

GURPS®

CYBERPUNK

Roleplaying de Alta Tecnologia

Por Loyd Blankenship

Editado por Steve Jackson e Creede Lambard

**Material Adicional: Brian Edge, Cheryl G. Freedman, Steve Jackson,
Mike Nystul, Creede Lambard, David Pulver, Alex Von Thorn, e Karl Wu**

Capa: Keith Parkinson

4ª Capa: David Schleinkofer

Ilustrações: Paul Mounts, Carl Anderson, Angela Bostick e Rick Lowry

Agradecimentos especiais:

**A todos os que ajudaram nesta versão digital,
re-digitando, "escaniando", re-diagramando ou
mesmo distribuindo.**

**As empresas Adobe, Microsoft, Apple, Recognita Plus e
Microtek, por seus softwares, OCRs, scanners e máquinas,
sem os quais não teríamos produzido esta versão.**

**Não somos contrários ao direito autoral, apenas
contra a exploração. Se o livro tivesse realmente
um preço justo, todos poderiam comprar.**

Distribua esta cópia a todos que puder, e por favor,

ÍNDICE

INTRODUÇÃO

Que é cyberpunk?	4
Como jogar Cyberpunk	4
Suporte e Apoio ao Sistema	4
Enquanto Isso, no Mundo Real	5
Material relacionado com GURPS	5
Sobre o Autor	5

1 PERSONAGENS

Pontuação dos Personagens	7
Pontos versus Dinheiro	7
Pontos em Desvantagens	8
Tipos de Personagens	8
Gastando Pontos dos Personagens	8
Mudando de Aparência	9
Mudanças de Sexo	11
Patronos	12
“Estilo” em Cyberpunk	14
Aprendizado durante o sono	15
Vício Eletrônico	16
Modificações Não-cibernéticas	18
Vantagens, Desvantagens e Perícias	19
Vantagens	19
Novas Vantagens	19
Desvantagens	22
Novas Desvantagens	23
Perícias	26
Novas Perícias	26
Reputação	27
Riqueza e Status	27
Status	27
Empregos	27
Tabela de Empregos	28

2 CYBERWEAR

Cyberwear na Campanha	30
Instalação e Remoção	30
Dano a Partes Biônicas	31
Consertos em Partes Biônicas	31
Alterações Biônicas	31
Ciber-membros	32
Armas e Acessórios	32
Modificações Corporais	33
Órgãos sensoriais	35
Olhos Biônicos	35
Ouvidos Biônicos	36
Outros Sentidos	37
Comunicações	37
Implantes Mentais	38
Chips de Personalidade	38
Chips de Controle Físico	39
Chips de Talento	39
Outros Chips	41
Neuro-Tecnologia	41

3 TECNOLOGIA & EQUIPAMENTO

Células de energia	43
Armas Pessoais	43
Lança-projéteis Químicos	43
Lança-agulhas Magnético	44
Armas Girofoguete	44
Lasers	45
Lança-agulhas	46
Aranhas	46

4	Acessórios para Armas	46
4	Armas Mistas	47
4	Armas Pesadas	48
4	Granadas	48
5	Armas Bioquímicas	49
5	Blindagem	49
5	Equipamentos de Comunicação	50
5	Equipamentos de Gravação	51
6	Sensores e Equipamentos Científicos	51
7	Veículos Pessoais	51
7	Ferramentas	52
8	Fechaduras e Sistemas de Segurança	53
8	Equipamento Policial de Segurança	54
8	Equipamento de Espionagem/Contra-Espionagem	54
9	Ciência Médica	55
11	Equipamento Médico Básico	55
12	Cópia Cerebral	55
14	Clonagem	57
15	Transplantes Cerebrais	57
16	Drogas	57
18	Drogas Legais	57
19	Drogas Ilegais	58
19	Tabela de Armas	60
4	NETRUNNING	61
62	O que é a Rede?	62
62	Redes Realistas	62
62	Computadores	62
62	Nomes de guerra	62
62	Equipamentos de Tempestade	62
63	Pistas	63
63	Criptografia/Decodificação	63
64	Software	64
64	ISDN (Integrated Services Digital Network)	64
66	Jogos Soniais	66
68	Evolução da Rede	68
68	Níveis de Acesso	68
69	Segurança de Computadores	69
69	Corrupção de Programas e “Portas dos Fundos”	69
69	Sistemas de Conferências	69
70	Nomes de Redes	70
72	Ciberespaço	72
72	Interfaces Neurais	72
72	Mantendo as Informações em Segurança	72
72	Dano Físico aos Sistemas	72
73	Fases de Comando	73
73	As Consequências Sociais das Interfaces Neurais	73
74	Cyberdecks	74
74	Linhas de Comunicação	74
75	Formas de Mania	75
76	Explorando o Ciberespaço	76
76	Ações	76
76	Netrunning e o Grupo	76
77	O Que Você Pode Ver	77
77	Não Precisamos De Nenhum Desses Padrões Fedorentos!	77
78	Protocolos Estranhos	78
78	Confrontos no Ciberespaço	78
78	Combate	78
78	Regras mais rápidas para hacking	78
78	Proteção Contra Cópias	78
79	Uso e Abuso	79
79	Tecnologia de Ponta	79
80	OpSis Enlatado	80
80	Brincando com a Telesp	80

Geração Aleatória de uma Rede	81	O Que Há Lá em Cima?	100
Mapeando a Rede	82	Eletricidade	101
Cavalgando outro Deck	82	A Lua e Marte	101
Inteligência Artificial	83	Economia	102
Disparando Programas	83	Dinheiro	102
Tipos de Sistemas	84	A Casa do Futuro	103
Agora Que Você O Pegou, O Que Pode Fazer Com Ele?	84	Comunicações Planetárias	103
Decks Sequenciais	84	Corporações	104
Sinais de Perigo	85	Transator	104
O Valor Do Lixo	86	Trabando e Rendimentos	105
Acessórios de Computador	87	O Crime do Cartão de Crédito	105
Software para Cyberdeck	88	Alimentação	106
Módulos Ambientