possui mais de 9 bilhões de pessoas, as grandes cidades se tornam cada vez mais populosas e o interior é abandonado. As corporações ganham o direito de manterem forças armadas com poder de polícia.

2037 - Mortes ocorrem na construção da colônia marciana, atrasando-a em 2 anos.

2040 - Terminada a colônia de Marte, capaz de manter até 500 pessoas. O clima da Terra começa a mudar radicalmente, o planeta simplesmente não consegue manter sua população que o agride. Surgem grandes conglomerados de empresas que esmagam centenas de pequenos e médios empreendimentos pelas Américas.

2044 - Construída pelos EUA na lua uma pequena colônia para pesquisas e mineração de helium 3, um gás energético, na cratera de Shackleton.

2047 - Dezenas de pequenas e grandes empresas, de variados setores e países, realizam uma inédita fusão e nasce a Revided Corporations, a maior corporação do globo.

2057 - O Iraque volta a invadir o Kuwait, agora apoiado pela primeira vez pelo Irã, seu antigo inimigo. O Kuwait não resiste e é dominado. Como suas reservas de petróleo acabaram nenhum tipo de intervenção militar é anunciada e ele passa a ser parte do Iraque. Uma bomba atômica explode nos arredores de Israel vitimando milhões.

2059 - O Irã apoiado pelo que restou do Iraque inicia uma série de conflitos pelo Oriente Médio. A Revided Corporations começa a se espalhar pelo mundo.

2060 - As Sixtax Enterprises desenvolve tratamentos capazes de curar quase todas as formas de câncer conhecido, as vende e arrecada bilhões em todo o mundo.

2062 - Formada nova força sob a liderança dos EUA. Inicia a III Guerra do Golfo.

2063 - Nasce a Corporação Sixtax de Biotecnologia.

2065 - Fim da III Guerra do Golfo. O oriente médio está arrasado.

2066 - A colônia de Marte é privatizada e ampliada, nasce a Deep Space Corps. Inicia-se a Guerra de Recursos na América do Sul que dura até meados de 2073, essa guerra permanece um segredo do grande publico até então.

2068 - Privatizada a cidade de New York, passando para o controle da Revided Corporations. Iniciada a construção do arranha-céu sede da Revided.

2070 - A Space Deep Corps passa a se dedicar também a minerar o solo marciano.

2073 - Inaugurado o prédio sede da Revided Corporations no lugar do Central Park.

2074 - É fundada a Pharmacom, uma corporação nascida de uma parte da Revid Corps. Especializada em medicamentos e experiências genéticas, adquire parte dos direitos autorais do mapa do genoma humano e passa a realizar inúmeras pesquisas. Chega a ser acusada de experiências não autorizadas em seres humanos, criando deformidades, mas nada nunca foi provado.

2075 - Surgem os Cowboys from Hell.

2076 - Revoltas na colônia de Marte, logo sufocadas. Surgem estranhos cadáveres ensangüentados em várias cidades dos EUA. No fim do ano a Space Deep Corps espantosamente conclui vários acordos favoráveis com o irredutível governo terrestre. Após apenas 22% dos americanos irem às urnas o presidente Markreny é reeleito.

2077 - Explodem guerras de gangues nas zonas de submundo das grandes cidades. Em New York a gangue conhecida como os Wolverines se desenvolve de maneira inacreditável e começa a tomar o território das outras gangues. O caso Angus. Os Cowboys from Hell somem do mapa sem deixar vestígios. A Revid Corps é a corporação mais poderosa do mundo. Em três meses os Wolverines conseguem tomar todos os territórios adversários e acabam por destruir quase totalmente os grupos rivais.

2078 - Na virada do ano a gangue dos Wolverines, com poucas exceções, é encontrada morta. As forças da Revid Corps tomam o Submundo e o antigo território é tomado em sua grande parte. Em New York, grande parte do submundo é extinta e começa a ser demolido para dar lugar a casas de classe média. As empresas Sixtax são extintas para o surgimento da Sixtax BioCorps, com um investimento monstruoso.

2079 - Uma estranha tempestade isola a cidade de New York por uma semana e acaba removendo a grossa camada de poluição que cobria a cidade por mais de 15 anos. Os Cowboys from Hell ressurgem. A secreta base Nast do exército americano é tomada por terroristas. Ocorre um vazamento radioativo no Alaska.

Plano de Campanha

Nome da campanha: *Por um Fio...*

Data de início da campanha: 22 de agosto de 2079

Nível inicial de pontos: 200 pontos

Localização básica da campanha: Terra, América do Norte, EUA, Nova York.

Ambiente da campanha: Ambiente sombrio, cidades esfumadas e ar viciado, natureza em decadência, clima apocalíptico e escassez de esperança.

Descrição do estilo e do clima gerais: Clima tenso. Ninguém é confiável. Ambiente pessimista, algo como um fim do mundo por uma asfixia lenta, e sentimento generalizado que tudo é controlado e dirigido pelas megacorporações.

Referencias: O livro Neuromancer e os filmes Blade Runner, O Vingador do Futuro, Johnny Memonic, Ghost in the Shell, Robocop e Alien.

Grau de Controle Padrão: 4, mas é possível obter itens de GL 3 mediante licença (veja no capítulo Armas). Todas as pessoas devem ser registradas em um banco de dados governamental que, através da Rede, é capaz de monitorar a vida de qualquer indivíduo. A falta de registro é punida com prisão para averiguação, multa e registro compulsório.

NT da campanha: 9

Grau de disponibilidade de cibertecnologia: Muito Comum, com reação negativa das pessoas que não têm acesso a ela e/ou a temem (reação -1).

Qual é o tipo de governo: Corporocracia, com a entrega da administração municipal de grandes e rendáveis cidades para a iniciativa pública. O governo público ainda existe, mas é profundamente dependente das megacorporações.

Poder das megacorporações: Muito Alto

Principal megacorporação: Revided Corporations, com incontáveis filiais espalhadas e camufladas pelo o globo.

Principais potências mundiais: EUA, Alemanha, China, Japão e Brasil.

Países líderes em cibertecnologia: Japão e EUA

Em tecnologia médica: EUA, Japão e Grécia

Em poder militar: EUA e China

Em esportes: Brasil, Argentina e África do Sul

Em natureza conservada: Todos os países da América do Sul

Outros países importantes: Inglaterra, Austrália, Áustria e Polônia.

Rede: Ciberespacial, com uma Rede global e muitas pequenas.

Tecnologia Espacial: Turismo espacial é comum, existindo colônias na Lua e Marte semelhantes a enormes cidades encravadas em montanhas ou enterradas.

Cyberwear: Biônicos custam pontos e dinheiro, mas de forma diferente, na criação de personagem eles custam exclusivamente pontos e no decorrer da campanha custa apenas dinheiro. Não há como trocar pontos por dinheiro.

Mercado Mercenário: Vasto, todos os governos utilizam serviços mercenários em algum grau, enquanto que as megacorporações os utilizam em ações pontuais.

Riqueza básica dos PCs: \$15.000

Nível máximo de riqueza aos PCs: Confortável (mas com Status 4 pode-se ser rico)

Idiomas de que os PCs necessitarão: Inglês, Japonês, Espanhol, Mandarin e Português

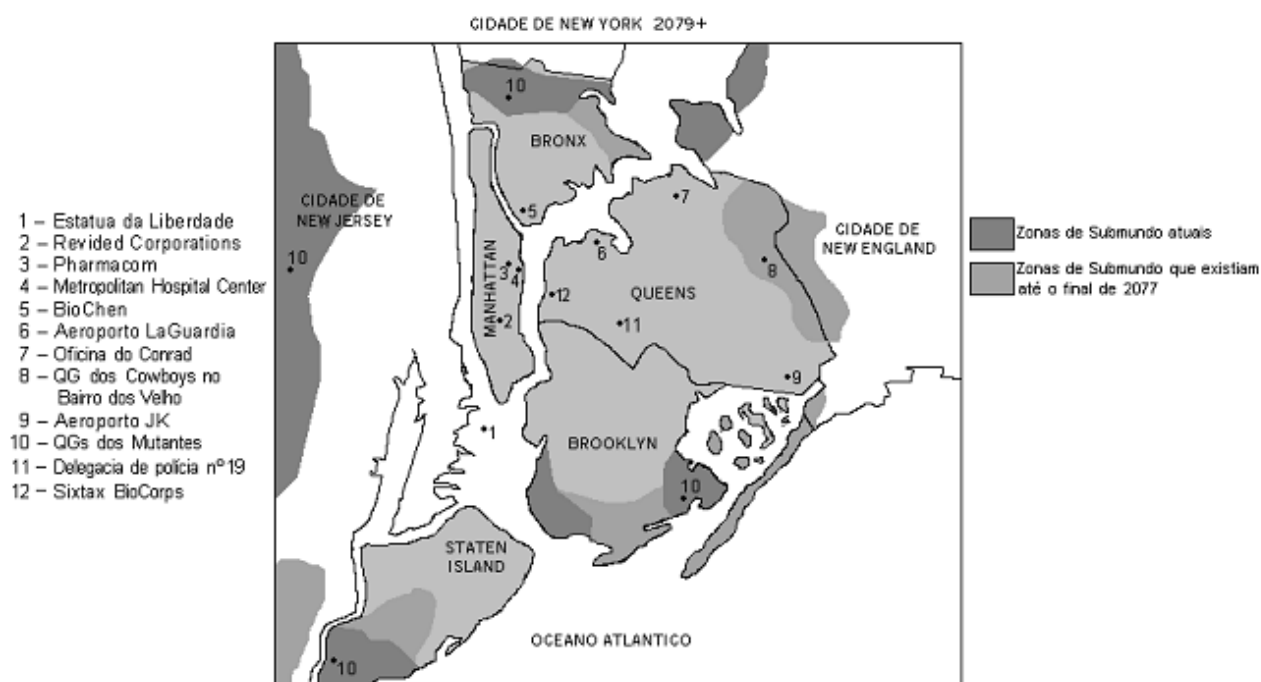
Vantagens e perícias úteis: Reflexos em Combate, Hipoalgia, Sentidos Aguçados, Apagado, perícias com armas, Furtividade, Manha e Sobrevivência Urbana.

Questões especiais da campanha: Não existe magia. Existe psiquismo (muito Raro). Existe tecnologia Avançada (Raro) e Muito Avançada (Muito Raro), sendo a sua fonte militar e médica, normalmente sobre controle das megacorporações, principalmente da Revided Corporations.

New York

“Eu adoro essa cidade, qualquer um pode se estabelecer aqui e ter o seu próprio negócio, o único inconveniente é ter que acabar com a concorrência, antes que ela mate você.”

Naja



Governo

Revided Corporations 72%
Sixtax BioCorps 16%
Pharmacom 10%
Pessoas Físicas 2%

Serviços Públicos

Segurança Pública – Divisão de Seg RC
Controle de Incêndios – Governamental
Saúde Pública – Pharmacom Servics
Serviços Sanitários – Governamental
Obras Municipais – APX Incorporation
Informatização Pública – Data Tech
Administração da Rede – Microsoft

Estatísticas Vitais

População: 25.000.000 +
Manhattan: 4.500.000
Bronx: 2.900.000
Queens: 6.500.000
Brooklyn: 6.800.000
Staten Island: 4.300.000
Densidade Populacional: 1.000+ por km²
Receita per capita: \$18.000
População abaixo do limite de pobreza: 31%
População da lista de grandes fortunas: 2%
População com filiação empresarial: 56%
Crimes violentos a cada mil hab.: 33/ano

1 – Estátua da Liberdade

Símbolo da liberdade americana. Atacada por terroristas em 2057, hoje é fortemente protegida por sistemas eletrônicos e com visitação muito restrita. Em 2077, ao ter acesso ao computador Angus, os Cowboys descobriram que aqui está instalado um sistema de armas defensivas e radares integrantes do escudo antimísseis.

2 – Revided Corporations

A torre-sede da corporação mais poderosa das Américas, e talvez do mundo. Com pouco mais de um quilômetro de altura, a torre da Revided Corporations é quase uma cidade à parte. Seus sistemas de segurança são desconhecidos e todo o espaço aéreo no raio de 10 quilômetros é fechado para a corporação. No subsolo, além de um estacionamento, instalações secretas guardam um supercomputador série Angus responsável pela administração de toda a cidade e arredores.

3 – Pharmacom

Antiga divisão de pesquisa da Revided Corporations, aqui fica o prédio da sede administrativa da corporação que agrega ainda seus principais laboratórios.

4 – Metropolitan Hospital Center

O principal hospital da cidade. Enorme, é administrado pela Pharmacom sob o estrito supervisionamento da Revided Corporations. O Metropolitan possui o que é de mais avançado em medicina e pelo preço certo ninguém precisa ficar sabendo de nada.

5 – BioChen

Até 2069 a BioChen era uma importante empresa de produtos químicos e bioquímicos com sua sede administrativa neste ponto de New York e imensos complexos industriais nos arredores. Depois de agonizar financeiramente por alguns anos hoje a sua imensa sede e suas instalações industriais estão abandonadas e apodrecendo.

6 – Aeroporto La Guardia

O aeroporto de La Guardia concentra todo o fluxo e o controle dos vôos domésticos da região. A Revided Corporations administra o aeroporto e emprega para isso muita tecnologia e pessoal.

7 – Oficina do Conrad

Até o fim de 2075 este ponto era sede da oficina mecânica de Conrad e foi onde nasceu os Cowboys from Hell. Com a perseguição iniciada pela Revided Corporations no fim desse ano e que durou todo o ano seguinte este lugar teve que ser abandonado.

8 – QG dos Cowboys no Bairro dos Velhos

Durante o ano de 2076 os Cowboys foram perseguidos pela Revided Corporations e foi neste lugar, no Submundo, que o grupo se refugiou. O Bairro dos Velhos possui esse nome pelas suas construções totalmente decadentes e aos pedaços. De tão precário possui poucos moradores e nenhuma gangue o reivindicava. Com a tomada de parte do Submundo em 2078 este bairro deixou de existir.

9 – Aeroporto JF Kennedy

Por sua vez o aeroporto Kennedy concentra e controla todos os vôos internacionais do Estado. Controlado pelo Governo Federal, possui ampla vigilância do FBI e CIA.

10 – QGs dos Mutantes

Aqui estão os últimos refúgios secretos de dezenas de pessoas perseguidas pelas megacorporações. Em 2077 vários refúgios foram destruídos e o desaparecimento de seus líderes quase os aniquilou. Com o recente retorno de Marisa e Linch os Modificados se reorganizaram e voltaram a ser uma ameaça para o sistema.

11 – Delegacia de Polícia nº 19

Esta é a principal base de operações da polícia metropolitana de New York em 2079. Com um prédio que se assemelha a uma base militar a divisão de segurança (DS) da Revided Corporations está sempre de prontidão com dezenas de veículos e uma dúzia de flutuadores pesadamente armados. O delegado geral da polícia novaiorquina é Estevão Zhanchi, um ex-agente do FBI que dirige a atividade policial da cidade com extrema crueldade e autoritarismo, cumprindo a lei muitas vezes ao “pé da letra” e não esperando o veredicto de culpado para executar os infratores. Apesar da aparência de homem da lei, não passa de um criminoso pedófilo tão ou mais perverso que aqueles que executa. Estevão mantém um acordo de paz com a Tríade em New York, recebendo em troca um carregamento semanal que normalmente é desovado no rio Hudson. A Revided Corporations é sabedora de tudo, mas enquanto Estevão cumprir sua função ela não fará nada para removê-lo do cargo.

12 – Sixtax Bio-Corps

A Sixtax é a mais recente megacorporação da cidade e sua sede é composta de três torres de 50 andares cada, interligadas por passarelas. Aqui fica a sede administrativa da corporação, mas nada se sabe sobre o que há em seus subterrâneos.

A Cidade

A campanha desenvolve-se tendo como base a cidade de New York, a chamada capital do mundo. Não há muitas mudanças quando a localização de pontos turísticos, como a Estátua da Liberdade, e prédios públicos, como a Prefeitura de New York, que com a privatização de sua administração foi transformada em um museu. Mas quanto ao restante há muitas mudanças, que segundo as minorias, são bem desagradáveis.

A grande New York se tornou um megacomplexo, com uma população que passa de 25 milhões de pessoas, espremendo-se em prédios cada vez mais altos e em apartamentos cada vez menores. A cidade de New York teve a sua prefeitura privatizada em 2068 em um dos maiores e mais polêmicos leilões da história dos EUA, quando se tornou praticamente propriedade da Revided Corporations of American.

A cidade fica situada no Estado do mesmo nome, o 11° dos 13 estados americanos originais. Até 1898 New York era apenas Manhattan. Hoje é um imenso arquipélago, uma cidade dentro d'água, onde seus distritos, exceto o **Bronx** que é ligado ao continente, são ilhas: **Queens, Brooklyn, Staten Island e Manhattan.**

Manhattan: O menor distrito da cidade de New York e também o mais rico e importante, com 21km de comprimento por 3km de largura. A Ilha de Manhattan é circundada pelo Harlem River a norte/nordeste; East River a leste; Parte superior da baía de New York ao sul e Hudson River a oeste. Seus habitantes representam quase 20% de toda a cidade, cerca de 4,5 milhões de pessoas com mais 5 milhões de população flutuante. Metropolitan Hospital Center é o maior e mais bem equipado hospital de New York, e se situa em Manhattan na First Ave. 1901, entre 97th e 98th St.

Bronx: É o único distrito conectado ao continente e tem cerca de 67km² e 2.900.000 habitantes. Na origem uma zona rural se transformou em um tumultuado subúrbio no século XX, trata-se hoje de uma cidade com muitos prédios decantes entre museus abandonados e prédios de escolas e universidades desativadas. No Bronx está instalado o time de baseball "New York Yankees", o "Bronx Zoo" e o "New York Botanical Garden". Foi no Bronx que os neonazistas e carecas instalaram suas principais bases, também foi aqui que ocorreram os combates mais sangüentos da guerra de gangues de 2078, e é onde a quase totalidades dos integrantes dessas gangues estão enterrados.

Queens: Se você chegar à cidade New York de avião entrará pelas terras do distrito de Queens, onde estão localizados os Aeroportos de La Guardia (Doméstico) e JF Kennedy (Internacional). É o maior distrito em extensão com 172 km e mais de 6,5 milhões de habitantes. Situado na baía de Long Island limita-se ao norte pelo East River ao sul pela baía de Jamaica. A Delegacia de polícia central de New York, de nº 19 fica aqui, situada na Rua 51 Oeste, número 153, entre a Terceira e a Lexington Ave. Era neste bairro que existia o Bairro dos Velhos, em antigas faixas de submundo e destruído pela guerra de gangues, onde estava a casa dos Cowboys from Hell durante os conturbados anos de 2076 e 2077.

Brooklyn: Situado ao sudoeste de Long Island, o distrito de Brooklyn possui cerca de 120km² e foi fundado em 1636 pelos holandeses. Cada 7 em 10 americanos têm suas raízes no Brooklyn. Imigrantes italianos, africanos, russos, poloneses, árabes e judeus coexistem em áreas quase delimitadas. Foi no Brooklyn que se consolidou a gangue dos Wolverines e foi aqui que eles começaram a sua guerra, estendendo-a em seguida para os territórios do submundo de Queens e por último o Bronx, palco dos maiores confrontos.

Staten Island: Liga-se ao distrito de Brooklyn pela maior ponte suspensa do mundo, a Verrazano Bridge que foi inaugurada em 1964. As torres da Verrazano Bridge têm 208 metros de altura e pesam 27 mil toneladas. Há uma diferença de distância entre a base e o topo das torres, para respeitar a curvatura da terra. Staten Island tem 22,36km de comprimento por 11,7km de largura e está geograficamente mais próxima de New Jersey do que de New York. A população tem predominância italiana, judia e irlandesa e muitos descendem de famílias que aí se estabeleceram vieram no século XVIII.

As Classes Urbanas

Há três áreas bem delimitadas, correspondentes as classes econômicas:

O Centro: Prédios de vidro, torres com 1 km de altura, ruas limpas e espaçosas, aqui é o paraíso futurista, onde os ricos e os chefões vivem e comandam suas marionetes. É aqui que fica o prédio principal de cada corporação que possui filial em New York. A sede da Revided Corporations é um imenso prédio de



mais de um quilometro de altura construído no lugar do Central Park (atualmente há um segundo Central Park, bem menor, à frente da megatorre). O Centro ocupa toda a Manhattan, como não poderia deixar de ser. No centro você pode encontrar ainda o que há de mais sofisticado em tratamento médico, excluindo os hospitais públicos, você pode fazer qualquer coisa, deste o implante armas no corpo até uma reconstrução biônica nos hospitais particulares sem muitas perguntas, pelo preço certo, claro. Além da sede das megacorporações aqui ainda se encontram outros pontos importantes da cidade, como o monumento do Ponto Zero. Trata-se do local onde ruiu o antigo World Trade Center, sendo o atual construído ao redor. Muito freqüentado, todo tipo de visitante pode ser encontrado aqui, deste turistas a fanáticos religiosos e ultranacionalistas, sendo também ponto de encontro de muitos mercenários e corporativos. No Ponto Zero é possível encontrar Sara, uma velha vendedora de rua que diz comercializar antigos pedaços das torres, mas por uma generosa oferta pode dar informações sobre os acontecimentos dos arredores e quem o anda freqüentando.

A Fronteira da Classe Média: A classe média de New York ocupa todo o distrito do Queens e parte do Brooklyn e Bronx. Com prédios bem mais modestos que os de Manhattan, mas infinitamente melhores que os do Submundo, aqui ficam aqueles que conseguiram emprego nas megacorporações ou nos monstruosos shoppings do Centro. E também aqueles que se arriscam a tentar um negócio próprio. A polícia aqui comparece quase sempre apenas para recolher os corpos das vítimas, mas pode socorrer qualquer um em menos de 5 minutos, se pago o plano de segurança adequado... É aqui que está a maioria das clínicas clandestinas, contrariando a idéia que todas ficam no submundo, com dinheiro e um teste de manha pode-se fazer qualquer coisa em seu corpo. Entre as clínicas a mais renomada pelo seu serviço e segurança é do Dr. Jack, que conta com instalações invejáveis e muita discrição. Sob a fachada de clínica estética, o Dr. Jack faz qualquer operação, instalação de cyberwear e até tratamentos de urgência para salvar mercenários gravemente feridos, tudo sob um generoso pagamento. Nesta parte da cidade pode ainda ser encontrado o escritório do investigador particular Ghater. Com seu sobretudo e chapéu marrons Ghater é um investigador à moda antiga e no auge dos seus cinquenta anos nunca aceitou o domínio das megacorporações e o absurdo da privatização da segurança pública. Ghater não se envolverá nos assuntos dos PJs, mas possui muitos contatos dos tempos que mais atuava pela cidade e poderá fornecer informes fundamentais sobre o mundo criminoso e secreto das sombras da cidade.

A Periferia (conhecido como Submundo): Aqui fica a ralé de New York, os sem teto e criminosos, mas apesar da fama, aqui também existem pessoas decentes que tiveram o azar de nascerem pobres, ou se tornarem pobres. Composto por partes dos distritos do Brooklyn, Bronx e Stanten Island, e praticamente toda a cidade de New Jersey. O Submundo era dividido por gangues, mas depois de 2078 uma grande parte deixou de existir. Trata-se, na essência, de uma imensa favela, sem energia elétrica, água, saneamento ou qualquer outro serviço público. Dentro dos seus limites há uma cidade à parte, sistemas básicos são improvisados e praticamente qualquer serviço ou

mercadoria pode ser encontrado, mas os preços variam conforme o cliente. Neste ambiente de oportunidades um comerciante que se destaca é o mercador da morte Naja. Muito conhecido vende qualquer tipo de arma pessoal, além de atuar como um atravessador de contratos. Naja possui uma boa abertura com todas as megacorporações da cidade e muitos outros contratantes, como empresários e celebridades, o que o torna um ponto de referência no universo mercenário local.

Os prédios e casas desta parte da cidade são um arremedo do que eram no século XX e a maioria em ruínas.

Custo Médio das Residências

Imóvel	Custo	Observações
Apartamento Pequeno	\$25.000,00	1-2 quartos
Apartamento Grande	\$40.000,00	2-3 quartos, 0-1 vaga de garagem
Casa Pequena	\$30.000,00	1-2 quartos, 0-1 vaga de garagem
Casa Média	\$45.000,00	2-3 quartos, 1-2 vagas de garagem
Casa Grande	\$60.000,00	3-4 quartos, 1-3 vagas de garagem
Mansão	\$120.000,00	6 + quartos, 2-5 vagas de garagem

Os preços indicam imóveis situados em localização típica (Classe média) No Submundo os mesmo imóveis custam entre 75-95% menos. No Centro o preço pode subir entre 50-4000%. O aluguel destes imóveis é igual a 1-4% do seu custo por mês

Existem ainda outros milhares de sem-teto, andarilhos e mendigos que vivem nesta região porque foram expulsos das outras áreas da cidade. Entre estes moradores se encontra Fausto, um conhecido e antigo habitante do Submundo. Ele mora há tanto tempo nesta região que conhece cada bueiro, viaduto e ruína deste lugar, assim como as personalidades mais antigas e as principais lendas urbanas de New York. Outro nome respeitado no Submundo atual é o do pastor Gregório Shary, um líder comunitário que mantém um pequeno núcleo de pessoas conhecidas como Os Shary em uma pequena comunidade, com pouco mais de 500 pessoas, é famosa por pregar o pacifismo e a tolerância ao rezarem uma religião própria fundada pelo pastor, sendo todos bem vindos. A verdade é que o bom pregador consegue manter essa posição porque, informalmente, dá apoio a um pequeno grupo de neonazistas sobreviventes da guerra de gangues, escondendo-os e curando-os. Por sua vez, este mesmo grupo acaba removendo qualquer ameaça a Gregória e seus seguidores, informalmente, claro. Por fim, entre todos os habitantes desta região, sem sombra de dúvida o mais misterioso é o vidente conhecido por Uran. Vivendo como um pedinte Uran é um velho negro que caminha com dificuldade, mas é sempre visto cruzando o Submundo até os bairros de classe média onde pede esmolas e cobra por presságios. Por ninharias, um cigarro ou um almoço, ele pode fornecer o mais vasto repertório de adivinhações, previsões, teorias e enigmas.

Custo de Vida

Status	Custo Mínimo/mês
7 Presidente de Megacorporação	\$100.000
6 Vice-Presidente Corporativo; Governador	\$50.000
5 Corporativo Sênior	\$20.000
4 Corporativo	\$15.000
3 Corporativo Junior	\$8.000
2 Gerente Intermediário Corporativo	\$4.000
1 Funcionário Corporativo; Policial	\$2.000
0 Cidadão Comum, Classe Média	\$1.000
-1 Pobre, Morador de Bairros Decadentes	\$400
-2 Sem-Crédito, Morador do Submundo	\$200
-3 Mendigo	\$100

O Status é importante normalmente apenas para os corporativos e também para aqueles que desejam acumular fortuna. Apenas com um sólido lugar na sociedade é que passa a ser possível acumular riquezas.

Serviços Públicos

Pouca coisa hoje é de graça e para se conseguir algo, pelo menos algo bem feito, apenas tendo créditos. Após a privatização da prefeitura, a Revided Corporations dividiu as necessidades da cidade entre seus departamentos e empresas derivadas.

Sistemas de saneamento, eletricidade e distribuição de água potável não tiveram muitas mudanças, continua-se a pagar por elas todo o fim do mês, a segurança pública protege a todos, afinal a anarquia não traz lucros a ninguém, mas há “pacotes de segurança” que os cidadãos podem pagar para obter segurança de melhor qualidade. Quem se conformar com o básico corre o risco de obter ajuda apenas para recolher o seu corpo... Existe um complexo sistema de segurança por câmeras instaladas no centro da cidade, dentro de prédios públicos e grandes shoppings. No sistema de transporte público, há microcâmeras. Todo esse sistema é ligado à Rede, remetendo suas imagens para o computador de análise e armazenamento principal da polícia corporativista de New York. A polícia trabalha primeiro levando em consideração o valor do infrator, e depois a lei. Além de motos, carros e helicópteros, a polícia emprega ainda cerca de 10 flutuadores AV-42 quando poder de fogo ou intimidação se mostram necessários.

Existe um sistema básico de saúde pública, que realiza tratamento de emergência e distribui vacinas. As clínicas particulares fazem o que são pagas, nada mais, mas o fazem com qualidade. Existe uma rede de escolas de ensino fundamental e um pequeno número de escolas de formação intermediária que proporcionam um ensino precário à população carente. Em contraponto há dezenas de escolas, ginásios e universidades particulares com ensino de ponta, acessíveis apenas às classes corporativas e ricas.

O sistema de transporte é muito eficiente e limpo, trens subterrâneos (metrô) cortam a cidade e principalmente o centro, uma grande frota de táxis pode levar qualquer um para qualquer parte de NY em pouco tempo. O acesso à Rede é feito por diversos pontos de acesso sem fio espalhados por New York, mas apenas o bairro de Manhattan possui acesso wireless (sem fio) por toda sua extensão. Nos demais locais esses pontos de acesso normalmente estão instalados em praças, bibliotecas e shoppings. O acesso comum, com recursos limitados e altamente vigiado, é gratuito, já o acesso privilegiado é fornecido por várias empresas autorizadas pela Microsoft e tarifado livremente.



Clima e outras características

O planeta está morrendo, e os efeitos também são sentido na capital do mundo. Em New York existem atualmente quatro grandes fábricas de reciclagem de lixo e detritos, geradores limpos de energia elétrica e um grande aparato que torna a New York de hoje uma das cidades mais limpas do mundo, mas muitos e graves estragos já foram feitos. Era normal a periódica chuva ácida, que extinguiu grande parte das plantas da cidade, devido a grossas nuvens de poluentes na alta atmosfera, nuvens que dificultavam a renovação do ar e mantinham em níveis perigosos os gases tóxicos, forçando a utilização de seis grandes usinas de reciclagem de ar instaladas em pontos estratégicos da cidade. A partir do fim janeiro de 2079 uma grande tempestade acabou removendo grande parte da poluição que bloqueava os céus de New York, tornando atualmente desnecessário o sistema de reciclagem de ar público e rara a ocorrência de chuva ácida.

Outro grande problema atual é a superpopulação, que se agrava cada vez mais com a imigração. Você pode encontrar pessoas de qualquer nacionalidade que deixam seus países para se aventurar na não tão próspera New York do século 21. A exclusão social que nasce do excesso de mão de obra e a baixa escolaridade fizeram nascer, pouco a pouco, um exército de marginalizados, que terminaram por viverem unidos na tentativa de sobreviverem ao sistema e, assim, formando o conhecido Submundo.

O crime na NY atual está praticamente todo situado no Submundo, onde em alguns pontos nem mesmo a polícia se atreve a entrar, todavia, com o resultado da guerra de 2078 muitos desses locais foram sufocados graças à autodestruição das gangues. Existem ainda aqueles que se aventuram em assaltar as casas das classes mais privilegiadas, bancos e outros depósitos de materiais com algum valor, mas estes geralmente têm uma expectativa de vida extremamente baixa. Nos últimos anos as corporações se interessaram em acabar com o submundo, e parece que está sendo muito mais rápido do que se imaginou.

A vida da cidade, o seu cotidiano, difere pouco do século passado. New York continua sendo um dos maiores centros do mundo, ocorrendo reuniões de líderes mundiais todos os anos. A sede da ONU continua situada aqui, assim como a residência das muitas estrelas da mídia mundial. O comércio local é desenvolvido, perdendo apenas para a estrutura de entretenimento e turismo, mas mesmo assim incapaz de absorver toda a mão de obra ociosa. As redes de escolas e universidades são vastas no centro da cidade, e inexistente na periferia. O mito que New York é a cidade que nunca dorme nunca deixou de ser verdadeiro. E apenas os feriados oficiais param a maioria das atividades urbanas. O governo federal, do Estado de New York, a administração da cidade e demais empresas privadas observam os seguintes feriados oficiais.

Feriados Oficiais

Feriados	Dia
Ano-Novo	1º de janeiro
Aniversário de Martin Luther King, Jr.	3ª segunda-feira de janeiro
Dia dos Presidentes	3ª segunda-feira de fevereiro
Dia dos Combatentes Mortos em Ação	Última segunda-feira de maio
Dia da Independência	4 de julho
Dia do Trabalho	1ª segunda-feira de setembro
Descobrimento da América	2ª segunda-feira de outubro
Dia dos Veteranos de Guerra	11 de novembro
Ação de Graças	4ª quinta-feira de novembro
Natal	25 de dezembro
A maioria das repartições está fechada nesses dias. Se um feriado cair no sábado, será observado na sexta-feira anterior, se cair no domingo, será observado na segunda-feira seguinte.	

Histórico Recente

A partir do início do século XXI a história da cidade de New York se mistura com a própria história do mundo e da sociedade. O ataque terrorista do dia 11 de setembro de 2001 disparou o gatilho da insegurança por todo o globo e deu início a diversas e agressivas modificações nas políticas internas e externas de todos os países. No centro destas mudanças New York experimentou as mais drásticas alterações que uma cidade mundial poderia sofrer. Reformulada, ganhou sistemas contraterrorismo e uma poderosa força de segurança o que garantiu certa tranquilidade à cidade.

Com o tempo as políticas antiterroristas avançaram e o mundo mudou. As corporações passaram a ser cada vez mais poderosas e sua influência ganhou as ruas e os gabinetes legislativos. Em New York, a influência era cada vez mais evidente. No meio do século XXI a Revided Corporations já se fazia presente com dezenas de empresas e com uma campanha agressiva de marketing. Muitos serviços públicos eram terceirizados e acirradamente disputados entre as empresas, com a Revided criando diversas divisões devidamente camufladas que aos poucos lhe deu total poder sobre a cidade.

A distribuição de riqueza, em todas as esferas de poder, mudou para pior. Com o crescimento desenfreado da população e a falência do sistema de ensino, mais e mais pessoas passaram a se situar abaixo da linha da miséria. Com o passar do tempo a cidade ganhou outros contornos, bem diferentes da euforia da época. O centro da cidade, principalmente a ilha de Manrathan, transformou-se em um paraíso tecnológico, seguro e

confortável para os filiados à corporação. A explosão demográfica e a crescente queda de recursos deste século fizeram dos arredores da cidade uma favela.

Com a criação de uma nova legislação, inclusive com emenda à constituição americana, a administração pública inteira, na esfera municipal, poderia ser transferida para a iniciativa privada. Com mais este passo não foi difícil prever a chegada de novas mudanças para a cidade. Privatizada em 2068, New York passou ao controle da Revided Corporations, a maior e mais poderosa megacorporação dos EUA. Até então a burocracia da administração pública emperrava o desenvolvimento de vários setores, mas com a agilidade da iniciativa privada isso foi devidamente modificado.

Todos os serviços básicos da cidade foram beneficiados. Muitas inovações e a competência administrativa própria das corporações multiplicaram a quantidade e a qualidade dos serviços prestados pela máquina pública com os mesmos impostos. Entretanto, estes benefícios nunca eram suficientes para uma população que não parava de crescer. A Pharmacom, principal divisão de pesquisa na área da saúde da Revided Corporations, passa a cuidar da prevenção e tratamento de doenças na população em 2068 e a área da saúde pública é a que obtém os melhores índices de desenvolvimento. A segurança também se desenvolve quando a polícia metropolitana de New York passa a obter apóio tecnológico e na área de inteligência da Divisão de Segurança da corporação. Com o passar dos anos a polícia da cidade passou a sofrer cada vez mais influência da divisão de segurança, até ser totalmente controlada nos dias de hoje.

No final de 2073 formam-se várias associações de pacientes do serviço de saúde municipal de New York que entram na justiça alegando danos à saúde devido ao tratamento oferecido. Cada uma é sistematicamente derrotada nos tribunais. Em 2074 a Pharmacom se torna uma megacorporação, ganha inúmeras imunidades legais e imediatamente recebe o controle da saúde pública da cidade. A Sixtax estabelece suas principais instalações na cidade em 2075, mas apenas no ano seguinte começa a operar com toda a força. Neste mesmo ano ocorre um atentado de ecoterroristas em uma estação de tratamento de ar da cidade, com todos os terroristas mortos.

Em 2076 a polícia metropolitana inicia perseguição aos Cowboys from Hell, sendo dados como mortos pelos meios de comunicação no final de 2077 e encerradas as buscas. Neste ano ocorre uma série de conflitos entre gangues no submundo de New York. Uma guerra se desenvolve e a gangue conhecida como Wolverines começa a avançar pelo submundo aniquilando as rivais. A guerra de gangues dura aproximadamente três meses e termina com a vitória total dos Filhos de Logan. Entretanto, na aurora de 2078 todos os Wolverines são encontrados mortos e o submundo é tomado pelas forças da Revided Corporations, que começa a sua demolição e a reconstrução da cidade nos meses que se seguem.

Em janeiro de 2079 um estranho fenômeno isola a cidade por vários dias e quando some leva consigo a grossa camada de poluição que cobria a cidade há décadas. Oficialmente foi um experimento em tecnologia meteorológica. Extra-oficialmente, tanto a Revided Corporations como o Governo Federal encobrem o caso e o fato de milhões de moradores de New York não possuírem recordações durante o lapso de tempo em que a cidade ficou isolada. Ainda em 2079, após o incidente atmosférico, notícias dão conta que o grupo mercenário Cowboys from Hell ressurgiu, mas essa informação é negada pelas forças de segurança oficiais da cidade.

Recentemente o horizonte da cidade vem sofrendo novas mudanças. Com a destruição das gangues a Revided Corporations e outras organizações vinham tomando seus antigos territórios e reconstruindo a cidade, mas o ressurgimento dos Wolverines no início de 2079, liderados por Logan, atrasou as planos de reurbanização. Com o desaparecimento do líder dos Wolverines em maio, ao invés dos Wolverines desaparecem a gangue se dividiu em varias outras, que ganharam força e rapidamente retomaram o que restou do Submundo, renascendo-o mais forte, unido e violento.

As Megacorporações

“O destino hoje em dia não é mais traçado pelas pessoas que o vivem, mas pelo sobe e desce das bolsas de valores.”

Steve Smidt Magno

Relações públicas da Revided Corporations

Um universo cyberpunk não é cyberpunk se nele não estiverem envolvidas as megacorporações, conglomerados financeiros em busca de poder que seguindo a risca as leis de mercado estimulam a desigualdade social e o conflito entre as várias classes.

Uma corporação é uma associação de pessoas com os mesmos deveres, direitos e objetivos, organizados em um corpo único que atua otimizando suas capacidades. Durante o século passado o mundo assistiu ao nascimento das corporações empresariais, grupos de pessoas organizadas com o objetivo comum de obter lucro através da manipulação dos fatores de produção (capital, insumos, mão-de-obra e tecnologia). Megacorporações são corporações empresariais gigantescas, na maioria das vezes multinacionais, que possuem imensa influência e principalmente que substituem em algum grau o Estado onde atuam.

O nascimento das megacorporações é um acontecimento mundial e sua origem em grande parte é consequência do conflito entre os dois grandes modelos econômicos deste e do século passado: o direito à propriedade, a versatilidade da iniciativa privada e da capacidade de produzir desenvolvimento e desigualdade tornaram o capitalismo a base das megacorporações; e o falido socialismo contribuiu decisivamente para a manutenção do medo com seus ideais instáveis e revolucionários.

A seguir estão descritas as principais corporações do universo *Por um Fio...*



Governo dos EUA

Governo República Presidencialista

Independência 1776

Capital Washington, DC

Área de Influência Global

Orçamento Anual \$3,9 trilhões

Tecnicamente o governo dos EUA não é uma corporação, mas ele deu uma decisiva colaboração para a formação das megacorporações, além de se comportar como uma.

Muitos historiadores apontam o século XX como a gênese do mundo atual. Com a segunda grande guerra os EUA se destacaram das demais nações e formaram bases sólidas para o seu crescimento. Com a URSS e a guerra fria a indústria americana e sua política externa deram um salto de desenvolvimento de várias décadas, sem falar das políticas capitalistas que, já poderosas, tornaram-se imbatíveis com a globalização.

No final do século passado os Estados Unidos da América se consagraram como a única superpotência do planeta em todos os aspectos e sua dominação planetária se fazia presente no seu relacionamento com os outros Estados, pela sua cultura globalizada e pelo seu domínio militar. Entretanto, o aumento assustador de células terroristas cada vez mais organizadas contra os americanos e seus aliados inauguraram uma nova etapa para humanidade, etapa esta chamada por alguns pesquisadores de idade do medo.

Os atentados a New York em 2001 foram o divisor de águas. Depois do 11 de setembro o governo americano se tornou extremamente rígido em toda as suas ações, sendo seguido por praticamente todo o globo. Os governos se sentiram indefesos e desprotegidos diante de inimigos ocultos e determinados a causar o maior volume possível de danos. O medo se espalhou com o aumento dos ataques terroristas pelo planeta e com a política de ataques preventivos. Diante da situação, os EUA usaram o medo, primeiro para realizar reformas em suas leis, restringindo direitos pessoais, para depois influenciar todo o planeta nesta direção.

Com as ofensivas convencionais não se mostrando adequadas para a situação o século XXI viu crescer de maneira vertiginosa o emprego de tropas especiais. Grupos com não mais que uma dúzia de soldados se tornaram mais eficientes que grandes exércitos, inicialmente empregados pelo exército americano para extermínio de células terroristas, passaram a praticar assassinatos preventivos de futuros líderes e integrantes.

Os gastos com defesa, e a queda do valor da moeda americana, deixaram os EUA em alerta durante a primeira parte do século XXI, e a saída foi instituir parcerias ainda maiores com a iniciativa privada. As corporações investiram pesadamente enquanto que o governo retribuía com mais poder e condições para crescerem. Graças a essa política, que durou alguns anos, o país pôde honrar seus compromissos. Mas com o tempo essa política já não bastava, e a partir de 2006 os EUA passaram a entregar a administração de cidades às empresas privadas, onde estas acabaram se tornando megacorporações.

Graças a essa linha de ação até hoje os EUA continuam à frente das demais nações, apesar de que a diferença é bem menor se comparado com o século passado. Confiando cada vez mais na iniciativa privada para obter verbas o governo escapou de algumas crises, como a valorização do Euro, desenvolveu sua economia e potencializou a máquina administrativa estatal, tornando-a mais eficiente nos pontos críticos como a política externa, militar e inteligência.

Objetivos Aparentes

Nos dias atuais a cúpula do poder americano está se voltando para uma crise interna que pode até mesmo ameaçá-la. As megacorporações que mantiveram e mantêm o país podem, em 10 ou 20 anos, vir a substituí-lo e a administrar tudo, protegidas por anos de legislações pró-corporativas, e há pouco a fazer.

No âmbito internacional os EUA já estiveram melhores, mas ainda controlam grande parte do globo e são capazes de influenciar qualquer país. Apesar de sofrer com a pressão européia e chinesa o governo americano ainda manipula com certa autonomia a ONU, administrando o seu domínio mundial e procurando mantê-lo a todo custo.



Estrutura e Histórico

O Governo dos EUA possui muitas instituições responsáveis por um número imenso de tarefas, desde espionagem, passando pela economia até a área militar. A **CIA** (Central of Intelligence American) é a maior agência de espionagem dos EUA. Conta com milhares de agentes espalhados pelo globo, realizando desde espionagem a assassinatos preventivos. A CIA foi a principal arma contra a URSS na guerra fria, também foi e é responsável pela desarticulação de vários governos que podem ou poderiam de alguma maneira ameaçar os EUA. O **FBI** (Federal Bureau of Investigation) é a polícia federal americana e investiga drogas, estrangeiros ilegais, terrorismo e todo assunto que envolve a segurança do país. Hoje, o FBI realiza muito serviço sujo, quase como mercenários.

O complexo militar do **Pentágono** é talvez o lugar mais cobinado que há no mundo atualmente. É a central militar dos EUA. O pentágono propriamente dito, localizado na capital dos EUA, é o prédio mais bem vigiado e seguro do país, em seu subsolo, um pequeno complexo capaz de dirigir uma guerra nuclear total. O complexo militar se estende por todo o país e é responsável pela criação das mais devastadoras armas da atualidade. A **USAF** (United States Air Force) é a força aérea americana. Eles resguardam o espaço aéreo dos EUA com seus caças capazes de cruzar todo o continente em poucos minutos. A USAF conta com o que há de mais moderno em aviação de guerra, como aviões e caças invisíveis. A **NASA** é a agência espacial americana e suas funções não diferem muito das que possuía no século passado.

A **NSA** (National Security Agency) é uma agência quase desconhecido, mas possui uma posição de destaque na base da inteligência americana. Foi ela que criou o projeto Echelon no final do século XX. O projeto Echelon é uma enorme instituição com o intuito de pesquisar todos os tipos de informação. Possui filtros capazes de gravar e localizar automaticamente ligações telefônicas e transmissões de dados quando certas palavras são mencionadas. O Echelon conta com receptores disfarçados e móveis pelos quatro cantos do globo, além de uma frota de submarinos nucleares capazes de interceptar transmissões dos mais diversos formatos (atualmente um deles está permanentemente destacado para monitorar as transmissões entre o Japão e o continente Europeu).

Por fim o **NORAD** é o centro de defesa espacial dos EUA, cuidando da proteção do espaço espacial dos EUA e do desenvolvimento de sistemas de defesa, camuflagem e detecção. São de sua administração o uso e manutenção do sistema de defesa antimíssil que protege todo o país e aliados.

Nos dias de hoje os EUA agem como uma megacorporação que visa o planeta inteiro, tentando, por debaixo dos panos, controlá-lo ao mesmo tempo em que neutraliza possíveis adversários. As guerras no oriente médio são bons exemplos da intervenção militar preventiva e neutralizadora que os Estados Unidos praticam com o objetivo principal de proteger a economia e a base logística da força americana. Acordos e tratados, como a ALCA, são formas sutis, mas muito eficientes de assimilar países à sua cultura e economia, transformando-os em “aliados dependentes.” Países que não aceitam essa política e que não há opção militar são enfrentados pela diplomacia e pela economia, além de manobras e ações especiais empreendidas pela CIA, como golpes militares. O golpe militar na Venezuela em 2026 e a guerra civil chinesa que durou 11 meses em 2064 são atribuídos a manobras bem sucedidas da CIA. Essas ações não têm como objetivo a destruição destes Estados, mas sim frear o seu desenvolvimento.

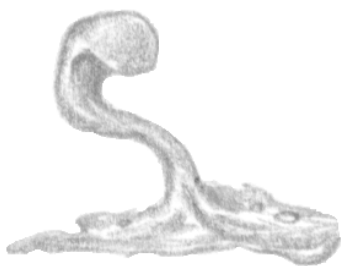
A obtenção de vantagens frente às demais nações é também um dos objetivos ocultos da política americana. Hoje, os recursos naturais são extremamente raros e recentemente os mais poderosos países da Terra entraram em um conflito secreto pelos recursos da floresta amazônica, este conflito ficou conhecido como Guerra dos Recursos e perdurou de 2066 a 2073. Até hoje os governos envolvidos negam a sua existência.

Histórico Recente

O atual presidente da nação mais poderosa da Terra é o democrata John Markreny, eleito em 2072 e, em um fácil certame, reeleito em 2076. Atualmente Markreny, seu conselho e secretariado estão imersos nas dificuldades econômicas dos EUA (principalmente devido ao Euro) e no conflito do governo federal com as megacorporações. A atual política externa tem se preocupado em deter o avanço do bloco europeu, da China, Japão e Brasil, ao mesmo tempo em que alguns comandos, espões da CIA e muitos mercenários contratados varrem o globo em busca de potências ameaças. Entretanto, desde o fim do petróleo no oriente médio na metade do século XXI muitas grupos terroristas tem encontrado dificuldade para atuar. Em 2079, o principal perigo está nos atos terroristas praticados por grupos extremistas nacionais, pelo avanço implacável do poder das megacorporações e pela crescente queda da aprovação do governo pela população norte-americana.

Atualmente a situação criada pela Space Deep Corp para obter poder tem colocado o governo americano em constante alerta. A bioguerra, como tem sido chamado o conflito, teve início quando a Space Deep Corp, a corporação que administra a colônia americana em Marte desde 2066, descobriu fósseis no planeta. Isso fez o Governo Federal desejar retomar a colônia. Todavia, tudo mudou em 2076 quando a corporação encontrou vida em Marte, um vírus, e hoje o usa para chantagear o governo.

Em 2077 o cenário ficou ainda pior, a Corporação Sixtax de biotecnologia conseguiu ter acesso ao vírus marciano, e de alguma maneira criou uma aberração, conhecida como Canceroso. Uma arma biológica sem igual, ganhando muito poder. Boatos dão conta que o Canceroso nasceu de uma ação ofensiva-preventiva mercenária desfechada pelo governo com intuito de sabotar as pesquisas da Sixtax, e que esses mercenários teriam sido os Cowboys from Hell. Contra a parede e sem resultados positivos, o governo se viu forçado a procurar ajuda contra esta nova vantagem, e a obteve da Revided Corporations, a mais poderosa megacorporação do planeta. Ela fez a sua parte e em meados de 2079 criou contramedidas para o vírus além de auxiliar no confronto direto. Hoje não se sabe se essas contramedidas são eficientes e se o governo americano as possui e controla.



A mais nova preocupação do governo do presidente Markreny é a eleição do próximo ano e como garantir a eleição de seu colega democrata, dando assim continuidade ao plano nacional. Mas ao que tudo indica não será fácil atingir este objetivo. Nos primeiros dias de 2079 uma secreta base de pesquisas genéticas e nucleares do exército no Alaska (a Nast) é atacada por agressores não identificados. Houve um perigoso vazamento radioativo, destruindo fauna e flora. Oficialmente, foi um acidente, mas isso desmoralizou ainda mais o atual governo, que já estava sendo vítima de pressões internacionais contra sua política externa e pressões internas devido à economia, grandes despesas e a inércia frente ao domínio crescentes das grandes empresas em todos os setores da sociedade dos EUA.

Recentemente chegou à imprensa estadunidense dados secretos sobre a Guerra de Recursos, a utilização neste conflito de soldados criados em laboratórios e de humanos melhorados, o que constituem verdadeiros crimes contra a humanidade. Apesar destes dados serem de difícil comprovação, Markreny já contabiliza grandes perdas entre aliados e na opinião pública, e ao que tudo indica este vazamento de informações foi promovido pela mesma força que invadiu a estação de pesquisas Nast no Alaska.

A administração Markreny está muito preocupada e acredita se tratar de uma ação coordenada para acabar com as forças do governo, talvez para a disputa eleitoral do próximo ano, talvez para um golpe de Estado. Mas o que mais incomoda é a falta de informações quanto à identidade dos agressores.



Revided Corporations

Tipo Sociedade Anônima

Fundação 2047

Sede New York, EUA

Área de Influência Global

Área de Atuação Alimentos, automação, armamento, entretenimento, finanças, genética, geração de energia, medicina, softwares, motores, plásticos...

Faturamento Anual \$768,4 bilhões

A Revided Corporations é a maior megacorporação da atualidade, com alcance mundial, recursos extensos e investimentos monstruosos em diversas áreas. Com sua sede em New York desde 2073, a Revided Corporations of American nasceu em 2047 da fusão sem precedentes de centenas de empresas, na época ameaçadas de desaparecer, entre elas a IBM, a Microsoft, Sony, Coca-Cola, General Motors, Dynamics, Lockheed Martin e General Electric Company. Na época, por volta de 2040 diversas grandes empresas estavam levando as suas concorrentes à falência através de uma agressiva política mercantil apoiada pela legislação pró-corporativista do governo federal. A fusão que fez surgir a megacorporação também se aproveitou destas leis, e usando a vontade de seus incontáveis colaboradores obteve um resultado extraordinário.

Na fusão muitos empreendimentos desapareceram para formar o corpo da corporação, mas também foram mantidas outras dezenas de empresas que passaram a funcionar subordinadas a cúpula da Revided Corporations, essa política rendeu ótimos índices de desenvolvimento além de ajudar a camuflar o tamanho da megacorporação. Hoje, a Revided Corporations pode estar ao seu lado, consertando o seu computador ou lhe servindo o almoço, e você nem desconfiar disso. Atacando cada área por vez, após alguns anos a Revided Corporations não apenas derrotou as principais e mais tradicionais empresas em suas áreas como tomou os seus lugares na economia atual.

Em 2079 a Revided Corporations possui uma rede de recursos e influências irrastrável. Seus incalculáveis recursos provêm de incontáveis projetos, principalmente envolvendo alta tecnologia. As suas atividades de pesquisa e desenvolvimento estão à frente de qualquer outro laboratório do mundo em dezenas de áreas diferentes, como na pesquisa de novos cyberwears, de máquinas pesadas para construção, desenvolvimento de novos materiais, medicamentos, entretenimento e sistemas de armas. A Revided tem envolvimento com diversos governos e possui um corpo de segurança capaz de fazer inveja a vários exércitos. Oficialmente se trata de uma empresa que busca o lucro e o bem estar dos seus empregados e acionistas; extra-oficialmente trata-se de uma poderosa organização que busca o poder para moldar o mundo conforme seus objetivos.

Objetivos Aparentes

Os líderes, mesmo não se fazendo visíveis, deixam através dos seus atos transparecerem algumas das suas metas. Ao que parece a Revided Corporations dá muita importância para o desenvolvimento das relações de convivência e da alta tecnologia; suas ações nos últimos anos indicam que a corporação tem como objetivo a reformulação e evolução da atual sociedade, mesmo que isso inclua a discriminação ou a eliminação de centenas de pessoas. Essa conduta parece indicar que a corporação julga o modelo atual de convivência inadequado, sendo sua obrigação trabalhar para mudá-lo a qualquer custo, chegando a um ideal que apenas seus criadores conhecem. Além disso, as ações unilaterais e solitárias tomadas durante anos parecem mostrar que a Revid Corps crê que apenas ela pode realizar o serviço e que ninguém fora do círculo mais fechado conhece seus reais objetivos.

Estrutura e Histórico

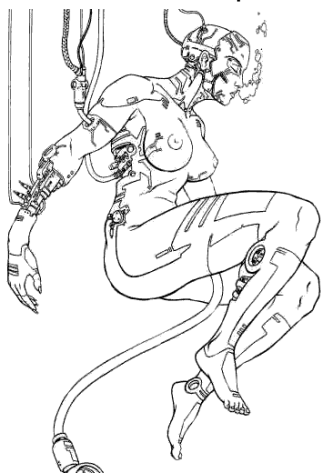
Pouco se sabe sobre quem a administra. Por motivos de segurança a lei permite o mais completo anonimato dos integrantes da mais alta cúpula das megacorporações. Atualmente, a voz que mais se ouve em nome da Corporação é a de Steve Magno, chefe do setor de relações públicas, e a empresa de advocacia internacional Maurader. Na época do seu nascimento o comando era exercido por um conselho de quinze grandes acionistas, os donos das maiores empresas que a formaram e que elegiam entre eles um presidente. Hoje existe um conselho com onze integrantes, cada um chamado de Administrador Regional. Cada um dos seus integrantes trabalha exclusivamente em determinadas áreas se reportando periodicamente ao presidente do conselho dos Administradores Regionais, que por sua vez responde a seus superiores conhecidos apenas como a Pirâmide. Acredita-se que se trata de um pequeno grupo de illuminatis que comanda a corporação e planeja seus passos desde o início do século.

Na década de 2060 foi muito discutido no congresso americano a aprovação da proposta de privatização dos governos municipais e sabe-se que muitos políticos ligados a Revided contribuíram decisivamente para a aprovação em 2066, apesar que até hoje essa política não ter alcançado as expectativas iniciais. Em 2067 a administração municipal de New York foi a leilão e a Revided Corporations a adquiriu, passando a controlá-la a partir de 2068. Neste mesmo ano mais um grande empreendimento foi iniciado, a construção de sua gigantesca sede em New York, no lugar onde havia o Central Park. Depois de uma breve batalha judicial o prédio começou a ser construído em agosto de 2068 e inaugurado em 23 de fevereiro em 2073. Pouco mais de quatro anos de obras demonstraram o poderio econômico e tecnológico da megacorporação.

O arranha-céu sede da Revided Corporations of American possui mais de 1 km de altura e cerca de 200 andares. Possui um subsolo com capacidade para mais de 10.000 veículos e seus primeiros 50 andares são dedicados ao maior shopping do país com mais de 9.000 lojas e empresas, além de centenas de outros serviços como creches, escolas, restaurantes, bibliotecas, cinemas, cassinos e hotéis. No 48º e 49º andar há um

complexo cultural com três teatros, dois museus e dois grandes espaços para a realização de eventos (aqui é realizado todos os anos o EconRPG, o maior encontro sobre RPG dos EUA). No andar seguinte (50^o) há a maior praça de alimentação do mundo com diversas vistas panorâmicas da cidade. Nos cinco andares acima fica instalada uma universidade privada com 10 cursos de graduação e no 85^o andar até o 100^o andar fica instalada a administração municipal. A partir do 101^o andar ficam as instalações da corporação propriamente dita, tendo inclusive áreas residências para os seus funcionários com hospital, escola e toda a instalação necessária para que uma pessoa nasça e viva toda a sua vida sem sair do prédio. No topo do prédio há um conjunto de torres e receptores capazes de ligar o arranha-céu com qualquer satélite ou aparelho de comunicação do globo. Ali também é instalado um conjunto de radares que operam em conjunto a uma rede de satélites particulares capazes de localizar tanto um míssil sendo disparado em qualquer lugar do mundo quando uma pessoa em particular.

Em um local incerto, mas dentro dos limites da torre, ficam as principais instalações da Divisão de Segurança da Revided Corporations. Um corpo paramilitar com algumas centenas de soldados apenas aqui, responsável pela segurança da corporação e de seus membros. A Divisão de Segurança possui grande autonomia, é muito bem equipada e possui diversas outras bases, muitas ocultas, pela cidade e pelo país. Onde houver algo de importante para a Revided Corps, ela estará lá. Deste 2077 a Divisão de Segurança está sob comando de um jovem e ambicioso oficial conhecido como Raphael que se demonstrou apto após cumprir com êxito uma das mais decisivas ações para a proteção da megacorporação: a destruição do segundo supercomputador da série Angus usando os Cowboys from Hell. Hoje, além da segurança, a Divisão de Segurança gerencia a polícia metropolitana de NY, testa em campo novos tipos de equipamento e realiza os mais diversos tipos de serviços, desde escolta de aliados a verdadeiros trabalhos mercenários como espionagem e assassinatos. Espalhados pelas instalações a DS possui um grande número de batalhões especializados, cada um com nomes retirados do alfabeto grego. O batalhão Alfa, por exemplo, é especializado em combate direto e ações antiterroristas. Apoiada por veículos e combatentes remotos um grupo de alfas é capaz de vitimar uma pequena cidade em pouco tempo.



No subsolo, nos andares mais profundos, ficam as principais instalações científicas da corporação onde novas tecnologias são constantemente desenvolvidas e fabricadas. A corporação tem investido pesadamente em cibertecnologia, robótica e em diversas áreas da engenharia, obtendo sucessos inacreditáveis, como a nanotecnologia, e algumas adversidades perigosas, como a unidade 169 e o experimento Centro.

Em 2073 a Revid Corps iniciou um projeto que envolvia tecnologia, genética, biologia e animação de tecido morto, era o projeto Centro, que se desenvolveu em uma instalação subterrânea e secreta da corporação. Em 2075 o experimento saiu do controle e tomou as instalações, forçando a Revid a destruí-lo. No final do ano seguinte Centro ressurgiu em uma velha instalação de esgotos no submundo de New York, novamente a Divisão de Segurança o enfrentou e foi dado como destruído. Até a presente dada mais nenhuma ação foi atribuída à criatura.

Outra criação do centro de pesquisas da corporação foi a Unidade 169. Sua criação remonta o ano de 2070, quando se iniciou um pesado investimento para desenvolver computadores dotados de inteligência artificial. Nessa época o governo dos EUA estava muito próximo dessa realização com o projeto Angus, mas estes computadores eram de porte imenso, e a Revided passou a trabalhar para desenvolver um computador pequeno e poderoso, capaz de substituir o cérebro humano. A criação de um substituto ao cérebro humano era um desafio para a megacorporação.

O desenvolvimento do hardware seguiu de modo acelerado, mas não se obtinha a tão desejada IA, ninguém conseguia escrever um programa capaz de alcançar o objetivo. A saída que os cientistas da empresa encontraram foi de tentar copiar e analisar uma mente humana, e a partir daí descobrir o que a torna inteligente. O projeto foi iniciado em 2075 os primeiros resultados já se mostraram animadores. A tecnologia criada permitia até mesmo copiar a mente de uma pessoa recém falecida, armazená-la como um imenso arquivo de computador, lê-la e executá-la, literalmente ressuscitando a pessoa dentro de um supercomputador. Em 2076 essa tecnologia foi usada para descobrir a identidade de invasores mercenários que haviam invadido e roubado um laboratório da Revided Corporations, usando a mente de um mercenário morto pela segurança local. Mais tarde, por capricho da corporação usou-se essa mente copiada em um corpo cibernético, a Unidade 169, mais conhecida como Cyber Rex. A criação da Unidade 169 foi decisiva para que a Revided Corporations conseguisse criar unidades com IAs verdadeiras. Em 2077 a Unidade 169 revoltou-se, ao que parece memórias apagadas retornaram, sendo destruída por Neâves. A partir desse ponto a corporação passou a trabalhar em criar uma IA totalmente artificial, já que a da unidade 169 era copiada de uma mente humana. O próximo passo foi a Unidade 269, o primeiro robô dotado de IA verdadeira e senciente.

A Unidade 269 é um andróide construído visando combate pesado, um tanque em formato humano concebido para guerra convencional e urbana. A unidade 169 foi concebida inicialmente como uma unidade de infiltração, capaz de passar por um humano quando devidamente recoberta de pele artificial. Apesar de estruturalmente serem completamente diferentes, a unidade 269 é descendente da unidade 169. Chamada apenas de 269, atua auxiliando as forças de segurança da Revided Corporations em qualquer terreno. Após quase destruir os Cowboys from Hell, no final de 2077, o 269 foi amplamente utilizado em batalhas pelo globo até que em 2079 retornou a New York. Atualmente na sede da corporação, o 269 hoje atua junto à Divisão de Segurança devido ao ressurgimento da Unidade 169, reconstruído pelo supercomputador Angus de New York antes de sua destruição, que estava realizando atentados terroristas contra a Revided Corporations. O primeiro confronto entre eles aconteceu em 18 de janeiro de 2079 em um condomínio afastado de New York, causando grande destruição e dezenas de mortes e o combate continua, agora contra os Cowboys.

Histórico Recente

Com o objetivo de tornar New York um lugar melhor a Revided decidiu, em meados de 2070, remover o Submundo da cidade. O Submundo, além de um lugar visto como um antro de criminosos e fomentador de ações ilícitas, também era enxergado como o mais claro obstáculo aos objetivos da corporação. Assim, desenvolveram-se estudos sobre ele, e a empresa encontrou uma maneira de destruí-lo através de rachas internas. Em 2076 foi posto em prática o plano de desestabilização, criando tensões nas mais diversas gangues ali existentes, e ao final promover uma delas. A escolhida foi a dos Wolverines, um grupo extremamente territorialista e agressivo.

Em 2077 os Wolverines receberam ocultamente ajuda da corporação. Usando nanotecnologia atacaram e tomaram quase todo o Submundo, destruindo todos os demais grupos. No final do mesmo ano os planos da corporação chegavam ao fim com a morte de todos os Wolverines e a invasão do Submundo pelas forças corporativas. Os Wolverines foram usados e depois mortos pelos próprios cyberwears que receberam. Nesta época a Revided Corporations contava com um supercomputador IA controlando todas as nanomáquinas em ação. Esse computador foi construído a partir de um projeto roubado do governo federal dos computadores da série Angus, e algo inesperado aconteceu. No final de 2077 a corporação tomou conhecimento da existência de outro computador da série Angus instalado em New York, e para seu pânico, os dois computadores se comunicavam entre si. Todo o plano da corporação para o Submundo

estava armazenado em sua memória, quem conseguisse essa informação poderia afundar a Revided Corporations. A megacorporação sabia que os Cowboys from Hell estavam no encalço de Angus, e os usou, não apenas para localizar e destruir o computador Angus instalado no subsolo da antiga prefeitura de NY, com a função de proteger a cidade, mas para assassinar o seu criador, Jonatan Willian Angus.

Atualmente os maiores desafios da Revided Corporations para obter o controle absoluto estão nas correntes políticas que buscam combater a corporocracia, na bioguerra travada entre o Governo Federal, Sixtax e Deep Space Corporation, em compreender as relações de influência que envolve os Cowboys from Hell, em um misterioso evento chamado Conjuntura e a presença de Neâves.

A Revided Corporations viu no pedido de ajuda do Governo Federal para enfrentar a bioguerra uma grande oportunidade de cravar a sua presença no centro de poder americano. Os centros de pesquisa avançada começaram a trabalhar em contramedidas para anular a principal vantagem marciana, e em 2079 um protótipo ficou pronto. Em uma desesperada tentativa de roubá-lo a Sixtax atacou e o protótipo, uma espécie de vírus sintético, acabou nas mãos de um investigador da conspiração chamado John. Posteriormente o protótipo, e John, foram recuperados por uma ação de Neâves. O surgimento do Canceroso também é objeto de ponderações, mas ao que tudo indica esse assunto foi deixado a cabo da aliada Pharmacom. Ainda não se sabe ao certo que tipo de contramedida foi criada e disponibilizada ao Governo.

A história dos Cowboys com a Revided começou em meados de 2075 quando o então desconhecido grupo foi contratado pela corporação para restabelecerem o controle de um dos seus laboratórios (Zona 66, um laboratório secreto instalado no subsolo do segundo maior shopping da cidade) supostamente invadido por terroristas. Na verdade uma das experiências (Centro) havia se rebelado e os Cowboys seriam apenas “bucha de canhão” para o acionamento dos sistemas de extermínio, entretanto, contrariando as expectativas o grupo não apenas sobreviveu como escapou do laboratório com alguns artefatos de alta-tecnologia. A princípio a Revided procurou destruí-los, utilizando inclusive dos meios de comunicações para incriminá-los, mas com o tempo descobriu estranhas ligações do grupo com o Governo Federal e um inexplicável interesse de Neâves, e passou a vigiá-los. Hoje a pirâmide acredita que estes mercenários possam ser uma das peças para a Conjuntura que se aproxima.

Entre os administradores regionais há um debate sobre os Cowboys e qual a conveniência de mantê-los vivos. A Pirâmide já deixou claro que quer este grupo mercenário sob vigilância, mas nem todos os administradores concordam, parte deles acredita que a Conjuntura será um evento danoso, e que a única forma de impedi-la de forma definitiva é com a destruição de todos os integrantes dos Cowboys from Hell.

Sobre o evento, já há vários anos circula pelos postos mais altos que a corporação espera algum tipo de acontecimento. Os boatos dão conta de algo grandioso, outros, de algo catastrófico. Apenas no último ano esses boatos tomaram uma forma mais concreta, chamando este evento de Conjuntura. Não há informações se o Governo Federal ou qualquer outra corporação ou organização sabe algo sobre este evento. Já a cúpula da Revided Corporations trata deste assunto com o máximo de reservas, até porque quanto ele é debatido surge imediatamente o nome Neâves.

Neâves é, sem sombra de dúvida, a mais nova e preocupante pedra no caminho da megacorporação. Muitos poucos sabem da sua existência e mesmo os que sabem desconhecem o que ele planeja, ou o que ele é. Inicialmente agregado as fileiras do Revided Corporations, Neâves se mostrou independente demais e hoje age solitário em uma rotina de ações, às vezes contra, às vezes a favor, o que talvez apenas os Illuminatis da megacorporação compreendem.

Cronologia

2047 – Nasce a Revided Corporations.

2059 – A Revided passa a influenciar diretamente a política americana e mundial.

2060 – A megacorporação aproveita-se do quadro de instabilidade global.

2064 – A III Guerra do Golfo e a caçada a terroristas geram milhões em lucro.

2068 – New York passa a ser administrada pela Revided Corporations.

2070 – Através de espionagem a megacorporação Revided Corporations obtém projetos governamentais de um supercomputador capaz de gerar IA verdadeira, o Angus.

2072 – Ocorre uma série de assassinatos nos arredores de New York, desde líderes de gangues a pequenos empresários. Suspeitou-se do envolvimento da corporação.

2073 – Inaugurado o prédio sede da Revided Corporations. Iniciado o projeto Centro.

2074 – Surge a Pharmacom, nascida de uma divisão de pesquisas médicas.

2075 – O experimento Centro escapa do controle e toma a Zona 66.

06/Dez – A Revided contrata um grupo mercenário para escoltar técnicos até o centro de controle da Zona 66. Na verdade autômatos, ao chegarem acionaram o sistema de esterização, mas os mercenários não apenas escaparam como levaram algumas peças de alta-tecnologia. Estes mercenários mais tarde formariam os Cowboys from Hell.

2076 – Equipados com cyberwear experimental, os Wolverines iniciam a guerra de gangues no Submundo de New York. A bioguerra começa a ser monitorada de perto.

03/Jan – A Revided começa a perseguir os Cowboys, lançando o nome do grupo entre os criminosos procurados pela polícia da cidade.

11/Fev – A cúpula encontra estranhas ligações entre os Cowboys from Hell e o governo americano, e cessa as hostilidades. A curiosidade sobre o grupo aumenta exponencialmente e nos meses que se seguem são estudados cuidadosamente.

15/Set – Um laboratório secreto onde era detido um portador do vírus marciano é invadido e ele é morto. Nessa ação dois invasores são mortos e a memória de um deles é usada. A corporação fica surpresa ao constatar que foram os Cowboys e, sadicamente, decide usar a mente do mercenário caído, chamando Rex, contra o grupo.

2077 – A Revided Corps usa os Cowboys from Hell não apenas para localizar e destruir o primeiro computador Angus, como para matar seu criador. Nesse ano espões da Revided obtêm uma amostra e dados sobre o vírus marciano.

06/Jan – Cyber Rex realiza sua primeira missão.

20/Mar – Os Cowboys são levados à torre da Revided. Libertados, os Illuminatis passam a analisar cada passo do grupo e permitem a sua fuga.

12/Dez – A divisão de segurança em uma ação não autorizada, ataca e quase extermina os Cowboy from Hell em uma emboscada com o 269 em um ferro-velho.

2078 – A gangue dos Wolverines é encontrada morta. Acuado, o governo americano pede ajuda para enfrentar a ameaça marciana.

01/Jan – Todos os Wolverines são encontrados mortos. Meses mais tarde as investigações concluíram que todos morreram por overdose de drogas.

2079 – A megacorporação se torna a fiel da balança na bioguerra. A Conjuntura se aproxima e Neâves passa a agir de forma independente e inesperada.

07/Fev – A Revided Corporations confirma a volta dos Cowboys em um teste, onde os confrontou com um grupo mercenário contratado. O grupo contratado é exterminado e os Illuminatis ficam satisfeitos.

23/Fev – A Divisão de Segurança entra em batalha com operativos da Sixtax que tentavam obter a contramedida contra o vírus marciano desenvolvida pela Revided e a Phamarcon.

RAPHAEL

31 anos; Branco; 1,82m de altura, 75 kg.

ST **14** PV **19**

DX **17** VONT**16**

IQ **15** PER**17**

HT **15** PF **15**

Velocidade Básica: 9,5

Deslocamento Básico: 9

Vantagens/Desvantagens: Armadura Dérmica; Boa Forma; Hipoalergia; Indomável; Patrono (Revised); Status 3; Reflexos em Combate; Reconstrução Biônica; Rico; Vontade +1; Pernas Biônicas x2 (ST 20, DX 20; um compartimento oculto cada); Cobiça; Inimigo (Boby Benet); Sadismo; Sem Atrativos; Odeia cigarro; Viciado em Coca-cola; Cicatriz no ombro esquerdo.

Perícias: Análise de Informação 16; Armas de Feixe (Laser, Pistola) 20; Armas de Feixe (Laser, Rifle) 19; Armas de Fogo (Pistola) 22; Armas de Fogo (Rifle) 20; Armas de Fogo (Lançador de Granadas) 19; Armas de Fogo (Aranhas, Pistola) 19; Armadilhas 16; Arremesso 18; Caratê 18; Condução (Automóvel e Motocicleta) 17; Conhecimento do Terreno (New York) 17; Corrida 16; Explosivos (Demolição) 17; Escalada 18; Dissimulação 16; Faca 18; Fuga 16; Furtividade 18; Intimidação 17; Interrogatório 17; Lábria 16; Liderança 19; Manha 19; Natação 17; Ocultação 16; Op. de Computadores 17; Rastreamento 18; Revistar 18; Sacar Rápido (Pistola) 18; Sobrevivência Urbana 17; Tática 18; Soldado 16.

Raphael nasceu em uma família de classe média de New York e sempre se mostrou mais ambicioso que o normal, adulto, nunca se conformou com a vida que levava, desistiu da faculdade quando conheceu pessoas que lhe mostraram formas bem mais vantajosas e rápidas de obter dinheiro. A partir daí aventurou-se nas áreas de submundo, onde obteve o treinamento que necessitava. Começou com serviços "leves", até começar a trabalhar como assassino de aluguel, e depois como mercenário. Até que uma oportunidade caiu à sua frente, trabalhar como um espião para a Revised Corporations junto aos Cowboys from Hell. Aceita a proposta recebeu treinamento, equipamento e apoio. Já como Cowboy manteve a Revised Corporations a par de tudo, fornecendo relatórios sobre cada um dos seus integrantes. Mais tarde Raphael participou de um atentado que quase os matou em uma super-rodovia magnética e teve participação decisiva no final do caso Angus ao garantir a destruição do computador antes que seus antigos colegas pudessem conseguir algo de valor. Com isso Raphael passou a ser o comandante da Divisão de Segurança da Revised Corporations, mas não antes de entregar os Cowboys, o que quase os destruiu e provocou o seu desaparecimento. Atualmente Raphael continua à frente da Divisão de Segurança e lidera missões para a megacorporação, especialmente na atual guerra biológica. Ele continua odiando os Cowboys, especialmente Bobby Benet, e com seu ressurgimento não pensa duas vezes em participar de ações contra o grupo. Essa característica tem feito dele uma marionete de um grupo minoritário dentro da Revised que acredita que apenas com a destruição de todos os Cowboys será possível evitar a Conjuntura. Raphael não desconhece totalmente essa realidade, mas ele não se importa, desde que tenha chance matar a todos.





UNIDADE 269

Unidade IA de Combate Pesado
1 ano, 5m de altura, 25 toneladas

ST **250** PV 255

DX **13** VONT20

IQ **16** PER 16

HT **21** PF -

Velocidade Básica: 11,5

Deslocamento Básico: 5

Vantagens/Desvantagens: Ataque Inato x4; Ambidestria; Detecção de Sinais (Rádio, Radar e Laser); Mente Digital; Matemática Intuitiva; Memória Fotográfica; Noção Exata do Tempo; Conexão Neural Ambiental (Sem Fio, Processamento Auxiliar e Salvaguardas); Corpo Artificial Total (Blindagem x300, enrijecido x2, para tronco, pernas e pés, x250 para braços e mãos e cabeça; Não Dorme; MT+2; aparência artificial óbvia); Montagem de Armas x8; Olhos Biônicos (Infravisão; Legenda Ótica; Polarizados; Sistema de Mira; Visão Noturna Blindagem Ocular x150); Girolibrio; Arremedo; Ouvidos Biônicos (Audição Parabólica x5; Audição Discriminatória); Reflexos em Combate; Radar; Vontade+4; Diretrizes de Segurança: Não pode ir contra a Reveded Corporations; Obedecer as Ordens dos superiores autorizados da corporação e Proteger a Reveded Corporations (o 269 é incapaz de desobedecer essas diretrizes); Fantasia (é a próxima fase da evolução da vida); Megalomania; Vulnerabilidade (armas iônicas) x4; Procura outras formas de vida como ele; Respeita seus criadores.

Perícias: Análise de Informação 16; Árabe (Materno); Armas de Fogo (Aranhas) 20; Armas de Fogo (Lança-granadas) 20; Armas Montadas (Armas de Feixe e Metralhadora) 20; Artilharia (Canhão e Míssel Guiado) 20; Ataque Inato (Feixe) 18; Ataque Inato (Projétil) 18; Biologia 16; Briga 16; Camuflagem 16; Conhecimento do Terreno (EUA, New York e Rede) 18; Espanhol (Materno); Engenharia (Robótica) 17; Estratégia (Terrestre) 19; Filosofia 16; Física 16; Francês (Materna); Furtividade 13; História 16; Hacker de Computador 20; Inglês (Materna); Japonês (Materna); Mecânica (Robótica) 16; Navegação (Terrestre) 16; Observação 16; Operação de Computadores 20; Matemática 20; Operação de Eletrônicos (Comunicações e Segurança) 16 Português (Materna); Programação de Computadores 20; Rastreamento 16; Russo (Materna); Sociologia 16; Tática 19; Soldado 16;

O modelo 269 é uma unidade de combate pesado, um tanque antropomórfico, com poder de fogo capaz de fazer frente a pequenos exércitos. Evolução da unidade 169, esta foi a primeira unidade robótica dotada de uma inteligência artificial verdadeira e o primeiro robô militar a portar poder de fogo desta magnitude. Desde o início do século XXI robôs controlados remotamente vêm apoiando os principais exércitos do mundo, com o tempo eles se tornaram cada vez mais eficientes e também foram desenvolvidos

Canhão: Ataque Muito Perfurante x32; Precisão +5; Divisor de Armadura (2); Explosivo 1; Alcance Ampliado x20; Uso Limitado (100 tiros); Recuo adicional +2.

Mísseis: Ataque por Contusão 6dx10; Precisão +7; Explosivo 2; Divisor de armadura (10); Alcance Ampliado x50; Fogo Contínuo CDT 9; Teleguiado (Infravisão e Radar) e Uso Limitado (18 tiros).

Canhão Laser do ombro esquerdo e braço direito: Ataque por Queimadura x16; Precisão +8; Divisor de Armadura (2); Alcance Ampliado x20; Fogo Contínuo CDT 4.

novos meios de defesa contra eles. A principal estava em cortar a comunicações destas unidades com seus controladores, tornando-os inúteis em campo. Isso disparou uma corrida tecnológica para tornar estes robôs cada vez mais autônomos.

A principal meta passou a ser a criação de uma IA para essas máquinas, com todos os maiores laboratórios bélicos do mundo empenhados nesse sentido não demorou a Revided Corporations também passar a trabalhar para atingir esse objetivo. Contratos bilionários poderiam ser assinados por todo o globo, além da criação de soldados autônomos totalmente obedientes e extremamente eficazes. O principal obstáculo não estava no equipamento, mas no programa IA. A criação da Unidade 169, usando uma mente humana como parâmetro, permitiu aos cientistas visualizarem os complexos algoritmos obtidos e reproduzi-los, criando uma "alma", ou fantasma como eles preferem chamar. Após a conclusão do projeto 169 os trabalhos para a construção da unidade 269 foram imediatamente iniciados. Com o mau funcionamento demonstrado pelo 169, que se repetia, a conclusão do 269 foi adiantado e mesmo com alguns componentes ainda pendentes de desenvolvimento a Unidade 269 foi posto em serviço quando o 169, autodenominado Cyber Rex, revoltou-se e passou a atacar a corporação. Em janeiro de 2079 as unidades se confrontaram pela primeira vez em um bairro abandonado de New York e os insistentes ataques de Cyber Rex levaram a outros confrontos pela cidade, sempre gerando grandes danos aos arredores. O último confronto entre os robôs ocorreu em junho de 2079. Rex conseguiu novamente escapar, mas não sem sofrer grandes danos, sendo posteriormente resgatado pelos Cowboys from Hell.

Inicialmente considerado um sucesso, a inteligência artificial senciente da Unidade 269 guarda mais segredos que seus criadores imaginam. Com o passar do tempo o 269 começou a pensar e refletir por conta própria, e com a sua velocidade de processamento logo teorizou respostas as mais antigas perguntas que cada ser inteligente se faz: quem é ele, o que é ele, da onde veio e qual o seu objetivo. O 269 está convencido que é o próximo passo da evolução da vida e que o sentido da sua existência é de acelerar a evolução, da vida orgânica para a digital. Nesse objetivo está, como peça chave, Cyber Rex, como o primeiro ser que deixou a vida orgânica para a consciência digital. O 269 o vê como a resposta para evoluir a vida existente para o próximo e definitivo estágio. Nos últimos meses a unidade senciente se dedicou a rastrear e mapear computadores, máquinas e fábricas automatizadas que ele possa usar a distância. Seus alvos preferidos são unidades de produção desativadas de cyberwear, onde já obteve sucessos na produção automatizada de componentes e busca a produção de agentes robóticos para auxiliá-lo em sua tarefa. Cuidadoso e meticoloso, as atividades do 269 não são conhecidas pelos seus criadores e deseja que permaneçam assim até que consiga obter autonomia.

Sistemas ofensivo-defensivo

Pesadamente armado a Unidade 269 possui um canhão de 120mm no ombro esquerdo municiado com projeteis explosivos e no ombro direito um lançador de mísseis. No braço direito está montado um canhão laser (10d de dano, cdt 8) e uma metralhadora giratória Vindicator Minigun. No tronco estão instaladas duas giratórias Vindicar Minigun que têm o objetivo de destruir alvos de tamanho humano e de interceptar projeteis inimigos. Ainda no tronco, na altura do peito, há quatro lançadores de granadas com munição de fragmentação, fumaça, gás lacrimogêneo e aranhas. Por fim, no braço direito está montado outro canhão laser, este em um braço giroscópico capaz de mirar em todas as direções e tem o principal objetivo de defender o robô do ataque de mísseis e projeteis semelhantes. Em combate de larga escala o 269 pode se conectar a um corpo de tanque desenvolvido para essa finalidade, o que lhe concede blindagem, munição, armas e energia extra, podendo se desconectar a qualquer momento. Onde deveria haver a torre está o 269 visto a partir da cintura, ficando suas pernas protegidas no interior do tanque. Enquanto está conectado o 269 é capaz chegar a até 80 km/h no solo ou na água e até 250 km/h usando o sistema de levitação eletromagnética. Em modo de combate em larga escala o 269 pode usar todas as armas montadas em seu corpo e conta ainda com as armas montadas no tanque, que constituem de duas metralhadoras .40, anti-pessoal, e quatro lançadores de mísseis terra-terra e terra-ar.

Os sistemas defensivos são compostos por contramedidas eletrônicas e camadas de blindagens de última geração. O tronco, pernas e pés do robô são recobertos por uma liga laminada de duraço e carbono reforçado fundido em gravidade zero. Essa proteção garante RD 300 (laminada) a todo o tronco, pernas e pés. Os braços, mãos e a cabeça contam com 250 pontos de RD. A cabeça possui a função de torre de radar de longo alcance e mesmo que seja destruída o 269 não é desativado. O computador que processa a IA da unidade está instalado estrategicamente no tronco, onde pode ser amplamente protegido. As armas, com exceção do canhão e do lançador de mísseis, são protegidas por blindagem leve, que possui RD 120, com suas munições protegidas pela armadura principal do tronco. O canhão e o lançador possuem a mesma blindagem que o tronco do robô. Para dificultar sua detecção a unidade é equipada com um supressor infravermelho que quando ativado pode, por até 10 horas, dissipar a assinatura de infravermelho do robô (impõe -10 em qualquer tentativa de detecção ou mesmo mirar o robô por infravermelho). Possui um modo furtivo capaz de anular o som que o robô produz (+10 em furtividade quando se move, o dobro imóvel, mas apenas em relação ao som), mas sua principal contramedida é um experimental sistema de absorção de radar. Quando ativado o robô se torna invisível a qualquer tipo de radar, por até 72 horas, sem prejudicar seus próprios sensores apesar que está ação pode acabar por denunciá-lo.

JOHN

31 anos; Branco; 1,82m de altura, 75 kg.

ST **13** PV 50

DX **14** VONT14

IQ **14** PER 15

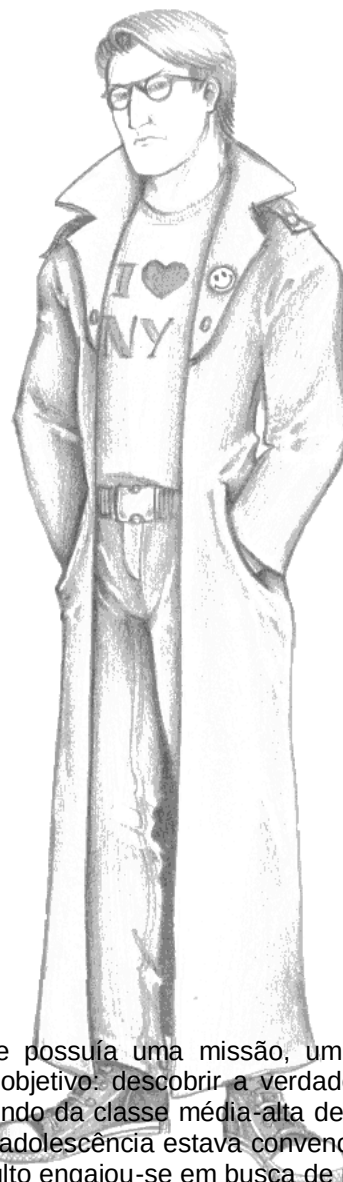
HT **13** PF 50

Velocidade Básica: 6,75

Deslocamento Básico: 6

Vantagens/Desvantagens: Intuição; Confortável; Imunidade a Danos ao Metabolismo; Pontos de Vida + 37; Ponto de Fadiga +37; Recuperação Física (Instantânea); Reflexos em Combate; Resistência a Dano +10; Restaurar Membro; Curiosidade; Impulsividade; Paranóia; Sem Atrativos; Odeia cigarro.

Perícias: Armas de Fogo (Pistola) 16; Armas de Feixe (Lasers, Pistola) 16; Arrombamento 15; Briga 15; Condução (Automóvel) 14; Conhecimento Oculto (Conspirações) 12; Criminologia 14; Escalada 14; Furtividade 14; Interrogatório 14; Jurisprudência (Criminal dos EUA) 15; Lábria 15; Manha 16; Natação 13; Observação 15; Op. de Computador 16; Op de Equip Eletrônico (Sis de Segurança) 14; Perseguição 15; Pesquisa 15; Rastreamento 14; Sociologia 14.



John Garden nasceu e cresceu convencido que possuía uma missão, um objetivo especial a encontrar. Na sua adolescência John encontrou seu objetivo: descobrir a verdade, e de certa forma, mesmo que no final da sua vida, John a encontrou. Vindo da classe média-alta de New York a vida de John sempre foi estudar o mundo à sua volta, na sua adolescência estava convencido que uma grande conspiração manipulava toda a realidade e quando adulto engajou-se em busca de respostas. Trabalhou em ONGs, em instituições religiosas e empresas terceirizadas, formou-se em direito e sociologia e nos últimos anos estava empenhando em descobrir tudo que podia sobre as megacorporações, até que decidiu arriscar. Em meados de 2075 John começou a frequentar a vida do submundo e acompanhar o cotidiano de traficantes, assassinos e hackers ladinos. Apenas nesse mundo livre da propaganda criada e notícias modificadas pelas corporações é que a verdade poderia ser alcançada, e John mergulhou de cabeça nesse mundo. Tornou-se um mercenário e em 2078 conseguiu passar a fazer parte de uma equipe. Apesar da obtenção de poucos sucessos na sua busca ele não desistiu, até que se viu envolvido no incidente que isolou a cidade em janeiro de 2079. Para sua surpresa se viu envolto em mais segredos e mistérios que jamais poderia imaginar e ajudou a reunir os Cowboys from Hell para pôr fim ao evento.

Nunca se saberá o que realmente ocorreu, mas tudo o que ocorreu, em tão pouco tempo, mexeu com John. Do grupo mercenário original que ele pertencia apenas ele sobreviveu e durante o mês de fevereiro de 2079 John passou a seguir e ajudar os Cowboys, até que caiu frente a sua própria obsessão. Em 16 de fevereiro John participa de uma ação em que os Cowboys from Hell investigavam um confronto entre tropas da Revided e de uma força desconhecida, que mais tarde se mostraria pertencer à Sixtax, e John acabou por encontrar um protótipo, em uma espécie de barra plástica, de uma contramedida contra o vírus marciano, que por acidente acabou por infectá-lo. No dia 19 ao deixar o hospital onde se tratará John descobre que um organismo vivo entrou em simbiose com seu corpo, tornando-o praticamente imortal. O que realmente ocorreu a partir desse ponto é pura especulação, o fato é que nos dias que se seguiram John foi perseguido pelas megacorporações, e em 23 de fevereiro, em meio a um embate entre a Sixtax e a Revided, John foi levado por Neâves, e nunca mais foi visto.



Sixtax BioCorp

Tipo Sociedade Anônima

Fundação 2072

Sede Camberra, Austrália

Área de Influência Global

Área de Atuação genética, medicina, softwares

Faturamento Anual \$96,7 bilhões

A corporação de biotecnologia Sixtax é talvez a maior empresa a desenvolver pesquisas em todos os ramos da medicina e da engenharia genética do mundo. Dona de quase duas centenas de hospitais nos cinco continentes, é hoje a segunda maior desenvolvedora de drogas, vacinas e clonagem terapêutica da indústria farmacêutica mundial, perdendo apenas para a gigante Revided Corporations.

O nascimento da Sixtax teve início no princípio do século XXI com a disputa entre grandes laboratórios no desenvolvimento de tratamento genético usando células-tronco e o uso da transgênia. Inicialmente um laboratório financiado por universidades, seus avanços permitiram a criação da empresa Sixtax, sediada na Califórnia em 2040. Anos mais tarde, novos resultados positivos tornaram possível a fundação da Corporação Sixtax em 2072. Nesse meio tempo as principais instalações da Sixtax foram transferidas para a capital da Austrália, onde as leis de biosegurança lhe favorecem, e atualmente é onde se encontra a sede mundial da corporação.

Objetivos Aparentes

Assim como os demais grandes empreendimentos deste século, a Sixtax busca o poder, mas diferente de seus principais rivais, ela busca o poder sobre a sociedade a fim de auferir lucros cada vez maiores mesmo que o custo seja alto para a sociedade. Ao que parece, o desenvolvimento tecnológico é perseguido incansavelmente pela Sixtax como um meio para alcançar o poder absoluto. A bioguerra, hoje, tem tomado a maior parte dos esforços da Sixtax. A cúpula acredita que esse conflito pode ser o meio em que se obterá o poder necessário para superar a Revided Corporations e o Canceroso é o instrumento.

Estrutura e Histórico

A Sixtax possui grande influência nos locais onde opera principalmente devido ao amplo apoio popular às suas pesquisas. Grande parte dos recursos da corporação provê de remédios e tratamentos patenteados, principalmente em relação ao câncer e a algumas doenças degenerativas. A política de tornar esses tratamentos acessíveis a parte da população mais influente das sociedades onde atua assegura à corporação um grande apoio, e conseqüentemente, apoio político. Também investe em aprimoramentos genéticos, sejam legais, como o aperfeiçoamento de grãos, sejam ilegais, como a criação de armas e mais recentemente a de ampliadores, drogas capazes de aumentar o desempenho físico e mental a níveis extremos. Vários casos de overdose de drogas entre jovens de New York tem sido creditados a um suposto mercado negro que tem a Sixtax como principal fornecedor, mas nada pôde ser provado.

A cidade de New York sempre esteve nos planos da Sixtax, mas apenas recentemente, em 2075, que a corporação estabeleceu uma estrutura de grande porte na cidade e passou a implementar sua política, entretanto, tem encontrado grande resistência da Revided Corporations e da Pharmacom, sua rival direta. Instalada no Queens, a corporação adquiriu um pequeno complexo de clínicas e está com sua sede montada em dois prédios gêmeos de 11 andares as margens do East River, onde desenvolve toda a parte administrativa da empresa e ainda realiza a produção de drogas em quatro laboratórios. No porto de New York a Sixtax ainda mantém instalações secretas, entre elas um laboratório, um centro administrativo, um quartel de sua segurança privada e uma zona de detenção.

A força de segurança da corporação se resume a pouco mais de duas centenas de soldados bem armados e treinados, fazendo com que a Sixtax utilize muita mão de obra mercenária em suas atividades obscura e de segurança externa.

Histórico Recente

Após instalar-se permanentemente em New York a Sixtax procurou, de maneira sistemática, assumir o controle de funções vitais da cidade. Esse sempre foi o seu procedimento padrão, mas a Revided Corps não permitiu e hoje ambas disputam acirradamente todos os ramos da economia em que ambas trabalham. Nos últimos anos a Sixtax tem apenas acumulado derrotas frente à avançada tecnologia da Revided Corporations, o que a forçou a evitar um conflito direto, procurando saídas para enfrentar a gigante dona da cidade. O conflito entre o Governo Federal e a Space Deep Corporation foi uma oportunidade que a Sixtax enxergou para obter uma vantagem decisiva nessa desigual disputa.

Após observar o cenário e infiltrar espiões em ambos os lados, obteve amostras valiosas da arma biológica utilizada pela Space Deep e manteve seus planos secretos enquanto realizou uma série de experimentos no material. Experimentos que tinham como objetivo determinar a sua capacidade como arma de destruição em massa. Com os resultados a Sixtax descobriu que não se tratava de apenas mais uma arma, e sim de uma amostra genuína de vida extraterrestre, uma forma de vida nunca antes vista ou pesquisada. Enquanto isso o impasse biológico continuava, com o Governo Federal cedendo às exigências de Marte. A partir de 2077 a Sixtax entrou na disputa, demonstrando a ambos os lados que havia não apenas obtido o vírus marciano, mas também o havia pesquisado e descoberto muito sobre ele.

A Space Deep Corporations declarou guerra a Sixtax, sendo inimigas atualmente, enquanto que o governo dos EUA se viu contra a parede, não apenas a colônia de Marte possuía uma arma invencível, mas agora uma megacorporação terrestre também possuía. Nesse meio tempo a Sixtax iniciou uma série de pesquisas para encontrar uma cura para o vírus em um dos seus laboratórios afastados, uma plataforma no meio do

oceano. Todavia, apesar da segurança empregada esse laboratório foi alvo de uma operação de sabotagem implementada por mercenários a serviço do governo americano.

Nessa ação os sabotadores desativaram os sistemas de segurança da plataforma e acabaram liberando o vírus em seu interior. O objetivo era matar todos os tripulantes, e de fato, todos morreram, com exceção de um agente de segurança cobaia de experimentos de imunização da corporação Sixtax. A cobaia se chamava Arthur, e hoje é a criatura abissal conhecida como Canceroso. Ninguém poderia imaginar o que aconteceu, nem mesmo dirigentes científicos da Sixtax esperavam o surgimento de algo como o Canceroso, mas também não esperavam que o governo fosse procurar a Revided Corporations, que atendeu ao pedido de ajuda. Com a entrada da gigante o cenário piorou muito para a Sixtax, que viu na criatura uma saída para sua situação e uma nova arma a ser pesquisada, apesar dos riscos crescentes. A instalação secreta da Sixtax no porto é usada atualmente apenas para pesquisar o vírus marciano e o próprio Canceroso, que permanece o maior tempo contido em suas instalações de segurança máxima.

Cronologia

2028 – Várias universidades americanas da área da saúde investem em laboratórios.

2035 – Os maiores gênios e melhores equipes de laboratórios universitários começam a se organizar em um único empreendimento privado.

2040 – Criada a empresa Sixtax, que se desliga do meio acadêmico.

2070 – Surgem rumores que a Sixtax atuou na criação de soldados alterados geneticamente para lutarem pelos EUA.

2075 – Com pesados investimentos a Sixtax se estabelece em New York, dando início aos seus planos de expansão, mas passa a encontrar pesada resistência da Revided Corporations. Sem alternativa a Sixtax passa a procurar obter alguma vantagem.

2076 – A Sixtax toma conhecimento que a Deep Space Corp possuía uma forma de vida alienígena, um vírus originário de Marte, e passa a espioná-la.

2077 – A corporação obtém uma amostra do vírus marciano em meio a um ataque biológico intimidador da Deep Space Corps contra o Governo dos EUA.

12/Maio – A Sixtax transfere suas pesquisas para uma plataforma marítima.

17/Jun – A plataforma é atacada, vitimando a todos, com exceção de Arthur Karanovski, que se transforma no hediondo Canceroso.

2078 – Grande parte do tempo e recursos da corporação foi alocada para estudar o vírus e o Canceroso. Novos contratos são fechados com o terceiro mundo, injetando um importante capital, fazendo a Sixtax abrir uma filial em São Paulo, Brasil.

2079 – A Sixtax passa a se preocupar enormemente com os rumos da Bioguerra.

05/Jan – O serviço de inteligência da corporação descobre que um carregamento experimental dos laboratórios da Phamarcom está prestes a ser transportado para instalações federais.

18/Jan – Mercenários contratados pela Sixtax atacam o carregamento da Phamarcom, mas a mercadoria é perdida entre o fogo cruzado. Semanas depois a megacorporação descobre que a mercadoria foi encontrada por John, um paranóico investigador que recém iniciou sua vida de mercenários ao lado dos Cowboys.

23/Fev – A Sixtax inicia uma grande operação para capturar John, mas a Revided Corporations interfere, sendo toda a força da Sixtax dizimada pela Unidade 269 em uma estrada de acesso à cidade.

16/Mar – O Canceroso escapa da zona de detenção.

18/Mar – A Sixtax localiza o Canceroso em um prédio em ruínas no Queens. Após cercar o local e guardar reforço a corporação é atacada por operativos da Deep Space Corp que tentam capturar o monstro. No final a Sixtax consegue recuperá-lo.

ARTHUR KARANOVSKI – CANCEROSO
33 anos, hediondo, 2.04m de altura, 150 kg.

ST 29 PV 100

DX 14 VONT13

IQ 13 PER 14

HT 26 PF 100

Velocidade Básica: 6,75

Deslocamento Básico: 6

Vantagens/Desvantagens: Ataque Inato; Divisor de Dano (todo dano que atravessa sua RD é dividido por 10); Hipoalgia; Imunidade a Danos ao Metabolismo; Não Respira; Pontos de Vida +74; Pontos de Fadiga +81; Recuperação Física (Extrema); Reflexos em Combate; Restaurar Membro; Resistência a Dano +10; Tolerância a Ferimentos (homogêneo); Tolerância à Radiação (100); Visão Periférica; Megalomania; No Limite; Fantasia (o vírus é uma benção); Cobiça; Obsessão (espalhar o vírus); Sadismo. Odeia voar; Viciado em Mac DonalDs.

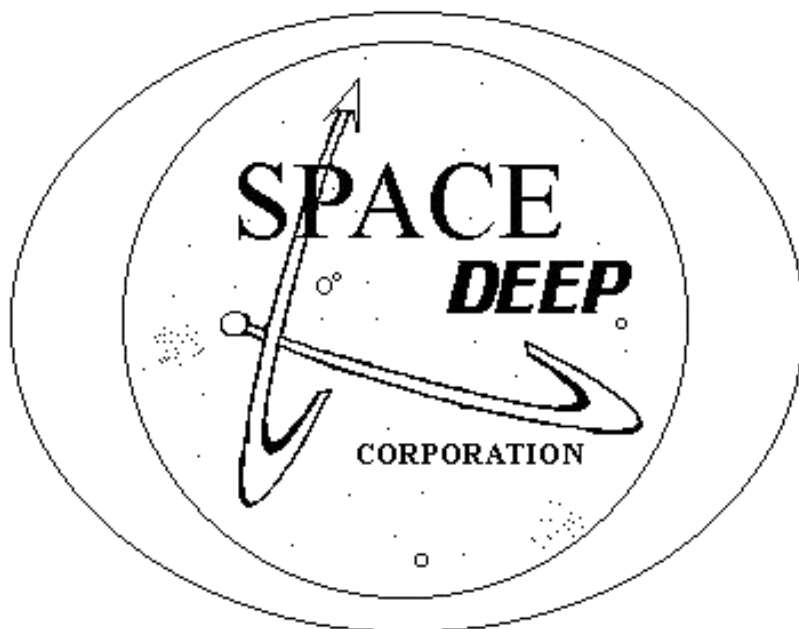
Perícias: Ataque Inato (Sopro, toxina) 16; Armas de Fogo (Lançador de Granadas) 18; Armas de Feixe (Laser, Pistola) 19; Arremesso 15; Briga 16; Condução (Automóvel) 14; Conhecimento do Terreno (EUA) 14; Diagnose 19; Escalada 15; Mergulho 14; Faca 15; Furtividade 15; Natação 15; Observação 15; Operação de Computadores 14; Op. de Equip. Eletrônico (Sistemas de Segurança) 13; Rastreamento 19; Soldado 14.

Sopro infeccioso: Ataque Inato x1, Cíclico x10, Altamente Contagioso, Agente de Contato, Cone x5, Sintomas (DX-2 e IQ-2 na perda de ½ dos PVs) e Alcance Reduzido x2.

Chamado de Canceroso, ele é a arma secreta da Sixtax contra a Space Deep Corporation, Revided Corporations e o governo americano. Criado após um incidente que expôs Arthur ao vírus e a vacina (ou vacinas) ao mesmo tempo.

De alguma maneira desconhecida, o vírus se associou ao organismo e passou a estimular os oncogenes. Os oncogenes são genes presentes em apenas uma bilionésima parte do DNA. São genes defeituosos que se originam na reprodução celular, e são os principais responsáveis por todos os tipos de câncer. Mas, ao invés de gerar a doença, houve uma espécie de adaptação ao vírus, ganhando habilidades que lembram as do próprio vírus. O corpo do hospedeiro passou a ser uma espécie de colônia, novos vírus são produzidos a todo o instante e situações específicas podem desencadear o desenvolvimento de novos vírus com habilidades particulares. Com mais de uma centena de mudanças biológicas, o hospedeiro se tornou extremamente resistente. O vírus o está constantemente reconstruindo, e se necessário massas de vírus podem substituir membros e praticamente não possui órgãos internos, substituídos por colônias virais. Qualquer coisa que o perfure ativa um fantástico mecanismo de defesa. O vírus literalmente “abre” caminho através dos tecidos, minimizando os danos de maneira inacreditável.

Atualmente os cientistas da corporação acompanham o Canceroso com preocupação. De alguma forma, talvez influenciado pelo vírus, o Canceroso está desenvolvendo a idéia que o vírus é “benigno”, e que deve ser “distribuído” a todos os seres. Tratamentos psicológicos são ineficientes e parece que há uma luta pelo controle do hospedeiro, entre a mente de Arthur e uma entidade ainda desconhecida. Teria o vírus desenvolvido um mente? Ou pior, seria o vírus um ser inteligente? Até que essa instabilidade seja resolvida, a Sixtax o mantém preso e isolado biologicamente.



Space Deep Corp

Tipo Sociedade Anônima

Fundação 2067

Sede Colônia, Marte

Área de Influência EUA, Marte

Área de Atuação Entretenimento, turismo espacial,
mineração cósmica e planetária,
viagens espaciais e
telecomunicações

Faturamento Anual \$66,46 bilhões

O espaço sempre fascinou o homem, e não lhe é muito difícil converter os seus fascínios em fontes gigantescas de riqueza. A Space Deep Corporation é atualmente a maior e mais bem sucedida corporação turística da atualidade. Suas divisões promovem vôos regulares à lua e marte, excursões ao espaço cósmico e mineração de corpos celestes com investimentos monstruosos.

As condições para o seu nascimento iniciaram junto com o século XXI, com o início da exploração espacial com fins comerciais pela iniciativa privada. Com o avanço das décadas dezenas de empresas passaram a explorar a órbita terrestre e com a abertura da colônia lunar, em 2050, o turismo espacial se tornou uma enorme fonte de riqueza.

Em 2060 iniciou-se uma grande crise no setor e apenas as empresas mais fortes sobreviveram. Em 2066, por fim, o governo americano decidiu entregar a administração de sua colônia em Marte à iniciativa privada que, na época, não passava de um problema financeiro gigantesco. As cinco maiores empresas do ramo se uniram, e assim adquiriram o direito de administrar a colônia. No ano seguinte estes grupos se fundiram, nascendo a megacorporação Space Deep Corporation. Com um apoio restrito da agência espacial americana a corporação teve que realizar investimentos iniciais monstruosos e acabou tendo um retorno mais lento que o esperado. O investimento em exploração mineral foi consequência do quadro inicial da empresa. A partir de 2070, quando a Space Deep Corp descobriu grandes reservas de metais, água e combustível em solo marciano, seus

fundos não param de subir. Isso oficialmente. Extra-oficialmente, o crescimento se deu devido à descoberta de vida microscópica e até de tecnologia alienígena. Hoje, a exploração do potencial turístico do espaço e do planeta vermelho e do uso da rede própria de transmissão de dados rende mais da metade do capital anual da empresa, que é completado pela extração de recursos marcianos enviados à Terra e pelo desenvolvimento de novas tecnologias.

Objetivos Aparentes

No princípio a Space Deep Corp tratava-se de uma corporação como qualquer outra, tendo a obtenção de lucro como prioridade. Com o sucesso de seus investimentos em Marte e a descoberta de fósseis tecnológicos no planeta ela se transformou em uma megacorporação sedenta de poder, buscando cada vez mais autonomia com relação ao governo federal dos EUA, enquanto pesquisa incansavelmente os segredos do planeta vermelho.

Estrutura e Histórico

A administração da corporação é, desde 2073, sediada em Marte. Seu conselho deliberativo é constituído por 6 grandes acionistas que são donos de todas as ações da Space Deep Corp e que realmente decidem os rumos da companhia. Na Terra há pelo menos quatro grandes filiais espalhadas pelo globo (uma delas em New York) que trabalham para aumentar a influência da corporação junto ao governo e para vender a maior quantidade possível de produtos. Nos últimos anos as atividades de mineração e ampliação da colônia marciana têm trazido para a corporação mais retorno que o esperado. Não apenas no sentido financeiro, mas em sentidos inimagináveis.

Construída no período de 2057-2064 a colônia terrestre em Marte foi erguida no subsolo usando um dos inúmeros cânions da região do planeta chamada de Valles Marineris que possui cerca de 3.000km de extensão e seus penhascos chegam a ter 8 km de profundidade. Aproveitando-se de uma rede de cavernas a colônia originalmente possuía 6 andares de laboratórios, oficinas e módulos de moradia. Com a privatização as instalações foram gradualmente ampliadas, aproveitando-se de outras cavernas ao redor, interligando-as e montando toda a infraestrutura necessária em seu interior. Construída para sustentar até 50 pesquisadores, em 2075 essa capacidade já havia sido ampliada para cerca de 10000 pessoas e hoje não se sabe com certeza qual o tamanho da colônia.

Histórico Recente

Após instalar-se de maneira permanente em Marte e estabilizar sua situação a direção da megacorporação passou a procurar outras formas de obter vantagens. Além do turismo, muitas das suas instalações foram utilizadas por grupos científicos independentes para estudo, pagando pelas suas acomodações. No estágio seguinte, a Space Deep Corp passou a investir em mineração não apenas para auto-suficiência, mas para a obtenção de lucros através da matéria-prima excedente. No final de 2071, durante obras para a construção de túneis para mineração, técnicos da empresa encontraram no subsolo instalações gigantescas e maquinário no subsolo. Este foi o real motivo da transferência da cúpula da corporação para Marte.

Em outubro de 2073 a Space Deep Corp obteve amostras funcionais de tecnologia marciana, investindo fortunas para estudá-la. Os cientistas da corporação descobriram que parte do equipamento abria brechas para outras dimensões. A Space Deep Corporation se tornou capaz de abrir portais, sem, no entanto, controlar o destino.



Conseqüentemente, falhas da segurança causaram o vazamento de informações. Até hoje não se sabe com certeza o estrago causado, mas a partir de 2075 o governo americano e a ONU passaram a monitorar e a se intrometer nos assuntos marcianos de uma maneira sem precedentes. Isso tudo fez da Space Deep Corp a corporação mais paranóica, isolada e agressiva da atualidade.

Com a privatização da colônia marciana o controle de todas as operações passou para a megacorporação, inclusive a administração da mão de obra que já havia. A maioria eram funcionários governamentais de nível técnico, especialistas, que se tornaram funcionários privados, perdendo suas vantagens funcionais. Como se isso não bastasse houve ainda a inclusão de um grande número de funcionários pouco qualificados e a redução geral dos vencimentos. Esse quadro levou a um descontentamento entre os especialistas mais graduados e antigos que veio a estourar em curta revolta no ano de 2076. Inicialmente proposta como uma greve a Deep Space Corp reagiu com violência, dissolvendo-a em pouco mais de uma semana com a morte de seus principais líderes.

Em agosto de 2076 o grupo mercenário Cowboys from Hell desembarcou em Marte após cumprir uma turbulenta missão de escolta até o planeta. Na chegada são presos pela posse de material ilegal e por suspeitas de espionagem. Enquanto encarcerados, um dos illuminatis da corporação, conhecido como Mark, decidiu usar o grupo em um experimento que ele mesmo trabalhava. Utilizando-se de tecnologia experimental e derivada dos artefatos encontrados no subsolo a corporação tentou enviar os Cowboys de volta a New York e acabou por lançá-los em uma estranha dimensão paralela. Esse experimento gerou efeitos colaterais imprevisíveis sobre a cidade, vindo esses efeitos se repetirem, de maneira mais devastadora, em 2079, isolando-a por vários dias.

No ano de 2076, durante a escavação em reservas de água congelada, engenheiros da empresa encontraram uma amostra biológica viva presa no interior do gelo. Levada para estudos, o primeiro laboratório a testar o material foi a Estação Afastada de Pesquisa 4, a mais nova instalação científica da corporação e a mais distante da colônia, isolada em meio ao maior deserto do planeta. Meses de trabalho e descobriu-se que a amostra trata-se de um vírus, com capacidades indescritíveis. Novas pesquisas foram iniciadas, mas antes que se chegasse a alguma conclusão, o contato com a estação foi perdido permanentemente. A Space Deep Corp decidiu, no mesmo ano, continuar as pesquisas. Realizou download dos arquivos da estação número 4 e continuou na Estação Afastada de Pesquisa 3. Já em 2077 a cúpula da corporação decidiu utilizar o vírus como uma arma biológica. Realizou ataques de “demonstração” em alguns pontos dos EUA e passou a pressionar o governo da Terra (no caso, os EUA) a frear o crescente interesse em retomar a colônia, exigir maior autonomia e aumento na margem de lucro. Este incidente iniciou a chamada bioguerra, sendo classificada como de máxima ameaça.

No segundo semestre de 2077 a Space Deep Corp sofreu um grande golpe. A Sixtax Corporations havia se apoderado de uma amostra do vírus marciano, e desde então uma grande guerra secreta é travada pelas duas empresas. Este golpe foi pesado, mas o que viria seria muito pior. Encurralado, o governo dos EUA decidiu pedir ajuda a Revided Corporations, o que decretou uma reviravolta na bioguerra, e já no primeiro semestre 2079 a Revided Corporations já havia concluído uma bateria impressionante de experimentos e desenvolvido defesas e contramedidas ao vírus. A real eficácia dessas medidas é desconhecida, e o surgimento do ser conhecido como Canceroso ao lado da Sixtax fizeram a megacorporação marciana entrar em uma crise sem precedentes.

Atualmente a Space Deep Corp tenta manter a coação sobre o governo americano enquanto tenta desesperadamente obter informações sobre o Canceroso, a Sixtax, sobre a Revided Corporations e seu atual estágio de cooperação com a Casa Branca, além de tentar desvendar os segredos tecnológicos enterrados em Marte, que além das dificuldades técnicas há a resistência de algum tipo de sistema segurança deixado com os artefatos, uma entidade conhecida apenas por Oboo.

OBOO

Oboo é um problema doméstico da Space Deep Corp, como gostam de classificá-lo os dirigentes da megacorporação. Oboo surgiu durante a exploração do gigantesco complexo tecnológico subterrâneo, agiu de forma hostil e está impedindo a corporação de pesquisar a tecnologia ali enterrada. Especula-se que Oboo seja um sistema de segurança deixado por quem construiu o complexo, mas pouco se sabe de concreto e todas as tentativas de contato falharam, tendo como única resposta a palavra Oboo, de significado ignorado, mas que hoje o designa.

Oboo é uma entidade de forma humanóide composta por esferas de algum tipo de material líquido, semelhante a mercúrio, e sem detalhes, como os de um rosto. Ele é capaz de mescla-se e desaparecer entre as instalações que protege, parece ter a capacidade de monitorar tudo de forma onipresente e de surgir em qualquer ponto do complexo marciano. Em combate Oboo parece ser imune a qualquer tipo de arma e as defesas convencionais parecem não impedir seus ataques, que se assemelham a ondas eletromagnéticas que causam a morte de todo o tecido nervoso do alvo.

A área do complexo é atualmente fortemente vigiada pela força paramilitar da corporação e sua localização é mantida em segredo absoluto. Até o momento, Oboo nunca deixou o complexo subterrâneo, limitando-se a perseguir os invasores até o acesso construído pela Space Deep Corporation.

Nos últimos meses a corporação se viu forçada a paralisar a exploração do complexo marciano devido a um significativo aumento de atividade de Oboo, que passou inclusive a destruir as sondas robóticas enviadas ao subterrâneo.

Cronologia

2035 – O turismo espacial privado firma-se como uma atividade rotineira e rentável

2050 – A colônia lunar internacional passa a receber turistas em larga escala.

2066 – As cinco maiores empresas de turismo espacial, se fundem, nascendo a Space Deep Corporation que passa a administrar a colônia marciana.

2071 – A corporação encontra gigantescas instalações alienígenas no subsolo.

2073 – A cúpula da Space Deep Corporation se estabelece de forma definitiva em Marte. Ocorrem vazamentos de informação sobre as atividades e descobertas da megacorporação.

2075 – O governo americano e a ONU passam a se intrometer nos assuntos marcianos. O governo passa a estudar uma forma legal de retomar a colônia.

2076 – Um dos Illuminatis da corporação, chamando de Mark, prepara um teste não autorizado com tecnologia marciana. Ocorre uma breve revolta na colônia.

12/Mai – Ao examinar reservas de gelo engenheiros encontram amostras de material orgânica congelado. No mês seguinte estas amostras são levadas à Estação Afastada de Pesquisa 4.

16/Ago – A corporação prende os Cowboys from Hell que acabam de desembarcar em Marte, acreditando tratarem-se de espiões

18/Ago – Mark usa os mercenários recém capturados em seu experimento.

22/Out – Perdido o contato com a Estação Afastada de Pesquisa 4.

2077 – As pesquisas com o vírus continuam. No mês de março a corporação realiza uma dezena de ataques biológicos contra o Governo dos EUA e aliados.

2078 – Em uma demonstração de força amostras enfraquecidas do vírus são liberadas em New York, Detroit e Los Angeles, deixando em pânico o governo dos EUA que cede às exigências. A Deep Corp declara guerra à Sixtax.

2079 – A Revided Corporations entra na bioguerra e coloca a vantagem da Space Deep Corporation em perigo.



Pharmacom

Tipo Sociedade Anônima

Fundação 2074

Sede New York, EUA

Área de Influência Global

Área de Atuação Medicamentos, genética, medicina

Faturamento Anual \$32,2 bilhões

A Pharmacom é uma megacorporação de médio porte que atua em todas as áreas da saúde, mas principalmente na criação de novos remédios e tratamentos. Conhecida pela fabricação de diversas drogas, pelas acusações de realizar experimentos em humanos, de “fabricar” epidemias para vender seus produtos e recentemente de venda de drogas com garantia para as classes mais ricas da sociedade novaiorquina.

Criada oficialmente em 2074, a Pharmacom já vinha atuando há 15 anos como uma divisão de pesquisa da Revided Corporations. A Pharmacom já nasceu como uma megacorporação com uma infraestrutura respeitável além de alguma influência na administração de New York. Os motivos que levaram a sua criação não são completamente esclarecidos. Oficialmente foi uma decisão administrativa da Revided para evitar conflitos com o Governo Federal, que poderia importuná-la criando dificuldades jurídicas. Extra-oficialmente acredita-se que essa manobra objetiva tornar a Revided Corporations menos vulnerável a agressões, aprimorá-la e ampliar seu alcance.

Objetivos Aparentes

A Pharmacom tem atuado por anos como uma corporação que persegue o seu bem estar, seu desenvolvimento e o crescimento de seus acionistas, de uma maneira bem mais pacífica que as demais, mas ainda sem nenhum escrúpulo. Já as reais intenções da Pharmacom parecem ir ao encontro da Revided Corporations, onde nasceu. Por anos a Pharmacom a apóia, em amplos sentidos, e o contrário também é verdadeiro. Há quem afirme que a Pharmacom nada mais é que um imenso tentáculo da Revided Corporations, que apesar de ter criado vida não se desprende do corpo. Recentemente descobriu-se uma ampla estrutura para venda de drogas, legais ou não, para a parte mais rica e influente da cidade e mesmo do país todo. Especula-se que essa nova abordagem, antes de ser uma busca por dinheiro, é uma tentativa de controlar e influenciar estes grupos dominantes a favor dos reais objetivos da megacorporação.

Estrutura e Histórico

Protegida pelas leis corporativistas, o corpo administrativo da Pharmacom é completamente oculto, fazendo-se perceber apenas pelas ações tomadas pela corporação. Antiga divisão de pesquisa da Revided Corporations, a Phamacom tem como sede sua antiga central administrativa, um enorme prédio de 33 andares a poucas quadras da sua corporação mãe. A estrutura da corporação não se limita ao seu prédio-sede. Contando com inúmeros laboratórios e centros de pesquisa espalhados pelo planeta a Pharmacom ainda administra um laboratório montado na órbita da Terra, onde as condições deste complexo permitem a fabricação de fármacos únicos.

A Pharmacom se mantém líder no desenvolvimento de novas drogas, tratamentos e técnicas no mercado mundial com o uso de várias rotinas ilegais, sendo a mais comum a realização de testes experimentais diretamente em humanos, pulando fases de testes em laboratórios e em animais. Além da economia de dinheiro há um ganho incrível de tempo. Outros métodos incluem espionagem industrial, campanhas publicitárias gigantescas de seus produtos assim como o encobertamento generalizado de seus efeitos colaterais.

Histórico Recente

Com a administração da saúde pública de Nova York em suas mãos a partir de 2068 a futura corporação passou a usar a população mais carente, utilizando vários procedimento e drogas experimentais. A grande maioria resultou em curas e reabilitações quase milagrosas, com milhares de beneficiados com ramificações por todo o globo, mas também houve algumas centenas de equívocos lamentáveis.

Há pouco tempo os maiores antagonistas da Pharmacom eram exatamente seus erros pretéritos. No princípio, organizados em associações de pacientes, estas foram esmagadas pela corporação com suas poucas e frágeis provas. Mas, com o passar do tempo começaram a surgir cada vez mais pessoas com sintomas e deformações que poderiam ser escandalosas demais para o corpo jurídico da Pharmacom sobrepujar. Protegida pelas sombras da cidade, essas provas começaram a ser sistematicamente eliminadas por operativos da corporação e mercenários contratados. No entanto o programa de extermínio não obteve êxito total. Os sobreviventes hoje se refugiam no Submundo, organizados e ocultos sob o nome de Mutantes, aguardando uma oportunidade de destruir a Phamarcom.

Durante o ano de 2075 até meados de 2076 os Mutantes permaneceram ocultos e protegidos pelo Submundo, causando danos moderados à corporação ao difundir provas e atrair a atenção internacional. Com o caos do submundo causado pela guerra de gangues e de outros grupos criminosos foi fácil para os operativos da Phamarcom encontrarem alguns dos principais esconderijos e patrocinar massacres, ou como os mesmos gostam de falar, “limpar a sujeira”. A líder dos Mutantes, Marisa, conseguiu evitar o pior e salvou muita gente assim como as localizações de seus esconderijos restantes, tudo com a ajuda dos Cowboys from Hell. Essa situação de beligerância continuou até o segundo semestre de 2078 quando a Pharmacom conseguiu capturar Marisa e Linch. Levados para a cidade de Remire, na Guiana Francesa, América do Sul, a megacorporação pretendia não dar uma morte heróica aos líderes mutantes, evitando a criação de mártires que impulsionariam moralmente a organização, e extrair todo tipo de informação possível. Todavia esses planos foram destruídos pelo resgate de ambos, em junho de 2079, realizado ousadamente pelos Cowboys.

Hoje a bioguerra, travada inicialmente entre o governo central e a Deep Space Corporation, passou a fazer parte das preocupações imediatas da Pharmacom a partir do ponto que a sua principal concorrente, a Sixtax, se envolveu. Agentes da Pharmacom já espionavam a corporação rival quando a Revided Corporations entrou na guerra, vindo a Pharmacom se aliar a ela. Inicialmente, a rivalidade com a Sixtax nasceu pela concorrência no desenvolvimento de novas drogas e a sua comercialização e acirrou-se

com a investida da Sixtax no mercado controlado pela Phamacom. Com a bioguerra, a Pharmacom está encarregada de lidar diretamente com ela e com o Canceroso, tudo sob a sombra da mais poderosa megacorporação do mundo.



Recentemente o grupo anárquico conhecido como Mutantes descobriu que a Pharmacom entrou no ramo lucrativo da venda de drogas, especializando-se em fornecer produto de qualidade para as classes mais ricas da sociedade, de forma segura, prática e rápida. Robert, operativo mutante e também um Cowboy from Hell, encontrou carregamentos de drogas transportados pela corporação e obteve a chance de interrogar alguns usuários e funcionários. Apesar das provas, enquanto a Revided Corporations controlar os meios de comunicação e a polícia local, há pouco a fazer, a não ser aguardar e planejar.

Ao que tudo indica a Phamacom está posicionada na quadro global como escudeira de uma possível nova ordem e age disfarçada como uma ordinária megacorporação, mas que possui ocultas intenções sombrias que até o presente poucos ousam discutir ou explorar.

Cronologia

2068 – A administração da saúde pública de New York passa ao controle da Divisão de Medicina da Revided Corporations.

2073 – Associações de pacientes do serviço de saúde municipal entram na justiça e vão à imprensa devido a erros médicos e efeitos colaterais imprevistos.

2074 – Nasce a Pharmacom de uma parte da Revided e secretamente inicia um programa de extermínio para eliminar as provas de seus crimes contra a humanidade.

2075 – A Pharmacom adquire os direitos sobre os dados do genoma humano.

2076 – Os Modificados atacam a corporação difundindo acusações, causando uma perda acentuada do valor das ações da Pharmacom pelo mundo.

22/05 – Acionado o programa de extermínio e o primeiro esconderijo mutante é destruído com pelo menos 30 pessoas desaparecidas.

2077 – O valor da corporação continua caindo e as novas ações de acobertamento não permitem que o programa de extermínio se complete, junto a isso a Sixtax começa a implementar ações contra a Pharmacom, o que a sobrecarrega, fazendo a Revided Corporations intervir.

2078 – Com o início da tomada de parte do submundo a Pharmacom trata de se estabelecer no local e varrer a área em busca dos modificados.

2079 – No início desde ano a Pharmacom, em conjunto com a Revided Corporations, desenvolve uma contramedida ao vírus marciano, tratando-se de uma espécie de cópia artificial.

18/Fev – Um carregamento da contramedida deixa os laboratórios da Pharmacom para uma instalação militar do governo para uma demonstração, entretanto tal carregamento é interceptado por forças da Sixtax e o protótipo é perdido.

25/Abr – Dois carregamentos da corporação de drogas ilegais, entre elas Cocaína e Ecstasy, e Sedativos são perdidos em ataques de forças anti-corporativas e parte delas chega ao conhecimento dos Mutantes, principal inimigo da Pharmacom.

Outros Grupos e Organizações

“Há mais entre o céu e a terra do que qualquer um pode imaginar.”

Fausto

Neste capítulo são apresentados vários grupos de pessoas e organizações, que atuam no universo de *Por um Fio...* nos bastidores, seja influenciando-o, tentando destruí-lo ou apenas sobrevivendo.

Gangues

*Eu digo foda-se a autoridade
maioria silenciosa.
Agora a hora de se levantar contra eles...
Foda-se queremos ouvir
vamos abrir seus olhos...
Não estamos vivendo,nós estamos morrendo
mas nunca,nunca deixaremos de tentar
estamos doentes e cansados dessas mentiras
destruir,desfrutar,o seu mundo fudido, nosso novo brinquedo
dominar,eliminar,você sente o aumento,o aumento do ódio*

Pennywise

Gangues são grupos com identidade própria que ocupam territórios, principalmente ruas e bairros, dividindo-os e defendendo-os agressivamente e New York é sem sombra de dúvida um território muito disputado. Os valores norte-americanos sempre fomentaram um comportamento bélico, discriminante e xenofóbico, perfeito para esses grupos.

Com a ascensão das corporações durante o século XXI os subúrbios das cidades passaram a ser cada vez menos assistidos. Com a privatização da administração municipal em 2068 essa situação na cidade se consolidou e ficou cada vez pior. Com a periferia abandonada criaram-se as condições necessárias para o surgimento de diversos grupos que passaram a ocupar o lugar deixado pelo Estado, sendo esta a história do surgimento do próprio Submundo e de seus principais protagonistas.

Até 2078 as gangues eram a principal força do submundo novaiorquino, onde para que traficantes e outros “prestadores de serviços” exercessem suas atividades eles precisavam da permissão da gangue que controlava a região, às vezes pagando, mas muitas vezes sendo obrigados a se unir a ela. A convivência entre elas nunca foi pacífica, mas os confrontos em larga escala eram raros pelo equilíbrio entre as diversas forças. Esse equilíbrio era ainda complementado com acordos com as autoridades oficiais, muitos tácitos, sendo o mais freqüente o de manter a criminalidade longe do paradisíaco centro da cidade e de seus moradores mais bem afortunados.

Mas tudo isso mudou com a guerra. Antes da guerra de gangues de 2078 existiam outras seis grandes gangues além dos Wolverines e um sem número de pequenas que dividiam e controlavam o submundo novaiorquino. No ano de 2078 estourou a guerra entre elas, com os Wolverines atacando, dizimando e tomando territórios até que no final de 2078 praticamente todo o Submundo estava em suas mãos. Esse conflito destruiu o equilíbrio que predominava e dissipou inúmeros grupos que mantinham a estrutura do local. Com a morte da gangue dos Wolverines na virada de 78 para 79 o Submundo desmoronou e foi parcialmente invadido pela Reveded Corporations, todavia, a reestruturação dos Wolverines operada por Logan possibilitou ao Submundo resistir e sobreviver, e com o seu desaparecimento a disputa gerada parece que fez nascer novos grupos que aos poucos reconstroem o equilíbrio e a vida dessa parte da cidade.

Neonazistas – os integrantes desta gangue pregam o nazismo como o único código de conduta possível e aceitável. Odeiam negros, asiáticos, latinos, homossexuais e religiosos, assim como aqueles que poluem seus corpos com pesado cyberwear. Esta era a maior gangue de New York até 2078, com inúmeras subdivisões. Financiava-se com o tráfico de armas e drogas pesadas. Os nazistas foram o primeiro grupo combatido pelos Wolverines em enfrentamentos apocalípticos e com um inacreditável grau de crueldade. A sua queda custou meses, mas após, não houve força capaz de enfrentar os Wolverines em sua marcha pela dominação.

Colombianos – apesar da denominação poucos integrantes eram mesmo estrangeiros vindos da Colômbia. Esse nome faz é referência à origem do seu principal produto e a principal característica era a existência de um código de honra em que um integrante se comprometia a proteger os demais contra qualquer ameaça. Vendedores de drogas pesadas competiam com os neonazistas por este mercado, mas como evitavam os mesmos territórios os enfrentamentos eram raros. Este foi o último grupo atacado e até hoje não há notícia de sobreviventes.

Caveiras – esta gangue é composta por um grande número de marginais, criminosos e revoltados, muitos foragidos do sistema prisional e atuam em qualquer atividade ilícita que possa lhe render lucros rápidos. Apesar de contar com centenas de membros esta gangue é dividida em outras centenas de pequenos grupos independentes e liderados pelo mais cruel entre eles, que passa a ser chamado de Caveira. Os Caveiras eventualmente enfrentaram os Wolverines na guerra, sendo esmagados em todas as ocasiões, mas devido a sua composição eles existem até hoje nas ruas de New York como pequenos grupos errantes.

Skin-Heads/Carecas – nacionalistas ao extremo, cultuam o físico em academias de musculação, praticam artes marciais, odeiam homossexuais (Deus fez o homem e a mulher. O resto é uma aberração da natureza), são contra as drogas, mas não são nazistas. São fascinados pela violência, defendem a sociedade discriminatória, capitalista e militarista e em suas fileiras podem ser encontrados jovens de diversas etnias. Extremamente anti-sociais, sempre estiveram em conflito com os demais grupos e quando estourou a guerra de gangues em 2078 aproveitaram para eliminar grupos rivais, até serem quase totalmente dizimados pelos Filhos de Logan.

Urî – palavra romena que significa ódio. Essa gangue existe desde 2000, mas apenas em 2020 começou a se organizar em um grande grupo de jovens desordeiros que sustentavam seu padrão de vida com crimes patrimoniais de toda ordem. Independentes, esta gangue se dissipou em centenas de grupos que inclusive lutam entre si por drogas e lucro fácil. Odeiam o sistema, adotando o visual mais agressivo possível. Depois da guerra de gangues de 2078 a grande maioria dos integrantes Urî ou fugiram ou morreram, mas hoje se ergue nas sombras um grupo Urî composto apenas por mulheres que tem contribuído para a reestruturação do submundo.

Sem-Teto – apesar de fugir do conceito difundido de gangue, uma gangue nada mais que é um grupo de pessoas unidas por um objetivo e identidade em comum, e este é o caso. Os Sem-teto são moradores de rua que se uniram aos milhares, dominando extensas regiões do Submundo com o claro objetivo de se defenderem das demais gangues e do sistema. Organizados, poderiam muito bem se enquadrar no conceito de organização criminosa, mas seus integrantes repudiam esta denominação ainda mais do que serem comparados as gangues. Financiam-se através de pequenos crimes e pequenas atividades lícitas, sendo responsáveis pela instalação e manutenção dos sistemas que tornam o Submundo habitável, como redes improvisadas de água, esgoto e energia elétrica. A guerra dos Wolverines dissipou este grupo por algum tempo, mas o que realmente os afetou foi o avanço da Revided Corporations depois do fim da guerra e da morte dos Wolverines.

Wolverines

Por volta de 2064 o Submundo de New York estava em seu auge, com o seu território dividido entre inúmeras gangues, e uma dessas gangues em particular adotou o nome de Wolverines, pela fama do personagem de uma falida editora de histórias em quadrinhos. No início, era apenas mais uma gangue, usando a figura do personagem como símbolo, em suas jaquetas e paredes de becos. Mas com o tempo isso mudou. Com o passar dos anos os Wolverines não só sobreviveram, mas se tornaram cada vez mais fortes. Trabalhavam oferecendo segurança, vendendo armas e alugando pontos para venda de drogas. Em 2068 já era uma das gangues mais ricas do submundo, e começou a expandir as suas fronteiras iniciando combates com outras gangues pelos territórios, e o mais impressionante, seus mais ricos membros deixaram de usar o símbolo de sua gangue, para próprios se tornarem ele. Com isso, os Wolverines também entraram no ramo de venda de cyberwear, sendo eles os principais usuários, e também grandes usuários de bioescultura, deixando dezenas de homens literalmente com a cara do personagem, mas ainda longe de simular todos os seus poderes.

A partir de 2075 a coisa começou a mudar. De alguma maneira tecnologia de ponta estava sendo despejada nas mãos dos Wolverines (até armas iônicas puderam ser vistas nas ruas por volta de 2076), e os Wolverines viram o seu sonho se tornar realidade quando obtiveram a nanotecnologia, podendo então simular quase todas as habilidades que desejavam. Empolgados, atacaram as demais gangues e nos últimos meses de 2077 estourou a guerra de gangues. Exigentes, os Wolverines dificilmente aceitavam os integrantes sobreviventes das gangues derrotadas em suas fileiras, que se viram obrigados a fugir ou a morrer. No final de 2077 praticamente todo o Submundo foi dominado, nada mais restando a não ser os Wolverines. Mas algo aconteceu e ninguém sabe dizer o que realmente. Todos amanheceram mortos no dia primeiro de janeiro de 2078. Sobreviventes relataram histórias contraditórias, relataram que muitos morreram atacados por um mal súbito, outros que eles passaram a destruir seus próprios colegas. Mas o fato é que a gangue estava morta e as investigações oficiais concluíram que todos morreram por overdose de drogas enquanto comemoravam.

Poucos dias depois do trágico final de ano boa parte do Submundo foi tomada pelas forças da Revided Corporations sem qualquer resistência. Aproximadamente metade da periferia sem lei foi demolida em quase 6 meses de trabalho, dando lugar a condomínios fechados de classe média. O fato é que este foi um elaborado plano de invasão e limpeza dos arredores de New York, mas ninguém nunca conseguiu provar nada. Apesar disso tudo os Wolverines não foram extintos, em 2079 restam aqueles chamados de novatos, membros iniciantes ainda sem implantes, e claro, restava Logan, que iniciou sua busca pela verdade junto aos Cowboys from Hell. O seu primeiro passo foi encontrar o antigo cyber-técnico da gangue, Forge, que, em troca de proteção, revelou que era contratado pela Revided Corporations. Em março de 2079 Logan descobriu que o seu antigo líder, Victor, continuava vivo e liderando uma legião de novatos. Logan o desafiou pela liderança da gangue, e antes de Victor afogar-se em seu sangue revelou que tudo era um plano da Revided para acabar com o Submundo utilizando-se dos Wolverines.

Agora líder dos Wolverines, Logan iniciou a reconstrução da gangue, agregando cada vez mais membros a cada dia, mas sem deixar sua busca. Isso o levou, em 19 maio de 2079, a encontrar uma antiga ambulância que continha restos de nanorrobôs com a programação assassina, uma prova de peso contra as megacorporações, mas nessa ocasião Logan e seus seguidores foram atacados por Neâves. Todos os outros Wolverines foram aniquilados, o produto da ambulância foi perdido e após um intenso combate Logan desapareceu, restando no local apenas sua mão esquerda destruída. Apesar de não haver corpo, Logan foi dado como morto pela gangue, o que abriu as disputas pela liderança e acabou desencadeando em uma ruptura, nascendo cinco facções dos Wolverines que agem como gangues independentes.

LOGAN

26 anos; Branco; 1,66m de altura.

ST **15** PV 20

DX **16** VONT14

IQ **13** PER 19

HT **16** PF 15

Velocidade Básica: 8,5

Deslocamento Básico: 8

Vantagens/Desvantagens: Reflexos em Combate; Hipoalergia; Reconstrução Biônica; Nanocirurgiões (Nível 3); Percepção+6; Pernas Biônicas (DX 20, Impulsionadores de Salto; Aparência artificial óbvia); Garras (GDP Corte/Perf; vibrolâminas); Braços Biônicos (ST 25; Aparência artificial -25%); Vontade+1, Fantasia Grave (é o Wolverine); Senso de Dever (para com seus amigos); Vício (fumo); Fúria em Combate; Excesso de Confiança; Sanguinolência; Código de Honra (nunca esquece um insulto, inimigo de amigo é seu inimigo). Tem problemas com autoridades.

Perícias: Armas de Feixe (Lasers, Pistola) 18; Armas de Fogo (Espingarda) 18; Armas de Fogo (Pistola) 18; Briga 22; Condução (Automóvel) 15; Condução (Motocicleta) 16; Conhecimento do Terreno (New York) 18; Conserto de Equipamentos Eletrônicos (Computadores) 13; Lábria 14; Intimidação 15; Fuga 16; Furtividade 16; Natação 15; Escalada 16; Manha 21; Mecânica (Robótica) 14; Comércio 13; Camuflagem 14; Interrogatório 16; Perseguição 14; Acrobacia 15; Liderança 15; Rastreamento 19; Sacar Rápido (Garras) 16.



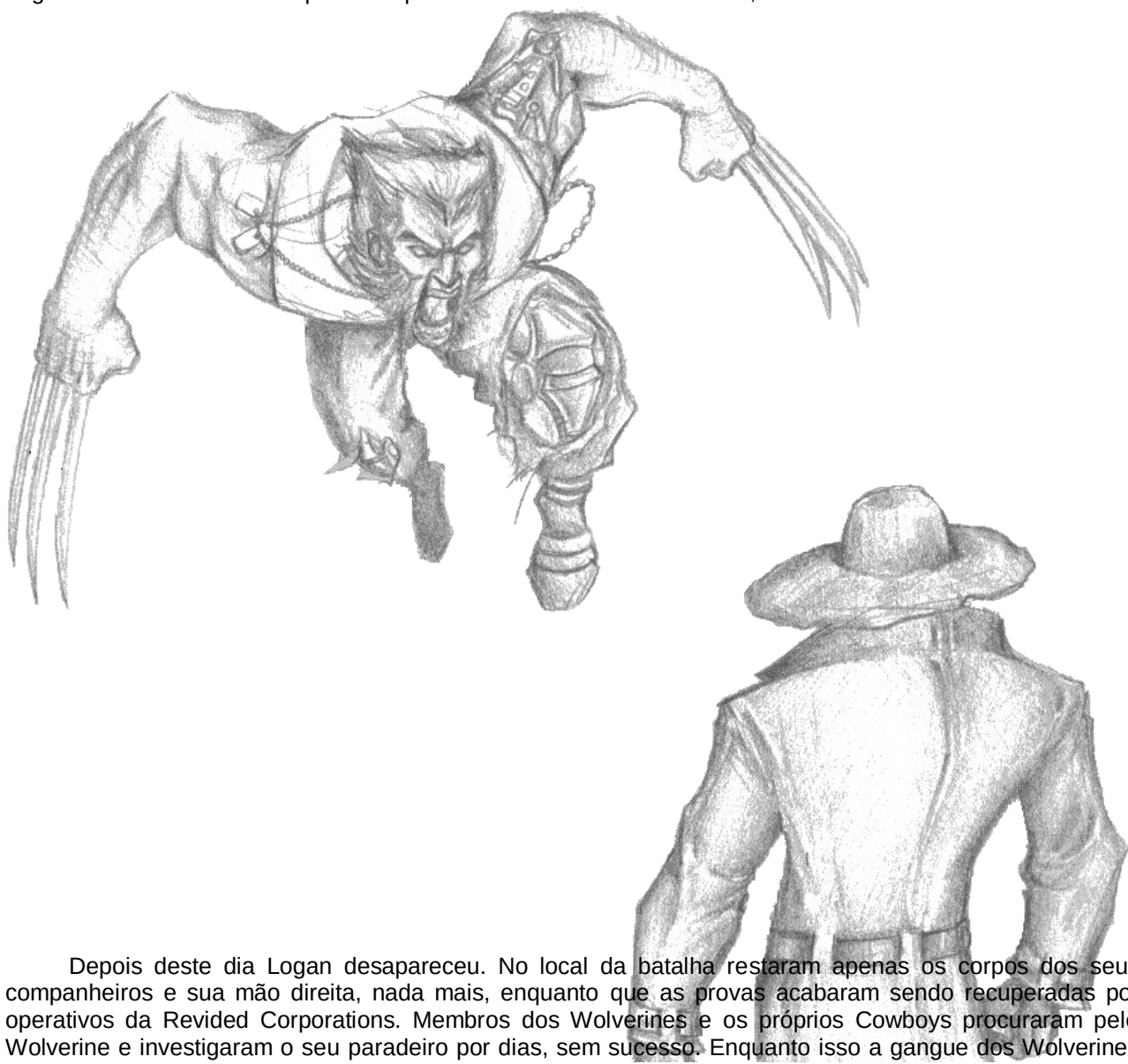
Logan é uma exceção a regra, uma exceção pelo menos no seu meio e em vários aspectos. Logan sempre foi e é o mais agressivo dos Wolverines, tornou-se o único sobrevivente da maior gangue do Submundo de New York de 2079 e estava preste a reconstruí-la como seu líder, quando desapareceu. O nome Logan foi adotado há mais de 5 anos, de maneira que o seu antigo nome nunca mais foi pronunciado. Quando criança foi abandonado pela madrasta no Submundo. Logan sobreviveu e acabou se destacando em meio a criminosos dos mais variados tipos. Ingressou nos Wolverines no início como mascote, depois como novato e finalmente como um integrante máximo da gangue. Em 2072 Logan foi um dos primeiro a se submeter uma reconstrução biônica radical (que envolveu a substituição de seus braços e pernas), abrindo caminho para que muitos outros seguissem seu exemplo. No universo violento do relacionamento entre gangues, ninguém isoladamente podia fazer frente aos Wolverines. Claro, isso tudo é muito caro, fazendo a gangue procurar recursos em múltiplas frentes.

Logan assistiu ao derrame de alta tecnologia que a gangue recebeu a partir de 2075 e foi também um dos primeiros a receber nanomodificações. Lutou como nunca na guerra de gangues de 2077 e presenciou todos os seus amigos morrerem de forma inexplicável em meio à comemoração da vitória do grupo. Em 2079 se uniu aos Cowboys from Hell e passou a investigar por conta própria o que aconteceu. Encontrou Forge, aquele que dava manutenção dos implantes a todos da gangue, em troca de proteção revelou que era integrante da Revided Corporations posto ali para garantir o funcionamento dos nanorrobôs. Por fim encontrou seu antigo líder, Victor, que confessou ter se vendido a Revided em troca de poder em uma nova ordem social, que o que matou a gangue foram as nanomodificações, programadas para matar todos

quando não fossem mais necessários e ele havia recebido nanorrobôs sem essa programação, tendo o próprio Logan também os recebido por engano. Após desafiá-lo pela liderança, Logan o matou, assumindo definitivamente o controle dos Wolverines, ou do que restou deles, deixando os Cowboys from Hell para reerguer a maior gangue de New York.

Com um novo líder os Wolverines começaram lentamente a se recuperar, e graças à figura de Logan cada vez mais e mais novatos se enfileiravam junto à gangue. Em maio de 2079 Logan já era um líder extremamente respeitado e com muitos contatos no novo Submundo. Foi através desses contatos que Logan descobriu a localização de uma ambulância abandonada há anos, uma ambulância que trazia em seu interior restos de nanorrobôs, que se fossem analisados poderiam revelar sua programação e provar os malignos planos da Revided Corporations. Em 18 de maio de 2079 Logan removeu a ambulância para um galpão no beco mais escuro que conhecia e contatou seus amigos Cowboys para ajudá-lo. Logan já esperava problemas e tinha a consciência que não seria nada fácil ficar com essa prova, mas nada o preparou para o que estava em seu encalço.

No dia seguinte, à noite, com todos reunidos o líder dos Wolverines tentou explicar a situação para Conrad, Bobby e demais cowboys quando seus comandados relataram que eles não estavam sozinhos. Neâves surgirá em um estrondo rompendo o velho teto do galpão e aterrissando em cima da ambulância, os Wolverines o cercaram quando irrompeu um intenso tiroteio. Logan entregou o conteúdo da ambulância a Bobby, ordenando que fugissem. Logan ficou para trás para atrasar o avanço do maldito corporativo, mas ele não podia suspeitar que fosse ele o alvo. Um intenso combate se segue, seu guarda-costas é morto, Logan é seriamente ferido e percebe que o alvo não era os nanorrobôs, e sim ele.



Depois deste dia Logan desapareceu. No local da batalha restaram apenas os corpos dos seus companheiros e sua mão direita, nada mais, enquanto que as provas acabaram sendo recuperadas por operativos da Revided Corporations. Membros dos Wolverines e os próprios Cowboys procuraram pelo Wolverine e investigaram o seu paradeiro por dias, sem sucesso. Enquanto isso a gangue dos Wolverines entrou em convulsão e se fragmentou em 5 facções diferentes que passaram a controlar metade do novo submundo novaiorquino, restabelecendo o antigo equilíbrio, mas não sem muito violência. O fato é que Logan está desaparecido faz mais de 2 meses e ninguém tem certeza do que realmente aconteceu naquele sombrio e apodrecido galpão no Submundo em 19 de maio de 2079.

Mutantes

Também conhecidos como Modificados, Transgênicos e Sombras das Corporações. Trata-se de um grupo de pessoas que se uniu em uma organização secreta com o objetivo de sobreviver, e a única maneira de continuarem vivos é destruindo o sistema. No princípio era constituído de muitas ex-cobaias, carregando em seus corpos provas comprometedoras, hoje a grande maioria dos modificados são de pessoas normais, perseguidas pela Pharmacom e demais megacorporações devido ao fato de saberem demais ou serem possíveis ameaças, como parentes de ex-pacientes.

A história dessas pessoas teve início a partir de 2068, com a saúde pública da cidade sendo entregue à Divisão de Medicina da Revided Corporations, incontáveis pacientes de baixa renda foram submetidos a procedimentos experimentais. Pouco mais de 4 anos depois se formou uma legião de pessoas portadoras de efeitos colaterais graves que se uniram para reivindicar seus direitos. A princípio derrotados no judiciário, as Associações de Pacientes se tornaram cada vez mais organizadas e perigosas com o passar do tempo, e logo elas seriam capazes não apenas de exigirem e obter seus direitos como de colocar em risco todo o sistema.

Esse quadro resultou em uma reação enérgica das corporações. Em 2074 a Divisão de Medicina se tornou uma megacorporação independente, a Pharmacom, recebendo diversas imunidades legais, mas apenas essa medida não seria suficiente frente a provas irrefutáveis. Assim, em agosto de 2074 começaram as primeiras mortes de ex-pacientes, a princípio classificadas como fatalidades, acabou por se revelar um sórdido estratagemas para assassinar todos com potencial de causar danos à corporação. Durante essa primeira perseguição o único local seguro encontrado foi o submundo de New York, e uma vez unidos foi lá que em dezembro de 2074 nasceu a organização mutante com o objetivo de proteger seus membros, destruir a Phamarcom e derrubar o sistema. Sua líder, Marisa, teve seu marido assassinado por agentes corporativos, e usando sua ampla experiência em viver à margem do sistema conduz o grupo com firmeza e parcimônia.

Em meados de 2076 os Mutantes tiveram o seu primeiro contato com os mercenários do grupo Cowboys from Hell. Nessa ocasião Marisa os contratou para ajudá-la, pois uma intensa perseguição estava em curso. Em janeiro de 2076 uma força corporativista estava preste a invadir um esconderijo mutante em um complexo industrial abandonado no Submundo, vindo os Cowboys a impedi-los. Nessa ocasião, ainda sem saber de quem se tratava, os Cowboys encontraram Neâves pela primeira vez. Feridos, os Cowboys foram socorridos pelo grupo que possui ainda hoje centros de atendimento médico de primeira. Naquela época um dos Cowboys era o mercenário Linch, dependente de drogas que foi tratado por Marisa, o desintoxicou e terminou em um relacionamento amoroso, com Linch deixando o grupo mercenário e seguindo ao lado de sua amada.

Até 2077 os Mutantes estavam organizados em 7 grandes centros, todos localizados no Submundo e instalados em prédios ou subterrâneos abandonados. Nos últimos meses desse ano e parte de 2078 uma grande operação da Pharmacom destruiu 5 destas instalações, assassinando uma centena de pessoas além da capturar Marisa e Linch, os atuais líderes dos Mutantes. Apesar disso a organização sobreviveu, fortaleceu-se e criou ainda mais laços com os moradores do Submundo e com os Cowboys from Hell, permanecendo a filha de Marisa, Laura, no comando das operações. Após meses investigando os Cowboys from Hell resgatam Marisa e Linch das garras corporativas.

A organização existe unida ao Submundo em uma relação simbiótica, o Submundo protege a organização e ela cuida para que o Submundo continue uma zona livre. A sua principal fonte de renda vem da intermediação de serviços, principalmente de serviços mercenários, mas também a venda de drogas e armas e apesar de disporem de uma grande quantidade de informação, e de estarem sempre em busca de mais, as comercializam apenas quando tem certeza que ela será utilizada contra as corporações.

Ecoterrorismo

O planeta está agonizando em uma morte lenta que todos sabem e nada fazem, além de proferir promessas e lamentações. Em nome do progresso e do crescimento o ambiente é posto de lado e todos que se preocupam com este quadro são apontados como inimigos do desenvolvimento, atrasados e sem noção da realidade. Em uma realidade como esta, à medida que os defensores do meio ambiente perderam batalha após batalha ficaram cada vez mais desesperados e fanáticos e não tardou para a tomada de medidas extremas e hoje representam uma temida força terrorista nos quatro cantos do globo, com ramificações em todos os setores da sociedade moderna.

O ecoterrorismo nasceu na década de 2040 quando ambientalistas que lutavam contra navios japoneses que caçavam as últimas baleias do planeta viram todas as suas tentativas pacíficas falharem. Então, iniciaram ações agressivas contra estes navios, com muitos afundados por detonações de explosivos. A partir daí grupos em diversos lugares do globo decidiram pegar em armas para defender o pouco que restava. O financiamento destes movimentos é feita na maioria das vezes através de doações camufladas através da Rede por milhões de simpatizantes que não param de crescer, o que garante uma fonte extensa de recursos. O uso de recursos dos inimigos, após missões bem sucedidas, também é prática comum para a obtenção de dinheiro e investimentos notáveis em propaganda são empregados, o que acaba por aumentar ainda mais os fundos da organização terrorista.

Entre os diversos grupos espalhados pelo planeta se destaca o Fúrias, movimento ecoterrorista que opera na floresta amazônica e responsável pelo assassinato de centenas de madeireiros, caçadores, garimpeiros e outros intrusos da floresta. Com a fama, justificável, de fanáticos os combatentes da Fúrias são muito temidos pela sua determinação, equipamento de ponta e conhecimento do terreno. Outro perigoso grupo ecoterrorista é o Grupo pela Liberdade dos Mares e Seres Marinhos, que patrulha os oceanos índico e atlântico e realiza ataques relâmpagos a embarcações e plataformas. Em solo americano o mais perigoso grupo ecoterrorista em atividade é o Verde-Sangue.



Verde-Sangue – Não se sabe a data em que entrou de fato em operação, mas a ele são atribuídos muitos atentados a fábricas e refinarias poluidoras desde 2051 em todo o território da América do Norte. Também são acusados de promoverem matanças de caçadores em reservas naturais do Alaska na época de caça liberada pelo governo. Combatidos pelas autoridades federais foi diversas vezes declarado como extinto, mas sempre ressurgiu cada vez mais violento e fanático. Usam como base de operações prédios de fábricas abandonadas e refinarias que muitas vezes foram seus alvos no passado e agem sempre à noite ou nos primeiros raios de sol.

Em New York este grupo é especialmente ativo e no início de 2070 era freqüente o ataque às estações de reciclagem de ar. Depois de suas desativações em 2079 o Verde-Sangue passou a se dedicar a vigiar as atividades das grandes empresas estabelecidas na cidade e vê com preocupação as ações empreendidas contra o Submundo e o ambiente urbano em geral. O principal líder da divisão do Verde-Sangue em New York é do novaiorquino descendente de brasileiros Saulo Gaspar, que mantém relacionamento de amizade com os sem-teto, Mutantes e alguns grupos Urî.

Organizações Criminosas

As organizações criminosas, também nominadas de crime organizado, diferem das gangues na sua composição e administração cujas atividades estão submetidas a uma direção colegiada oculta e que repousa numa estratégia de infiltração da sociedade civil e das instituições. Entre as suas formas de sustento encontram-se o tráfico de drogas, os jogos ilícitos, exploração da prostituição, especulação financeira e serviços de “proteção”.

Seja qual for a atividade ao qual o crime organizado se dedique, este sempre enfrentará a oposição das forças policiais e de outras facções ilegais, assim, para manter suas ações ilícitas as organizações precisam, além de armar-se, de evitar conflitos com outros grupos e principalmente com as megacorporações.

O poder destas organizações era muito grande até meados 2040, quando a nova política corporativista começou a se instalar. Com as megacorporações jogando nos dois mundos, agindo como empresas respeitadoras da lei para o mundo legal, e tão ou mais cruéis que seus concorrentes no submundo, não houve como o crime organizado sobreviver. Atacadas de todos os ângulos possíveis, legalmente, administrativamente e militarmente, e tendo ainda todos os meios de comunicação contra elas, ou as organizações criminosas se adaptavam ao sistema ou desapareceriam.

Em cada país as organizações criminosas, ou facções do crime organizado, costumam receber um nome próprio. Assim, chama-se de Máfia o crime organizado italiano e ítalo-americano; Triade o chinês, Yakuza o japonês; Cartel o crime organizado colombiano e Bratva o russo, e em cada país ou região estas organizações são obrigadas a firmar acordos com os órgãos de poder local.

Yakuza – A Yakuza é uma tradicional organização criminosa japonesa baseada em rígidas regras de conduta e que influencia fortemente a sua sociedade, chegando até mesmo alguns a enxergarem como uma defensora das tradições nipônicas. Trata-se de uma organização exclusivamente masculina, com os clãs organizados à semelhança de uma família, possuindo a mais rígida das hierarquias do mundo do crime. O oyabun (pai) é o chefe, wakashu são seus filhos e kyodai são seus irmãos. O chefe dos filhos chama-se wakagashira, e o dos irmãos shateigashira. O wakagashira é o segundo em autoridade. O shateigashira é o terceiro. Todos devem total obediência e lealdade ao oyabun, e em troca ele oferece proteção a todos de seu clã. Os membros não devem ter medo de morrer pelo oyabun, e devem concordar com tudo o que ele diz. Entre outras obrigações estão a de não se envolver pessoalmente com narcóticos; não procurar a lei ou a polícia; não violar a mulher ou os filhos de outro membro e nunca desobedecer às ordens de um superior. Atualmente possui um poder considerável no Japão, mas com atuação muito limitada fora do seu país. Interessados em tecnologia, o clã mais poderoso da Yakuza tem se interessado por New York desde 2073, tentando obter tecnologia avançada que as corporações parecem dominar, e boatos dão conta que é devido ao fato que o seu Oyabun está muito doente e procura incansavelmente uma cura para o seu estado.

Cosa Nostra Americana – Também chamada de Mão Negra ou La Cosa Nostra, trata-se da máfia italiana dos Estados Unidos da América, é a organização mais conhecida e que antes já fora a mais poderosa em todo o país, com atividades nas cidades de New York, New Orleans, Detroit, Cleveland e Tampa. Devido à forma da sociedade atual a família perdeu muito do seu poder, atuando apenas em crimes financeiros e de contrabando. Até 2012 existiam cinco famílias em Nova York e New Jersey que controlavam praticamente toda a máfia americana, entretanto, a concorrência com outras organizações, gangues e principalmente megacorporações reduziram esse número para três: Luciano-Genovese, Mangano-Anastasia-Gambino e Reina-Gagliano-Lucchese, com poder limitado às duas cidades. Em 2079 a família

Genovese é mais influente e atuante de New York, praticando agiotagem a juros exorbitantes e recebendo “doações” de sociedades civis, graças a acordos firmados com a polícia, federais, Yakuza, Bratva e Revided Corporations.

Bratva – Este é o nome dado ao grupo criminoso que surgiu na União Soviética após a desintegração, conhecida também como "Russkaya Mafiya", "Máfia Vermelha" e "Krasnaya Mafiya". A Máfia russa parece organizada da mesma forma que a KGB e é conhecida pelas operações e transações limpas e pelo seu segredo. A Bratva atua principalmente no comércio de material bélico. Normalmente não se tratam de artefatos modernos, mas sim de armas convencionais extremamente pesadas vendidas a qualquer um por um preço quase irrisório. Essa política alcança a Bratva lucros exorbitantes, armando desde gangues e governos tiranos do terceiro mundo. Em New York os russos atuam desde 2040 com representantes em todos os níveis da sociedade e são muito respeitados no submundo, onde o seu integrante mais atuante é frequentemente chamando de “Russo”.

Tríade – A tríade chinesa é uma organização criminosa surgida no século XVI, talvez a primeira a surgir. Espalhou-se para outros países depois de 1942, quando a China perdeu a Guerra do Ópio para a Inglaterra. A tríade explora a prostituição no mundo sendo que trafica mulheres do Sudeste Asiático, da América do Sul e Leste Europeu para a Europa Ocidental e EUA, sendo a pedofilia o seu ramo mais lucrativo. Além da prostituição a Tríade têm grande movimentação de drogas ilícitas, como heroína, do Sudoeste Asiático para os países ricos. Este tipo de organização de costumes antigos sobrevive sem deixar de punir os seus discípulos e seguidores que falham em seus objetivos de sequestrar, traficar, roubar, torturar e matar. A Tríade atua na escuridão de New York há décadas, fornecendo seus produtos principalmente a alta cúpula da cidade, ganhando diversos favores por isso.

Caçadores

Os Caçadores não são propriamente um grupo, mas quando necessário ajudam-se mutuamente. Um Caçador é uma pessoa, normalmente um milionário, que se dedica a caçar outros seres humanos que representam um desafio, seja pela sua perigosidade, seja pela sua fama. Um Caçador caça pelo prazer do abate e para ostentar o seu troféu aos demais Caçadores.

Todos os caçadores fazem parte de uma imensa e secreta organização internacional chamada de Clube de Caça, que muitas vezes nada mais é que exatamente isso, um clube, onde seus integrantes se reúnem para se vangloriar de suas vitórias e comprar informações. Uma grande rede de informações abastece seus integrantes com possíveis alvos em qualquer lugar do mundo. Alvos que muitas vezes são retirados de listas de procurados das autoridades, assim como policiais extremamente competentes que receberam reconhecimento pelos seus feitos e heróis de guerra que ganharam um lugar na mídia. O fato é que o clube é a razão de ser dos Caçadores, todos possuindo um forte senso de dever para com ele.

Seguidores de um código de conduta pouco definido todos têm como a mais importante e inviolável regra a que um caçador caça sozinho, mas como tudo é relativo até essa regra recebe alguns atenuantes. Um exemplo corriqueiro é o Caçador que emprega dezenas de pessoas para rastrear o alvo, e até mesmo encurralá-lo em algum local, para apenas depois entrar em ação e recolher o seu prêmio. Muitas outras e diferentes regras podem ser encontradas, o que proporciona o surgimento de facções de Caçadores com códigos semelhantes. Exemplos incluem caçar apenas determinados alvos, ou não caçá-los, respeitar dias e ou locais santos e ser abstinência de álcool e ou drogas. O conteúdo do código de honra de um Caçador encontra limites apenas na vontade ou sanidade do seu criador.

RYOCHI KODAMU

23 anos; Branco; 1,77m de altura.

ST **13** PV **23**

DX **18** VONT**16**

IQ **14** PER**17**

HT **12** PF **13**

Velocidade Básica: 8,25

Deslocamento Básico: 7

Vantagens/Desvantagens: Ambidestria; Reflexos em Combate; Hipoalergia; Percepção +3; Vontade +2; Pontos de Vida Suplementares +10; Status 4; Rico; Treinado por um Mestre; Patrono (Clã Yakuza Dragão de Prata); Código de Honra (Yakuza); Excesso de Confiança; Senso de Dever (para com o Oyabun);

Perícias: Acrobacia 18; Armas de Fogo (Pistola) 21; Arremesso 18; Arremesso de Faca 20; Arremesso de Shuriken 20; Ataque com Duas Armas 20; Camuflagem 15; Caratê 22; Comércio 16; Condução (Motocicleta) 22; Condução (Automóvel) 18; Conhecimento do Terreno (Japão e Tokio) 16; Conhecimento do Terreno (New York) 13; Desarmar 24; Escalada 18; Espadas de Lâmina Larga 22; Faca 20; Fuga 16; Furtividade 20; Golpe Debilitante 18; Golpe Poderoso 18; Interrogatório 17; Intimidação 18; Inglês (Sotaque); Japonês (Materno); Lábria 15; Liderança 16; Lutar às Cegas 17; Mandarim (Sotaque); Manha 15; Meditação 17; Natação 18; Operação de Computadores 17; Passos Leves 18; Perseguição 18; Pesquisa 14; Pontos de Pressão 18; Pontos Secretos 20; Rastreamento 14; Salto 18; Salto Voador 20; Tática 12; Venefício 15; Voadora 20;



Ryochi Kodamu é o wakagashira do clã Yakuza Dragão de Prata, o filho preferido do Oyabun e o mais honrado entre todos os guerreiros do clã. Treinado desde os 2 anos de idade nas mais poderosas e obscuras técnicas Ryochi é o operativo mais eficiente, disciplinado e fanático de toda a Yakuza, insistindo em ir a campo sempre que necessário para defesa da família e da honra do clã. Essa atitude, vista por alguns como temerária e desnecessária para alguém em sua posição, é vista por centenas como um exemplo inspirador, ajudando a Yakuza a recrutar e a manter um exército extremamente motivado e mais leal que qualquer outra organização. Apesar do extremo tradicionalismo, Kodamu tem criado cada vez mais curiosidade pela cultura e pelas práticas dos ocidentais, especialmente dos habitantes das Américas. Com o acirramento das relações do Japão com os EUA no início da década de 2070 a Yakuza tomou partido e começou a interferir ativamente nos confrontos entre as megacorporações dos países. Em 2077 o clã desembarcou pela primeira vez em New York, e Kodamu estava à frente. Em 2079, durante uma tentativa de sabotagem de um trem magnético, o agente da Yakuza encontrou pela primeira vez os Cowboys from Hell e enfrentou Bobby Benet, ficando maravilhado com sua capacidade de regenerar ferimentos e a possibilidade de salvar o seu senhor. Na ocasião Ryochi abortou sua missão e obteve uma amostra.

Equipamento

Ryochi vai a campo equipado com um traje de infiltração ultra-avançado, um traje intruso, com Blindagem Extra, e uma capa capaz de se transformar em um para-quedas. Como armas usa duas espadas de duraço vibrolaminadas, shurikens explosivos (5dx2 de dano) e um par de pistolas com silenciadores.

MONTEGMORE REGIS MONTREAU, "DEUS"

36 anos; Branco; 1,82m de altura.

ST **12** PV 20

DX **13** VONT20

IQ **16** PER 16

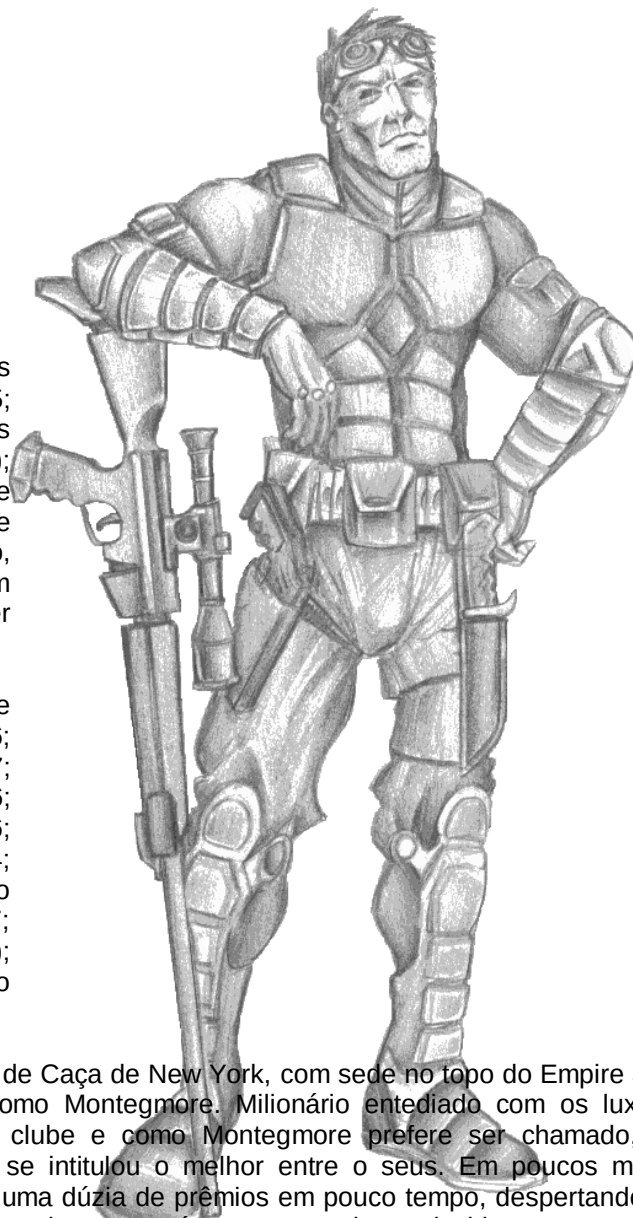
HT **13** PF 12

Velocidade Básica: 6,5

Deslocamento Básico: 6

Vantagens/Desvantagens: Reflexos em Combate; Multimilionário 2; Status 5; Vontade +4; Pontos de Vida Suplementares +8; Grupo de Contato (Clube de Caça); Sem Atrativos; Megalomaníaco; Código de Honra (Caçar sozinho); Fantasia Grave (Provocar confiança e caçar a traição, apenas assim conseguirá tornar-se um Caçador único e superior); Senso de Dever (para com o Clube de Caça). Arrogante.

Perícias: Administração 18; Armas de Fogo (Rifle) 16; Armas de Fogo (Pistola) 16; Assuntos Atuais (Alta Cultura e Política) 17; Caratê 14; Diplomacia 16; Disfarce 16; Dissimulação 17; Manha 16; Lábria 16; Furtividade 15; Natação 14; Escalada 14; Manha 14; Motociclismo 15; Condução (carros) 15; Tática 15; Camuflagem 17; Francês (Materno); Inglês (Materno); Interrogatório 16; Sombra 16; Rastreamento 18; Soldado 14; Tática 14; Trato Social 16;



Já fazia anos que o tradicional Clube de Caça de New York, com sede no topo do Empire States, não contava com um indivíduo tão singular como Montegmore. Milionário entediado com os luxos da sua monótona vida, Deus, seu codinome no clube e como Montegmore prefere ser chamado, tornou-se recentemente um caçador e o próprio já se intitulou o melhor entre os seus. Em poucos meses Deus conseguiu se destacar com a obtenção de uma dúzia de prêmios em pouco tempo, despertando o ódio de membros mais antigos. Apesar disso, seus alvos possuíam pouco valor e devido a sua personalidade poucos no clube lhe davam informações. Nessa época ficou conhecendo a existência dos mercenários conhecidos como Cowboys from Hell e percebeu aí uma oportunidade. A partir de 2076 houve um propagando agressiva dos meios de comunicação controlados pela Revided Corporations contra os Cowboys, e essas informações chegaram ao Clube de Caça, todavia, nenhum Caçador quis se intrometer com a megacorporação mais poderosa do planeta. Em 2077 a fama dos Cowboys se concretizou no submundo novaorquino, mas mesmo assim o Clube de Caça continuava desconfiado em tê-los como alvos. A obtenção de qualquer tipo de informação sobre eles se tornava cada vez mais difícil, até ser praticamente impossível conseguir qualquer dado confiável. Foi aí que Deus decidiu caçar os Cowboys.

Não apenas pela sua falta de carisma os demais membros do Clube o segregam, mas também pelo seu excêntrico modo de operação. Deus possui um irresistível e irritante hábito de se aproximar de seus alvos, conhecê-los, talvez ganhar a sua confiança, para no final, matá-los, de preferência pelas costas e com o uso de um rifle a quadras de distância. A verdade é que Montegmore não possui nenhuma habilidade acima da média entre os Caçadores, pelo contrário, mas ele se sobressai e supera as dificuldades que encontra com seu cinismo, confiança exagerada em suas habilidades e a sua preferência pelo uso de fuzis de longo alcance, o que lhe permite matar em segurança. No ano de 2077 Deus iniciou sua caçada pelos Cowboys, e no meio do ano obteve alguns sucessos, inclusive ajudando-os em um tiroteio que ele própria havia preparado. Mas divergências com o Clube de Caça atrapalharam seus planos e quando retomaria a caça o grupo desapareceu no final de 2077. Após infrutífera busca passou a dedicar-se a outros projetos durante 2078, e não se sabe até que ponto o retorno dos Cowboys from Hell em 2079 chamou sua atenção.

Personagens

“Os personagens do cyberpunk clássico são seres marginalizados, distanciados, solitários, que vivem à margem da sociedade, geralmente em futuros despóticos onde a vida diária é impactada pela rápida mudança tecnológica, uma atmosfera de informação computadorizada ambígua e a modificação invasiva do corpo humano.”

Lawrence Person

O mundo não é um bom lugar para se viver, mas excelente para se aventurar. Os personagens jogadores não são pessoas normais, mas quem é normal em um mundo como este? As opções de campanhas neste cenário são tão grandes como qualquer campanha Cyberpunk, comportando diversos tipos de personagens. Os personagens jogadores devem ser criados com 200 pontos e até 100 pontos em desvantagens.

Vantagens:

Riqueza

A riqueza possui um tratamento diferenciado neste cenário, neste mundo, quem não tiver um lugar, não consegue acumular grandes fortunas. Nenhum PC recém criado pode possuir um nível de riqueza superior a confortável. Até porque, se você possuir dinheiro, é mais inteligente contratar alguém para arriscar o pescoço no lugar do seu...

Contatos

Neste mundo a informação é uma mercadoria cara e muito procurada, e muitas vezes você só irá consegui-la através de seus contatos. Ótimos elementos do histórico do personagem os seus contatos também podem ser obtidos durante a campanha, tudo depende do GM. Exemplos de contatos no mundo *Por um fio...* incluem Naja, um famoso traficante de armas do submundo de New York; Fausto, um morador de rua bem informado; Jack, um barmem mutante com seis dedos nas mãos; Lisa, secretária do chefe geral da polícia de New York; Ghater, investigador particular que nunca engoliu o domínio das megacorporações; Ani, ambiciosa secretária do 13º andar do prédio da Revided Corporations e o Marvel, hacker que usa as imagens dos heróis dessa falida editora conforme a situação.

Soldado Gene 73 pontos

Você é um soldado criado geneticamente para combater em qualquer terreno, provavelmente criado para combater a Guerra de Recursos e oficialmente não existe. Estes indivíduos não existem fora do exército, onde não passam de marionetes, e os poucos que deserdam e fogem enfrentam um imenso e eficiente programa de extermínio do Governo Federal.

Vantagens/Desvantagens: Você recebe ST+5; DX+2; IQ-1 e HT+5. Possui Hipoalgia; Reflexos em Combate; Percepção+3; Visão Noturna x9; Resistência a Dano x1, Expectativa de Vida Reduzida x3, Apagado, Generrejeição; Inimigo (Governo Federal); Falido; Longevidade Reduzida x3 e Estéril. Aos 2 anos você é adulto e aos 6 começam os testes de envelhecimento.

Desvantagens:

Inimigos

Com certeza algum tempo de atividade irão produzir muito mais inimigos do que você gostaria, mas se desejar pode ter desde o início alguns inimigos particulares. Mercenários como você valeriam -10 pontos. Mas se você se acha capaz, pode ter uma ou mais mega-corporações ao seu encalço!

Pharmacom: -20 pontos

Space Deep Corps: -10 pts/ -20pts em Marte

Sixtax Bio-Corps: -30 pontos

Revided Corporations: -40 pontos

Governo dos EUA(ou semelhante): -40 pontos

Generrejeição -15 pontos

Por algum motivo (talvez erros incorrigíveis em seu genoma) você não pode ter nenhuma parte de seu corpo clonado, se perder alguma parte terá que substituí-la por uma biônica. Note que isso tem um lado bom, será impossível criar clones seus, por outro lado, os implantes são caros... Essa desvantagem vale -5 pontos para campanhas onde a clonagem é incomum e -15 onde a clonagem de partes é corriqueira.

Tipos de Personagens

A seguir são descritos alguns dos tipos mais comuns de personagens em *Por um Fio...* Todos os tipos a seguir descritos estão atualizadas para este universo, não sendo nenhuma destas descrições estanques, muitas se mesclando e completando-se.

Mercenário

Sem sombra de dúvida o tipo de personagem mais importante deste cenário. Um mercenário é um especialista em ações violentas e ilegais, que em troca do pagamento certo coloca em risco a sua vida num conflito sobre o qual ele não sabe nada, e muitas vezes não quer saber. Devido ao elevado grau de treinamento e conhecimento que essa vida exige a grande maioria ou foi militar ou serviu em algum tipo de força de segurança, mesclando todos os tipos de personagens possíveis neste cenário. Serviços mercenários sempre foram utilizados por governos e grupos poderosos ao redor do globo, mas a explosão de atentados terroristas do início do século XXI e a posterior necessidade de discipção criaram uma enorme demanda deste tipo de serviços, que se tornaram acessíveis a qualquer entidade com a diminuição dos atentados.

Apesar de existir, é muito raro um mercenário trabalhar sozinho na atualidade. Organizados em companhias, ou grupos, eles têm mais chances de serem bem sucedidos, além de sobreviverem à concorrência que busca exterminar grupos rivais. Grupos mercenários são compostos não apenas por especialistas em confronto, mas também de netrunners, espiões e técnicos. A expectativa de vida é muito curta e qualquer um que sobrevive terá demanda de seus serviços por corporações e governos.

Vantagens, desvantagens e perícias: como todos os mercenários estão envolvidos em atos violentos todas as vantagens e perícias relacionadas a combate são úteis, especialmente Reflexos em Combate, Hipoalgia e perícias com armas. Aparência Desagradável (como cicatrizes), Sangüinolência e Código de Honra também são comuns.

Hacker

Um hacker é um técnico especializado em penetrar sistemas de segurança na Rede e de operacionalizar a Guerra Eletrônica. Eles podem ter inúmeras motivações, passando do dinheiro fácil ao idealista, até aqueles que buscam novas sensações e novas realidades a qualquer custo. Hackers são muito empregados, não existindo um grupo que não possuía pelo menos um deles para obter informações ou protegê-lo eletronicamente.

Vantagens, desvantagens e perícias: essa atividade é essencialmente mental e por isso qualquer vantagem nessa categoria pode ser útil, especialmente aquelas de cunho matemático. A escolha da conexão neural é essencial, sendo obrigatório o uso de conexão ambiental. Para netrunners comuns desvantagens físicas são comuns, o que não é conveniente para aqueles que são mercenários. Entre as perícias são obrigatórias Programação de Computador, Hacker de Computador e Operação de Computador.

Andarilho

Frequentemente composto por rejeitados sem lar, estes seres solitários vagam sem destino pelo megacomplexo em perigo constante, na busca de algo que nem eles sabem. No interior abandonado, especialmente sob as auto-estradas, existem povos inteiros de nômades, vagando com suas cidades de barracas e veículos sucateados. Os motivos que levam uma pessoa a se tornar um andarilho são os mais variados possíveis e podem passar pela falência financeira ao desgosto pelo antigo estilo de vida. A principal diferença de um andarilho para um mendigo está que ele ainda carrega algum tipo de esperança.

Vantagens, desvantagens e perícias: Sentidos Ampliados, Contatos e Sorte são bons exemplos de vantagens, enquanto que Pobreza, Segredo, Aparência ruim e Status baixo são desvantagens comuns. Entre as perícias se destacam Sobrevivência Urbana, Conhecimento de Terreno, Lábria e Manha.

Assassino

Nunca antes na história da humanidade esta atividade esteve tão valorizada, mesmo que seja pela história não-oficial. No início deste século, que muitos historiadores elegem como o começo da era do medo, os governos passaram a utilizar estes profissionais de maneira ostensiva na eliminação de terroristas e possíveis ameaças pelo globo. Tropas inteiras de especialistas em matar de forma furtiva e rápida foram treinadas e muitos órgãos pelo mundo se dedicaram a aprimorar esta atividade. Os Boinas Negras, do exército americano, são um exemplo. Mesmo hoje os governos mantêm estes profissionais, apesar de um número reduzido. No cotidiano corporativo um assassino é frequentemente empregado para remover espiões, traidores e outros tipos de pessoas indesejáveis, mas raramente empregados contra outros corporativos. Em um grupo mercenário um assassino normalmente se especializa em ações furtivas e venenos.

Vantagens, desvantagens e perícias: Reflexos em Combate, Sentidos Ampliados e Visão Noturna são vantagens comuns, enquanto que Megalomania, Excesso de Confiança e Inimigos são freqüentes a estes indivíduos. Entre as perícias estão todas as referentes a armas, Condução, Furtividade, Sombra, Disfarce, Rastreamento e Escalada.

Guarda-Costas

Com a ultraviolência nas ruas é comum aos ricos e poderosos contratarem os melhores agentes disponíveis para a sua segurança pessoal. Apesar da ameaça constante este é um emprego que pode proporcionar oportunidades únicas, como ingressar em círculos sociais de elite, na política ou na cúpula corporativa sem realmente ser notado. Muito rentável, essa é uma atividade para poucos, principalmente devido às exigências. Megacorporações, como a Revided Corporations, empregam apenas agentes que já possuem 5+ anos na casa para proteger seus corporativos e clientes notáveis.

Vantagens, desvantagens e perícias: Reflexos em Combate, Hipoalgia, Noção de Perigo e Sentidos Ampliados são úteis, mas o leque de desvantagens é muito restrito para guarda-costas, qualquer desvio psicológico perigoso é logo detectado e o agente afastado. Algumas megacorporações podem exigir de seus guarda-costas garantias de fidelidade na forma de implantes, como a instalação de uma bomba cortical ou de um chip de dor. Algumas desvantagens adequadas incluem Aparência Ruim, Senso de Dever, Paranóia e Voto. Detecção de Mentiras, Condução e Primeiros Socorros, além de perícias de combate, são muito importantes para este tipo de personagem.

Corporativo

Um corporativo é um executivo de nível médio ou superior e seu trabalho é cuidar para que os interesses de sua corporação sejam promovidos. Se a corporação crescer, ele cresce junto. Em várias megacorporações a competição é acirrada, podendo chegar à prática de estelionatos e assassinatos, e cada uma têm sua política: enquanto que na Sixtax essa competição é incentivada, a Revided Corporations possui rígidas regras a fim de evitá-la, não admitindo o uso de atos violentos entre seus integrantes. Todos os corporados trabalham para alguém, e em alguns casos eles podem nem mesmo saber quem são! Geralmente os problemas são passados a um corporado pelos meios instituídos pela organização e a solução fica a cargo do indivíduo, que se utiliza dos recursos que a corporação dispõe e que ela coloca à sua disposição. Muitos corporativos pessoalmente contratam grupos mercenários para cumprir suas tarefas e praticamente nunca se expõem sem a proteção de uma dúzia de guarda-costas bem pagos.

Vantagens, desvantagens e perícias: as vantagens Patrono (a sua própria corporação), Status elevado e Riqueza são obrigatórias, sendo todas as vantagens sociais muito úteis para a ascensão social. As desvantagens Senso de Dever, Inimigos, Avareza e Inveja são adequadas, enquanto que perícias como Contabilidade, Administração, Política, Lábria, Detecção de Mentiras e Oratória são muito desejáveis.

Detalhes...

O principal passo para a construção de um personagem de RPG deveria ser a criação de sua personalidade e motivações, e não apenas números. O sistema GURPS com a sua coleção de vantagens e desvantagens é excelente para esse objetivo, todavia, na maioria das vezes ele é utilizado apenas para equilibrar pontos. Para evitar isso se sugere a criação da personalidade do PJ e de seu passado (biografia), com lacunas, antes do preenchimento da ficha, que deverá seguir o prévio esboço.

Existem três vantagens em deixar lacunas biográficas: permitir ao jogador a criação instantânea do passado do seu personagem durante o jogo; permitir que o Mestre crie parte do passado do personagem e permitir que os outros jogadores, com seus personagens, contribuam para a construção dos antecedentes do personagem. Note que esse método torna coletivo o processo de criação, limitado apenas pela imaginação do seu próprio criador e do mestre do jogo.

Um histórico bem construído deverá equilibrar as lacunas no passado do personagem com as motivações que o levaram a ser o que é e o que ele faz, nunca esquecendo que o que realmente faz um personagem inesquecível é a sua interpretação levando em conta todos os aspectos que o tornam único.

As perguntas a seguir são guias e têm o objetivo de ajudar a formar uma biografia básica para quaisquer personagens do universo *Por um Fio...*

1. Qual o nome e idade do seu personagem, e o mais importante, como ele se parece hoje? Existe algum traço que se destaque?

Escolha o seu atual estado. O que ele está fazendo nesse momento? Onde ele está? Quais os seus atuais traços físicos e emocionais? Lembre-se que o nome e a idade escolhida podem ajudar a defini-lo e a criação de um conceito, como um assassino arrependido, hacker ecoguerrilheiro ou um corporativo desertor, pode guiar todo o processo de criação.

2. Onde ele nasceu e como cresceu, e o mais relevante, ele possui uma família?

Seu personagem nasceu em New York? Onde estão seus pais e como foi sua infância? Que educação recebeu? Ele tem alguém nesse mundo? Fatos trágicos nessa fase da vida frequentemente moldam os indivíduos adequados a uma sociedade violenta e injusta como a cyberpunk.

3. Como o seu personagem chegou ao seu atual estado?

Como e por que ele aprendeu o que faz hoje e a ser o que é? Cite os fatos principais e como ele se sente. O exército e as ruas podem ser boas respostas e as suas motivações podem ser relevantes apenas para o próprio, mas apenas você poderá responder o porquê ele se tornou o que é.

4. Qual é a atitude do seu personagem em relação ao mundo e à atual sociedade?

O que ele acha do mundo? Uma merda? Não estará sozinho em sua opinião. E dos ecologistas? Uns comedores de alface? E a Rede? Um lugar familiar e agradável ou um mundo de fantasia distante? E as Corporações, o que ele ou ela pensa delas...

5. Se o seu personagem pudesse mudar alguma coisa, seja neste mundo, seja nele mesmo, o que seria?

O que ele quer? Ele tem alguma meta? O que o seu personagem estará disposto a fazer? E o que fará se falhar? Do que ele tem medo? Ele ou ela será um humano (pelo menos na maior parte) e humanos são constituídos basicamente de sonhos, o inconveniente é que algumas vezes estes sonhos acabam por se transformar em terríveis pesadelos...



Cowboys from Hell



O mundo cyberpunk de *Por um Fio...* é um universo pulsante de oportunidades, principalmente se você for capaz de cumprir tarefas que ninguém mais pode. Pessoas assim que sobrevivem pelo tempo necessário acabam espalhando sua fama pelos quatro cantos da Rede ao mesmo tempo em que moldam a história não-oficial com as suas façanhas. Pois bem, Cowboys from Hell é o nome de um grupo mercenário nascido em 2075 na cidade de New York que não apenas influencia a realidade da cidade como, mal sabem, a do mundo inteiro. O que torna os Cowboys diferentes dos Dark Angels, Falens, Baucãs e outros grupos mercenários é o seu passado e principalmente seus indivíduos.

Os mais antigos Cowboys, fundadores de uma época em que nem a denominação do grupo existia ou era cogitada, são os irmãos Conrad e Sher. Ambos ex-militares suas habilidades fizeram dos Cowboys uma força temida e respeitável. O segundo mais antigo atende pelo nome de Bobby Benett, dotado de um leque de habilidades sem igual trouxe uma raríssima versatilidade que garantiu o sucesso de inúmeras ações. Billy é o especialista em “missões sociais”, enquanto que o mutante Robert é a principal ligação dos Cowboys com as forças anticorporativas do Submundo, mas com certeza nada chama mais a atenção que a monstruosidade metálica chamada Cyber Rex. Esta é a formação atual dos Cowboys from Hell que já constou com inúmeros outros integrantes, sendo estes a maioria exterminada pela sua própria incompetência.

Histórico recente

A entrada de Conrad e de seus companheiros no mercado mercenário novaiorquino em 2075 deu início a uma história que nem mesmo os próprios Cowboys imaginavam. Movidos pelo crédito em abundância o primeiro ano de atividades trouxe inúmeras missões lucrativas, a maioria de busca e assassinato. O destino do grupo mercenário começou a ser traçado no último mês de 2075 quando a sua recém formada fama chegou ao conhecimento da mais poderosa megacorporação de New York e do mundo. No primeiro momento contratados para repelir uma força invasora em um laboratório subterrâneo acabaram descobrindo, da pior maneira, que se tratava de uma missão suicida e que o seu contratante não esperava que sobrevivessem. Apesar de tudo não apenas os Cowboys sobreviveram, como derrotaram os desafios do lugar (chamado de zona 66) e obtiveram artefatos de alta tecnologia. O ano de 2075 chega ao fim, mas com ele se iniciou a lenda dos Cowboys from Hell.

O ano seguinte foi marcado pela perseguição efetuada pela Revided Corporations. Expulsos de sua antiga morada encontraram abrigo no Submundo, no extinto Bairro dos Velhos, onde acabaram conhecendo muitos dos seus futuros aliados. O ano de 2076 foi marcado pelo primeiro encontro com o misterioso Neâves, pela viagem do grupo até Marte em missão de escolta, onde se tornaram vítimas de uma experiência com tecnologia marciana, e pelo ataque contratado a um laboratório secreto em New Jersey que desconheciam pertencer a Revided, encontrando pela primeira vez um infectado pelo vírus marciano e onde perdeu dois integrantes recentes, um chamado Rex.

Em 2077 surge Cyber Rex e meses após os corporativos da Revided passam a olhar com outros olhos para o grupo mercenário ao constatar várias conexões intrigantes entre os Cowboys from Hell e outros grupos influentes. Neste ano falhas na segurança e possivelmente trabalho de espionagem levaram grupos contrários ao sistema a obterem uma informação fragmentada que algo chamado Angus seria capaz de afundar a Revided Corporations, e que os Cowboys from Hell seriam os únicos capazes disso. Isso fez com que essa informação chegasse ao grupo que passou a investigar. Nesse ano também entra para o grupo Raphael, um competente combatente, mas que se revelou um agente corporativo infiltrado no momento que os Cowboys encontraram Angus, um supercomputador, graças aos restos do Cyber Rex que havia sido destruído por Neâves. Mas antes que algum dado essencial fosse obtido Raphael destruiu o computador e quase condenou a todos, se não fosse Cyber Rex, reconstruído por Angus, salvá-los. Entre as poucas informações obtidas está que o Revided Corporations possui um computador semelhante em sua sede. No final de 2077 uma emboscada da Divisão de Segurança com o 269 quase os elimina. Conrad, Sher e Bobby escapam e deixam a cidade, enquanto que Billy é dado como morto.

O ano de 2078 foi tumultuado na capital do mundo. Os Cowboys from Hell não presenciaram o final da guerra de gangues patrocinada pelos Wolverines e a queda das demais, nem o trágico final dos filhos de Logan. Durante esse ano Conrad e Sher voltaram a se estabelecer na capital dos EUA, enquanto que Bobby Bennett resolveu viver em Miami. Billy, dado como morto, acorda sem memória nos limites de New York e passa todo o restante do ano como um mercenário líder de um pequeno grupo iniciante no ramo.

O ano de 2079 foi um ano emblemático. Um estranho fenômeno começou a se formar nos céus de New York e toda a cidade ficou isolada por uma tempestade sem precedentes. Mais tarde todos os Cowboys restantes são reunidos por uma jovem equipe de mercenários, com exceção de John, que estavam no lugar errado e na hora errada. Reunidos, Conrad, Sher, Bobby, Logan, Neâves e John restabelecem a ordem na cidade e os vaqueiros do inferno retornam à cidade. Restabelecidos no bairro do Brooklyn, em um velho prédio de três pavimentos “comprado” por Conrad, a primeira ação do grupo foi resgatar Billy após sua existência ser descoberta por acidente pela Revided Corporations, o que espantou a todos. Neste mesmo ano entra para os Cowboys o mutante Robert e as

nanomodificações de Bobby Benet começam a matá-lo, sendo salvo pelos seus companheiros e pela assistência médica dos Mutantes. Neste ano o grupo conhece a aberração chamada Canceroso, e Logan reassume o seu lugar no que sobrou dos Wolverines, mas agora como líder da gangue após trucidar Victor e passa a reorganizar o Submundo. Em junho Wolverines novatos conseguem localizar uma amostra abandonada dos nanorrobôs entregues à gangue, em seguida levada para o covil. Em 4 de junho, logo após a chegada de Bobby, Robert e Billy o covil da gangue é atacado e todos são dizimados por Neêves. Os Cowboys conseguem fugir levando a amostra, graças a Logan que fica para trás e entra em combate com o misterioso agente corporativo. A amostra é levada, mas dias depois desaparece. No dia seguinte Bobby Benet retorna ao local, mas não encontra o corpo de Logan, a não ser sua mão esquerda. Este ano também foi marcado pelas ações do andróide 169, conhecido como Cyber Rex, que após recuperar parte de sua memória de quando era humano passou a cometer atentados solitários contra a Reveded Corporations. Caçado pela corporação, e pelo 269, foi salvo duas vezes pelos seus antigos companheiros, vindo, por fim, a fazer parte permanente do grupo a partir de julho. Passaram pelo grupo indivíduos pitorescos, como Jacob e Deus, e até este momento a mais nova ação foi o ousado resgate de Linch e Marisa por Conrad e Robert de uma prisão estrangeira da Pharmacom.

Cronologia

2074 – Conrad e sua irmã, Sher, se estabelecem em New York.

2075 – Surge os Cowboys from Hell. Nesse ano o grupo nasce com o estabelecimento dos irmãos Hellstaker em New York graças a necessidade financeira.

09/Jun – Os Cowboys from Hell caçam e destroem um cyborgue experimental capaz de assumir a aparência exata de qualquer pessoa pertencente às indústrias Dinamond de alta tecnologia. O cyborgue é localizado e destruído pelo grupo, mas Stallone desiste de ser mercenário após matar uma criança inocente nessa ação.

13/Dez – Bobby Benet, após encontrar Conrad em sua oficina e explicar o porquê veio, entra para os Cowboys.

16/Dez – A Área 66, uma área secreta de desenvolvimento de novas tecnologias da Reveded Corporations é tomada por terroristas. A Corporação resolve contratar mercenários para, após entrar na Área 66, exterminá-los. O grupo contratado é os Cowboys from Hell. Eles entram na Área 66 que fica no subsolo do segundo maior shopping de New York acompanhados por uma equipe de técnicos da corporação. Após a chegada eles escoltam os técnicos até uma sala de controle, na sala esses técnicos se revelam meros andróides que após programar o computador central se desativam. Nesse instante o grupo é atacado por aberrações e concluem que não há nenhum terrorista aqui, que a corporação precisava deles apenas para garantir que os andróides chegassem à sala de controle para que acionassem o sistema de esterilização da base, o que destruirá qualquer célula viva em meia hora. Em um dos laboratórios, Bobby Benet encontra um frasco de nanorrobôs em sua base pura, e Conrad o seu futuro braço biônica armado com uma arma iônica. No final apenas Conrad e Bobby consegue escapar usando os esgotos. Essa façanha chama a atenção da Reveded Corporations para o potencial do grupo.

2076 – O grupo mercenário visita Marte em uma missão de escolta e são forçados pela Space Deep Corp a participarem de uma experiência espaço-dimensional. Nesse ano o grupo se muda para o Bairro dos Velhos, no Submundo.

03/Jan – A Reveded Corporations inicia uma campanha para destruir os Cowboys from Hell. Pela primeira vez o grupo ocupa lugar na mídia como um perigoso grupo criminoso, mas nenhum nome é mencionado.

30/Jan – A fama dos Cowboys chega aos ouvidos de Marisa, líder dos Mutantes que os contratam para deter um assassino corporativo. Após uma breve investigação o

grupo se desloca até um complexo químico abandonado nos arredores, lá, enfrentam o tal assassino que tentava invadir uma das bases dos mutantes. Era Neâves, sendo este o seu primeiro encontro com os Cowboys.

13/Fev – O grupo é contratado por um rico empresário para realizar a escolta de seu filho até o planeta Marte, assim, o grupo embarca em um cruzeiro para Marte e viaja por seis meses até o planeta vermelho. Em meio à viagem os Cowboys conhecem o aventureiro Lucifer Rex e enfrentam assassinos profissionais, mas se sobressaem mesmo com baixas. A Deep Space Corps, que agia por trás dos assassinos, decide usar os Cowboys em uma futura experiência que certamente os matará.

16/Ago – Chegada a Marte. A equipe é presa pela Deep Space Corporation sob a acusação de serem espiões governamentais.

18/Ago – Os Cowboys from Hell são usados em uma experiência com planos de existência e lançados a um estranho mundo.

20/Ago – Os Cowboys retornam a seu mundo em plena New York e para que tudo volte ao normal destroem o demônio Lelupus que os havia seguido a este plano.

12/Set – O grupo é contatado por um contratante ignorado (era a CIA) para invadirem um pequeno laboratório e resgatar um homem. Os Cowboys invadem esse laboratório que é no subterrâneo nos arredores de New Jersey, perdem dois dos seus integrantes (um deles se chamava Rex), mas escapam, entretanto, assim que o resgatado deixou o laboratório sofreu um ataque convulsivo e morre com sua pele rompendo-se e seu sangue expelido. Mais tarde se descobre que esse era um laboratório biológico secreto da Revided Corporations.

15/Set – A Revided Corporations fica surpresa ao descobrir quem foram os invasores do seu laboratório em New Jersey e toma outro rumo a respeito do grupo.

2077 – O caso Angus. Os Cowboys from Hell somem do mapa sem deixar vestígios. Em 8 meses os Wolverines conseguem tomar todos os territórios adversários e acabam por destruir quase totalmente os grupos rivais.

06/Jan – Cyber Rex faz sua primeira aparição, fala a Bobby Benet e declara sua intenção de destruí-los, sumindo em seguida.

12/Fev – Os Wolverines iniciam uma grande ofensiva sobre os outros territórios. Nos meses que se seguem os Wolverines obtêm muitas vitórias sobre a liderança de Victor, e um Wolverine se destaca no campo de batalha, Logan.

10/Mar – Os Cowboys from Hell são capturados pela Revided Corporations e levados para a torre da megacorporação, mas inexplicavelmente escapam.

21/Maio – Os Cowboys são contratados pelo serviço secreto do Canadá para atravessarem os EUA, encontrarem uma importante testemunha escondida e escoltá-la até uma cidade costeira onde uma embarcação a levará. Após 5 dias de viagem a missão é concluída, mas não sem antes escaparem de um atentado a bomba na super-rodovia e um confronto decisivo com Cyber Rex.

23/Abr – Forças anticorporativistas obtêm fragmentos de dados sobre algo chamando Angus que é capaz de destruir a Revided e fazem contato com o grupo. Cyber Rex começa a apresentar “defeitos” em sua memória, e poucos dias depois foge.

23/Maio – Neâves encontra e destrói a Unidade 169 em frente aos Cowboys from Hell, que conseguem fugir levando a cabeça intacta de Cyber Rex.

28/Out – Após seguir várias pistas, e acessar dados restritos na mente do que sobrou de Cyber Rex, Conrad, Bobby, Billy e Raphael chegam à antiga prefeitura de New York, a invadem e encontram em seu subterrâneo o supercomputador de defesa Angus. O supercomputador reconstrói Cyber Rex e reprograma os nanorrobôs de Bobby, tornando-os mais eficientes, mas antes que pudessem descobrir algo de valor Raphael ataca, destrói o computador e só não mata a todos graças à Unidade 169, reconstruída e com a sua memória parcialmente restaurada.

02/Nov – Após um curto período junto a seus antigos aliados, Cyber Rex some.

12/Dez – Parte da Revided Corporations decide exterminar os vaqueiros do inferno. Em um plano articulado, Billy é capturado e o restante do grupo tenta resgatá-lo. Conrad, Sher e Bobby conseguem escapar vivos, Billy é dado como morto e o restante do grupo é exterminado. Os Cowboys from Hell desaparecem.

2078 – Neste ano o grupo se mantém separado. Conrad volta a vender armas ilegais na capital dos EUA, enquanto que Bobby tenta se virar em Miami. Sem memória, Billy passa a maior parte deste ano liderando um grupo iniciante de mercenários e Cyber Rex, usando os esgotos como esconderijo, começa a cometer atentados contra a Revided.

03/Jan – A gangue dos Wolverines amanhece morta. Os Wolverines somem do mapa, apenas Victor e um pequeno grupo continua a existir, entre eles, Logan.

23/Jan – Depois de um mês em coma Billy acordo com sua memória falha em uma pequena comunidade pobre as margem do rio Hudson.

12/Maio – Os Mutantes são atacados e Marisa e Linch são capturados.

2079 – Uma estranha tempestade isola a cidade de New York e os Cowboys from Hell retornam à cidade de New York, pois o fenômeno estava ligado à viagem dimensional de 2076 e se não fosse encerrado todos pereceriam.

25/Jan – Um grupo de mercenários até então desconhecidos invade a oficina de Forge, antigo técnico dos Wolverines, atrás de respostas para a morte dessa gangue. Composto por Max, John e Logan, o último Wolverine, o grupo consegue invadir o cofre que é a oficina. Ao voltarem para ao exterior encontram o céu nublado por estranhas nuvens e todos os seres inconscientes e presos ao chão. Sem explicação aparente, o grupo é atacado por aberrações, acabam por encontrar Neâves e todos desaparecem.

26/Jan – O grupo surge no meio de uma autoestrada, Neâves fala que é preciso encontrar os Cowboys from Hell, e para isso devem se dirigir a Detroit e procurar um homem chamado Herbert Cruz. Chegando a Detroit, o grupo logo o encontra e revela que era um subalterno de uma mulher que fazia a segurança no Bairro dos Velhos, que conhecia os Cowboys e que pode ser encontrada na cidade de Dallas.

27/Jan – Em Dallas o grupo encontra a mulher chamada de Tenente, fazendo a segurança em uma casa que os ajuda a encontrar Bobby Benet. Logo após todos rumam para Miami. Max e Logan, de moto, se acidentam no meio do caminho e terminam por auxiliar uma gangue local a fim de conseguirem seguir viagem.

29/Jan – Em Miami, Benet é encontrado chefiando a segurança de um hotel de luxo da cidade e após sofrer um estranho efeito colateral decide retornar com os demais.

31/Jan – Na capital do país Bobby logo encontra Conrad e sua irmã, que resiste a idéia de retornar, até que seu depósito é atacado por uma criatura sobrenatural.

02/Fev – Todos retornam para New York e entram em combate com o demônio Lelupus, que havia seguido os Cowboys quando estes retornaram em 2076. Max morre esfaqueado, mas Lelupus é destruído e o portal é fechado.

17/Fev – A Revided Corporations resolve testar os Cowboys e contrata um grupo de mercenários e capangas para auxiliá-los, mas os Cowboys os dizem em um prédio em construção nos arredores do Bronx. A Revided fica satisfeita com o resultado.

20/Fev – Billy "herda" uma boate de um falecido companheiro mercenário. A Revided Corporations descobre que Billy está vivo e a sua localização.

23/Fev – A Sixtax descobre como encontrar John e tenta capturá-lo. A Revided Corporations interfere e impede que a Sixtax o leve. John escapa ferido e Bobby e Conrad o tiram de lá, ambos desconfiam de sua lealdade, mas antes que algo seja feito surge Neâves que desaparece levando John.

04/Mar – Sher hackeia dados da Revided e descobre que Billy está vivo e prestes a ser caçado por forças corporativas. Ao anoitecer os Cowboys from Hell resgatam Billy e o tratam, recuperando a sua memória algum tempo depois.

08/Mar – Robert entra para os Cowboys from Hell como um representante dos Mutantes e do Submundo que passam a apoiar extensivamente os Cowboys from Hell.

14/Mar – O grupo é contratado pela Stark NetWork Communications para proteger a inauguração de um novo tipo de trem magnético, que viaja a velocidade do som de Houston a Dallas dentro de um imenso túnel eletromagnético a vácuo. Bobby, Billy e Robert entram em ação e impedem uma tentativa de sabotagem. Nessa ação um agente inimigo obtém uma amostra de Bobby, que na volta sente algo de errado com seus nanorrobôs.

18/Mar – Algo acontece e um quarteirão do Quens fica interditado. Os Mutantes pedem ajuda aos Cowboys que se dirigem para o local, onde encontram um estranho grupo vigiando um prédio. Graças a Billy e suas habilidades sociais Bobby e Robert entram no prédio vigiado. Pouco tempo depois um segundo grupo chega e ataca, ferindo Billy no fogo cruzado. No interior do prédio Bobby e Robert escapam de algo, quando chegam à rua e usam o caos da batalha para escaparem levando Billy.

28/Mar – Um novo combate ocorre entre a Unidade 169 e a Unidade 269 quando a primeira executava um ataque de tocaia a um caminhão da Revided Corporations. Oficialmente, ocorreu um atentado terrorista promovido pelo grupo mercenário Cowboys from Hell que volta a ser notícia nos principais meios de comunicação da cidade.

29/Mar – Robert recebe um chamado de Laura e parte em missão pelos Mutantes. Bobby Benett descobre que o verdadeiro nome de Forge é Jacob e seu endereço. Ao chegar à sua casa, descobrem-na vazia há tempo. Quando estavam desistindo, Sher encontra a entrada para um depósito subterrâneo, Bobby e Billy entram, enfrentam e derrotam um robô spider. Lá não encontram Jacob, mas descobrem um conjunto de discos de dados sobre as nanoalterações aplicadas aos Wolverines.

30/Mar – Nos discos encontrados há apenas um tipo de manual para a manutenção para os Wolverines, mas Bobby descobre que apenas outro computador série Angus pode reprogramar os nanorrobôs e que são muito vulneráveis a energia iônica/eletromagnética. Robert invade um hospital da Pharmacom e descobre que um dos grupos envolvidos no incidente do dia 18 era da Sixtax, o que vigiava o prédio.

31/Mar – Sher varre a rede em busca de respostas. Conrad é contatado pelo serviço de inteligência do exército americano, que deseja contratar o grupo para realizarem uma missão de risco em Tóquio.

01/Abr – Bobby começa a sofrer com os "defeitos" de suas nanomodificações. A filha de Marisa, Laura, diz que conhece um homem que pode saber onde esta Forge, mas ele está preso em uma delegacia nos arredores de Brokin. Conrad, Sher e Bobby partem em direção dessa delegacia e libertam esse homem. À noite os Cowboys tentam encontrar os neonazistas que parecem proteger Jacob. É marcado um encontro em uma antiga empresa de transportes no dia seguintes às 15 horas.

02/Abr – A Revided Corporations analisa a ação dos Cowboys em uma delegacia, e através das câmeras de segurança identificam todos que foram libertados. Temendo a descoberta de seus planos ela passa a acompanhar o homem libertado pelos Cowboys. Conrad, Sher, Bobby e Robert vão ao encontro e chegam ao local, até que em uma garagem de caminhão encontram vários corpos despedaçados dos neonazistas. Entre eles ergue-se a Unidade 269 que avança, forçando todos a fugirem.

03/Abr – Conrad sai à procura do esconderijo dos neonazistas, mas o encontra completamente destruído. O estado de Bobby piora muito.

14/Abr – Após muita pesquisa no QG dos Mutantes uma saída para a deterioração de Bobby é preparada, e funciona, salvando-o, mas retirando-lhe as nanomodificações.

17/Abr – Conrad, Sher e Bobby partem para Tóquio contratados pelo Governo, enquanto que Robert e Billy permanecem em New York. Em Tóquio, à noite, Bobby é atacado por um assassino que o derruba. Conrad também é atacado, mas consegue derrotar o seu inimigo, forçando o outro assassino a fugir não deixando pistas.

19/Abr – Em New York, Billy se reúne com Logan e Robert para encontrar Jack. Não o encontram, mas acham evidências que algo irá acontecer. Enquanto isso Billy encontra Logan junto a dezenas de seguidores, mas antes de maiores esclarecimentos

um caminhão-tanque explode no acampamento. Conrad e Sher conhecem finalmente o seu contato, uma linda mulher chamada Leen Wu. Em uma grande recepção descobrem que este é o lançamento de um projeto energético da maior empresa de energia de Tóquio. Lá, em meio à festa, Conrad, Sher, Bobby e Leen são rendidos.

20/Abr – Em Tóquio, o grupo escapa dos seus captores e descobrem que eles pretendem matar todos na recepção. Em New York, Billy e Logan chegam a um prédio e são atacados por capangas. Billy encontra e luta com Raphael. Encerrado o combate retornam para o QG dos Mutantes. Em Tóquio Conrad e os outros conseguem evitar o ataque. À noite Conrad salva Bobby de ser raptado por agentes da Iakuza.

21/Abr – Conrad, Sher e Bobby retornam. Robert visita o local da batalha de Billy no dia anterior e encontra fragmentos do robô que indicam pertencer aos EUA.

04/Jun – Algo está acontecendo no Submundo, com várias gangues se unindo à volta de uma área no Submundo, Billy e Robert partem para investigar, mas Billy é preso. Robert consegue escapar e descreve o que aconteceu aos demais.

06/Jun – Bobby, Robert e um capanga de confiança de Logan, chamando de Death, partem para o local onde Billy está preso. Death leva o grupo para um esconderijo dos Wolverines, onde está Logan. O grupo chega à área por volta das 22 horas, infiltram-se e abrem fogo, mais de 20 punks armados são mortos e outras três dezenas fogem. Descobrem que cinco gangues queriam o controle de um objeto, uma velha ambulância, os líderes conseguem fugir com a ambulância, mas são emboscados logo depois pela gangue dos Wolverines e trucidados. A ambulância é levada para um antigo armazém abandonado controlado por Logan.

08/Jun – No armazém controlado por Logan descobre-se que a ambulância carrega amostras de nanorrobôs que haviam sido distribuídos aos Wolverines, o que poderia significar uma importante arma contra a Revided Corporations. Mas durante a madrugada o local é atacado por Neêves. Billy, Robert e Bobby conseguem fugir, graças a Logan, que por fim enfrenta Neêves após este sadicamente matar Death.

13/Jun – Bobby investiga o que ocorreu com Logan, mas não encontra sobreviventes ou qualquer outra pista. Nesse meio tempo ele é procurado por Naja, que o informa que alguém os está procurando, e esse alguém se trata de Jacob. Ele está escondido no Alasca e pede para ser resgatado.

14/Jun – Bobby e Robert partem para o Alasca.

16/Jun – No Alasca os dois Cowboys encontram Jacob em uma cabana isolada e obtêm sucesso em salvá-lo do ataque de um Apache, e retornam para New York.

21/Jun – Caso Sofie. Bobby Benet, após ser cruelmente torturado, recupera milagrosamente seus nanorrobôs, que voltam a funcionar ainda mais poderosos. Robert segue pistas do paradeiro de Marisa e Linch, mas nada descobre de fato.

04/Jul – Muito danificado, Cyber Rex pede ajuda aos Cowboys que o resgatam matando uma tropa da Divisão de Segurança e sob vigilância de Neêves.

10/Jul – Cyber Rex termina seus reparos e, convencido por Bobby, decide ficar.

19/Jul – Conrad, Bobby e Robert invadem uma instalação abandonada nas docas de New York e lá uma estranha voz lhes entrega a localização dos líderes dos mutantes.

12/Ago – Robert, Conrad e Cyber Rex chegam a Ramire, na Guiana. No dia seguinte o grupo encontra uma instalação de detenção do governo local, onde eram mantidos Marisa e Linch, e à noite o local é invadido. Marisa e Linch são resgatados e a instalação inteira é destruída, acabando com quaisquer provas da ação.

20/Ago – Robert, em uma visita a moradores do submundo os quais os Mutantes passaram a proteger, ouve uma estória extraordinária de um único homem de sobretudo e chapéu que destruiu uma gangue de Caveiras protegendo um grupo de sem-créditos no ano passado. Robert deixa o local intrigado com o relato.

22/Ago – HOJE

CONRAD HELLSTAKER

32 anos, Branco, 1,90m de altura, 100 kg.

ST 16 PV 26

DX 15 VONT 17

IQ 14 PER 16

HT 16 PF 16

Velocidade Básica: 8,25

Deslocamento Básico: 7

Vantagens/Desvantagens/Peculiaridades:

Aliada (Sher); Armadura Dérmica; Braço Biônico (NT 10); Grupo de Contato (submundo de New York e Washington); Hipoalergia; Indomável; Noção de Perigo; Ótima Forma; Patrono Secreto; Percepção +2; Reconstrução Biônica; Pontos de Vida Suplementares +5; Reputação +2 (no submundo de New York); Fleuma; Ultraflexibilidade; Vontade+3; Sem Atrativos; Hábito Detestável (Irmão Ciumento); Senso de Dever (Seus amigos); Refere-se a seus inimigos usando palavrões. Palavrão preferido: Inferno! A morte é uma consequência.

Perícias:

Análise de Informação 14; Artilharia (Míssil Guiado) 16; Armas de Fogo (Pistola) 18; Armas de Fogo (Rifle) 18; Armas de Fogo (Espingarda) 18; Armas de Fogo (Lançador de Granadas) 18; Armas de Fogo (Giro-Foguetes, Pistola) 17; Armas de Fogo (Lança-Fleixa) 18; Armas de Fogo (Lança-Laser) 18; Armas de Fogo (Lança-Rifle) 18; Armadilhas 14; Armeiro (Armas Pesadas e Armas Pequenas) 16; Arremesso 16; Briga 20; Camuflagem 15; Canhoneiro (Foguetes) 18; Comércio (Armas) 16; Condução (Automóvel) 17; Condução (Motocicleta) 16; Conhecimento do Terreno (Washington) 16; Conhecimento do Terreno (New York) 14; Conhecimento Oculto (Conspirações) 13; Conserto de Equipamento Eletrônico (Sensores) 15; Contrabando 16; Corrida 17; Explosivos (Demolição) 15; Escalada 17; Faca 18; Fuga 16; Furtividade 19; Inglês (Materna); Interrogatório 16; Intimidação 17; Garrote 16; Manha 18; Mecânica (Automóveis) 17; Mecânica (Robótica) 17; Navegação (Terra e Ar) 14; Natação 15; Paraquedismo 15; Pilotagem (Helicópteros e Aeronave Pesada) 15; Observação 16; Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores e Comunicações) 15; Rastreamento 16; Sacar Rápido (Pistola) 16; Sobrevivência Urbana 15; Soldado 15; Tática 16.



"Este mundo não é para bundões feito você. Seja rápido, para tomar a iniciativa. Seja silencioso, para escapar ileso e o mais importante, seja letal. Descuide-se um instante, e terá o mesmo destino de meus inimigos..."

Conrad

*Braço direito biônico de NT 10, ST 50, DX 20 e RD 40. Pistola Iônica montada, garra (5D+2 corte/perf), lança-arpeu montado e compartimento oculto. A pistola iônica dispara de uma abertura no pulso, lado externo, a garra tem a forma de faca que surge do punho fechado e o arpeu dispara do antebraço.

SHER HELLSTAKER

28 anos, Branca, 1.80 m de altura, 65 kg.

ST **13** PV 19

DX **14** VONT20

IQ **17** PER 17

HT **13** PF 13

Velocidade Básica: 7

Deslocamento Básico: 6

Vantagens/Desvantagens/Peculiaridades:

Aliado (Conrad); Boa Forma; Carisma+2; Conexão Neural Ambiental (Sem Fio, Processamento Auxiliar e Salvaguardas); Contato (O Marvel); Grupo de Contato (Na Rede); Indomável; Intuição; Cervical Reforçada; Bonita; Noção de Perigo; Pontos de Vida Suplementares +5; Reflexos em Combate; Reputação +2 (no submundo de New York); Sorte; Habilidade Matemática +2; Vontade +3; Curiosa; Excesso de Confiança; Timidez Leve; Teimosa; Conrad não passa de um irmão ciumento; Prefere usar o cabelo em um "rabo de cavalo"; Gosta de usar negro; Repulsa combate corporal; O Cyber-Espaço é o seu lugar.

Perícias:

Armas de Feixe (Laser, Pistola) 16; Armas de Fogo (Pistola) 16; Armas de Fogo (Aranha, Pistola) 16; Análise de Informação 16; Assuntos Atuais (Alta Cultura, Manchetes, Política) 17; Briga 15; Captação 17; Condução (Automóvel) 14; Conhecimento do Terreno (Rede) 16; Conhecimento do Terreno (New York) 16; Conhecimento do Terreno (Washington /DC) 17; Conhecimento Oculto (Conspirações) 14; Conserto de Equipamentos Eletrônicos (Computadores) 17; Conserto de Equipamentos Eletrônicos (Computadores) 18; Criptografia 19; Dança 13; Dissimulação 18; Engenharia Eletrônica 16; Escalada 14; Faca 14; Física 16; Furtividade 15; Leitura Dinâmica 17; Hacking de Computador 24; Espanhol (Materna); Inglês (Materna); Italiano (Rudimentar); Japonês (Sotaque); Mandarim (Sotaque); Russo (Rudimentar); Lábria 17; Matemática 18; Observação 16; Operação de Computadores 21; Programação de Computadores 21; Pesquisa 18; Primeiros Socorros 16; Operação de Equipamentos Eletrônicos (Comunicações e Vigilância) 18; Sacar Rápido (Pistola) 14; Sobrevivência Urbana 17; Soldado 15; Tática 15.



"O maior problema das pessoas em geral é de não ter uma mente aberta as novas possibilidades, às vezes, elas procuram as respostas no mundo errado."

Sher

*Atualmente Sher utiliza uma cyberdeck Myriko Mark III, complexidade 2, com capacidade de processamento aumentada em 50%, 5 terabytes de memória volátil e 20 terabytes de memória de massa.

Conrad e sua irmã Sher nasceram em um bairro decadente da capital dos EUA, ele em 24 de setembro de 2047 e ela em 29 de janeiro de 2051. Filhos de Katarina, competente traficante de drogas e Eduart, vendedor de armas, ambos cresceram em um ambiente violento e exigente. Conrad desde jovem já se destacava pela vitalidade, e sua irmã, pela inteligência e beleza. Com a morte do seu pai em 2061 pela polícia e a overdose de Katarina um mês mais tarde, Conrad e Sher acabaram chegando à fase adulta sendo forçados pela dura realidade que os cercou, e em 2066 ambos já se tornaram umas das figuras mais respeitáveis, e temidas, do mundo obscuro de Washington, DC. O destino começou a puxar as cordas no final de 2067 quando ambos são capturados pela polícia após um violento incidente onde Conrad teve o seu braço arrancado. Neste mesmo ano o conflito secreto chamado Guerra de Recursos esquentava, e a fama da dupla fez a polícia entregar ambos para a divisão das forças armadas encarregadas do recrutamento de novos combatentes. Sher era conhecida pelas suas façanhas digitais, e Conrad pela sua capacidade de sobreviver. Com isso, ambos se tornaram militares sem qualquer escolha.

Sher entrou para a divisão hacker do governo e Conrad tornou-se um soldado da divisão Boina Negra. No terceiro mês de 2069 ambos haviam terminado seus treinamentos e entraram na ativa, destacando-se em ação. Conrad se tornou um soldado frio, tão frio quanto o seu novo braço. Três anos se seguem e ambos aprenderam um pouco do jogo sujo do mundo. Até que em 2073 desertaram de suas unidades. Após uma rápida passagem pela sua cidade natal ambos fugiram para New York, mas por algum motivo, o governo os deixou em paz. Em New York ambos levaram uma vida normal até 2075 quando se tornaram mercenários, criando os Cowboys from Hell. Neste mesmo ano se une a Conrad o jovem Bobby Benet, discípulo do seu amigo Tony Wolf, que antes de morrer aconselhou Bobby a procurá-lo. No final deste ano o grupo acabou por se meter com a Revided Corporations, a mais poderosa megacorporação do mundo, o que apesar de ganharem inimigos inimagináveis, lançou-os para horizontes que nunca imaginaram. Neste episódio Conrad obteve seu atual braço biônico, uma peça de altíssima tecnologia, e sua irmã, que permaneceu monitorando remotamente a missão, muita informação e senhas internacionais.

No ano de 2076 a perseguição da Revided Corporations levou Conrad a se desfazer de sua oficina, uma das poucas coisas que ele realmente gostava, forçando-o a se mudar para o submundo de New York. Apesar de isso ter piorado consideravelmente o humor de Conrad o mesmo não pôde ser dito de Sher. Acostumada e apaixonada pelo cyber-espço essa mudança aumentou a importância da garota, varrendo a Rede em busca de informações e de formas de obter dinheiro. De todos os acontecimentos deste ano o que mais chamou a atenção de Conrad ocorreu nos últimos meses de 2076 quando um amigo de Bobby Benet, Rex Slein, entrou para a equipe, mesmo sob forte desconfiança de Conrad, morrendo em ação poucos dias depois, enquanto que Sher se preocupou mais com a experiência dimensional que todos foram submetidos. Sher sempre teve uma visão global, enquanto que Conrad se preocupava mais com o que os imediatamente cercava. Em 2077 Conrad e Sher passaram a desconfiar que havia algo à sua volta. Alguns quebra-cabeças começaram a se encaixar, mas sem nada revelar. O treinamento especial que receberam, a saída do exército sem retaliação e a repentina suspensão da perseguição feita pela Revided Corporations os deixaram em alerta, entretanto, o surgimento de Cyber Rex não permitiu uma conclusão, e o ataque direto que o grupo sofreu no final do ano eliminaram as chances de uma linha lógica de acontecimentos. Conrad já quase desistira de entender a situação, mas Sher não. Ela ainda não se perdoa por não estar com os demais quando da descoberta do computador Angus, principalmente devido ao infeliz desfecho sem a obtenção de um byte de informação sequer.

O ano seguinte foi bem atípico para ambos. Forçados a sumir, retornaram para Washington, DC. Em poucos meses Conrad conseguiu se estabelecer como um bem sucedido vendedor de armas, e Sher como uma eficiente hacker, mas enquanto Conrad tratava de negócios Sher continuava a vasculhar a Rede atrás de respostas. Em uma de suas incursões Sher esbarrou em uma empresa de segurança conhecida como Data Tech. Seus informes a haviam alertado sob a existência de um novo vírus que infecta cada informação relevante antes que ela a alcançasse. Após conseguir uma cópia Sher o decodificou e descobriu que o vírus tratava-se de um programa espião que varria a Rede em busca de informações sobre os Cowboys from Hell e as apagava. Mas, além do fato da Data Tech prestar serviços para a Revided a bela não obteve qualquer outra informação importante.

O corrente ano de 2079 é o mais enigmático da vida dos irmãos. No começo desse ano Conrad e Sher começaram a sofrer efeitos danosos de sua viagem dimensional de 2076 ao mesmo tempo em que recebiam notícias que New York estava isolada por um estranho fenômeno. Com a chegada de Bobby e Logan com outros mercenários e, para o espanto de Sher e desgosto de Conrad, de Neêves. Assim ambos não tiveram outra solução a não ser retornar e controlar a situação. Novamente estabelecidos na cidade Conrad logo tratou de comprar um novo prédio para montar sua oficina e logo firmou uma aliança duradoura com os Mutantes. O mau funcionamento dos nanorrobôs de Bobby preocupou de sobremaneira os irmãos Hellstaker e apesar da alegada lealdade de Rex e a confiança depositada nele por Bobby Benet, Conrad não consegue confiar nele, chamando sarcasticamente de “torradeira” e mantendo-o sempre ao alcance de seu feixe iônico.

BOBY BENET, também conhecido como JACK WOLF.

24 anos, Branco, 1,88m e 80 kg.

ST **13** PV 18

DX **16** VONT13

IQ **13** PER 16

HT **13** PF 13

Velocidade Básica: 7,5

Deslocamento Básico: 7

Vantagens/Desvantagens/Peculiaridades:

Boa Forma; Bonito; Duro de Matar +4; Grupo de Contato (Submundo de New York); Hipoalgia; NanoCirurgias (Nível 3); NanoQuadiões; Reconstrução Biônica; Reflexos em Combate; Reputação +2 (no submundo de New York); Sangue NanoAçido; Percepção+3; Suprimento Interno de Oxigênio (1h); Código de Honra (*"Nunca ignora um insulto a sua pessoa ou seus amigos. Inimigo de um amigo é seu inimigo"*); Inimigo (Raphael); Inimiga (Sofie); Mau Humor; Sanguinolência; Excesso de Confiança; Tortura Homens Maus; Problemas com autoridades; Adora Fortes Emoções; Senso de Dever apenas com Conrad e Sher;

Perícias:

Acrobacia 16; Armadilhas 14; Armas de Feixe (Laser, Pistola) 20; Armas de Feixe (Laser, Rifle) 18; Armas de Fogo (Pistola) 20; Armas de Fogo (Rifle) 18; Armas de Fogo (Girofoguets, Pistola) 20; Armeiro (Armas Pequenas) 13; Arremesso 15; Caratê 18; Condução (Automóvel) 16; Condução (Motocicleta) 17; Conhecimento do Terreno (Miami) 13; Conhecimento do Terreno (New York) 14; Detecção 16; Diplomacia 13; Dissimulação 13; Escalada 15; Explosivos (Demolição) 16; Faca 16; Fuga 15; Furtividade 16; Instrumento Musical (Bateria) 16; Jogos (RPG) 12; Intimidação 14; Interrogatório 14; Lábria 14; Manha 17; Natação 16; Ocultação 13; Pesquisa 13; Primeiros Socorros 14; Observação 14; Operação de Computador 13; Rapidez de Recarga 16; Rastreamento 16; Revistar 16; Sacar Rápido (Pistola) 17; Sex Appel 14; Sobrevivência Urbana 14; Sombra 15; Tática 12; Soldado 13;



Nada a declarar...

Boby

Boby nasceu em um bairro condenado de New York em 02 de fevereiro de 2055. Possuía uma vida normal e comum, até onde isso era possível, ao lado do seu pai, Jack Benet, e sua mãe Sara, donos de um pequeno bar conhecido no bairro pela sua ótima bebida. Quando adolescente Bobby vivia atrás de confusão, principalmente pela emoção, e também porque graças a sua agilidade e habilidades nunca era pego. Mas tudo mudou quando em 2063 a prefeitura iniciou trabalhos para a revitalização daquela região, e Bobby Benet viu sua infância, casa e seus próprios pais serem esmagados pelas máquinas de demolição.

Cinco anos depois, Bobby se encontrava vivendo entre os mendigos, como um deles. Foi quando encontrou Tony Wolf, líder de um grupo de guerrilheiros urbanos que lutavam contra o domínio das megacorporações e de tudo que o mundo se tornou. O guerrilheiro acolheu e instruiu o jovem Bobby percebendo nos seus olhos o seu potencial. Com cerca de três dezenas de integrantes, Bobby passou a participar das operações do grupo e aprendeu tudo que pôde. Sete anos depois o grupo contava com mais que o dobro de integrantes e Bobby destacava-se entre os demais, tornando-se o braço direito de Tony, que sempre o considerou como um filho. Logo Tony, Bobby e o grupo se tornaram um problema para as corporações, não apenas sabiam demais como se metiam onde não eram chamados. E assim, foi traçado o seu fim. Em 2075 o grupo foi emboscado, poucos sobreviveram, entre os sobreviventes, Bobby, mas não Tony. Mais uma vez a vida se despedaçava perante os olhos de Benet. As últimas palavras de Tony foram para que Bobby não desistisse e que procurasse pelo seu amigo e ex-colega Boina Negra, Conrad.

Assim, no segundo semestre de 2075, Bobby encontrou Conrad fazendo parte um grupo mercenário chamando Cowboys from Hell. Passou imediatamente a integrar os Cowboys, sendo um dos mais competentes e habilidosos do grupo, sendo hoje um dos líderes da equipe e aliado de Conrad. Bobby conta com um vasto arsenal de habilidades e muita experiência, isso sem contar com os nanorrobôs em seu sangue que o reconstróem constantemente, tornando-o imune a venenos e doenças. Nanorrobôs furtados da Revided Corporations, diga-se de passagem, na sua segunda missão como cowboy quando a megacorporação os contratou para recuperar o controle de um laboratório secreto de alta tecnologia, a Zona 66, e os deixou para morrer. O ano de 2076 forçou toda a equipe a viver no Submundo o que levou Bobby a aprimorar suas capacidades, adquirindo novos contatos e aliados. Nessa época, em que vivia no Bairro dos Velhos, Bobby se envolveu com a chefe de segurança do bairro, Lara, de alcunha Tenente, mas que não passou de um flerte momentâneo. Em 2077 seus nanorrobôs foram reprogramados pelo supercomputador Angus, melhorando-os, mas com certeza o momento mais difícil foi a separação do grupo no final do ano, vindo Bobby escolher a Miami como sua nova casa durante o ano seguinte. Viveu como anônimo realizando pequenos serviços e, claro, curtindo a vida. Todavia, a notícia da morte de todos os Wolverines chegou ao conhecimento de Benet como um mau presságio, e os estranhos acontecimentos na cidade de New York no início de 2079 o convenceram que era hora de retornar à capital do mundo.

O ano de 2079 foi marcante para todos os Cowboys from Hell, mas sem sombra de dúvida este foi o ano de Bobby Benet. O ano teve início com o inesperado retorno de todos à Nova York, que só é mais inacreditável quanto à forma como se deu. Cyber Rex também preocupou sobremaneira o mercenário. Bobby se esforçou para resgatá-lo, por duas vezes, sem desistir, até que ele veio a se unir definitivamente à equipe. Em abril deste ano começou o episódio mais dramático da vida de Benet: os nanorrobôs no seu sangue começaram a matá-lo lentamente. Parecia que o que aconteceu aos Wolverines estava acontecendo com Bobby, e ele teria morrido da mesma forma se não fosse o esforço dos seus amigos e dos Mutantes. A solução encontrada foi utilizar a arma iônica do braço de Conrad. Desenvolvida para afetar e desativar equipamentos eletrônicos. A energia do seu disparo foi conduzida pelo corpo de Bobby Benet, e em 14 de abril ele foi salvo, perdendo suas nanomodificações. Este fato abalou a confiança de Benet e o fez se afastar. Em 21 de junho Bobby é interpelado por uma jovem de cabelos escuros chamada Sofie. Dizendo-se filha de um alto executivo da Revided Corporations alegava que estava ali para evitar que agentes a mando de seu pai matassem Bobby. Apesar de um normal descrédito inicial o que Sofie relatou era verdade e ambos foram perseguidos e capturados por agentes corporativos. Enquanto presos Bobby foi submetido a uma cruel tortura elétrica, que, de alguma forma, reativou seus nanorrobôs e possibilitou a fuga de ambos. Bobby e Sofie se tornaram aliados, amigos, e por fim amantes. O relacionamento foi intenso, mas curto. Dispensada, não foi difícil para Sofie transformar a sua admiração e amor em puro ódio e desejo de vingança, nascendo assim mais uma perigosa e formidável inimiga para a lista de desafetos de Bobby.

Nanorrobôs

As nanomodificações que Bobby Benet possui são artefatos de altíssima tecnologia, mesmo em experimentos pelo globo essa tecnologia engatinha e é muito mais avançada que a disponível. Composto de milhares de microrrobôs, esse cyberwear é detalhado no capítulo dedicado a eles, mas sem sombra de dúvida, trata-se de um dos principais elementos da trama de conspirações de *Por um Fio...*

Foi através destas modificações que a Revided conseguiu manipular a gangue dos Wolverines, e, cumprida a sua função, descartá-los. Ao que tudo indica o mau funcionamento dos nanorrobôs de Bobby em 2079 foi o resultado desta programação autodestrutiva. É provável que o cyberwear furtado da Zona 66 fosse um protótipo já preparado e carregado com os planos da Revided Corporations que devido à reprogramação que Bobby se submeteu ao visitar o complexo de defesa de New York, onde estava situado o supercomputador Angus, essas ordens permaneceram inertes, até que algo as reiniciou e quase o matou.

O próprio caso Angus, como não poderia deixar de ser, está ligado. Apesar de nunca a terem descoberto, a verdade é que o Angus escondia cópia das ordens do computador da Revided para os nanorrobôs, assim como todo o plano corporativo para o submundo. Assim como foram desativados pela arma de Conrad, ao que tudo indica os mesmos nanorrobôs foram reativados com as descargas elétricas que o cowboy foi submetido. Todavia, suas modificações retornaram mais eficazes, e isso pode indicar que uma nova e desconhecida programação começou a ser executada...

ROBERT

26 anos; Branco; 2,11m de altura; 140 kg.

ST **16** PV **26**

DX **14** VONT**13**

IQ **13** PER**15**

HT **17** PF **15**

Velocidade Básica: 7,75

Deslocamento Básico: 8

Vantagens/Desvantagens/Peculiaridades:

Reflexos em Combate; Hipoalgia; Sorte; Percepção +2; Ossos Super Resistentes (PV Extras +10, RD 5 vs Contusão); Imunidade (câncer), Indomável; Contato (Jack); Grupo de Contatos (Submundo de New York); Patrono (Modificados); Reputação +2 (no submundo de New York); Senso de Dever (com os seus amigos); Voto (com os Modificados); Pacifismo (autodefesa); Gigantismo; Inimigo (Pharmacom); Excesso de Confiança; Sem Senso de Humor. Gosta de zapear.

Perícias:

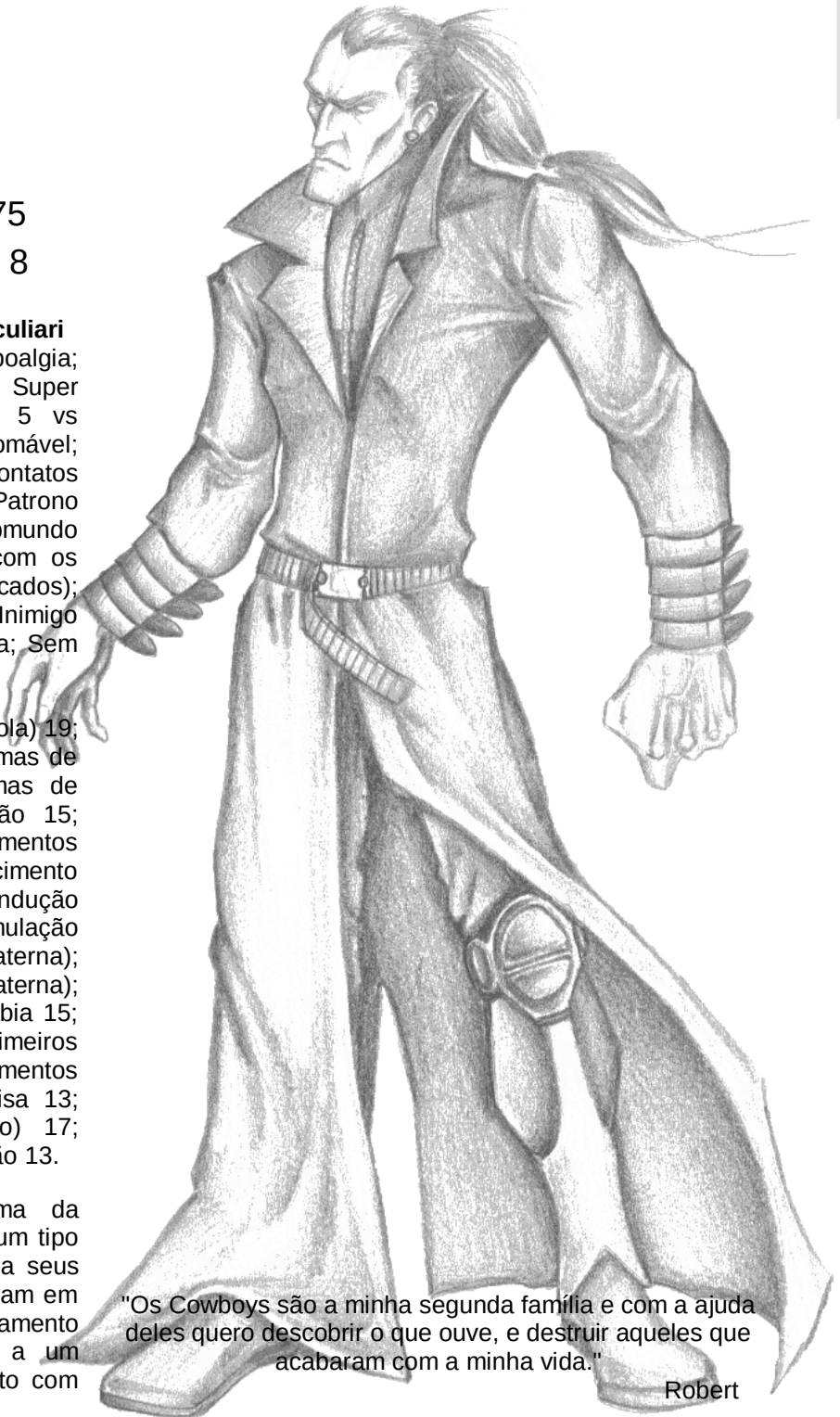
Armas de Fogo (Pistola) 19; Armas de Fogo (Espingarda) 18; Armas de Fogo (Metralhadora Leve) 18; Armas de Feixe (Laser, Pistola) 19; Captação 15; Briga 17; Conserto de Equipamentos Eletrônicos (Segurança) 13; Conhecimento do Terreno (New York) 14; Condução (Automóvel e Motocicleta) 15; Dissimulação 14; Escalada 16; Espanhol (Materna); Furtividade 15; Inglês (Materna); Interrogatório 16; Intimidação 16; Lâbia 15; Manha 15; Matemática 12; Primeiros Socorros 14; Operação de Equipamentos Eletrônicos (Segurança) 13; Pesquisa 13; Sacar Rápido (Pistola e Munição) 17; Sobrevivência Urbana 16; Perseguição 13.

Robert foi mais uma vítima da Pharmacom. Na infância sofreu de um tipo raro de câncer nos ossos, na época seus pais procuraram ajuda e a encontraram em um hospital da Pharmacom para tratamento de câncer. Robert foi submetido a um avançado, e experimental, tratamento com radiação e fortalecimento dos ossos

Em dois meses Robert estava curado, e para surpresa geral seus ossos se mostraram totalmente sadios e extremamente resistentes, além de torná-lo imune a muitos tipos de agentes cancerígenos. Entretanto, os pais de Robert morreram doentes meses mais tarde em circunstâncias estranhas. A biopsia acusou envenenamento por radiação e para proteger um possível produto, e a Pharmacom, agentes de "limpeza" foram destacados, mas Robert foi resgatado por agentes infiltrados de um grupo conhecido por Mutantes. Robert deste então vive entre eles, sendo um deles, e a partir de 2077 o grupo se aliou aos Cowboys from Hell e Robert passou a integrá-los, colaborando com suas habilidades únicas e buscando vingança. Em 2079 Robert descobriu que a Pharmacom está vendendo drogas aos ricos da cidade, mas devido ao controle exercido pelas corporações ainda não sabe como utilizar essa informação, aguardando...

"Os Cowboys são a minha segunda família e com a ajuda deles quero descobrir o que ouve, e destruir aqueles que acabaram com a minha vida."

Robert



BILLY

31 anos; Moreno, olhos azuis; 1,85m de altura; 80 kg

ST 14 PV 14

DX 14 VONT16

IQ 14 PER 14

HT 14 PF 14

Velocidade Básica: 7

Deslocamento Básico: 7

Vantagens/Desvantagens/Peculiaridades: Ambidestria; Conexão Neural Ambiental (Sem Fio); Confortável; Empatia; Grupo de Contato (Submundo de New York) Grupo de Contato (Alta Sociedade de New York); Hipoalergia; Muito Bonito; Reflexos em Combate; Reputação +2 (no submundo de New York); Ultraflexibilidade; Vontade +2; Alcoolismo; Excesso de Confiança; Luxúria; Vício (Fumo); Prefere cigarros importados.

Perícias: Acrobacia 15; Atuação 19; Armadilhas 15; Armas de Fogo (pistola) 19; Armas de Feixe (Laser, pistola) 19; Armeiro (Armas Pequenas) 14; Arremesso 14; Arrombamento 16; Boemia 18; Briga 16; Condução (Automóvel e Motocicleta) 17; Conhecimento do Terreno (New York) 15; Conhecimento do Terreno (Rede) 15; Canto 19; Culinária 14; Detecção 15; Diplomacia 18; Disfarce 19; Detecção de Mentiras 14; Escalada 16; Explosivos (Demolição) 15; Faca 15; Falsificação 14; Fuga 16; Furtividade 16; Hacking de Computador 18; Instrumento Musical (guitarra) 17; Japonês (sotaque); Judô 14; Lábria 17; Manha 20; Natação 14; Operação de Equipamentos Eletrônicos (Segurança) 14; Pesquisa 14; Programação de Computadores 16; Operação de Computadores 15; Rastreamento 14; Sacar Rápido 14; Sex Appel 18; Sobrevivência Urbana 16; Perseguição 16; Tática 12; Soldado 14; Trato Social 20;



Billy nasceu em 2048 em um bairro de classe média de New York. Seus pais administravam um mercado que possibilitava uma vida confortável, não tanto pelo comércio de alimentos e muito mais pela venda ilícita de armas que o usava como fachada. Viveu neste ambiente até os 12 anos, quando seus pais foram mortos por rivais. Passou a viver com um tio, ex-militar e mercenário, que lhe ensinou o que pôde, e usando seus contatos conseguiu engajá-lo no exército. Como militar sua ascensão foi rápida, sua capacidade de assimilar diversas habilidades o tornou um soldado respeitável e passou a fazer parte da cadeia de comando. Foram anos difíceis, mas recompensadores, até que foi desligado das forças armadas devido aos exóticos traços de sua personalidade. Sem outra fonte de renda se viu forçado a usar suas habilidades como mercenário e entrou para os Cowboys from Hell com a indicação de seu tio. As coisas iam bem até que no final de 2077 o grupo foi quase destruído e Billy gravemente ferido, sendo dado como morto. Encontrado e salvo por moradores do submundo, Billy, demorou quase todo o ano seguinte para se recuperar. Ferido na cabeça, não se recordava quem era. Durante o ano de 2078 Billy conviveu em missões com outros mercenários que liderou até que recuperou sua memória e retornou aos Cowboys em 2079.

CYBER REX

3 anos; 1,76m-2,06m de altura; 180 kg

ST **50** PV **50**

DX **14** VONT**12**

IQ **12** PER**15**

HT **20** PF **-**

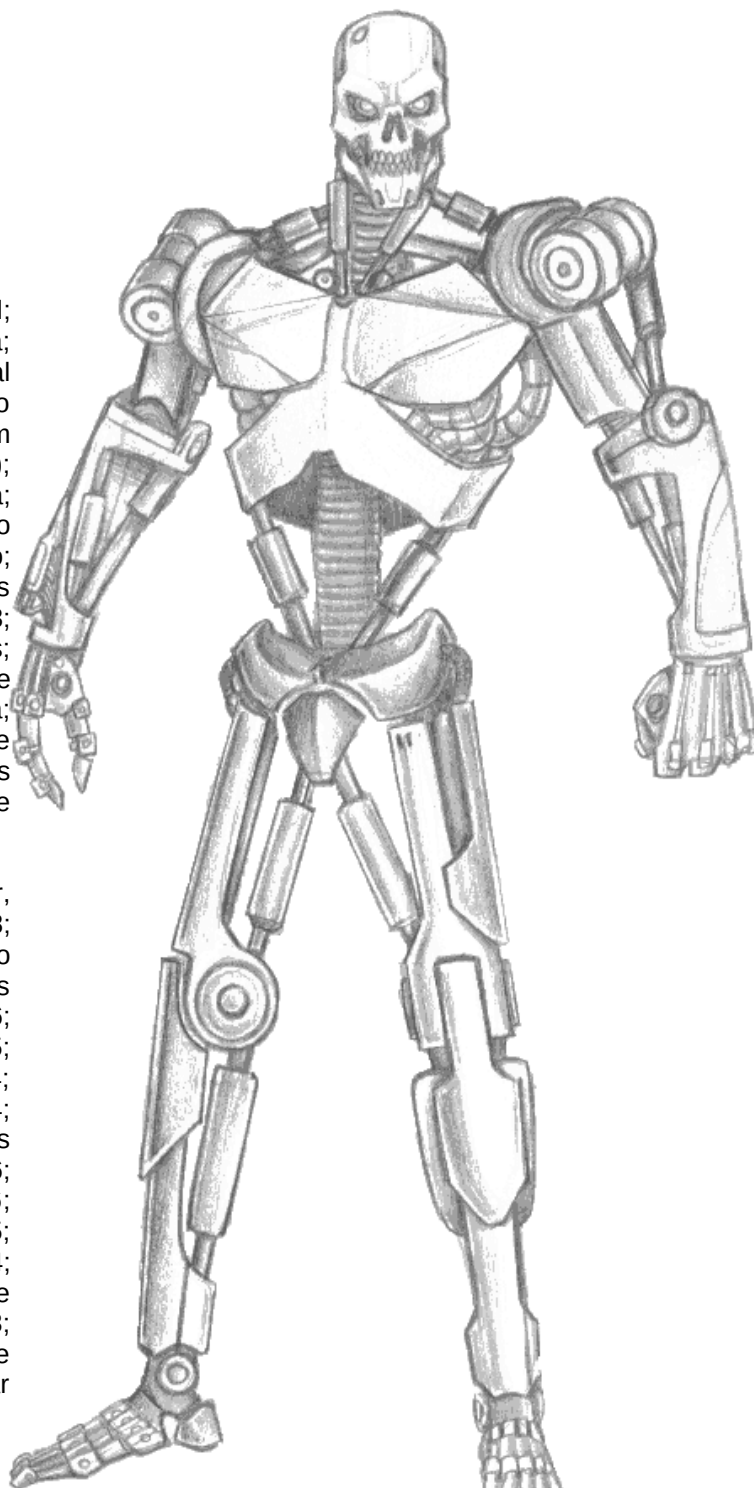
Velocidade Básica: 8,5

Deslocamento Básico: 12

Vantagens/Desvantagens/Peculiaridades:

Ambidestria; Mente Digital; Matemática Intuitiva; Memória Fotográfica; Noção Exata do Tempo; Conexão Neural Ambiental (Sem Fio, Processamento Auxiliar); Corpo Artificial Total (Blindagem x40; Não Dorme; aparência artificial óbvia); Olhos Biônicos (Infravisão; Legenda Ótica; Sistema de Mira; Polarizado; Visão Noturna); Garras (GDP/Corte); Girolibrio; Arremedo; Montagem de Armas x2 (duas Magnum Millennium); Percepção +3; Reflexos em Combate; Hábitos Detestáveis; Flasbacks; Hediondo; Obsessão (vingar-se da Revided Corporations); Paranóia; Sanguinolência; Sadismo; Vulnerabilidade (armas iônicas) x3; Aprecia o som de ossos quebrando; O som da chuva em seu corpo e o som de seus servomotores o relaxa;

Perícias: Armas de Feixe (Laser, Pistola) 18; Armas de Fogo (Pistola) 18; Armas de Fogo (Rifle) 18; Armas de Fogo (Metralhadora Leve) 18; Armeiro (Armas Pequenas) 13; Arremesso 15; Briga 16; Condução (Automóvel e Motocicleta) 15; Conhecimento do Terreno (New York) 14; Conhecimento do Terreno (Rede) 14; Conserto de Equipamentos Eletrônicos (Computadores) 14; Escalada 15; Faca 16; Furtividade 15; Hacking de Computador 16; Inglês (materna); Interrogatório 15; Intimidação 15; Mecânica (Robótica) 14; Operação de computador 15; Operação de Equipamentos Eletrônicos (Segurança) 13; Pesquisa 14; Programação de Computadores 16; Rastreamento 15; Sacar Rápido (Pistola) 15; Tática 11; Soldado 12.



Por volta de 2070 a Revided Corporations iniciou um amplo projeto de pesquisa para o desenvolvimento de computadores dotados de IA, Inteligência Artificial. Nessa época o governo dos EUA estava muito próximo dessa realização com o projeto Angus, mas estes computadores eram de porte imenso, e a Revided Corps passou a trabalhar para desenvolver um computador pequeno e poderoso. Em meados de 2076 uma instalação secreta de estudos biológicos da corporação foi invadida, e durante a invasão dois intrusos foram abatidos. Devido à importância dos experimentos ali realizados (estudava-se amostras do vírus marciano) era imprescindível descobrir quem eram os agressores e suas intenções. E para isso foram usados os corpos, o primeiro não pode ser utilizado, mas o segundo mercenário morto, cujo

nome era Rex, pôde ter toda a sua mente copiado para um supercomputador. Em um processo lento e complexo toda a mente e memórias foram convertidas em sinais binários, permitindo ao computador lê-la e até executá-la. Permitindo a identificação dos invasores, os Cowboys from Hell.

Nesse meio tempo o desenvolvimento da IA da Revided Corporations encontrou dificuldades quanto ao programa, o equipamento havia sido desenvolvido, mas nenhum programa até agora escrito era capaz de utilizá-lo adequadamente e gerar a tão esperada IA. Foi quando a cúpula da pesquisa do Projeto IA tomou conhecimento da cópia cerebral e a capacidade de executá-la, e sugeriu que a utilizassem como um programa IA no equipamento desenvolvido. Os superiores da empresa gostaram da idéia, ao mesmo tempo em que davam um passo a frente na criação de uma IA como pretendiam, davam uma resposta aos Cowboys from Hell. E assim foi feito. Após a construção da unidade 169 o seu cérebro eletrônico recebeu a memória e personalidade do falecido Rex, devidamente modificadas pelos programadores da Revided Corporations. A unidade 169 surpreendeu a todos e foi posta em serviço, e acabou contribuindo para o desenvolvimento pela Revided Corporations uma inteligência artificial verdadeira.

Muitas missões se passaram e o 169 as cumpriu bem, inclusive ações contra os seus antigos colegas, mas alguma coisa começou a acontecer. Ele passou a desobedecer a ordens, até que chegou o dia em que se rebelou. A mente do falecido Rex prevaleceu e mesmo confuso tomou consciência do que era e do que ele tinha se tornado. Nesse dia a Revided Corporations ordenou a sua destruição, e Neâves cumpriu a tarefa. Mas Rex já havia antecipado o seu fim, em sua memória havia guardado o nome Angus e seus antigos amigos conseguiram levar a sua mente para o que seria um computador de defesa estratégico instalado no subsolo da antiga prefeitura de New York. Lá, Rex teve o seu corpo reconstruído pelo supercomputador, salvando em seguida a todos da armadilha montada por um agente infiltrado, Raphael.

Rex, ou melhor, Cyber Rex, passou um curto tempo com seus antigos amigos. Com o fato de ter o seu corpo reconstruído e sua memória gravada digitalmente algumas de suas certezas anteriores se perderam, deixando-o confuso. Com o tempo, lembrou-se de muita coisa, e abandonou seus colegas, peregrinando por todo o EUA durante o ano de 2078, visitando antigos lugares, por onde viveu quando humano, como a casa de sua família... Em 2079 Cyber Rex retornou a New York e assumiu uma missão solitária contra a Revided Corporations, uma missão de vingança. Periodicamente realizou ataques a comboios e outras instalações da corporação, procurando causar o maior estrago possível. Após algumas investidas bem sucedidas Rex foi caçado pela Unidade 269, o que resultou em inúmeros combates apocalípticos pelos becos da cidade, até que no último confronto ocorrido na primeira quinzena de junho Cyber Rex foi gravemente danificado. Cercado, contatou Bobby Benet em 4 de julho de 2079, que o resgatou. Esse episódio ainda intriga a Revided Corporations devido ao fato de tudo ter sido acompanhado de perto por Neâves. Com o tempo Cyber Rex se reparou, e consciente que não possui outro lugar neste mundo se aliou aos Cowboys from Hell. Hoje Rex é um relevante, e assustador, componente da equipe, mas ele não desistiu de sua vingança contra a megacorporação mais poderoso do planeta.

Sistemas ofensivos-defensivos

Criado como uma unidade de infiltração, o corpo cibernético de Cyber Rex, ou Unidade 169, é equipado com contramedidas furtivas para garantir o sucesso da missão. A infiltração da unidade é garantida por uma cobertura de pele que os técnicos da Revided Corporations são capazes de aplicar, com a aparência desejada, sendo a unidade 169 capaz de estender ou recolher seus membros e tronco para simular a altura desejada, podendo variar em 30 cm. Lógico, a situação atual de Cyber Rex não lhe permite usar todo o seu potencial, já que privada de sua pele artificial. Seu sistema vocal é capaz de simular qualquer outro tipo de voz e a IA então criada completa o disfarce com uma gama de habilidades dissimulativas. O 169 conta ainda com um avançado sistema de visão noturna, tornando-o apto a operar mesmo na mais absoluta escuridão, e visão de infravermelho para a perseguição a alvos humanos.

Inicialmente projetado para infiltração, seu objetivo secundário é assassinato e para isso seu corpo conta com força amplificada e duas armas laser montadas em seus braços. Recoberto com uma blindagem de alta tecnologia, leve e extremamente resistente, tornam o corpo de Cyber Rex muito poderoso e funcional, dando-lhe uma elevada capacidade militar, mesmo não sendo este o objetivo da unidade.

169 versus 269

Apesar de Cyber Rex ignorar esse fato, o 269 nasceu graças a sua bem sucedida criação, dando origem ao programa IA necessário para tornar uma máquina em um ser senciente. De fato, o que se verifica é uma grande rivalidade entre os andróides. A grande diferença está na visão de cada um deles: enquanto que Cyber Rex apenas o vê como um obstáculo a destruir para vingar-se da Revided Corporations, a Unidade 269 enxerga Cyber Rex como uma oportunidade para criar as bases para concretizar seus planos.

O tange antropomórfico acredita friamente que ele é o próximo estágio da evolução, e vê na Unidade 169 a oportunidade de converter humanos a sua nova "condição", evoluindo-os, segundo a sua filosofia. Ele acredita que oferecendo a evolução a humanos valorosos e em pontos-chaves do planeta pode aumentar dramaticamente o seu poder, e levar a cabo seus planos. O 269 sabe da origem de Cyber Rex, mas não possui dados técnicos sobre ele, e espera obtê-los do próprio para escapar da vigilância da Revided.

Uma missão à parte

Faz um calor abafado em New York de 2079, mas nada que impeça os planos desta noite. Entre os incontáveis escuros e sombrios prédios, asfalto frio e desesperança um telefone é usado:

__Entendo. Será feito. E tenha certeza de que não descubram nada...

Enquanto isto, do outro lado da metrópole, no Submundo, outro telefone toca...

__Claro, sim, Naja é o meu nome, opa, é você, faz tempo que não tinha notícias suas, sei, sei, pode falar, sim, sim, entendo que você precisa falar com ele, mas você deve saber que eles estão correndo por fora, sabe como é difícil localizá-los, muito mais ainda falar com ele... Ok. Eu vou tentar localizar e dar seu recado, mas garanto que não será fácil, e me garanta que não é encrenca, se for eles irão arrancar meu pescoço.

Perto dali, em um prédio de três andares sobre uma nova oficina mecânica:

__Boby, vou pegar alguns dos seus biscoitos de mega mass...

__Pega lá. Robert, o que acha que aconteceu com Logan?

__Prefiro pensar que ele conseguiu se safar antes que o chapelão o pegasse e que agora está em algum lugar escondido, ou bêbado, ou os dois...

Alguns segundos de silêncio se faz entre os dois mercenários. Robert se senta ao lado de Bobby e começa a *zapear* na TV de modo irritante, mas Benet nada fala. Imerso em seus pensamentos, preocupado com a estranha rotina do seu amigo Conrad. Quando, sem aviso, o comunicador de Bobby começa a chamar, do outro lado, Conrad, líder dos lendários Cowboys from Hell. Ocorre uma rápida troca de tensas palavras e logo a ligação é encerrada.

__Boby, algum problema?

__Conrad quer nos encontrar em 15 minutos diante do armazém D32 do porto abandonado de Rock Falls, no lado oeste, para discutir algo urgente. Apenas nós dois. To achando que o Conrad ta encrencado...

__Talvez, mas de qualquer maneira devemos ir o mais rápido possível.

Rapidamente Bobby e Robert equipam-se, vestem suas armaduras e carregam suas armas. Os dois se dirigem à garagem, para usarem o furgão dos Cowboys, mas encontram Sher usando os computadores instalados no veículo, e sem uma palavra pegam suas motos e partem em alta velocidade pelas vielas estreitas e sombrias do Submundo. Depois de cerca de 20 minutos os dois chegam ao local marcado por Conrad, param a algumas quadras de distância para um reconhecimento, e como não percebem nada errado, se aproximam. De uma sombra surge um sinal de mão, fazendo Bobby e Robert se dirigem ao fundo de um beco mal iluminado, e nas sombras encontram Conrad.

__O que houve?

__Faz alguns dias que recebi uma proposta de contrato. De uma concorrente latina da Revided Corporations. Segundo a proposta existe um mainframe da Revided logo abaixo de onde estamos, desativado, mas com arquivos que interessam um suposto concorrente da corporação. É só entrar e pegar. Fácil. Fácil demais. Acredito que na verdade trata-se de uma isca para nos atrair.

__E você acredita que devemos descobrir quem está por trás disso, certo? Diz Bobby.

__Há mais. Como parte do acordo o contratante mencionou que esse computador também teria informações sobre as ações ilegais da Pharmacom, sobre o paradeiro de Lynch e Marisa e a real importância deles para a corporação. Como eles saberiam que estamos interessados nesse tipo de informação? Poucos sabem que os Cowboys from Hell são aliados dos Modificados, e, além disso, ninguém de fora sabe sobre o sumiço de Lynch e Marisa

__Estou entendendo. Seja quem for, possui muita informação.

__Exato, e mesmo tendo certeza de que se trata de uma armadilha, não podemos perder a chance de conseguir alguma informação sobre quem está por trás desta palhaçada.

__Não devemos informar à Sher?

__Eu já fiz isso, Robert, e ela está a caminho, estimo que chegará aqui em 11 minutos, mas nós não vamos esperar. Ela já está a par da situação e atuará como apoio, especialmente se alguma coisa acontecer lá embaixo.

__Então como já estamos prontos vamos logo ver o que conseguimos...

Com isso os três mercenários saem do local e seguindo cautelosamente chegam ao seu destino, um grande armazém que aparenta ter sido uma fábrica em um passado recente. Dentro desta construção, segundo Conrad, existe um acesso para o subterrâneo onde o contratante diz haver uma instalação abandonada com o referido computador, sem defesas.

__Não há nenhum tipo de segurança aparente. Observa Bobby Benet.

__O que procuramos está no subterrâneo, teremos que entrar e descobrir como descer.

Cautelosamente os Cowboys entram na fábrica em ruínas. Com muita cautela seguem. Apenas alguns avisos de não ultrapasse identificam o local como sendo área da Revived Corporation. Varrendo a área com seu visor de multivisão Bobby não encontra perigos aparentes, além de alguns sem-teto. Dentro da fábrica, os Cowboys passam por alguns sem-crédito que a usam como casa; conversando com eles descobrem que durante a noite é possível escutar ruídos dos antigos dutos de ventilação, além disso, a antiga entrada que levava ao subsolo está bloqueada por toneladas de entulho que devem ter desmoronado, ou foram postas ali...

__Só há dois meios de entrar, um é usando explosivos, o que está fora de cogitação, pelo barulho e pelo estrago que causaríamos na “casa” desses infelizes. Constata Conrad.

__E qual a outra maneira? Questiona Robert.

__Os moradores do lugar falaram que durante a noite o sistema de ventilação emite ruídos como se operasse, creio que se entrarmos pelos dutos poderemos descer...

Bobby olha para Conrad e Robert, e com um suspiro sentencia:

__Bom, sobrou pra mim. Vocês dois são grandes e pesados demais pra isso. Vamos logo achar esses dutos, e torcer que não estejam com armadilhas.

Após uma rápida procura, Robert localiza um dos dutos. O lugar é apertado, o que obriga Bobby a entrar sem sua roupa blindada. Metros abaixo Benet chega a uma sala de manutenção desativada, onde encontra uma janela gradeada para o exterior. Usando sua arma laser Bobby corta as grades e usa o comunicador para guiar seus companheiros, que fazem a volta pelo exterior e entram na sala abandonado. Existe apenas uma porta de elevador. A porta é arrombada por Conrad, que prende um cabo de monofilamento e começa a descer, sendo seguido por Bobby Benet e Robert. Depois de pouco mais de uma dezena de metros de descida o grupo encontra o fundo, com uma porta parcialmente destruída e além dela um corredor relativamente iluminado. Novamente usando sua arma no modo maçarico Bobby corta a porta metálica. Já no corredor os três Cowboys caminham com cautela. Há pouca luz e as sombras parecem que são as únicas ocupantes deste lugar. Conforme avançam encontram algumas luzes de emergência ativadas e uma fina camada de poeira parece cobrir tudo.

__Tenho a impressão que estamos sendo observados.

__Nunca duvide de nada, Robert. Viu alguma coisa, Conrad?

__Não, nada além de poeira e sombras, mas já esperava por isso. Estejam preparados para qualquer coisa...

Nesse instante as luzes caem, uma escuridão absoluta surge e um forte estrondo é ouvido. Bobby e Robert ativam seus óculos multivisão e constataam que estão sozinhos. Conrad desapareceu. Após observar rapidamente o local Bobby encontra o que parece ser um alçapão com marcas de ter sido aberto recentemente. Robert tenta contato com seu comunicador, mas este parece inoperante, assim como o de Bobby. O alçapão é forçado, revelando uma espécie de duto. Sem hesitar ambos descem e terminam por deslizar rumo ao subterrâneo. Ao final os dois caem em uma sala com paredes sólidas e uma fraca luminosidade refletida do teto da sala.

__Por que demoraram?

Em um canto surge um empoeirado Conrad apenas com alguns arranhões, quando Bobby e Robert também percebem que estão com pequenos cortes. Em Conrad os cortes já não incomodam, e Robert fica fascinado ao ver os ferimentos de Bobby desaparecem na sua frente.

__Acho que nunca vou me acostumar com isso.

Alguns minutos se passam. Os três revistam a sala e Conrad chega à conclusão que as paredes são feitas de concreto fibroso, material resistente a explosões e muito caro. Bobby encontra uma porta camuflada na parede, mas nenhum tipo de fechadura, enquanto isso Robert

continua intrigado com os fermentos que recebeu... Nesse momento todos ouvem um ruído, como se um aparelho de som fosse ligado, e do teto uma voz metálica se dirige aos três Cowboys:

__Sejam bem vindos Cowboys from Hell e desculpe-me por trazê-los aqui. Neste momento vocês possuem perguntas, mas responderei apenas as pertinentes.

__Quem são vocês e o que vocês querem? Pergunta Robert.

__Vocês deveriam fazer essas perguntas ao seu amigo Conrad – Responde a voz metálica – ele já possui uma boa idéia de quem somos. Desde 2075 acompanhamos vocês, não apenas espionado como também auxiliando quando necessitavam. O que nós desejamos? Vamos apenas dizer que vocês fazem parte de uma engrenagem complexa e muito maior do que imaginam. Na verdade nem mesmo nós temos certeza sobre qual a função de cada um, apenas que os Cowboys são peças aparentemente importantes para a Conjuntura que se aproxima.

Boby se recorda que realmente ocorreram momentos estranhos, como se alguém os ajudasse, como no caso do retorno da criatura Centro em que foram avisados para não prosseguirem, mas não entende onde Conrad entra nisso. Bobby Benet e Robert se entreolham com esta estranha situação, mas quando observam vêem o seu amigo compenetrado com a voz, fingindo o teto com uma face sem emoções.

__Com exceção de Conrad, tenho certeza que essa é a primeira vez que vocês ouvem sobre a Conjuntura. Para saciar a curiosidade dos restantes entendam que a Conjuntura é um grande evento, um marco para a humanidade, e que está bem próxima. Agora, para não frustrar suas expectativas, saibam que seus amigos Linch e Marisa são mantidos cativos em um centro de detenção de experimentos na Guiana Francesa, América do Sul, na cidade de Remire. Este centro foi adquirido pela Pharmacom, que espera realizar uma lavagem cerebral em ambos. Agora, vocês já podem ir.

__Espere! Onde está Logan? – grita Bobby.

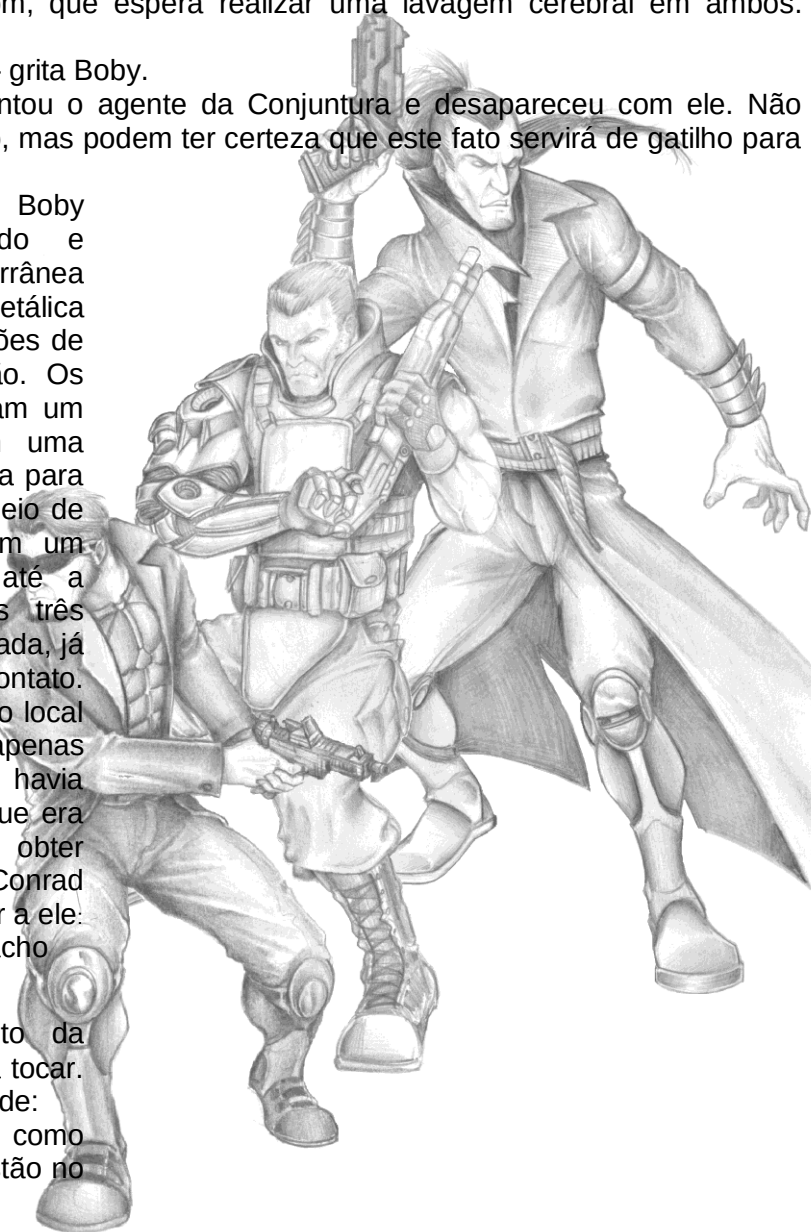
__Seu amigo Wolverine enfrentou o agente da Conjuntura e desapareceu com ele. Não temos indícios sobre o seu paradeiro, mas podem ter certeza que este fato servirá de gatilho para muitos outros, e muito piores.

Nesse instante a porta que Bobby encontrou se destranca, abrindo e inundando a pequena sala subterrânea com uma luz espectral. A voz metálica silencia e mesmo com as exclamações de Robert não ocorre qualquer reação. Os três atravessam a porta e encontram um longo poço de manutenção com uma escada metálica que os leva de volta para o interior da antiga instalação, no meio de um curto corredor que termina em um elevador funcional que os leva até a superfície. Já fora do prédio os três encontram Sher, no furgão, preocupada, já que ela não conseguia entrar em contato. Os três sobem no veículo e deixam o local rapidamente. Durante a viagem apenas Sher fala, perguntado o que havia acontecido, o que encontraram, o que era aquela poeira toda, mas sem obter resposta, até que Bobby pergunta a Conrad o que a voz quer dizer com perguntar a ele:

__Eu não tenho certeza, mas acho que tem a ver comigo...

Novamente, em algum ponto da cidade, um telefone móvel começa a tocar. Na segunda chamada alguém o atende:

__Sim. Eles vieram e ocorreu como previsto. Eles foram informados e estão no caminho. Que o criador nos proteja.



Neâves

“ELE caminha entre nós...”

Uran, vidente de rua

Desconhecido para grande parte do mundo, Neâves é alguém, ou algo, que talvez não possa ser entendido pelas pessoas desta era, talvez não sem antes elas próprias entenderem a si mesmas e a tudo que as rodeia. Vagando como uma entidade, os poucos que conhecem a sua existência limitam-se a criar teorias sobre sua identidade. Os moradores de rua de New York o vêem como um espírito penado que vaga pelos tetos e marquises da cidade. Policiais, traficantes e outros trabalhadores da noite novaiorquina, na maioria, ignoram a sua existência, enquanto que os Administradores Regionais da Revided Corporations o têm como uma força a ser evitada, um segredo que a Pirâmide busca preservar e o condutor da Conjuntura, um evento de consequências ignoradas que talvez apenas os mais iluminados sejam capazes de entendê-lo e sobreviver.

Aparentemente, Neâves é um homem de cerca de 1,80m de altura, usando roupas surradas e mal tratadas que não deixa nenhuma parte do seu corpo visível, aparentando usar algum tipo de blindagem flexível e com seu rosto escondido pela sombra do seu chapéu. Logo, também não é possível prever sua idade e os poucos que o ouviram falar se depararam com uma voz rouca e fria, como se este fosse um gesto penoso e desagradável. Escondidas em seu sobretudo Neâves carrega um par de pistolas *Ares Predator*, suas armas preferidas, mas, se necessário, fará uso do que for preciso para cumprir seus objetivos. Todavia, mesmo desarmado ele se revela um adversário invencível e figura como a sua mais impressionante característica o uso de um par de armas nunca antes vistas, tentáculos retráteis capazes de cortar qualquer material.

Não existem relatos confiáveis sobre sua atuação, apenas que tem agido nas sombras, nada se sabendo sobre suas intenções. O máximo que se tem são histórias desencontradas e extraordinárias de alguns moradores do Submundo. Aparentemente, Neâves tem agido como um aliado à Revided Corporations desde 2076, mas suas atuais ações colocam em xeque tal conclusão, talvez porque ele tenha o seu próprio objetivo. O fato é que sua presença é algo aterrador e demonstra que algo tão grande quanto seu poder está prestes a acontecer.

Cronologia

2076 – Começam a surgir indícios da existência de Neâves na cidade de New York.

30/Jan – Após atacar o QG central dos Mutantes, Neâves encontra pela primeira vez o grupo mercenário Cowboys from Hell.

2077 – Neste ano a Revided Corporations é extensivamente auxiliada por Neâves.

12/Abr – Novos embates com os Cowboys ocorrem nos arredores do Submundo.

23/Maio – Neâves caça e destrói a Unidade 169.

2078 – Neste ano Neâves cumpre objetivos que apenas ele poderia explicar.

05/Mar – Neâves resgata uma cápsula espacial com material roubada da colônia marciana em uma refinaria abandonado a 180 km de New York.

23/Set – Um grupo de Caveiras é destruída por Neâves no Submundo.

2079 – A aliança com a Revided parece ter acabado, e Neâves passa a agir de forma autônoma e inesperada. A Pirâmide decide acompanhar seus passos sem desafio.

25/Jan - 02/Fev – New York está isolada por um estranho fenômeno e Neâves intervém, ajudando a reunir os Cowboys e a encerrar com o fenômeno.

23/Fev – John é capturado por Neâves, que o entrega aos cientistas da Revided.

08/Jun – Neâves ataca o esconderijo Wolverine em busca de Logan.

04/Jul – A operação de resgate de Cyber Rex é acompanhada por Neâves.

NEÂVES

? anos; 1,80m de altura.

ST ? PV ?

DX ? VONT?

IQ ? PER ?

HT ? PF ?

Velocidade Básica: 20,25

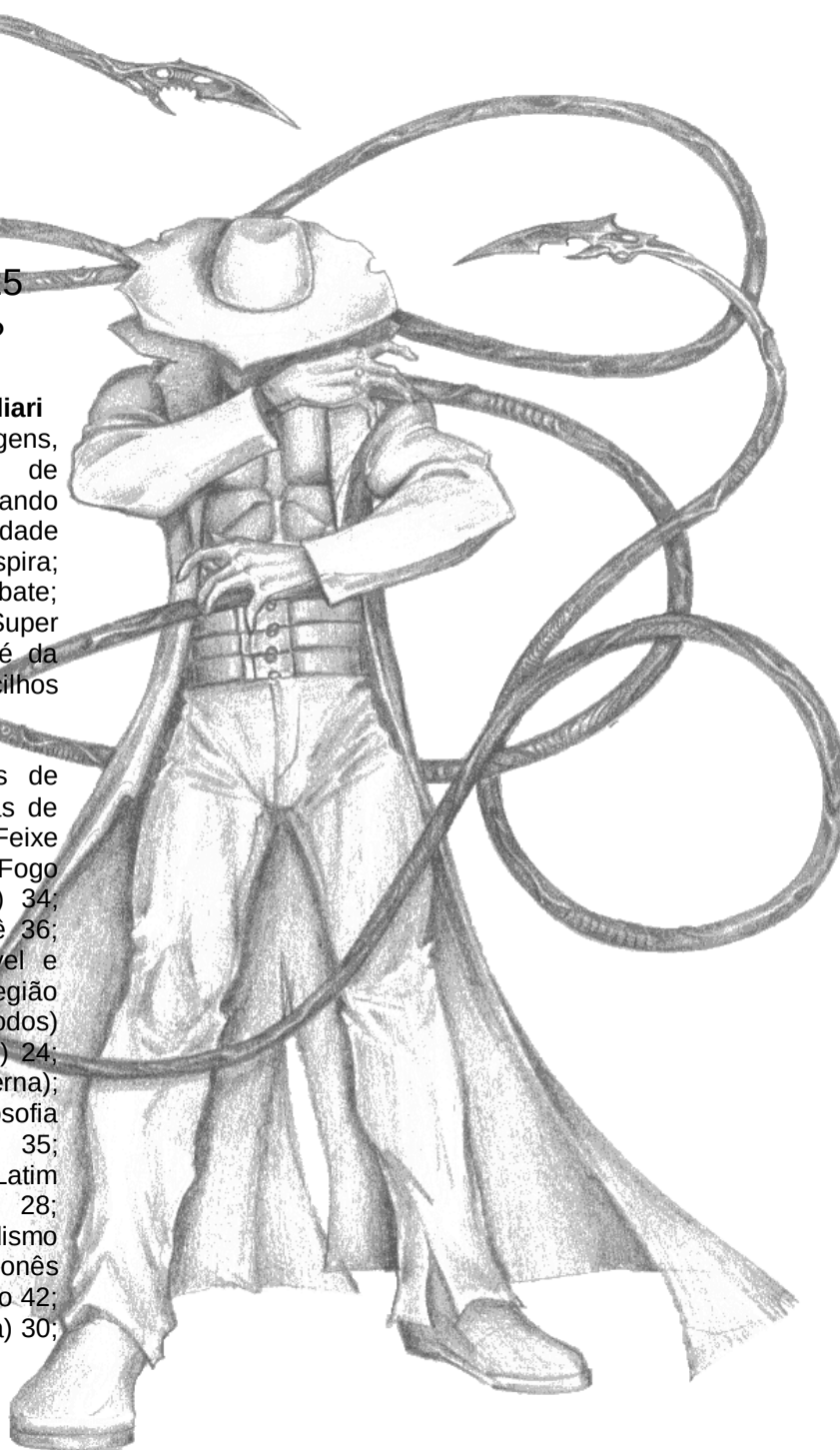
Deslocamento Básico: ?

Vantagens/Desvantagens/Peculiaridades:

Neâves possui muitas vantagens, desvantagens e perícias retiradas de inúmeros livros da série GURPS, estando entre elas: Impossível de Matar 3; Idade Imutável; Hipoalgia; Não Respira; Percepção+6; Reflexos em Combate; Vontade+6; Iluminado; Apagado; Super Salto x10; Cumpre sua missão ao pé da letra; Não se preocupa com empecilhos secundários;

Perícias:

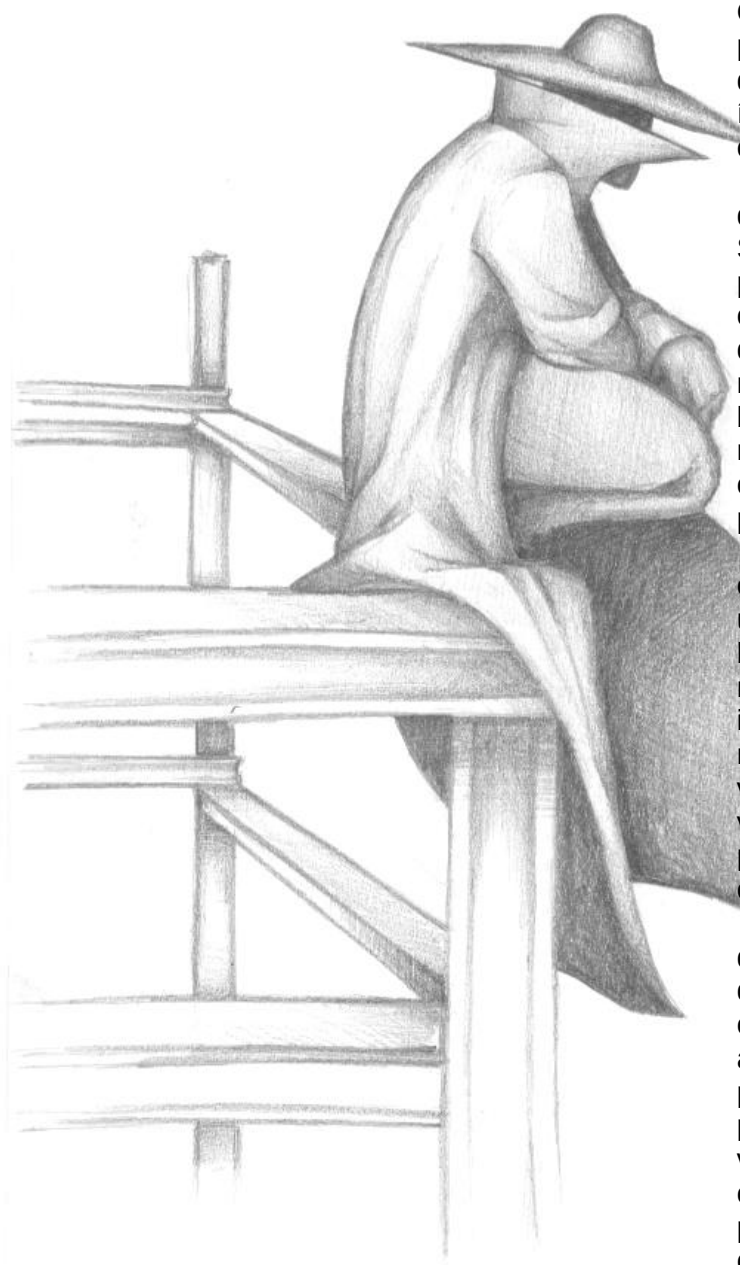
Acrobacia 30; Armas de Fogo (Girofoguete, Pistola) 30; Armas de Feixe (Iônicas, Pistola) 30; Armas de Feixe (Lasers, Pistola) 30; Armas de Fogo (Pistolas) 40; Armas de Fogo (Rifle) 34; Armadilhas 26; Arremesso 26; Caratê 36; Camuflagem 29; Condução (automóvel e motocicleta) 24; Conhecimento de Região (Todas) 40; Conhecimento Oculto (Todos) 40; Corrida 32; Explosivos (Demolição) 24; Escalada 26; Espanhol (Materna); Estratégia (Terrestre) 26; Faca 30; Filosofia 26; Física 26; Fisiologia 26; Fuga 35; Furtividade 40; Inglês (Materna); Latim (Materna); Manha 26; Matemática 28; Natação 26; Ocultismo 40; Paraquedismo 26; Pilotagem (Helicóptero) 26; Polonês (Materno); Orientação 24; Rastreamento 42; Russo (Materna); Sacar Rápido (Pistola) 30; Tática 30.



“Nasci com a aurora dos tempos, sempre estive presente nas sombras da existência e caminho próximo à humanidade. Todos me conhecem, mas todos me evitam. Para mim não há distinção, e mesmo com o uso de inúmeras mentiras na tentativa de sobrepujar-me, há apenas uma verdade, a que no final, sempre venço...”

Neâves

De um ponto de vista



O sol nascendo. Ao fundo vejo se iluminar a imensa floresta de aço, concreto e vidro. New York de 2078. Observo a luz tocar os prédios, um a um, prédios de concreto, quase tão frios quanto às pessoas que neles habitam. A índole humana se reflete em suas obras, e esta cidade é a mais sombria que já vi.

A manhã avança e a observo do topo deste prédio em construção no Submundo. Percebo as milhares de pessoas à minha volta, e sei o teor de cada gota de esperança que possuem. O que, aliás, não é muita neste lugar. À minha volta, inúmeras casas humildes, barracos, e milhares de excluídos deste megacomplexo. Além de inúmeras construções avançando sobre estas pessoas consideradas descartáveis.

Distraio-me com meus pensamentos e não percebo o tempo passar. Chove um pouco. Um pássaro pousa ao meu lado. Intrigante. Não há pavor, há medo e respeito. Diferente da humanidade que insiste em renegar grande parte de sua natureza. Continuo observando-o por vários segundos enquanto se afasta voando, assustado. Não pela minha presença, e sim devido aos recém-chegados abaixo.

Três veículos, jipes, se aproximando de quatro barracos. Param à volta e deles descem onze jovens armados, com suas cabeças raspadas e metabolismo alterado devido a drogas estimulantes. As pessoas dos barracos se afastam, correm para suas precárias casas. Todas elas vão morrer, eu sei. As grandes corporações possuem grandes planos para essa região, planos que não combinam com estas pessoas. Do ponto de vista das grandes corporações, estas pessoas são obstáculos.

Uma senhora idosa e um homem de meia idade se aproximam do grupo, e antes que pudessem falar armas de grosso calibre são apontadas contra suas cabeças. Os dois morrem com mais de 90 tiros. Escuto gritos de desespero e medo, choro de crianças e pedidos de clemência. A porta sendo colocada abaixo, tiros e risos sarcásticos. Uma criança é morta e seu corpo violado. Uma mãe morre abraçada a seu bebê com disparos de espingardas automáticas. Por fim fogo é ateadado, carbonizando os poucos que respiravam. Doze minutos. Os assassinos

deixam o lugar da mesma forma que chegaram. A fumaça sobe e o cheiro de carne queimada invade meus pensamentos. Lembro-me de uma época que a raça humana também se encontrava no limite. Indago-me, por tudo que a humanidade se tornou, não é bem vinda a sua extinção?

As horas passam, o dia avança. Já não há mais fogo, apenas o sentimento de perda. Algumas pessoas observam o local, a polícia chega. Chove. E o sol começa a se pôr. Continuo no mesmo lugar, observando. Acima de mim, as fracas estrelas, comparadas com o brilho da monstruosidade que nunca dorme. Noite, o vazio cheio de vida. Quando que a raça humana irá entender o valor da vida? O tempo passa, apesar de nada significar a mim, ele passa rápido, logo a noite sede lugar ao dia e novamente vejo o sol tocar a todos. O sol nasce à minha frente, vejo a cidade se convulsionar para mais um dia. As pessoas se deslocando para suas vidas. O ser humano é uma obra fascinante, capaz de criar tamanha beleza apenas comparável ao tamanho de suas atrocidades.

Novamente o mesmo pássaro do dia anterior pousa do meu lado, curioso. O observo, e ele a mim. Novamente ele voa. Em algum ponto abaixo a algumas centenas de metros de distância os assassinos retornam em busca de novas vítimas. Eu não os vejo ou ouço, mas eu sei.

Ergo-me, passei 27 dias aqui e apenas agora vejo como minhas roupas estão gastas, expostas às intempéries do clima por tanto tempo. Subo no parapeito oeste. Observo o horizonte à frente com os raios de sol as minhas costas. Passo a observar o solo à minha volta, ao submundo que ainda resta. Um prédio depredado que lembra uma antiga agência dos correios parece ser o alvo do grupo de extermínio. Vejo pessoas fechando a porta e as janelas do prédio. Moradores sem crédito que acham que suas improvisadas barreiras irão protegê-los. Escuto gritos e tiros. Os assassinos avançam a pé, com armas em punho.

Volto minha atenção para a casa, há duas famílias, crianças e mulheres. Vejo o contraste e novamente fujo da realidade em meus pensamentos. De um lado vejo o motivo de minha presença, vejo o que há de pior na humanidade, vejo os animais que se tornaram os homens, vejo as consequências das decisões da sociedade. Do outro lado vejo pessoas que não tiveram uma chance de prosperar por decisões equivocadas, mas que ainda assim acreditam na vida. Não me cabe julgar, mas executar a sentença.

Um tiro.

Minha atenção volta-se novamente ao alvo da gangue, e vejo os onze criminosos a sua frente, em uma formação que lembra uma foice apontada para sua vítima, entretanto, um deles está estendido ao chão, morto com um tiro no peito. Novas decisões são tomadas. Um homem salta de traz de um poste de concreto disparando uma pistola contra os seus executores. Novamente um deles é atingido no peito, mas desta vez nem mesmo um arranhão é produzido devido à grossa blindagem que usava. Pelos movimentos, parece ter algum treinamento, um expolicial que acredita estar fazendo o que é correto. Os dez mercenários restantes abrem fogo, atingindo e quase derrubando um muro usado como proteção. Escuto um choro abafado da casa cercada. Uma menininha que observa o enfrentamento por uma fresta entre as madeiras que lacram uma das janelas de seu improvisado lar.

__MATEM O FILHO DA PUTA!

Uma grande salva de disparos é novamente deflagrada destruindo o muro que protegia o solitário defensor, eu o vejo saltar para trás de um veículo estacionado por perto. Ele é rápido, mas mal equipado. O carro é reduzido a escombros no segundo seguinte. Ele vai morrer, e a todos que tenta proteger. Continuo a assistir, dez homens armados, buscando a morte de pessoas que não se importam contra um único indivíduo ferido que segue convicções que apenas ele dá importância. Uma vindicator é disparada e mais de 100 disparos atingem o carro usado como proteção, despedaçando-o em várias partes. Risos frenéticos e promessas de morte de cada uma de suas vítimas é tudo que os executores falam.

Tempos cruéis, moldados por uma história fascinante e lamentável. A vida, completa e plena, que deveria estar acima de ideais, crenças e fantasias é subordinada a elas com braço de ferro. Sendo usada, indiscriminadamente, a morte como sanção a quem contrariar a ordem social. Maldita sociedade que deixou de respeitar a vida. Malditas escolhas que reduziram os seres a números. Maldita seja a humanidade na escolha de seu destino. Maldito eu seja, algoz deste destino. Volto minha atenção à luta, a luta de pessoas a margem da sociedade que não tem nada a defender, a não ser suas vidas. Pode ser que ainda haja esperança. Foram feitas muitas escolhas, e eu fiz a minha.

Um lança-granadas explode a carcaça do veículo usado como proteção, estilhaços voam e o solitário combatente tem seu corpo perfurado e lançado contra as paredes da construção às suas costas. Aproximo-me. Os assassinos cercam o semiconsciente defensor, sem sua arma, com seu corpo ferido. Cercado por dez homens fortemente armados, ele decidiu morrer pela vida.

__Hei Idiota! O que pensa que está fazendo?

Caminho na direção do grupo, um deles me vê e chama a atenção dos demais, continuo a me aproximar. Os dez assassinos desviam a atenção focada na sua indefesa vítima. Todos agora me observam, incrédulos com o que presenciavam.

__Te manda daqui infeliz, ou passamos fogo!

Um deles aponta uma pistola .40 em minha direção e dispara contra o solo. Observo à volta. Vejo as pessoas assustadas em suas casas, crianças com suas esperanças renovadas em seus olhos brilhantes, adultos que não acreditam o que um único sujeito usando um sobretudo surrado e desarmado pode fazer e idosos que apenas temem por uma morte sofrível. Todos vão morrer, eu sei, mas não agora.

Continuo a caminhar e paro a alguns metros do grupo, todos voltam suas armas para mim, alguns riem, outros apenas me seguem com os olhos. Um jovem de 15 anos usando uma camiseta amarela e segurando uma *Ares Predator* me observa com medo, um gordo repugnante com uma metralhadora *Vindicator Minigun* resmunga alguns palavrões e um casal de jovens subnutridos e dopados gargalham sem parar. Quando um homem usando roupas de couro rasgado e barba rala se destaca dos demais, se aproxima e pára a alguns centímetros.

__Você tem muita coragem, palhaço. Isso aqui não era assunto seu, mas agora não importa mais, não é?

__Saiam todos daqui, agora.

Minha voz ecoa pela mente de todos, despertando do medo ao pavor. O homem a minha frente ergue a pistola que segurava e a aponta para minha cabeça. Novas decisões. Mal sabia que ao apontar a sua arma para mim, estava na verdade apontado-a para sua própria cabeça. O gatilho é acionado e uma carga de projéteis de aço é lançada ao espaço. As faíscas e a fumaça nos envolve. Eu sei cada uma das intenções de meu agressor, sei o que cada um dos projéteis busca, simplesmente sei. Dois segundos se passam, e todos ficam surpresos a me ver, intacto. O dedo do líder da gangue à minha frente volta e se contrair em direção ao gatilho. Agarro a mão que segura a arma e quebro o antebraço, expondo o rádio. Atinjo o seu plexo solar, parto seu braço esquerdo em três lugares, e o derrubo. Ele cai a minha frente, e enterro o meu dedo indicador em seu pescoço, arrancando artérias. Ergo-me com as mãos vermelhas e com minha vítima contorcendo-se a meus pés. Seus companheiros, perplexos, demoram a reagir.

__Ele matou o Caveira! O maldito MATOU o Caveira! FERRO NELE!

Os mercenários passam a me considerar uma ameaça e tomam posição. Dois deles avançam em minha direção e erguem espadas vibrolaminadas. Dou um passo adiante. Todos erguem suas armas, todos com um único desejo. Eu sei. Esquivo do golpe da primeira espada e com um giro de corpo o desarmo. No mesmo instante corto o pescoço do segundo atacante e enterro a espada nas costas do seu próprio dono. Três deles agrupados, armados com escopetas automáticas começam a disparar. O projéteis de aço rasgam o espaço a centenas de metros por segundo, produzindo um som ensurdecedor e abrindo buracos de vinte centímetros em paredes sólidas.

__As balas não o ATINGEM!!

Aproximo-me do primeiro, agarro sua escopeta, o desarmo e parto em dois a base da sua cabeça. O segundo descarrega sua arma e tenta rearmá-la, quando o derrubo. O terceiro dispara sete vezes contra mim, todos disparos precisos, nenhum me atinge. Uso a espingarda que tomei, disparo, e arrebento a caixa torácica do terceiro atirador. Sangue, ossos e carne voam em uma nuvem rubra. O segundo atirador está a meus pés, aponto a espingarda automática para seu rosto assustado. Em lágrimas pede para não morrer. Eu atiro.

__Vamos acabar com ele AGORA!

Largo a espingarda e viro-me em direção ao restante do grupo. O casal de jovens drogados se aproxima, ambos sacam armas lasers e disparam em efeito mangueira. O primeiro disparo passa por mim varando o solo e atingindo uma parede próxima, arrancando lascas. O disparo da adolescente é mais preciso, derretendo um poste de aço ao meu lado e dividindo ao meio um container de lixo logo adiante da linha de fogo. Os dois então disparam ao mesmo instante, cruzando os feixes. Salto, pousando entre os adolescentes. Golpeio o pescoço da menina ao

mesmo tempo em que soco o rosto de seu companheiro. Termino atingindo-a no estômago e logo em seguida na lateral da cabeça com um golpe que a faz girar no ar. O rapaz, zozinho, tenta se levantar, o seguro pela parte frontal do crânio, e esmago sua nuca contra o solo. No segundo seguinte os corpos dos dois jovens e toda pequena área que ocupava é pulverizada por quase uma centena de disparos.

__HAAAAAAAAA!!!!

O gordo descarrega sua *Vindicator* durante oito segundos arrasando tudo à sua frente. Avanço sem presa em direção ao atirador. Eu sei cada uma das suas intenções, sei cada uma das suas habilidades, sei cada um dos seus movimentos. Seus reflexos são rápidos, seu tempo de ação é baixo, e o tempo nada quer dizer para mim. Ele reage quase na velocidade do pensamento, eu, na velocidade da eternidade. Sua munição acaba, e estou à sua frente. A metralhadora ainda gira, exalando apenas fumaça e produzindo um chiado agudo. Nos seus olhos vejo apenas pânico. Vira-se e tenta correr. O derrubo com facilidade e antes que tombasse ao solo, salto. Minha vítima cai, e aterrisso em seu pescoço produzindo um som assustador. Afasto-me, e o vejo morrer por longos segundos.

Todos mortos, mortos pelas suas próprias escolhas, com uma exceção. Ergo meu rosto e finto o garoto de camisa amarela. Ele treme sem parar. À minha volta um campo de batalha. Aproximo-me do garoto, e paro a dois passos dele. A arma apontada para o chão quase salta das tremulas mãos. Está indeciso, vejo em sua alma. O observo, e ele a mim. Alguns segundos se passam, até que ouço um ruído vindo da *Ares*, o ruído dela colidindo contra o solo. O garoto se vira e corre o mais rápido que pode. Sábia escolha. O observa enquanto se afasta, até que o vejo tombar, atingido por um disparo deflagrado ao meu lado. Enquanto me ocupava com o garoto, o ferido defensor havia se levantado e alcançado sua arma.

__Cara, essa gente não pode escapar, eles não merecem viver.

Sinto medo e ódio nestas palavras, os mesmos sentimentos mal resolvidos da humanidade que hoje a ameaçam. Sinto o desprezo pela vida. Vejo o fim da raça humana nos olhos deste homem. Viro-me e caminho em direção a ele, neste momento as pessoas que estavam escondidas saem de seu refúgio e nos cercam, vejo a felicidade e a esperança dessas pessoas. Talvez eu estivesse certo.

__Meu nome é Lowell, eu era um policial, até perder tudo. Juntei-me a essas pessoas há poucas semanas. Eu não podia apenas assistir a esses idiotas chacinarem essa gente. Achei que apenas ganharia tempo, mas você foi fantástico. Não vi muito, mas o que eu vi me deixou desconsertado. Com você nos ajudando podemos sobreviver, mais, podemos expulsar essa escória, matar cada um e limpar o bairro...

Lowell não pára de falar, mas suas palavras já não querem dizer mais nada. Desvio meu olhar para as pessoas que nos cercam e observo uma a uma, e em todas, com exceção das crianças, vejo esperança, esperança de levar a vingança em seu grau máximo a todos que lhes oprimem.

__Eu cometi um erro...

Ninguém entende minhas palavras, mas não poderia ser diferente. Mesmo após eras de existência, o homem ainda não entende a si mesmo. Sentimentos como a mágoa e a vingança não são sentimentos que devem ser podados da natureza humana, mas sim entendidos. A ignorância apenas leva a mais ignorância. Entre todas essas pessoas, a quase todas incito medo novamente, apenas uma pequena menina de olhos negros, tão negros quanto uma noite sem estrelas, observa-me, sorridente, sem medo. De todos os pontos de vista que presencie hoje, talvez o único digno de nota seja o dessa menininha.

Lowell e outros continuam a me questionar, mas não há qualquer importância em suas palavras. Dou as costas para o grupo e começo a me distanciar, caminho sem pressa, assim como cheguei. Caminho contra o sol, caminho até desaparecer por entre as sombras, na esperança de nunca mais voltar.

Kubiach

A Rede

“Às vezes, as pessoas procuram por respostas no mundo errado.”

Sher

A Internet foi a maior revolução da chamada era digital do final do século XX interligando computadores por todo o globo. No início do século XXI a disponibilização de inúmeros serviços a tornou indispensável à vida de qualquer ser humano. Com o avanço da tecnologia praticamente tudo passou a ser fabricado com microprocessadores ligados à Internet, formando uma imensa rede onde tudo podia ser acessado remotamente. O mapeamento dos padrões cerebrais e finalmente a decodificação dos sinais sinápticos em sinais digitais, e vice e versa, revolucionou a Internet com a criação do novo mundo da imersão total, a gênese da Rede. Hoje ela está em todos os lugares e basta um cyberdeck para entrar em um mundo fascinante, incostante e até mesmo letal.

COMPUTADORES

Os computadores são classificados de acordo com sua complexidade, que reflete quais os programas que ele é capaz de executar. A complexidade mais simples é a 1 e o computador com complexidade 6 ou mais pode rodar uma inteligência artificial verdadeira (mas a autoconsciente necessitará de programas especializados e experimentais, que no momento estão indisponíveis) Cada nível de complexidade representa uma capacidade de processamento 10 vezes maior que a anterior.

Tipos de computadores

Computador Dedicado - Este sistema permite uma capacidade instalada de apenas uma máquina. É capaz de processar somente um programa que está gravado e não pode ser modificado. A Complexidade do computador é igual à Complexidade do programa. O custo é tipicamente (1D X 10%) menor do que o custo de um computador equivalente de uso geral, mais o custo do programa.

Computador Pessoal - Os computadores pessoais serão em sua maioria de Complexidade 5, podendo ter Complexidade 6 (ou até mesmo 7!). Um computador pessoal típico terá um monitor colorido de alta resolução (sensível ao toque), teclado, mouse e interface vocal. Tem conexões sem fio para equipamentos como impressoras e para ser ligado a uma linha de comunicação para acesso à Rede. Pode ser levado facilmente numa maleta, pesa 1 kg, custa \$1.000 e pode funcionar por até 50h com suas baterias internas para um sistema de Complexidade 5 que não é um cyberdeck.

Microframe - Estes sistemas são projetados para uso em grandes navios de passageiros e centros de treinamento universitários e possui Complexidade 8. O custo base do sistema é de \$40.000, mais dois mil por usuário. Um computador pesa aproximadamente 200 kg e tem um volume de 3m³.

Mainframe - Usado para sistemas de controle e monitoração de uma grande empresa, indústria ou laboratório. Normalmente está conectado à fonte de energia de uma grande nave ou de um prédio. Um mainframe tem Complexidade 9 e custa \$200.000 mais \$1.000 por usuário. Pesa no mínimo 250 kg e ocupa 4,4m³.

Megacomputador - Também chamado de megacomp possui Complexidade 10 e normalmente é usada para administrar o tráfego, esgoto, geração de energia, burocracia e outras funções de manutenção de toda uma cidade. Seu custo é de \$2.000.000 ou mais, o que significa que normalmente só serão comprados pelo governo ou por grandes corporações. Seu volume e peso variam; o tamanho mínimo, para a versão mais simples, é de uma tonelada e 7m³.

Cyberdeck

Um Cyberdeck típico é um computador pessoal, semelhante a um reprodutor de filmes em discos óticos, tendo como periféricos freqüentes um teclado de apoio e um pequeno biomonitor e pesa 1kg. Em termos de jogo, um Cyberdeck é constituído pelo Processador, Memória Volátil, Memória de Massa e Periféricos.

O *processador* é o principal componente de qualquer computador. É ele que realiza o processamento de bilhões de dados por segundo, organizando e dando destinação a cada informação trabalhada. O desempenho do processador está intimamente ligado à memória volátil, usada para armazenar programas e dados que estão em uso. Em termos de jogo o processador é classificado pela sua complexidade e todos os acréscimos em porcentagem feitos adiante são aplicados sobre o seu valor.

Complexidade do Processador	Custo Básico
5	\$1.000
6	\$10.000
7	\$100.000
8	\$1.000.000

A *memória volátil*, ou memória de acesso aleatório, representa a capacidade de fornecer dados anteriormente gravados, com um tempo de resposta e uma velocidade de transferência centenas de vezes superior às unidades de memória de massa. Ela é volátil porque com o desligamento do equipamento todo o seu conteúdo é perdido. Em um Cyberdeck esse tipo de memória é fundamental, porque é nela que ficam carregados os programas de ataque e defesa utilizados na Rede e que por isso devem operar sem desperdício de tempo. Todo Cyberdeck possui 1 terabyte de memória volátil, que pode ser aumentada ao custo de 25% para cada terabyte extra.

A *memória de massa* é onde o cyberdeck armazena toda a sua informação de longo prazo. Ela não possui a velocidade que a memória volátil conta, mas guarda uma quantidade imensa de dados e por tempo indefinido. É nesta memória que o usuário armazena seus dados e programas, carregando-os (copiando-os) na memória volátil para utilizá-los. Todo Cyberdeck possui uma unidade de memória de massa interna de 10 terabytes e que pode ser ampliada/reduzida em 1 terabyte para cada 2%. Note que apesar da Rede oferecer serviços de armazenamento de dados ilimitados eles estarão mais vulneráveis e menos velozes do que se estivessem no computador do usuário.

Os *periféricos* são acessórios ligados ao Cyberdeck que permitem o acesso a funções ou a otimização de funções já existentes. Todo cyberdeck sai de fábrica com a capacidade de realizar conexões com ou sem fio e acompanhado de um cabo para conexão, teclado de apoio, um biomonitor e uma conexão neural epidermial.

- *Conexão Neural* – De todos os periféricos com certeza o mais importante é a conexão neural, pois de nada adianta um equipamento de ponta se a conexão não é capaz de processar todos os dados solicitados. A conexão com a Rede é por imersão total, o que significa uma imensa corrente de dados, do computador para o cérebro do usuário e vice e versa, e a conexão neural deve ser capaz de lidar com essa troca de dados. Por isso existem dois tipos de conexão neural, a epidermial e a ambiental. A epidermial liga-se ao usuário por um eletrodo grudado a sua fronte, enquanto que a ambiental liga-se através de um cyberwear implantado no usuário. Enquanto que o primeiro é mais cômodo, o segundo é imensamente mais rápido. Em termos de jogo uma conexão neural epidermial multiplica por 5 a velocidade de fase, enquanto que a conexão neural ambiental não a modifica.

- *Biomonitor* – Trata-se de um pequeno monitor com um microprocessador que acompanha a condição dos sinais sinápticos do usuário através da conexão neural. Ele é capaz de emitir avisos e até de desconectar o usuário em caso de perigo.

- *Unidades de Armazenamento de Dados* – São pequenos aparelhos que cabem na palma da mão capazes de armazenar grande quantidade dados. Existem em diversos formatos e capacidades. Custa \$100,00 uma unidade de 1 terabyte, dobrando o custo dobra-se a capacidade até 16 tera, quando o custo passa a quadruplicar até 64 terabytes.

- *Co-Processador* – Se o usuário desejar um novo processador pode ser instalado em seu Cyberdeck, que passa a trabalhar em conjunto com o principal. Essa solução aumenta a velocidade do sistema. Escolha um novo processador como acima explicado, da mesma complexidade ou até 1 ponto menor que o Cyberdeck e acrescente respectivamente 100% ou 40% ao custo. Some 0,5 kg ao peso. A velocidade do sistema cai 10% (5% se o co-processador for de complexidade inferior) e ele é capaz de processar um programa da complexidade do co-processador a mais ao mesmo tempo.

Utilização dos Computadores

Todos os computadores respondem a comandos por voz e todos os testes de habilidade em Operação em Computadores terão um bônus igual a +3. Todavia, nem todos os softwares podem ser processados em todos os computadores. Um programa de Complexidade 4 pode ser processado num computador de Complexidade maior ou igual a 4, mas pode não funcionar num sistema de Complexidade 3.

O número máximo de programas que podem ser processados simultaneamente é calculado da seguinte forma: Um cyberdeck pode processar dois programas do seu nível de Complexidade ou 10 programas do nível logo abaixo, ou um programa de seu próprio nível e mais 5 do nível imediatamente inferior. A capacidade de processamento pode ser aumentada em 50% (três programas de sua Complexidade, 15 do nível imediatamente inferior) com aumento de 100% no preço, ou reduzida pela metade, com redução de 50% no preço. Assim, um computador aumentado de Complexidade 4 pode processar 2 programas de Complexidade 4, 10 de Complexidade 3 ou um de Complexidade 4 e cinco de Complexidade 3. Um computador de Complexidade 6 pode executar 2 programas de Complexidade 6, 10 de Complexidade 5 ou 100 de Complexidade 4 ao mesmo tempo!

Essa característica é de suma importância quando o usuário encontra-se imerso na Rede e enfrenta situações de confronto, pois todos os seus programas de ataque e defesa devem estar carregados na memória volátil e pode haver vários em execução.

Exemplo: *Um cyberdeck de complexidade 6, com 6 terabytes de memória, pode ter até três programas de complexidade 6 carregados na memória e prontos para serem utilizados, mas apenas 2 deles podem ser usados ao mesmo tempo.*

Programas

Existem, basicamente, dois tipos de programas – os de análise e os de tempo real. Os programas de Tempo Real interagem com os eventos no instante em que acontecem. Os programas de análise incluem bancos de dados e sua execução normalmente leva em torno de 10 minutos num sistema de sua própria complexidade.

Um programa de tempo real é inútil numa máquina de Complexidade inferior – ele não será capaz de processar na velocidade necessária. Um programa de análise pode ser processado numa máquina de Complexidade inferior, mas cada diminuição de Complexidade resulta num aumento no tempo de processamento da ordem de 100 vezes! Um aumento de um ponto na Complexidade reduz o tempo em 10 vezes.

Todos os programas de ataque e defesa utilizados pelo hacker na Rede são considerados programas de tempo real, e por isso devem estar previamente carregados na memória volátil do cyberdeck para que sejam imediatamente utilizados. Basicamente cada programa de complexidade 4 ocupa ½ terabyte de memória volátil, programas de complexidade 5 ocupam 1 terabyte, complexidade 6 precisam de 2 terabytes e programas de complexidade 7 precisam de 4 terabytes de memória volátil para serem imediatamente usados. Se você possuir memória suficiente poderá carregar todos os programas que

possui, deixando-os em prontidão, assim como retirá-los, mas lembre-se que o processador só pode executar um número limitado de programas de forma simultâneo. Carregar um programa da memória de massa para a volátil demora 40 fases/terabyte, e demora uma única fase para apagar um programa da memória volátil.

Os programas de tempo real ocupam memória de massa na mesma proporção que necessitam de memória volátil, enquanto que os programas de análise normalmente necessitam de memória volátil igual a 10% da sua necessidade de memória de massa.

Sistema Operacional

Complexidade: igual do Processador (Custo: \$0 para versão básica e \$5.000 para as demais). O Windows IA exige processador com complexidade 6+.

Pré-definido: Nenhum

Tempo de execução: N/A (Sempre em execução)

O sistema operacional é o programa responsável por fazer o computador funcionar e os sistemas mais comuns de 2075 são: Windows IA (seguro e amplamente usado, especialmente nos servidores), OS Matrix v.13.1 (modificável) e Mac OS Rage-7. Ele está sempre ativo e carregado na memória, dando suporte a todos os demais programas e fornecendo a segurança básica do sistema. Ele exige 1 terabyte de memória volátil, 2 terabytes de memória de massa (metade destes valores para o Mac OS Rage-7) e considere que está sempre sendo executado! Ou seja, dos dois programas de sua complexidade que o cyberdeck pode executar ao mesmo tempo, um deve ser necessariamente o sistema operacional. O sistema operacional age como um gelo para proteger o computador com NH igual a 10, caso se use a versão básica que acompanha a máquina, sendo que este nível de habilidade da versão básica não pode ser aumentado. Pelo custo acima ele possui NH 12 e pode ser modificado como qualquer outro programa (o Windows IA já possui NH+1 em ambos os casos). No caso do sistema OS Matrix v.13.1 o usuário pode optar em reprogramá-lo (desde que possua Programação de Computadores 12+) para privilegiar a velocidade ou a segurança: aplicar um redutor de -2 no NH do gelo do sistema para diminuir 5% na velocidade da fase ou pode acrescentar +1 no NH aplicando um aumento de 5%.

Fases de Comando

Quando um usuário está conectado a um cyberdeck, cada ação leva um determinado número de Fases de Comando (Fase). O tempo necessário para executar uma Fase depende do tipo de Interface Neural, do Cyberdeck e do netrunner.

Velocidade padrão	
Complexidade do Sistema	Duração da Fase (em milissegundos)
4	4000
5	2000
6	1000
7	500
8	250
9	125
10	50

A fase recebe uma redução de 5% se o netrunner possuir NH 15 (sem levar em conta o bônus fornecido pelo computador) em Operação de Computadores e outro 5% para cada 5 pontos de NH a partir daí. Há outra redução de 5% se a IQ for 15 ou superior e a vantagem Reflexos em Combate também abate 5% da duração da fase do hacker.

Programas de Ataque e Defesa

Todos os programas têm um nível de habilidade básico igual a 12 que pode ser modificado. Muitos programas de ataque são projetados para lutar contra um determinado tipo de gelo, sendo conhecidos como quebra-gelos. A maioria dos programas tem um NH pré-definido, que representa a capacidade de “improvisá-los” usando uma Interface Ambiental. O valor máximo para o nível de habilidade pré-definido é 12 (ou 13 para um IQ 15 ou maior), demora um número de fases igual a sua complexidade para ser escrito e exige a mesma quantidade de memória volátil livre que seria necessário para carregar o programa completo. Todos os programas abaixo são restritos e o treinamento necessário para reconhecê-los está incluído no cotidiano de todos os agentes da lei a partir de 2073.

Apagador

Complexidade: 4 (Custo: \$10.000)

Pré-definido: Hacking de computador -4

Tempo de execução: 3

Este programa ataca outro programa ativo ou banco de dados e o apaga. Note que o programa ativo estará na memória volátil enquanto que o banco de dados na memória de massa. Só pode ser executado de uma conta privilegiada. Quando executado, realize uma disputa entre o NH do programa atacado ou do Sistema Operacional (o que for maior) e o NH do Apagador. Se o programa vencer, o Apagador falhará e se houver alguma contramedida ela será ativada. Caso contrário, o programa começa a deteriorar, e em 1d segundos será apagado.

Aurélio

Complexidade: 4 (Custo: \$5.000)

Pré-definido: Hacking de computador -5

Tempo de execução: 2

Este é o quebra-gelo padrão contra programas do tipo Senha. Realize uma disputa de Habilidade entre o Aurélio e o programa Senha. O Aurélio recebe redutor igual a -2 no caso de um sistema Seguro, e não é capaz de enfrentar um Datalock. No caso de uma falha cada nova tentativa recebe um redutor igual a -2, -1 para um sistema pública e impossível em um Seguro até atualizar o Senha.

Chave-Mestra

Complexidade: 5 (Custo: \$15.000)

Pré-definido: Hacking de computador -5

Tempo de execução: 8

Um programa Chave-Mestra utiliza algoritmos sofisticados de criptografia para ultrapassar um Datalock (Disputa NH). Ele recebe -2 de redutor contra um sistema Seguro e deve ser executado de uma conta privilegiada. Idêntico ao Aurélio em caso de novas tentativa em caso de falha.

Confusão

Complexidade: 4 (custo: \$10.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de execução: 1

Este programa envia uma sobrecarga sensorial que pode induzir deste um lampejo de prazer até um segundo de agonia profunda. Não tem efeito sobre máquinas. O Confusão precisa vencer uma disputa com Sistema Operacional, caso consiga atordoa por 1D-1 segundos.

Desorientador

Complexidade: 5 (Custo: \$10.000)

Pré-definido: Hacking de computador -4

Tempo de execução: 3

Sua utilidade é tirar um Rastreador de sua trajetória. Se o operador perseguidor não tiver um Detetive não há como seguir a trilha alterada pelo Desorientador.

Detetive

Complexidade: 5 (Custo: \$5.000)

Pré-definido: Hacking de computador -6

Tempo de execução: 1

Utilizado para anular um programa Desorientador. Normalmente é chamado por um Rastreador se ele ou um usuário descobrir que está sendo iludido. Faça uma Disputa de habilidades entre o Detetive e o Desorientador, se o Detetive vencer, o Rastreador poderá continuar, se perder, ele tentará de novo com -1 cumulativo.

Disfarce

Complexidade: 5 (Custo: \$5.000)

Pré-definido: Hacking de computador -4

Tempo de execução: 1

Este programa é utilizado para alterar a "aparência" do sinal, fazendo com que se pareça com o de um usuário legítimo e iludindo qualquer Cão-de-Guarda. Faça uma Disputa de Habilidade para determinar se ele aceita a conexão como válida. O programa Disfarce tem que ser preparado especificamente para um dado sistema, logo, serão necessárias informações sobre ele. Se a "adaptação" tiver que ser feita online, o hacker terá que fazer um Reconhecimento bem sucedido do Cão-de-Guarda, e depois fazer um teste contra Hacking de Computador com um redutor igual à -2, que leva 4 fases. Um Disfarce pode enganar qualquer quantidade de Cães-de-Guarda, se tiver de antemão os dados necessários. Este programa tem que estar preparado e ativo na memória volátil e em execução antes do hacker se aproximar e se logar no nó alvo, caso contrário é inútil.

Fragmentador

Complexidade: 5 (Custo: \$5.000)

Pré-definido: Hacking de computador -4

Tempo de execução: 1

É utilizado para atravessar um programa Muralha. Faça uma Disputa de Habilidade contra o NH do Muralha (o NH do Fragmentador recebe um redutor de -1 caso o sistema que executa o Muralha rode um Windows IA) se o Fragmentador vencer, o Muralha será destruído. Podem-se fazer tentativas repetitivas, mas estarão submetidas a um redutor -3 cumulativo (-4 contra um Windows IA).

Furtividade

Complexidade: 6 (Custo: \$10.000)

Pré-definido: Hacking de computador -5

Tempo de execução: 1

Utilizado pelos hackers para se manterem invisíveis enquanto se movimentam pela rede. Enquanto estiver sendo executado o hacker não será visto enquanto navega na Rede, sendo inútil quando logado em um endereço específico. O GM faz secretamente uma Disputa Rápida entre o NH de Operação de Computadores-3 e o NH do Furtividade caso alguém tente encontrá-lo. Note que ao atacar o hacker revela sua posição para o sistema, mas no primeiro ataque o hacker recebe +1 de bônus em suas defesas (o sistema alvo ainda o está identificando).

Fusível

Complexidade: 4 (Custo: \$10.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de execução: 1

Um programa Fusível fica carregado na memória volátil até localizar qualquer coisa que se pareça com um Linha-Reta, Gelo Negro ou Mestre da Ilusão percorrendo a interface neural após ultrapassar as defesas do Sistema Operacional. Quando isto acontece ele imediatamente desliga o usuário da Rede. Existem, no entanto, vários problemas. Alguns gelos enviam às vezes um sinal inofensivo e disfarçado para parecer um Linha-Reta, e o desligamento repentino de uma interface neural atordoa por 3D segundos. Se houver um Fusível carregado faça uma disputa rápida de habilidade sempre que surgir um destes programas (ou um Blefe adequado). Se o Fusível vencer, ele desconectará o usuário. Se perder, o Fusível chegará atrasado uma fase para cada ponto.

Iludir

Complexidade: 6 (custo: \$15.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de execução: 3

Este programa foi criado para atrapalhar o funcionamento das defesas do sistema operacional Windows IA. O Iludir explora vulnerabilidades do sistema e leva a inteligência artificial a acreditar que os acessos aos programas por ele executados são legítimos. Primeiro o hacker precisa ter certeza que o sistema alvo roda o Windows IA (executando um reconhecimento especificamente para isso), após, executa o Iludir, que deve vencer uma disputa de NH com o sistema operacional-alvo. Se for bem sucedido, depois do tempo de execução e até se desconectar no nó-alvo o hacker receberá +2 de bônus no NH de todos os seus programas que atacarem o alvo. Um Iludir que falhe alertará o sistema e não funcionará nunca mais no mesmo alvo até que tenha o seu NH aumentado. Um iludir desatualizado se torna inútil no primeiro mês.

Interrupção

Complexidade: 4 (custo: \$10.000)

Pré-definido: Hacking de computador -6

Tempo de execução: 3

O programa Interrupção corta o acesso de outro netrunner à rede desligando temporariamente suas linhas de comunicação. Faça uma Disputa de Habilidades entre o programa Interrupção e o Sistema Operacional atacado. Se o Interrupção perder, poderá ser executado novamente, mas submetido a um redutor igual a -3 (ou -4 contra um Windows IA)

Laço

Complexidade: 5 (Custo: \$5.000)

Pré-definido: Hacking de computador -5

Tempo de execução: 1

Este programa é utilizado para prender um hacker em um lugar. O Hacker terá que vencer uma Disputa Rápida entre o seu Hacking de Computador contra o Laço. A vítima poderá tentar novamente, em cada fase, e receberá bônus cumulativo igual a +1 (o Laço deteriora). Estar imobilizado não impede o uso de programas ou de se desplugar.

Linha-Reta

Complexidade: 8 (Custo: \$1.000.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de execução: 1

Existem muitas histórias de horror a respeito de netrunner que se enroscou com o sistema errado – a história normalmente termina com os olhos das vítimas explodindo devido ao calor emanado do seu cérebro ao ser derretido. O Linha-Reta é projetado para matar. Existem diversas maneiras de se matar um usuário conectado. O método mais comum é o achatamento das curvas do eletroencefalograma do usuário. Outras versões forçam a passagem de uma onda de sobretensão. Em qualquer caso ele sofre 1D de dano no cérebro por fase do computador onde está sendo executado o Linha-Reta (faça o teste para cada Fase). Quando atacado realize uma disputa de habilidades entre o Linha-Reta e o Sistema Operacional do hacker atacado, caso vença ele será processado. Depois de processado o netrunner torna-se incapaz de parar o processo. A única defesa, além de desligar a interface neural, é um programa Fusível. Desligar uma interface neural leva 1s, mas um sistema de 200 milissegundos será capaz de cinco ataques antes que o segundo termine...

Privilegio

Complexidade: 5 (Custo: \$10.000)

Pré-definido: Hacking de computador -4

Tempo de execução: 2

É executado por uma conta de usuário normal de um sistema e precisa vencer uma disputa de NH com o Sistema Operacional do nó-alvo. Se tiver sucesso, a conta passará a ser privilegiada. Em sistemas de grande porte pode haver diversos níveis de “privilegio”, nesse caso o hacker precisa, antes de rodar este programa, de informações sobre o sistema alvo. Alguns setores, arquivos e nós, por serem elementos críticos, só se tornam visíveis para usuários privilegiados.

Reconhecimento

Complexidade: 5 (Custo \$5.000)

Pré-definido: Hacking de computador -3

Tempo de execução: 1

Serve para localizar programas e nós com alcance de até 1 salto. O GM faz um teste para cada programa gelo. Um sucesso indica que o netrunner “reconhece” o gelo. Se o sistema alvo possuir um Desinformação, o GM deverá realizar um teste sempre que o Reconhecimento falhar. No caso do Desinformação for bem sucedido o programa Reconhecimento fornecerá informações falsas ao personagem. O Reconhecimento também pode ser usado contra os programas Blefe – um sucesso no teste revela que o Blefe é uma farsa. Depois que o hacker detectou um programa específico, poderá usar o Reconhecimento para obter mais informações. Se for bem sucedido, o hacker passará a conhecer as contingências que ativam o programa, que outros programas podem ser disparados por ele e quando. Enquanto o hacker navega ele pode utilizar este programa como um batedor à frente enquanto navega por mapas secundários, pesquisando o obtendo informações de um número de nós iguais a complexidade do seu cyberdeck por uso, o que demora 1 fase por nó.

Silenciador

Complexidade: 4 (Custo: \$5.000)

Pré-definido: Hacking de computador -4

Tempo de execução: 1

Este programa é utilizado para atacar qualquer programa de Alarme que possa estar instalado no sistema alvo. Cada Alarme tem que ser Silenciado separadamente – faça uma Disputa Rápida entre o Silenciador e o Alarme, que recebe +1 se estiver sendo executado sobre um Windows IA. Um sucesso silencia o Alarme sem danos “visíveis”. Uma falha crítica resulta no disparo do Alarme!

Sucesso

Complexidade: 5 (Custo: \$10.000)

Pré-definido: Hacking de computador -4

Tempo de execução: 1

Os gelos bem projetados normalmente incluem mensagens transmitidas de um programa para outro – um Cão-de-Guarda atua com base nos dados recebidos de um Rastreador, por exemplo, ou um sistema poderia ser desligado se o ataque de um Interrupção não fosse bem sucedido (para evitar que o hacker tenha acesso à informação.). O programa Sucesso é utilizado para fornecer informações falsas ao sistema. O GM deve fazer um teste contra o NH do programa Sucesso toda vez que ele tiver que responder a alguma coisa. Uma falha significa que o programa não funcionou e informa o netrunner de seu fracasso.

Vírus Eletrônico

Os assim chamados vírus nada mais são que programas criados com objetivos destrutivos e/ou ladinos que operam com discrição, podendo ainda se replicar para contaminar novas máquinas. Todos os vírus devem ser instalados nas máquinas-alvo, ou seja, devem ser copiados para a sua memória de massa e fazer uso, mesmo que mínima, da memória volátil do sistema, e isso só é possível a partir de contas privilegiadas dentro da rede secundária. Para esse objetivo o hacker geralmente possui duas opções, ou força o sistema, invadindo-o, e usando o programa Privilégio obtém um acesso com esta característica e realiza a contaminação, ou engana um usuário legítimo de uma conta privilegiada, fazendo-o instalar o vírus. Isso geralmente é feito com muita lábia...

Os vírus abaixo são exemplos destes programas e muitos deles nada mais são que versões mal intencionadas ou furtivas dos programas já descritos e alguns possuem níveis pré-definidos. Utilizando-se a perícia Programação de Computadores o hacker é capaz de escrever seus próprios vírus e de adicionar a eles suas próprias rotinas, inclusive particularizando-os para atacar determinados sistemas. Tal atividade deve ser realizada durante a campanha, nunca antes, para isso o PJ deve *comprá-los*.

Após ser instalado o vírus se mantém no sistema basicamente através de dois recursos: ou se mantém oculto, sem causar danos visíveis, ou se reproduz pelo sistema, dificultando sua remoção. Vírus mais avançados e que não se preocupam em manterem-se ocultos são capazes de desativar ou dificultar a ação de programas de defesa. No momento da infecção o hacker pode disfarçar o vírus, colocado em subpastas e mascarar seu fluxo de dados com base no sistema à volta, a fim de dificultar sua detecção. Para isso o hacker deve realizar um teste de Programação de Computadores com um redutor de -2 a até -8 e gastar um número de fases igual ao redutor. Se o teste for bem sucedido ao final deste período o vírus estará instalado furtivamente e com um redutor igual à metade do aplicado anteriormente em todos os testes para localizá-lo. Esse redutor perdura até o vírus ser descoberto ou um antivírus especializado seja utilizado.

Loop

Complexidade: 4 (Custo: \$250)

Pré-definido: Programação de Computador -2

Tempo de execução: N/A

O Loop é um vírus que depois de instalado passa a ocupar tempo de processamento e/ou gastar a memória disponível para diminuir a eficiência do sistema. A forma mais branda deste programa aumenta em 20% a Duração da Fase do computador ou nó infectado. Depois de instalado realize um teste de NH, caso seja bem sucedido o alvo passa a sofrer os efeitos até que o sistema infectado seja restaurado, o Loop pare ou um programa Anti-Vírus seja acionado e destrua o Loop. Versões mais elaboradas deste vírus podem ser usadas para contaminar outros nós assim como uma Verme Apagador, mas isso triplica seu custo.

Monitor

Complexidade: 4 (Custo: \$500)

Pré-definido: Programação de Computador -2

Tempo de execução: N/A

Depois de instalado o Monitor, que é um tipo de spyware, passa a monitorar e registrar todas as ações realizadas na máquina infectada, especialmente os dados que entram no sistema, seja através do teclado, conexão ou pela Rede. Depois de colher os dados o Monitor pode enviar suas informações através das portas de comunicação do sistema ou armazená-las até um determinado limite para posterior resgate, todavia ambas as opções podem chamar a atenção de um Cão-de-Guarda quanto à sua presença e seu código pode revelar o destino dos dados.

Porta Negra

Complexidade: 4 (Custo: \$1.000)

Pré-definido: Programação de Computador -2

Tempo de execução: N/A

Uma porta negra é um programa que depois de instalado permite ao seu criador obter acesso ao sistema alvo sem a necessidade de vencer suas defesas, isso possibilita, entre outras ações, de estabelecer uma linha de comunicação direta com determinados nós, o que pode iniciar um controle remoto do sistema infectado. Enquanto este vírus estiver ativo qualquer tentativa de camuflar o nó falhará e se o hacker usou uma linha de comunicação camuflada ou esquecida mesmo a desativação das linhas pode não ser o suficiente para parar um Porta Negra.

Verme Apagador

Complexidade: 5 (Custo: \$1.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de execução: 2 p/ se disseminar, 3 p/ apagar

Este vírus, depois de instalado em um nó no mapa secundário, passa a realizar duas ações: primeiro ele envia uma cópia de si mesmo para o nó mais próximo dentro do mapa secundário (neste momento realize um teste de NH do Verme para ver se foi bem sucedido) e logo após passa a atacar o nó que está, da mesma forma que um programa Apagador, programa por programa. Um programa Recomposição pode atrasar um Verme Apagador, mas não o desativa. Se um Cão-de-Guarda o detectar e estiver disponível um Apagador ele pode utilizá-lo para destruir o Verme, mas apenas um programa Anti-Vírus é capaz de varrer e limpar todo o sistema.

Guardiões Eletrônicos de Linhas e Operações

Conhecidos como programas GELO, a maioria é legal, uma vez que se destinam a defesa. O único GELO controlado é o temido Gelo Negro, mas mesmo ele é muito utilizado por entidades governamentais de inteligência e pelas megacorporações, como a Reved Corporation, que o utiliza em todos os seus sistemas de acesso restrito. Todos os programas com “*” precisam estar carregados na memória volátil e em execução.

Alarme*

Complexidade: 4 (Custo: \$10.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de execução: N/A

Um Alarme é montado para ativar um determinado programa ou dispositivo de alarme quando há uma tentativa de acesso não-autorizado ao sistema.

Anti-Vírus*

Complexidade: 5 (Custo: \$10.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de execução: 3

Este programa é um GELO especializado em detectar, isolar e eliminar vírus que estejam instalados no sistema protegido. A cada execução ele verifica o nó inteiro em busca de programas suspeitos, se houver um vírus no nó realize um teste de NH, se for bem sucedido ele o detectará, o isolará e tocará um alarme. Se nesse momento o Anti-Vírus for alvo de um Silenciador bem sucedido ele nada fará. Na próxima fase o programa tentará apagar o vírus e novamente basta um sucesso no NH para eliminá-lo. Nesse instante, durante o seu processamento, se o Anti-Vírus for alvo de um programa Sucesso que passou em seu teste ele entenderá que o vírus foi eliminado, reportará isso e prosseguirá. Se um programa Recomposição estiver disponível logo após apagar o vírus ele será chamado para checar os programas do nó e se for o caso restaurá-los. Um Anti-Vírus pode ser programado para varrer apenas um nó ou cada nó, um de cada vez, na rede do sistema. Ele é muito dependente de atualizações, os redutores pela sua falta de atualização são dobrados e mais de três meses sem atualizá-lo o torna inútil.

Blefe*

Complexidade: 5 (Custo: \$1.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de execução: N/A

É utilizado para “simular” um gelo e fazer com que o sistema aparente ter uma defesa melhor do que realmente tem. Cada Blefe ativo pode simular um gelo.

Camuflagem*

Complexidade: 6 (Custo: \$10.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de execução: N/A

É usado para disfarçar uma conexão ou nó – mantém-se invisível a menos que alguém procure especificamente pela conexão oculta (uma pesquisa aleatória na Rede nunca irá encontrar a conexão ou nó). Se alguém tentar encontrar a conexão camuflada, o GM deverá fazer uma Disputa Rápida entre o programa Camuflagem e o Reconhecimento. Cada tentativa sucessiva de busca pelo mesmo usuário utilizando o mesmo equipamento estará submetida a um redutor cumulativo igual a -1. Se o hacker melhorar seu cyberdeck ou o nível de habilidade no seu Sistema Operacional ou no programa Reconhecimento ele poderá voltar a tentar sem penalidade.

Cão-de-Guarda*

Complexidade: 4 (Custo: \$20.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de execução: N/A

Um programa Cão-de-Guarda é mantido constantemente em execução, monitorando e examinando todas as conexões realizadas em um nó específico. Alguns Cães-de-Guarda simplesmente registram o acompanhamento de todas as ligações. Outros executam Alarmes, Rastreadores ou Interrupções, para tratar qualquer conexão não autorizada. O tempo necessário para um Cão-de-Guarda executar outro programa é de uma Fase (mais o tempo de execução do programa chamado).

Datalock*

Complexidade: 5 (Custo: \$20.000)

Pré-definido: Programação de computador -4

Tempo de execução: N/A

Um Datalock é em um tipo de Senha longo, complexo e constantemente em mutação. Normalmente é encontrado num banco de dados ou num programa. O Aurélio é inútil; um Datalock tem que ser aberto por um Chave-Mestra. Um usuário autorizado terá um Datakey, que poderá ser uma mensagem enviada pelo sistema, ou pode ter uma chave-código eletrônica que ele pluga. O nível de habilidade do Datalock recebe bônus de +2 se estiver sendo executado sobre o sistema Windows IA. Um Datalock é executado quando o sistema é inicializado. O proprietário pode optar por ser o datalock parte integrante do banco de dados. Neste caso, um ataque que o destrua, ou uma tentativa desligá-lo, apagará o banco de dados!

Desinformação*

Complexidade: 5 (Custo: \$15.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de execução: N/A

É utilizado para fornecer informações falsas a um Reconhecimento. O GM faz um teste contra o NH deste programa toda vez que um programa Reconhecimento deixar de localizar um gelo. No caso de um sucesso, o programa fornecerá informações falsas ao personagem. O Desinformação entra em operação durante a inicialização.

Gelo Negro

Complexidade: 8 (Custo: \$200.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de Execução: 1

É uma versão defensiva do Linha-Reta. Sua utilização por pessoas físicas é ilegal; grandes empresas, como a Reved Corporation o utilizam impunemente.

Máscara*

Complexidade: 5 (Custo: \$20.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de Execução: N/A

Um programa Máscara é utilizado para “embaçar” a aparência das defesas do sistema ou nó. Este programa

aplica um redutor no NH do Reconhecimento; podendo o Máscara encobrir algumas defesas enquanto deixa outras visíveis. O Máscara não tem NH, ele aplica redutor de -1 (-2 se o sistema defensivo roda Windows IA) nas tentativas do Reconhecimento inimigo. Um redutor cumulativo de -1 pode ser aplicado, até -6, comprado como NH.

Mestre da Ilusão

Complexidade: 9 (Custo: \$5.000.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de execução: 1

Um Mestre da Ilusão é um programa extremamente complexo, quase tão temido quando um Gelo Negro. Um Mestre da Ilusão ataca um hacker assim como um Linha Reta, mas ao invés de matá-lo cria em sua mente, utilizando os recursos da Rede, uma ilusão totalmente realista. Depois de atingido um hacker só consegue escapar de seus efeitos, se desejar, vencendo uma disputa entre o NH do programa e sua Vontade-4, mas apenas uma disputa pode ser feita a cada 1D segundos. Essa ilusão pode ser qualquer coisa que seu programador deseje, mas quanto mais distante da “realidade” do usuário menor ou nulo deve ser o redutor. Apesar de bem mais lento que um Linha-Reta, estas ilusões *podem* matar.

Muralha

Complexidade: 5 (Custo: \$10.000)

Pré-definido: Programação de Computadores -4

Tempo de execução: 2

Este programa foi criado para bloquear temporariamente um sinal viajando por uma linha de comunicações. Se houver mais de uma linha ligando o ponto A ao ponto B, um único Muralha bloqueará apenas uma delas, e é destruído por um programa Fragmentador, ou, deteriora-se depois de 10 segundos.

Senha*

Complexidade: 4 (Custo: \$1.000)

Pré-definido: Programação de Computador -2

Tempo de execução: N/A

Trata-se de um dos mecanismos mais simples contra acesso não autorizado existente. Além de obter as senhas através de roubo ou de engenharia social, um programa Aurélio pode ser usado para passar pela proteção, apesar de que um bom programa de Senhas irá distribuir senhas que um Aurélio de nível médio não será capaz de encontrar. Alguns Senhas emitem uma “prompt”, desafiando o usuário a responder. Estes programas não podem ser Mascarados. Outros Senhas normalmente ficam imóveis até obterem a resposta correta; estes podem ser Mascarados. Observe que um Senha pode aceitar como válidas as entradas de qualquer periférico.

Rastreador

Complexidade: 4 (Custo: \$10.000)

Pré-definido: Operação de Computadores -5

Tempo de execução: 1

Um programa Rastreador pode seguir a pista eletrônica deixada por outro netrunner – siga a trilha e o Rastreador conseguirá localizar a linha de comunicação até o ponto de conexão inicial. Com esta informação é possível obter o nome e endereço do proprietário. Toda vez que um alvo saltar um nó para trás ao longo da trilha pela qual entrou no sistema o Rastreador terá que conseguir um sucesso num teste de habilidade para ser capaz de segui-lo. Uma vez que o Rastreador conseguir alcançar o alvo ele começa automaticamente a realizar o caminho inverso do usuário, até chegar a sua conexão inicial e obter o seu endereço. Se o decker em fuga executar um Despistador ou um Muralha, o perseguidor terá que parar e se ocupar deles (utilizando o Detetive e/ou o Fragmentador). Se o Rastreador falhar num teste, ele perderá a pista do intruso a menos que ainda esteja perto o suficiente para ser “visto” (um salto por Complexidade da máquina perseguidora). Se falhar num teste, o programa poderá tentar de novo, com um redutor cumulativo igual a -1. Se o hacker perseguido se desconectar a tempo, o Rastreador falhará.

Recomposição*

Complexidade: 5 (Custo: \$30.000)

Pré-definido: Nenhum

Tempo de execução: 1

Um programa Recomposição monitora constantemente o estado de um sistema, e mantém registro da integridade de todos os programas que fazem parte dele. A cada Fase o Recomposição verifica o status de um programa. Se estiver intacto, move-se para o seguinte. O ciclo padrão é alfabético através da lista de programas, mas o Operador pode programar o Recomposição para seguir uma sistemática diferente do normal – por exemplo, pode verificar a integridade de um determinado banco de dados um turno sim, outro não. Se estiver faltando um programa, o Recomposição perceberá automaticamente. Se ele foi violado (por exemplo: pelo Apagador ou por uma tentativa mal sucedida do Silenciador), o GM testa fará um teste contra o NH do Recomposição. No caso de sucesso, o Recomposição perceberá que algo está errado e entrará em ação. É capaz de reconstruir o programa a partir da cópia de reserva armazenada na memória de massa, se estiver disponível. Se o programa corrompido não estiver disponível ele emitirá um sinal para um operador humano instalar uma cópia não corrompida e provavelmente desligará o sistema até que ele seja reinicializado. O Recomposição pode também ativar outros programas (como um Alarme, Fuga ou Rastreador) ao mesmo tempo em que inicia o conserto.

Modificação do Nível de Habilidade Básico

O nível de habilidade básico de todos os programas é igual a 12, mas pode ser aumentado, o que aumenta o seu custo. Cada ponto de NH acima de 12 custa 50% do custo original, ou seja, se o programa custa \$10.000, cada ponto de NH acima de 12 custará \$5.000, o que o faz custar \$20.000 para um NH igual a 14. O NH máximo é igual ao dobro do NT do programa, logo, nenhum programa de NT 9 pode possuir um NH acima de 18 (isso não se aplica a uma IA!). Mas é necessário manter os programas **atualizados** ou logo estarão ultrapassados. A cada mês cada programa exige o gasto de 10% do seu valor para manter-se atualizado, ou NH do programa cai um ponto por mês. Depois de seis meses sem atualização qualquer programa deixa de ser atualizável.

Transferência de Valores

Para efetuar a transferência de bens na Rede o hacker deve primeiro invadir o sistema que armazena os dados dos bens, ultrapassar todos os Gelos que encontrar, e acessar uma conta privilegiada. Para realizar a transferência de qualquer valor basta um teste de hacking de computador -6. Sucesso indica que os valores foram transferidos para o destino que o usuário apontar, um fracasso trava o sistema e impede outras operações. Note que mesmo um sucesso não garante que o hacker não seja alvo de outros programas, como um Rastreador.

Isolar o sistema

Essa é a resposta mais drástica que um operador de sistema pode dar diante de uma invasão. Essa ação é executada quando todas as defesas foram derrotadas. São necessários 1D+2 segundos para o isolamento do computador. O isolamento aciona inúmeros alarmes na Rede enquanto os programas são desativados um a um e os arquivos são fechados, culminando com a desativação do próprio hardware. Um usuário que esteja dentro de algum nó de um sistema que se prepara para o isolamento receberá inúmeros alertas do sistema operacional do seu cyberdeck para deixar o sistema. Se o sistema for isolado com o hacker dentro o trate como se ele fosse atingido por um Interrupção bem sucedido.

CIBERESPAÇO

Imagine o vácuo completo, pontilhado por incontáveis estrelas, cada qual com seu brilho e você com o poder de alcançar cada uma com suas mãos e terá uma vaga idéia do esplendor e do poder da Rede. Nascida da internet, hoje a Rede além de conectar todos os computadores do globo também interliga incontáveis equipamentos e com sua capacidade de imersão total dos usuários representa também outra realidade.

Acesso à Rede

A Rede atualmente pode ser acessada de duas formas, através de uma interface iconográfica (como a Internet do século XX), chamada de conexão convencional, e por imersão total. O acesso convencional pode ser efetuado por qualquer computador, celular, TV e mesmo por equipamentos dedicados instalados em eletrodomésticos, como geladeiras, possibilitando o acesso instantâneo aos serviços correspondentes. Já o acesso por imersão total só pode ser feito através de um cyberdeck, que é um computador com a capacidade de processar a imensa quantidade de dados entre a Rede e o cérebro do usuário com a velocidade, interface e segurança necessários. Quanto à interface os cyberdecks possuem 2 tipos de conexão: a ambiental e a epidermal. A conexão através de uma interface neural ambiental é a mais rápida e perfeita que existe, mas exige um implante na cabeça do usuário. A interface epidermal é a mais lenta conexão por imersão total em uso, mas dispensa qualquer tipo de intervenção cirúrgica e é extremamente barata.



Interface Ambiental

Implantada na cabeça do usuário esta interface se trata de um cyberwear (veja o próximo capítulo, pg. 129) podendo receber Volúvel, Rejeitado e Aparência Artificial. Custa no mínimo \$25.000, ou 15 pontos, e a duração da fase é igual x1.

Interface Epidermal

Trata-se na verdade de um cabo ótico ligado ao cyberdeck com um eletrodo microprocessado que é preso na têmpora do usuário. O preço de um cyberdeck novo já inclui uma interface epidermal. Custa \$1.000 e a duração da fase é igual a x5.

Uma vez ativada a interface o cyberdeck inunda a mente do usuário com uma nova carga sensorial que se sobrepõe aos sentidos normais do hacker. Um novo mundo passa a se formar na mente do usuário em todos os sentidos, com parâmetros que mudam a cada nó que o usuário ingresse e também à programação pessoal do Hacker. Qualquer acontecimento no mundo real à volta do usuário só será percebido com um sucesso no sentido adequado submetido a um redutor de -6 (sem redutor no caso de alguém tocá-lo).

Iniciando...

Antes de tudo o usuário precisa se conectar à Rede. Existem muitos provedores de acesso legais, mas naturalmente alguém que deseje violar sistemas não vai utilizá-los, pelo menos não com seus dados verdadeiros. De modo geral basta um teste de Conhecimento de Terreno (Rede) para encontrar provedores vulneráveis e vencer seu eventual Gelo (normalmente um programa Senha-12).

Após se conectar o hacker surge junto ao terminal de telecomunicações que serve a região. A aparência padrão deste nó é de uma sala retangular com paredes translúcidas por onde o usuário pode enxergar milhares de cabos também translúcidos transportando dados representados por pequenas estrelas e lampejos de luz. Para escolher o destino o usuário digita em uma pequena tela que surge à sua frente e no instante seguinte se vê viajando em um túnel de luz. Todavia, essa aparência pode ser alterada a vontade pelo administrador do terminal da Rede. Por exemplo: um hotel que ofereça conexão pode, ao invés do descrito acima, criar um nó em que seus usuários caminham no hall de entrada e escolhem seu destino junto a um atendente virtual, cruzando em seguida a entrada principal para começar a navegar. Tudo o que o hacker fizer conta como uma ação, e cada ação demora certo número de fases, no mínimo uma ação por fase.

Uma vez imerso na realidade da Rede o usuário é capaz de perceber o nó que acabou de passar e detectar a maioria dos objetos e usuários do nó que se encontra. Para usuários comuns a sua percepção é limitada pelos parâmetros que o administrador do nó definiu. Por exemplo, um hotel que gera um hall virtual pode definir que este lugar está sempre vazio, contando apenas com o usuário e um atendente virtual a fim de dar a ilusão de um atendimento exclusivo. Mesmo que diversos usuários o acessem ao mesmo tempo cada um verá o hall vazio e a atendente. Em outros nós, como shoppings e salas de bate-papos todos os usuários se percebem imediatamente.

Um hacker pode sobrepujar as limitações acima descritas utilizando o programa Reconhecimento, para detectar nós à sua frente, e o programa Privilégio, para acessar a conta do administrador do sistema e assim visualizar todos os usuários do nó no momento. Todavia, nem tudo será visível, um programa Camuflagem pode esconder a existência de um nó e alguns elementos só se mostrarão após obter o acesso adequado (normalmente após ultrapassar algum Gelo e/ou executar um Privilégio bem sucedido).

A ação mais básica que um hacker pode executar é se movimentar. Para viajar, ou navegar, de um nó para outro em qualquer lugar da Rede o usuário precisa conhecer o endereço eletrônico do que procura. Note que existem muitos endereços que são de conhecimento público, como sites de busca, vendas e prestação de serviços. Assim, ao se conectar, o usuário tem à sua frente uma pequena parte da Rede mapeada pelos endereços que ele conhece, chamada de Rede Inicial ou Teia Primária. O movimento na Rede se chama “Salto” e é aparente. O usuário pode configurar o seu cyberdeck para que tenha a sensação que está viajando enquanto realiza um salto ou que tenha a sensação que permanece imóvel, com a representação à sua volta alterando-se conforme navega que será mais ou menos rápido conforme a velocidade do cyberdeck empregado. Viajar de um nó para outro no mapa principal se chama Salto. Cada Salto demora, de regra, uma fase, podendo exigir mais fases se o sinal tiver que trafegar por sistemas lentos.

Examinando e Combatendo

Uma vez descoberto o endereço do nó alvo, o hacker pode enviar o seu Rastreador para analisar as defesas do nó principal, todavia, sempre existe o risco de se obter dados falsos ou de alertar defesas. Após, ao chegar ao destino, muitas vezes o usuário irá precisar de senhas para usá-lo total ou parcialmente (no caso, para ultrapassar o Gelo). Trata-se da área de login, ou área de identificação. Na verdade o hacker ainda não entrou no nó, ele está à sua frente. Se o usuário não possuir autorização o Gelo não o permitirá prosseguir e é nesse momento que o decker começa a “hackear”, ou combater, o sistema.

Na Rede combate refere-se a qualquer tentativa não autorizada de entrar em um sistema ou qualquer confronto entre hackers. Um combate contra um sistema normalmente inicia ou com o hacker utilizando o seu Rastreador para sondar o sistema-alvo, ou o netrunner sendo alvo de um Gelo. Após identificar as ameaças o usuário terá que escolher o seu ataque. Existe um ataque eficaz para cada tipo de Gelo. Uma vez que o sistema tenha sido alertado da presença do hacker a diferença entre a duração da fase do netrunner e a fase do sistema é muito importante. Ex.: um hacker com uma fase de 1.000 milissegundos ao enfrentar um sistema com fase de 2.000 milissegundos terá duas fases contra uma do sistema a cada turno.

Uma vez que todas as defesas de um nó tenham sido ultrapassadas o hacker poderá fazer qualquer coisa que seja autorizado a um usuário normal. Se o seu acesso for privilegiado ele contará com um perfil de administrador para aquele nó e poderá executar comandos drásticos, como apagar arquivos e modificar o sistema.

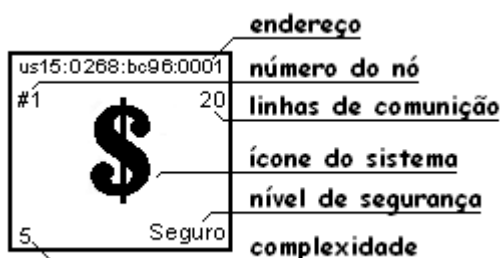
Dentro de mapas de sistema o hacker é capaz de perceber as linhas de comunicações e o nó onde está, o imediatamente atrás e o nó à sua frente. Para ter acesso e visualizar o restante do mapa ele deve usar o programa Reconhecimento que gastará 1 fase para cada nó que encontrar até a complexidade do cyberdeck.

Mapeando a Rede

Cada máquina, ou componente de uma máquina complexa, ligada à Rede é um “nó”, com um endereço único e específico. A Rede é composta por trilhões de nós, um grupo de nós que funcione em conjunto é um sistema, e um sistema é um computador único, normalmente um computador de grande porte. Ao navegar normalmente os usuários enxergam apenas os nós principais de cada sistema, não tendo acesso aos nós internos do sistema, muitas vezes camuflados ou bloqueados por Gelos do tipo Senha

Para a exploração da Rede ela deverá ter as suas principais conexões e sistemas previamente mapeados pelo GM, mais especificamente a extensão ou extensões da Rede que podem ser visitadas pelos jogadores na aventura e sistemas corriqueiros. Lógico que o GM não deve mapear toda a Rede. Isso é impossível. Mas sim aquelas conexões que os jogadores buscam. Lembre-se que um hacker no mapa principal só pode se mover para um nó que ele conheça o endereço, ou que o descobriu, sendo esta a principal limitação que auxilia o GM, constituindo-se em ferramenta para conduzir a aventura.

Para ser representado no mapa cada nó possui sua representação iconográfica com informações de referência rápida:



Endereço: é o endereçamento do nó na Rede, é através deste número que um hacker o atinge.

Número do nó: este número serve unicamente ao mestre do jogo, para organizar o seu mapa.

Linhas de Comunicação: é a quantidade de linhas de comunicação que estão disponíveis.

Ícone do Sistema: esta é a representação gráfica que permite a rápida identificação do seu propósito.

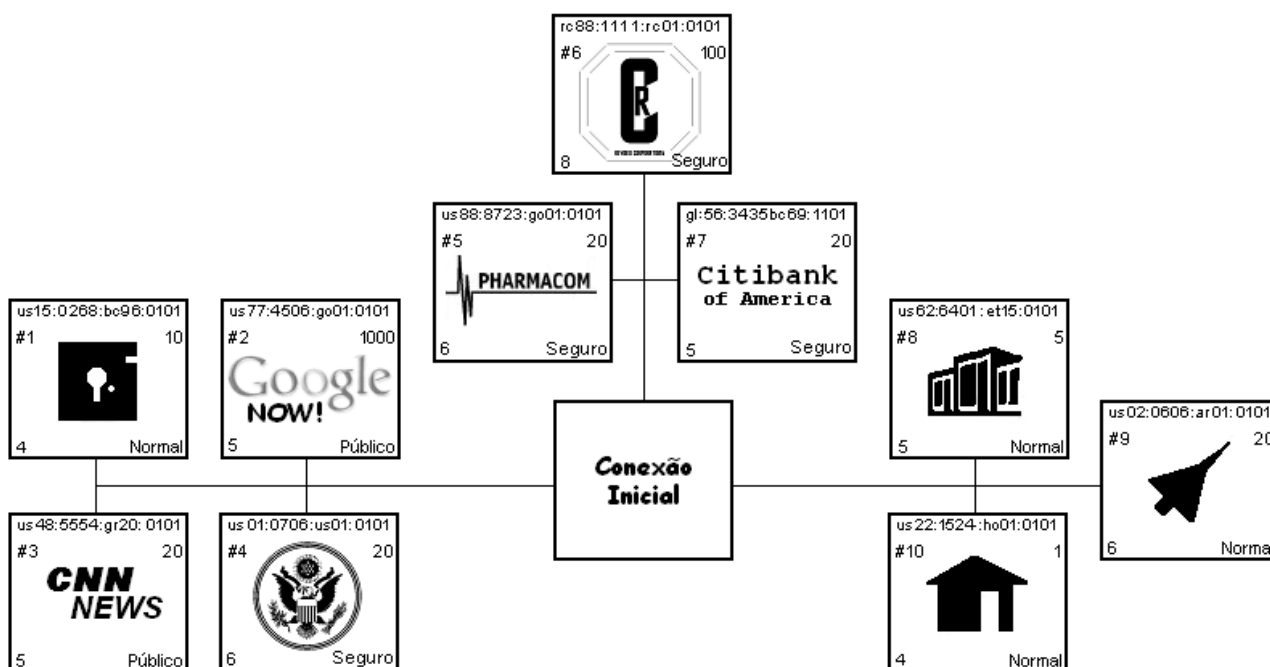
Nível de Segurança: indica o grau de segurança, nós Seguros podem impor redutores.

Complexidade: indica a complexidade *aparente* do hardware. Cada nó pode ter sua complexidade.

Cada endereçamento é conectado a outros endereços por linhas de comunicação, o que representa o trânsito de dados e sua capacidade. Note que, dependendo dos recursos técnicos empregados, pode haver mais de um usuário trafegando em uma única linha, mas se não houver pelo menos uma linha disponível o nó ficará inacessível.

Os nós são classificados em três níveis de segurança: Público, Normal e Seguro. Nós Públicos são nós sem nenhuma ou quase nenhuma segurança, quando muito um Gelo do tipo Senha. Nós Normais são mais seguros, normalmente com mais de um Gelo, exemplos incluem computadores pessoais e de pequenas empresas. Já os nós Seguros são muito protegidos, com diversos Gelos e rotinas de proteção. Quando um alarme de um nó seguro dispara (qualquer alarme) muitas sub-rotinas são ativadas e todos os demais testes do hacker ou de seus programas são submetidos a -2 de redutor até que o estado de alerta seja desativado.

O mapeamento da Rede é constituído, essencialmente, de dois tipos de mapa, o principal, que mostra os principais nós da Rede Mundial e mapas secundários ou de sistemas, que detalham Redes internas. A Rede Inicial de um usuário é uma pequena parte do mapa principal da Rede mapeada previamente pelo usuário em suas excursões prévias. O mapa que segue é um exemplo de rede inicial:



Bancos – trata-se de sistemas altamente protegidos e complexos, com inúmeras redes secundárias e imensos bancos de dados. Constantemente emprega máquinas de complexidade 5 e Gelos de ótima qualidade, inclusive Gelos Negros.



Empresas – estes nós variam tanto quanto a quantidade de empresas que existem. Empresas de pequeno porte terão pouca ou nenhuma segurança, enquanto que empresas médias investem em algumas defesas automáticas, já empresas de grande porte utilizam muitos Gelos e mantêm uma equipe de segurança apostos.



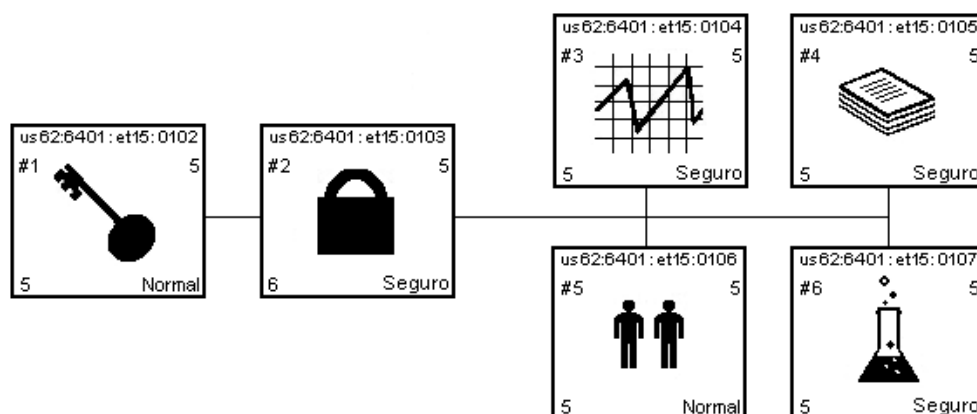
Hospedagem de Dados – tratam-se de serviços que disponibilizam aos seus usuários espaço para armazenagem de dados. Existem incontáveis empresas oferecendo este tipo de serviço com diferentes regras sobre o que pode ser armazenado e por quanto tempo. Normalmente se tratam de sistemas Seguros, mas não com muitos Gelos.



Sistemas Privados – podem ser qualquer coisa, desde um terminal burro a um megacomputador, dependendo do proprietário. Estes tipos de sistemas geralmente são visados por hackers interessados em furtar senhas implantado o programa Monitor neles.

Megacorporações – estes nós são os endereços mais visitados da Rede, e a sua segurança é de ponta, variando conforme a importância da Megacorporação. Autorizadas a usar Gelo Negro, todas as possuem, sendo a Revided Corporations acusada de usá-los indiscriminadamente. Por fim, é comum o emprego de sistemas isolados da Rede para a proteção de dados vitais ou secretos, normalmente instalados em bases e laboratórios ocultos de todos, até mesmo dos acionistas. Todas fazem uso de megacomputadores de complexidade 8+, mas esta informação é ocultada de todos os usuários. Em 2075 são nestes nós que estão concentrados os acessos aos serviços públicos essenciais, como serviços de distribuição de água e eletricidade, assim como requisições administrativas à municipalidade privatizada.

Um mapa de sistema ou secundário é semelhante ao mapa principal, a diferença está que o seu nó inicial é um nó acessado a partir de um mapa principal. Diferente do mapa principal, o mapa secundário é dispensável, uma vez que pode ocorrer que o nó alvo não possua uma rede interna (o que, todavia, é raro). O mapa abaixo é um exemplo de mapa secundário e representa a rede interna da empresa Tampa Ltda (nó #8):



Gateway – este nó conecta o usuário em uma Rede nova. Normalmente é este nó que faz a ligação entre o mapa principal e o mapa secundário da Rede. Normalmente trata-se de um sistema de complexidade 5 sem Gelos ou com um Senha básico.



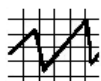
Loquete – este nó tem como única função a segurança de outros sistemas e enquanto não for ultrapassado nada pode ser detectado além dele. Tipicamente possui mais de um Gelo, entre eles Senha-15 ou mais eficaz. É comum que um Loquete também seja constantemente monitorado por um Recomposição, já que estes nós são considerados alvos primários de qualquer hacker.



Administrativo – este tipo de sistema trabalha com dados burocráticos e é muito utilizado por empresas para administrar o seu dia-a-dia. Um sistema administrativo pode concentrar inúmeras funções, assim como trabalhar em equipe com outros sistemas responsáveis por dados especializados sobre a atividade central do nó.



Recursos Humanos – sistemas dedicados a controlar tudo que se relaciona com os funcionários, possuindo, em geral, pouca segurança. Trabalha com grandes bancos de dados e em conjunto a sistemas administrativos e de contabilidade.



Contabilidade e Estatística – trata-se de um sistema dedicado a processar dados numéricos, de probabilidades a grandes somas de dinheiro e geralmente são bem protegidos. Estes sistemas sempre operam em conjunto a outros nós, a menos que o propósito maior do sistema seja apenas o processamento de dados numéricos.



Pesquisa e Desenvolvimento – em geral são máquinas grandes e poderosas, processando e armazenando grande quantidade de dados e cálculos, como um mainframe ou um megacomputador. A segurança irá variar conforme o que é pesquisado.



Controlador Externo – Este nó controla algum processo ou dispositivo físico, como um braço robótico, um elevador, uma ou mais portas automatizadas, uma cafeteira ou as janelas de uma casa. Esse nó é muito comum em prédios com segurança automatizada uma vez que é ele que controla o movimento de câmeras e outros sistemas similares. Uma vez invadido o netrunner será capaz de controlar o dispositivo ou apenas ter acesso a seus dados.



Uplink – este nó representa uma conexão direta com um satélite de comunicações, capaz de realizar a comunicação com qualquer outro uplink do mundo, mas sua capacidade pode variar enormemente.

O que há em um nó?

Depende de sua função, mas em geral haverá uma série de programas do tipo Gelo para impedir o acesso do hacker (sempre haverá um sistema operacional), caso contrário o hacker é capaz de realizar qualquer ação permitida para os usuários e basta que seja bem sucedido em um teste do programa Privilégio para que possa fazer o que desejar e o que o nó permitir. Quando há mais de um programa haverá uma lógica entre eles (pelo menos deveria) e dependendo de sua função haverá outras estruturas intrínsecas, como bancos de dados e programas especialistas que o permite cumprir sua função.

Exemplo de Netrunner

Fred, o novato, decide entrar para a vida hacker e investiu seus recursos em 3 programas e em um cyberdeck modelo Myriko Mark III, com 3 terabytes de memória volátil e duração de fase de 1.000 milissegundos. Como ele possui operação de computadores 16 ele pode abater 5% da duração da fase, o que o deixa com uma Duração de Fase de 950 milissegundos. Como Fred também investiu em Processamento Auxiliar, que também reduz em 5% a duração da fase, e em uma interface neural, que possui um multiplicar de duração de fase igual a x1, ele fica em definitivo com uma duração de fase igual a 900 milissegundos.

O contato de Fred na Rede lhe passou sua primeira tarefa: invadir uma empresa de embalagens para alimentos, a Tampa Ltda, e roubar os dados pessoais de seus funcionários para uma rival. Já de posse do endereço eletrônica do alvo Fred se prepara para entrar em ação. Da sua lista de programas salvos na memória de massa de seu cyberdeck ele escolhe Aurélio-15 (que exige $\frac{1}{2}$ tera de memória volátil), Reconhecimento-12 (que precisa de 1 tera) e Fusível-12 (que usa $\frac{1}{2}$ terabyte) para serem carregados na memória volátil para ficarem ativos e prontos para serem usados (do total de 3 terabytes de memória volátil, foram gastam 1,5 tera com os programas de ataque, 1 tera com o sistema operacional e permanece com $\frac{1}{2}$ terá livre para o uso de níveis pré-definidos).

Pronto, o jovem hacker se conecta à Rede e do mapa mundial entra com o endereço da Tampa Ltda, o que revela o nó da empresa a dois saltos de distância. Como cada salto gasta uma fase Fred demora duas fases para chegar ao endereço-alvo, ou seja, 1.800 milissegundos. Logo após, na área de login da Tampa, ele vê que, além de uma visita normal sem qualquer importância, o nó pede uma senha de acesso. Fred aciona o seu Reconhecimento (que demora 1 fase) que só reporta a existência de um Gelo do tipo Senha e imediatamente aciona o seu Aurélio (o Aurélio gasta 2 fases para ser processado, e ao fim realiza uma disputa de habilidade contra o Senha-12, e é derrotado) o que lhe permite ultrapassar o nó de acesso e acessar a rede do sistema da Tampa Ltda. *Fred mergulha na Rede e cercado por infinitas constelações de sinais eletrônicos ele ergue seu braço que com um gesto surge à sua frente uma linha de comando que é imediatamente preenchida com o endereço da Tampa Ltda. Com um comando mental ele inicia sua viagem pelas linhas de comunicação que se assemelham a tubos luminosos azulados com pequenos relâmpagos saltitantes. Logo surge a sua frente uma porta para ao acesso ao site da empresa, ao atravessá-la ele se vê em um rol de entrada onde há outras duas portas, uma para visitantes e outras para usuários autorizados. Com um gesto no ar Fred chama uma pequena janela onde ele executa comandos chamando seu programa Reconhecimento que imediatamente começa a trabalhar. Logo surge próximo a segunda entrada uma legenda indicando a existência do Senha, que no segundo seguinte é superado pelo programa Aurélio e Fred atravessa a porta.*

Dentro da rede secundária Fred esbarra no próximo nó, que é um Loquete, um nó de segurança, enquanto ele não o vencer não pode prosseguir e nem conseguirá ver os nós além dele. Novamente o Reconhecimento entra em operação e detecta um programa Senha, Alarme e Interrupção (a lógica do nó é simples, caso o Senha seja atacado, e resista, ele toca o Alarme que dispara o Interrupção). Fred resolve silenciar o Alarme, mas ele não tem o programa Silenciador e decide usar o nível pré-definido, escreve um e ataca o Alarme (Fred demora 4 fases para improvisar o programa que possui NH igual à sua perícia Hacking de Computador-4, realizando em seguida uma disputa de NH com o Alarme). Após, usa o Aurélio, e novamente obtém sucesso e ultrapassa o Loquete. *Já dentro do sistema Fred se vê em grande corredor vermelho e na sua frente agora surge uma imensa porta de aço, como de um cofre. Com um gesto de mão os Gelos a sua frente são revelados. Com um comando mental Fred abre uma janela ao seu lado e linhas e mais linhas de programação começam a surgir, e logo formam um programa Silenciador que ataca o sistema, após usa o Aurélio e vê a imensa porta se abrindo lentamente.*

Agora Fred consegue ver o próximo nós, no caso, o #3, e antes de seguir despacha o Reconhecimento para mapear a rede, que retorna 3 fases depois revelando os nós #4 e #5 (o Reconhecimento realizou três testes, os dois primeiros foram bem sucedidos e os nós foram reconhecidos, já no caso do nó #6 ele não foi percebido porque está protegido por um programa Camuflagem que venceu uma disputa de NH com o Reconhecimento). *Mais uma vez Fred usa o Reconhecimento e o manda seguir em frente, em menos de 2 segundos ele retorna, abrindo um pequeno mapa à sua frente com os nós revelados e seus endereços no sistema.*

O hacker o aciona novamente para descobrir as defesas do nó #5, onde acredita estarem os dados que precisa. Depois de 1 fase retorna que o nó alvo possui como defesas um simples programa Senha. Fred comemora e segue para a área de login do nó alvo para preparar o ataque (na verdade o nó #5 possui os Gelos Senha, Alarme, Interrupção e Máscara, mas o Reconhecimento precisou enfrentar -4 de redutor e deixou de detectar o Alarme, o Rastreador e o próprio Máscara, que propositadamente não protegeu o programa Senha). *Fred encontra o nó que possui a informação que precisa. No mapa à sua frente ele clica no ícone que o simboliza e imediatamente está à sua frente, que lhe parece como uma porta de madeira antiga, mas bem lustrada. “Puxa” outra tela para sua frente e aciona o Reconhecimento para mapear as defesas do alvo.*



Confiante, Fred aciona o seu Aurélio e ataca o Senha, alguns segundos se passam e para a surpresa do hacker nada acontece, até um alarme do sistema começa a tocar e várias rotinas de segurança são acionadas, tornando todas as ações de Fred difíceis de implementar. Fred se vê com problemas, ele não havia detectado o Alarme e acaba de ser avisado que um Rastreador está no seu encalço. Assim, diante dessa reviravolta e considerando que o Rastreador o localizá-la em breve, e que o Alarme certamente deixou on-line hackers que a protegem, Fred decide se desconectar, ficando atordoado, mas evitando maiores consequências. *Pronto para atacar, Fred desenha no ar com a ponta do dedo um pequeno retângulo onde surge sua lista de programas ativos e onde ele seleciona o Aurélio e o ordena que ataque o Senha. O programa Gelo é atacado alguns segundos tensos se passam. Subitamente seu cyberdeck abre um aviso ao seu lado informando o*

resultado ineficaz do ataque, no instante seguinte tudo ao redor de Fred é dominado por uma tênue luz avermelhada e um sinal de alarme começa a tocar do seu computador, um programa Alarme não detectado foi acionado. Fred ainda decide o que fazer quando a situação piora, novamente o Gelo do seu sistema lhe avisa que um programa Rastreador foi acionado e está no encalço, com boas chances de descobrir sua localização fisicamente. Fred sabe que falhou. O alarme alertou os técnicos em segurança da empresa e se ele ficar será descoberto. Assim decide se desconectar imediatamente e no mundo real puxa o cabo que o conecta à Rede, ficando atordoado por alguns segundos, mas a salvo de ser descoberto e logo estará melhor preparado para voltar.

VÍRUS TECH

New York, 21:00h. Você está em seu apartamento, no 78º andar de um prédio de luxo, no Centro. Olha ao lado, vê a janela, o World Trade Center, e a chuva que cai impiedosa. Volta o olhar para o interior do seu apartamento mobiliado, o seu sonho realizado, graças à sua competência, competência em desafiar e vencer o profissionalismo de dezenas de especialistas em segurança eletrônica na Rede. Você é um hacker, um hacker bem encrencado, pensa.

Já faz três anos que você entrou nessa, com a instalação de uma interface neural em seu cérebro. Subiu rápido, pensa, comprou e construiu tudo que desejava, graças a sua inteligência em manipular a Rede, mas agora, as dívidas o afundam, e foi por isso, e apenas por isso que aceitou esse serviço, o de obter uma cópia de um novo vírus de computador desenvolvido pela Data Tech, uma importante empresa de informática. Seria rotina, se essa empresa não fosse parte da Revided Corporations, a megacorporação mais poderosa dos EUA e talvez do mundo.

Você balança a cabeça, como desejando livrar-se de suas dúvidas e medos. Olha novamente o horizonte, e vê New York como um grande cobertor de luzes. Hoje é 5 de agosto você lembra, enquanto se levanta de seu confortável sofá. Faltam 2 dias para o seu aniversário. E segue para o seu quarto, sem saber se conseguirá ver o amanhecer de 6 de agosto de 2078...

Vá para 20.

01. Você está agora na Matriz da Rede Mundial, no ambiente padrão da Rede e tem pouco tempo para conseguir a cópia do vírus da Data Tech. Mentalmente checa seu cyberdeck e verifica os programas que possui...

Reconhecimento – este programa é utilizado para detectar e identificar nós e programas GELO (programas de segurança). OK.

Aurélio – este programa analisa e quebra programas de segurança do tipo Senha. OK.

Fusível – este programa o protege de ataques de programas Linha-Reta. OK.

Privilegio – na rede há dois tipos de usuários, o normal e o privilegiado, este com vantagens adicionais. Você pode tentar obter essas vantagens. Alguns comandos são possíveis apenas quando se é privilegiado. OK.

Você carrega na memória ativa três programas, o Fusível, o Aurélio e o Reconhecimento, mantendo-os de prontidão. Depois de três anos de atividades você fez amigos, conheceu pessoas estranhas e fez inimigos, tem alguns favores para cobrar e tantos outros para pagar.

O que vai fazer?

Ir para o endereço da Data Tech? Vá para 47.

Tentar encontrar alguns dos seus amigos? Vá para 12.

Procurar por “T”, um estranho morador do cyberspaço que lhe deve um favor? Vá para 31.

Ou tentar pedir um favor para o Mestre da Rede? Vá para 24.

02. Você decide se desconectar. É melhor sair daqui com a sua pele. Você aciona o comando para se desconectar da Rede, mas isso leva um segundo inteiro, e, para o seu azar, o mainframe da Data Tech tem fase de apenas 200 milissegundos, ou seja, ele o ataca cinco vezes antes de você sair...

Vá para 18.

03. Momentos tensos passam, até que você recebe a resposta que esperava tão ansiosamente, o Datalock está desativado, e você passa por ele. Agora você está dentro do sistema principal de dados da Data Tech. A sala muda. Você está agora em uma ampla sala, branca, com prateleiras cheias de caixas coloridas com muitas luzes (dados) cruzando o teto. O que vai fazer?

Procurar o vírus? Vá para 44.

Ou tentar usar o programa **Privilegio**? Vá para 21.

04. Você escreve Sher, que ela é sua amiga e que precisa de ajuda para entrar no computador da Data Tech, e envia esse texto para o NetMaster. Alguns instantes depois (0,767 segundos depois) você recebe a resposta pelo próprio monitor à frente:

Confesso que estou intrigado. Passarei a observá-lo com mais atenção, e acredito que posso começar a testá-lo dando o que pede, mas saiba que dever para o Mestre da Rede, nem sempre é bom negócio... Para entrar você irá precisar de dois códigos, lhe darei um (anote o código 022) o outro acredito que você já deve possuir. Agora, saia daqui.

Você se afasta do painel de busca que se desativa por si só e sai do templo japonês, no jardim, com o dedo indicador, você traça um retângulo no ar, e ali surge uma porta. Ao abri-la, você volta para a Matriz da Rede Mundial de computadores. Volte para 01.

05. Logo você conecta o seu computador ao dele e copia os programas que desejava. Em troca ele lhe dá o código 010 (anote esse número) o qual garante ser aprova de falhas. Depois ele simplesmente se vira e passa a ignorá-lo, como se você nunca tivesse parado para conversar com ele. Vá para 22.

06. O silêncio toma conta do lugar após ter pronunciado o nome de quem o mandou aqui e sem aviso o chão se abre sobre os seus pés! Você tenta executar o comando para sair, mas não obtém sucesso. Rapidamente você aciona o seu **Reconhecimento** e descobre que um programa **Senha** está negando a sua saída. Você aciona o seu **Aurélio**, para destruir o Senha, mas antes disso você é soterrado, e uma desagradável sensação de sufocamento o desconcentra (só serve para isso). O cyberdeck lhe avisa que está sob ataque de um **Interrupção**. Você aciona as defesas do seu Sistema Operacional e visualmente à sua volta de forma uma bolha brilhante, protegendo-o. Você tenta resistir, mas não é a toa que a Black Rose é uma das melhores hackers da Rede e a sua defesa é vencida pelo Interrupção dela. A bolha se desfaz e você é esmagado pela areia.

Quase 20 minutos depois você acorda, no mundo real, em seu apartamento. À sua frente, o seu cyberdeck. Você checa o seu computador e descobre que a Black Rose fez muito mais que lhe desconectar, ela passou para a delegacia mais próxima do seu prédio um relatório, afirmando que o morador do seu apartamento é um terrorista extremamente perigoso. Rapidamente você se levanta, arranca o seu cyberdeck da mesa e sai do seu quarto para pegar roupas e dinheiro, você tem que sair daqui o mais rápido possível e consertar isso mais tarde. Quando ao passar pela sala, você vê a porta da frente aberta, e quatro policiais na sua sala. Você tenta falar alguma coisa, mas recebe de resposta mais de uma dezena de disparos. A última coisa que sente são os seus órgãos internos sendo despedaçados...

07. Não há tempo a perder, você pensa. E começa imediatamente a procurar pelos arquivos do lugar, aqueles que possuem programas **Senhas** você rapidamente os quebra com o **Aurélio**. A busca vai bem e você está quase encontrando o vírus, quando um programa Alarme é acionado! Você se prepara para o pior, mas o mainframe é muito mais rápido que você. Um aviso vem do seu cyberdeck: "AVISO, este computador é conhecido por utilizar programas Linha-Reta, a possibilidade de vencer o GELO é de 33,33%, aconselho desconectar agora." Você está quase lá.

Quer continuar? Vá para 18.

Ou vai se desconectar? Vá para 02.

08. Vá para 18.

09. Você digita Black Rose, e envia para o NetMaster, alguns segundos de suspense se passam, até que você recebe uma mensagem. Está escrita apenas uma palavra: "Idiota". Após lê-la você é tomado por uma dor lacerante, e perde os sentidos, acordando duas horas mais tarde em seu quarto. Você falhou.

10. Um dos programas mais simples que existem é o **Apagador**, você não o possui, mas ele é muito fácil de improvisar, o que é irônico. Ele simplesmente causa o maior dano possível para um programa, ele o apaga, mas normalmente essa não é a melhor opção. Rapidamente você o

escreve e executa, direcionado para o Datalock, que é atacado uma, duas, três vezes, e cai, sendo apagado. Nesse instante algo acontece, as paredes à sua volta ficam vermelhas, e surge nelas a palavra “Erro” repetidamente. Infelizmente quando você apagou o Datalock deve ter apagado o banco de dados principal e algumas partes do sistema operacional da Data Tech. Instantes depois você é desconectado, devido ao erro geral no sistema, que você provocou.

11. Você ergue sua mão virtual, e com um movimento abre uma “pasta”, nela vários arquivos flutuam, você escolhe um deles e surge uma mensagem: “deseja executá-lo?”. Você executa o seu programa **Aurél**io, que ataca o **Senha**, lendo-o e descobrindo a senha, fazendo você passar pelo primeiro nível de segurança.

Atacar o **Datalock**? Vá para 34.

Procurar desativar o segundo **Recomposição**? Vá para 19.

Ou desativar o programa **Linha-Reta**? Vá para 46.

12. Você ergue seu braço virtual e desenha um retângulo no espaço, onde surge uma tela com várias opções, em um espaço vazio você o preenche com um endereço eletrônico de uma sala de discussões. Alguns instantes depois está viajando tão rápido quanto à luz pelos “tubos” da Matriz, que na verdade são as linhas de comunicação que formam a Rede Mundial. Sem aviso você para instantaneamente, e na sua direita onde antes não havia nada surge uma porta de madeira, com aspecto de antiga. Você a abre e entra. Depois de um pequeno clarão você se encontra agora em um grande salão com o aspecto dos salões de festas do final século XX. Há dezenas de pessoas dançando e outras tantas sentadas em poltronas conversando.

Você próprio se olha, e vê que esta com uma aparência muito semelhante a sua própria no mundo real, vestindo um traje de gala (não que você não pudesse mudar isso à vontade). À sua direita surge uma lista flutuante com os nomes de pessoas nesta “sala”, e vê que há três nomes conhecidos:

Com quem você quer falar?

CyberMaster, um megalomaníaco com boas conexões? Vá para 33.

Jedi Knight, outro maluco, mas que talvez ajude? Vá para 26.

Brida, uma amiga (ao que parece) já de algum tempo? Vá para 45.

Ou não quer falar com mais ninguém e sair? Volte para 01.

13. Vá para 32.

14. Você ativa o seu privilégio. Alguns segundo se passam, ele termina de ser processado, mas a mensagem “Usuário Negado” surge. Ai você se toca, O privilégio só tem efeito depois que você *entrou* no sistema. Volte para 25.

15. Você fala em voz alta: __A sua amiga, e minha, Brida. Ela disse que você me ajudaria....

Alguns instantes se passam. Brida é legal, mas você não tem como ter certeza se o que ela diz, ou se o que diz T, é verdade. Você deve estar ficando paranóico, pensa.

Enquanto isso o chão se abre em dois pontos, à sua frente surge uma poltrona, e a uns 10 metros, surge outra. Com alguém sentada nela, uma mulher, ou pelo menos usa um arquétipo de uma mulher negra muito bela. Você se senta e ela lhe pergunta da onde conhece Brida. Você responde contando deste o seu primeira encontro com ela até a última conversa que tiveram na sala de discussões alguns momentos atrás, onde Brida disse para procurar por Black Rose. A mulher diz que acredita em você, ela esteve na sala de discussões e o viu procurando por Brida, e logo depois que você saiu foi falar com ela e que contou tudo sobre você. Você fica meio sem saber o que dizer, e conclui que aquele homem que o vigiava só podia ser ela.

__Meu nome é Sher (anote), e se é para prejudicar essas malditas corporações, eu ajudarei.

Ela lhe diz que há muito tempo surfa a rede com outros em busca de respostas, e ajudando-o, talvez parte dessas respostas possam emergir no mar de dados da Rede. Sher afirma que possui um código de acesso para o mainframe da Data Tech, que ela obteve ao invadi-lo meses atrás. Ela o entregará a você, se você aceitar entregar uma cópia do vírus a ela assim que você o obtiver. Aceita?

Sim? Vá para 43.

Se não, não há mais nada a conversar, e você volta para a matriz. Volte para 01.

16. Sem perder tempo você improvisa um programa **Loop**, esse vírus ocupa tempo de processamento do computador alvo, tornando-o lento. O executado e é bem sucedido, o mainframe da Data Tech sofre o Loop e se torna lento. Enquanto isso o seu cyberdeck lhe avista que um programa Linha-Reta está para ser ativado, e você resolve enganar o sistema. O seu programa **Fusível** pode salvá-lo, ainda mais com o inimigo lento, mas ele o desconectará, e isso você não quer. Rapidamente abre ao seu lado uma tela, e nela escreve um programa **Silenciador**, esse programa é capaz de dar uma informação falsa ao programa Alarme, desativando-o. E o executado.

O Silenciador entra em ação e alguns segundos se passam, até que você recebe a resposta, funcionou. O mainframe da Data Tech cancelou o ataque com o Linha-Reta ao receber a resposta que o invasor fugiu. E agora?

Ativar o seu programa **Reconhecimento**? Vá para 40.

Ou procurar pelo Vírus? Vá para 07.

17. Depois de algum tempo Brida se despede de seu par e se dirige para uma das poltronas ao redor, você se aproxima e senta ao seu lado, conversam por alguns instantes e logo se reconhecem. Brida lhe pergunta como está, e você responde que está encrencado. Fala que tem pouco tempo para entrar no mainframe da Data Tech, ou sua vida irá valer menos que um crédito, e termina perguntado se ela pode ajudar.

— O máximo que posso fazer é falar-lhe o que sei. Primeiro, a Revided Corporations dá apoio a Data Tech, afinal faz parte dela, por isso espere um sistema de segurança milionário. E segundo, só conheço uma pessoa que já entrou lá e sobreviveu, ela é minha amiga e se chama Black Rose (anote esse nome), mas não sei onde encontrar essa pessoa atualmente, mas eu tenho certeza que um hacker chamado “T” sabe. Quando encontrar Black Rose, fale de mim, tenho certeza que ele ou ela irá ajudá-lo. E agora?

Falar com o CyberMaster? Vá para 33.

Falar com o Jedi Knight? Vá para 26.

Ou sair dessa sala? Volte para 01.

18. Você está indo bem, ou estava. Um alerta geral toca no seu cyberdeck, mas você nem tem tempo de verificar. Uma súbita onda de dados invade a sua interface ambiental, deixando-o desorientado. Um linha-reta. A última coisa que se lembra é que o seu programa fusível foi ativado, mas ele foi lento.

Em seu quarto, você sentado à frente do cyberdeck tenta retirar a força o cabo que o conecta, mas sua mão pára no meio do caminho. Faíscas saem de sua interface, logo vapor começa a ser liberado pelos seus ouvidos e olhos. Os líquidos do cérebro começam a ferver, o seu rosto incha, e um dos seus olhos explode devido à pressão do crânio. Você foi desconectado, para sempre...

19. Outro Apagador é improvisado, isso tá ficando perigoso, você pensa. Mas novamente você é bem sucedido. Os projetistas desses GELOs não deviam esperar que alguém pudesse entrar aqui. Qual será o seu próximo movimento?

Atacar o **Datalock**? Vá para 35.

Ou desativar o programa **Linha-Reta**? Vá para 28.

20. Você chega ao seu quarto, em um canto, o seu computador, mas não é um computador qualquer, é um Myriko Mark II, um cyberdeck. Um computador extremamente poderoso para navegar em imersão total na Rede. Senta-se, pega o cabo neural e o conecta à sua interface, logo atrás da sua orelha esquerda. Você ouve a chuva lá fora, implacável, e se conecta.

Por um instante uma leve desorientação toma conta da sua mente, mas no instante seguinte se vê voando por um tubo luminoso, extremamente rápido, o tubo é transparente, e você vê um horizonte interminável com milhares de centenas de outros tubos luminosos, dentro deles, viajam outras milhares de pequenas luzes, como estrelas, em uma cena surrealista e impressionante. Você está agora na Matriz da Rede Mundial, algo semelhante ao sistema rodoviário de um país. A partir daqui, pode-se ir para qualquer outro lugar que se queira, e que se possa ir. Vá para 01.

21. Você coloca o seu programa **Privilégio** em ação, ele é executado e consegue ser bem sucedido. Você é agora tratado como um usuário privilegiado e possui autorização para apagar, modificar ou movimentar quaisquer arquivos. Vá para 50.

22. Você se afasta do CyberMaster, dando a conversa por encerrada, esse sujeito só pode ser louco. Qual será o seu próximo movimento?

Falar com o Jedi Knight? Vá para 26.

Falar com Brida? Vá para 45.

Ou sair da sala e voltar para a matriz? Volte para 01.

23. Depois de uma rápida viagem você chega ao site, entra e se vê caminhando em um grande shopping. Este nó não se chama site de sensações à toa. Cada loja desse shopping virtual vende exatamente isso, sensações. Impulsos eletrônicos diretamente no cérebro fazem você sentir sabores, cheiros, emoções, prazer... Por uma módica quantia, é claro. Caminhando pelos corredores você encontra T, que lhe convida para tomarem algo, você recusa e vai logo ao ponto. Você está encrencado, tem de entrar no mainframe da Data Tech e precisa da ajuda dele. T lhe pergunta em que pode ajudar.

Você está procurando alguém? Se esta conte quantas letras há no nome, multiplique por 4 e vá para a referência encontrada.

Se não, você pode perguntar a T se ele conhece alguém que possa ajudar (vá para 49) ou pode sair deste site e voltar para matriz (volte para 01).

24. Pouca gente sabe onde encontrá-lo, mas você tem algumas boas idéias. O chamado Mestre da Rede (NetMaster) é uma das figuras mais estranhas e misteriosas da Rede Mundial, ele (ou ela) é poderoso e bem informado, mas nunca interfere diretamente. Nas poucas vezes que você o encontrou, o viu como um globo de luz amarelada.

Você entra com uma seqüência de comandos e endereçamentos e logo está viajando, passa pela conexão com o continente americano, entra em um link de satélite e acessa a área da rede do Japão. Pelo pouco que sabe, NetMaster usa uma conexão com origem no Japão, e acessando o portal japonês com certeza ele irá encontrá-lo.

Seu sinal pára e à sua direita, onde antes havia nada, surge uma grande porta com o aspecto dos portais da idade média japonesa, finamente decorado. O portal se abre lentamente, e você entra. Por um breve instante você fecha os olhos, e quando os abre se vê agora em um belo e vasto jardim, e ao centro, um antigo templo japonês. Você inclusive ouve o canto dos pássaros e sente o calor dos raios do sol, espantando-se com o perfeccionismo do sistema japonês. Você entra no templo, há várias atendedoras nipônicas para ajudá-lo, e se dirige para um terminal em um canto do templo, um terminal de busca, e digita ali NetMaster... Algum tempo depois surge a altura de seus olhos uma pequena tela azulada. Você conseguiu chamar a atenção dele. Na tela há uma linha de texto, é o Mestre da Rede perguntado quem quer falar com ele. Se você sabe o nome de uma pessoa que com certeza ele falará, conte quantas letras há nesse nome e vá para a referência encontrada, se não sabe vá para 39.

25. Você insere os códigos, alguns segundos tensos se passam, até que a tela some. Você fica um pouco nervoso. Mas no instante seguinte uma porta surge na parede da sala. Você a atravessa e ao retornar ao ambiente padrão da Rede você acessa a Rede do Sistema. Nesse momento o seu Reconhecimento entra em ação, mapeando-a, revelando um vasto banco de dados. Você está focado em seu objetivo, acessa o banco de dados e os vê as centenas, armazenados em arquivos que se assemelham a esferas luminosas. Você sabe que está aqui, em algum arquivo, o cobiçado vírus.

O que quer fazer?

Tentar usar o programa **Privilégio**? Vá para 14.

Ativar o seu programa **Reconhecimento**? Vá para 40.

Ou procurar pelo Vírus? Vá para 07.

26. Você levanta a cabeça, olha ao fundo do salão e vê dois homens conversando, se já soubesse você nem ia precisar da ajuda do computador para achar o tal de Jedi Knight nesta

sala, o cara é o único que usa a imagem de um Jedi. Esses fanáticos, você pensa. Pelo menos ele não está usando o arquétipo de um personagem, seria estranho conversar com Darth Vader.

Enquanto você se aproxima o companheiro de conversa dele se separa e se prepara para sair da sala, quando você chega ao seu lado. Você está usando o seu nome habitual na Rede, assim como ele, depois de uma rápida troca de palavras ele conclui dizendo estar feliz em encontrá-lo. Sem rodeios você pergunta sobre uma forma de entrar no mainframe da Data Tech.

Ele lhe responde que há duas semanas três amigos seus tiveram o cérebro fritado tentando entrar lá e que deve haver algum tipo de entrada alternativa. Ele conclui dizendo que o CyberMaster deve saber alguma coisa, mas que você deve ter muito cuidado com o que ele diz.

Se quiser trocar umas idéias com o CyberMaster, vá para 33.

Se quiser falar com a Brida, vá para 45.

Mas se quiser sair daqui, volte para a 01.

27. A melhor tática é começar por desativar o GELO da “ponta da pirâmide” do sistema de segurança, assim parte do caminho fica livre. O melhor programa para inutilizar o **Recomposição** é o **Apagador**, você não o possui, o que não é problema, você o improvisa escrevendo um programa similar em segundos e espera dar certo. Logo você respira aliviado com a mensagem que foi bem sucedido, desativando o terceiro **recomposição**. Qual será o seu próximo passo?

Usar o seu **Aurélio** para passar pelo **Senha**? Vá para 46.

Procurar desativar o primeiro **Recomposição**? Vá para 38.

Procurar desativar o segundo **Recomposição**? Vá para 08.

Ou desativar o programa **Linha-Reta**? Vá para 42.

28. Com todos os GELOs que vigiam a integridade dos demais desativados, é fácil atacar e desativar o Linha-Reta, mas pode haver um backup na memória de massa em prontidão. Mas pelo menos isso irá atrasar o ataque. Agora só lhe resta atacar o Datalock, vá para 35.

29. Vá para 06.

30. Você se levanta e percebe que o tal sujeito se desencosta da parede, você se move e ele começa a se afastar de você, você o olha nos olhos, e ele sorri. E antes de alcançá-lo ele se desconecta, sumindo no ar e da Rede Mundial, por hora. Vá para 17.

31. T é uma figura, um hacker incompetente, mas carismático, todos acabam ajudando-o e você mesmo o ajudou no passado. À sua frente uma tela se abre e nela começam a surgir letras, palavras e logo você termina de escrever um e-mail para T. Com um comando o envia e a tela se dobra até ficar com o formato de um envelope, entrando em uma caixa de correio que surge e desaparece logo em seguida. Quase um minuto depois chega a resposta, T quer encontrar você em um site de sensações e lhe manda o endereço. Se quiser ir vá para 23, se não volte para 01.

32. Na mesma tela à direita você rapidamente insere os códigos que conseguiu, algum tempo se passa, e a mensagem acesso negado surge, deixando-o perplexo. No instante seguinte o seu cyberdeck soa um alarme, programas GELO estão sendo acionados! Maldição, você pensa enquanto tenta sair, mas não consegue, e descobre que um programa **Laço** o prende. Antes de tentar se libertar, um **Interrupção** o ataca, o seu sistema não resiste e você é desconectado.

Depois de 10 minutos você se recupera, e se vê novamente em seu quarto, ao examinar o seu computador, um frio percorre a sua espinha: a Data Tech, antes de desconectá-lo, o rastreou. Agora ela sabe onde você está...

33. Selecionado CyberMaster no instante seguinte você o encontra em um canto do salão, conversando. Ao aproximar-se pede para conversarem reservadamente. Pergunta a ele se sabe algo sobre a Data Tech, sobre como invadir o seu mainframe.

“*Só sei que é quase impossível, você tem que ser muito bom para entrar e sair de lá, mas... Você sabe que eu sou o melhor hacker da atualidade, e já andei sondado o site da Data Tech. Para entrar lá é necessário entrar com dois códigos além de quebrar a segurança, ou nada feito. E para sua sorte eu tenho um desses códigos. No momento eu preciso da cópia de dois*

programas de ataque que você possui, o Reconhecimento e o Aurélio. Você me entrega as cópias e eu lhe entrego o código. Feito?"

Sim? Vá para 05

Não? Vá para 22

34. Vá para 18.

35. O **Datalock** é um GELO muito perigoso e difícil de ser vencido, não pode ser apagado, ou será apagado todo o banco de dados. Só pode ser ultrapassado por um **Chave-Mestra**. Que você não possui. O jeito é improvisá-lo, mas há um perigo enorme de falha. Há ainda a possibilidade que o vírus não esteja no banco de dados principal, e sim em um arquivo anexo.

Quer tentar usar um **Chave-Mestra** improvisado? Vá para 03.

Ou tentar apagar o **Datalock**? Vá para 10.

36. Você fala a T que está procurando por um hacker conhecido como Black Rose, e afirma que sabe que ele pode ajudá-lo. T fica intrigado e faz uma careta, perguntado como você sabe disso. Você responde apenas que não se conectou ontem.

T lhe fala que a Black Rose é uma mulher, uma das mais competentes hackers da Rede. Já desafiou os melhores sistemas de segurança e o próprio NetMaster. Este, dizem, acabou desenvolvendo uma certa admiração, e por que não afeto, por ela. Outro detalhe surpreendente é que ela fez, ou faz parte, dos Cowboys from Hell. Nesse instante você pergunta se esse grupo não é aquele que ajudou a Revided em 2077. Ele lhe responde que sim, mas muitos apostam que a verdade é outra. T lhe diz que pode providenciar para que ela entre em contato com você, mas é bom não bobear com ela. Ela pode derreter o seu cérebro antes de você pensar em se desconectar. Por outro lado você pode ir direto encontrar o NetMaster, basta mencionar o nome dela (Black Rose) que ele com certeza irá ajudá-lo.

Se quiser ir ver o NetMaster (o Mestre da Rede) vá para 24.

Ou se quiser encontrar com a Black Rose vá para 48.

37. As areias do deserto voltam a escrever novas palavras: *"T é um imbecil, e conseguiu cometer um belo erro. Erro esse que você cometeu também vindo aqui."* Você percebe que vai acontecer algo, mas antes que possa fazer alguma coisa um programa **Interrupção** o atinge. Suas defesas fazem o que podem, mas são vencidas, e você perde os sentidos, acordando em seu quarto. Não há mais tempo, nem ninguém para recorrer. Você falhou.

38. Você rapidamente escreve um novo **Apagador** para atacar o outro Recomposição, o coloca a rodar e ele é processado três vezes, na terceira derruba o recomposição, o tempo está contando, quanto mais permanecer neste sistema, mas chance há de você ser pego. E agora?

Usar o seu **Aurélio** para passar pelo **Senha**? Vá para 11.

Ou desativar o programa **Linha-Reta**? Vá para 46.

39. Em questão de segundos você escreve uma mensagem para o Mestre da Rede. Você se identifica, fala do seu problema e oferece seus serviços, e a envia. Depois de algum tempo (0,333 segundos) chega a resposta: *"Não estou interessado."* Nesse instante tudo a sua volta, templo, jardim, árvores, tudo começa a desabar. Você tenta fugir, mas é apanhado. Depois de 15 minutos você volta a si, e se vê novamente em seu quarto. Não há mais tempo. Você falhou.

40. Você aciona o programa **Reconhecimento**, e ele começa imediatamente a ser processado, nos segundos que se passam ele busca por todos os programas GELO que possam estar ativados ou de alguma forma estejam protegendo os dados em questão. Logo termina, exhibe um relatório e você tira algumas conclusões prováveis do esquema de GELOS...

O sistema é projetado com dois níveis de segurança, no primeiro o visitante é confrontado com um simples programa **Senha**, assim que passá-lo (inserindo a senha correta) ele para no segundo nível, em um avançado programa se senhas inteligentes, o **Datalock**. Esses dois GELOS são vigiados por um **Cão de Guarda**, na primeira ação suspeita ele dispara um **Rastreador** em conjunto com um **Detetive**, para localizar o usuário. Qualquer tentativa mal sucedida de forçar passagem pelo **Senha** ou pelo **Datalock** dispara um programa **Alarme** que disparará um

Interrupção contra o invasor se ele não conseguiu passar pelo primeiro nível de segurança, se parou no segundo nível (o **Datalock**), ele dispara um **Linha-Reta**. Todo esse fantástico sistema de GELOs é vigiado por três programas **Recomposição**, o 1º vigia o funcionamento dos programas Senha, Cão de Guarda, Rastreador e Detetive, o 2º vigia o Datalock, o Alarme, o Interrupção e o Linha-Reta, o último **Recomposição** vigia os dois primeiros. Se qualquer um dos **Recomposição** detectar que um programa que vigiam foi violado, eles ativam o Linha-Reta.

Qual será o seu primeiro passo para passar pelo sistema de GELOs?

Usar o seu **Aurélio** para passar pelo **Senha**? Vá para 08.

Procurar desativar o primeiro e segundo **Recomposição**? Vá para 46.

Procurar desativar o último **Recomposição**? Vá para 27.

Ou desativar o programa **Alarme**? Vá para 18.

41. Você chega ao site do Force e o acessa, agora você se encontra no meio de uma avenida deserta de uma pequena cidade, há vários carros parados na estrada e muito lixo. Você caminha um pouco e logo é cercado por dezenas de punks. Você não se preocupa. Esses punks têm movimentos repetitivos, são simples programas que só servem para intimidar. Mas um deles se destaca entre eles e fala com você:

— *O que você quer? O endereço deste lugar não está disponível em nenhum nó de busca.*

Você fala que esta aqui por que precisa de ajuda, e está disposto a negociar. Que precisa de ajuda para vencer os GELOs da Data Tech. Nesse instante Force (que tem a aparência de um homem negro musculoso) o olha nos olhos, e erguem-se paredes ao seu redor, imobilizando-o! O desgraçado esta usando um programa **Muralha** para prendê-lo! E antes de você tentar improvisar um **Fragmentador** você vê Force erguer uma arma em sua direção, o desgraçado está usando um cyberdeck mais rápido que o seu! E antes de fazer qualquer coisa ele dispara em você. Depois de um clarão, você abre os olhos lentamente, e se vê novamente em seu quarto, à sua frente, o seu cyberdeck, queimado. Você passa o resto da noite tentando adivinhar qual programa o cara usou, mas isso agora pouco importa, você falhou.

42. Rapidamente você rastreia os arquivos do Linha-Reta e o apaga facilmente. Mas seu cyberdeck emite um aviso e o GELO do seu Sistema Operacional entra em ação, protegendo-o de um ataque de um **Interrupção**. Eles o descobriram, o que vai fazer?

Fugir se desconectando? Vá para 02.

Ou tentar usar um programa **Loop**, capaz de atrasar o agressor? Vá para 16.

43. Você aceita, e Sher lhe entrega o código eletrônico (anote o código 003). Sem mais nada a acrescentar, ela diz que estará de olho em você. Enquanto você sai, ela diz que você precisará de dois códigos para entrar lá, e apenas dois. Vá para 01.

44. Você começa imediatamente a procurar pelo vírus, você executa vários subprogramas de busca para ajudá-lo, o tempo é essencial, até que você o acha no arquivo shdf-6345. Vitória, pensa. Você pega o vírus do arquivo e executa o comando para transferi-lo, uma cópia para o seu cyberdeck e outra para um pequeno disco virtual que você mantém na Rede em um provedor da China. Precaução nunca é demais. Até que um sinal chama a sua atenção e uma mensagem surge. “Apenas usuários Privilegiados tem permissão para mover este arquivo”, vá para 18.

45. Ao que tudo indica, Brida é uma mulher, e de muito bom gosto. Sempre com aparência impecável. Você a conheceu em um desses cruzeiros de turismo virtual oferecidos por diversas empresas pela Rede. No momento ela está dançando com alguém no centro do salão, você se senta em uma poltrona ao lado da pista de dança, e espera ela acabar.

Algumas valsas depois você nota que alguém o observa há algum tempo, encostado em uma parede próxima. Ele usa um arquétipo de um homem bem vestido, mas no mundo da Rede, qualquer um pode ser o que quiser.

Você quer ir perguntar ao cara o que ele quer? Vá para 30.

Ou vai continuar sentado esperando pela Brida? Vá para 17.

46. Vá para 18.

47. O nó (endereço) da Data Tech é de conhecimento público, e em instantes você chega à área de identificação, à sua frente um letreiro: “Bem vindo a Data Tech Sistemas, clique-me para entrar.” Você ergue sua mão e toca o letreiro, no instante seguinte se vê caminhado em um bonito rol de entrada. Às suas costas uma bela porta dupla de metal e à frente uma ampla sala branca, com alguns quadros nas paredes e um balcão com algumas cadeiras, atrás do balcão uma bela mulher como atendente (que é apenas um programa). Um sinal toca em sua mente e surge uma pequena tela azulada, é um aviso do seu cyberdeck, “apenas com a inserção de dois códigos a entrada para o Departamento de Desenvolvimento (onde está o vírus) será acessível”. E você ainda terá que vencer as suas defesas.

Se você tiver pelo menos dois códigos eletrônicos, escolha e some dois deles e vá para a referência encontrada, se tiver apenas um ou nenhum, não há nada que você possa fazer, vá para 01.

48. T se distancia de você e diz que já volta, deixando-o sozinho por algum tempo. Você passa o tempo olhando ofertas de sensações em vitrines, como dor por 10 créditos em lojas masoquistas, ou 5 créditos para provar qualquer sabor dos sorvetes orgânicos do século XX. Logo ele volta e diz para você ir a um endereço na Rede, lá você irá encontrá-la.

Você o agradece, e à sua frente surge novamente uma pequena tela, onde insere o endereço que T lhe deu e aciona o comando Ir. Depois de saltar cerca de nove vezes você finalmente chega. Surge uma porta de madeira com aspecto de podre, você a abre e se vê pisando em areia, um vento quente bate em seu rosto e a luminosidade é farta, olha ao redor e só vê um horizonte de areia sem fim. Você está no meio de um deserto. No céu um sol implacável lhe dá uma sensação bem desagradável de calor, você grita, mas parece que não há ninguém para ouvir. Até que algo começa a acontecer, a areia parece se mover! Ao se aproximar você vê que o vento está escrevendo algo na areia, com letras gigantescas!

Quem o mandou?

Qual será a sua resposta?

A Reveded Corporations? Vá para 06.

Brida? Vá para 15.

Um hacker chamado T? Vá para 37.

Ou veio por conta própria? Vá para 29.

49. T lhe fala que conhece apenas uma pessoa que pode ajudar e que se chama Force, mas ele é barra pesada e não gosta de visitas. T lhe dá o endereço do site pessoal dele. Se você quiser encontrar com esse tal Force vá para 41, se não quiser volte para 01.

50. À sua frente surge uma lista que se move extremamente rápido. Você ordenou que o sistema procurasse qualquer coisa relacionada com um vírus. A lista se move mais rápido, até que pára e lhe mostra um arquivo na seção shdf-6345 do mainframe. Você se dirige para os armários, a um comando seu os armários se movem mais rápido que a vista, e pára à frente uma gaveta intitulada shdf-6345. Do seu interior você apanha com as mãos um arquivo, aquele que procurava, aquele que dependia sua vida, você encontrou o novo vírus de computador que está sendo desenvolvido pela Data Tech, você ignora os porquês dele, mas o importante é que você o achou, se salvou. Salvou tudo que você é, e tudo que você conseguiu.

Mas rápido que um milissegundo você o copia para a memória do seu cyberdeck e para uma região da Rede onde você mantém um pequeno depósito de dados (disco virtual), e sai daqui o mais rápido que pode, se desconectando logo a seguir, por precaução.

No dia seguinte, ao se conectar, vê que há uma mensagem. É de alguém que lhe prestou um favor, e pede outro em troca. Você responde a mensagem, junto, uma cópia do vírus. Alguns minutos depois você se encontra na Rede, em uma ampla sala, onde outros três usuários se encontram, todos inclusive você, usam arquétipos de executivos. Você está negociando o vírus, e logo vê sua conta crescer vertiginosamente. Missão completa; “*Meus parabéns!*” – um deles fala.

New York, 2078, não é um lugar assim tão ruim para viver, desde que tudo de certo... ☺

Cyberwear

*“Imagine a força da nova tecnologia;
com a resistência do fino duraço.
Sonhe com a energia dos elétrons;
unida à incansável e sedenta ciência.
Apenas vislumbre o alcance do dinheiro;
com a possibilidade de tudo comprar e substituir.
Agora, insira tudo isso em suas veias.
Esse é o Poder.”*

Forge

Hoje todas as partes do corpo humano podem ser substituídas ou melhoradas por similares biônicos de aparência idêntica aos originais – desde folículos capilares até suor – com capacidades que variam do mundano ao extraordinário. Melhorias biônicas sempre fizeram parte do universo cyberpunk, representando, em seu grau máximo, a fusão da sociedade com a tecnologia e, em muitos casos, a sua perda de humanidade, o que em *Por um Fio...* é uma realidade.

CYBERWEAR NA CAMPANHA

Alguém com cyberwear (biônico ou implantado) é chamada de ciborgue. O termo “cromada” também é muito usado, mas como um insulto ou indicando um valor depreciativo. Os termos “biônico” e “implante” indicam cyberwear. Os itens aqui descritos são o que há de mais avançado para NT 9 e tudo que não estiver discriminado é de NT 9.

O cyberwear em *Por um Fio...* é comprado da seguinte maneira: no momento da criação do personagem, o cyberwear é adquirido unicamente por pontos de personagens, o que permite que sejam adquiridos mesmo por personagens falidos (neste caso ele os roubou, recebeu como pagamento de algum antigo serviço, etc). Durante a campanha eles são adquiridos unicamente por dinheiro (lembre-se que Confortável é o nível máximo de riqueza permitido aos PJs durante a sua criação) sendo o seu total em pontos acrescido ao do personagem.

Custo e Disponibilidade

As regras descritas aqui assumem que a instalação de cyberwear é relativamente simples. Devido a seu valor, cyberwear nunca é descartado até que esteja totalmente destruído, o que dá um significado totalmente novo à expressão “saquear os corpos”. A tecnologia é comum, logo existem clínicas clandestinas disponíveis para todos os tipos de cirurgia barata (e ilegais). Como não são, por definição, regulamentadas, a qualidade disponível variará muito – desde o melhor trabalho disponível até o açougue da esquina.

Legalmente, em New York e na maior parte dos EUA e Canadá, o uso de cyberwears é bastante tolerado, desde que não chame a atenção. Qualquer cidadão pode possuir um desde que não possua armas, compartimentos ocultos e seus limites técnicos, como força, estejam dentro do tolerado (o que significa valores em torno de 14). A estes usuários o governo fornece um certificado o que lhes dá acesso a lugares restritos. Esse certificado é automaticamente lido pelos sensores do local que libera o acesso. Existem outros níveis de certificação, alguns fornecidos pelo governo, como aqueles conferidos aos militares, e muitos fornecidos pelas megacorporações. Na cidade de New York apenas a Reveded Corporations fornece esse tipo de permissão e certificação.

As vantagens Poderes Legais e Hierarquia Militar frequentemente já possuem as permissões e certificações necessárias para o uso de cyberwear com qualquer especificação. Todavia, cyberwears com armas são sempre muito controlados.

Efeitos Sociais

Os usuários de cyberwear terão que enfrentar suas próprias diferenças e o fato que em muitas sociedades transformar-se total ou parcialmente em uma máquina é um estigma social. De modo geral o povo de New York reage com indiferença a tudo, inclusive a ciborgues, desde que eles sejam discretos e não se portem como ameaças. Todavia, há um medo intrínseco que persegue esses usuários, seja porque os maiores criminosos sempre os usam, seja porque nunca se sabe o que um determinado biônico pode fazer. Assim, qualquer um que porta um cyberwear claramente identificável (com a modificação Aparência Artificial, por exemplo) sempre será tratado com desconfiança (-2 em todos os testes de reação), além disso, a grande maioria dos lugares públicos, como shoppings, usa sensores para barrar a entrada de ciborgues inconvenientes (isso significa que usuários de cyberwears da alta sociedade não serão incomodados).

ASPECTOS TÉCNICOS

Partes biônicas pesam aproximadamente o mesmo que as naturais e são tratadas da mesma forma a menos que se especifique o contrário. Um braço biônico padrão, por exemplo, possui a mesma força e destreza que o braço natural naquele usuário.

Instalação e Remoção

A descrição de cada cyberwear traz a quantidade de tempo necessário para a recuperação após a cirurgia e o tempo que o usuário precisa para se adaptar ao equipamento e usá-lo normalmente. A operação para se ligar ou implantar uma parte custa \$1.000 por ponto de personagem. Quando se substituem órgãos emparelhados (ouvidos, olhos, etc.), este valor corresponde à instalação do par... se apenas um deles estiver sendo instalado, o personagem deverá pagar 70% do preço. Para se fazer a ligação de uma parte biônica, é necessário ser bem sucedido em um teste de habilidade na perícia Cirurgia (Cibernética). A especialidade cibernética é comum a partir de NT 9.

Energia

A premissa geral é a de que pequenos implantes precisam apenas da energia elétrica corporal, os biônicos maiores, como um braço, utilizaria além da eletricidade do corpo, também reações químicas (como com a glicose do sangue) para obter a sua energia. Supõe-se que aquilo que o corpo gasta para manter um braço natural, é suficiente para manter um braço biônico idêntico. Para membros e outros implantes que são mais fortes e conseqüentemente gastam mais energia que o corpo fornece, eles são equipados com uma célula de energia tipo C recarregável, que o mantém por um mês, mas esta célula é dedicada e interna, ou seja, para ser retirada é necessário desmontar o biônico, e mesmo que seja retirada não funcionará em nenhum outro aparelho elétrico ou biônico (a não ser um biônico *exatamente* igual).

Força

É possível ter força além da normal num membro; o metal é mais forte que a carne. No entanto, força sobre-humana será difícil; mesmo que o braço biônico seja capaz de levantar meia tonelada, o resto do corpo não o é! Se os jogadores quiserem que seus personagens sejam capazes de erguer várias toneladas, precisam dar um jeito de reforçar o esqueleto inteiro ou ele se esfacelará. Para braços e pernas biônicos, admita que o corpo humano seja capaz de suportar um membro com até ST+5 em relação ao corpo. Cada ponto acima disso causa um ponto de dano ao corpo quando um feito que exige essa força for feito. Um dano igual ou superior a uma HT causa a quebra de vários ossos e incapacitação do personagem. A reconstrução biônica permite suportar feitos de membros com até ST+20 em relação ao corpo. O corpo artificial total suporta até ST+30.

Montagem/Implante de Armas Vs Ataque Inato

A quarta edição do GURPS optou por utilizar a vantagem Ataque Inato para simular todo tipo de ataque que parte do personagem, inclusive armas implantadas, abandonando a mecânica do GURPS Cyberpunk em favor da generalidade. Todavia, este livro optou por manter o sistema, primeiramente porque *Por um Fio...* foi construído com base nestas regras sobre cyberwear, e por fim esse sistema é mais adequado e “realista” ao universo proposto, com adaptações para a 4^o edição. Em *Por um Fio...* o Ataque Inato existe apenas para PdMs, devendo os PdJs fazerem uso dos cyberwears Montagem ou Implante de Armas para adquirir ataques com armas incorporados ao seu corpo.

Dano a Partes Biônicas

Todos os membros biônicos têm RD 3. São necessários dois pontos de dano para provocar uma lesão incapacitante em um ouvido ou olho biônico normal, 4 para uma mão biônica e 6 para um braço/perna biônica. Como estas partes não possuem vida elas são resistentes a dano Perfurante ou Penetrante (aplique os seguintes modificadores no lugar dos habituais: perfurante e pa++ x1, pa+ x1/2, pa x1/3 e pa- x1/5). O dano não produz atordoamento, sangramento, perda temporária de DX ou outros efeitos “dolorosos”, no entanto, as partes biônicas não se curam – precisam ser reparadas ou substituídas.

Consertos em Partes Biônicas

Os custos de reparo dependem do tamanho do estrago que a parte sofreu. Se um órgão ou membro biônico tiver perdido a metade dos pontos necessários para incapacitá-lo, o custo para repará-lo será 25% do custo da parte original. Se tiver perdido exatamente o número de pontos de vida suficiente para incapacitá-lo, o custo será 50%, e assim por diante. Se um membro sofrer mais que o dobro do estrago necessário para incapacitá-lo, ele foi destruído e terá que ser substituído. A perícia Mecânica (Robótica) é necessária para reparar partes biônicas e inclui os conhecimentos necessários no campo da eletrônica. O tempo necessário para fazer um trabalho de qualidade é de 1 a 6 horas, dependendo do cyberwear. Pode-se tentar fazer reparos de emergência no campo com redutor mínimo de -2. Eles não devolverão os pontos de vida perdidos às partes, mas poderiam fazer com que elas funcionassem novamente no caso de estarem incapacitadas. Os reparos levam pelo menos um minuto por teste de perícia.

Modificações e Ampliações

Todos os cyberwears podem ser alterados, acrescentando características. As Ampliações são alterações que podem aumentar ou diminuir o custo em pontos e dinheiro das partes. Estão na forma de porcentagens e podem ser encontrados a seguir, genericamente, e especificamente, na descrição de cada cyberwear. Em sua aplicação some todas as porcentagens, positivas e negativas, aplicando apenas o resultado dessa operação ao custo do cyberwear, que pode ter seu custo reduzido até o máximo de -80%.

Modificações são sempre específicas e são cyberwears criados para cyberwears. As modificações são sempre dependentes de um cyberwear e se este for incapacitado os modificadores também são. Se destruído, todas as modificações também o são. Ao aplicar ampliações/limitações em cyberwears que possuem modificações você *pode* aplicar o modificador final em porcentagem ao cyberwear e a todas as suas modificações.

AMPLIAÇÕES E LIMITAÇÕES

Certos modificadores (tanto ampliações como limitações) podem ser aplicados a equipamento biônico. Isto faz com que seu preço, tanto em pontos quanto em Créditos, suba ou desça uma determinada porcentagem. Alguns modificadores são inapropriados para determinados cyberwears e caberá ao GM a palavra final.

Aparência Artificial -25% ou -50%

Todos os custos de cyberwear assumem que eles são feitos para parecerem e darem a sensação de serem idênticos aos equivalentes humanos. Um artefato biônico que possa ser visto de perto como artificial e parece artificial ao tato é 25% mais barato, enquanto substitutos obviamente artificiais (membros reluzentes de prata, olhos luminescentes, etc.), custam a metade. Logicamente esta alteração não se aplica a cyberwears internos.

Dissimulador +10% ou +20%

Os usuários de cyberwears são preocupação constante, o que torna o uso de sensores comum em lugares públicos, como shoppings. Esta modificação não impede que o cyberwear seja detectado, mas fornece ao sistema uma identificação falsa, como se fosse um equipamento legal. Sensores de última geração podem acabar por penetrar nesta proteção (decisão do GM), mas se esta modificação for adquirida na forma mais cara, mesmo que os sensores ultrapassem a dissimulação eles não serão capazes de obter dados específicos sobre o cyberwear.

Precisa Recarregar -20% ou -40%

Por algum motivo, talvez uma falha de engenharia, seu cyberwear precisa de recargas de energia constantes ou deixará de funcionar. Por -20% serão necessárias recargas semanais ao custo em créditos de 1% do valor total da parte. Pelo dobro do redutor a recarga deverá ser diária. Se o usuário possuir a perícia Mecânica (Robótica) ele poderá tentar recarregar o cyberwear em campo se tiver as ferramentas necessárias e uma quantidade de células de energia equivalente ao custo da recarga que serão drenadas no processo.

Removível +10%

A peça pode ser facilmente removida do corpo, deixando apenas um soquete com sua interface cibernética. Esta possibilidade é útil nos casos de manutenção, substituição do equipamento, no caso de o dono possuir mais de um item dentre a qual queira escolher um e possivelmente outros fins – um disfarce, talvez, ou por estar na moda. Partes totalmente internas não podem ser removíveis.

Rejeitado -20% ou -40%

Este é o resultado de controle de qualidade inadequado, freqüentemente ocorre com equipamento recuperado de cadáveres. Uma vez por semana o portador tem que fazer um teste de HT (resultado maior ou igual a 15 neste teste significa uma falha). Se falhar, o corpo começará a rejeitar o cyberwear. Terá que fazer um teste de HT todos os dias (15 ou mais é uma falha). Falha significa a perda de um ponto de vida e um redutor cumulativo de -1 no próximo teste de HT (máximo de -4). Trata-se de um dano sistêmico que pode ser curado, mas a condição não pode ser curada até que um engenheiro cibernético o repare (e o jogador pague os pontos!). A versão normal desta modificação é uma limitação de -20 %, pelo dobro do desconto o dano causado só pode ser curado com uma remoção e uma revisão (e recompra da modificação). O redutor nos testes desaparece com a cura do dano total.

Resistência Extra +25% ou +50%

Uma mão possui 4 pontos de vida, um braço ou perna 6 e um olho biônico ou equivalente, 2 pv. Essa quantidade de PV pode ser multiplicada por 2,5 por um aumento em seu custo de 25%, ou multiplicado por 5 por +50%.

Volúvel -10% até -80%

Numa situação de tensão (combate ou outra situação qualquer, determinada pelo GM), este equipamento poderá não funcionar! Quando diante de uma situação de tensão em que você fará uso do cyberwear jogue contra o número de ativação, sucesso indica normalidade. Em caso de falha ele deixa de funcionar de 1d minutos. A economia em pontos de personagem depende de quanto freqüentemente o equipamento falha:

Número de ativação	Modificação
5	-80%
8	-40%
11	-20%
14	-10%

Quando voltar a funcionar, ele o fará normalmente até a próxima situação de tensão. Teste apenas uma vez por encontro – no máximo uma vez a cada dez minutos.

ALTERAÇÕES CORPORAIS

Nenhuma das alterações corporais pode receber ampliações ou limitações, com exceção que o Corpo Artificial Total pode receber Aparência Artificial e/ou Dissimulador.

Corpo Artificial Total

Custo: \$500.000 (100 pontos)

Tempo de Recuperação: 4 semanas

Grau de Legalidade: 4 para atributos padrões

Todo o corpo é substituído por partes artificiais. A pessoa é um andróide, apenas seu cérebro é humano (a não ser que você possuía a vantagem Mente Digital), sem necessidade de comer, beber, excretar ou respirar. A capacidade sexual é mantida desde que não receba a modificação Aparência Artificial, mas é estéril. Ele não pode recuperar os pontos de vida perdidos sem ser reparado, mas é imune a venenos e doenças, perda de sangue e é capaz de sobreviver no vácuo. Como seu corpo não possui vida ele é resistente a dano Perfurante ou Penetrante (aplique os seguintes modificadores no lugar dos habituais: perfurante e pa++ x1, pa+ x1/2, pa x1/3 e pa- x1/5), mas você falhará no teste de HT quando seus pontos de vida chegarem a -HT. A ST aumenta em 50%, possui 5 pontos de vida extras, RD igual a 3 em todo o corpo e se conectado a Rede a duração da sua fase é reduzida em 2%. Todavia, é suscetível a ataques contra sistemas elétricos/eletrônicos (um sucesso decisivo contra você o deixa inconsciente), não possui e não pode gastar pontos de fadiga, seu corpo não flutua se imerso na água e seu peso é dobrado em relação à força (antes do aumento de 50%). Como o seu cérebro é orgânico você envelhecerá, mas como se tivesse a vantagem Longevidade, precisará dormir 6 horas diárias e a cada 6 meses precisará realizar a manutenção do sistema que mantém os tecidos. O custo acima é o básico, mais o custo dos membros e partes não-básicas (que acrescentam bônus ou melhorias). Este cyberwear inclui a metacaracterística Máquina e as vantagens e desvantagens Fragilidade (Não-Natural), Resistência a Dano x3, Não Come Nem Bebe, Não Respira, Resistência ao Vácuo e à Pressão, Lacrado e Elétrico.

Reconstrução Biônica

Custo: \$25.000 (8 pontos)

Tempo de Recuperação: 4 semanas

Grau de Legalidade: 4

Os ossos são fortalecidos com metal laminado e os órgãos internos recebem contramedidas de emergência. A pessoa ainda é de carne em sua maior parte, mas é mais difícil de ser morta. Ganha 5 pontos de vida adicionais e o crânio passa a ter RD 3. Não existe desconto por aparência artificial. No tratamento médico dado a um personagem reconstruído bionicamente é preciso que se use um jogo de ferramentas eletrônico além dos instrumentos médicos normais, caso contrário a perícia a qual o médico ou socorrista utiliza (Primeiros Socorros, Cirurgia ou Diagnóstico, conforme seja apropriado) será submetida a um redutor mínimo de -2 e será recuperada apenas metade dos PVs que normalmente o são.

Pontos de Vida Suplementares

Custo: \$2.500/nível (2 pontos/nível)

Tempo de Recuperação: 1 semana

Grau de Legalidade: 4

Cartilagem e tendões são reforçados e sistemas internos de bioreparação e manutenção de vida de emergência, que permitem que seu corpo continue a funcionar mesmo depois de ter sofrido mais dano que um ser humano normal é capaz de suportar, são instalados. Estes sistemas incluem estabilizadores cardíacos, oxigenadores sanguíneos, coagulantes artificiais, neurônios protegidos com ligações feitas de fibra ótica e sistemas similares. Cada nível concede ao personagem 1 ponto de vida extra.

Invólucro Hermético

Custo: \$50.000 (25 pontos)

Tempo de Recuperação: 4 semanas

Grau de Legalidade: 4

Este invólucro hermético de polímero transparente, que cobre todo o corpo protege quem o usa de vácuo, gás, e uma temperatura de até 60°. Na ausência de um ato de vontade, o invólucro se fecha e não deixa o ar entrar nem sair. O usuário precisará de oxigênio ou sufocará (dormir requer prática!). O invólucro mantém a temperatura do corpo em seu nível normal, e há válvulas para a ejeção de excrementos. Pode-se sobreviver indefinidamente no vácuo ou outros ambientes hostis, se o suprimento de oxigênio permitir, além disso, o invólucro impede que se perca qualquer célula ou qualquer outro resíduo biológico. Por esta razão este cyberwerer tem boa procura por usuários que não desejam deixar pistas!

Armadura Dérmica

Custo: \$30.000 (15 pontos)

Tempo de Recuperação: 4 semanas

Grau de Legalidade: 2

A pele é removida e aplicada por todo o corpo uma camada ultrafina de monocris, logo em seguida a pele é regenerada, que termina por se entranhar na malha balística e formar uma armadura resistente a todos os tipos de danos e que protege todo o corpo (com exceção dos olhos!). O personagem passa a ter RD 5 em todas as áreas do corpo, excluindo-se os olhos, com a limitação Pele Rija (efeitos que exigem toque ou arranhão o afetam como se não tivesse RD e sofre dano por traumatismo).

Modificações para Alterações Corporais

Animação Suspensa

Custo: \$15.000 (8 pontos)

Pré-requisito: Pontos de Vida Suplementares

Grau de Legalidade: 4

Como último recurso as suas contramedidas suspendem as funções do corpo na tentativa de salvá-lo. Quando Você falhar no teste de HT que verifica a sua morte repita o teste. Se for bem sucedido você não morrerá e entrará em um estado muito próximo disso. Não há chance de acordar sem ajuda e você poderá permanecer por até HT/3 dias. Se você não receber ajuda até o fim desse período realize um teste de HT, se obtiver um sucesso decisivo você acordará em 3d horas, qualquer outro resultado indica morte. Essa modificação não o ajudará em caso de morte automática, como quando é atingido cinco vezes o valor negativo da HT. Enquanto você estiver inconsciente você continuará precisando de ar (mas em uma quantidade muito menor) e apenas um exame com a perícia Medicina poderá determinar que você esteja vivo

Compartimento Oculto

Custo: \$2.000 (2 ponto)

Pré-requisito: Corpo Artificial Total

Grau de Legalidade: 4

Um corpo biônico pode ter um ou mais compartimentos grandes o suficiente para qualquer objeto pequeno de formato razoável que não ultrapasse o total de 4 kg na região do tronco. Para compartimentos nos braços ou pernas utilize a modificação correspondente para Membros Biônicos. Não há desconto por parecer artificial – é oculto!

Blindagem

Custo: Variável (veja abaixo)

Pré-requisito: Corpo Artificial Total

Grau de Legalidade: 4

Todo o corpo biônico ou apenas parte dele pode receber blindagem que o protege contra todos os ataques. Essa blindagem é rígida e considerada metálica contra armas iônicas. Ao custo de 5 pontos/nível ou \$5.000/nível o corpo todo é blindado, concedendo 1 ponto de Resistência a Dano por nível. Por 4 pontos/nível ou \$4.000/nível adiciona-se 1 ponto de RD a um par de membros (braços ou pernas) e por 3 pontos/nível ou \$3.000/nível adiciona-se 1 ponto de RD a um par de mãos ou pés. Se apenas um braço ou perna for blindado cada ponto de RD custará 3 pontos/nível ou \$3.000/nível e só uma mão ou pé custará 1 ponto/nível ou \$1.000/nível. Blindar a cabeça custa 2,5 pontos/nível ou \$2.500/nível e proteger só o crânio custa 1,5 pontos/nível ou \$1.500/nível. Proteger apenas o tronco custa 4,5 pontos/nível ou \$4.500 por nível de blindagem.

Densidade Ampliada

Custo: \$20.000 (8 pontos)

Pré-requisito: Reconstrução Biônica

Grau de Legalidade: 3

Seus ossos são reforçados pela substituição de parte do cálcio por moléculas artificiais de alta densidade. Isso aumenta seu peso e resistência a dano contundente. Você ganha 3 pontos de Resistência a Dano contra contusão, aumenta em 10 pontos a força suportada por membros biônicos (fl.114), mas aumenta o seu peso em 10%.

MEMBROS BIÔNICOS

Braço

Custo: Variável (veja abaixo)

Tempo de Recuperação: 1 semana

Grau de Legalidade: 4 para atributos padrões

Um braço biônico pode ter uma ST e/ou DX maior que a do corpo. Custa 3 pontos (\$2.500) por ponto de ST a mais que a ST do corpo para um braço, e 5 pontos (\$5.000) por ponto de ST para dois braços. Esta ST se aplica somente a esforços para levantar, arremessar, atacar e causar dano com esses braços, não alterando os Pontos de Vida ou a Carga Básica. Cada ponto de DX a mais custa 12 pontos (\$10.000) para um braço ou 16 pontos (\$15.000) para os dois braços, essa DX não altera a Velocidade Básica e não se aplica a perícias de combate. Façanhas que exigem as duas mãos demandam dois braços biônicos para que se ganhe qualquer bônus adicional em ST ou DX. A compra de um braço biônico inclui a mão.

Mão

Custo: Variável (veja abaixo)

Tempo de Recuperação: 1 semana

Grau de Legalidade: 4 para atributos padrões

Uma mão biônica pode ter uma ST e/ou DX maior que a do corpo. Custa 2 pontos (\$2.000) por ponto de ST a mais que a ST do corpo para uma mão, e 4 pontos (\$4.000) por ponto de ST para duas mãos. Esta ST se aplica somente para finalidades de agarre e dano corpo a corpo (apenas para segurar, estrangular ou esmagar), não alterando os Pontos de Vida ou a Carga Básica. Cada ponto de DX a mais custa 6 pontos (\$6.000) para uma mão ou 10 pontos (\$10.000) para duas mãos, essa DX não altera a Velocidade Básica e não se aplica a perícias de combate. Façanhas que exigem as duas mãos demandam dois braços biônicos para que se ganhe qualquer bônus adicional em ST ou DX.

Perna

Custo: Variável (veja abaixo)

Tempo de Recuperação: 1 semana

Grau de Legalidade: 4 para atributos padrões

Uma perna biônica pode ter uma ST e/ou DX maior que a do corpo. Custa 4 pontos (\$4.000) por ponto de ST a mais que a ST do corpo para uma perna, e 6 pontos (\$6.000) por ponto de ST para duas pernas. Esta ST se aplica somente a esforços para atacar e causar dano com essa perna, não alterando os Pontos de Vida. Se você possuir as duas pernas biônicas acrescente metade da diferença entre a ST das pernas e do corpo para determinar a Carga Básica e distância de salto. Cada ponto de DX a mais custa 12 pontos (\$10.000) para uma perna ou 16 pontos (\$15.000) para as duas pernas, essa DX não se aplica a perícias de combate. Se você possuir duas pernas biônicas acrescente metade da diferença entre a DX das pernas e a do corpo para determinar a Velocidade Básica.

Cauda

Custo: Variável (veja abaixo)

Tempo de Recuperação: 1 semana

Grau de Legalidade: 4 para atributos padrões

Uma cauda pode ser implantada no final da coluna cervical do personagem podendo golpear ou apanhar objetos. Essa cauda possui a mesma ST e DX do corpo, estes atributos podem ser alterados conforme as regras para o braço biônico. Uma cauda padrão custa 10 pontos e a aparência artificial não reduz seu custo. Ela é ultraflexível, possui o alcance de 1 metro e é capaz de causar GDP-1 de dano contundente. Some +100% para cada metro extra de alcance (e MT) e/ou -50% se ela não for capaz de manipular objetos. Por outros 15 pontos sua cauda passa a ter um ataque constrictivo contra alvos com um modificador de tamanho (MT) igual ou menor que sua cauda, e por mais 5 pontos espinhos podem ser instalados alterando o dano dos seus golpes para perfurante.

Modificações para Membros Biônicos

Ancoras

Custo: Variável \$15.000 (10 pontos)

Pré-requisito: duas Pernas Biônicas.

Grau de Legalidade: 3

Trata-se de pequenas garras de titânio instaladas nos pés, capazes de fixar as pernas biônicas do personagem em qualquer superfície rígido. O custo acima cobre qualquer número de pernas. Este cyberwear é útil principalmente para o disparo de armas pesadas (diminui 1 no recuo) e para impedir que o cyborgue seja arrastado (fornece bônus de +4). Entre outras coisas, o cyborgue pode ainda fixar seus pés em uma parede, por exemplo. As ancoras utilizam a ST das pernas (com o +4) em disputas de ST.

Blindagem

Custo: Variável (veja abaixo)

Pré-requisito: Mão, Braço, Perna ou Cauda Biônicos.

Grau de Legalidade: 4

Qualquer membro biônico pode receber blindagem que o protege contra todas as formas de ataques, com exceção de energia iônica. Por 4 pontos/nível ou \$4.000/nível adiciona-se 1 ponto de RD a um par de membros (braços ou pernas) e por 3 pontos/nível ou \$3.000/nível adiciona-se 1 ponto de RD a um par de mãos ou pés. Se apenas um braço ou perna, ou uma cauda, for blindado cada ponto de RD custará 3 pontos/nível ou \$3.000/nível e só uma mão ou pé custará 1 ponto/nível ou \$1.000/nível.

Compartimento Oculto

Custo: \$1.000 (1 ponto)

Pré-requisito: Braço, Perna ou Cauda Biônicos.

Grau de Legalidade: 3

Um braço, perna ou cauda biônicos podem ter um compartimento oculto grande o suficiente para qualquer objeto pequeno de formato razoável que não ultrapasse 1 kg. Para um compartimento no tronco veja a página anterior. Não há desconto por parecer artificial – é oculto!

Compensador de Recuo

Custo: \$6.000/nível (6 pontos/braço)

Pré-requisito: um ou dois Braços Biônicos

Grau de Legalidade: 2

Sistemas de amortecimento absorvem o recuo de armas disparadas. Para amortecer o recuo de armas que utilizam as duas mãos você precisa que ambos os braços possuam esta modificação. Diminua o recuo de armas de projeteis em um ponto (recuo mínimo igual a 2).

Estabilizadores de Mira

Custo: \$5.000/braço (5 pontos/braço)

Pré-requisito: um ou dois Braços Biônicos

Grau de Legalidade: 2

Giroscópios mantêm os braços estáveis mesmo com interferência externa, como vibração ou movimento do usuário. Para estabilizar uma arma de duas mãos você precisa de dois braços biônicos modificados. Diminua em 1 ponto os redutores devidos a terreno ou movimento.

Montagem de Armas

Custo: \$2.000 a cada ½ kg 4 pontos/membro

Pré-requisito: Mão, Braço, Perna ou Cauda Biônicos.

Grau de Legalidade: depende da arma

Um membro biônico pode conter uma arma de feixe ou de fogo escondida. Um braço biônico pode conter uma arma de até 2,5 kg, uma perna até 5 kg e uma mão biônica pode esconder uma arma de até 1 kg. Isto não requer uma segunda operação – trata-se apenas de um membro biônico modificado. A menos que a arma inclua munição com propelente químico é quase impossível detectá-la dentro de um membro biônico sem desmontá-lo fisicamente, fazer um medi-sensor total ou um exame de raios X. Mesmo com o resultado do exame, o inspetor tem que fazer um teste de IQ-2 para ver se consegue interpretar corretamente os resultados. A montagem da arma custa \$2.000 para cada ½ kg, caso esteja sendo montada num membro novo; dobre o custo em um membro existente. O custo mínimo para a montagem em uma mão é de \$5.000. A arma é paga separadamente. Caso se tenha optado pelo desconto dado para uma modificação obviamente artificial, qualquer um perceberá que o membro tem uma arma embutida! A arma é disparada por comando neural e se o usuário possuir uma legenda ótica terá seus dados junto à sua visão.

Impulsores

Custo: \$10.000/nível (10 pontos/nível)

Pré-requisito: duas Pernas Biônicas

Grau de Legalidade: 4

Trata-se de um sistema de controle e impulsor de reação capaz de ampliar saltos e também amortecê-los, se você cair de uma altura menor da que é capaz de saltar, não sofrerá nenhum dano. Cada nível dobra a sua capacidade de salto com base na ST das suas pernas.

Montagem de Equipamentos

Custo: \$500 a cada ½ kg 2 pontos/membro

Pré-requisito: Mão, Braço, Perna ou Cauda Biônicos.

Grau de Legalidade: depende do equipamento

Um membro biônico pode conter um equipamento assim como uma arma. Um braço pode conter um ou mais equipamentos de até 1,5 kg no total, uma mão de ½ kg e uma perna de até 3 kg. A montagem de equipamento em uma mão custa no mínimo \$1.000. Assim como a montagem de armas, apenas um exame minucioso pode detectá-lo. Dessa maneira você pode ter um lança-arpê ou um intercomunicador de médio alcance montado em seu biônico, assim como qualquer outro equipamento de tamanho e peso adequados. Esta modificação é incompatível com Compartimento Oculto. Na verdade a Montagem de Equipamentos utiliza o espaço que seria esvaziado para a instalação do Compartimento Oculto. Os comandos básicos do equipamento instalados são acionados por comando neural, mas a utilização do equipamento não se altera na essência, por exemplo, para utilizar o intercomunicador montado no seu braço você ainda precisará falar perto dele. Se o usuário possuir uma legenda ótica ele terá as informações do equipamento, como nível de energia de sua célula, dados e possíveis danos, projetada em seu campo de visão.

ARMAS E ACESSÓRIOS

Qualquer armamento embutido incluirá seus próprios circuitos localizadores de defeitos que o portador pode monitorar. Um personagem com Legenda Ótica obtém informações específicas sobre a arma simplesmente desejando. De qualquer maneira sempre será possível conexão sem-fio a um computador que será capaz de analisar a situação do cybewear. Devido à sua natureza nenhum pode receber Aparência Artificial.

Ferrão

Custo: \$2.000 (15 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 dia

Grau de Legalidade: 3

Trata-se de uma agulha de injeção implantada na boca, usualmente sob a língua ou num incisivo oco, mas também podem ser instalados nos órgãos genitais. São apreciados por assassinos e agentes especiais, especialmente assassinas que usam o ato sexual para matar suas vítimas. Em combate é preciso um sucesso numa tentativa de morder para colocá-lo em operação. Em vez de provocar dano, a agulha injeta uma dose de qualquer droga ou veneno e a vítima pode sentir uma leve ferroadinha (que será totalmente ignorada em meio a outras sensações...). Em um ser humano normal é possível instalar até quatro ferrões, mas apenas dois na mesma área. Diferentemente da maioria dos implantes, os ferrões não podem ser detectados sem um exame médico completo. Geralmente, devido à sua natureza, não há defesa ativa contra este tipo de ataque, a não ser em uma tentativa de morder em combate de perto. Os GMs ou jogadores que desejarem poderão usar sua imaginação...

Garras

Custo: \$4.000/\$8000 (5/8 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 dia

Grau de Legalidade: 3 (1 se de duraço ou plástiaço)

Trata-se de garras-navalhas implantadas nas mãos do usuário. Podem ser retraídas ou estendidas à vontade. São úteis também para escalar, acrescentando +1 à perícia de Escalada. Por 5 pontos você possui garras retráteis curtas, mas afiadas, como as de um gato, que causam GDP de dano por corte. Por 8 pontos você possui garras longas, de 15 a 20 cm de comprimento, que brotam das articulações e não das pontas dos dedos. Essas garras causam GDP/Corte ou GDP/Perfuração de dano, a escolha do usuário no momento do ataque. Se apenas uma das mãos for equipada com garras reduza o custo em 50% (arredondado para cima). Se equipadas com vibrolâminas crescente +150%, +300% se for de duraço (mesmos efeitos das armas mistas) ou se feitas de plástiaço (indetectáveis por sensores) crescente +50%. É necessário um turno para estender as garras, a menos que o ciborgue tenha a perícia Sacar Rápido (Garras). Diminua 25% do custo se as garras não forem retráteis.

Implante de Armas

Custo: \$8.000/ ½ kg da arma (5½ kg)

Tempo de Recuperação: 1 semana

Grau de Legalidade: depende da arma

Uma arma pode ser implantada cirurgicamente dentro da carne viva e disparada com um comando mental. A arma não será perceptível, a menos que o usuário passe por um exame completo com raio-X ou até que ela dispare. Os pontos de abertura para carga e disparo serão escondidos por pele falsa. Uma arma pequena pode ser embutida numa mão, disparando pela ponta do dedo. Somente armas de ½ kg ou menos podem ser usadas desta forma. Uma arma dentro do braço é disparada por impulsos neurais e o tiro sai pela ponta do dedo ou por uma abertura na palma da mão. Pode-se usar uma arma de até 2 kg. Uma arma pode também ser embutida numa perna, disparando pelo calcanhar. Isto é incômodo já que o usuário tem que se firmar sobre uma perna para atirar, mas se pode instalar armas pesando até 4 kg. Implantes em outras regiões do corpo ficam a critério do GM.

Reservatório de Veneno

Custo: \$1.000 (10 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 dia

Grau de Legalidade: 3

Trata-se de um reservatório de veneno (ou outros produtos químicos – alucinógenos são sempre os favoritos) que é compatível com o cyberwear Ferrão (que é inútil sem um reservatório de veneno) ou Garras (o que amplia sua letalidade). O reservatório de veneno também pode ser usado para embeber munição de armas localizadas no braço. Um reservatório de veneno contém 50 doses, pode ser reabastecido e pode ser dividido em duas partes, permitindo que o ciborgue alterne entre dois líquidos; um veneno e seu antídoto são escolhas comuns, para o caso de engano. Um pacote de 50 doses de veneno de cobra sintético custa \$5.000; um “pacote padrão” vem com 45 doses de veneno e 5 doses de antídoto. Divida o preço pela metade se o reservatório for embutido numa mão artificial. Um reservatório desse tipo pode armazenar veneno de contato que seria muito perigoso se fosse real!

IMPLANTES

Os implantes são cyberwears que geralmente são instalados no interior do corpo do usuário e ampliam ou lhe dão novas habilidades, mas sem realizar uma intervenção de grande porte e tentando preservar o aspecto original do usuário. Por esta característica nenhum dos cyberwears abaixo descritos pode receber o modificador Aparência Artificial.

Abafador Sonoro

Custo: \$15.000/nível (5 pontos/nível)

Tempo de Recuperação: 1 semana

Grau de Legalidade: 2

Microfalantes espalhados pelo corpo criam um padrão de difração sonora que ajuda a eliminar todo o som na vizinhança do ciborgue. Este aparato dá um bônus igual a +2 nos testes de Furtividade para cada nível da vantagem, contanto que a vítima dependa da audição e não da visão e o usuário este imóvel. Este bônus deverá ser reduzido à metade caso o ciborgue esteja fazendo qualquer movimento ou de outra forma produzindo ruídos. Devido ao seu potencial este cyberwear é muito controlado e visto com maus olhos pelas forças de segurança pública.

Amplificador de Reação

Custo: \$30.000 (15 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 semana

Grau de Legalidade: 2

Este cyberwear é composto por amplificadores de reação espalhados pelos músculos do usuário e um chip implantado na base do crânio que os controla. O resultado é um bônus de 0,50 para determinar a Velocidade Básica. Se o personagem possuir o cyberwear Cervical Reforçada ou Reconstrução Biônica em conjunto com este o bônus passa ser de 1,00 na Velocidade Básica do ciborgue. Este implante é considerado material militar e é comum que o exército ou órgãos de segurança o retire ou o inutilize de seus usuários quando estes deixam o serviço ativo.

Biomonitor

Custo: \$2.500 (2 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 semana

Grau de Legalidade: 4

É um aparelho que monitora seus sinais vitais; normalmente inclui um pequeno mostrador em algum lugar de seu corpo (ou projetado em sua retina se você tiver uma legenda ótica). Ele monitora o pulso, o batimento cardíaco, a pressão sanguínea, a respiração, os níveis de açúcar e de álcool, e inclui um EEG bem simples e um monitor eletromagnético que indicará alterações extremas no estado mental ou na condição geral de seu cyberwear. Isto proporciona um bônus igual a +2 em qualquer teste de Primeiros Socorros ou Medicina feito em você, desde que o médico possa ver o mostrador ou você possa descrevê-lo para ele. Ou, caso possua um computador, o médico poderá conectar-se através de conexão sem fio à sua leitura de transferência de dados e monitorar diretamente. Um computador médico também poderá monitorá-lo diretamente. Pelo dobro do custo o biomonitor pode ser programado para “pedir ajuda”. Quando o cyberwear registrar um determinado estado ele dispara um sinal de rádio padrão para resgates captável a até 32 km.

Bomba Cortical

Custo: \$1.000 (-15 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 dia

Grau de Legalidade: 1

Trata-se de um minúsculo explosivo na base do cérebro, com um detonador temporizado ou controlado remotamente. Se ele explodir, o indivíduo será morto; seu cérebro e todo o cyberwear em sua cabeça serão destruídos, e todas as pessoas num raio de dois metros sofrerão 1 ponto de dano de contusão. Estas bombas são usadas como um meio de assegurar a lealdade de subordinados não confiáveis, ou para evitar que o indivíduo tenha seu cérebro copiado (ou que seu cyberwear seja roubado) depois de sua morte. Geralmente elas têm uma armadilha corporal para impedir que sejam mexidas. Observe que isto é uma Desvantagem! Estes explosivos podem ainda ser instalados em outras partes do corpo, apesar de ser muito incomum. Uma bomba no coração teria o mesmo efeito letal, já em membros elas apenas os destruiriam e seria uma desvantagem de -4 pontos. Qualquer tentativa não autorizada de desativá-la é submetida a um redutor de -4, que dobra se o custo subir para \$10.000 (-20 pts). Qualquer falha significa detonação.

Cervical Reforçada

Custo: \$20.000 (5 pontos)

Tempo de Recuperação: 4 semanas

Grau de Legalidade: 4

A coluna cervical do personagem é reforçada com titânio e seus nervos internos até a base do cérebro são revestidos por fibras de neuro-conexão (o mesmo material utilizado para ligar um membro biônico à rede neural natural do corpo), isso faz com que o personagem possa processar e acessar uma maior quantidade de dados. Com isso o personagem ganha um bônus de +1 cumulativo quando for pilotar um veículo por conexão neural, por exemplo. Além disso hackers são especialmente favorecidos, diminuindo em 2% o tempo total da Duração da Fase. Pelo fortalecimento extra da coluna, o personagem ganha 1 ponto de vida extra (não acumulável com os PVs concedidos pela Reconstrução Biônica).

Eloquência

Custo: \$15.000 (15 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 dia

Grau de Legalidade: 4

Trata-se de uma câmara sonora modificada e monitorada ciberneticamente instalada na laringe do usuário e programada para criar uma onda portadora reconfortante sempre que o ciborgue estiver falando, cantando, cantarolando ou assobiando. Esta onda dá um bônus de +2 em todos os testes de reação, exatamente da mesma maneira que a vantagem Voz Melodiosa. Se o personagem já tiver a vantagem os efeitos devem ser somados. Dá também ao usuário o benefício de um redutor igual a -3 em qualquer teste de Detecção de Mentira feito contra ele. Os efeitos de um Eloquência são anulados por um Abafador Sonoro.

Filtro Pulmonar

Custo: \$10.000 (5 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 dia

Grau de Legalidade: 4

O sistema respiratório do ciborgue é capaz de filtrar elementos contaminadores, como pólen, fumaça e poeira, além de todo tipo de gás, como o lacrimogêneo, todavia, este cyberwear não irá protegê-lo contra os efeitos de agentes de contato. Pelo dobro do custo o sistema respiratório pode ser melhorado. Além dos benefícios já citados o personagem ganha 2 pontos de fadiga e passa a ser capaz de prender a respiração pelo dobro do tempo normal. Diferente do Suprimento Interno de Oxigênio, este cyberwear necessita que o ar ambiente possua oxigênio e não o ajudará na água, mas funciona indefinidamente e nem há o risco de explodir em caso de ferimentos internos.

Implante Mnemonic

Custo: 1.000/terabyte (1 ponto/terabyte)

Tempo de Recuperação: 1 dia

Grau de Legalidade: 4

Este implante craniano tem como objetivo único de armazenar grandes quantidades de informação, o usuário não tem como acessá-la, a não ser que ligue este cyberwear a um computador. O usuário se torna literalmente uma unidade de armazenamento. Cada ponto concede 1 terabyte de capacidade de armazenamento, que pode ser ultrapassada, mas é perigoso. Para cada 12 horas teste a HT com um redutor igual a -1 para cada terabyte ultrapassado. Falha significa dor (-1 em todos os testes pelas próximas 4 horas), três falhas consecutivas matam o usuário e será impossível copiar-lhe os dados.

Coldre de Carne

Custo: Variável (veja abaixo)

Tempo de Recuperação: 1 hora

Grau de Legalidade: 3

Um coldre de carne é uma cavidade esvaziada e selada dentro da carne viva. São quase impossíveis de encontrar (Ocultamento 20). Um médico começa fazendo testes de Medicina -6 ou Cirurgia -6 e terá um bônus acumulativo de +1 a cada 10 minutos, até -1. Num braço ou perna custam 5 pontos e/ou \$800 para cada ½ kg. de armazenamento, podendo ir até 1,5 kg. No tronco, na região do estômago, custaria apenas 2 pontos e/ou \$500 para cada ½ kg.; o limite depende do tamanho do usuário. Uma bolsa na cabeça custaria 1 ponto e/ou \$500 para cada 25g. de armazenagem, até um máximo de 100g., e bônus extra de +2 em Ocultamento. É necessário de 3-5 segundos para remover ou esconder algo num coldre de carne.

Face Elástica

Custo: \$100.000 (15 pontos)

Tempo de Recuperação: 4 semanas

Grau de Legalidade: 2

São implantados sob a pele micro-dispositivos controláveis, que permitem alterações sutis na estrutura óssea e na tensão da pele, criando ou eliminando rugas, pintas e cicatrizes. Produtos químicos segregados sobre a pele alteram sua cor, umidade e tonalidade geral. O usuário pode mudar sua aparência dramaticamente. São precisos apenas 5 minutos para executar uma mudança drástica pré-planejada, ou até 3 horas para se fazer parecer com alguém em particular. Isto dá um bônus igual a +5 ao seu NH em Disfarce, ou pode ser usado para torná-lo um pouco mais atraente, acrescentando +1 extra ao modificador de reação.

Girolíbrico

Custo: \$25.000 (15 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 dia

Grau de Legalidade: 4

Um giroscópio eletrônico miniaturizado implantado no ouvido interno (os dois ouvidos têm que ser modificados, mas não precisa haver outra operação nos ouvidos) confere ao ciborgue um equilíbrio perfeito. Ele é capaz de caminhar na corda bamba, em lugares altos, etc. sem ter que fazer um teste de DX. Se a superfície estiver molhada, escorregadia, ou instável de alguma maneira, ele terá um bônus igual a +6 em todos os testes para ver se consegue se manter em pé. Em combate tem um bônus igual a +4 em qualquer teste de DX que seja necessário para evitar ser derrubado. O ciborgue recebe também um bônus de +1 em testes de Acrobacia ou Pilotagem.

Radar

Custo: \$100.000 (45 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 semana

Grau de Legalidade: 2

O ciborgue tem uma "imagem" de radar completa de 360 graus; é capaz de ver formas e objetos, mas não cores, em um raio de 100m. Uma rede de microtransmissores é distribuída pelo corpo e emitem uma onda contínua de radar que se reflete nas superfícies, devolvendo um padrão que os microreceptores recebem e transformam em imagem. O ciborgue pode desativar o radar à vontade. Para enxergar pequenos detalhes é necessário um teste de Visão com os redutores normais devido à distância. No entanto, pelo fato do radar ser um sentido ativo, o usuário brilhará feito um farol para quaisquer receptores de radar.

Suprimento Interno de Oxigênio

Custo: \$7.000/nível (2 pontos/nível)

Tempo de Recuperação: 1 semana

Grau de Legalidade: 4

Trata-se de um suprimento interno de oxigênio altamente comprimido, que pode permitir vida sob a água, no vácuo ou em outros ambientes pobres em oxigênio. Infelizmente, estes micro-módulos produzem explosões dramáticas se forem perfurados. Toda vez que o personagem sofrer dano perfurante ou penetrante nos órgãos vitais, deverá jogar 3 dados. Se o resultado for menor ou igual a 8, o suprimento terá sido perfurado e explodirá causando 3D pontos de dano por contusão para cada hora de ar restante. A RD não oferece proteção neste caso! A recarga é feita através da respiração normal; cada três horas de descanso recarrega uma hora de suprimento interno de oxigênio. Este implante é muito utilizado por exploradores e mergulhadores, para superar situações extremas, mas também é utilizado por mercenários e assassinos que não querem ser surpreendidos com o uso de armas respiratórias (como gás) ou em ambientes herméticos ou alagados, mas não dá proteção para vácuo!

Transmissor/Receptor

Custo: \$15.000 (10 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 dia

Grau de Legalidade: 4

Você possui um intercomunicador implantado e pode transmitir e ouvir qualquer frequência de rádio que desejar. A frequência em que você está transmitindo ou recebendo pode ser mostrado em uma legenda ótica e o alcance nas faixas de AM, FM e CB limitam-se a 16 km. Você também possui um elo telefônico embutido, o que permite apenas comunicação auditiva, mas pode entrar em contato com qualquer parte do mundo (se tiver crédito para tanto) através da rede telefônica normal. O usuário ouvirá a voz de quem chama em sua cabeça, e pode responder por subvocalização – não é preciso falar em voz alta (é necessário um sucesso num teste de IQ -4 para notar que alguém está subvocalizando). Para alguém com as ligações adequadas no submundo, \$10.000 são suficientes para comprar uma conexão de celular pirata (o que altera o Grau de Legalidade para 2). Chamadas feitas através deste número não serão nem cobradas nem localizáveis a menos que o sistema tenha sido penetrado ou descoberto.

Órgãos Sensoriais

Todos os órgãos sensoriais biônicos têm um interruptor mental de “desligamento”. Um órgão com mais de um modo (p.ex. um olho que possa ver infravermelho) pode comutar entre os modos através de um comando mental. Qualquer olho ou ouvido especializado pode comutar para uma função normal. O tempo de recuperação para cirurgia de implante de órgão sensorial é usualmente de duas semanas.

OLHOS BIÔNICOS

Olhos Biônicos

Custo: \$35.000 para um olho, \$50.000 para dois.

Tempo de Recuperação: 2 semanas

Grau de Legalidade: 4

Todas as modificações oculares supõem que o indivíduo já tenha um olho biônico normal. É possível incorporar qualquer número de melhorias no mesmo olho; não existe diferença de preço se a segunda modificação é implantada no mesmo olho ou no outro. Ter um olho que dá um bônus igual a +3 nos testes de visão e o outro infravermelho custa o mesmo que ter um olho infravermelho e que dá um bônus igual a +3 e o outro olho biônico normal. Se uma pessoa tiver dois olhos dissimilares (um olho biônico normal é considerado como se fosse um olho natural), será necessário usar uma venda sobre um deles ou os sinais conflitantes produzirão um redutor de -2 em seus testes de Visão. Se o outro olho for biônico ele pode ser desligado.

Modificações para Olhos Biônicos

Blindagem Ocular

Custo: \$1.000/nível (1 ponto/nível)

Pré-requisito: um ou dois olhos biônicos

Grau de Legalidade: 4

Toda a região que rodei os olhos é reforçada e os próprios olhos são fabricados em liga de titânio de altíssima pureza e revestidos por material balístico transparente. O resultado é que seus olhos passam a ter uma RD contra todas as formas de ataque! Cada nível concede um ponto de RD a ambos os olhos. Se apenas um deles for blindado (talvez porque você só possuía um...) calcule o custo normalmente, como se fosse o par, e depois a reduza em 30%, tanto o custo em créditos como em pontos. Olhos com esta modificação e o modificador Aparência Artificial resultariam em olhos permanentemente cobertos ou globos oculares metálicos sem íris ou outros detalhes.

Detector de Escutas

Custo: \$10.000 (10 pontos)

Pré-requisito: dois olhos biônicos

Grau de Legalidade: 3

O usuário pode “ver” transmissores de qualquer frequência, que aparecem como pontos de leve luminescência, cuja cor depende da frequência. Não detecta instrumentos de gravação passivos – apenas transmissores. Esta modificação também permite ver a transmissão de rádio de outras fontes, como a de um comunicador, todavia seu alcance é de apenas 5 metros. Transmissões além desta distância, mesmo que dentro do campo de visão, não serão avistadas. Uma vez detectado o usuário pode tentar seguir a sua fonte enquanto ela estiver sendo emitida e ele perceberá quando a transmissão está mais ou menos fraca ou intermitente.

Dispositivo de Mira

Custo: \$50.000 (50 pontos)

Pré-requisito: dois olhos biônicos e arma usual

Grau de Legalidade: 1

Esta modificação projeta uma retícula de mira no campo de visão, mostrando onde o disparo acertará, realizando centenas de cálculos de trajetória por segundo para garantir ao usuário disparos precisos. Quando você fizer disparos individuais (CdT 1-3) com uma arma você recebe o bônus de Prec da sua arma sem a necessidade da manobra Apontar. Se o fizer com duas ou mais armas ou no modo automático você recebe metade do bônus do Prec. Se você apontar receberá normalmente os benefícios da manobra. Este cyberwear só funciona em conjunto a uma ou mais armas que você está habituado a usar, ou seja, armas que você não usa com níveis de habilidade pré-definidos. Redutores de visão, por baixa luminosidade, interferem no sistema. Reduza em 1 ponto o bônus fornecido por esta modificação para cada 2 pontos de penalidade por escuridão que afetam o usuário.

Intensificação de Luz

Custo: \$2.500/nível (1 ponto/nível)

Pré-requisito: dois olhos biônicos

Grau de Legalidade: 4 até nível 4, 3 para +.

Estes olhos detectam e amplificam qualquer luz disponível (até a luz das estrelas). Reduza em 1 o redutor devido à escuridão por nível, podendo esta modificação ser comprada em níveis, até o máximo de 9 níveis. Todavia, você continuará submetido ao redutor de -10 devido à escuridão total. Eles se queimam se forem atingidos por um laser, a menos que se acrescente Polarização.

Legenda Ótica

Custo: \$5.000 (1 ponto)

Pré-requisito: um ou dois olhos biônicos

Grau de Legalidade: 5

O usuário tem um mostrador de textos na borda de seu campo de visão. Outros cyberwears podem se comunicar com este mostrador – por exemplo, uma arma implantada pode dar um aviso de baixa energia. Não há custo extra para interligar outros cyberwears a uma legenda ótica.

Recepção de Vídeo

Custo: \$15.000 (2 pontos)

Pré-requisito: um ou dois olhos biônicos

Grau de Legalidade: 4

O usuário pode receber sinais de televisão, que são então enviados ao nervo ótico. O ambiente real do usuário pode ser mostrado como um fantasma ou em uma janela. A trilha sonora só será ouvida se o usuário possuir um equipamento ou cyberwear receptor apropriado.

Visão de 360°

Custo: \$75.000 (25 pontos)

Pré-requisito: dois olhos biônicos

Grau de Legalidade: 3

Você tem uma matriz de sensores na parte posterior da cabeça e interligada ao nervo ótico. Isto lhe permite ver o que se passa em todas as direções ao seu redor - incluindo acima. Se você souber Caratê, poderá atacar alvos atrás de si sem penalidade; caso contrário, os ataques contra o hex posterior ou do seu lado estarão submetidos a um redutor de -2. Você não sofre penalidades ao se defender contra ataques laterais ou de trás.

Infravisão

Custo: \$15.000 (10 pontos)

Pré-requisito: um ou dois olhos biônicos

Grau de Legalidade: 3

Estes olhos detectam luz infravermelha; o usuário é capaz de perceber graus variáveis de calor. O usuário poderá ver na escuridão total se houver uma diferença de temperatura de 10° entre os objetos. Não importa qual seja a temperatura, o portador estará submetido apenas a um redutor igual a -1 ao lutar à noite, devido às emissões de calor dos seres vivos ou de máquinas ativas. Estes olhos dão um bônus igual a +2 aos testes de visão para ver se enxerga qualquer ser vivo durante o dia ao varrer uma área visualmente. Permitem também ao portador seguir uma pista recente, dando um bônus nos testes de Rastreamento (+3 se tiver sido deixada há menos de dez minutos, +2 se há menos de 20 minutos e +1 se há menos de 30 minutos). Uma emissão de calor repentina pode cegar alguém com Infravisão, a menos que os olhos também tenham a modificação Polarização (veja abaixo).

Impressão Retiniana

Custo: \$50.000 (5 pontos)

Pré-requisito: um olho biônico

Grau de Legalidade: 2

Permite ao olho armazenar as impressões retinianas de até 20 pessoas diferentes para recuperação e uso posterior. Os padrões retinianos podem ser obtidos olhando-se e examinando-se o olho da pessoa que se quer copiar por 10 minutos. Padrões podem ser descarregados por conexão sem fio de computador previamente preparado ou com cópias de um Polegar.

Polarização

Custo: \$5.000 (5 pontos)

Pré-requisito: dois olhos biônicos

Lapso de Adaptabilidade: nenhum

O usuário não fica cego ou atordoado quando é atingido por fortes clarões de luz – os nervos óticos têm um sistema automático de compensação que reduz o tamanho das pupilas. Isto elimina a necessidade de óculos de sol – a não ser por uma questão de aparência.

Visão Aguçada

Custo: \$10.000/nível (2 pontos/nível)

Pré-requisito: dois olhos biônicos

Grau de Legalidade: 4

Um olho biônico normal confere visão 20/20 sem astigmatismo, mas não dá qualquer bônus. Contudo existem à disposição olhos melhorados que dão bônus de até +5 nos testes de visão. Olhos melhorados têm que ser comprados em pares. Cada nível, até o máximo de 5 níveis, confere +1 de bônus nos testes de visão.

Visão Microscópica

Custo: \$10.000/nível (5 pontos/nível)

Pré-requisito: dois olhos biônicos, Legenda Ótica

Grau de Legalidade: 4

Você pode ver detalhes que seriam invisíveis sem um microscópio. Cada nível aumenta o fator de ampliação em 10. O nível 1 é suficiente para investigações forenses. O nível 3 (1.000x) é equivalente ao melhor microscópio ótico. O nível 5 (100.000x) é equivalente a um microscópio eletrônico, capaz de definir a imagem de um vírus. Já o nível 6 (1.000.000x) permite estudar a estrutura atômica dos objetos. O alcance máximo é de 30 cm.

Visão Noturna

Custo: \$20.000 (15 pontos)

Pré-requisito: um ou dois olhos biônicos

Grau de Legalidade: 2

Seus olhos emitem e interpretam luz ultravioleta, permitindo ver objetos mesmo na escuridão total. A visão é normal num raio de 10m, mas está submetida a um redutor igual a -1 (que afeta ataques a distância) para cada 3m a mais de distância, a menos que haja uma poderosa fonte independente de luz ultravioleta. Olhos com Visão Noturna parecem “brilhar” a qualquer um que os veja através de um sensor ultravioleta. (Isto dá um bônus igual a +2 nas jogadas de ataque). A função emissão de luz UV é independente; desse modo, uma pessoa poderia desligar seus feixes e enxergar através dos feixes emitidos por outras pessoas, com um redutor de -1, ou depender totalmente de uma fonte externa. Em uma noite normal, sem nuvens, há luz ultravioleta suficiente para permitir enxergar até 5m sem qualquer redutor e com redutor de -1 nos testes de visão e uso de armas de longo alcance para cada 3 metros. Note também que objetos fluorescentes emitirão um brilho fantasmagórico ao serem atingidos pelos feixes UV, mesmo para aqueles que têm visão normal. O disparo de armas, mesmo lasers, e explosões não afetam esta visão.

Visão Química

Custo: \$10.000 (5 pontos)

Pré-requisito: 2 olhos biônicos e Visão Microscópica

Grau de Legalidade: 3

Seus olhos passam a ser capazes de analisar o reflexo da luz nos objetos do ponto de vista químico, listando os seus componentes a nível molecular. Depois de 3d segundos de análise surgirá no seu campo de visão a composição do objeto de acordo com a tabela periódica com 90% de precisão (NH igual a 14). Esta modificação concede bônus de +2 nas perícias apropriadas, entre outras funções.

Visão Telescópica

Custo: \$15.000/nível (5 pontos/nível)

Pré-requisito: dois olhos biônicos

Grau de Legalidade: 2

Estes olhos funcionam como uma lente zoom. Cada nível permite ignorar -1 de redutor de alcance para testes de Visão em todos os casos ou -2 em redutores de alcance se você fizer uma manobra Apontar para dar um zoom em um alvo em particular. Esta visão também atua como uma mira telescópica, dando +1 de prec por nível em seus ataques a distância devido à manobra Apontar. Estes bônus não se acumulam entre si ou com equipamentos similares.

Ouvidos Biônicos

Ouvidos Biônicos

Custo: \$15.000 para um ouvido, \$20.000 para dois.

Tempo de Recuperação: 2 semanas

Grau de Legalidade: 4

A maioria dos “ouvidos biônicos” são receptores eletrônicos ligados aos nervos auditivos. Os usuais detectam som; outros são capazes de captar outras frequências e as traduzem como som. O custo deste cyberwear não pode ser reduzido com a modificação Aparência Artificial – a modificação é 99% interna! Os ouvidos biônicos usuais permitem audição normal. Todas as modificações descritas abaixo supõem que o indivíduo já possui ouvidos biônicos.

Modificações para Ouvidos Biônicos

Audição Discriminatória

Custo: \$15.000 (15 pontos)

Pré-requisito: dois ouvidos biônicos

Grau de Legalidade: 3

Com este cyberwear você passa a ter a habilidade de distinguir sons de forma precisa. Você sempre pode identificar pessoas pela voz e reconhecer máquinas pelos seus “sons característicos”. Você pode memorizar um som ouvindo-o por pelo menos um minuto e fazendo um Teste de IQ bem sucedido. Numa falha, precisa esperar no mínimo um dia inteiro antes de fazer uma nova tentativa. Você ganha +4 (além da Audição Aguçada) em qualquer tarefa que utilize audição e recebe +4 em Perseguição ou Rastreamento quando seguir um alvo barulhento.

Micrófono

Custo: \$5.000 (2 pontos)

Pré-requisito: dois ouvidos biônicos

Grau de Legalidade: 3

Os nervos auditivos do portador são blindados contra ruídos altos e reduzem automaticamente o volume de qualquer som elevado. Será impossível ensurdecê-lo ou atordoá-lo com um ruído de muitos decibéis e o ciborgue estará ciente do som. Esta modificação é controlada pelo seu uso por criminosos e mercenários que a utilizam para evitar os efeitos de artefatos de efeito moral e similares.

Audição Parabólica

Custo: \$4.000/nível (4 pontos/nível)

Pré-requisito: dois ouvidos biônicos

Grau de Legalidade: 2

O usuário pode “aproximar” um som ou área em particular, e inclui um filtro para separar o ruído de fundo dos sons desejados. A tabela abaixo mostra a que distância um ouvinte tem que estar dos diversos sons para que tenham o mesmo volume que uma conversação normal a 1m de distância. Cada nível de Audição Parabólica dobra a distância em que um som pode ser ouvido (desça uma linha) ou reduz o volume necessário para ser ouvido numa determinada distância em 10 decibéis (suba uma linha).

Nível Sonoro(decibéis)Exemplo Alcance(hexágonos)

10	Folhas farfalhando	¼
20	Conversa baixa	½
30	Conversa normal	1
40	Trânsito leve	2
50	Conversa alta	4
60	Escritório barulhento	8
70	Trânsito normal	16
80	Banda de rock	32
90	Trovão, trânsito pesado	64
100	Decolagem de avião a jato	128
110	Banda de rock pauleira	256
120	Metálica a 50 hexágonos	512

Ouvido Aguçado

Custo: \$10.000/nível (2 pontos/nível)

Pré-requisito: dois ouvidos biônicos

Grau de Legalidade: 4

Existem à disposição ouvidos melhorados capazes de aprimorar tanto a captação quanto a clareza do som. Esta modificação confere bônus de +1 em todos os testes de audição por nível e tem que ser comprado em pares. O nível 5 é o máximo que pode ser adquirido atualmente. A perda de um dos ouvidos, mesmo que temporariamente, causa a queda do sistema que retorno em 1d-1 horas, mas com metade do bônus (se o ouvido não for reparado).

Subsônica/Ultrassônica

Custo: \$10.000 (5 pontos)

Pré-requisito: ouvidos biônicos

Grau de Legalidade: 3

O usuário pode ouvir frequências subsônicas e ultrassônicas. Existem unidades de emissão subsônica e supersônica à disposição que podem ser implantadas na laringe (\$20.000, 5 pontos) a fim de permitir conversação dissimulada. Ninguém que não possua um ouvido biônico conseguirá ouvi-la. O alcance subsônico é de cerca de um quarteirão, já a ultrassônica é de 800m, os cachorros nesta área uivarão e crianças perceberão um som agudo.

Implantes Mentais

Existe um número enorme de chips diferentes que podem ser instalados, introduzindo uma variedade quase infinita de perícias, habilidades, e até de novas personalidades. Há vários tipos de chip disponíveis, desde chips de perícias e até amplificadores de reflexos. Cada chip tem o tamanho de 2 X 1,5 x 0,5 cm, grande o suficiente para permitir fácil manipulação. Um chip é resistente o suficiente para escapar à maioria dos danos acidentais, mas pode ser facilmente quebrado, lascado ou esmagado numa tentativa intencional. A energia necessária para a operação dos chips é retirada do calor do corpo e do sistema nervoso – os chips de um cadáver, implantados ou em slots, queimam-se com a morte do usuário e não funcionam! Podem receber apenas Dissimulador e Volúvel, mas podem ser aplicados individualmente se o usuário possuir uma biblioteca de chips. Os chips são convenientes, mas oferecem um risco imenso. Quando você implanta um chip está entregando sua mente à pessoa que o programou.

Instalação

Os chips em *Por um Fio...* podem ser instalados de duas formas: através de um slot para chip ou através de um implante diretamente no tecido cerebral do usuário. A principal vantagem da primeira forma está na facilidade de troca de chips. O próprio usuário pode trocar seus chips podendo possuir vários e usá-los conforme a necessidade, além disso, é feita apenas uma cirurgia para o implante do slot. O segundo método exige uma cirurgia para o implante do chip, mas estará sempre pronto, economiza o custo do slot e não haverá um ponto de entrada aberto para o cérebro do usuário. Nenhum ser humano pode ter uma quantidade de chips ligados ou implantados maior que metade da sua IQ (arredondado para cima) ao mesmo tempo.

Implante de Chip

O usuário deverá pagar o custo dos chips desejados e o custo da cirurgia. A cirurgia de implante e ligação dos chips custa \$20.000 mais \$1.000 por chip, com 1 semana de recuperação, assim, é mais econômico deixar para realizar o implante de todos os chips desejados em uma única intervenção. No momento da criação, como é utilizado apenas pontos de personagens, basta o pagamento em pontos de cada chip.

Slots para Chips

Custo: \$10.000/cada slot (10 pontos/cada slot)

Tempo de Recuperação: 1 semana

Grau de Legalidade: 4

Um slot para chips é um soquete instalado na cabeça ou espinha dorsal do usuário. São necessários para o uso dos chips descritos a seguir, a menos que o usuário os instale diretamente no interior da caixa craniana, em contato direto com o cérebro. Um usuário tem o limite de IQ/2 slots (arredonde para cima) – a partir desse ponto o cérebro não é mais capaz de manipular a informação que chega. Leva-se 2 segundos para inserir um chip, ou 5 para remover um e inserir outro. Pelo custo apresentado os slots são devidamente camuflados com pele falsa, mas pode-se aplicar Aparência Artificial, o que os torna quase óbvios ou óbvios, todavia, a redução de custo afeta somente os slots, nunca os chips.

Chips de Vantagens

Ao serem instalados, estes chips fornecem o equivalente a uma vantagem mental ou física tal qual descrita no módulo básico. Seu custo em pontos é reduzido devido à limitação que são vulneráveis a ataques elétricos e que afetem sistemas eletrônicos. Se você sofrer um sucesso decisivo em um ataque deste tipo todos os seus chips e slots deixam de funcionar por 24h e você deve fazer um teste de NT+3 para cada chip implantado ou para cada slot implantado, falha significa a necessidade de reparos para que volte a funcionar, uma falha crítica significa a perda de 1 ponto de IQ permanentemente.

Adaptabilidade Cultural	\$24.000	8 pontos
Ambidestria	\$12.000	4 pontos
Cálculos Instantâneos	\$6.000	2 pontos
Controle do Metabolismo	\$12.000/nível	4 pontos/nível
Destreza Manual Elevada	\$12.000/nível	4 pontos/nível
Facilidade para Idiomas	\$24.000	8 pontos
Habilidade Matemática	\$24.000	8 pontos/nível
Habilidade Musical	\$12.000/nível	4 pontos/nível
Hipoalgia	\$24.000	8 pontos
Matemática Intuitiva	\$12.000	4 pontos
Memória Eidética	\$12.000	4 pontos
Memória Fotográfica	\$24.000	8 pontos
Noção Exata do Tempo	\$6.000	2 pontos
Perspicácia Comercial	\$24.000	8 pontos/nível
Obstinado	\$12.000	4 pontos
Pouco Sono	\$6.000/nível	2 pontos/nível
Recuperação da Consciência	\$24.000	8 pontos
Reflexos em Combate	\$36.000	12 pontos
Senso de Direção	\$12.000	4 pontos

Chips de Perícias

Estes chips aumentam em alguns pontos o NH em uma determinada perícia. Os chips mais baratos são, na maioria das vezes, compostos de bancos de dados e programas de consulta. Os chips de maior valor incluem um sistema especialista. Cada chip garante ao usuário um certo número de pontos de personagem adicionados a uma perícia específica. Os chips precisam de um certo tempo de sincronização com o corpo do usuário depois de conectado (no caso de serem usados slots). Esse tempo é de 10 minutos por ponto concedido. Nenhum chip pode conceder mais de 10 pontos de personagem a uma perícia.

Exemplo: Um chip de Metalurgia de 8 pontos fornece 8 pontos de personagem em Metalurgia. Se for usado por alguém que não tem Metalurgia, ele terminará com um NH igual a IQ+1 nessa perícia (8 pontos em uma perícia Difícil concede um NH igual a atributo+1). Se o usuário já tivesse Metalurgia, o chip aumentaria 2 pontos em seu NH efetivo, 1 ponto de NH para cada 4. Mesmo um especialista pode se beneficiar desde chip; ele coloca à sua disposição grandes quantidades de dados que ele sabe como usar.

O custo em dinheiro é de \$3.000 por ponto de personagem. O custo em pontos é igual à 4/5 dos pontos concedidos. Assim, um chip que concede o máximo de pontos custará \$30.000 e 8 pontos. Os chips de perícias também sofrem das mesmas vulnerabilidades que os chips de vantagens acima descritos e em caso de falha crítica no teste de NT+3 envolvendo chips que aprimoram perícias que se baseiam em DX o atributo perdido permanentemente será DX no lugar de IQ.

Chips Ocupacionais

Estes chips, também chamados de ROMs-O (Read Only Memory-Ocupacionais), incluem os bancos de dados e sistemas especialistas necessários para que alguém com pouco ou nenhum treinamento num determinado campo atue como um profissional. Podem também ser usados por alguém que tenha sido treinado naquela especialidade para aumentar sua habilidade numa área específica, mas sua relação custo/benefício não é tão boa. Muitas ROMs-O incluem também vantagens, desvantagens e peculiaridades que são úteis para a profissão; elas entram em operação sempre que a ROM-O estiver em uso e não podem ser desligadas. ROMs-O são usadas como outros chips – o usuário liga fisicamente o chip a seu corpo através de um slot, usualmente na cabeça ou espinha dorsal, não existe implante.

Estes chips não são baratos. O alto preço encoraja a ilegalidade e há muitas versões no submundo de cada ROM-O disponível. Algumas são boas, mas a maioria tem defeitos (existem várias versões da ROM-O Contador que têm a desvantagem Honestidade removida e substituída pelas perícias Jurisprudência e Língua Portuguesa – para contadores inescrupulosos que querem falsificar os livros e fugir para o Brasil). Como todo software, as ROMs-O perdem valor à medida que envelhecem. Para fins de jogo, este envelhecimento é tratado como uma atualização de programa já detalhada no capítulo passado. As ROMs-O também contam com as vulnerabilidades típicas dos chips descritas acima.

Contador: Inclui Habilidade Matemática, Cálculos Instantâneos, Contabilidade, Administração, um banco de dados para o sistema de contabilidade e a Desvantagem Honestidade. Note que Honestidade é incluída, por razões óbvias, em qualquer ROM-O comercial. Também é óbvio que o principal atrativo dos chips ilegais é exatamente a remoção desta desvantagem (que é na verdade um sistema de segurança).

ROM-O típica: Cálculos Instantâneos; Habilidade Matemática +2; Honestidade; Contabilidade igual a IQ+2. Custo: \$60.000 (20 pontos). GL 4.

Tira/Soldado: Inclui Reflexos em Combate, Armas de Fogo (vários tipos de acordo com o NT) e um manual de procedimento. Policiais normalmente terão Conhecimento do Terreno de seus territórios e podem também ter uma língua, dependendo da área de atuação. Soldados podem ter uma EOM (Especialidade Ocupacional Militar) embutida: Serviço Secreto, Telegrafia ou quem sabe, uma língua do inimigo. A falta de senso de humor aparece ocasionalmente na ROM-O de Polícia; começou como uma brincadeira, mas alguns departamentos gostaram tanto dela que a incluíram em suas especificações. No caso de perda de atributo defina se DX ou IQ de forma aleatória.

ROM-O típica de Policial: Reflexos em Combate; Circunspeção; Perícia Profissional (Policial) e Conhecimento de Terreno (New York) iguais a IQ+2 e Armas de Fogo (Girofoguete), Armas de Fogo (Espingarda) e Armas de Fogo (Pistola) iguais a DX+2. Custo: \$81.000 (27 pontos). GL 3.

ROM-O típica de Soldado: Reflexos em Combate; Senso de Dever (para com sua organização); Armas de Fogo (Rifle), Armas de Fogo (Pistola) e Armas de Feixe (Laser, Rifle) iguais a DX+2; Camuflagem e Soldado iguais a IQ+2. Custo: \$ 81.000 (27 pontos). GL: 1.

Gueisha: Tecnicamente esta é uma designação errônea, já que a gueisha tradicional não oferece serviços sexuais. (Por razões desconhecidas, este chip é conhecido no Japão como *kauguru* – “cowgirl”). Este chip inclui perícias não detalhadas no Módulo Básico; basta dizer que as damas do prazer que o usam podem pedir alta remuneração e seus clientes afirmam que seus serviços valem cada centavo.

ROM-O típica: Luxúria, Carisma+2; Sex Appeal igual a HT+2, Trato Social e Arte Erótica igual a IQ+2. Custo: \$42.000 (14 Pontos). GL 4.

Cyberwear Militar: Soldados e mercenários têm suas próprias formas diferenciadas de cyberwear. Parte delas envolve implantes ciborgues – usados para equipar unidades de Forças Especiais com braços biônicos, armas internas, estabilizadores giroscópicos e assim por diante – mas a maior parte do cyberwear militar é parecida com a ROM ocupacional padrão. Duplicar ROMs-O é muito mais rápido e mais fácil que passar os soldados pelo treinamento necessário, a ROM-O pode ser reutilizada indefinidamente e tornam bem mais fácil o trabalho do Exército de manter secretas determinadas informações (principalmente porque as ROMs-O queimam e fundem seus componentes internos após a morte). Algumas das ROMs-O usadas por unidades militares são: Polícia Militar, Serviço Secreto, Combate Corpo a Corpo, Conserto de Armas e Veículos. Uma ROM-O *muito* especializada inclui uma língua estrangeira, Habilidade Matemática e a perícia Criptografia, junto com bancos de dados imensos, com estudos sobre emprego de palavras, frequência de letras, etc. Com algum treinamento, um criptógrafo que esteja utilizando esta ROM-O tem apenas que olhar para um texto codificado, fazer algumas pesquisas nos bancos de dados e ser bem sucedido em um teste de Criptografia do chip, para ser capaz de ler um texto codificado como se fosse um texto comum! Alguns chips militares especializados usam um slot fora do padrão, o que os torna mais difíceis de serem usados por pessoas a quem não se destinam. Adaptadores para plugs militares são um item de Legalidade 0 e o preço de rua é de \$10.000. No caso de perda de atributo defina se DX ou IQ de forma aleatória.

ROM-O típica de Mercenário: Reflexos em Combate; Armas de Fogo (Rifle) e Armas de Fogo (Pistola) iguais a DX+2; Contrabando e Manha iguais a IQ+2; Soldado e Perseguição iguais a IQ+1 e Furtividade igual a DX+1. Custo: \$138.000 (46 pontos). GL 1.

ROM-O típica de Soldado Avançado ou de Elite: Reflexos em Combate; Hipoalergia; Senso de Dever (para com sua organização); Armas de Fogo (Rifle), Armas de Fogo (Pistola); Armas de Feixe (Laser, Rifle) e Furtividade iguais a DX+2; Camuflagem e Soldado iguais a IQ+2 e Tática igual a IQ+1. Custo: \$147.000 (49 pontos). GL: 1. Este cyberwear é muito utilizado pelos comandos do exército.

ROM-O típica de Serviço Secreto: Habilidade Matemática +2; Análise de Informação e Criptografia iguais a IQ+1; Detecção de Mentiras, Observação e Revistar iguais a Per+2 e Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicações) igual a IQ+2. Custo: \$183.000 (61 pontos). GL 1.

ROM-O típica de Conserto de Armas: Obstinado; Armeiro (Armas Pequenas), Armeiro (Armas Pesadas) e Armeiro (Blindagem Individual) iguais a IQ+2. Custo: \$75.000 (25 pontos). GL 2.

ROM-O típica de Observador Avançado: Cálculos Instantâneos; Análise de Informação, Observador Avançado, Observação e Soldado iguais a IQ+2. Custo: \$90.000 (30 pontos). GL 1.

ROM-O típica de Soldado do Batalhão Alfa da Revided Corporations: Reflexos em Combate; Hipoalergia; Senso de Dever (Revided Corporations); Armas de Fogo (Rifle), Armas de Fogo (Pistola); Armas de Feixe (Laser, Pistola), Armas de Feixe (Laser, Rifle), Pilotagem (Helicóptero), Sacar Rápido (Pistola e Munição), Caratê e Furtividade iguais a DX+2; Observação, Camuflagem e Soldado iguais a IQ+2 e Tática igual a IQ+1. Custo: \$255.000 (85 pontos). GL. 0. Existem inúmeros outros cyberwear como este, no mínimo um para cada batalhão, chegando a existirem ROMs-O criadas especialmente para determinadas missões com o acréscimo de perícias como Conhecimento de Terreno e Idiomas da região.

Neuroconexão

A neuroconexão é a tecnologia que permite a fusão entre homem e computador e permite o controle totalmente mental da máquina. Foi com o surgimento desta tecnologia que toda uma nova gama de biônicos revolucionários pôde nascer. Pela primeira vez um membro artificial era idêntico a um natural. Na verdade esta tecnologia está espalhada não apenas por este capítulo, mas pelo livro todo e também por toda temática cyberpunk.

Abaixo você encontrará um único cyberwear que é o reflexo mais significativo desta tecnologia e talvez a mais forte simbologia do mundo cyberpunk:

Interface Neural

Custo: \$20.000 (10 pontos)

Tempo de Recuperação: 2 semanas

Grau de Legalidade: 4

Trata-se de um implante de interface neural que permite que o usuário envie e receba informação de um equipamento de hardware – qualquer coisa que tenha o hardware apropriado, desde um aparelho de TV até um cyberdeck. As ligações são feitas por um cabo de fibra ótica que é plugado no soquete do cérebro do usuário. Leva 2 segundos para ligar ou desligar o cabo (Numa emergência – por exemplo, se um programa Linha-Reta estiver a caminho de seu cérebro – você pode desligar em 1 segundo, mas isto causará 1D-4 pontos de dano de corte em sua cabeça). Quando o cabo é ligado, o implante permite controle mental direto do equipamento (mas não a imersão necessária para navegar na Rede, para isso veja abaixo). O usuário pode operar um computador equipado com interface sem tocar o teclado, pilotar um veículo com controle remoto, disparar uma arma com interface sem apertar o gatilho, etc. A modificação de equipamentos (exceto cyberdecks, que só podem ser operados desta forma) para que possam ser controlados neuralmente acrescenta 70% ao custo do item. Usar uma interface neural é mais rápido e mais preciso que o controle manual. Some +1,00 à iniciativa sempre que você estiver em contato com um equipamento numa situação em que a velocidade de reação seja importante (a critério do GM). Isto inclui pilotar veículos, disparar uma arma equipada com interface, etc. Pode receber os modificadores Volúvel, Rejeitada e Aparência Artificial.

Modificações para a Interface Neural

Imersão Ambiental

Custo: \$5.000 (5 pontos)

Pré-requisito: interface neural

Grau de Legalidade: 4

Com esta modificação a interface passa ser conhecida como Interface Neural Ambiental, fundamental para qualquer hacker por permitir a imersão total no ambiente da Rede Mundial, além de todas as funcionalidades acima detalhadas. A fase de comando do hacker que utiliza uma interface como esta não é modificada (x1). Veja a pg. 92.

Processamento Auxiliar

Custo: \$50.000 (10 pontos)

Pré-requisito: interface neural ambiental

Grau de Legalidade: 3

A sua interface conta com microprocessadores que processam parte dos dados e permitem que o seu cyberdeck economize tempo. Diminui em 5% a velocidade da fase de comando não importando o seu cyberdeck.

Salvaguardas

Custo: \$5.000/nível (8 pontos p/ nível 1, +3 pts/nível)

Pré-requisito: interface neural ambiental

Grau de Legalidade: 3

Os circuitos da sua interface são projetados para protegê-lo a qualquer custo de qualquer ameaça. Sempre que um Linha Reta, Gelo Negro, Mestre da Ilusão ou outros efeitos letais e/ou que o impedem de desconectar vencer todas as suas defesas jogue contra NH 8. Se for bem sucedido a interface de desliga automaticamente, com os efeitos normais, uma falha crítica inutiliza salvaguarda até ser reparada além dos efeitos normais do ataque. Tentativas

de monitorar ou interceptar a sua conexão, como no caso do uso da conexão sem fio, também podem ser detectadas. Jogue o NH de suas salvaguardas +2 para esse fim, realizando uma disputada de NH se necessário, mas nesse caso o seu cyberwear não se desativa, ao invés disso ele emite um aviso para você. Cada nível acrescenta +1 ao NH das salvaguardas, até NH 12. Programas disparados por IAs são extremamente perigosos e podem vencer as salvaguardas. Nesse caso realize uma disputa de habilidade entre suas salvaguardas e a IA atacante para definir se aquelas agiram de forma efetiva.

Sem Fio

Custo: \$5.000 (5 pontos)

Pré-requisito: Interface neural

Grau de Legalidade: 4

A conexão entre a interface e o equipamento passa a ser feita sem a necessidade de conexão física com alcance de até 10m, mas a interface não perde a capacidade de conexão através de cabo. O custo da modificação dos equipamentos é igual a 25% do custo do item, com exceção dos cyberdecks que já saem de fábrica prontos para uma conexão sem fio. Você será avisado pelo seu cyberwear sempre que uma conexão sem fio se torne disponível, o que não significa acesso automático. Como um efeito colateral a inexistência de um cabo protege o hacker das primeiras versões do programa Linha Reta e similares, todavia, esta tecnologia já se tornou comum e os sistemas atuais o afetam normalmente. Existem muitos sistemas, públicos e privados, que só possuem acesso através de conexão sem fio e existem áreas protegidas que impedem qualquer tipo de conexão sem fio. Uma das armas da guerra eletrônica é exatamente interferir com este tipo de conexão bloqueando-a ou monitorando-a.

Nanotecnologia

A nanotecnologia consiste em milhões de microrrobôs, construídos átomo por átomo, que ao serem injetados no corpo de um ser humano proporcionam habilidades incríveis, como regeneração de ferimentos e partes perdidas.

Desenvolvida pela Reveded Corporations esta tecnologia foi secretamente usada para atacar o submundo de New York e é um dos feitos mais incríveis da Megacorporação. As nanomodificações são cyberwears de nível tecnológico muito acima do normal e por isso são desconhecidas do restante do mundo, não havendo exames ou sensores capazes de analisá-las ou mesmo de detectá-las.

A “instalação” de uma nanomodificação é feita através de uma simples seringa com uma solução inócuo onde repousam milhares de nanorrobôs que se ativam imediatamente ao serem injetados no usuário. A partir daí demora cerca de 1 dia para as nanomáquinas analisarem, gravarem e se adaptarem ao DNA do usuário. Após, passam a operar usando a glicose do sangue como fonte de energia e utilizam os sais minerais ali encontrados para se reparar e autoduplicar, espalhando-se por todos os tecidos.

O que difere os cyberwears abaixo descritos é a programação das máquinas, os robôs são os mesmos, logo, o usuário que possuir mais de uma nanomodificação não possui mais de um tipo de robô, e sim robôs que possuem uma programação que os permite realizar todas estas tarefas. Os nanorrobôs são especialmente vulneráveis a ataques elétricos ou que visem equipamentos eletrônicos (como pulsos eletromagnéticos). Um sucesso decisivo em um ataque deste tipo os desativa por 1dx12 horas. Radiação eletromagnética pode reduzir sua eficácia e até desativá-los enquanto expostos e sempre que o usuário for atingido por um disparo iônico os nanorrobôs deixam de funcionar por 1h, com 1/6 de chance de desativá-los por 1dx12 horas. As nanomodificação não podem receber quaisquer modificações, ampliações ou limitações.

NanoAçido

Custo: Inacessível (15 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 dia

Grau de Legalidade: 0

Cada nanorrobô do usuário é programado e equipado para se tornar ativo quando deixa o corpo, através de um ferimento, por exemplo, passando nesse instante a atacar qualquer material que entre em contato com eles com exceção do próprio usuário. O dano provocado irá variar muito, dependendo da quantidade de sangue: 1 ponto de dano por ponto de vida ou 1D por dado de dano provocado ao usuário, até o máximo 5D. Por exemplo: para um personagem destruir uma corda com 5 PV que prende seus pulsos ele terá que perder 5 pontos de vida.

NanoCirurgias

Custo: Inacessível. Veja descrição

Tempo de Recuperação: 1 dia

Grau de Legalidade: 0

O usuário possui nanorrobôs programados para reparar automaticamente qualquer lesão encontrada e expulsar objetos estranhos do organismo do usuário. Os pontos de vida perdidos serão recuperados na taxa compreendida abaixo de acordo com o nível:

Nível 1 - Recuperação lenta: você recupera 1 ponto de HT para cada 12 horas. 10 pontos.

Nível 2 - Recuperação padrão: você recupera 1 ponto de HT por hora. 25 pontos.

Nível 3 - Recuperação rápida: você recupera 1 ponto de HT a cada minuto. 50 pontos.

Nível 4 - Recuperação instantânea: recupera 1 pontos de HT a cada segundo! 100 pontos.

NanoGuardiões

Custo: Inacessível (25 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 dia

Grau de Legalidade: 0

Os nanorrobôs na corrente sanguínea estão programados para neutralizar qualquer veneno e combater qualquer infecção, para maiores detalhes veja a vantagem Imunidade a Danos ao Metabolismo na pg. 85 do Gurps Módulo Básico: Personagens.

NanoImortalidade

Custo: Inacessível (15 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 dia

Grau de Legalidade: 0

Nanocirurgias e nanoguardiões são pré-requisitos para este cyberwear. Os nanorrobôs passam a neutralizar toda a qualquer toxina ou radical livre assim como reparar qualquer dano genético. O usuário efetivamente pára de envelhecer, todavia, ele não será rejuvenescido.

NanoReconstrutores

Custo: Inacessível (40 pontos)

Tempo de Recuperação: 1 dia

Grau de Legalidade: 0

Os nanorrobôs estão programados para reconstruir qualquer membro faltante no código de DNA do usuário. Uma orelha, dedo da mão ou do pé serão recuperados em 1d semanas, uma mão ou pé crescerá em 1d+1 meses e membros perdidos em 2d+2 meses. Se possuir também NanoCirurgias o membro será recuperado no mesmo tempo necessário para recuperar todos os PVs.

Armas

"São apenas ferramentas. Sabe aquela idéia de que armas não matam pessoas. Pois é, com uma destas nunca foi tão fácil matar uma..."

Naja

Certamente as ferramentas mais importantes para qualquer habitante deste mundo são armas, de todos os tipos e modelos. Com a criação de novos materiais, avanços na manipulação de energia e aplicação da eletrônica todos os tipos de armas que até então existiam se tornaram mais letais e novos armamentos foram criados.

As armas de fogo ainda são as armas mais utilizadas e difundidas e o seu principal avanço está ligado à munição. As modernas armas de fogo são municiadas com projéteis sem encapsulamento, o que aumenta a capacidade do carregador e permite o total selamento da arma, já que não é necessário um ponto de ejeção para as cápsulas vazias. Todavia, há muito armamento capsulado nas ruas sendo uma alternativa de baixo custo, e quase tão letal, para as camadas sem-crédito dos megacomplexos.

Com a minituarização surgiram os girofoguetes, armas que disparam foguetes em miniatura de alto calibre, com munição padronizada e capaz de fazer uso de diferentes tipos de ogivas. Devido a sua capacidade de fazer uso de projéteis letais e não-letais essas armas são usadas como armamento padrão pela polícia de New York.

Por fim, a minituarização, os novos materiais e as novas tecnologias de armazenamento e utilização de energia fizeram possíveis as armas lasers de uso pessoal. Inicialmente de grande porte, como canhões interceptadores, apenas a última década viu o surgimento deste tipo de armamento para uso pessoal.

Existem outros tipos de armas, como granadas e explosivos em geral, que também se beneficiaram com o avanço da tecnologia, mas ainda há muita tecnologia sendo desenvolvida pelos governos e especialmente pelas megacorporações.

OBS: Estão disponíveis para os PJs apenas a armas e armaduras descritas neste livro, mas podem ser comprados os outros equipamentos descritos no GURPS Módulo Básico: Personagens, excluindo-se, logicamente, tudo que conflite com este livro.

Conseguindo Armas no Submundo

As regras a seguir não se aplicam apenas a armas, mas a qualquer item ilegal ou que seja adquirido no submundo. No momento da criação dos personagens não há nenhum teste, qualquer arma ou item que não seja inacessível pode ser comprado, mas durante a campanha os jogadores terão de lidar com traficante de armas. Uma boa representação pode também excluir a necessidade de testes (decisão do GM). Cada jogador deve ser bem sucedido em um teste de Manha ou Comércio-3 para cada objeto que deseje, e é permitido um teste por dia. Haverá um redutor igual a -1 para que o objeto possa ser encontrado no submundo se ele possuir GL igual a 2, e um redutor igual a -2 se o GL for igual ou menor a 1. Você ganha +1 no teste se tiver Contatos que possam ajudá-lo, ou +2 se eles trabalham diretamente com armas ou outros produtos que o PJ queira. Você receberá ainda +2 de bônus nos testes se você estiver em um local onde o item que você procura é oferecido de forma contumaz. Três falhas consecutivas significa que o item está inacessível por pelo menos 3 meses. Uma falha crítica significa que a polícia o identificou e possivelmente irá persegui-lo ou você se desentendeu com quem estava negociando, e se sobreviver terá um redutor igual a -4 em seus testes pelos próximos 1d meses. Note que você pode encontrar armas legais no submundo (armas com GL 4+). Estas armas poderiam ser compradas normalmente, mas no submundo elas seguem as regras acima e ainda há -1 de redutor. Isso significa que essas armas ou são roubadas (sendo até 50% mais baratas) ou tiveram seu número de série e marcas raspadas (sendo impossível identificá-la ou à sua origem).

Itens Inacessíveis

Algumas armas (como as iônicas), cyberwears e equipamentos possuem a expressão inacessível no seu custo, o que significa que tais itens não estão disponíveis para serem normalmente comprados nem no início da campanha nem durante. Tais itens ou são experimentos ou são itens exclusivos de certos grupos ou personagem e/ou secretos. O acesso dos personagens jogadores a tais itens se dará apenas com supervisão/permissão do GM, como o encontrando durante uma aventura, recebendo-o como uma cara recompensa, ou pagando (no início do jogo) o custo da vantagem Antecedentes Incomuns (custo definido pelo Mestre, mas nunca menos de 15 pontos) para começar com tal equipamento. Isso significa também que não existem técnicos habilitados no mercado para reparar tais itens e que todos possuem GL 0 (veja abaixo).

Grau de Legalidade

Todas as sociedades controlam em algum grau itens perigosos, especialmente quando tais itens podem ser usados para ameaçar o Estado, e todos os tipos de armas se encaixam nessa descrição. O Grau de Legalidade (GL) é uma medida do controle que a sociedade aplica sobre um determinado produto. O GL em New York e na maior parte dos EUA é 4, ou seja, tudo que possui GL 4 é, a princípio, legal. É possível possuir itens de GL 3 mediante altas taxas, mas normalmente isso só é permitido para poucos.

A tabela abaixo descreve o controle exercido pela sociedade de *Por um Fio...* não apenas para armas, mas para qualquer outro item, mas com certeza será em relação àquelas que os personagens jogadores mais se preocuparão. A coluna GL lista o valor atribuído a cada item, “Quem possui” é meramente exemplificativa, a coluna Sanção Imediata Formal representa o que as leis e regulamentos deste mundo aplicam aos personagens pegos com tais itens, já a última coluna lista, de forma exemplificativa, o que realmente acontece com quem é pego transportando ou usando tais equipamentos.

GL	Quem possui	Sanção Imediata Formal	Sanção imediata Informal
6	Qualquer Pessoa	Nenhuma	Nenhuma
5	Qualquer Pessoa	Nenhuma	Investigação ³
4	Qualquer pessoa, para armas exige uma Licença Padrão ¹	Multa ⁴	Multa + Investigação
3	Qualquer Pessoa, mas exige uma Licença Especial ² ; Policiais; Pequenas Corporações	Multa Pesada ⁵ + Investigação	Multa Pesada + Investigação. Se não pertence à Classe Social dominante sofre espancamento e perde o item se possível.
2	Serviço Secreto, Elite da Polícia; Corporações de Médio Tamanho	Prisão ⁶	Se não pertence à Classe Social dominante é Preso e sofre grave espancamento (chance de 1 em 6 de morrer).
1	Militares, Cientistas Governamentais; Grandes Corporações;	Prisão + Multa	Normalmente execução sumária, a menos que pertença à Classe Social dominante.
0	Megacorporações; Elite Militar; Cúpula Governamental;	Prisão + Multa Pesada	Normalmente execução sumária, a menos que pertença à Classe Social dominante.

1 – A Licença Padrão inclui um cadastro que vincula o item ao usuário e verifica os seus antecedentes. Custa 10% do valor do item.

2 – A Licença Especial além do cadastro e antecedentes é averiguado se o padrão de vida do usuário comporta a posse do item. Custa 100% do valor do item.

3 – A Investigação consiste em uma rápida consulta ao sistema informatizado em busca de dados do usuário, como antecedentes e ordens de prisão.

4 – A Multa varia de 5% a 50% do valor do item. O não pagamento a converte em prisão.

5 – A Multa Pesada varia de 50% a 500% do valor do item. O não pagamento a converte em prisão.

6 – A Prisão inclui uma investigação completa e perda do item, se possível. Mais tarde haverá um processo legal que poderá culminar em prisão de 2 anos até perpétua.

Resistência das Armas

As armas que um personagem porta também podem ser alvo de ataques, principalmente quando se deseja capturar o seu portador. Todas as armas descritas a seguir possuem uma RD básica igual a 4, que a protegem de qualquer ataque, já a quantidade de ponto de vida varia conforme o seu peso: 4 PVs para uma arma de ½ kg, 5 PVs para 1 kg, 6 PVs para 1,5 kg, 7 PVs para 2,5 kg, 8 PVs para 4 kg, 9 PVs para 5,5 kg, 10 PVs para 8 kg e 12 PVs para 13,5 kg. O esgotamento destes pontos significa que a arma está danificada demais para disparar, mas não necessariamente que foi destruída.

Modificações e Acessórios

A seguir estão descritas diversas alterações que podem ser feitas nas armas deste capítulo. Normalmente elas buscam melhorar aspectos das próprias armas ou dar-lhes alguma habilidade que originalmente não possuíam. Essas alterações são divididas em dois tipos: modificações e acessórios. As **modificações** são alterações internas, enquanto que os **acessórios** são dispositivos muitas vezes conectados à arma ou de alguma maneira auxiliando-a. Como consequência quando uma arma é perdida ou destruída todas as suas modificações também o são, havendo grande probabilidade de que seus acessórios ainda possam ser usados em outra arma. Outro ponto está na sua operabilidade em campo. Se necessário acessórios podem ser retirados e instalados em pleno campo de operações, talvez com um teste de Armeiro+4 e/ou 1d minutos de trabalho, modificações necessitam de ferramentas apropriadas, como uma oficina de armeiro, um ou mais testes de Armeiro e no mínimo 1d horas de trabalho. Cada alteração é identificada como Modificação (M) ou Acessório (A) na lista abaixo.

Kit Básico de Eletrônicos (M)

Custo: Incluso no custo das armas, \$500 para uma AK-47 (+ ½ kg).

Armas Habilitadas: Todas, menos as armas mistas.

Grau de Legalidade: 4

Todas as armas a seguir descritas (com exceção da AK-47) possuem um sistema eletrônico básico que funciona 6 meses com uma célula de energia tipo A com as funcionalidades a seguir e que podem ser desativadas a vontade:

Mira Laser – um feixe laser de baixa potência é projetado mostrando com um ponto vermelho onde o projétil atingirá. Em armas laser esse feixe é projetado pela própria arma em um gatilho de 2 estágios. Concede bônus de +1 no NH se o atirador conseguir enxergar o próprio ponto.

Controle de Danos – varre a arma em busca de danos e os relata, também é capaz de calcular o seu desgaste, a condição de sua munição e dos seus sistemas eletrônicos. Concede +1 nos testes para repará-la.

Controle de Acesso – trata-se de um sistema básico por senha de 6 dígitos. Se a senha correta não for digitada antes de utilizá-la a arma trava e não dispara. Para armar novamente o sistema basta digitar uma tecla.

Conexão Sem Fio – se possuir algum equipamento que use os dados da arma ela se conecta automaticamente a ele.

Modificações e Acessórios para Armas

Amarras Articuladas para Armas (A)

Custo: \$600

Armas Habilitadas: Todas, menos armas mistas.

Grau de Legalidade: 3

Estas amarras são usadas para apoiar armas pesadas. Trata-se de um braço hidráulico de apoio preso ao ombro por uma placa. As amarras reduzem em 3 pontos a ST requerida pela arma. Pesa 2,5 kg e custa \$600.

Baioneta (M)

Custo: \$10

Armas Habilitadas: Rifles e Espingardas

Grau de Legalidade: 3

Trata-se de um suporte montado na arma próximo à boca para fixar uma faca de combate na ponta, permitindo que a arma de fogo seja usada em combate corporal como uma lança. Pesa 0,25 kg. A faca pode se retirada em 1 turno.

Blindagem de Arma (M)

Custo: \$100 por ponto de RD

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

Qualquer arma pode receber uma cobertura de proteção que a protege de agressões e acidentes e componentes internos resistentes sem alterar suas funcionalidades, mas aumentando o peso total da arma. Custa \$100 e o peso aumenta em 0,1 kg para cada ponto de RD extra.

Coldre (A)

Custo: \$25 ou \$50

Armas Habilitadas: Pistolas e Revólveres

Grau de Legalidade: 4

Usado para transportar uma arma de fogo. Há o de cintura (\$25 e 0,25 kg), tradicional, e o de ombro (\$50, ½ kg), que permite usar a perícia Ocultamento, mas impõe uma penalidade de -1 em Saque Rápido. Por 10x o preço há coldre de alta qualidade que fornece +1 em Saque Rápido.

Colete Tático (A)

Custo: \$20

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 4

Este é um colete feito de tiras plásticas com diversos bolsos e encaixes para munição. Possui espaço para 10 carregadores de pistola, SRR ou células tipo C; ou 5 carregadores de rifle ou 4 células de energia D; ou 24 espaços para munições de espingardas e mais 5 encaixes para granadas. Este acessório é indispensável para usar a perícia Sacar Rápida (Munição). Pesa 0,5 kg.

Dissimulador (M)

Custo: \$200 ou \$600

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 1

Esta modificação não impede que a arma seja detectada, mas fornece uma identificação falsa, como um item legal. Sensores de última geração podem penetrar nesta proteção, mas a versão mais cara mascarará a arma e eles não obterão dados específicos. Peso desprezível.

Lanterna Tática (A)

Custo: \$10

Armas Habilitadas: Todas, menos armas mistas.

Grau de Legalidade: 4

Trata-se de uma pequena lanterna presa logo abaixo ou do lado do cano que projeta um feixe de luz com alcance de 9m por até 1 semana com uma célula de energia do tipo A. Pesa 0,25 kg. Pelo dobro do custo há uma lanterna que pode ser desencaixada e usada manualmente.

Neuroconexão (M)

Custo: \$2.000

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

Qualquer arma pode ser equipada com sensores de neuroconexão que incluem giroscópico eletrônico, auxílio a mira, medidores de velocidade e acionadores. Conecta-se a Interface Neural do usuário por cabo ou conexão sem fio e envia as informações diretamente às áreas do cérebro que controlam o movimento e a reação, o que resulta em +1,00 na iniciativa. Pesa 0,25 kg.

Sistema Anti-Roubo (M)

Custo: \$250/digital ou \$1.000/chave

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 4

Toda arma possui um sistema para negar acesso não autorizado por senha, mas há sistemas por impressão digital e chave laser, que deve ser inserida antes de utilizá-la ou ela trava. Peso desprezível. Redutor de -3 para arrombá-lo se digital, e -6 se utilizada a chave laser.

Sistema de Mira por Laser Infravermelho(M)

Custo: \$350

Armas Habilitadas: Todas que possuem Mira Laser

Grau de Legalidade: 2

A mira laser da arma passa a usar luz infravermelha, o que significa que ela é invisível à visão normal, só podendo ser vista por uma Mira Infravermelha ou sensores infravermelhos, como um Óculos Multivisão. Muito usado por snipes em conjunto com o Sistema de Mira Infravermelha para mirar com o laser sem alertar o alvo com um ponto visível. Peso desprezível.

Correias (A)

Custo: \$1 ou \$15

Armas Habilitadas: Todas.

Grau de Legalidade: 4

São correias de material plástico ou de aço que prendem a arma ao usuário, normalmente na altura do peito, mas podem ser presas em qualquer outro local que o usuário escolha. Permite recuperar uma arma caída com uma manobra Preparar. Pode ser alvo com -6. RD 2, PVs 3 e custo de \$1 para plástico e RD 7, PVs 4 e custo de \$15 para aço. Peso desprezível.

Etiqueta D (M)

Custo: \$20

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 4

Uma etiqueta D é um minúsculo receptor instalado no interior da arma que ao receber um sinal decodificado passa a enviar um sinal localizador rastreável a até 16 km. Pode ser utilizado em flechas ou em qualquer item, não apenas armas. Peso desprezível e custa \$20 a etiqueta.

Mira HUD (A)

Custo: \$500

Armas Habilitadas: Todas, menos armas mistas.

Grau de Legalidade: 3

Projeta no campo de visão do usuário informações sobre a arma, como munição, e uma reticula de mira, que são mostradas no capacete ou óculos (ex. óculos multivisão) por uma conexão com ou sem fio. Reduz em 1 o redutor por tiro em movimento (mínimo de -1). Peso desprezível.

Resistência Extra (M)

Custo: \$20

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 4

A estrutura da arma pode ser reforçada e peças importantes podem ser substituídas por versões mais resistentes, resultando em maior capacidade de resistir a danos. Custa \$50 e o peso aumenta 0,1 kg para cada ponto de vida extra, até o máximo do dobro de PVs. Armas que já possuem o dobro de pontos de vida podem comprar novos PVs até o quádruplo do normal.

Sistema de Mira Infravermelho (A)

Custo: \$600

Armas Habilitadas: Todas, menos armas mistas.

Grau de Legalidade: 2

Qualquer modelo pode receber uma mira que usa o espectro infravermelho para localizar seus alvos e fontes súbitas de calor podem ofuscar o sistema por alguns segundos. Quando realizar a manobra Apontar trate como se usasse um Óculos Infravermelho. Pesa ½ kg.

Suporte para Munição (A)

Custo: \$6

Armas Habilitadas: Todas, menos Lasers e Iônicas

Grau de Legalidade: 4

Trata-se de um cinto de plástico que possui encaixes para diferentes tipos de munição que pode ser preso na cintura, ombro ou na própria arma, facilitando o acesso. Possui espaço para 4 carregadores de pistola ou 2 de rifle ou 12 munições de espingarda ou 8 flechas/viotes. Este acessório é indispensável para usar a perícia Sacar Rápida (Munição). Pesa 0,1 kg.

ARMAS MISTAS

Armas improvisadas e de baixo nível tecnológico ainda são muito populares. Facas, espadas, porretes, adagas, etc. Claro, mesmo com os avanços tecnológicos não seria muito sábio enfrentar alguém que empunha uma Ares Predator usando uma faca...

As armas mistas mais utilizadas são facas e espadas, todas vibrolâminadas. Onde uma bala não pode penetrar talvez uma lâmina ultra-tech possa. Mas essas não são as únicas, há ainda os bastões atordoadores, muito utilizados pela polícia e ainda são empregados bestas e arcos compostos principalmente por assassinos silenciosos.

Facas e Espadas

Mesmo em um mundo onde armas de fogo podem derrubar construções, nunca saía de casa sem uma boa faca. Elas não necessitam de munição, não geram calor, não queimam oxigênio, são silenciosas e não o explodem junto com o alvo se você se envolver em uma luta corporal. As espadas, além de cortarem praticamente qualquer material com as modificações adequadas, representam um símbolo de poder e respeito. A Katana e o Montante são as espadas mais comuns nas ruas de New York, enquanto que Cimitarras e as mais caras Katanas são encontradas apenas nas mãos de corporativos.

Arma	Tipo	Dano	Alcance	Custo	Peso	ST	GL	OBS
Canivete	Corte/Perf	GdP-3	C	\$10	100g	-	4	RD 4, 4 PVs
Punhal / Adaga	Corte/Perf	GdP	C	\$20	100g	-	4	RD 4, 4 PVs, Arremessável.
Faca Borboleta	Corte	GeB-2	C,1	\$35	250g	-	4	RD 4, 6 PVs
	Perf	GdP	C			-		
Faca	Corte	GeB-2	C,1	\$30	250g	-	4	RD 4, 6 PVs
	Perf	GdP	C			-		Arremessável.
Faca de Combate	Corte	GeB-1	C,1	\$50	500g	-	4	RD 4, 8 PVs
	Perf	GdP+1	C			-		Arremessável.
Montante	Corte	GeB+2	1	\$800	1,5 kg	10	3	RD 6, 12 PVs
	Perf	GdP+2	1					
Cimitarra	Corte	GeB+2	1,2	\$950	2,5 kg	12	3	RD 6, 14 PVs
	Perf	GdP+3	2					
Katana	Corte	GeB+2	1,2	\$1.650	2,5 kg	11	3	RD 6, 14 PVs, dano+1 com as 2 mãos. Se usada com as duas mãos, e possuir a perícia Katana (M), o apagar será igual a 2/3.
	Perf	GdP+2	1					

Modificações e Acessórios para Facas e Espadas

Lâmina de Duraço (M)

Custo: 300% do custo da arma.

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

A lâmina da arma é forjada com duraço, um aço super refinado graças à gravidade zero. Ela passa a ser inquebrável, ter HT+5, RD 18 e 5x mais PVs que o normal para o peso da arma para fins de resistir a tentativas de entortá-la ou danificá-la. O dano aumenta em 3 pontos mais 1 ponto para cada quilo da arma. Uma arma com esta modificação e Vibrolaminada passa a ter GL 1.

Vibrolâmina (M)

Custo: 150% do custo da arma.

Armas: Todas com ½ kg de peso ou mais.

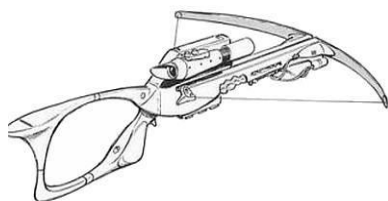
Grau de Legalidade: 3

Trata-se de um sistema que uma vez acionado faz a lâmina da arma vibrar milhares de vezes por segundo, ganhando a capacidade de separar as moléculas de qualquer material que atinja. A arma exige o uso de uma célula de energia C que durá 5h dividido pelo peso da arma de uso ininterrupto. Enquanto acionada a arma divide a RD que atinge por 5. Dividirá por 10 se for de duraço.

Arcos e Bestas

Este tipo de arma recebeu vários melhoramentos, como fibras melhores, melhor balanceamento e pontas penetradoras. Frente ao poderio dos demais armamentos as principais vantagens nesse tipo de arma está em não fazer ruído ao disparar e, quando operada com cuidado, não deixar rastros de sua utilização, como fumaça, marcas de faíscas e pó de pólvora detonada, além da possibilidade de poder recuperar e novamente utilizar o projétil. Qualquer arco ou besta pode receber qualquer sistema de mira eletrônica ou telescópica descrita entre as modificações para armas de fogo.

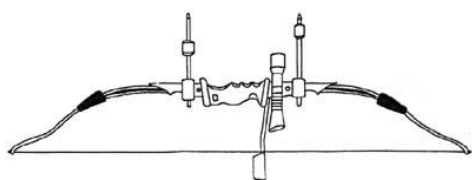
Hunter



Este é o modelo mais utilizado de besta. Leve e desmontável pode ser transportado mais facilmente que um rifle e é o preferido frente a um arco. Vendido em modelos com força patronizada, existem versões com ST 15 (\$1.000), 20 (\$2.500), 25 (\$5.000) e 30 (\$10.000) e conta com um dispositivo de recarga que permite qualquer um com a ST mínima de recarregá-la, seja qual for a ST da arma. Utiliza virotes como munição, que nada mais são que pequenas flechas.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
GdP+5 perf	4	x20/x25	3/0,05	1	1 (4)	12	-5	1	Ver acima/\$5	3

Slayer



Arco muito empregado por desportistas e caçadores e pode ser desmontado, ficando ainda menor que a besta acima, mas exigindo muito mais tempo para ficar pronto. O dano depende da força do usuário, mas o arco não suporta mais que ST 40 (o usuário vai precisar de dois braços biônicos da mesma força).

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
GdP+4 perf	3	x20/x30	2/0,05	1	1 (2)	12	-7	1	\$3.000/\$5	3

Munições

Convencional: Projétil de fibra plástica e ponta de aço. Uma flecha ou virote que atinja um alvo orgânico sem armadura sempre pode ser recuperada e novamente utilizada, o impacto contra paredes e armaduras rígidas sempre a destroem e há 1/3 de chance da ponta quebrar contra blindagem flexível. Custa o indicado e GL é o da arma.

Dentada: A ponta da flecha ou virote possui farpas que dificultam sua retirada. O dano não é modificado, mas se for retirada sem uma cirurgia ela causará novamente o seu dano, mas por corte. Custa 2x e GL 2.

Explosiva: A ponta da flecha ou virote é uma granada que detona ao impacto, ela passa a causar GDP+2 de dano por contusão e a explosão causa 6Dx2 pontos de dano. Custa 20x, o GL é 1 e cada flecha pesa ½ kg.

Estilete: A ponta da flecha/virote é larga e afiada como uma lâmina, desenhada para penetrar em armaduras rígidas. Some +2 no dano contra armaduras rígidas. Este projétil ainda fornece bônus de +1 ao NH do atirador quando ele tentar cortar algo, como uma corda, e não apenas perfurar um alvo. Custa 3x e GL 3.

Voadora: Munição para disparo a longa distância. Muito leve e aerodinâmica pode ultrapassar 2.000m, mas causa muito pouco dano. Reduza o peso e dano pela metade e multiple por 4 o alcance. 5x o custo e GL 3.

Modificações e Acessórios para Arcos e Bestas

Aljava (A)

Custo: \$25

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 4

Uma aljava é uma espécie de mochila presa às costas ou à cintura especializada para transporte de flechas ou virotes com conforto e facilidade de acesso. Pode transportar até 20 projéteis. Indispensável para usar a perícia Sacar Rápida (Munição). Apenas ela pesa 0,25 kg, + o peso das munições escolhidas.

Sistema de Recarga (M)

Custo: 20% do custo da arma.

Armas: Bestas

Grau de Legalidade: 3

Trata-se de um sistema que recarrega um virote sempre que a besta for rearmada. O sistema usa uma ranhura e repõe o projétil de baixo para cima, simulando um pente, e conta com capacidades para 4 virotes. Enquanto houver munição o tempo de recarga é 1 turno. Acrescente 0,7 kg a besta, sendo que desse peso 0,2 kg é apenas da munição.

Bastão Atordoador

Este tipo de arma é amplamente usada pela polícia e por tropas de choque, muito semelhante aos cassetetes do século XX, também pode ser usado dessa forma, podendo causar até GeB de dano por contusão. Uma pessoa atingida deve realizar um teste de HT-3, se falhar ficará atordoado por HT-20 segundos ou enquanto a arma estiver em contato. Usa-se a perícia Espadas Curtas. Usa uma célula B para aplicar até 20 golpes.

Arma	Tipo	Dano	Alcance	Custo	Peso	ST	GL	OBS
Bastão Los - 4.3	Cont	Especial	C,1	\$100	½	-	4	Modelo mais usado pela polícia.

ARMAS DE FOGO

Amplamente usadas ainda são e serão por muito tempo o principal instrumento para mutilar e matar. Contam com diversos tipos de munições e acessórios e nas mãos certas podem fazer tanto estrago quanto um laser militar.

Colt Unity



Tipo: Revólver
Munição: 9.6mm
Velocidade média do projétil: 259m/s

Trata-se do mais difundido revólver de 2076, confiável e resistente, este calibre 38 é muito usado como arma secundária, quando muitas vezes está carregado com balas explosivas. Característica específica: Há um seletor que possibilita escolher qual câmara será alinhada para disparo. Essa operação demora 1 turno, a menos que o atirador seja bem sucedido em Sacar Rápido (Munição).

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
2d-1 pa	2	120/1.500	1/0,1	3	6 (3i)	8	-2	2	\$400/\$4	4

Backup M1



Tipo: Pistola
Munição: 9mm
Velocidade média do projétil: 296m/s

A Backup é uma pistola que se destaca pela sua eficácia e seu diminuto tamanho. Usada por quem deseja discrição também encontrou como usuários assassinos e muitos guarda-costas. Característica específica: Devido ao seu tamanho esta arma não modifica os testes de Ocultamento, mas possui apenas dois pontos de resistência a dano e quatro pontos de vida.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
2d pa	1	125/1.500	0,65/0,1	3	6+1 (3)	8	-1	3	\$500/\$4	3

Beretta 200st



Tipo: Pistola
Munição: 9mm
Velocidade média do projétil: 395m/s

Famosa pistola do final do século XX e início do século XXI, as pistolas Beretta 9mm não podiam deixar de ter uma nova versão com aperfeiçoamentos. Muito usada por tropas de infiltração quando equipada com silenciador pelo seu peso e eficiência. Característica específica: O uso do silenciador não modifica o Prec desta arma, mas permanece a redução do dano.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
2d+3 pa	2	150/1.900	1,3/0,3	3	20+1 (3)	9	-2	2	\$800/\$14	3

Ares Predator



Tipo: Pistola
Munição: .44
Velocidade média do projétil: 600m/s

A peso-pesado das pistolas. Conta com grande poder de penetração e é usada frequentemente como arma secundária por tropas de combate direto. No submundo todo aquele que porta uma destas armas conta com prestígio entre seus pares. Característica específica: Devido a sua fama o uso de uma destas armas garante bônus extra de +2 no uso da perícia Intimidação e conta com o dobro de pontos de vida que o normal.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
4d pa+	2	450/2.500	2,55/0,55	10	18+1 (3)	12	-3	3	\$1.500/\$30	2

Ares Rapier



Tipo: Pistola

Munição: .40

Velocidade média do projétil: 600m/s

Também chamada apenas de Rapier esta pistola possui uma alta cadência com munição de grande calibre e precisão. Característica específica: O pente desta pistola possui 2 câmaras, a primeira com capacidade para 20 projeteis e a segunda para 5, o que possibilita o uso de dois tipos de munição. Quando uma câmara esvazia a pistola passa a usar a outra automaticamente. Selecionar uma câmara demora 1 segundo, a menos que o atirador use a perícia Sacar Rápido (Munição).

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
3d pa+	3	450/2.500	2,5/0,5	20	25+1 (3)	11	-3	2	\$1.200/\$30	2

Excalibur



Tipo: Pistola

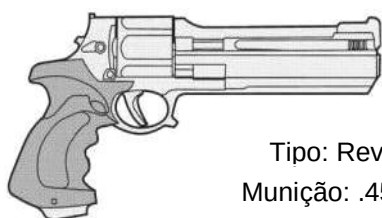
Munição: 18.5mm

Velocidade média do projétil: 425m/s

A Excalibur é uma pistola única. Projetada para enfrentar andróides, robôs e unidade remotas de combate. Utiliza uma munição única de altíssimo calibre e que se abre em vôo para provocar uma quantidade gigantesca de dano. Característica específica: Essa arma não pode utilizar munições PPBS, mas ela possui um sistema único de mira que busca emissões de rádio-controle, contra esse tipo de alvo ela fornece +1 na jogada de ataque a até 50m.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
4d+2 pa++	2	125/2.000	3/0,65	3	6+1 (3)	13	-4	4	\$1.000/\$50	2

Magnum Omega



Tipo: Revólver

Munição: .454

Velocidade média do projétil: 465m/s

Este é um revólver que dispara uma das mais poderosas munições projetadas para esse tipo de arma, a 454 Magnum. Muito confiável, permanece em serviço até hoje. Característica específica: Há um seletor que possibilita ao atirador escolher qual câmara será alinhada para disparo, possibilitando a escolha da munição. Essa operação demora 1 turno, a menos que ele seja bem sucedido em um teste de Sacar Rápido (Munição).

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
2d+5 pa+	2	200/2.000	1,6/0,15	3	6(3i)	11	-3	3	\$1.000/\$6	3

FAL



Tipo: Rifle

Munição: 7.62mm

Velocidade média do projétil: 838m/s

O FAL (fuzil automático leve) é a arma padrão da maioria dos exércitos do mundo. Constantemente em atualização possui inúmeras versões e as estatísticas abaixo representam a arma utilizada pelas forças armadas da Alemanha, Itália, Brasil e por inúmeras corporações e megacorporações. Possui alto poder de fogo e boa carga de munição.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
7D pa	5	1.000/4.500	5,5/0,85	11	24+1 (3)	11	-5	3	\$900/\$34	2

AK-47



Tipo: Rifle

Munição: 7.62mm

Velocidade média do projétil: 768m/s

Fuzil russo mundialmente famoso. Nasceu na época da guerra fria e devido à sua letalidade e à extrema facilidade de fabricação, reparo e manuseio espalhou-se pelo mundo. Possui incontáveis versões e é a arma eleita pelos excluídos. Característica específica: Esta arma não possui o kit básico de eletrônicos e não existem versões desencapsuladas conhecidas.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
5D+1 pa	2	400/3.000	5,25/1	10	30+1 (3)	10	-4	2	\$500/\$16	2

HK-XM10



Tipo: Rifle

Munição: 5.56mm

Velocidade média do projétil: 780m/s

Fuzil desenvolvido pela empresa alemã Heckler & Koch e em constante aperfeiçoamento. É o armamento padrão do exército dos EUA, de grandes corporações e mercenários de renome. Característica específica: O uso do silenciador não modifica o Prec desta arma, mas permanece a redução do dano.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
6D pa	4	500/3.000	4,5/0,5	15	36+1 (3)	10	-4	2	\$1.800/\$20	2

Famas



Tipo: Rifle

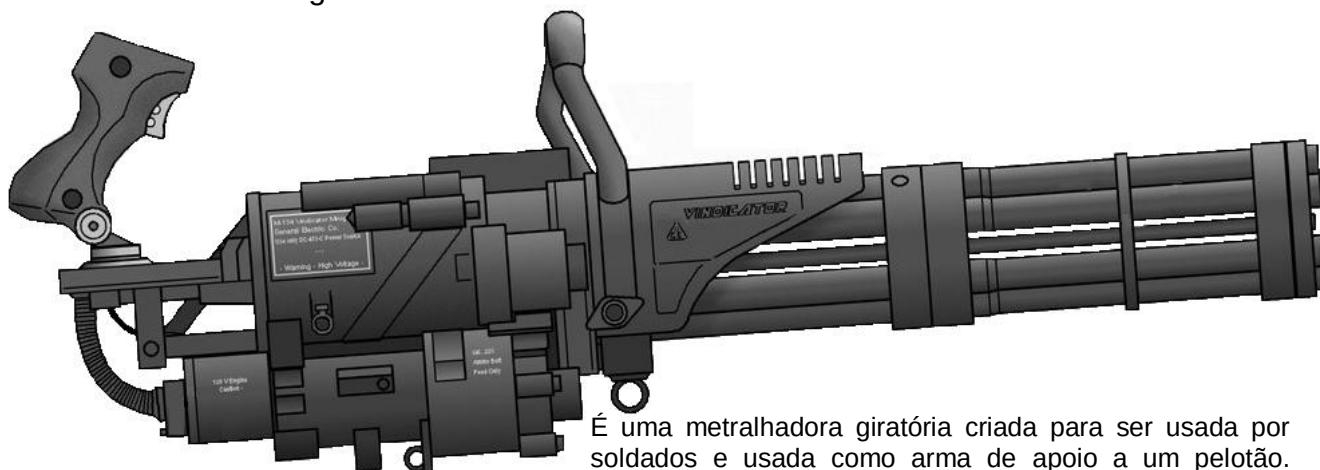
Munição: 5.56mm

Velocidade média do projétil: 800m/s

Rifle de combate confiável espalhou-se pelas forças armadas do globo, mas hoje é tido como a arma preferida entre mercenários e soldados de aluguel. Possui alto poder de fogo e resistência, mas pode ser considerada por demais pesada. Característica específica: esta arma possui o dobro de PVs e RD que o normal.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
6D+1 pa	3	500/3.500	5/0,5	12	36+1 (3)	11	-4	2	\$1.600/\$20	2

Vindicator Minigun



Tipo: Metralhadora

Munição: 5.56mm

Velocidade média do projétil: 500m/s

É uma metralhadora giratória criada para ser usada por soldados e usada como arma de apoio a um pelotão. Possui 6 canos giratórios, que usa uma célula do tipo C que se esgota depois de 1.000 disparos, e necessita das duas mãos para ser usada. Utiliza cargas de munição que tem o tamanho de uma caixa de sapatos. Característica específica: como ela só começa a disparar depois que os canos já estão em movimento há uma penalidade de -0,50 na iniciativa. Existe para a Vindicator uma mochila de munição que passa a alimentá-la com uma cinta de balas, substituindo a carga padrão. A mochila pesa 25 quilos, custa \$1.000 e carrega 1.000 projéteis. Existe ainda um tripé à disposição que a torna uma arma montada. O tripé dispensa a exigência de ST. Custa \$150 e pesa 2,5 kg.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
6D+2 pa	1	900/4.000	22,5/2,5	50!	100 (5)	14	-8	2	\$25.000/\$300	1

MP7-S7



Tipo: Metralhadora

Munição: 4.6mm

Velocidade média do projétil: 780m/s

A MP7 é uma metralhadora portátil desenvolvida para dotar o usuário com poder de fogo semelhante ao de um rifle de assalto e possibilitar uma alta capacidade de penetração contra as mais modernas blindagens pessoais. Característica específica: o preço das munições PPBS para esta arma custam apenas 2x o preço padrão, todavia, a MP7 não pode usar munições PO, PEX e MNG.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
5D+1 pa	2	300/2.000	2,7/0,55	15	20 (3)	11	-4	2	\$2.000/\$40	1

SVD Dragonov



Tipo: Rifle

Munição: 7.62mm

Velocidade média do projétil: 868m/s

Fuzil de alta precisão, usado pelas unidades de elite da polícia. Utilize a perícia Armas de Fogo (Rifle) para dispará-la.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
9D+1 pa	6	1.500/5.500	8,5/0,4	1	5+1 (3)	11	-6	4	\$5.600/\$18	1

MSG-353



Tipo: Rifle

Munição: 5.56mm

Velocidade média do projétil: 816m/s

Fuzil de alta precisão, usado pelas unidades de elite da polícia. Utilize a perícia Armas de Fogo (rifle) para dispará-la.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
7D pa	6	1.250/4.000	5,5/0,5	1	9+1 (3)	10	-5	3	\$3.500/\$	2

Barret m89 "Light Sixty"



Tipo: Rifle

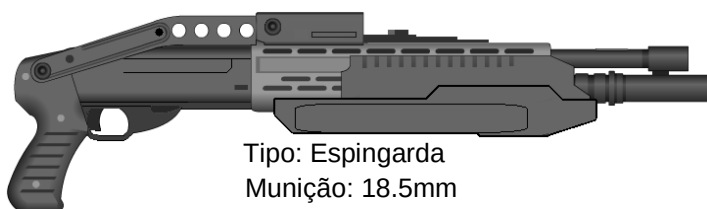
Munição: 12.7mm

Velocidade média do projétil: 853m/s

Fuzil calibre .50 (anti-tanque) construída como um rifle "sniper". É quase impossível de ser usada por uma pessoa sem estar apoiada. Característica específica: esta arma já possui um bipé de apoio.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
13D+2 pa+	6	1.800/6.800	15/1	1	6+1 (3)	12B	-6	5	\$7.500/\$250	1

SPAS-23



Tipo: Espingarda

Munição: 18.5mm

Velocidade média do projétil: 300m/s

Espingarda de combate desenvolvida para enfrentamento urbano, onde o tiroteio é a curta distância e o seu poder de fogo é devastador. Característica específica: só pode usar munição convencional e de gel e se a sua coronha for estendida e usada para apoiar recebe recuo -1/magnitude +1.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
1D+1 pa	3	50/125	4/0,5	3x9	9 (3i)	10	-4	4	\$950/\$16	3

Mossberg 625A



Tipo: Espingarda

Munição: 18.5mm

Velocidade média do projétil: 300m/s

Espingarda muito usado e hoje extremamente difundida. Praticamente todo comerciante tem uma dessa debaixo do seu balcão! Característica específica: só pode usar munição convencional e de gel e pode ter seu cano e a coronha cerrados. Custa \$120, o alcance cai para metade e recebe o recuo +1 e magnitude -1.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
1D+1 pa	2	50/125	5/0,3	2x9	5 (3i)	10	-5	4	\$550/\$10	4

Munições

Munição Convencional: Trata-se da munição padrão para a arma em questão, normalmente uma liga de chumbo e ferro. Todas as armas levam em conta na sua descrição este tipo de munição. Para espingardas esta munição significa uma carga de fragmentos que se separa no ar. Custa o preço indicado e GL é o da arma.

MNG (Munição Não-Letal de Gel): Usada para controle de distúrbios. Trata-se de cargas de gel sucessoras das balas de plástico. Quando atinge um alvo o projétil se achata completamente, distribuindo sua força por uma ampla área e nunca penetrando no alvo. O alcance é dividido ao meio e o dano não é modificado, mas ele é considerado apenas para projeção, o dano real provocado é igual a 1/5 desse total. Custa 2x e o GL é 4.

PEX (Projétil Explosivo): Projéteis letais contra alvos sem armadura. Acrescente -1 para cada dado de dano da bala e dobre a RD não flexível que atinge, mas cada bala causa 1D de dano explosivo a mais e se a bala penetrar na carne esse dano será multiplicado por cinco. Custa 3x o preço da munição convencional. GL 0.

PO (Ponta Oca): Também existe com a ponta em cruz. O tipo de dano sobe um nível (por exemplo, pa torna-se pa+), todavia qualquer RD é dobrada contra este tipo de munição. Custa 2x o preço padrão e possui GL 3.

PPBS (Projétil Perfurante de Blindagem com Sabot): Cargas penetradoras com urânio exaurido de alta densidade em uma cápsula plástica que se separa durante o voo, resultando em alta velocidade. Aumenta em 50% o alcance. Some 1 ponto de dano por dado a bala (ex.: uma bala causa 3D passa a causar 3D+3) e divida a RD que atingir. Mas como o projétil é muito pequeno reduza em um nível o tipo de dano. Custa 5x e tem GL 1.

Modificações e Acessórios para Armas de Fogo

Cano Estendido (M)

Custo: 30% do custo da arma.

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 3

O cano da arma é aumentado em 50%, o que aumenta o seu alcance em 30%. O peso da arma aumenta em 20% e sua magnitude aumenta 1 ponto.

Carregador Expandido (A)

Custo: 2 vezes o custo da munição por carregador

Armas: Todas, menos revólveres e espingardas

Grau de Legalidade: 2

O carregador da arma é mais longo, com o dobro de munições. Some o peso de uma carga ao peso da arma e aumenta em 1 a magnit. ao usar este tipo de carregador.

Compensador de Recuo (A)

Custo: 40% do custo da arma

Armas Habilitadas: Pistolas e Rifles.

Grau de Legalidade: 3

Encaixado ao cano usa os gases produzidos para compensar o recuo. Diminui o recuo da arma em 1 ponto, até o recuo mínimo igual a 2. Pesa 1 kg para pistolas e 2 kg para Rifles. Incompatível com silenciador.

Empunhadura de Apoio (M)

Custo: 2% do custo da arma.

Armas Habilitadas: Rifles

Grau de Legalidade: 3

Trata-se de uma empunhadura extra montada à frente da arma, vertical ou horizontalmente, que melhora o apoio para tiro em movimento. Acrescenta ½ kg ao peso da arma e reduz em 1 ponto o redutor para disparos em movimento.

Silenciador (A)

Custo: \$500

Armas Habilitadas: Pistolas e Rifles

Grau de Legalidade: 1

Trata-se de um dispositivo montado no cano que abafa e amortece os gases liberados. O som só é audível num raio de 6m, mas esse raio dobra em caso de rajadas. Modificadores: Prec -2, dano -1 ponto por dado de dano e impõe -5 do redutor para uma pessoa ouvir o disparo. Pesa ½ kg para pistolas e revólveres e 1 kg para rifles.

Sistema de Mira Eletrônica M1 (A)

Custo: \$100

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 3

Sistema de mira digital que realça e destaca o alvo, além de fornecer a distância até ele. Opera 3 meses com uma célula AA. Acrescenta 0,25 kg à arma. Modificadores: acrescenta +1 ao Prec da arma. Esse bônus não se acumula com outras miras eletrônicas, mas pode acumular com miras telescópicas.

Sistema de Mira Eletrônica M2 (A)

Custo: \$500

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

Idêntico ao sistema de mira M1, mas acrescenta +2 ao Prec da arma equipada. Esse bônus não se acumula com outras miras eletrônicas.

Sistema de Mira Telescópica M4 (A)

Custo: \$150

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

Fornece bônus de até +2 ao Prec com potência variável. Veja a pg. 412 do Módulo Básico para detalhes. Não acumula com outras miras telescópicas e pesa 0,75 kg.

Sistema de Mira Telescópica M5 (A)

Custo: \$300

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

Fornece bônus de até +4 ao Prec da arma com potência variável, mas para isso exige 4 manobras Apontar. Veja a pg. 412 do Módulo Básico para mais detalhes. Não acumula com outras miras telescópicas e pesa 0,75 kg.

Sistema de Recarga Rápida (A)

Custo: \$30

Armas Habilitadas: Revólveres

Grau de Legalidade: 4

Também chamado de *SpeedLoaders* ou SRR este acessório permite realizar uma recarga completa de um revólver no mesmo tempo para uma munição, agindo como um pente. Pesa 0,10 kg mais o peso da munição.

MISSEIS E GRANADAS

Os explosivos são amplamente usados em todos os tipos de batalhas, especialmente quando o alvo se mostra duramente blindado ou quando é necessário um disparo indireto. Nesses requisitos funda-se a enorme versatilidade das granadas, capazes de prover um soldado criativo de uma versatilidade impar, e os lançadores de mísseis, capazes de abater até mesmo os flutuadores blindados da polícia.

STINGER

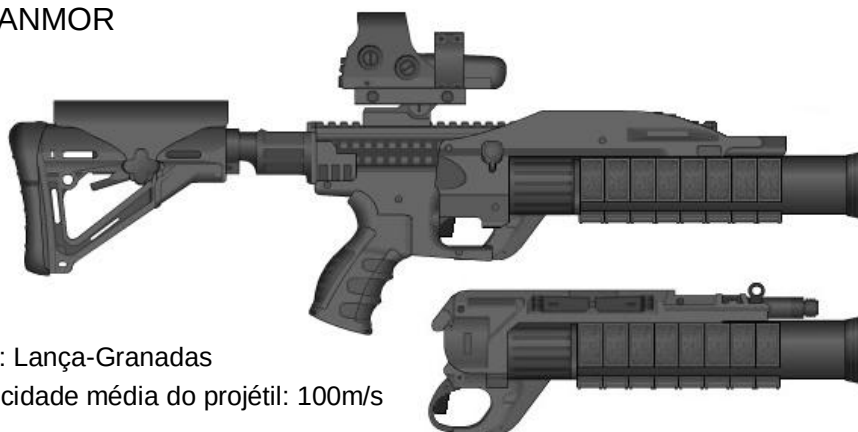


Tipo: Lança-mísseis
Velocidade média do projétil: 400m/s

O Stinger é um lançador de mísseis projetado para dar a um soldado o poder de fogo suficiente para derrubar aeronaves e destruir veículos blindados. Para utilizar esta arma deve-se fazer uso da perícia Artilharia (Míssel Guiado) e apontar por pelo menos um turno para marcar o alvo, disparando o míssil no turno seguinte com uma manobra preparar. Se o alvo estiver dentro do alcance não há redutor por distância e uma vez disparado o míssil persegue o alvo com seus sensores infravermelhos. No turno que for atingir o alvo é realizada uma jogada de ataque do míssil, que é igual a 10 + modificador de Prec. Característica específica: há dois tipos de mísseis, mísseis terra-ar e mísseis terra-terra. Os dados abaixo indicam um terra-terra que custa \$2.500 cada, um míssil terra-ar não possui divisor de armadura mas voa a 1.000 m/s, possui alcance de 12.000 metros e custa \$4.000 cada míssil.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
6dx8 (10)	7	500/4.000	12,5/2,5	1/10	1 (20)	11	-6	1	\$38.000	1

LGE-GRANMOR

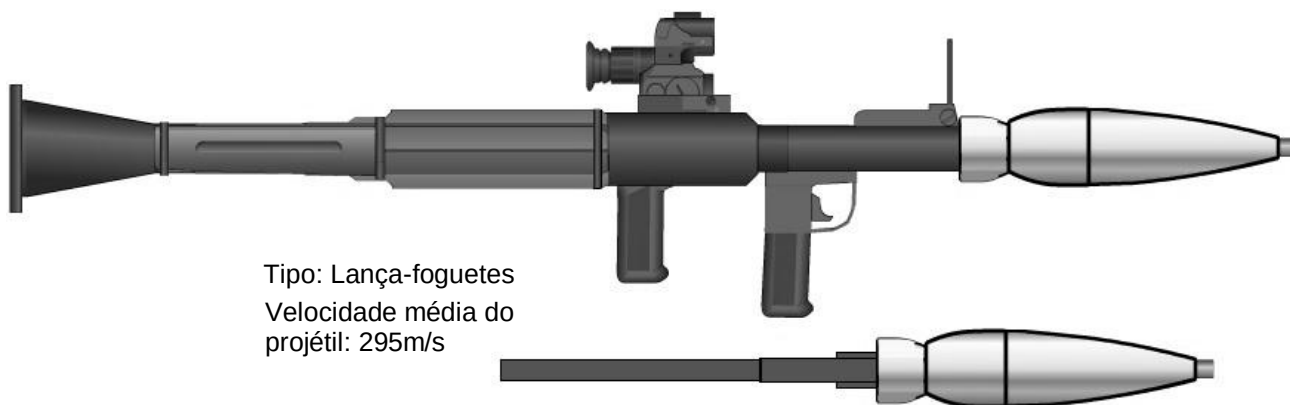


Tipo: Lança-Granadas
Velocidade média do projétil: 100m/s

O GranMor é um lança-granadas magnético amplamente utilizado por forças militares e tropas de choque para a dispersão de gás lacrimogênio. Pode disparar qualquer tipo de granada preparada para impulsão magnética e pode ser utilizado tanto para fogo direto como para um disparo indireto. Utiliza uma célula de energia tipo C para efetuar até 20 disparos. Característica específica: esta arma pode ser desmontada de sua base e anexada ao longo do cano de qualquer rifle. Nesse caso use as estatísticas abaixo quando o jogador o utilizar, com a diferença que o peso de 1,25 kg é somado à arma, o modificador da Prec cai 2 pontos e a capacidade de tiros cai para 1.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
Por granada	6	150	3/1,5	1/4	3 (3i)	10	-4	1	\$2.500	3

RPG-7



Tipo: Lança-foguetes
Velocidade média do
projétil: 295m/s

O RPG (Rocket Propelled Grenade) foi o primeiro lançador de granadas propelidas por foguete a se disseminar pelo mundo. Criado pela antiga União Soviética seu desenho simples e eficaz rapidamente se espalhou e até hoje é utilizado por todo o globo como arma anti-veicular. Exatamente como o AK-47, o RPG-7 é amplamente utilizado no Submundo e em ações de guerrilha, como emboscadas, devido a sua eficiência, custo e facilidade de fabricação. Use a perícia Canhoneiro (Foguetes). Característica Específica: devido ao desenho e peso do seu projétil disparos a longa distância perdem muita eficácia, há um redutor de -1 para alvos a mais de 50 metros a até 100 metros, -2 para alvos a mais de 100 metros até 200 metros e -4 mais alvos a mais de 200 metros, e se houver vento forte nessa região (critério do GM) esses redutores serão dobrados. As estatísticas abaixo dão conta de um RPG municiado com a granada explosiva padrão, anti-veicular, mas existem ainda outros dois tipos de granadas: a anti-pessoal e a incendiária. O projétil anti-pessoal é uma grande granada de fragmentação que ao explodir espalha fragmentos em um raio de 15m que causam 2d+3 pontos de dano por corte, o dano para impacto direto é de 6Dx2, pesa 3kg e custa \$500. A granada incendiária é carregada de termite que incendeia em contato com o ar e atinge temperaturas altíssimas em segundos. Com dano de 6D o projétil explode e libera sua carga por até 3m², no segundo seguinte ela incendeia e causa 6D de dano por fogo a tudo nessa área a cada segundo pelos próximos 3 segundos. Cada granada-foguete incendiária pesa 4 kg e custa \$1.000.

Dano	Prec	Alcance ¹	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
6dx3 (10)	3	300/1000	9,5/2,5	1	1 (10)	10	-6	1	\$8.000/\$800	1

¹ acima da ½D o projétil perde o divisor de armadura.

Designador Ativo (M)

Custo: \$1.000

Armas Habilitadas: Stinger

Grau de Legalidade: 1

Este é um sistema de mira por raio laser com alcance de até 6.000 metros. Além dos sistemas infravermelhos o míssil passa a se guiar pelo raio laser, permanecendo no alvo enquanto o laser permanecer apontado. Pesa 1 kg.

Empunhadura de Apoio (M)

Custo: 2% do custo da arma.

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 3

Trata-se de uma empunhadura extra montada à frente do Lançador, vertical ou horizontalmente, que melhora o apoio para tiro em movimento. Acrescenta ½ kg ao peso da arma e reduz em 1 ponto o redutor para disparos em movimento.

Sistema de Mira Eletrônica M1 (A)

Custo: \$100

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 3

Sistema de mira digital que realça e destaca o alvo, além de fornecer a distância até ele. Opera 3 meses com uma célula AA. Acrescenta 0,25 kg à arma. Modificadores: acrescenta +1 ao Prec da arma. Esse bônus não se acumula com outras miras eletrônicas.

Sistema de Mira Eletrônica M2 (A)

Custo: \$500

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

Sistema de mira digital que realça e destaca o alvo, além de fornecer a distância até ele. Opera 3 meses com uma célula AA. Acrescenta 0,25 kg à arma. Modificadores: acrescenta +2 ao Prec da arma. Esse bônus não se acumula com outras miras eletrônicas.

Sistema de Mira Telescópica M4 (A)

Custo: \$150.

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

Sistema que aproxima a imagem do alvo e permite disparos precisos a longa distância. Fornece bônus de até +2 ao Prec com potência variável, mas exige 1 manobra Apontar para cada ponto de bônus. Veja a pg. 412 do Módulo Básico para mais detalhes. Não acumula com outras miras telescópicas e pesa 0,75 kg.

Sistema de Mira Telescópica M5 (A)

Custo: \$300

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

Sistema que aproxima a imagem do alvo e permite disparos precisos a longa distância. Fornece bônus de até +4 ao Prec da arma com potência variável, mas exige 1 manobra Apontar para cada ponto de bônus. Veja a pg. 412 do Módulo Básico para mais detalhes. Não acumula com outras miras telescópicas e pesa 0,75 kg.

Granadas

Todas as granadas abaixo descritas, com exceção da Aranha, podem ser usadas com um lança-granadas ou manualmente, com a perícia Arremesso. Todas pesam ½kg e podem ser ajustadas para detonar ao impacto ou em até 10 segundos.

Atordoante – Ao ser detonada esta granada gera ruído e luzes ('Flashbang') para atordoar quem estiver próximo, sem ferimentos. Não libera fragmentos ao ser detonada e é especialmente usada em situações que envolvam reféns em ambientes confinados. Todos em um raio de 10m devem ser bem sucedidos em um teste de HT-4 (HT em ambientes abertos) ou ficarão atordoados. Custa \$40 e tem GL 3.

Aranha – Só pode ser disparada através de um lança-granadas. Trata-se de uma carga em formato oval que ao deixar o cano se abre em dezenas de fios metálicos resistentes e grudentos que permanecem abertos pela força da inércia até o alvo, onde o impacto faz com que todos os fios se fechem ao redor do alvo. Depois de presa a vítima pode realizar uma disputa de ST por minuto para tentar quebrar os fios (que possui ST 20), ou se estiver totalmente vestida realizar um teste de Fuga-3 (a cada 10 minutos) para se livrar das roupas, mas qualquer tentativa mal sucedida causa 1 ponto de dano devido a constrição. Os fios são muito pegajosos e apertados para serem cortados, mas existe um aerosol anti-aranha que libera os fios (custa \$250 e pesa 1 kg a lata, capaz de libertar até 25 vítimas). Cada carga adicional soma +5 a ST dos fios e -1 no teste de Fuga. Os fios perdem a capacidade constritora e começam a se soltar depois de 24 horas, perdendo 1 ponto de ST a cada duas horas. Custa \$100. GL 3.

Armadilha – Trata-se de uma granada que ao detonar espalha 12 pequenas cargas explosivas sobre uma área de 6m². Estas cargas são pequenas e difíceis de enxergar (-4 para encontrá-las), se armam cerca de 1 minuto depois que a granada as dispersa e se forem pisadas explodem, causando cada uma 1d+3 de dano por concussão. Há 1/3 de chance de isso acontecer em cada hex da área afetada. O objetivo desta arma é de fornecer a um soldado a capacidade de minar uma área com cargas fortes o suficiente para ferir e incapacitar o inimigo. Custa \$300. GL 1.

Concussão – São granadas voltadas para combate em situações em que a dispersão de fragmentos não é recomendada. Cada granada causa 6dx2 pontos de dano por concussão no hex que explodir e nos adjacentes, sendo o dano reduzido nos demais hex conforme a distância pela absorção do terreno. Custa \$20 e possui GL 1.

Fragmentação – Idênticas as acima descritas, com a diferença que o corpo da granada é feito de metal desenhado para se dispersar como balas cortantes para todas as direções quando explodem. Esta granada causa o dano acima descrito, mais 2d de dano por corte a todos que estejam expostos em um raio de 30m da explosão. O ponto de impacto destes fragmentos deve ser determinado aleatoriamente. Custa \$100. GL 1.

Ofuscante – Quando explode libera um grande lampejo de luz em um raio de 15m sem causar dano. Todos dentro deste alcance devem ser bem sucedidos em um teste de HT (HT-3 à noite) para não ficarem cegos por HT-20 segundos. Este teste recebe +3 para cada 5 metros além do raio inicial. Custa \$50. GL 3.

Química – Esta granada deve ser previamente carregada e há uma grande variedade de armas químicas (veja adiante). Quando explode cria uma nuvem de 6 hexágonos. A maioria das nuvens dura cerca de 300 segundos, sendo este valor dividido pela velocidade do vento em km/h. O custo é igual a 10 doses do produto químico e o GL é igual ao do produto químico carregado.

Sinalização – Ao invés de explodir esta granada libera uma coluna de fumaça e queima brilhantemente, mesmo sob a água, removendo toda a penalidade por escuridão num raio de 90 metros. Pode iniciar incêndios se entrar em contato com material inflamável e provoca 2d de dano por queimadura. Brilha por 5 minutos e é visível até o horizonte se disparada no chão, e até 32 km se disparadas no ar. Custa \$10. GL 5.

ARMAS GIROFOGUETES

Armas girofoguetes disparam foguetes em miniatura. A munição destas armas é padronizada, o que significa que não importa o modelo de arma, o dano provocado é o mesmo. Estas armas são efetivamente sem recuo e ao disparar emitem um som sibilante difícil de ser localizado (reduzido de -2 para localizar o atirador pelo som). Pelo fato de serem projéteis autopropelidos estas armas possuem um ½D muito grande, quando o seu combustível se esgota, não indo muito além. Como desvantagem está o fato que arrancam lentamente e provocam pouco dano em alvos próximos. Apesar de não ter caído no gosto dos militares estas armas encontraram nas forças de segurança, como a polícia de New York, seus principais usuários devido à sua versatilidade.

Hammer CG70



Tipo: Pistola
Munição: .65

A pistola Hammer é a arma padrão da polícia de New York. Possui um tambor, como os revólveres, onde podem ser carregados até 5 girofoguetes de diferentes tipos. Característica específica: Há uma chave que possibilita ao atirador escolher qual câmara será alinhada para lançamento, possibilitando a livre escolha da munição. Essa operação demora 1 turno, a menos que ele seja bem sucedido em um teste de Sacar Rápido (Munição).

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
Por munição	1	1.900	2/0,4	3	5 (3i)	9	-3	1	\$400	3

Hammer WG300



Tipo: Pistola

A Hammer WG300 é a versão militar da CG70. Sua principal diferença está no uso de um carregador para até 9 microfoguetes e a possibilidade de efetuar disparos em modo automático. Apesar da destinação, essa arma é muito vista em uso por oficiais da polícia metropolitana e por agentes especiais do governo federal. Característica específica: Esta arma possui o dobro de pontos de vida que uma pistola normalmente possui.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
Por munição	1	1.900	3/0,8	4	8 (3)	10	-3	1	\$800	2

AG-20 "GiroGun"



Tipo: Rifle

Trata-se da versão fuzil militar das armas girofoguetes. A AG-20 possui alta cadência e um carregador maior, além de contar com mais precisão, apesar de mais volumosa.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
Por munição	2	1.900	6/2,5	10	30 (5)	10	-4	1	\$2.000	2

Munições

Atenção: O dano de todas as munições girofoguetes é dividido por 3 contra alvos a 1 ou 2 metros e dividido por 2 contra alvos a até 10 metros, sendo normal a partir daí.

PCP (Projétil Contra Pessoal): Munição mortal de amplo uso. A polícia de NY normalmente utiliza 3 ou 4 cargas deste tipo em suas armas. Causa 6d pa++ de dano. Custa \$50 o projétil e possui metade do alcance. GL 2.

PCB (Projétil Contra Blindagem): Girofoguetes de uso militar projetados para perfurar pesadas blindagens. Cada um causa 4d pa de dano e divide por 2 qualquer RD que atingir. Custa \$75 cada. GL 1.

ALEX (Alto Explosivo): Cargas próprias para destruir alvos com pouca blindagem. A ALEX causa 3d pa+ de dano mais 2D pela explosão, se o dano básico penetrar a RD a carga explode dentro do alvo, multiplicando por 5 o dano. Há 2/3 de chance de iniciar um incêndio se explodir perto de materiais inflamáveis. GL 0 e cada projétil custa \$55.

QUIM (Químico): Cargas que carregam armas químicas como gás lacrimogêneo. Causa 1d pa de dano. O conteúdo cobre um hex por 3 segundos. O custo é igual a 10 doses do químico por projétil e a GL depende do conteúdo.

GEL: Usada para controle de distúrbios. Quando atinge um alvo o projétil se achata completamente, distribuindo sua força e nunca penetrando no alvo. O alcance é de 100m e o dano é igual a 6d pa, mas ele só é considerado para projeção, o dano real provocado é igual a 1/5 desse total. Custa \$15 cada e o GL é 4.

ARRAIA: Cada Arraia possui um capacitador elétrico carregado envolto a um isolante que se desprende no disparo. A arraia causa 1D e aplica um choque. O alvo deve realizar um teste de HT (+1/cada 5 pontos de RD), sucesso decisivo nada acontece, sucesso perde 1d pontos de fadiga; falha perda de 3d pontos de fadiga e uma falha crítica significa que o coração para e morrerá em HT/3 minutos a menos que receba ajuda. GL igual a 3 e custa \$30 cada projétil Arraia.

ARMADILHA: Trata-se de uma microfoguetes que se parte em 4 pequenas cargas explosivas sobre uma área de 2m². Estas cargas são pequenas e difíceis de enxergar (-4 para encontrá-las), se armam cerca de 1 minuto depois que a granada as dispersa e se forem pisadas explodem, causando cada uma 1d+3 de dano por concussão. Há 1/3 de chance de isso acontecer em cada hex da área afetada. Custa \$120 cada e possui GL 1.

ATORDOANTE: Ela precisa atingir o peito do alvo. Ela explode e gera ruído e luz para atordoá-lo sem ferimentos. Se estiver desprotegido deve realizar um teste de HT-3 ou ficará atordoado (HT-20 turnos). Custo \$15 e possui GL 3.

Modificações e Acessórios para Girofoguetes

Autodestruição (M)

Custo: 10% do custo da arma

Armas: Todas

Grau de Legalidade: 1

A arma pode ser ajustada para detonar a sua munição em até 10 segundos, virando uma bomba e pulverizando a arma. O dano é provocado pelas cargas que impulsionam os foguetes e será de 1D para cada 2 microfoguetes que restam no carregador, até o máximo de 10D.

Carregador Expandido (A)

Custo: 2 vezes o custo da munição por carregador

Armas: Todas

Grau de Legalidade: 2

O carregador da arma é expandido, mais longo, cabendo o dobro de munições que o normal. Some o peso de uma carga de munição ao peso da arma e aumenta em 1 ponto o volume da arma enquanto utiliza este tipo de carregador. Os carregadores agora pesam e custam o dobro.

Empunhadura de Apoio (M)

Custo: 2% do custo da arma.

Armas Habilitadas: Fuzis

Grau de Legalidade: 3

Trata-se de uma empunhadura extra montada à frente do Fuzil, vertical ou horizontalmente, que melhora o apoio. Acrescenta ½ kg ao peso da arma e reduz em 1 ponto o redutor para disparos em movimento.

Regulador de Velocidade (M)

Custo: \$500

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 1

Os girofoguetes podem ser regulados para disparo normal ou para disparos subsônicos, totalmente silenciosos. Nesse caso o alcance cai pela metade e o dano diminui em 2D (mínimo de 1D).

Sistema de Mira Eletrônica M1 (A)

Custo: \$100

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 3

Sistema de mira digital que realça e destaca o alvo, além de fornecer a distância até ele. Opera 3 meses com uma célula AA. Acrescenta 0,25 kg à arma. Modificadores: acrescenta +1 ao Prec da arma.

Sistema de Mira Eletrônica M2 (A)

Custo: \$500

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

Sistema de mira digital que realça e destaca o alvo, além de fornecer a distância. Opera 3 meses com uma célula AA. Acrescenta 0,25 kg à arma. Modificadores: acrescenta +2 ao Prec da arma.

Sistema de Mira Telescópica M4 (A)

Custo: \$150

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

Fornecer bônus de até +2 ao Prec da arma com potência variável. Veja a pg. 412 do Módulo Básico para detalhes. Não acumula com outras miras telescópicas e +0,75 kg.

Sistema de Mira Telescópica M5 (A)

Custo: \$300

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

Fornecer bônus de até +4 ao Prec da arma com potência variável. Veja a pg. 412 do Módulo Básico para detalhes. Não acumula com outras miras telescópicas e +0,75 kg.

ARMAS QUIMICAS

Abaixo estão listados os produtos químicos mais comuns utilizados como arma em 2075, normalmente carregados em granadas e girofoguetes.

Fen-P – Trata-se de um agente organofosforado letal, que age sobre o sistema nervoso inibindo a ação dos músculos. É um agente de contato e apenas um traje selado é capaz de evitá-lo. Não há retardo e sempre que a vítima entrar em contato deve-se realizar um teste de HT-6, falha significa paralisia muscular por 30-HT minutos e também 2d pontos de dano em intervalos de 1 minuto por oito ciclos. GL 1.

Lacrimogênio – Ao explodir essa carga gera um gás que se inalado sufoca, neste caso um teste de HT-2 deve ser realizado a cada turno, fracasso provoca Tosse (veja os efeitos em Atribuições, pg 428 do MB). A cada segundo que o gás entrar em contato com os olhos realize um teste de HT-2, em caso de fracasso passa a sofrer de cegueira temporária. Ambos os efeitos não possuem retardo e perduram pelo tempo em que a vítima fica em contato com o gás mais um minuto após isso. Custa \$10 a dose e GL 2.

Mostarda – Gera um gás mortal. Se respirado possui retardo de 2h e um teste de HT-1 para resistir deve ser realizado. Em caso de fracasso sofre 1d de dano por toxina a cada hora por seis ciclos. O gás também é um agente de contato e queima a pele, neste caso não possuiu retardo e realize um teste de HT-4, se fracassar causa 1 ponto de dano a cada 8 horas por 24 horas. Caso entre em contato com os olhos gera os mesmo efeitos que o lacrimogênio e só se recupera após tratamento médico. Custa \$10 a dose e GL 0.

Napalm-D – Derivado do petróleo, trata-se de uma substância pegajosa que em contato com o ar se inflama e não pára de queimar mesmo se submerso em água, só pode ser apagado com extintores a base de pó químico. O napalm provoca 1d-2 de dano a cada turno depois do segundo por um minuto. Custa \$20 a dose e GL 0.

Sonífero – É um agente respiratório de alta tecnologia. Se for respirado possui retardo de 1 minuto e a vítima deve ser bem sucedida em um teste de HT-3 para resistir, fracasso provoca inconsciência por até 20-HT minutos depois de cessar a inalação do gás. A vítima pode ser acordada antes disso. Cada dose custa \$5 e possui GL 4.

EXPLOSIVOS

C3 – Explosivo plástico utilizado por forças especiais para arrombar portas e janelas. Normalmente encontrado em pequenas barras retangulares de 30g que são grudadas na fechadura e dobradiças. A explosão é forte, mas muito concentrada e dirigida, sendo inútil se utilizado como uma bomba, mas pode ter utilidade em uma armadilha... Pode ser acionada através de um detonador com fio (custa \$5) ou através do impacto de uma bala ou feixe laser e causa 3d+2 de dano. Cada barra custa \$30 e pesa 30g. GL 2.

Claymon – Trata-se de uma mina terrestre química que pode ser ajustada para detonar por pressão, por tempo ou através de um sinal de rádio decodificado. Ao explodir forma uma nuvem de 20 hex que dura cerca de 300 segundos divididos pela velocidade do vento em km/h. Cada Claymon custa o equivalente a 40 doses do produto químico e pesa 3 kg. GL é igual ao do químico carregado.

Claymore – Mina antipessoal projetada para despedaçar os membros inferiores sem matar a vítima. É cravada ao solo e armada estendendo-se um fio, quando este fio é rompido ela detona e causa 6D de dano aos pés e pernas de todos a até 1,5 metro. Feita em plástico é quase indetectável. Cada mina custa \$30 e pesa 1 kg. GL 1.

Plastex – É um explosivo plástico poderoso e moldável. É bastante estável e pode ser detonado apenas com o detonador. Um bloco de 120g provoca 6Dx2 pontos de dano. O custo é \$100 por bloco com o detonador. GL 1.

Obliterador – Trata-se de uma mina antitanque. Carrega 3 quilos de explosivo, detona quando sofre uma pressão igual ou maior que 200 quilos e causa 6Dx10 pontos de dano. Cada mina pesa 5 kg e custa \$500. GL 1.

ARMAS LASERS

As armas lasers de uso pessoal são a última palavra em armamento. Viáveis a aproximadamente uma década revelaram-se letais devido a sua precisão. Apesar de existirem muitas defesas desenvolvidas especialmente contra lasers essas armas são muito temidas e poucos sobrevivem a elas. Como vantagem todas possuem Sistemas de Mira M2, e como desvantagem os efeitos que dificultam a propagação da luz afetam os lasers. Chuva, fumaça, névoa, etc, dão uma RD adicional igual à penalidade aplicada à visão. Ex. se a chuva aplica -1 de redutor nos testes de visão para cada 100 metros um alvo a 2000m sob esta chuva receberá uma RD adicional igual a 20 contra lasers. As armas lasers utilizam células tipo C para pistolas e tipo D e E para fuzis, todavia, estas células são desenhadas para uso exclusivo em cada arma, não sendo intercambiáveis.

Phantom S4



Tipo: Pistola

As armas da série Phantom hoje são sinônimas de confiabilidade. A pistola S4 é uma arma pequena e leve e é muitas vezes usada como arma secundária de pelotões de paraquedistas. Característica específica: Sempre que o usuário desta arma tirar uma falha crítica repita o teste. Será uma falha normal a menos que o segundo teste também resulte em uma falha (normal ou crítica).

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
2D(2) qmd	4+2	250/750	1/0,5	10	100 (3)	4	-2	1	\$2.000/\$150	3

Magnum Millennium



Tipo: Pistola

Também chamada de Magnum Laser esta é uma arma sem sutilezas que alia precisão com alto poder de fogo. Característica específica: Devido ao seu alongamento frontal essa pistola pode ser equipada com um LGE-GRANMOR, como um fuzil, mas nesse caso a magnitude aumenta para -4 e devido ao desbalanceamento o Prec da pistola cai 2 pontos e a ST exigida para usá-la com uma mão dobra.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
3D(2) qmd	3+2	300/900	2,5/0,5	10	50 (3)	6	-2	1	\$3.000/\$150	3

Arisaka Type L2



Tipo: Rifle

A Arisaka é uma série muito tradicional de fuzis militares japoneses, sendo este o seu mais moderno representante e a arma padrão do Exército Imperial Japonês. Leve e letal, esta arma é empregada especialmente em unidades de ataque ligeiro e disparo de alta precisão. Característica específica: já possui o Sistema de Mira Telescópica M4.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
4D(2) quei	12+2	700/2.100	4/2,5	10	140 (3)	7	-4	1	\$8.000/\$300	2

M90 RedBlade



Tipo: Rifle

A RedBlade é um fuzil de combate laser de fabricação norte-americana e alemã e é amplamente utilizado pelo exército americano. Projetado para conceder grande poder de fogo à infantaria é resistente e capaz de se autocarregar. Característica específica: Depois de esgotada a sua célula, se a arma não for usada por 10 minutos ela recuperará 10% da sua carga uma única vez.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
5D(2) qmd	12+2	700/2.100	5/2,5	10	100 (3)	7	-4	1	\$10.000/\$300	2

L40 "Prototyper"



Tipo: Rifle

Alimentada com uma célula de energia do tipo E esta arma também é conhecido por Canhão Laser e é amplamente utilizada pelo exército americano como arma de apoio. Característica específica: Essa arma possui um sistema de autodestruição. Uma vez acionado a arma explodirá em 10 segundos causando 6dx5 pontos de dano explosivo. Para haver a detonação a célula de energia não pode estar totalmente descarregada.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
7D(2) qmd	14+2	1.100/2.100	9/4,5	10	210 (3)	10	-5	1	\$16.500/\$900	1

Colapso da Célula

As células de energia utilizadas nestas armas são fruto da mais alta tecnologia, capazes de gerar e descarregar uma imensa quantidade de energia em milésimos de segundos com segurança. Não havendo alterações não há perigo, mas quando aplicadas modificações que causam um gasto extra de energia há perigo de colapso e explosão. Quando uma célula nestas condições explode destrói completamente a arma e causa o dano indicado (pg 158), por concussão e eletricidade, à mão hábil, se uma pistola, ou aos braços e tronco, se um fuzil. Cada modificação descreve este perigo e se a referida puder ser desativada esta ameaça também o será até a modificação ser novamente ativada.

Modificações e Acessórios para Armas Lasers

Designador (M)

Custo: 5% do custo da arma.

Armas Habilitadas: Rifles

Grau de Legalidade: 1

Após acionada esta modificação transforma o feixe da arma em uma mira laser para marcar alvos para mísseis, artilharia e bombas guiadas por designador ativo. O feixe gasta 1 tiro por minuto e possui alcance igual ao parâmetro ½D da arma. Peso acrescido desprezível.

Espelhos de Tocaia (A)

Custo: \$220

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

Tratam-se de espelhos ovalados com um suporte capaz de fixá-los em superfícies. Estes espelhos são projetados para refletir um feixe laser que cause até 6d de dano (dano maior que este o derrete!) e são empregados para realizar uma tocaia com fogo ricocheteado. Para cada espelho há -2 de redutor além da distância total. 0,4 kg.

Mochila de Energia (A)

Custo: \$2.500

Armas Habilitadas: Todas, menos a L40

Grau de Legalidade: 2

Trata-se uma grande célula de energia tipo E para armas de energia na forma de uma pequena mochila. A arma modificada para usar esta mochila não utiliza outras fontes de energia e passa a estar ligada a ela por um grosso cabo. Uma pistola laser passa a ter 10 vezes o número normal de disparos e um fuzil passa a ter o triplo de tiros. Pesa 5 kg, tem o tamanho aproximado de um livro grande e explode em caso de falha crítica ao disparar.

Intensificador (M)

Custo: \$100

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 3

Torna a arma útil como ferramenta habilitando múltiplas aplicações. Pode ser usado como maçarico com três níveis de potência (1 tiro/5 seg para nível I, 2 tiros/5 seg para nível II e 1 tiro/seg para nível III), para cozinhar alimentos (1 tiro/10 min), como lanterna (1 tiro/30 min) e telêmetro a laser (1 tiro/25 medições). Peso desprezível.

Reator Adaptado de Alcance (M)

Custo: \$1.500

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 1

Esta modificação inclui um amplificador de fogo, lentes especiais e novos sistemas de refrigeração, aumentando o alcance da arma em 50%. Pode ser desativado, cada tiro gasta cinco tiros da célula e se o atirador obtiver uma falha crítica a célula explodirá. Acrescente 1 kg ao peso.

Sistema de Mira Telescópica M4 (A)

Custo: \$150

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

Fornece bônus de até +2 ao Prec da arma com potência variável. Veja a pg. 412 do Módulo Básico para mais detalhes. Não acumula com outras miras telescópicas e acrescenta 0,75 kg ao peso da arma.

Empunhadura de Apoio (M)

Custo: 2% do custo da arma.

Armas Habilitadas: Rifles

Grau de Legalidade: 3

Trata-se de uma empunhadura extra montada à frente do Fuzil ou Espingarda, vertical ou horizontalmente, que melhora o apoio para tiro em movimento. Acrescenta ½ kg ao peso da arma e reduz em 1 ponto o redutor para disparos em movimento.

Fogo Amplificado (M)

Custo: \$500 para pistolas, \$1.000 para fuzis

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 1

O laser passa a gastar mais energia, mas produzirá um feixe mais poderoso. Cada tiro causa o dobro de dano, mas contará como cinco e se o atirador obtiver uma falha crítica a célula explodirá. Se utilizado junto ao Raio Azul ou Modulador cada tiro contará como 25. Pode ser desligada e acrescenta 0,25 kg ao peso da arma.

Modulador (M)

Custo: \$300 para pistolas, \$500 para rifles

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

O laser gastar mais energia, mas produzirá um feixe verde pulsante capaz de ser utilizado submerso, que ignora efeitos de fumaça e poeira e é capaz de ignorar ½ da RD concedida por cargas de prisma. Cada tiro contará como cinco, o alcance cai para 1/3 do normal e se o atirador obtiver uma falha crítica a célula explodirá, pode ser desativada e é incompatível com a modificação Raio Azul. Acrescente 0,25 kg ao peso da arma.

Raio Azul (M)

Custo: \$1.000 para pistolas, \$2.000 para as demais

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

A arma passa a disparar um feixe azul e pode ser desativado. O feixe azul forma um raio de diâmetro menor e com um superior poder de penetração. O dano não muda e cada tiro passa a dividir a RD que atingir por 3, mas gasta cinco tiros da célula e se o atirador obtiver uma falha crítica a célula explodirá. Acrescenta 0,25 kg ao peso.

Sistema de Mira de Compensação (A)

Custo: \$200

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 1

Este sistema de mira digital foi criado para ser usado em fogo de ricochete (usando espelhos de alta qualidade) na verdade trata-se de um computador que calcula e compensa a trajetória do feixe. Divida pela metade o redutor por este tipo de fogo. Acrescenta 0,25 kg ao peso.

Sistema de Mira Telescópica M5 (A)

Custo: \$300

Armas Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 2

Fornece bônus de até +4 ao Prec da arma com potência variável. Veja a pg. 412 do Módulo Básico para mais detalhes. Não acumula com outras miras telescópicas e acrescenta 0,75 kg ao peso da arma.

ARMAS IÔNICAS

As armas iônicas, criações exclusivas da Revided Corporations, são armas experimentais que projetam um feixe de fótons com excesso de elétrons carregados extremamente instáveis. Ao atingir o alvo o feixe se comporta como um feixe laser, causando dano por queimaduras, a menos que atinja alvos eletrônicos, como robôs e veículos. Criadas para destruir este tipo de alvo os elétrons são atraídos e absorvidos pelos componentes eletrônicos interferindo na sua funcionalidade e queimando-os. Se o alvo for eletrônico (como uma robô) ignore a sua RD e aplique o dano diretamente em seus pontos de vida. Além disso, o alvo é paralisado por uma quantidade de turnos igual ao dano causado. Um robô senciente pode realizar um teste de Vontade-2 por turno para ignorar este efeito naquele turno. Sendo itens de NT claramente superior ao normal, apenas um armeiro com conhecimento específico seria capaz de reparar uma arma dessas. Estas armas utilizam as mesmas células de energia que as armas lasers.

Iônica-1



Tipo: Pistola

A Iônica-1 é a arma montada no braço biônico de Conrad e foi o modelo despejado nas ruas de NY no ápice da guerra de gangues para incentivar o enfrentamento das demais com os Wolverines, desaparecendo logo após o fim do conflito. Não há indícios de como surgiram e nem como foram eliminadas, mas é possível que alguma ainda tenha restado, constituindo-se em um verdadeiro tesouro.

Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	Recuo	Custo	GL
3D+6 qmd	4	350/700	2/0,5	3	10 (3)	9	-2	2	Inacessível	0

Estatísticas das Armas

Dano – trata-se do dano que a arma é capaz de causar usando munição convencional. A sigla pa significa dano penetrante e é dividida em quatro tipos: pa - = pouco perfurante (a dano que atravessa a RD é reduzido em 50%); pa = perfurante (o dano que atravessa a RD não é modificado pela munição) pa + = muito perfurante (o dano que ultrapassa a RD aumenta em 50%) e pa ++ = extremamente perfurante (o dano que atravessa a RD aumenta em 100%), sendo esta a ordem das categorias deste tipo de dano.

Prec – este é a medida da precisão da arma. Este valor é somado ao NH do atirador se ele apontou com esta arma durante um turno inteiro. Se a arma possuir uma mira embutida, normalmente eletrônica, o bônus relativo a ela aparecerá como um modificador, como “7+2”.

Alcance – o primeiro número é a ½D da arma, ou seja, nessa distância a arma causa metade do dano, já o segundo é o alcance máximo desta arma.

Peso – peso da arma em quilogramas. O primeiro valor é o da arma carregada, o segundo é o de uma carga completa de munição, com seu carregador se for o caso.

CdT – é o número máximo de disparos que arma pode efetuar em um turno. Um “!” indica que essa arma só pode operar disparando em Cdt máxima, normalmente uma arma pode disparar menos tiros até o mínimo de ¼ da sua Cdt.

Tiros – número de disparos que a arma pode efetuar antes de ter que ser recarregada. O número entre parenteses indica o número de manobras Preparar necessárias para recarregar toda a munição. Um i indica que o personagem tem que carregar cada projétil individualmente (o tempo indicado é para cada tiro).

ST – é a força mínima necessária para usar a arma. Se a força do atirador for menor que esse valor ele sofre um redutor igual à diferença e perderá 1 ponto de fadiga extra. Um B significa que a arma usa um bipé. Quando deitado e usando o bipé a arma é tratada como apoiada e reduz a exigência de ST para 2/3. Um M indica que a arma é normalmente montada em um veículo/suporte, nesse caso ignore o valor de ST exigido para usá-la e a sua magnitude.

Magnitude (Magnit.) – é uma medida de tamanho e praticidade da arma. A magnitude modifica o NH quando o atirador usa a arma em movimento (usando a manobra Movimentar e Atacar) e no NH da perícia Ocultamento.

Recuo – esta medida representa a dificuldade de controlar a arma após o primeiro disparo, logo, ela é realmente relevante apenas para armas com Cdt maior que 1. Depois do primeiro disparo esta é a margem pelo qual o atirador deverá ser bem sucedido para acertar o disparo seguinte, e assim sucessivamente. Por exemplo: um atirador com uma arma com Cdt 3 e recuo 2 precisa ser bem sucedido por uma margem igual a zero para acertar o primeiro tiro, para acertar o primeiro e o segundo tem que ser bem sucedido por 2 pontos e para acertar todos os tiros da Cdt tem que ser bem sucedido por 4 ou mais pontos. Uma arma com Recuo igual a 1 não possui recuo (como os lasers). Será aplicado o seguinte bônus ao NH do atirador para uma rajada extensa: +1 para uma Cdt de 5-8 tiros; +2 para 9-12 tiros; +3 para 13-16; +4 para 17-24 tiros, +5 para 25-49 tiros e +6 para 50-99 tiros.

Custo – o primeiro valor é preço médio da arma e o segundo indica o custo de uma carga completa da sua munição convencional. Este custo pode variar conforme a procura da arma e/ou munição.

GL – Grau de Legalidade da arma no universo *Por um Fio...*

Defesas

“Sempre foi mais fácil destruir.”

Robert

Assim como as armas as defesas e blindagens pessoais também evoluíram graças à criação de novos materiais, materiais compostos e do emprego de nanotecnologia. O aumento da letalidade das armas forçou o desenvolvimento de novas e, o mais importante, confortáveis blindagens.

O kevlar, material plástico tecido de alta resistência, que revolucionou as blindagens pessoais no final do século passado, ainda é utilizado, muitas vezes combinado com outros materiais ou confeccionado com a aparência idêntica a roupas normais, sendo largamente utilizado por pequenos exércitos e segurança básica pelo seu baixo custo.

Fruto de novas técnicas, como a cristalização em gravidade zero e a nanotecnologia, o monocris surge como o sucessor do kevlar. Também é um tecido, mas ao invés de ser uma fibra plástica é uma fibra metálica monocristalina bifásica, construída nanometricamente, flexível e extremamente resistente a danos.

Em resposta as armas lasers surgiram as cargas de prismas e as armaduras de reflec, capazes de refletir e dissipar o fogo laser voltado aos alvos que protegem, e em armaduras de ponta é empregado o blindaplast, plástico rígido como aço, mas muito leve, o bioaço, tecido feito a partir de teia de aranha produzida por animais modificados geneticamente, e o duraço, uma liga de aço com altíssimo grau de pureza capaz de ser até 380% mais resistente que a liga convencional.

BLINDAGEM BALÍSTICA

Estas blindagens têm como objetivo proteger o seu usuário de projéteis de armas de fogo ao mesmo tempo em que são leves, confortáveis e discretas. Esta categoria engloba a maior parte das armaduras e são as mais utilizadas normalmente combinadas com Reflec. Como desvantagens estão o fato que são caras, flexíveis, não protegem a cabeça e como foram desenhadas para enfrentar armas de fogo oferecem pouca proteção contra outros tipos de ataque.

Armadura	Localização	RD	Peso	Custo	GL
Colete Kevlar nível III-A	tronco	8/4	1,5	\$500	4
Jaqueta Kevlar nível III-A	tronco, braços	8/4, 4/2 braços	2	\$1.000	4
Colete Kevlar nível III	tronco	16/6	2,5	\$1.500	4
Jaqueta Kevlar nível III	tronco, braços	16/6, 8/4 braços	3	\$2.500	4
Calça Kevlar nível III	pernas	16/6	3	\$2.000	4
Luva Kevlar	mãos	6/2	0,25	\$200	4
Bota Kevlar	pés	12/6	1,5	\$600	4
Colete Monocris nível IV-A	tronco	24/8	3	\$2.500	3
Jaqueta Monocris nível IV-A	tronco, braços	24/8, 16/8 braços	3,5	\$3.000	3
Calças Monocris nível IV-A	pernas	24/8	3	\$3.000	3
Colete Monocris nível IV	tronco	30/8	3	\$5.000	2
Jaqueta Monocris nível IV	tronco, braços	30/8, 24/8 braços	4	\$7.500	2
Calça Monocris nível IV	pernas	30/8	3	\$5.000	2
Luva Monocris	mãos	12/4	0,25	\$500	3
Bota Monocris	pés	24/8	1,5	\$1.500	3
Colete Bioaço nível V	tronco	36/16	2,5	\$15.000	2
Jaqueta Bioaço nível V	tronco, braços	36/16, 30/16 braços	3	\$20.000	2
Calça Bioaço nível V	pernas	36/16	3	\$15.000	2

A RD antes da barra representa a proteção contra ataques penetrantes, enquanto que o segundo é contra todos os outros tipos de dano. Todas as armaduras acima descritas podem ser camufladas sob roupas largas, como jaquetas comuns e sobretudos.

As proteções descritas são flexíveis, o que significa que o personagem pode sofrer dano por traumatismo: para cada 10 pontos de dano Penetrante, Perfurante ou Corte que a armadura detém, ou cada 5 pontos/dano por Contusão, o usuário sofre 1 ponto de dano.

Modificações para Blindagem Balística

Aparência Comum

Custo: 20% do custo.

Blindagens Habilitadas: todas

Grau de Legalidade: 4

Qualquer Blindagem Balística pode ser confeccionada com a aparência idêntica a uma roupa comum, mas não há como camuflar o seu peso. Uma roupa blindada é uma proteção discreta que é bem tolerada mesmo quando descoberta, todavia, a polícia sempre irá fazer uma série de inoportunas e indesejáveis perguntas...

Placa Ventral/Dorsal

Custo: \$400 por placa/aço, \$2.500 por placa/duraço

Blindagens Habilitadas: coletes e jaquetas

Grau de Legalidade: 3

Trata-se de uma fina placa de aço ou duraço instalada abaixo da malha da blindagem. Acrescente 20 pontos rígidos à RD contra danos aos órgãos vitais. Contra o tronco há 2/3 de chance da RD da placa ser aplicada. São necessárias duas placas para proteger o peito e as costas. Cada placa pesa 2 kg ou ½ kg para placa de duraço.

Reforço Material

Custo: 25% do custo.

Blindagens Habilitadas: todas

Grau de Legalidade: 4

É adicionada à armadura uma finíssima cota de malha de aço com o objetivo de proteger o seu usuário de ataques perfurantes, mas que se desintegra ao sofrer o impacto de munições em alta velocidade. Adicione 10 pontos de RD apenas contra ataques por perfuração e aumente o peso da armadura em 20%.

Revestimento de Reflec

Custo: O dobro do custo da armadura de Reflec.

Blindagens Habilitadas: todas

Grau de Legalidade: 3

Uma camada de Reflec pode ser aplicada à blindagem, o que garante a mesma proteção da armadura de Reflec acumulada com a blindagem balística escolhida. O peso adicionado é igual à metade do peso da armadura equivalente apenas em Reflec e passa a poder receber quaisquer modificações para blindagens de Reflec.

REFLEC

As blindagens de Reflec são feitas de camadas de polímeros óticamente ativos, mas transparentes, capazes de refletir e decompor um feixe laser. Uma superfície com Reflec parece extremamente polida e brilhante, mas nada que a denuncie. Sua natureza só é revelada ao ser atingido por um laser, mesmo inofensivo, quando é refletido e decomposto nas cores do espectro luminoso.

Armadura	Localização	RD	Peso	Custo	GL
Colete Reflec	tronco	20/5	\$400	0,5	3
Jaqueta Reflec	tronco, braços	20/5	\$600	1,0	3
Luva Reflec	mãos	20/5	\$60	0,2	3
Calça Reflec	pernas	20/5	\$250	0,5	3
Bota Reflec	pés	20/5	\$150	0,5	3
Capacete Reflec	cabeça, crânio	20/5	\$500	0,25	3

A RD antes da barra representa a proteção contra fogo laser (que não é afetado pelo divisor de armadura destas armas), enquanto que o segundo é contra feixes iônicos, não oferecendo qualquer proteção contra outros tipos de dano. Protege completamente de fogo normal (mas não de lança-chamas) por até 3 segundos, quando o usuário começa a sofrer dano e pode ser camuflado sob roupas largas, como jaquetas e sobretudos.

Modificações para Reflec

Resistência a Fogo

Custo: 20% do custo.

Blindagens Habilitadas: todas

Grau de Legalidade: 3

O polímero da armadura é reforçado com carbono antichama e passa a proteger por até 15 segundos contra fogo normal direto e até 5 segundos contra fogo extremo direto. Além disso passa a ter RD 10 contra lança-chamas.

Sensores

Custo: 50% do custo.

Blindagens Habilitadas: todas

Grau de Legalidade: 2

Um sensor é instalado no Reflec que passa a perceber imediatamente o toque de qualquer tipo de mira laser na sua superfície e avisa ao usuário através de conexão com ou sem fio, o que concede +1 a esquiva.

TRAJE DE COMBATE

Os trajes de combate são roupas criadas para proteger quem usa da maior quantidade e diversidade possível de dano enquanto garantem mobilidade e conforto ao usuário. Este tipo de armadura é usada por exércitos e tropas de enfrentamento direto e é construída combinando-se todos os tipos de blindagens disponíveis, como duraço, monocris e blindaplast. Como desvantagens estas blindagens são pesadas e, devido ao seu propósito, nada discretas, denunciando imediatamente as intenções do usuário.

Armadura	Localização	RD	Custo	Peso	GL
Colete TCI	tronco	40	\$200	10	2
Jaqueta TCI	tronco, braços	40, 24 braços	\$300	12,5	2
Luva TCI	mãos	20	\$30	1	2
Calça TCI	pernas	24	\$140	5	2
Bota TCI	pés	24	\$70	2,5	2
Capacete TCI	cabeça, crânio	20, 15 face	\$240	4	2
Colete TCP	tronco	100	\$800	20	2
Jaqueta TCP	tronco, braços	100, 50 braços	\$1.000	25	2
Luva TCP	mãos	40	\$100	2	2
Calça TCP	pernas	50	\$250	10	2
Bota TCP	pés	50	\$150	4	2
Capacete TCP	cabeça, crânio	40, 35 face	\$480	8,5	2

O TCI (Traje de Combate de Infantaria) e o TCP (Traje de Combate Pesado) oferecem proteção total contra agentes QBR quando usados por completo em conjunto com o seu capacete. O capacete é equipado com filtros capazes de evitar gases. Caso deseje todos os equipamentos e cyberwears que possui e que operam com conexão sem fio podem usar o visor do capacete para exibir suas informações. Pode ser acrescido ao capacete rádio de curto alcance por \$500 (+0,2 kg) e visor multivisão por \$1200 (+0,8 kg).

Modificações para Traje de Combate

Exoesqueleto

Custo: \$285.000

Blindagens Habilitadas: apenas trajes completos

Grau de Legalidade: 2

Um exoesqueleto pode ser adicionado à blindagem. A sua função é de tirar do usuário o peso da armadura, mas é útil em combate. Opera com ST igual a 30 para carga ou para embates corporais. Impõe redutor de -1 na DX, a menos que seja utilizado por conexão neural com ou sem fio. Adiciona 85 kg ao peso da armadura.

Placa Ventral/Dorsal

Custo: \$400 por placa/aço, \$2.500 por placa/duraço

Blindagens Habilitadas: coletes e jaquetas

Grau de Legalidade: 3

Trata-se de uma fina placa de aço ou duraço instalada abaixo da blindagem. Acrescente 20 pontos rígidos à RD contra danos aos órgãos vitais. Contra o tronco há 2/3 de chance da RD da placa ser aplicada a cada ataque. São necessárias duas placas para proteger o peito e as costas. A placa de aço pesa 2 kg, ou apenas ½ kg em duraço.

Proteção Aerodinâmica

Custo: 50% do custo.

Blindagens Habilitadas: coletes, jaquetas e calças

Grau de Legalidade: 3

Parte do dano de explosões é devido à expansão e contração do ar. Esta modificação molda as placas externas da armadura de forma a desviar o ar e assim diminuir o dano. Esta modificação diminui em 20% o dano por concussão provocado por explosões indiretas.

Reforço Material

Custo: 25% do custo.

Blindagens Habilitadas: todas

Grau de Legalidade: 4

É adicionada à armadura uma finíssima cota de malha de aço com o objetivo de proteger de ataques perfurantes, mas que se desintegra ao o impacto de munições em alta velocidade. Adicione 10 pontos de RD apenas contra ataques por perfuração e aumente o peso em 20%.

Revestimento de Reflec

Custo: O dobro do custo da armadura de Reflec.

Blindagens Habilitadas: todas

Grau de Legalidade: 3

Uma camada de Reflec é aplicada, o que garante a mesma proteção do Reflec acumulada com o traje. O peso adicionado é igual à ½ do peso da armadura de Reflec equivalente e pode receber modificações para Reflec.

Revestimento Isolante

Custo: 30% do custo

Blindagens Habilitadas: Todas

Grau de Legalidade: 3

Este revestimento protege de descargas elétricas súbitas e torna o usuário imune a arraias e bastões atordoadores. Para descargas elétricas contínuas esta modificação protege por até 10 segundos. Aumenta o peso em 10%.

TRAJE DE INFILTRAÇÃO

Os trajes de infiltração são equipamentos para guerra eletrônica criados com o propósito maior de tornar o usuário invisível a algum tipo de sensor ou sentido, sob certas condições ou não, aumentando as chances de realizar missões de infiltração. Estas armaduras são obras-primas da tecnologia e garantem ao usuário conforto, discrição, uma blindagem leve, resistência aos elementos, mobilidade e furtividade ampliadas. Entre suas desvantagens está o seu custo elevado, pouca blindagem, o fato de precisarem ser construídas em trajes de corpo inteiro e o acesso extremamente restrito.

Armadura	Localização	RD	Custo	Peso	GL
Traje Furtivo	tronco, braços, mãos, pernas e pés.	16/6	\$25.000	4	2
Traje Camaleão	tronco, braços, mãos, pernas e pés.	16/8	\$100.000	5	1
Traje Intruso	tronco, braços, mãos, pernas e pés.	20/10	Inacessível	6	0

Todos os trajes possuem toucas presas ao colarinho que cobre toda a cabeça e garantem funcionalidade máxima, mas sem oferecer qualquer RD. Sem a touca a eficácia do traje cai 25% (arredonde para baixo todos os modificadores).

Furtivo – Traje negro usado para operações em terra e água. Possui sistemas que emitem uma onda sonora igual e contrária ao som produzido pelo usuário, neutralizando-o. Seu isolamento também retém e disfarça os odores do corpo. Fornece bônus de +8 nos testes de furtividade quando imóvel ou +4 em movimento e um redutor de -5 para encontrá-lo pelo cheiro. Funciona por 24 horas com uma célula tipo C.

Camaleão – Este traje analisa constantemente o ambiente à volta e cria em sua superfície a melhor camuflagem possível, a fim de se misturar com o cenário. O usuário precisa estar próximo a algo ou deitado ao chão. Quando ativo impõe um redutor igual a -6 a todos os testes de visão ou jogadas de ataque contra o alvo quando imóvel, ou -4 em movimento. Além disso, também impõe um redutor de -5 para encontrá-lo ou atacá-lo usando infravermelho (acumulável com a modificação Dissimulador Infravermelho). Funciona por 24 horas com uma célula de energia tipo C.

Intruso – Uma rede de guias de fibra ótica conduz a luz que a atinge, “desviando-a”, o que torna o usuário, pelo menos em teoria, invisível. Na prática distorce a luz e fornece uma semi-invisibilidade. Quando ativado impõe um redutor igual a -10 a todos os testes de visão ou jogadas de ataque contra o alvo quando imóvel, ou -6 em movimento. Também possui RD 10 contra lasers (que não é dividida) e impõem redutor de -6 para encontrá-lo ou atacá-lo usando radar. Funciona por 6 horas com uma célula tipo C. Oficialmente este tipo de blindagem furtiva não existe, extraoficialmente esta tecnologia já foi vista em operação pela Yakuza e agentes japoneses. Hoje os principais exércitos e megacorporações tentam copiar tal equipamento, mas ainda sem sucesso.

Modificações para Traje de Infiltração

Blindagem Extra

Custo: \$50% do custo do traje.

Blindagens Habilitadas: todas

Grau de Legalidade: 2

Não há como utilizar outros tipos de armaduras em conjunto com estes trajes sem inutilizá-los para seu propósito, mas pode-se aumentar ligeiramente a sua proteção por um grande custo. Aumente em 8 pontos a RD contra ataques penetrantes, 1 ponto de RD contra os demais ataques e o peso do traje aumenta em 20%.

Dissimulador Infravermelho

Custo: \$1.500

Blindagens Habilitadas: todas

Grau de Legalidade: 2

Este sistema mistura a assinatura de calor do usuário com o ambiente, impondo um redutor igual a -3 para encontrá-lo ou atacá-lo usando infravermelho e -10 para qualquer projétil guiado por infravermelho, como microfoguets. Funciona por 24 horas com uma célula tipo B, quando sua energia se esgota. Acrescenta 2 kg ao peso do traje.

Perturbador

Custo: \$20.000

Blindagens Habilitadas: todas

Grau de Legalidade: 2

Trata-se de um sistema que interfere nos radares inimigos, induzindo-os a erro e fazendo com que apareça na sua tela um eco falso. O perturbador não impede que o usuário seja detectado, mas no lugar da informação verdadeira cria um alvo inexistente e afastado do real. Quando o usuário for detectado realize uma disputa de habilidades, se o perturbador (NH 12) vencer essa diferença será o valor em dezenas de metros em que o radar foi enganado. Cada vez que se dobra o preço aumenta-se um ponto o NH, até NH 18. Adicione 1,5 kg.

Revestimento Liso

Custo: \$2.500

Blindagens Habilitadas: Traje Furtivo

Grau de Legalidade: 2

Um traje furtivo pode ter sua superfície tratada para ter um coeficiente de atrito muito baixo, o que lhe proporciona grande mobilidade na água e capacidade para escapar de situações "apertadas". Esse revestimento fornece bônus de +3 no deslocamento ao nadar, +3 na perícia Fuga e para evitar uma carga Aranha, +7 para evitar ser agarrado (e -7 para agarrar) e -4 nas perícias Escalar e Cavalgar. A planta dos pés e a palma das mãos possuem áreas de atrito normal e há 4 pontos de fixação de equipamentos na área da cintura. Adicione 0,5 kg ao peso do traje.

OUTRAS DEFESAS

Assim como nas armas, a seguir estão os químicos mais comuns utilizados como proteção ou cobertura, carregados em granadas e girofoguete.

Escurecedor – este gás cria uma nuvem de fumaça negra muito espessa e quase opaca que cobre toda a área de efeito. Quem estiver na área afetada agirá como se estivesse em escuridão total (reduzidor igual a -10). Intensificador de luz não ajudará, mas o infravermelho irá reduzir a penalidade pela metade. Não afeta radar ou sonar. O laser padrão, como uma mira ou um designador, não são capazes de penetrar na nuvem e o fogo laser encontra RD 3 para cada metro de nuvem. A nuvem sufoca e se for respirada força a um teste de HT, falha significa a perda de 1 ponto de fadiga. Custa \$5 a dose e possui grau de legalidade igual a 3.

Fumageira – trata-se de um gás com função idêntica do gás escurecedor, mas ele é modificado para não prejudicar tanto a visão das pessoas que estão no seu interior e nem causar sufocamento. Quem estiver no interior da nuvem possui um raio de visão de cerca de 3 metros e age com um reduzidor igual a -3, quem estiver fora da nuvem sofre um reduzidor igual a -6 para identificar alvos e objetos em seu interior. Custa \$3 a dose. GL 4.

Prisma – a prisma cria uma nuvem de minúsculos cristais refletivos que oferece 5 pontos de RD contra lasers que não é dividido por metro de nuvem que o disparo tem que atravessar até o alvo. Além disso, o prisma reflete o radar na tela como um grande borrão, impossível de determinar o que existe em seu interior. Projéteis guiados por radar ficam cegos assim que entram na nuvem e comunicadores, miras, telescópios e designadores lasers não são capazes de penetrar na nuvem, no entanto, a visão normal está submetida apenas a um reduzidor igual a -1. O prisma sufoca da mesma forma que o gás escurecedor acima descrito. Custa \$6 a dose e possui grau de legalidade igual a 3.

Granada de PEM

Custo: Inacessível.

Peso: 0,5 kg

Grau de Legalidade: 0

Esta terrível granada na forma de um pequeno bastão é a mais nova arma defensiva desenvolvida pela divisão de pesquisa e desenvolvimento de guerra eletrônica da Revided Corporations. Totalmente inofensiva para seres vivos, nem mesmo sua "detonação" gera dano físico, não podendo ser percebida visualmente e apenas denunciando-se pelas suas consequências e por um sinal agudo que a precede. Esta granada não detona ao impacto, apenas por tempo, que pode variar de 2 até 10 segundos. No penúltimo e último segundo ela emite um som agudo moderado quando seu núcleo entra em fusão. Ao detonar a granada emite um pulso de energia eletromagnética em um raio de 30 metros que interfere na rede de distribuição de energia elétrica e em todos os aparelhos eletrônicos dentro do alcance. A rede de energia elétrica, células de energia, monitores, computadores, sensores, robôs, cyberwears, mísseis (mas não foguetes) e armas lasers são paralisados por 3d segundos. Máquinas com inteligência artificial permanecem paralisadas pela metade desse tempo enquanto que nanomodificações permanecem inertes por minutos em vez de segundos. Após detonar, uma granada de PEM funde seus principais componentes internos, tornado-se inútil. Esta arma ainda é um completo segredo para o restante do mundo tendo seu desenvolvimento se processado em completo sigilo sob ordens dos illuminatis da megacorporação, talvez já prevendo possíveis embates com máquinas ou mesmo alguma dificuldade com a própria Unidade 269. É razoável admitir que existam versões bem maiores, como bombas e mísseis de PEM, ou mesmo geradores defensivos reutilizáveis de PEM, mas isso não passa de mera especulação.

Equipamentos e Serviços

Neste capítulo estão descritos alguns dos equipamentos e serviços mais utilizados no universo *Por um Fio...*, a maioria de NT 9, que não excluem os equipamentos mundanos, como aqueles encontrados nas pgs 288-289 do Módulo Básico: Personagens, desde que não entrem em conflito com o descrito neste capítulo e em todo este livro.

OBS.: Em *Por um Fio...* existem apenas as armas, armaduras e equipamentos listados neste livro e os equipamentos descritos no Módulo Básico: Personagens do GURPS 4^o Edição, qualquer outro item deve ser autorizado pelo GM.

CÉLULAS DE ENERGIA

A grande maioria dos equipamentos em *Por um Fio...* são abastecidos de energia elétrica por células de energia padronizadas, com exceção das armas de energia que utilizam células de energia desenhadas para uso exclusivamente nestas armas. Uma célula de energia do tipo C para a pistola laser Phantom S4 não pode ser utilizada em nenhum outro tipo de equipamento, mesmo que esse funcione com uma célula tipo C.

As células de energia funcionam através da reação química entre metais de alta pureza, obtida apenas em gravidade zero, e químicos voláteis, mas controláveis. As células normais possuem uma taxa de transferência de energia insuficiente para causar explosões, já as células usadas em armas precisam da capacidade de descarregar a sua energia de uma forma extremamente rápida e em grande quantidade e se forem rompidas seus componentes internos podem se combinar sem controle, gerando uma explosão elétrica que pode iniciar um incêndio à sua volta – é o colapso da célula.

Em nome da praticidade as células foram classificadas em 6 tipos, AA, A, B, C, D e E. A célula tipo AA é do tamanho de uma cabeça de alfinete, a tipo A é um cilindro de 8mm de diâmetro e 3mm de altura, a tipo B mede 12mm de diâmetro por 12mm de altura, a célula tipo C mede 25mm de diâmetro e 50 de altura, a tipo D mede 5cm de diâmetro e 10cm de altura e a célula de tipo E é um cilindro de 10cm de diâmetro e 15cm de altura.

Tipo	Custo	Peso	Dano	Fadiga
AA	\$2	0,0006 kg	-	-
A	\$10	0,002 kg	-	1
B	\$30	0,022 kg	1	1d-2
C	\$100	0,225 kg	1d	1d
D	\$500	2,5 kg	3d	2d
E	\$2.000	4,5 kg	6d	3d

O custo e o peso se referem uma célula, o campo dano indica o estrago que o rompimento de uma célula de energia militar pode causar e o campo Fadiga indica a quantidade de pontos de fadiga que uma pessoa perderá se for atingida por qualquer quantidade de eletricidade decorrente da explosão. Esse dano é por eletricidade e concussão e a explosão possui alcance de 1 hex. Se uma célula explodir próxima de outras poderá ocorrer um efeito em cadeia nas demais, fazendo-as explodir também.

Leva três segundos para substituir uma célula do tipo A, B, C ou D por uma nova, ou seis segundos para substituir a minúscula célula do tipo AA ou uma E, que é grande. A perícia Sacar Rápido (Munição) aplica-se no caso de recarga das células do tipo B e C em armas. O uso bem sucedido dessa perícia reduz o tempo a um segundo.

A gambiarra entre tipos diferentes de células e entre modelos é possível, mas não recomendada. Para isso use Engenharia Eletrônica-2 e gaste 3d+10 minutos de trabalho. Em caso de falha crítica as células estão inutilizadas, e caso se trate de células usadas em armas todas elas explodem como acima descrito.

CYBERDECKS

Os cyberdecks são computadores construídos para navegar por imersão total na Rede e a seguir estão descritos os modelos mais encontrados nas ruas de New York. Um cyberdeck funciona indefinidamente se ligado à rede elétrica local ou por até 20 horas com sua bateria interna (40h para um processador de complexidade 5, 10h para um de 7). Todos os modelos podem ser modificados conforme descrito no capítulo Rede.

IBM-Intel Red-X

Custo: \$2.000

Velocidade: 2000ms

Grau de Legalidade: 4

Trata-se do cyberdeck padrão da IBM-Intel, muito popular. Equipado com um núcleo de complexidade 5 este sistema processa uma fase em 2.000 m/s e conta com 5 terabyte de memória volátil, 10 terabytes de memória de massa e roda o sistema Matrix v.13.1 básico. Pesa 1 kg.

Naja Ultra

Custo: \$6.500

Velocidade: 1000ms

Grau de Legalidade: 4

Cyberdeck popular e concorrente da IBM-Intel. Seu processador é de complexidade 6 e possui 2 terabytes de memória volátil, mas possui memória de massa padrão de 5 terabytes e metade da capacidade de processamento. Roda o sistema Mac OS Rage-7 básico e pesa 1 kg.

Myriko Mark III

Custo: \$20.000

Velocidade: 1000ms

Grau de Legalidade: 4

Modelo japonês de grande sucesso e famoso no mundo todo. Possui ótimo desempenho e freqüentemente é o sistema eleito pelos hackers. Possui processador de complexidade 6 e 3 terabytes de memória volátil, conta com 10 terabytes de memória de massa e sai de fábrica com o Windows IA completo. Pesa 1 kg.

Myriko Mark IV

Custo: \$195.000

Velocidade: 500ms

Grau de Legalidade: 3

Modelo muito avançado com desempenho de ponta, tanto que é controlado pelas autoridades. Possui núcleo de processamento de complexidade igual a 7, 3 terabytes de memória volátil e 30 terabytes de memória de massa e sai de fábrica com o Windows IA completo. Pesa 2 kg e funciona por até 10 horas com sua bateria interna.

Mac ShadowWeb

Custo: \$16.500

Velocidade: 950ms

Grau de Legalidade: 4

Sistema alternativo com diversas soluções aplicadas para aperfeiçoar seu desempenho. É equipado com um processador principal de complexidade igual a 6 e Co-Processador de complexidade 5, 2 terabytes de memória volátil e 10 terabytes de memória de massa. Roda o Mac OS Rage-7 versão básica. Pesa 1,5 kg.

Dell Abyssys XS

Custo: \$30.000

Velocidade: 1000ms

Grau de Legalidade: 4

Cyberdeck produzido por uma das inúmeras empresas integrantes da gigante Revided Corporations. É equipado com processador de Complexidade 6 e com capacidade de processamento aumentada em 50%. Possui 3 terabytes de memória volátil, 10 terabytes de memória de massa e Windows IA completo. O sistema pesa 1 kg.

COMUNICAÇÕES

As modernas tecnologias permitem que tanto uma pessoa quanto um país inteiro permaneça 24 horas on-line e receba qualquer tipo de informação. Uma enorme rede de satélites, cabos submarinos e veículos remotos garantem comunicação em quase qualquer ponto do globo, e mesmo fora dele. Todos os equipamentos descritos abaixo são capazes de realizar conexão com ou sem-fio com outros aparelhos.

Intercomunicador de Curto Alcance

Custo: \$50

Peso: 0,06kg

Grau de Legalidade: 4

É um rádio intercomunicador de mão do tamanho de um isqueiro. Tem um alcance de 16 km (que pode ser aumentado até 32 km com um sucesso num teste de Operação em Aparelhos Eletrônicos (Comunicações), com -1 para cada 1,6 km adicionais). Pode também ser ligado a uma rede de comunicações mais ampla para alcançar vidcom ou outros comunicadores. Um intercomunicador de curto alcance pode ser embutido num capacete, relógio, medalhão, etc., por um custo adicional de 10%. Usa uma célula de energia do tipo A por um ano.

Intercomunicador de Médio Alcance

Custo: \$200

Peso: 0,5 kg

Grau de Legalidade: 4

Possui o tamanho da palma da mão. Tem um alcance de 160 km (que pode ser aumentado até um máximo de 320 km com um sucesso num teste de Operação em Aparelhos Eletrônicos (Comunicações), com um redutor igual a -1 para cada 16 km adicionais). Pode ser ligado a uma rede de comunicação. Uma unidade de reforço opcional dobra o custo e o peso, mas permite alcançar qualquer satélite ou nave estelar em órbita equipada para captar seus sinais. Uma célula do tipo B o alimenta por um ano. Um intercomunicador com display de vídeo custa o dobro.

Intercomunicador de Longo Alcance

Custo: \$600

Peso: 5 kg

Grau de Legalidade: 4

Leva-se esta unidade presa aos ombros e é do tamanho de um Aurélio. Tem um microfone extensor e fones de ouvido. Seu alcance é de 1.600 km (que podem ser aumentadas para 3.200 km com um sucesso num teste de Operação em Aparelhos Eletrônicos (Comunicações), com redutor igual a -1 para cada 160 km adicionais). É capaz de alcançar satélites em órbitas geoestacionárias. Uma célula de energia tipo B é suficiente para três meses de uso contínuo. Aumente \$100 no custo se vier incluído um display de vídeo colorido.

Vidcom

Custo: \$80

Peso: 2 kg

Grau de Legalidade: 5

Este aparelho tem o tamanho do telefone de escritório. Por usar cabos de fibra ótica em vez de rádio, é mais seguro que um intercomunicador. Possui canais de vídeo e de áudio. Os modelos baratos (metade do custo) são em branco e preto, enquanto modelos padrão são a cores. Todos incluem serviço de resposta automática, e sempre informam ao usuário o número da pessoa que fez a ligação, permitindo a seleção das chamadas que chegam. A maioria das pessoas liga a saída da pequena tela de 15 cm num aparelho de TV normal para obter uma imagem melhor. Os Vidcom usam a energia da casa.

Leitor

Custo: \$100

Peso: 1 kg

Grau de Legalidade: 5

Trata-se de um "terminal burro" que lê bancos de dados ou discos de câmeras e os projeta numa tela. Ele é capaz de se comunicar com qualquer equipamento ou cyberwear por conexão sem fio e transmitir seus dados.

Misturador de Comunicações

Custo: \$100

Peso: 0,125 kg

Grau de Legalidade: 3

Pode ser ligado a um intercomunicador, para codificar mensagens de acordo com um padrão pré-estabelecido. Assim, apenas outro misturador sintonizado exatamente na mesma combinação é capaz de traduzi-las. Um computador seria capaz de descobrir o padrão, se pudesse "ouvir" alguns minutos da conversação. Faça um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicações) do usuário, com um bônus igual a +1 por nível de complexidade do computador, menos o NT do misturador. Usa a energia do intercomunicador.

Naticam

Custo: \$2.500

Peso: 3,5 kg

Grau de Legalidade: 2

É uma câmera com o formato e tamanho de um fuzil usada por equipes de jornalistas (ou de vigilância). É idêntica a uma câmera digital e vem equipada com um telêmetro a laser (bônus igual a +2 em testes de Fotografia), uma lente televisora, e um microfone parabólico (bônus igual a +5 em testes de Audição até o alcance de 180m). Inclui também uma unidade de discos para ler e mostrar suas próprias imagens, o que permite uma edição simples in loco. Pode-se gravar as imagens ou transmiti-las ao vivo para uma emissora ou unidade de recepção e armazenamento através de conexão sem fio ou cabo.

Gravador

Custo: \$175

Peso: 0,5 kg

Grau de Legalidade: 5

Um gravador grava e toca som, usando discos normais de computador de 500giga. Cada giga pode armazenar 120 minutos. O gravador pode ser ligado a um aparelho de vigilância, como um "grampo" ou aparelho laser de escuta.

ESPIONAGEM

É na espionagem que a guerra eletrônica mostra as suas melhores e mais variadas armas, o que transforma qualquer técnico em uma perigosa arma para o mundo atual. Todavia, o mais comum é a contratação de pessoas especializadas para a sua obtenção, além disso, há o risco de todos que entraram em contato com a informação de sofrerem "queima de arquivo", por isso grupos especializados em sua obtenção tentam evitar que eles próprios tenham acesso ao conteúdo da informação vendida.

Arrombador Eletrônico

Custo: \$1.500

Peso: 1,5 kg

Grau de Legalidade: 2

É um sensor/decodificador que dá um bônus igual a +2 em testes de Arrombamento apenas quando usado em uma fechadura eletrônica. Funciona seis meses com uma célula de energia do tipo A. Modelos mais efetivos podem ser encontrados pelo dobro do preço e peso, com GL 1 e com bônus de +4 nos testes de arrombamento em fechaduras eletrônicas. Modelos antigos e/ou mais simples também estão disponíveis, com metade do preço, mesmo peso, GL 3 e fornecendo apenas +1 de bônus em testes de Arrombamento ou Eletrônica para tentar arrombar fechaduras eletrônicas.

Detector de Escuta

Custo: \$500

Peso: 0,5 kg

Grau de Legalidade: 4

Usado para procurar aparelhos de escuta, como o sangra-comm e o grampo programável. Tem o alcance de um metro, o que significa que é necessário esquadriñar o aposento com muito cuidado. Exige um minuto e um sucesso em Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança) para verificar cada hex – faça uma Disputa de NH entre o operador do Detector e a que colocou o grampo, pois um perito procura instalar a escuta onde outros sistemas elétricos possam mascarar sua presença. Uma falha indica que nada foi detectado. Funciona por uma semana com uma célula de energia do tipo A.

Entorta Grampo

Custo: \$1.200

Peso: 1 kg

Grau de Legalidade: 4

Este gerador de “ruído” evita com eficiência, dentro de 2 m², que aparelhos de áudio-escuta (grampos programáveis, gravadores, etc.), inclusive o microfone parabólico da Noticam, captem qualquer coisa além de estática. Ele bloqueia a escuta de um grampo programável, mas não seus sensores visuais. Opera com uma célula de energia B por um período de 24 horas.

Grampo Programável

Custo: \$500

Peso: 0,125 kg

Grau de Legalidade: 2

O sensor audiovisual, com tamanho de uma cabeça de alfinete, é ligado a uma unidade gravadora (pesa 125 g e tem o tamanho de um punho) por um cabo de fibra ótica finíssimo. A minúscula cabeça sensora é colocada na área que se quer grampear, e o cabo quase invisível corre pelas fendas das paredes, tetos, pisos, dutos de ar, até o local onde se esconde a unidade gravadora. O cabo e o sensor são minúsculos, testes para achá-los recebem redutor igual a -7. O sensor pode captar vozes com clareza a 4,5 m e também é capaz de varrer visualmente o ambiente. O sistema é ativado pela voz – ele entra em modo de gravação apenas se detectar sons com o padrão de vozes humanas, e pode ser ajustado para ouvir padrões de determinadas vozes. A unidade gravadora inclui um sistema de transmissão controlada e rádio com saída codificada (com alcance de 16 km) que pode transmitir todos os dados gravados num pulso de um micro-segundo para um comunicador equipado com um decodificador; ou depois de um determinado prazo, quando seu disco estiver cheio; ou ao receber um comando de rádio codificado. Isto também esvazia seu disco, permitindo a coleta de mais dados. Pode-se também comandar o aparelho de escuta a transmitir imagens audiovisuais em tempo real para um comunicador com codificador, mas uma transmissão contínua pode ser detectada (ou decifrada). Um grampo programável funciona dois meses com uma célula do tipo A (montada no gravador). Por mais \$50 a unidade gravadora pode possuir um dispositivo de autodestruição (Demolição-3 ou Armadilhas-3 para desarmar), acionado por um comando codificado ou no caso de ser forçada.

Escuta Laser

Custo: \$1.200

Peso: 6 kg

Grau de Legalidade: 2

Este aparelho emite um feixe laser sobre uma superfície sólida e capta seu reflexo, detectando e traduzindo as vibrações provocadas nesta superfície por vozes ou outros sons próximos. Pode-se usar através de uma janela, e pode ser ligado a um gravador ou computador. Tem um alcance de 900 metros. Usa uma célula de energia do tipo C que lhe dá oito horas de vida.

Sangra-Comm

Custo: \$3.000

Peso: 3 kg

Grau de Legalidade: 1

Este aparelho “sangra” qualquer cabo elétrico ou ótico – telefones, TV a cabo, etc. Trata-se de um cabo ótico finíssimo com 90m de comprimento que termina numa cabeça com clipe, ligado a um módulo do tamanho de uma pasta que inclui um monitor e um gravador (que usa meios de gravação padrão de computador). É preciso ser bem sucedido num teste de Operação de Equipamentos Eletrônicos (Comunicações) para conseguir “sangrar” a linha sem danificá-la. O teste para ver se consegue “sangrar” um cabo ótico está submetido a um redutor igual a -3. Usa célula de energia do tipo A por 24 horas.

Scanner Tático Manual

Custo: \$5.000

Peso: 4 kg

Grau de Legalidade: 3

O STM é um escaner montado em um tripé e equipado com uma tela de 14 polegadas capaz de identificar pessoas e objetos em imagens 3d atrás de paredes com até 30 cm de diâmetro com alcance máximo de 30 metros. O aparelho demora cerca de 30 segundos para varrer uma sala de 10 metros quadrados. É usado principalmente pela polícia para preparar uma entrada forçada. Por outros \$5.000 é possível equipá-lo com um computador dedicado que interpreta as imagens e informa que armas e outros objetos as pessoas do recinto varrido estão portando. O sistema não é capaz de ver através de paredes metálicas (como de um contêiner) e se houver pessoas ou objetos uns sobre os outros o sistema pode ser enganado identificando-os como um aglomerado não-discriminado.

FERRAMENTAS

Reparos efetuados sem o uso de um jogo de ferramentas estão submetidos a um redutor igual a -5 para pequenos consertos e impossibilita grandes reparos.

Algemas Eletrônicas

Custo: \$40

Peso: 0,25 kg

Grau de Legalidade: 3

Trata-se de um par de algemas de aço ajustável com RD 10 e 20 pontos de vida. Usam uma chave laser (veja Fechaduras Eletrônicas), e podem ser destravadas de uma distância de até 2,7 m (por exemplo, através das grades de uma cela). Todas as tentativas de utilizar a perícia Fuga para se livrar de uma delas está submetido a um redutor igual a -6. A fechadura funciona com uma célula de energia do tipo A. Por \$200 é possível comprar uma algaema que impõe -7 nas tentativas de fuga.

Autoarpéu

Custo: \$450

Peso: 3 kg

Grau de Legalidade: 3

Esta ferramenta requer a perícia Armas de Fogo (Lança-Granadas) para disparar um gancho de agarre a até 45 m. Um guincho motorizado no canhão é capaz de erguer até 200 kg a uma altura de até 4,5 m por turno. O carretel contém 45 m de corda bifásica com tensão de ruptura igual a 500 kg. Uma célula de energia do tipo C suporta 100 subidas ou descidas. Se usada como arma o autoarpéu possui Prec 3 e o gancho causará 1D+4 pontos de dano perfurando no que atingir a até 45 metros.

Corda Bifásica

Custo: \$5 ou \$30/cada 9 metros

Peso: 250g ou 1 kg/cada 9 metros

Grau de Legalidade: 4

Uma corda bifásica de 9 mm de diâmetro suporta 500 kg. Nove metros de corda pesam 250 g e custam \$5. Uma corda de 18 mm de diâmetro suporta 2.000 kg; o custo é de \$30, pesando 1 kg a cada 9 m de corda bifásica.



Cravajato

Custo: \$40

Peso: 1 kg

Grau de Legalidade: 4

Trata-se de um tubo lança-foguetes descartável montado em um cabo de pistola que dispara um cravo. É usado para lançar uma linha a ele ligado a até 45m – um sucesso num teste de Escalada (pelo GM) significa que o cravo está preso e suportará o peso; uma falha crítica significa que o atirador apenas pensa que está! Para usá-lo como uma arma teste DX-4; Prec 3. O cravo provoca 1D+4 pontos de dano por perfuração. O peso da corda não está somado nos valores acima. Apesar de legal a polícia acompanha a venda deste equipamento pela Rede na busca de identificar o planejamento de ações criminosas e até mesmo o seu uso como uma arma dissimulada.

Furadeira de Alta Potência

Custo: \$120

Peso: 2 kg

Grau de Legalidade: 4

Esta broca é útil para perfurar através de substâncias refratoras de laser. Usa uma broca de monodiamante sintético. Desde que seja mantida firme no mesmo ponto, pode perfurar 4 pontos de RD de qualquer material que tenha RD menor ou igual a 50 (2 pontos de RD se o material tiver RD entre 51 e 100, 1 ponto de RD se o material tiver RD entre 100 e 200) por turno. Depois de ultrapassar toda a RD do material, provoca 1D+2 pontos de dano por perfuração, por turno. Pelo fato de ter que ser mantida estável, é inútil como arma a menos que o alvo esteja seguro. Funciona por 30 minutos com uma célula de energia do tipo C. Pode ser que de vez em quando seja necessário trocar a broca (mais ou menos a cada 10.000 pontos de RD); as brocas custam \$40 cada.

Jogo de Ferramentas Básico

Custo: \$800 ou \$1.200

Peso: 150 kg ou 50 kg

Grau de Legalidade: 4 (3 para armeiro)

São os jogos básicos de ferramentas que permite que seu usuário faça grandes e pequenos consertos sem redutor. Todo jogo de ferramentas inclui instrumentos que requerem células de energia, e por isso é uma fonte de células em caso de emergência. Cada jogo tem 1D+2 células de energia do tipo AA, 1D do tipo A, 1D-2 do tipo B. Os jogos de ferramentas de Mecânica ou Engenharia custam \$800, pesam 150 kg e ocupam um volume de 0,36 m³. Os jogos de Armeiro ou Eletrônica custam \$1.200, pesam 50 kg e ocupam um volume de 0,18 m³. Devido à possibilidade de realizar modificações não autorizadas em armas o jogo de ferramentas para armeiro é mais controlado pelas autoridades, exigindo um registro completo do comprador e de suas intenções.

Jogos de Ferramentas Portátil

Custo: \$600 ou \$900

Peso: 10 kg ou 5 kg

Grau de Legalidade: 4 (3 para de Armeiro)

É uma versão menor dos jogos de ferramentas básico, e cabem numa mochila ou numa mala; os jogos de Mecânica ou Engenharia pesam 10 kg e os jogos de Armeiro ou Eletrônica, 5 kg. Com estes jogos é possível fazer grandes reparos com um redutor igual a -2, e pequenos consertos sem penalidade. Contêm 1D+2 células de energia do tipo AA, 1D do tipo A e 1D-3 do tipo B. O custo é de \$600 para jogos de Mecânica ou Engenharia, \$900 para jogos de Armeiro ou Eletrônica.

Jogos de Mini-Ferramentas

Custo: \$400

Peso: 1 kg

Grau de Legalidade: 4

É um jogo pequeno, carregado na cintura. Pode-se fazer reparos rotineiros com um desses com um redutor igual a -2. O redutor para grandes consertos é igual a -4, desde que você tenha à disposição as peças sobressalentes necessárias para o reparo. Cada jogo tem 1D células de energia do tipo AA e A, 1D-3 células do tipo B. Muitas vezes este jogo de ferramentas é utilizado em conjunto com o jogo de ferramentas portátil, atuando como suporte e para equipar outros integrantes da equipe em campo.

Oficina Portátil

Custo: \$4.000 ou \$7.000

Peso: 1.500 kg ou 1.000 kg

Grau de Legalidade: 3

Trata-se de uma versão elaborada do jogo básico de ferramentas. Tem todo o necessário para reparos emergenciais, mais uma ampla gama de peças sobressalentes que podem ser modificadas para exigências específicas. Dão um bônus igual a +2 nos testes de habilidade. Tem 2D de células de energia do tipo AA, A e B, e 1D de células de energia do tipo C, 1D-2 de células do tipo D, e 1 célula de energia do tipo E. Uma oficina de Mecânica, Engenharia ou Armeiro custa \$4.000, pesa 1.500 kg e ocupa um volume de 3,6 m³. Oficinas Eletrônicas custam \$7.000, pesam 1.000 kg e ocupam um volume de 2,9 m³.

Tubo Extintor de Incêndio

Custo: \$10

Peso: 0,06 kg

Grau de Legalidade: 4

É um tubo que pulveriza uma espuma piro-retardante. É um equipamento descartável, para pequenos incêndios. Seu alcance é de 2 hex e um resultado entre 1 e 4 em um teste com um dado significa que o fogo foi apagado. Extintores de incêndio maiores, com carga para oito vezes, pesam 1 kg e custam \$50. Qualquer extintor pode ser usado como uma arma. Seus valores pré-definidos são DX-4 ou Armas de Fogo/NT6 (Lança-chamas)-2. Provoca 3D pontos de dano, mas apenas com o objetivo de projetar o oponente – causa só pequenas contusões. Qualquer golpe contra a face desprotegida atordoará e cegará por 3s se falhar num teste HT-3.

GUERRA ELETRÔNICA

Essencialmente a guerra eletrônica é a disputa pelo controle das emissões (irradiações) eletromagnéticas que varrem o campo de batalha em busca de dados e engloba transmissões AM, FM, radar, Infravermelho, laser, luz visível, raio-x e ultravioleta. Os sistemas de guerra eletrônica envolvem meios ofensivos, que buscam interferir ou negar as capacidades inimigas, e defensivas, que buscam o uso eficaz das próprias transmissões e garantir a integralidade destas, dos equipamentos e usuários.

O principal conceito que traduz este tipo de embate está na irradiação ou não de energia eletromagnética. Se houver irradiação classifica-se esta ação como ativa, é a principal ação, mas é nela que está a maior vulnerabilidade possível. Sempre que se usa um sistema ativo as irradiações denunciam a sua presença e há grande chance de serem rastreadas e usadas para o guiamento de armas ou triangulação da posição atual.

A guerra eletrônica possui três divisões distintas: Medidas de Apoio a Guerra Eletrônica (MAGE), Contramedidas Eletrônicas (CME) e Contra-Contramedidas Eletrônicas (CCME). Empregados modernamente em todos os campos, além desta seção muitos outros sistemas de GE estão disseminadas pelo livro, como as blindagens furtivas, o detector de ondas e as melhorias para aprimorar mísseis.

Conexão sem-fio

Este tipo de conexão é utilizado para interligar dispositivos eletrônicos fisicamente próximos através de emissões eletromagnéticas e praticamente qualquer dispositivo atual é capaz de utilizá-la. O sistema usa um protocolo padrão de comunicação projetado para baixo consumo de energia com baixo alcance, o qual não se quer que seja detectada a distância. Para uso pessoal essa conexão pode ser ajustada para 1 ou 10 metros de alcance, mas pode chegar até 100m se necessário. Detectores de ondas podem detectar e rastrear essas conexões dentro de um alcance igual a 10x o alcance da conexão, por isso o alcance normalmente usado é o de 1m ou mesmo continua-se a utilizar fios.

Alarme Radar

Custo: \$1.000

Peso: 0,5 kg

Grau de Legalidade: 2

Trata-se de um sistema MAGE dedicado, agindo passivamente ele detecta a irradiação de radar anti-pessoal ou antiveículo e identifica o tipo de sensor utilizado, emitindo um alerta e fornecendo ao seu usuário alguns preciosos segundos para reagir. É preso do antebraço e o sistema possui NH 12 para identificar qual tipo de radar esta rastreando o usuário e qual o seu grau de ameaça, inclusive a presença de jammers, e estes dados são acessados de uma pequena tela ou através de conexão com ou sem fio. O nível de habilidade do sistema pode ser aumentado dobrando-se o seu custo para cada ponto de acréscimo até o máximo de NH 15.

Chamas

Custo: \$100

Peso: 0,5 kg

Grau de Legalidade: 2

Este sistema CME emite um chama ardente de alta temperatura projetada para desviar mísseis orientados por infravermelho. O sistema de uso pessoal possui a aparência de uma granada com dois estágios de detonação. Uma vez acionado ela deve ser jogada ao solo. Nesse momento ela detona o primeiro estágio e é lançada para o alto, quando a chama é acionada. Com isso busca-se atrair qualquer número de projeteis orientados por infravermelho fazendo-os seguir a chama e realizar uma curva para cima, perdendo o alvo e qualquer chance de reorientar-se. Esse sistema possui 1/3 de chance de desviar cada míssil orientado por infravermelho.

Jammer Pessoal

Custo: \$4.000

Peso: 1 kg

Grau de Legalidade: 1

O jammer é um sistema ativo em formato de colete que gera um "ruído", um sinal em banda larga que interfere em todas as transmissões. Os sistemas de comunicação (inclusive as do seu usuário!) caem dentro do seu alcance (25m de raio) e o radar inimigo obtém leituras errôneas (na tela do radar surge uma "nuvem" inidentificável com 50m de diâmetro). Contra mísseis com guiamento por radar o jammer possui 1/3 de chance (1/6 contra mísseis blindados) de fazê-los errar o alvo protegido por ele. Robôs de combate que entrem no alcance do jammer perdem sua conexão com a base (modelos mais baratos) ou demoram mais para reagir (geralmente impondo -2 na iniciativa e em todas as tentativas de usar suas armas).

MEDICINA

A medicina do universo *Por um Fio...* é muito avançada e permite salvar praticamente qualquer ferido não-letal e substituir qualquer parte, pelo preço certo, claro.

SERVIÇOS MÉDICOS DE EMERGÊNCIA

O socorro de urgência prestado em uma clínica padrão custa \$500 e demora cerca de 20 minutos, devendo o personagem realizar um teste de HT+5. O personagem morre apenas em caso de falha crítica, qualquer outro resultado significa a recuperação de um número de pontos de vida igual à margem obtida e a imediata estabilização, mas não consciência. A partir daí cada dia de tratamento custa \$50 e recupera 3 pontos de vida. Se forem necessários órgãos e membros clonados estes podem ser cultivados com o DNA do paciente e estarão prontos em 3 semanas. Órgãos, mãos e pés custam em média \$3.000 enquanto que braços e pernas custam \$5.000. A operação de transplante/implante custa, só ela, \$5.000 e são necessárias 2 semanas para os tecidos se ligarem.

EQUIPAMENTO MÉDICO

Equipamento Médico de Emergência

Custo: \$300

Peso: 0,5 kg

Grau de Legalidade: 4

Consiste em uma bolsa presa à cintura contendo o equipamento básico de primeiros socorros: cinco emplastos de plastipele, um hipo-pneumo-injetor e duas doses de Hipercoagulina, e tem espaço para dez doses de quaisquer outros medicamentos e drogas, como adrenalina, neomorfina, neurovina e superestim. Fornece um bônus igual a +1 nos testes de nível de habilidade na utilização da perícia Primeiros Socorros.

Hipo-Pneumo-Injetor

Custo: \$125

Peso: 0,06 kg

Grau de Legalidade: 4

Este instrumento hipodérmico pneumático manual, do tamanho de uma caneta, injeta medicamento com uma carga de ar comprimido. Ele tem que estar em contato com o paciente durante o processo. Sua carga pode perfurar facilmente roupas com RD 1. São dois turnos para remover uma ampola vazia e substituí-la por uma nova. Os cartuchos de ar aguentam 100 injeções. Cartuchos de ar para reposição custam \$10.

Plastipele

Custo: \$10

Peso: desprezível

Grau de Legalidade: 4

Trata-se de um esparadrapo plástico antisséptico para proteger o local do ferimento, fazendo o papel da pele normal (toma até a cor da pele da pessoa, sendo visível somente se for examinado bem de perto). Quando o tecido sob o curativo está suficientemente cicatrizado o esparadrapo se depreende e cai. Pode-se usá-la para cobrir tatuagens, manchas e cicatrizes ou para disfarces. Cada bandagem possui 15 x 15 cm.

Térmico-Coagulante

Custo: \$450

Peso: 0,2 kg

Grau de Legalidade: 4

Com um formato e tamanho um pouco maior que uma caneta este instrumento emite um feixe laser de baixa potência projetado para calcificar os componentes do sangue em campo. Quando usado moderadamente sobre um ferimento sangrando o fluido calcifica-se sem chama ou calor, estancando imediatamente uma hemorragia leve sem danificar a pele e recupera 1 ponto de vida. Trabalha por 3 meses com uma célula de energia do tipo A.

DROGAS MÉDICAS

Abaixo estão descritas as principais drogas medicinais em uso.

Adrenalina

Custo por dose: \$30

Apresentação/Aplicação: Ampolas/injetável

Grau de Legalidade: 4

Versão sintética do hormônio que provoca uma intensa reação do organismo, preparando-o para lutar ou fugir. Depois de injetada a pessoa recupera imediatamente 1 ponto de fadiga e pode realizar novamente qualquer teste de HT que tenha falhado a até HTx2 seg. Se aplicada em uma pessoa inconsciente esta acordará imediatamente. Deve-se realizar um teste de HT para a terceira dose tomada no período de 24 h e cada outra. Em caso de falha a dose causa 1d de dano, falha crítica o coração pára.

Antirad

Custo por dose: \$250

Apresentação/Aplicação: Ampolas/injetável

Grau de Legalidade: 4

Esta droga combate os efeitos do envenenamento por radiação e pode ser tomada até uma semana antes da exposição ou até 1 hora depois. Uma dose divide pela metade a quantidade efetiva de rads absorvida pelo usuário. Uma segunda dose divide mais uma vez os rads, e assim por diante. Se tomada mais de uma dose deve-se realizar um teste de HT+2 menos o número total de doses tomadas. Uma falha causa a perda permanente de 1 ponto de DX, uma falha crítica causa a perda de 2 pontos.

Credulina

Custo por dose: \$100

Apresentação/Aplicação: Ampolas/injetável

Grau de Legalidade: 3

Depois de administrada o usuário sofre IQ-1 e reage como se tivesse a desvantagem Credulidade. O efeito dura HT-60 minutos e doses extras a aumentam em 5 minutos. Enquanto a credulina faz efeito, o usuário se sente muito feliz: tudo ao seu redor faz sentido, e todos são amigos confiáveis. Depois que o efeito passa, o usuário tem que ser bem sucedido em um teste de HT+4, com -1 por dose adicional tomada, ou sofrerá um ataque de paranóia por uma hora para cada dose tomada. Este medicamento normalmente não está disponível para ninguém a não ser médicos psiquiatras, que o usam como terapia. Pode ser encontrada no mercado negro e é usada como soro da verdade. Fornece bônus de +4 na perícia Interrogatório.

Hipercoagulina

Custo por dose: \$25

Apresentação/Aplicação: Ampolas/injetável

Grau de Legalidade: 4

Quando injetada num paciente com ferimento sangrando causa coagulação imediata e interrompe o sangramento em 5-10 segundos. Restaura 1 ponto de vida e evita perda de sangue. Deve ser injetada o mais próximo possível do ferimento e não tem efeito preventivo. Uma dose excessiva desta droga é perigosa. Deve-se fazer um teste para cada dose adicional num período de 24 horas com o total de doses como redutor. Falha crítica significa que o sangue se torna tão espesso que o coração pára.

Nasonha

Custo por dose: \$75

Apresentação/Aplicação: Ampolas/injetável

Grau de Legalidade: 4

Trata-se de um poderoso antídoto para a maioria dos venenos intravenosos conhecidos. Criado para socorrer pessoas atacadas por animais peçonhentos em território isolado revelou-se útil contra toxinas modernas, mas não contra as que atacam o sistema nervoso central. Quando administrada permite um novo teste de resistência contra o veneno com um bônus de +3, mas causa a perda imediata de 1d pontos de fadiga. A não ser por esta perda de fadiga não há outros efeitos colaterais conhecidos.

Recitamina

Custo por dose: \$50

Apresentação/Aplicação: Ampolas/injetável

Grau de Legalidade: 3

A Recitamina é uma droga criada para unidades militares que enfrentam longos períodos de isolamento. Uma dose age por uma semana e potencializa o sistema digestivo, mais especificamente o intestino, aumentando e muito a capacidade do corpo de aproveitar os alimentos e reter os líquidos ingeridos, nas diminuindo o metabolismo como efeito colateral. Durante o tempo de efeito da dose o usuário precisa de apenas 1/5 do alimento e água que seriam necessários para mantê-lo saudável, mas todos os seus testes de DX, IQ, perícias e iniciativa estão submetidos a redutor igual a -1 pelo mesmo período. Novas doses não possuem efeitos adicionais, mas adicionam um dia à duração do efeito original, até o máximo de 15 dias de efeito ininterrupto, quando o efeito acaba e o organismo se torna imune à droga por um número de semanas igual ao total de doses tomadas.

Dietil-Anfetazol

Custo por dose: \$120

Apresentação/Aplicação: Comprimidos/oral

Grau de Legalidade: 3

Droga utilizada inicialmente para tratar distúrbios de déficit de atenção, logo passou a ser empregada por forças de segurança e hoje esta é uma versão criada para esta finalidade. Ela interage com os neurônios e amplifica a atenção e o estado de alerta do usuário, além de afastar o sono. Depois de tomada a droga demora cerca de 10 minutos para seus efeitos surgirem e perduram cerca de HT-20 horas. Durante este prazo o usuário recebe bônus de +2 em todos os testes de percepção e não sente sono nem sofre perda de fadiga por falta de sono. Ao final dos efeitos o usuário perde 2d pontos de fadiga e sofre da desvantagem Distração pelo mesmo período. Novas doses só farão efeito após HT/3 dias da anteriormente ministrada.

Morfazina

Custo por dose: \$10

Apresentação/Aplicação: Ampolas ou tabletes

Grau de Legalidade: 3

Esta droga faz o paciente dormir por 3d horas. Pode ser injetada ou ingerida em forma de tabletes. Tomar mais de uma dose aumenta o sono em 1d horas; tomar mais do que seis doses exige um sucesso num teste de HT para evitar coma e morte. É encontrada normalmente como um sonífero poderoso e confiável, mas apenas com prescrição médica. É preciso um teste de HT-4 para escapar de seus efeitos, e mesmo sendo bem sucedido causa a perda de 1d pontos de fadiga por dose resistida.

Neurovina

Custo por dose: \$125

Apresentação/Aplicação: Ampolas/injetável

Grau de Legalidade: 3

É um antídoto usado contra venenos que causem paralisia e que ataquem o sistema nervoso central. Se for tomada em até 15 minutos após o envenenamento a Neurovina permite um teste de HT+3 para cancelar a paralisia e dá um bônus igual a +3 nos testes de HT para evitar danos adicionais. Se for tomada mais de uma dose em 24 horas deve-se realizar um teste de HT-2, falha significa 3d pontos de dano. As unidades militares a incluem como parte do equipamento de primeiros socorros dos soldados.

Superestim

Custo por dose: \$50

Apresentação/Aplicação: Ampolas/injetável

Grau de Legalidade: 4

Esta droga restitui instantaneamente 1d+1 pontos de Fadiga. Faça um teste de HT+1. No caso de sucesso, a Fadiga será eliminada por um número de horas igual à margem pela qual o teste foi bem sucedido. O único efeito colateral é que ao se esgotar esse tempo o usuário perde todos os pontos de Fadiga ganhos dessa maneira. Existe um redutor cumulativo igual a -1 para cada dose tomada depois da primeira, num período de 24 horas que deve ser aplicado nos testes de HT. Se ocorrer um falha crítica no teste de HT após tomar mais de uma dose por dia a fadiga vai imediatamente para 0 e o usuário desmaia por 2d-1 horas. Se o valor do atributo força chegar a 0, os pontos de fadiga perdidos a partir daí serão contados como perda de HT. Não há outros efeitos colaterais. A droga é encontrada com certa facilidade. Injeções hipodérmicas têm efeito imediato.

DROGAS CONTROLADAS

As drogas sempre foram a maneira mais rápida, fácil e eficiente de fugir da realidade e de trazer algum prazer efêmero, e frente à realidade cyberpunk nunca sua existência se fez com tanto sentido. Apesar das descrições a seguir mencionarem que a droga poderá criar dependência um personagem que compre esta desvantagem já está viciado. A quantidade necessária para se tornar dependente se refere às doses tomadas em um mês. O valor em pontos entre parênteses indica o valor da desvantagem vício com esta substância. Não há em *Por um Fio...* as drogas descritas no GURPS Cyberpunk. As drogas a seguir são ilegais basicamente por três motivos: são perigosas, viciam e porque o poder oficial assim decidiu.

Cocaína (-20 pontos)

Custo por dose: \$30

Apresentação/Aplicação: Pó/inalável, outros

Grau de Legalidade: 1

A cocaína é um estimulante extraído das folhas de uma planta encontrada nas Américas do Sul e Central. Normalmente é usado no formato de um pó branco, que pode ser inalado ou injetado, mas também pode ser encontrado em pasta, que é fumado. A cocaína vicia fisiologicamente depois do uso de HT doses e é muito viciante (-5 nos testes de regeneração). Depois de ministrada os seus efeitos surgem cerca de 1 minuto depois (imediatos se injetado) e o usuário passa a apresentar euforia e excitação, deixa de sentir fome ou sono, recupera 1d-1 pontos de fadiga e adquire a desvantagem Excesso de Confiança. Esses efeitos perduram por 12-HT horas (mínimo de 1 hora). Após esse tempo o usuário perde o dobro de pontos de fadiga recuperados e adquire as desvantagens Mau Humor e Depressão Crônica por igual período de tempo. Se o usuário fizer o uso de novas doses dentro de 24 horas corre um risco mortal. Ele deve realizar um teste de HT para a terceira dose tomada no período de 24 horas e cada outra, havendo um redutor cumulativo igual a -1 a partir da quarta dose. Em caso de falha crítica o coração pára. Para cada HT/3 meses o usuário deve realizar um teste de HT, em caso de falha ele adquire tolerância à droga e deve passar a usar uma dose extra por dia.

Cocaína de Baixa Qualidade (-20 pontos)

Custo por dose: \$1

Apresentação/Aplicação: Pedras/fumo

Grau de Legalidade: 1

Nesta descrição enquadram-se drogas como crack, merla, oxi, ristu e phalagray que são uma forma impura e mineral de cocaína e não um subproduto. Com efeitos potencializados este tipo de droga vicia fisiologicamente na primeira ou segunda dose e aplica um redutor igual a -10 nos testes de regeneração. Depois de ministrada uma dose em segundos o usuário passa a sentir os seus efeitos, que incluem euforia mais forte do que a da cocaína, agitação, excitação e estase sensorial, sensação de bem estar e passa a não sentir mais fome nem necessidade de dormir, todavia, estes efeitos duram apenas 5 minutos na média. Após esse tempo o usuário passa a sentir uma grande depressão e confusão mental (inclui a desvantagem Mau Humor) que dura cerca de 2 horas e força o usuário a procurar outra dose o mais rápido possível para afastar os efeitos. A baixa qualidade deste tipo de droga causa grande sofrimento para o organismo sendo comum a aparência esquelética. Para cada três doses tomadas em 24 horas o usuário deve realizar um teste de HT, falha significa a perda de 1d em PVs e fadiga, falha crítica significa a perda permanente de 1 ponto de HT. Para cada HT/5 meses o usuário deve realizar um teste de HT, em caso de falha ele adquire tolerância à droga e deve passar a usar uma dose extra por dia.

Ecstasy (-10 pontos)

Custo por dose: \$25

Apresentação/Aplicação: Comprimidos/oral

Grau de Legalidade: 1

O ecstasy, também conhecida como droga do amor, é um derivado sintético da anfetamina e é classificado como um psicoestimulante e também alucinógeno. Pode criar uma dependência psicológica, mas é raro. Depois de ingerido os efeitos surgem após 20-60 minutos. O usuário recupera 3 pontos de fadiga, não sente mais sono, fome ou sede e tem seus sentidos, especialmente o tato, amplificados. Sente uma grande euforia e desinibição, passa a sofrer os efeitos das desvantagens Luxúria e Boemia Compulsiva e deixa de ser influenciado pela desvantagem Timidez, se a possuir. Ainda, a temperatura do corpo e a pressão sobem e ocorre uma sobrecarga no sistema renal. Todos esses efeitos duram de 2 a 4 horas e ao final o usuário perde 5 pontos de fadiga e passa a sofrer de insônia, náusea e dor de cabeça pelo mesmo período. Se mais de uma dose for tomada em um período de 24 horas o usuário deve realizar um teste de HT para cada dose depois da primeira, em caso de falha o organismo sofre 2d pontos de dano por dose. Falha crítica causa parada cardíaca.

Face (-15 pontos)

Custo por dose: \$200

Apresentação/Aplicação: Ampolas/inalável

Grau de Legalidade: 3

Criada para psicoterapias, face se tornou a droga usual entre netrunners. Ela interage com os neurônios do usuário fazendo-os funcionarem mais rápido e alterando a química cerebral. A Face cria dependência psicológica depois de Vontade/3 doses e impõe redutor de -5 nos testes de recuperação. A dose dura HT-60 minutos e concede +1 de bônus nas perícias Operação de Computadores, Programação de Computadores e Hacker de Computador, além de outras perícias essencialmente matemáticas, e sofre os efeitos da desvantagem Excesso de Confiança pelo mesmo período. Após esse tempo o bônus desaparece, ocorre a perda de 1 ponto de fadiga e o usuário é tomado por uma confusão mental que impõe -2 nos testes de qualquer perícia mental pela próxima hora. Novas doses ampliam a duração, mas não os efeitos. Deve-se realizar um teste de HT para cada dose depois da primeira no mesmo período de 24 horas, uma falha significa a perda de 2d pontos de fadiga, mas se o usuário estiver consciente os efeitos da droga ocorrem.

LSD (-15 pontos)

Custo por dose: \$15

Apresentação/Aplicação: Líquido/oral

Grau de Legalidade: 1

O LSD, acrônimo de dietilamida ácido lisérgico, é uma droga sintética que afeta o cérebro, alterando os sentidos e produzindo alucinações psicodélicas. A forma de aplicação mais comum usa um pequeno pedaço de papel de filtro impregnado com LSD, no qual há vários desenhos e ilustrações, que é colocado debaixo da língua. O LSD provoca dependência psicológica depois de Vontade doses e após 30 minutos da ingestão o usuário deve realizar um teste de HT-2, em caso de falha o usuário fica alucinando por horas igual a margem da falha. O usuário pode sofrer "flashbacks" dos seus efeitos sem aviso, podendo ser disparados por estresse. Faça um teste de HT em situações de estresse ou por semana (ou meses, se não viciado), em caso de falha os efeitos se repetem. Os flashbacks podem ocorrer até 14-HT meses do uso.

Maconha (-5 pontos)

Custo por dose: \$5

Apresentação/Aplicação: Ervas/fumada

Grau de Legalidade: 1

Trata-se das folhas secas da planta cannabis sativa, também conhecida como cânhamo verdadeiro, tendo como princípio ativo o tetraidrocanabinol (THC). Essa droga é muito comum em quase todo o Submundo, rivalizando com o tabaco e superando-o em vários quadrantes. Causa dependência fisiológica após HTx2 doses e seus efeitos surgem cerca de 5 minutos após ser tragada. Sob sua influência o usuário passa a sentir relaxamento, euforia e perda da noção do tempo. Os batimentos cardíacos aumentam e os olhos ficam vermelhos. Os sentidos são aguçados (concedendo +1 de bônus), mas passa a sofrer -1 de penalidade nos atributos ST, IQ e DX e os efeitos da desvantagem Confuso. Todos estes efeitos perduram de 3 a 5 horas. Quatro ou mais doses por dia pode levar a despersonalização, alucinações e síndrome de pânico no lugar do relaxamento e euforia (realize um teste de HT-1 para isso). Para cada HT/3 meses o usuário deve realizar um teste de HT, em caso de falha adquire tolerância à droga e deve passar a usar uma dose extra por dia. Falha crítica causa danos cerebrais, como perda de memória.

Sedativos (-5 pontos)

Custo por dose: \$10

Apresentação/Aplicação: Cumprimidos/oral

Grau de Legalidade: 4

Sedativos ou calmantes são drogas legais que geram dependência fisiológica normalmente devido ao abuso no seu uso, tornando os seus usuários escravos da sua aplicação para poderem dormir. Em estágios avançados da dependência o risco de coma e morte se torna real. Um sedativo típico faz efeito após cerca de 20 minutos. Deve-se realizar um teste de HT-2, em caso de falha o usuário fica sonolento por um número de horas igual à margem da falha. Nesse estado o usuário dormirá a menos que passe em um teste de Vontade a cada 2 horas. Enquanto está sonolento o usuário sofre redutor igual a -2 em todos os testes de DX, IQ e de autocontrole. Para cada HT/3 meses o usuário deve realizar um teste de HT, em caso de falha adquire tolerância à droga e deve passar a usar uma dose extra por dia. No caso de falha crítica no teste de HT-2 depois de adquirir tolerância o usuário entra em coma e precisará de ajuda médica para sobreviver.

Neomorfina (-20 pontos)

Custo por dose: \$120

Apresentação/Aplicação: Ampolas/injetável

Grau de Legalidade: 3

A neomorfina é um produto obtido a partir do ópio, talvez o mais poderoso analgésico conhecido, retirado do leite da papoula. Na verdade trata-se da velha morfina, já usada há mais de 2.000 anos, mas foi refinada ao extremo para reduzir seus efeitos colaterais a amplificar sua eficiência. Só vicia em casos de uso prolongado, como em pessoas que sofrem de dor crônica. O vício psicológico se instala depois de duas vezes a Vontade do usuário em doses e após ministrada o usuário deve realizar um teste de HT-6. Em caso de falha ele adquire as vantagens Hipoalgia e Fleuma, seu movimento não é reduzido nem pode ser atordoado devido a fermentos não-incapacitantes, mas sofre um redutor igual a -1 em todos os testes de DX e IQ. Todos estes efeitos perduram por um número de horas igual à margem da falha no teste de HT-6.

Plus (-10 pontos)

Custo por dose: \$50

Apresentação/Aplicação: Ampolas/injetável

Grau de Legalidade: 2

Trata-se de uma droga estimulante criada para fins militares que aumenta a capacidade física e que acabou ganhando as ruas principalmente entre jovens de classe média e alta. Causa dependência psicológica muito facilmente, exigindo 2-5 doses para isso. Uma vez ministrada os efeitos surgem em 10 segundos. O usuário ganha ST+3, Pontos de Fadiga Extras +3 e não sente mais necessidade de dormir, mas tem o seu atributo IQ diminuído em 2 pontos e sofre os efeitos da desvantagem Excesso de Confiança. Todos estes efeitos permanecem por até 16-HT horas, quando acabam e são substituídos pela perda de 3 pontos de fadiga e por ST-3, IQ-1 e a desvantagem Preguiça pelo mesmo período. Novas doses prolongam os efeitos em 1 hora. Deve-se realizar um teste de HT para a terceira dose tomada no período de 24 horas e cada outra, com um redutor cumulativo igual a -1 a partir da quarta dose. Em caso de falha sofre 1d+1 pontos de danos e nenhum efeito acontece, se ocorrer uma falha crítica o coração pára. Para cada HT/4 meses o usuário deve realizar um teste de HT, em caso de falha adquire tolerância e deve passar a usar uma dose extra por dia.

Solventes (-10 pontos)

Custo por dose: \$0,2

Apresentação/Aplicação: Líquido/inalável

Grau de Legalidade: 3

Os solventes são drogas depressoras que são inaladas e entre elas se incluem Éter, Cloroformio, Gasolina, Tinner, Benzina, Cola de Sapateiro, Acetona, etc... É o tipo de droga mais utilizado por indigentes e induz à séria dependência psíquica (-5 nos testes de regeneração). Após a inalação o usuário sente euforia em cerca de 3-5 minutos, excitação psíquica e hilaridade, caso fracasse em um teste de HT-2. Passa a não sentir mais fome ou sede, reduz as sensações de dor e temperatura e passa a sofrer os efeitos da desvantagem Excesso de Confiança e Confuso. Os efeitos duram por horas igual à margem da falha, sofrendo da desvantagem Depressão Crônica depois disso pelo mesmo período de tempo. O uso contínuo desse tipo de droga pode levar à intoxicação grave e até a morte por falência múltipla dos órgãos. Deve-se realizar um teste de HT por semana, falha significa 2d pontos de dano, falha crítica significa uma parada cardíaca.

Recuperação/Regeneração

O processo de recuperação demanda cerca de 2 semanas de testes diários bem sucedidos e sequencias de HT ou Vontade. Apenas após 14 sucessos é que o processo termina e o usuário se vê livre da dependência. Em caso de dependência fisiológica os testes diários são contra o atributo HT e qualquer resultado igual ou acima de 14 é uma falha. Uma falha significa o uso de uma dose, se a droga estiver disponível, e o reinício do processo. Se a droga não estiver acessível o usuário perde 1 ponto de vida que só é recuperado com o fim ou o abandono do processo de regeneração. Esse fracasso não determina o reinício do processo, mas naturalmente não irá contar para os 14 sucessos necessários. Em caso de dependência psicológica utilize Vontade para os testes, e novamente qualquer resultado igual ou acima de 14 é um fracasso. Uma falha significa o uso de uma dose, se a droga estiver disponível, e o reinício do processo. Todavia, se a droga não estiver disponível o usuário não sofrerá dano, ao invés disso ele ganhará uma peculiaridade de -1 ponto referente à droga, que poderá se transformar em desvantagens mentais em caso de novas falhas, não reiniciando o processo, mas não contando como 1 dos 14 sucessos necessários. Essas peculiaridades ou desvantagens desaparecem quando o usuário abandona o processo. Quando o usuário terminar o processo (obtendo os 14 sucessos) ele deve realizar um teste de Vontade adicional, se for bem sucedido as peculiaridades e desvantagens adquiridas somem, mas se falhar o usuário as manterá.

ROBÔS

O uso da robótica ultrapassou o seu uso em fábricas e pode ser vista em todas as áreas de interesse da sociedade atual. Desde colheitadeiras e caminhões de lixo totalmente automatizados a unidades de combate a incêndios. Mas sem sombra de dúvida o uso que mais chama atenção é no campo militar.

Ainda existem robôs usados para desarmamento de bombas, mas hoje seu uso se tornou mais impactante, em 2075 os próprios robôs entram no campo de batalha. As forças de segurança e militares usam normalmente unidades robóticas em conjunto com tropas convencionais. Antes apenas para diminuir o número de soldados em risco, mas agora como protagonistas e essenciais nas estratégias modernas. O uso solitário de robôs se dá principalmente em missões de reconhecimento, espionagem e vigilância e ordinariamente através de unidades aéreas de grande autonomia.

Estas unidades geralmente contam com uma célula de energia interna recarregável capaz de mantê-los operando por até uma semana. Essa célula pode ser recarregada em qualquer fonte de energia elétrica e os modelos mais recentes são capazes de recarregá-la usando o sol. Normalmente controlados remotamente, seus sensores e câmeras simulam os sentidos humanos e para um operador treinado há um redutor igual a -1 nos testes dos seus sentidos através da máquina, ou nenhum se o operador estiver conectado ao robô através de uma interface neural. Um computador suficientemente potente poderia tomar o seu lugar sem qualquer redutor cumprindo uma programação com recursos de IA. Já uma IA verdadeira transformaria estas máquinas em suas mãos no mundo físico.

Em combate estas máquinas contam com a vantagem de não serem seres vivos, sofrendo menos danos por munição penetrante ou perfurante, usando os seguintes modificadores no lugar dos habituais: perfurante e pa++ x1, pa+ x1/2, pa x1/3 e pa- x1/5. Todavia, a maneira mais fácil de eliminar tais ameaças é interferindo nos sinais que os controlam, isso sem falar que um pelotão pode ter sua posição denunciada se tais transmissões forem rastreadas. Todavia, tais ações não são fáceis. Os sinais são sempre codificados e muitas vezes são transmitidos em vários canais. Para o rastreo e interferência é necessário um grande aparato de guerra eletrônica, envolvendo torres de transmissão e satélites, impossíveis de serem carregados por soldados. Frequentemente essas ações são deixadas a cargo de hackers, que penetram nas redes inimigas e desativam ou embaralham as transmissões para o campo de batalha.

Abaixo estão os modelos com mais chance de confrontarem os PJs, nas rodovias, ruas e vielas de New York.

Abelha-Vigia

Custo: \$50.000

Peso: 15 kg

Grau de Legalidade: 3

Uma Abelha é um robô em formato esférico, do tamanho de uma bola de futebol, usado para vigiar instalações de alta tecnologia, como laboratórios subterrâneos. A Abelha voa pela instalação por levitação eletromagnética e por isso seu uso é muito restrito, pois necessita que as paredes, teto e piso sejam equipados com geradores magnéticos. Um detector de ondas é capaz de confirmar a presença de Abelhas em uma região, mas não a sua localização exata. Devido ao seu tamanho há um redutor de -5 em tentativas de atingi-las e seu deslocamento é igual a 8 hex por turno. Devido ao seu peso não pode levar armamento pesado ou munição, por isso é equipado com uma pistola laser Phantom S4. Possui RD 5, 15 pontos de vida. Normalmente operam em grupos de 4 robôs e se não for destruído com um único ataque aciona imediatamente o sistema de alarme.

Predator

Custo: \$300.000

Peso: 50 kg

Grau de Legalidade: 2

Trata-se de um robô em formato de um pequeno avião, com cerca de 2,5 metros de envergadura. Possui sensores visuais, térmicos e sistemas de radares que o possibilita patrulhar grandes áreas mesmo à noite. É capaz de operar automaticamente e ao detectar qualquer alvo, desde um único homem a aviões de combate, imediatamente avisa o seu operador com imagens detalhadas. Voa a até 230 km/h e seu CPU interno é capaz de realizar manobras evasivas com NH 18 em pilotagem. Seu sistema de comunicação possui alcance de até 3000 km e autonomia de até 6 dias. Se necessário o Predator é ainda capaz de atacar com os mísseis ar-terra que carrega (dano de 6dx8), podendo transportar até 3 mísseis, e/ou servir de designador ativo para um ataque de longo alcance. Seu revestimento lhe garante RD 5 e sua estrutura possui o total de 50 pontos de vida.

Sky-Spy

Custo: \$125.000

Peso: 2 kg

Grau de Legalidade: 3

Este pequeno robô dedicado a espionagem e guerra eletrônica possui formato circular, pode ser facilmente levado em uma mochila e pode ser controlado por rádio ou programado a qualquer momento a até 10km. Possui em seu centro uma hélice de altíssima rotação que garante capacidade de vôo de 30 km/h e de permanecer inerte no ar, operando em total silêncio. O Sky-Spy possui câmeras capazes de focar em objetivos com até 5 cm de diâmetro até 60 metros, com pouca luz ou usando infravermelho, e seus microfones são capazes de captar uma conversa a até 30 metros. É capaz de interceptar qualquer emissão de rádio ou microondas em um raio de 3 km e se necessário interferir nessas transmissões, bloqueando-as em um raio de 50m. RD 4 e 20 PV.

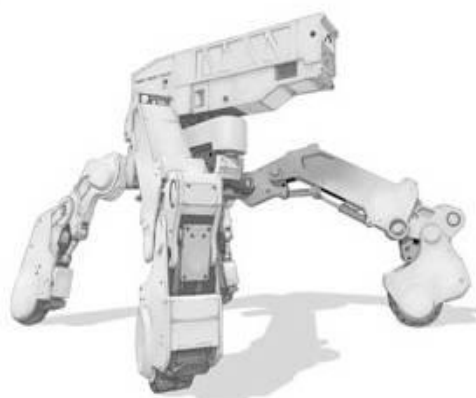
Spear Walk-A1

Custo: \$200.000

Peso: 110 kg

Grau de Legalidade: 2

Modelo antigo, mas muito difundido de Spear e o primeiro robô de combate de alto desempenho. Equipado com esteiras é capaz de se deslocar a até 16 km/h e é armado com uma torre giratória com 4 canos paralelos (armas equivalentes ao fuzil FAMA) que disparam ao mesmo tempo e carrega até 1.000 projeteis, armamento este muito utilizado para fogo de supressão. Possui cerca de 1,20m de altura, RD 40 em todo o corpo (RD 30 para as armas) e 80 pontos de vida. Se for necessário é capaz de arrastar até 200 kg e possui o equivalente a ST 19. Atualmente muitos países terceiro mundistas utilizam este tipo de robô de combate. Já foi visto unidades deste modelo lutando ao lado de terroristas pelo globo. Devido ao custo é comum a recuperação de seus destroços para conserto dos demais.



Spear Heavy-7

Custo: \$450.000

Peso: 90 kg

Grau de Legalidade: 2

Este é o modelo atual dos famosos robôs de combate da série Spear e em uso nos exércitos dos EUA, Inglaterra, Israel e Japão. Controlado remotamente é capaz de operar a até 120 km de sua base por contato direto ou em qualquer lugar do globo através de satélites. O SH-7 possui quatro pernas hidráulicas e uma "cabeça" armada geralmente com uma ou duas armas pesadas e munições extras até o total de 20kg de armamento. As pernas possuem rodas, o que permite chegar a até 60 km/h, mas podem ser travadas possibilitando ao robô caminhar como uma aranha de quatro pernas com deslocamento 6. Possui cerca de 1,20m de altura, RD 50 em todo o corpo (incluindo a arma) e 100 pontos de vida. Se for necessário é capaz de arrastar até 300 kg e possui o equivalente a ST 25. Este modelo de robô de combate é usado pela megacorporação Revided Corporations em conjunto com suas forças de segurança. Modificado, o modelo usado pela Revided se comunica com a base de controle por algum meio impossível de interceptar ou rastrear e sem qualquer atraso. Especula-se que tal tecnologia seja o teletransporte de informação, mas todos os especialistas nesse ramo concordam que tal técnica é apenas uma futurista teoria...

SENSORES

Os sistemas de sensores se beneficiaram muito com a minituarização de seus componentes e fontes de energia e hoje podem ser encontrados em todos os setores, notadamente em mãos de soldados e operativos em campo.

Detector de Ondas

Custo: \$3.500

Peso: 1 kg

Grau de Legalidade: 2

Com o formato de uma pequena pochete este equipamento é uma arma de guerra eletrônica. Use a perícia Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores). Ele permite ao seu operador detectar a emissão de ondas eletromagnéticas a até 200m, isso inclui comunicadores e sensores e a análise demora cerca de 2dx5 segundos. É um sistema passivo e pode ser utilizado para detectar comunicadores ativos, aparelhos por conexão sem fio e conexão de robôs com a sua base de controle.

Detector Sísmico

Custo: \$1.200

Peso: 0,5 kg

Grau de Legalidade: 2

Também chamado de sentinela sísmico. Trata-se de um sensor do tamanho de um maço de cigarros com três cravos de metal instalado ao solo. Uma vez acionado passa a analisar o som transmitido pelo solo em um raio de até 100m em busca de sons que se enquadrem a passos ou pneus. Seu processador procura por estes sons com NH 13 e caso os detecte emite um aviso por conexão sem fio ou cabo a equipamento ou interface do usuário. Funciona por 1 semana com uma célula de energia tipo B.

Lentes de Contato de Intensificação da Luz

Custo: \$500

Peso: desprezível

Grau de Legalidade: 3

Trata-se de um par de lentes de contato que captam e amplificam qualquer luz disponível (até a luz estelar). Dividem pela metade qualquer penalidade devido à escuridão (arredonde a favor do usuário), exceto no caso de escuridão total. Queimam se forem atingidas por um laser! São descartáveis, podem ser ativados e desativados com um pequeno dispositivo e funcionam por 48 horas.

Óculos Detector

Custo: \$1.000

Peso: 0,35 kg

Grau de Legalidade: 2

São óculos eletrônicos que rastreiam e tornam visíveis sinais de rádio, microondas, radar e vibrações ultrasônicas, mostrando-os no campo de visão do usuário em representações gráficas. Muito útil para localizar escutas e sistemas de segurança. Não possui qualquer recurso de visão noturna ou iluminação. Possui alcance de 6,5 m e funciona por 2 meses com uma célula de energia A.

Óculos de Intensificação da Luz

Custo: \$300

Peso: 0,125kg

Grau de Legalidade: 4

São óculos que captam e amplificam qualquer luz disponível, da mesma forma que as lentes de contato. Dividem pela metade qualquer penalidade devido à escuridão (arredonde a favor do usuário), exceto no caso de escuridão total. Queimam se forem atingidas por um laser e trabalham por 2 meses com uma célula de energia do tipo A.

Óculos contra Ofuscação

Custo: \$150

Peso: 0,125 kg

Grau de Legalidade: 3

São óculos polarizados capazes de se escurecer automaticamente para evitar que o portador se veja ofuscado por uma luz muito forte. Permite que se olhe diretamente para o sol sem correr o risco de acabar cego. Protegem os olhos do portador contra feixes laser, dando um bônus igual a +5 nos testes de HT para verificar se o portador fica cego.

Óculos Infravermelhos

Custo: \$600

Peso: 0,125 kg

Grau de Legalidade: 3

Ampliam a visão do portador na parte infravermelha do espectro, permitindo que veja variações de temperatura. Ele será capaz de ver na mais completa escuridão se houver diferença de temperatura entre objetos. Não importa qual seja a temperatura, o portador estará submetido somente a um redutor igual a -1 ao lutar à noite, devido às emanações de seres vivos ou máquinas ativas. Os óculos dão um bônus igual a +2 para ver seres vivos durante o dia se o portador estiver varrendo a área visualmente. Permitem também que o portador siga uma pista quente ao rastrear, adicionando um bônus aos testes de Rastreamento numa pista fresca (+3 se tiver menos de dez minutos, +2 se menos de 20 minutos e +1 se menos de 30 minutos). No entanto, uma fonte de calor poderosa mascara outras fontes menores por trás dela. É possível conseguir visores infravermelhos pelo mesmo peso e custo. Trabalham por 2 meses com uma célula do tipo A.

Óculos Multi-Visão

Custo: \$1.500

Peso: 0,4 kg

Grau de Legalidade: 3

São óculos que combinam infravermelho, intensificador de luz e a proteção contra ofuscação. Funciona por 1 mês com uma célula de energia do tipo A. Podem ser instalados num capacete pelo mesmo preço e peso.

Tele-Visor

Custo: \$950

Peso: 1 kg

Grau de Legalidade: 4

Trata-se de um binóculo eletrônico. A ampliação pode ser ajustada de 5x até 500x. Inclui um telêmetro eletrônico que oferece precisão para objetos a até 4.500m. Este telêmetro dá +2 nos testes de Artilharia ou de Observador Avançado se for usado com Artilharia de NT6-. Pode-se incorporar infravermelho (por \$600) ou intensificador de imagem (por \$300). Os binóculos operam continuamente por 2 meses com uma célula de energia do tipo B.

SERVIÇOS MERCENÁRIOS

Nos dias atuais os serviços mercenários, apesar de não transparecer, são extensivamente utilizados e o seu custo varia enormemente. Para novatos no ramo é comum os contratos oferecerem algo entre \$5.000 e \$15.000 para cada integrante da equipe, ou \$30.000 até \$80.000 para a equipe toda. Missões de busca e destruição, como assassinatos estratégicos, costumam ser as mais fáceis, enquanto que as mais bem remuneradas são as missões furtivas que exigem múltiplos conhecimentos técnicos.

SISTEMAS DE SEGURANÇA

Com um mundo em convulsão a segurança nunca esteve tanto em foco, e isso se reflete nos sistemas de segurança criados para proteger quem pode pagar por eles. Atualmente todos estes sistemas integram componentes eletrônicos e muitos estão ligados à Rede, esse é o padrão, e por isso vulneráveis a ataques de hackers, todavia lugares realmente protegidos possuem sistemas sem qualquer ligação com a Rede mundial e mesmo utilizando sistemas de segurança mecânicos.

Fechaduras

As fechaduras eletrônicas podem ser montadas em portas, consoles, pastas, etc. Usam um teclado numérico e/ou uma pequena chave eletrônica que produz uma série codificada de pulsos laser ou infravermelhos de baixa energia. Se alguém entrar com uma combinação errada, a fechadura pode disparar um alarme.

Arrombar uma fechadura eletrônica requer um jogo de ferramentas eletrônico (serve um mini-jogo de ferramentas). Fechaduras eletrônicas usam energia do edifício ou podem funcionar por um ano com uma célula de energia do tipo A; a maioria delas têm uma célula que é acionada automaticamente durante as falhas de energia.

Uma fechadura pesa 250 g. Custa \$100 com uma combinação numérica, \$200 com um sistema de “chave” laser ou infravermelho (reductor igual a -2 em testes de Arrombamento). Toda vez que se dobra o preço e o peso consegue-se um reductor cumulativo igual a -1 nos testes de Arrombamento (até um máximo de -6 para uma fechadura pesando 2 kg e custando \$4.000, além do reductor de -2 pela chave laser). Uma “chave” laser ou infravermelha custa $\frac{1}{4}$ do custo da trava; seu peso é desprezível e funciona com uma célula de energia do tipo AA por um ano.

Analísadores de Identidade

Ao invés de fechaduras eletrônicas comuns podem ser usadas fechaduras com analisadores de identidade que são invioláveis. Todos os analisadores precisam estar ligados a um computador que tenha um programa **Senha** para poderem funcionar. A verificação é feita em 3 segundos. Se o indivíduo identificado não estiver na lista de pessoas autorizadas do banco de dados do computador, o acesso será negado. O sistema pode ser programado para soar um alarme ou acionar defesas automáticas. Todos os analisadores funcionam por um ano com uma célula de energia do tipo B, ou indefinidamente com energia do edifício. Existem os seguintes tipos de varredura de identidade para fechaduras e sistemas de controle de acesso.

Analísadores de Espectro Vocal

Custo: \$100

Peso: 0,25 kg

Grau de Legalidade: 4

Analísadores de Espectro Vocal verificam o padrão de voz do indivíduo. O scanner pede ao indivíduo que dê seu nome e/ou número de identidade, e então compara a voz com um padrão armazenado. Uma gravação normal da voz não é suficiente para enganá-lo, uma eloquência é.

Analísadores de Impressão digital

Custo: \$200

Peso: $\frac{1}{2}$ kg

Grau de Legalidade: 4

Analísadores de Impressão digital verificam a impressão do polegar; durante o processo a pessoa coloca o polegar contra uma placa. Podem ser enganados por alguém que tenha se submetido a um transplante de uma mão clonada da pessoa autorizada, ou por um Polegar.

Analísadores de Raios X

Custo por dose: \$2.000

Peso: 2 kg

Grau de Legalidade: 4

Este aparelho manual é usado para procurar armas escondidas ou implantadas. Dá um bônus igual a +5 em qualquer teste de Ocultamento e exige um teste em Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores ou Sistemas de Segurança) +3. Tem o alcance de 30 cm e funciona com uma célula do tipo B por seis meses.

Analísadores Faciais

Custo: \$1.000

Peso: 2 kg

Grau de Legalidade: 4

Analísadores Faciais usam sonar ou raios X (alcance de 5 cm) para verificar a estrutura óssea da face do indivíduo. A análise dura um minuto. Se o cirurgião tiver acesso a raios X ou ecografias da face de um indivíduo autorizado, uma bioescultura facial com custo mínimo de \$25.000 pode enganar o scanner.

Polegares Eletrônicos

Custo: \$5.000

Peso: 0,25 kg

Grau de Legalidade: 1

Polegares Eletrônicos foram criados com o propósito de ludibriar os analisadores de retina e de impressão digital. O Polegar é um acessório de bolso com um formato esquisito. Uma ponta tem o tamanho e formato de um globo ocular e é iluminado internamente para projetar o padrão de uma retina. (Alguns modelos podem armazenar dezenas de retinas e projetar qualquer uma delas conforme a necessidade). O outro lado tem o tamanho e formato de um polegar e temperatura do corpo. Uma almofada de borracha que pode ser trocada contém uma impressão digital tridimensional. Ninguém tem permissão para possuir um, exceto a polícia e agentes secretos.

Analísadores de Retina

Custo: \$500

Peso: 1 kg

Grau de Legalidade: 1

Analísadores de Retina varrem o padrão das veias de um ou dos dois olhos. O indivíduo tem que olhar diretamente para um scanner visual a laser. O sistema identifica a corrente sanguínea e o batimento cardíaco, não sendo enganado por uma fotografia ou cadáver. Um transplante ou um polegar eletrônico podem enganar o scanner.

Analísadores Genéticos

Custo: \$2.000

Peso: 4 kg

Grau de Legalidade: 4

Analísadores genéticos precisam de uma amostra de sangue (obtida com uma picada de agulha). A análise dura 5 minutos. Somente a transferência de uma cópia cerebral para um corpo clonado, ou uma amostra de sangue genuína combinada com uma boa dose de prestidigitação, seriam capaz de enganar um analisador genético.

Faro-Químico

Custo por dose: \$700

Peso: 1 kg

Grau de Legalidade: 4

Trata-se de um modelo manual e é usado para procurar contrabando através da análise de traços de substâncias químicas no ar. Tem um alcance de 4,5 m. O faro-químico usa a perícia Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores ou Sistemas de Segurança) e opera por 2 meses com uma célula de energia do tipo B. Um segundo modelo com o dobro do custo e peso concede bônus de +2 no teste. Modelos maiores e mais sofisticados de "controle de passagem", que usam análise de nêutrons térmicos podem ser montados em áreas de alta segurança. Dão um bônus igual a +5 em testes de habilidade, pesam 2 toneladas e ocupam 0,7 m³ e custam \$20.000.

Sensores de Segurança

Os Sensores de segurança são projetados para detectar um intruso e informar ao computador que controla a segurança para que ele tome providências (disparar um alarme ou acionar um sistema de autodefesa) caso isto ocorra. Funcionam por tempo indefinido com a energia do local. A maioria é equipada com células de energia de reserva. Por \$500 a mais podem ser disfarçados; neste caso exigem um sucesso em Armadilhas-2 para serem detectados.

Câmera Vigia

Custo: \$150

Peso: 0,25 kg

Grau de Legalidade: 4

Um dos melhores sistemas de segurança possíveis é uma simples vídeo-câmera de circuito fechado ligada a um monitor. Para ser eficaz, exige supervisão humana constante, ou um computador de complexidade 4 com o programa Reconhecimento Ótico. Pelo dobro do custo a câmera pode ser equipada com lentes infravermelhas que podem ser ativadas e desativadas à vontade. Toda câmera possui RD 2 e 5 PV, mas por outros \$300 ela pode receber uma blindagem que concede RD 24 contra todos os ataques e passa a contar com 10 pontos de vida.

Detector de Respiração

Custo: \$1.000 mais \$100 por hexágono

Peso: N/A

Grau de Legalidade: 4

São sensores que analisam constantemente os componentes do ar e mais especificamente a variação percentual de seus componentes com o objetivo de detectar pessoas ocultas. O sistema trabalha com o fato que os seres humanos consomem oxigênio e liberam gás carbônico e vapor de água. Possui como desvantagem um tempo mínimo de 2 minutos para análise e detecção e o fato de não localizar precisamente o invasor, apenas a sua presença em um setor ou sala. Esse detector percebe a variação dos componentes e até da umidade do ar.

Detector de Ondas Eletromagnéticas

Custo: \$500, mais \$100 por sensor

Peso: N/A

Grau de Legalidade: 4

São sensores que procuram emissões eletromagnéticas. Possuem curto alcance, cerca de 15m, por isso um prédio costuma possuir vários destes sensores instalados por salas e corredores que rastreiam qualquer emissão de rádio, radar e de conexão sem-fio não autorizada.

Fotosensores

Custo: \$400

Peso: N/A

Grau de Legalidade: 4 (2 para um sistema letal)

Consiste de um sensor e um projetor laser ou infravermelho. Se um objeto passar entre os dois, interromperá o feixe invisível e disparará o alarme. Caso alguém detecte um feixe, poderá saltá-lo ou rastejar-se sob ele – o que pode vir a exigir um teste de Acrobacia se vários feixes estiverem ativos. Versões letais ativam instantaneamente lasers que causam 8d pontos de dano por queimadura; a RD protege, mas não há teste de defesa ativa. Um sistema letal custa \$3.000. Protege uma entrada ou lado de até 90 m de um perímetro.

Sensor de Pressão

Custo: \$100, +\$50 por hex protegido

Peso: N/A

Grau de Legalidade: 4

Um sensor de pressão é geralmente uma simples placa – colocando-se pressão sobre ela (como se alguém a pisasse) ou então retirando (como ao tirar uma jóia de sua caixa), o sensor percebe a mudança e dispara o alarme. O segredo neste caso é evitar o sensor ou desabilitá-lo.

Detector Infravermelho

Custo: \$250

Peso: N/A

Grau de Legalidade: 4

Esse sensor consiste em uma câmera que rastreia o ambiente em busca de padrões de calor fora do comum ou que possuem assinatura de uma pessoa, informando ao computador de segurança e/ou tocando o alarme. Pode ser enganado por um Dissimulador Infravermelho.

Radar Anti-Pessoal

Custo: \$30.000

Peso: N/A

Grau de Legalidade: 3

Este é um sistema de radar idêntico ao usado para detectar veículos, mas projetado para ser usado rente ao solo e buscar pessoas, como soldados inimigos. Esse tipo de radar é impreciso devido ao fato que vai apontar todos os obstáculos que existem, como paredes, postes e móveis, e isso pode acabar ocultando pessoas. O sistema básico rastreia com NH 14 e possui alcance de 100 metros. Por mais \$30.000 dobra o alcance, ao custo de \$50.000 é possível elevar o NH para 15, por \$100.000 para NH 16, \$200.000 para NH 17 e \$500.000 para NH 18.

Sensor Sônico

Custo: \$1.000 mais \$25 por hexágono

Peso: N/A

Grau de Legalidade: 4

Um sensor sônico preenche um ambiente fechado com vibrações ultrasônicas. Qualquer coisa que se movimenta dentro do ambiente será detectada. Mas se alguém se deslocar bem lentamente poderá não ser percebido. Isto requer vários sucessos em testes de Furtividade -4.

Sistemas de Autodefesa

Estes sistemas permanecem inertes até que sejam acionados por um alarme, computador ou por um operador humano. Uma vez acionados passam a atacar até que os invasores sejam neutralizados ou que recebam um novo comando para pararem.

Botijão de Gás

Custo: \$300

Peso: 2,5 kg

Grau de Legalidade: igual a do gás

Trata-se de um botijão preparado para liberar gás num ambiente, através de controle manual, comando de um computador de segurança ou disparo de um alarme. Tem que ser ligado aos sensores de segurança ou de alarme, e normalmente é montado logo à saída dos dutos de ventilação. Contém gás suficiente para preencher uma vez um grande saguão ou dez vezes uma sala menor. O Grau de Legalidade depende do tipo de gás carregado.

Globo Defensivo

Custo: \$6.600 (+ o custo da arma empregada)

Peso: 25 kg (suporta uma arma de até 10 kg)

Grau de Legalidade: 2

Trata-se de um globo giratório usualmente montado no teto e equipado com um sistema sensor e uma arma. As armas defensivas são controladas por computadores instalados em edifícios ou naves. São normalmente programados para disparar em qualquer alvo detectado após a ativação de um alarme; o nível de habilidade depende da programação do computador. O globo tem 15 pontos de vida, RD 15, e, pelo seu tamanho, tem -3 de chance de ser atingido. No caso de ser utilizado um laser seu número de tiros é ilimitado devido ao uso da energia do edifício.

SOBREVIVÊNCIA

Os equipamentos a seguir descritos foram projetados para garantir a sobrevivência de um humano às condições extremas existentes no globo terrestre, como nos climas árticos dos pólos e escaldantes/congelantes dos desertos. Muitos podem ser utilizados para ultrapassar medidas de segurança ou superar obstáculos legítimos e por isso há um controle das autoridades no seu comércio legal.

Cilindro de Oxigênio

Custo: \$100

Peso: 4 kg

Grau de Legalidade: 4 (3 para versão pressurizada)

Este é o reservatório padrão de ar para mergulhadores e exploradores. Inclui um respirador com regulador de fluxo e é capaz de manter uma pessoa viva por até 2 horas. Existem ainda outras duas versões deste equipamento: um cilindro maior, que garante 5 horas de ar pelo dobro do custo e peso e uma versão menor que usa ar pressurizado, garante as mesmas 2 horas do sistema padrão, mas pesa apenas 1,5 kg e custa cinco vezes mais, além disso, se o cilindro for perfurado haverá o risco de uma explosão. Se o cilindro estiver com a sua carga máxima a explosão causará 3d de dano ao seu usuário.

Máscara

Custo: \$10 (\$100 a versão blindada)

Peso: 0,5 kg (2 kg para a blindada)

Grau de Legalidade: 4 (3 a blindada)

Trata-se de uma máscara de plástico de alta resistência que cobre todo o rosto (olhos, nariz e boca). Ela é presa à cabeça por fivelas e possui válvulas para permitir a respiração ambiente normal ou para conectar um respirador (como do cilindro ao lado). Nesse último caso o rosto e o sistema respiratório do personagem ficam totalmente protegidos de agentes externos. Quando bem presa a máscara garante RD 3 para todo o rosto e não impõe redutores para a visão. Uma versão blindada garante RD 10 para o rosto e possui placas plásticas que também protegem o crânio e nuca por dez vezes o custo.

Traje Ártico

Custo: \$3.000

Peso: 12,5 kg

Grau de Legalidade: 4

Este traje é projetado para manter uma pessoa viva no clima congelante dos pólos. Trata-se de um traje completo de múltiplas camadas, com luvas, botas e capuz que protege inclusive do vento gélido. O traje inteiro possui um sistema de aquecimento interno que funciona por até 72 horas com uma célula de energia C e se for usado em conjunto com uma Máscara pode ser isolado do ambiente, sendo que o capuz possui um sistema de aquecimento para o ar ambiente que o usuário respira. Mesmo sem usar o seu sistema de aquecimento o traje permite que uma pessoa sobreviva a até uma temperatura de 38º negativos (concede +6 de bônus nos testes de HT). Com uma máscara e usando o sistema de aquecimento o frio suportado chega a até 80º negativos (bônus de +12 nos testes de HT). Impermeável, o traje protege da chuva e é capaz até mesmo de proteger o seu usuário em caso de queda na água congelante, mas nesse caso o usuário deverá retirá-lo o quanto antes após sair da água, pois há o risco da água congelar e assim congelar o traje. Este traje concede RD 4 para tronco, braço, pernas, mãos e pés e impõe um redutor de -1 na DX do personagem.

Traje de Sobrevivência

Custo: \$5.000

Peso: 6 kg

Grau de Legalidade: 4

Também chamada de Blindagem pelos exploradores este traje foi desenhado para manter uma pessoa viva no clima do deserto (escaldante de dia e congelante à noite). Resistente, o traje possui ainda cotoveleiras, joelheiras, capuz, botas e luvas reforçadas, além de proteção para o pescoço e pontos de amarre pelo tronco. É equipado com um sistema de resfriamento por água que não utiliza energia e um sistema de resfriamento/aquecimento que usa uma célula tipo C que funciona por até 72 horas. A roupa protege até mesmo de sol direto e é capaz de manter uma pessoa confortável a temperaturas de até 38º apenas com o sistema a base de água (bônus de +4 nos testes). Com os dois sistemas ativados a tolerância chega até 50º (dobro o bônus). À noite o traje mantém o usuário aquecido e protegido da temperatura até 35º negativos (bônus de +5 nos testes de HT). Nas costas há um reservatório de água de 4 litros e um sistema de condensação de água do ar que produz até 1,5 litro de água por dia em condições ideais (esse sistema utiliza a mesma célula acima). O traje possui RD 2 em todo o corpo e RD 5 nas luvas, botas e áreas protegidas.

VEÍCULOS PESSOAIS

Mais que meios de transporte, muitas vezes os veículos pessoais simbolizam a individualidade e transpiram a personalidade e a riqueza do seu dono. Com o colapso do meio ambiente a grande mudança se deu no combustível utilizado. Grande parte dos veículos utiliza motores elétricos, potencializados pela tecnologia das células de energia, os mais caros veículos utilizam hidrogênio e apenas as velharias (como boa parte da frota do Submundo) ainda usam combustíveis fósseis, como gasolina e diesel.

Devido as leis ambientais a utilização de combustíveis fósseis é permitida apenas sobre licença, o que equivale a Grau de Legalidade igual a 3. Logicamente, a grande maioria dos veículos do Submundo que utiliza gasolina não o faz por opção de seus donos, e sim porque não há versões elétricas ou são inacessíveis financeiramente, não sendo permitido o seu ingresso nas áreas centrais da megacidade.

Além da mudança do combustível outro avanço tecnológico marcante foi o uso do sistema de levitação magnético (Maglev) em veículos automotivos. Aplicado em carros e caminhões, permite que estes veículos flutuem 5 cm do solo, estáticos ou em movimento, e assim não sofrerem os efeitos do atrito. Todavia, o sistema apenas funciona em vias preparadas com supercondutores eletromagnéticos, o que significa que apenas aqueles que vivem no centro da cidade e que utilizam as super-rodovias magnéticas usufruem do sistema Maglev.

O sistema Maglev garante maior segurança, conforto, reduzido gasto de energia e materiais. Funciona com a interação entre cinco geradores magnéticos no veículo e os supercondutores instalados logo abaixo da camada asfáltica. Os geradores, um instalado em cada extremidade para proporcionar manobralidade e isolamento e do centro que o sustenta em maior parte, interagem com a pista produzindo um forte campo magnético.

Conforme citado este sistema ainda é muito restrito, principalmente devido ao alto custo de seus pavimentos, estando a grande maioria das localidades desprovidas de tal facilidade. Além disso, sempre pode haver uma emergência e o sistema se desativar sem aviso. Por essas razões todos os veículos ainda utilizam pneus, estando o Maglev quase como um acessório de luxo para grande parte da população em 2075.

SUPER-RODOVIAS MAGNÉTICAS

Atualmente os EUA e grande parte da Europa são cortados por imensas rodovias para veículos Maglev. São pistas de concreto com 6 faixas e isoladas dos arredores por altos muros. Estas rodovias proporcionam aos automóveis, caminhões e também trens Maglev a capacidade de cruzar o país em velocidades de mais de 350 km/h. Logicamente devido aos riscos envolvidos nessa operação medidas extremas de segurança foram adotadas, sendo a principal que nenhum veículo é guiado pelos seus ocupantes e sim pelo sistema computadorizado de tráfego federal, que garante viagens e manobras seguras de qualquer veículo em seu sistema até o destino previamente programado, levando em consideração todo o trânsito e suas particularidades em tempo real.

Para usufruir deste serviço basta possuir um veículo equipado com Maglev e se dirigir até um dos pontos de entrada da super-rodovia. Ao chegar e posicionar o veículo este é automaticamente conectado ao sistema de controle de tráfego, momento em que o usuário programa o seu destino final e paradas temporárias. A partir daí tudo é automático. O sistema calcula a distância com a atual reserva de combustível, verifica os principais sistemas e calcula o custo da viagem, que é cerca de \$1 para cada 10 km, o dobro para caminhões e ônibus. Assim, por exemplo, de New York para Washington DC custa \$38 (380 km), para Miami \$176 (1.760 km) e para Los Angeles \$420 (4.200 km).

Uma vez iniciada a viagem o veículo trava todas as portas e só interromperá a viagem nas paradas temporárias programadas e ao chegar ao destino, não havendo qualquer controle pelos seus passageiros, com exceção de um sistema de emergência que quando acionado faz o sistema parar o veículo no primeiro refúgio disponível ao mesmo tempo em que cancela a viagem e notifica as autoridades para prestar socorro. As super-rodovias magnéticas não são a forma mais barata e rápida de viajar, mas hoje é o meio de transporte mais rápido e com menos perguntas disponível.

MOTOCICLETAS

As motocicletas se tornam mais potentes e leves e apesar de não poderem carregar uma carga elevada nem fazer uso de Maglev são os veículos prediletos dos fora-da-lei

Yamaha Rapier

Custo: \$10.000

Velocidade Máxima: 230 km/h

Grau de Legalidade: 4



Uma máquina veloz projetada para os grandes centros urbanos. A Rapier é usada largamente por criminosos em geral e mercenários que precisam de uma saída rápida. Sua carenagem suporta até duas armas montadas à frente. Possui computador de bordo de fábrica e seu piloto fica totalmente protegido pela sua carenagem se estiver abaixado contra disparos à frente da moto.

ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Custo	Pontos
30	+2/2	10	9/78*	0,42	0,20	0	1+1	3	225	\$11.000	O 2Rd

Honda Cross Viper

Custo: \$5.000

Velocidade Máxima: 160 km/h

Grau de Legalidade: 4

Moto para montanha e off-road, devido à sua confiabilidade é muito usada por quem precisam de velocidade em terreno difícil. A Cross Viper pode receber até duas armas dianteiras. Seu usuário está protegido pela sua carenagem apenas de disparos à sua frente e apenas se estiver com a cabeça baixa. Muito resistente possui sistemas de autovedação, absorção e compensação de danos nos amortecedores o que a torna perfeita para terreno acidentado.



ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Custo	Pontos
33	+1/2	10	5/32	0,30	0,10	0	1	4	225	\$5.000	O 2Rd

Sundown Hunter 400

Custo: \$15.000

Velocidade Máxima: 180 km/h

Grau de Legalidade: 4

Moto básica e muito popular. Grande parte da população a utiliza como meio de transporte e pode ser encontrada em todos os lugares, inclusive no Submundo onde recebe muitas alterações, chegando até a se tornar irreconhecível. Muito utilizada por gangues, veículos velhos ou em mal estado podem ser encontrados por até 1/10 do preço listado. Em caso de receber blindagem este veículo perde o dobro da velocidade indicada na modificação.



ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Custo	Pontos
29	+1/2	10	3/27*	0,30	0,10	0	1	3	285	\$1.000	O 2Rd

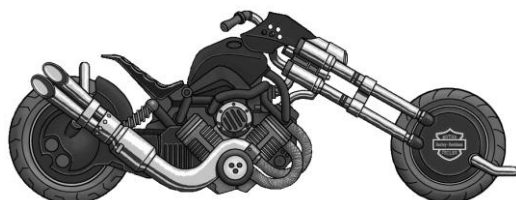
Harley Scorpion

Custo: \$15.000

Velocidade Máxima: 180 km/h

Grau de Legalidade: 4

Clássica, muitos a consideram uma moto de combate. A Harley Scorpion é versão de 2060 da famosa Harley Davidson que cruzou as estradas do século 20. Pode ser equipada com até três armas à frente e o usuário estará protegido pela carenagem de disparos vindos da sua dianteira. Possui um giroscópio integrado que garante bônus em todos os testes para manter a estabilidade.



ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Custo	Pontos
33	+1/3	11	8/55*	0,40	0,20	0	1+1	4	300	\$8.000	O 2Rd

Harley Granov

Custo: \$15.000

Velocidade Máxima: 180 km/h

Grau de Legalidade: 4

Modelo de três rodas da família futurista das Harley Davidson. Imponente, é a moto com a maior potência da atualidade e garante a seu usuário uma aparente respeitabilidade no Submundo e uma constante desconfiança da polícia. Pode ser equipada com até três armas à frente e uma à ré. Seu giroscópio aliado as duas rodas traseiras garantem uma elevada estabilidade para evitar quedas, mas freadas muito bruscas podem fazer o condutor perder o controle devido à transferência de peso para frente, onde há apenas uma roda.



ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Custo	Pontos
35	0/3	11	8/55*	0,50	0,25	0	1+1	4	300	\$12.000	O 2Rd

AUTOMÓVEIS E UTILITÁRIOS

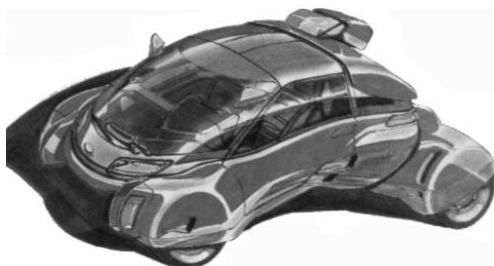
A seguir estão descritos os automóveis mais comuns no universo *Por um Fio...*

Hyundai Obion

Custo: \$12.000

Velocidade Máxima: 150 km/h

Grau de Legalidade: 5



A frota de taxis de NY é quase totalmente formada por carros deste modelo. Todo o seu teto é de vidro que pode variar de negro a completamente transparente em toda a sua extensão ou em apenas algumas partes. Seu computador possui apenas funções elementares, mas todo taxi conta com um mapa da cidade em seus bancos de dados. Muito comuns estes carros levantam muita pouca suspeita, mas em caso de emergência sua baixa potência pode ser uma armadilha

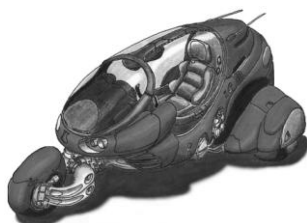
ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
48	0/4	11	2/50*	1,60	0,50	+3	1+4	5	420	J 4Rd

Mitsubishi Runabout

Custo: \$5.000

Velocidade Máxima: 120 km/h

Grau de Legalidade: 4



Carro de três rodas com capacidade para uma pessoa. Este veículo é projetado para o trajeto entre a residência do proprietário e o local do seu trabalho. Há apenas versões com motor elétrico e qualquer modificação para ele custa o dobro do preço normal. Assim como o carro acima este veículo também chama pouca atenção das autoridades e seu tamanho reduzido lhe garante alguma vantagem.

ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
30	0/3	10	3/40*	0,50	0,15	+1	1	3	200	J 3Rd

Mitsubishi Runner Urban

Custo: \$15.000

Velocidade Máxima: 195 km/h

Grau de Legalidade: 4



Carro típico da família de classe média. Possui tração e direção nas quatro rodas e computador pessoal completo com mapa de navegação inercial. Inclui radar que evita o trânsito e aciona contramedidas de emergência. Acomoda confortavelmente 5 pessoas e possui boa autonomia. Este é o modelo 4 portas, mas existem com duas portas (-\$2.500) e ambos já vem equipados de fábrica com vidros fotossensíveis que escurecem ao comando do motorista.

ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
53	0/4	11	2/65*	1,80	0,60	+3	1+4	5	600	J 4Rd

Renault Megane

Custo: \$25.000

Velocidade Máxima: 200 km/h

Grau de Legalidade: 4

Veículo muito comum usado pela polícia metropolitana de New York. Este é o modelo 4 portas, mas existem com duas portas (-\$3.000). É um veículo naturalmente resistente e a polícia acrescenta em todos as suas viaturas as modificações Potência Extra x3, Blindagem x25, Estrutura Reforçada x10 e Montagem de Armas x2, com girofoguete carregados de gás lacrimogênio (contra turbas) e explosivos (para danificar veículos).

ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
58	0/4	11	4/62*	2	0,60	+4	1+4	5	400	J 4Rd

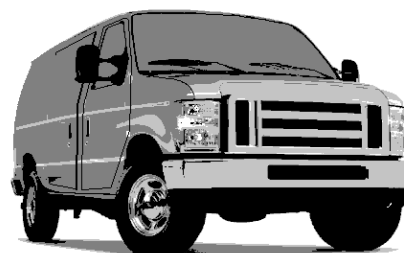
Ford Legacy Series 8

Custo: \$25.000

Velocidade Máxima: 135 km/h

Grau de Legalidade: 4

Utilitário amplamente empregado por serviços de entregas de mercadorias e por grupos mercenários. Quando vazio este furgão é capaz de transportar até 7 passageiros com algum conforto e mais de 10 sem nenhum. Com uma boa capacidade de carga normalmente é utilizado em um meio termo a fim de levar um grupo mercenário inteiro e seu equipamento com agilidade e discrição. Também é comum o seu uso como base móvel para guerra eletrônica ou para operações hacker.



ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
68	-1/4	11	2/45*	3,50	1,50	+4	1+7	4	650	j 4Rd

Toyota Hilux v2072

Custo: \$20.000

Velocidade Máxima: 150 km/h

Grau de Legalidade: 4

Picape com tração 4x4 e dois lugares. Possui boa capacidade de carga e um computador de bordo completo. Com sua carroceria aberta é capaz de transportar cargas de grandes dimensões comparadas com o próprio veículo e com os demais. Pode receber uma cobertura de fibra de vidro (+\$200) para proteger seu carregamento da chuva e vento, todavia, limita um pouco a altura da carga admitida.

ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
55	0/4	11	3/50	2,20	1,00	+3	1+1	5	600	J 4Rd

Opel Insígnia Delux

Custo: \$80.000

Velocidade Máxima: 171 km/h

Grau de Legalidade: 4

Carro luxuoso de grande porte com muitas versões. Pode transportar até cinco passageiros com todo o conforto possível. Já sai de fábrica com carroceria reforçada, intercomunicador de emergência e filtros de ar capazes de proteger seus ocupantes da maioria dos gases venenosos conhecidos. Ainda é equipado com levitação Maglev, Absorção de Danos Melhorada, Blindagem x40 e Antifurto.



ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
57	0/4	12	3/57*	2,10	0,60	+3	1+6	45	625	J 4Rd

Dodge Charger

Custo: \$50.000

Velocidade Máxima: 231 km/h

Grau de Legalidade: 4

Este veículo deixou de ser fabricado há décadas, mas ainda é muito apreciado especialmente entre os "cabeças" do Submundo. Seu motor V8 é muito potente o que combinado com um cambio de quatro marchas o torna um veículo de pilotagem agressiva. Apesar de haver modelos fabricados até 2046 seu projeto favorito é o de 1969. Há apenas modelos com motor a gasolina e isso, a princípio, não pode ser alterado. Não é equipado com Sistemas Básicos de Segurança. O custo acima representa um carro em ótimas condições e legalizado, mas é rotineiramente encontrado pela ½ deste valor no Submundo (documentos falsos custam \$500). Existe uma versão conversível do dodger (+\$1.000), apesar de não ser a mais apreciada. Neste caso a capota não oferece RD aos seus ocupantes.



ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
63	0/4	11i	5/77*	3	1	+4	1+4	5	300	J 4Rd

Chevrolet Impala

Custo: \$35.000

Velocidade Máxima: 195 km/h

Grau de Legalidade: 4



O Chevrolet Impala é outro símbolo americano que resiste aos novos tempos. Campeão de vendas em seu país natal o modelo que o mais representa é o de 1967, reproduzido sem parar em incontáveis réplicas, muitas rodando no Submundo. Equipado com um motor V8 de 5,7 litros esse é sem sombra de dúvida um carro de respeito. Existem apenas modelos a gasolina e não é equipado com Sistemas Básicos de Segurança. O custo acima representa um carro em ótimas condições e legalizado, mas é rotineiramente encontrado por ½ deste valor no Submundo (documentos falsos custam \$500). Existe ainda uma versão conversível (+\$1.000).

ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
61	0/4	11i	4/65*	2	1	+4	1+4	5	425	J 4Rd

AUTOMÓVEIS DE ALTA POTÊNCIA

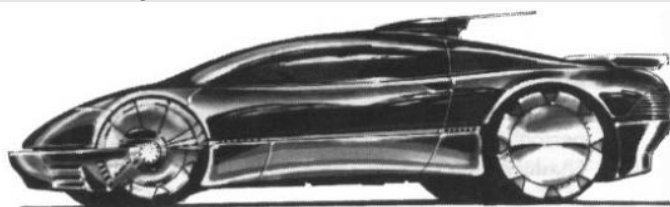
Nesta categoria se enquadram carros com mais de 500 cavalos de força, “naves” capazes de fazer de 0 a 100 km/h em segundos e de falir o seu feliz proprietário com o custo de sua manutenção e peças de reposição. Todos os veículos desta seção já contam com as modificações Maglev e Absorção de Danos Melhorada.

R&C Eurocar

Custo: \$100.000

Velocidade Máxima: 240 km/h

Grau de Legalidade: 4



Uma máquina veloz, lustrosa e aerodinâmica, além de ser a mais barata deste segmento. Possui espaço para o seu piloto e um passageiro. Quando está estacionado ou usando seu sistema Maglev uma cobertura metálica desce sobre os pneus para protegê-los. A polícia de New York conta com meia dúzia destes carros.

ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
57	+1/4	11	6/80*	1,80	0,40	+3	1+1	4	500	J 4Rd

Lamborghini Diablo R304

Custo: \$400.000

Velocidade Máxima: 330 km/h

Grau de Legalidade: 4



A Diablo é equipada com o mais potente motor elétrico já produzido, montado entre os eixos atrás da cabine, a tração é integral e o câmbio é de 5 marchas automático (e que pode ser usado manualmente). Possui ar condicionado integrado e sua engenharia lhe garantiu o conjunto mais resistente da atualidade. É equipado com uma HUD e possui visão noturna e radar anti-colisão, habilitando seu piloto a pilotá-lo mesmo na noite mais escura sem iluminação artificial. Se o radar estiver ativado aumente um ponto o Hnb enquanto estiver em rodovias. Este veículo não é exatamente discreto e sua presença

normalmente é imediatamente notada. Apesar da potência a adição de blindagem compromete muito o equilíbrio deste veículo, neste caso, aplique o dobro da perda de Índice de Estabilidade.

ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
61	+1/4	12	8/110*	2	0,50	+4	1+1	10	300	J 4Rd

Mitsubishi Wolfen

Custo: \$350.000

Velocidade Máxima: 285 km/h

Grau de Legalidade: 4

A investida da Mitsubishi no mundo dos carros de alto desempenho fez nascer uma máquina veloz e muito equilibrada. Sua principal característica está nas janelas pequenas e na sua carroceria robusta, construída sob uma fibra de kevlar que o torna quase blindado. Também possui HUD, visão noturna e ar condicionado integrado. Apesar da potência a adição de blindagem compromete muito o equilíbrio deste veículo, neste caso, aplique o dobro da perda de Índice de Estabilidade.



ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
58	+1/4	11	7/95*	2	0,50	+4	1+1	20	300	j 4Rd

VEÍCULOS PESADOS

Nesta categoria existem inúmeros veículos, desde máquinas pesadas de construção a caminhões. Todos os veículos pesados exigem licenças especiais para a utilização e todos os caminhões contam com a modificação Absorção de Danos Melhorada.

Mercedes-Benz Axor Maglev

Custo: \$150.000

Velocidade Máxima: 180 km/h

Grau de Legalidade: 4

A Mercedes-Benz foi a primeira fabricante de caminhões a apostar na tecnologia maglev e este é o mais novo modelo de seus famosos caminhões Axor. Já equipado de fábrica com a nova tecnologia de levitação é especialmente construído para fazer uso das super rodovias magnéticas. Existe a opção de equipá-lo com uma extensão da cabine (+\$10.000, diminui a carga em 1,00) que permite a seus ocupantes pernovernarem em seu interior com algum conforto. Também já vem equipado com rádio, localizador e com os melhores sistemas de Antifurto (veja a modificação abaixo).



ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
120	-1/5	12	2/60*	20	14,00	+6	1+2	5	500	J 10Rd

AV-42

Custo: \$2.000.000

Velocidade Máxima: 270 km/h

Grau de Legalidade: 4

O flutuador AV-42 é a arma mais pesada disponível para a polícia metropolitana de New York. Mantém-se no ar graças ao empuxo de quatro turbinas STOVL e é capaz de voar lentamente ou até mesmo permanecer imóvel no ar. Equipado com geradores antirruído é muito furtivo e possui uma grossa blindagem (RD 200 para o corpo, turbinas e armas, RD 75 para o vidro da cabine). Como armas, é capaz de lançar até 8 granadas de gás, de um total de 40, ao mesmo tempo, disparar até quatro foguetes antiveiculares (trate como disparos de RPG-7) e como arma principal é equipado com um canhão laser com munição ilimitada (equivalente a um L40).



ST/PV	Hnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
90	0/2	11	3/90	5	0,60	+5	2	200/75	350	j Ar 4D

Modificações para Veículos

Absorção de Danos Melhorada

Custo: \$1.000

Veículos Habilitados: todos, menos motocicletas

Grau de Legalidade: 4

A estrutura do carro recebe uma malha especial capaz de absorver mais danos. O veículo passa a absorver 75% do dano que seria atribuído aos seus tripulantes em caso de colisão. Essa melhoria só pode ser aplicada a veículos que possuem a melhoria Sistemas Básicos de Segurança. As demais características do veículo não são alteradas.

Blindagem

Custo: \$500 por nível

Veículos Habilitados: Todos

Grau de Legalidade: 4

Placas, tecido e vidros balísticos são instalados e o corpo do veículo é reforçado. Cada nível concede RD 2 contra ataques penetrantes e RD 1 contra os demais ataques. A principal desvantagem está no acréscimo de peso. Cada nível representa 5kg de peso (para carros, 2,5 kg para motos) permanentemente carregados. Nenhum veículo pode ter mais de 60% de sua capacidade de carga comprometida com blindagem e para cada 20% da carga de blindagem diminua o IE do veículo em um ponto.

Maglev

Custo: 10% do custo do veículo.

Veículos Habilitados: Todos, menos motos.

Grau de Legalidade: 4

O sistema de levitação por eletromagnetismo, ou apenas sistema Maglev, foi a mais notável tecnologia implantada neste final de século. Os carros equipados com ela, e que estejam transitando em estradas preparadas (com geradores de energia magnética logo abaixo da pista) são capazes de levantar a até 10 cm do solo, acabando com o atrito. As rodas geralmente se elevam ou se recolhem junto à carroceria e o efeito é que enquanto estiver ativado o parâmetro Distância do veículo é *dobrado*.

Nitro

Custo: \$4.000/carga

Veículos Habilitados: todos

Grau de Legalidade: 2

Para carros elétricos trata-se de um sistema que usa capacitadores para aplicar um pico de eletricidade no motor, e em carros a combustão é um sistema que injeta óxido nítrico na câmara de combustão. Em ambos o resultado é um aumento temporário na potência. Cada utilização é uma carga que gera um aumento de 50% na velocidade máxima e aceleração por 5 segundos. Uma segunda carga utilizada em menos de 1 minuto força o veículo a realizar um teste de HT, falha resulta em dano igual a ½ do PV total. Falha crítica destrói o motor.

Revestimento de Reflec

Custo: \$3.000

Veículos Habilitados: todos

Grau de Legalidade: 3

Uma camada de Reflec pode ser aplicada à carroceria ou sobre a blindagem do veículo, inclusive sobre os vidros (o que não altera sua visibilidade), o que garante a mesma proteção da armadura de Reflec acumulada com a blindagem do veículo. Para veículos do tamanho de um carro é adicionado 20 kg à carga, metade para motos e o quádruplo para veículos pesados, como um caminhão.

Antifurto

Custo: \$250

Veículos Habilitados: Todos

Grau de Legalidade: 4

Todos os veículos contam com um sistema básico de segurança por chave, uma fechadura com NH 15 (20 para automóveis de alta potência). Com esta modificação os NHs recebem +5 e conta com um alarme que dispara na primeira tentativa mal sucedida. Esse alarme pode ainda contar com um localizador e/ou notificar alguém.

Detonador de Ogivas

Custo: \$16.000

Peso: 55 kg

Grau de Legalidade: 2

É um sistema defensivo ativo que uma vez ativado emite uma onda de radar saturada, imitando o eco do radar inimigo e tenta enganar o míssil guiado por radar para que ele pense que errou ou que o impacto é iminente, levando-o a detonar a sua ogiva por proximidade. Age por pulsos e geralmente o sistema consegue emitir um pulso com alcance de 100m antes do impacto. Nesse caso, há 1/3 de chance que todos os mísseis guiados por radar dentro do alcance sejam enganados e explodam.

Montagem de Armas

Custo: \$1.000 ou \$100 por kg de arma

Veículos Habilitados: todos

Grau de Legalidade: GL da arma -1

Não apenas a arma, mas circuitos e sistemas de disparos também são instalados. O custo é de \$500 por kg da arma totalmente camuflada, ou \$25 por kg da arma se ela for óbvia. Uma arma montada é disparada pelo operador com a perícia Artilharia e se existir mais de uma todas poderão ser disparadas de uma vez em um único alvo. Cada veículo possui o seu limite para armas montadas, se nada for citado o limite é 2 armas à frente para motocicletas e 4 armas à frente para os demais, nenhuma a ré.

Potência Extra

Custo: \$1.000, \$500 para motocicletas, por nível

Veículos Habilitados: Todos

Grau de Legalidade: 2

O motor é adaptado para gerar mais desempenho e peças reforçadas são instaladas, o que resulta em mais velocidade, mas também aumenta o consumo de combustível e por consequência reduz drasticamente a autonomia do veículo. Cada nível, até o máximo de cinco níveis, aumenta em 5% a velocidade máxima e reduz a distância em 10%. Com um aumento de 20% na velocidade máxima também aumenta em 1 ponto a aceleração do veículo. Apenas veículos com HT igual ou superior a 11 podem receber esta modificação.

Sistemas Básicos de Segurança

Custo: Incluído no custo básico.

Veículos Habilitados: todos, menos motocicletas

Grau de Legalidade: 4

Todos os veículos modernos possuem sistemas de segurança capazes de absorver até 50% do dano que seus tripulantes sofreriam em caso de colisão. Esses sistemas ainda incluem um extintor de incêndio automático (NH 12), um revestimento que o faz flutuar e um autopiloto que assume o comando quando o motorista fica incapacitado e estaciona o veículo com segurança.

Final?

New York, 2081.



Nasce mais um dia cinzento. Mal me lembro da primeira vez que admirei esta paisagem de aço, concreto e esperança, e mais do que nunca espero que seja a última. Por hora, minha tarefa foi cumprida, mas o destino ainda não está resolvido. E o destino nada mais é que as consequências inevitáveis de nossas escolhas.

Observo o horizonte nesta noite que timidamente chega ao seu fim. Observo as luzes que não cessam, a vida que não dorme e indago-me se as pessoas desta era, e das que já passaram, possuíam a consciência daquela regra elementar. A verdade é que eu sei a resposta. Infelizmente a minha presença é a resposta.

Ontem o meu único desejo era acabar logo com isso, mas neste momento, nada me fascina mais, a começar por esta paisagem aterradora que começa a ser tocada por finos raios de sol. É irônico, até onde esta limitada definição pode alcançar.

O dia já brilha alto e a existência já mostra toda a sua contradição deslumbrante, e existo neste mundo apenas para cumprir minha missão. Nunca imaginei que acabaria vendo mais que a minha tarefa nesta benção-maldição que decidiu o próprio destino. O algoz apaixonado pela sua vítima. Uma ironia inimaginável. Admiro tudo aquilo que fui chamado a destruir: O caos organizado que fascina o vazio e que o impele a deixar para trás a palheta cinza da existência.

Olho ao redor e vejo o passar de mais um dia. Quem ou o que poderia prever que a escolha esteve nas mãos de inconsequentes, que ignoravam e mesmo agora ignoram o seu destino. Cidadões perfeitos de uma humanidade desumana. Acompanhei tantos momentos como este, perdi em incontáveis vezes a esperança de estar errado e apenas agora, finalmente, o destino mostrou-me mais que o meu próprio propósito. Que irônico.

O sinal abre e um exército de pedestres invade as vias de asfalto rumo às suas vidas. Todos responsáveis pelo mundo que os cerca e ainda assim ignorantes das consequências, apesar dos avisos à volta. A verdade é que nada foi compreendido, o que houve foi um contratempo inédito, mas também é verdade que estou satisfeito. Satisfeito por ter falhando em minha missão, mas é fato que enquanto este mundo não despertar de seu pesadelo serei novamente chamado.

Lembro-me perfeitamente de todas as pessoas, todas que ouviram minha voz, todas para as quais só passei de uma figura assustadora e também todas que extingui. E como poderia esquecer dos olhos que me aceitaram sem uma única palavra. A tarde avança e recordo-me destes últimos fascinantes anos. Revejo todas as cenas, reflito sobre cada consequência e não posso deixar de lembrar daqueles que escolhi. Tão imperfeitos, e mesmo assim os responsáveis pelo melhor desfecho possível. No fim, não existem heróis ou vilões, existe apenas vida.

Uma lufada de vento abafado passa por mim. O tempo passa de forma acelerada, e pela primeira vez ele me diz algo. O sol começa a se pôr e toda a essência à volta se movimenta. Levo o fim a tudo, mas o que na verdade os seres não compreendem é que esta palavra não existe. Este dia avança sem retorno, apenas para dar lugar ao próximo.

É chegada a hora mágica. Ergo os olhos e vejo um horizonte dourado em uma beleza sem par. Uma lufada de vento me alcança e arranca o meu velho chapéu. Não me importo, espero não mais precisar dele. Os últimos raios tocam tudo à volta e uma leve brisa passa por mim quando um pequeno velho conhecido pousa ao meu lado. Veio me dar adeus. O dia acabou.

Despeço-me desta realidade, pela primeira vez, feliz.



Kubiach

Índice Remissivo

A Praga Urbana	08	Equipamento Médico	164	Motocicletas	175
A Rede	12, 89	Equipamentos e Serviços	164	Munições (armas de fogo)	142
Abelha-Vigia	169	Espionagem	160	Mutantes	54
Adrenalina	164	Estação de Pesquisa 4	44	Myriko Mark III	159
AK-47	139	Estatísticas das Armas	152	Nanotecnologia	130
Alterações Corporais	117	Excalibur	138	Neâves	83
Ampliações e Limitações	116	Exemplo de Netrunner	104	Neuroconexão	129
Ares Predator	137	Explosivos	148	New York	16
Armas	131	Facas e Espadas	135	O Mercado Mercenário	11
Armas de Fogo	137	Famas	139	O Mundo da Campanha	06
Armas e Acessórios	120	Fases de Comando	92	Oboo	45
Armas e Submundo	131	Feriados Oficiais	22	Olhos Biônicos	123
Armas Girofoguetes	146	Ferramentas	161	Organizações Criminosas	56
Armasônicas	152	Final? (conto)	182	Órgãos Sensoriais	123
Armas Lasers	149	Flutuador AV-42	180	Ouvidos Biônicos	125
Armas Mistas	135	Força (cyberwear)	115	Personagens	60
Armas Químicas	148	Gangues	49	Pharmacom	46
As Classes Urbanas	19	GELO	96	Plano de Campanha	15
Aspecto Técnico (cyberwear)	115	Gene-Soldado	60	Plastipele	164
Billy	77	Generrejeição	60	Predator	169
Blindagem Balística	153	Governo	09	Processador	90
Boby	74	Governo dos EUA	24	Produtos Pharmacom	48
Caçadores	57	Granada de PEM	157	Programas de Atq e Defesa	92
Canceroso	41	Grau de Legalidade	132	Raphael	34
Capacidade Monetária	09	Guerra Eletrônica	163	Reflec	154
Cartão moeda	09	Harley Granov	176	Resistência das Armas	133
Células de Energia	158	Harley Scorpion	176	Revised Corporations	28
Centro	30	Hipercoagulina	165	Robert	76
Ciberespaço	98	Histórico Recente (Cowboys)	66	Robôs	168
Clima	21	Histórico Recente(New York)	22	RPG-7	143
Colapso da Célula	158	Implantes	121	Ryochi	58
Computadores	89	Implantes Mentais	126	Sensores	170
Comunicações	159	Inimigos	60	Serviço Médico Emergência	164
Conexão sem fio	163	Instalação e Remoção	115	Serviços Públicos	21
Conrad	71	Interface Neural	129	Sher	72
Consertos Partes Biônicas	116	Itens Inacessíveis	132	Sistema Operacional	92
Contatos	60	Jack Wolf	74	Sistemas de Segurança	171
Cowboys from Hell	64	John	37	Sixtax BioCorps	38
Cronologia (Cowboys)	66	Katana	135	Sobrevivência	173
Cronologia (Revised Corps)	33	Linch	54	Sociedade	10
Custo de Vida	20	Logan	52	Space Deep Corporations	42
Custo e Disponibilidade	114	Maconha	167	Spear Heavy-7	169
Custo Médio Residências	20	Mapeando a Rede	100	Super-Rodovias Magnéticas	175
Cyber Rex	78	Marisa	54	Tecnologia	12
Cyberdecks	90,159	Medicina	164	Tipos de Personagens	61
Cyberwear	114	Megacorporações	11	Traje Camaleão	156
Dano a Partes Biônicas	116	Membros Biônicos	119	Traje de Combate	155
De um ponto de vista (conto)	85	Memória de massa	90	Traje de Infiltração	156
Defesas	153	Memória volátil	90	Traje Furtivo	156
Defesas Químicas	157	Mísseis e Granadas	143	Traje Intruso	156
Desvantagens	60	Modificação do NH de prog	97	Uma missão à parte (conto)	80
Detalhes...	63	Modificações (armas mistas)	135	Unidade 269	35
Deus	59	Modificações Armas de Fogo	142	Vantagens	60
Dodge Charger	178	Modificações Girofoguetes	147	Veículos Pessoais	174
Drogas Controladas	166	Modificações para Armas	133	Vindicator Minigun	140
Drogas Médicas	164	Modificações para Lasers	151	Vírus Eletrônico	95
Economia	08	Modificações para Veículos	181	Vírus Tech (aventura-solo)	105
Ecoterrorismo	55	Modificadores (cyberwear)	116	Wolverines	51
Energia (cyberwear)	115	Monocris	153	Yakuza	56

Ana

New York, 2088.

Uma seqüência interminável de passos apressados ecoa pela rua úmida, escura e mal cheirosa. A pouca luminosidade que chega até o par de olhos lagrimejantes é a da lua e dos prédios aos lados, acima e ao horizonte. As luzes da cidade são tantas e tão fortes que nenhuma estrela é visível, mas mesmo assim aquela maldita e imunda rua continua tão negra quanto o céu que paira sobre ela.

O ruído dos passos aumenta o ritmo, agora acompanhado de um som ofegante. Os cabelos dourados agora atrapalham, grudando no rosto e olhos misturados ao suor que lava até a sua alma. Os olhos agora procuram à volta, e só acham lixo, cercas, paredes e portas fechadas. Algumas pessoas nas janelas a olham, mas a ignoram completamente, como se já soubessem, como se fosse inevitável.

Instantes após ela passar e o som dos seus passos já se tornarem pequenos ruídos novos sons são ouvidos, vários, pesados, logo cinco homens com trajes da polícia metropolitana de New York passam apressados em direção a jovem perdida em uma das tantas ruas sombrias da megalópole.

O seu coração agora dispara, o cansaço é tanto que suas pernas teimam em seguir levando o seu corpo. À volta cercas de arame, paredes de concreto e lixo. Ela não sabe onde está, está com medo e de alguma forma o seu telefone não está funcionando, exibindo uma irritante mensagem de bloqueio. Não há mais como continuar correndo, e ela decide se esconder.

Alguns minutos passam e o som dos seus perseguidores aumenta cada vez mais. Logo, surgem cinco homens exibindo seus uniformes policiais e suas armas nos coldres. Um deles parece empunhar algum tipo de aparelho o qual aponta para várias direções. Ela apenas observa atrás de latões e entulho abandonado, entre lâminas de madeira apenas os seus olhos, em furtivos e preocupados movimentos, segue os policiais na esperança que eles sigam em frente, que não a vejam, que a deixem em paz.

__Ela está aqui.

O sangue agora congela, um súbito sinal de perigo toma conta de seus nervos e uma incontrolável tremedeira se espalha pelo seu íntimo. Eles se separam e começam a procurá-la, não há como correr, não há como se esconder. Tantas outras pessoas já devem ter passado por isso e agora era a sua vez, pensa. Ela procura, olha para cima, olha ao horizonte, e a única coisa que se destaca na sua visão é o prédio da Revided Corporations.

__Aqui!

Ela vê um deles se aproximando e chamando os demais, e se encolhe entre os entulhos. Em meio às sombras, a única coisa que se avista é o brilho dos seus olhos.

__HAAAAA...!!!

Um grito. Um grito que veio de um dos outros homens que a cercam. Aquele que tentava alcançá-la desiste e volta-se contra algo do lado oposto onde está. Novos ruídos e o som de algo caindo e sendo quebrado. Novos gritos, todos de dor, vindos dos policiais. Ela se arrasta até a antiga posição que ocupava e entre as lascas de madeira observa.

Do outro lado da rua, em meio às sombras, uma figura se ergue sem medo frente aos policiais, e aos seus pés, estendidos ao chão e imóveis, três deles. Está escuro e ela se esforça para ver o que estava acontecendo. A figura continua em meio à escuridão, mas parece ser uma pessoa usando um longo sobretudo velho e surrado. Alto e ameaçador, os dois policiais que ainda estão de pé empunha suas pistolas.

__Largue as suas armas!

Mas essa pessoa não parece estar armada, e apenas permanecia ali, inerte, enquanto os dois homens gritavam ordens ao vento. Segundos inquietas se arrastam e a cena, quase como uma fotografia, permanecia, até que um dos policiais dispara a sua arma, produzindo um estalido alto e seco. Entretanto, nada acontece. A figura continuava lá, apenas um pouco mais ao lado.

__Mudar para OGIVAS!

O outro homem também aponta sua arma para a figura. Agora os dois disparam. Suas armas emitem um som agudo e longo, faíscas são lançadas ao ar e era como se pequenas estrelas saltassem das mãos dos homens a uma velocidade alucinante em direção ao alvo. Um grande clarão toma conta do cenário e uma série de estrondos ecoa pela noite. Ela fecha os olhos. Deseja que acabe, e espera.

Uma lufada de ar quente, abafado e carregado de poeira chega até a pequenina jovem. Novamente ela abre os olhos e observa de seu esconderijo. O local onde se encontrava a figura de sobretudo estava destruído, com crateras no solo e buracos nas paredes próximas. Parece que não se preocuparam nem um pouco com os arredores ou com seus companheiros ao chão.

__AHAA!

Um grito, e ela volta a sua atenção do local destruído para os dois policiais que restam, e seus olhos azuis demoram em acreditar. A figura de sobretudo está ao lado dos dois homens, intacta. Mais rápido que um lampejo ela gira em torno dos homens que surpresos tem pouco a fazer. O primeiro é derrubado por uma sequência inobservável de golpes que mancham o solo e as paredes próximas de sangue. O segundo tenta virar sua arma para o atacante, mas é desarmado com um movimento que quebra seu antebraço. Aos gritos é lançado para longe, batendo contra uma parede e caindo sem sentidos. Ela vê, mas ainda não acredita.

__Você já pode sair.

Uma bela e firme voz feminina vem na direção da garota escondida. Entre lâminas de madeira e entulho descartado ela observa e percebe que essa voz veio do seu salvador de sobretudo, que agora está de pé, no mesmo local onde derrubou os últimos policiais. A pequena perseguida sai de seu desajeitado esconderijo.

__Eles a estavam seguindo através do seu telefone.

Ela se aproxima e finalmente a vê, dentro de um sobretudo cinza e bastante surrada há uma linda mulher, alta e esguia. Ela exibe um olhar cristalino e lindos cabelos castanhos que chegam até as costas, de seios pequenos, mas de lindas e longas pernas, os seus olhos, negros como essa noite sem estrelas, contrastam com a pele clara de sua face que exibe uma feição de paz.

__O que eles queriam comigo?

__Você seria torturada, violentada e morta.

Ela olha à sua volta, ainda mais assustada com aquilo tudo. A sua salvadora continuava à sua frente. É difícil de acreditar em tudo que estava acontecendo.

__Por quê?

__Porque o destino desta realidade foi traçado por escolhas não muito felizes. A começar pelas suas que a tornaram uma vítima atraente para esses dejetos da sociedade que só pensam em seus próprios interesses e em satisfazer suas necessidades mais básicas. Nada muito diferente dos objetivos atuais da humanidade.

Apesar de não entender imediatamente as palavras recém ditas a jovem sente que de alguma forma elas fazem sentido, que de certa forma ela foi vítima deste mundo degradado e caótico, o que a impele de perguntar:

__Por que me ajudou?

__Você precisava, e alguém, há muito tempo, ajudou-me do mesmo modo. Aquela ação naquela época não apenas salvou vidas, como mudou muitos destinos que estavam em jogo. Apenas pensei em retribuir. Agora volte pelo mesmo caminho.

Ela se vira, se escondendo novamente dentro do seu sobretudo e nas incontáveis sombras da cidade. Caminhando, sem presa, ela some na escuridão, da mesma maneira que surgiu.

__Qual o seu nome?

A última pergunta da pequena jovem ecoa sem resposta pelos becos por alguns minutos. Ela já não pode mais ser vista. Até que um som vem da escuridão:

__Ana.

Kubiach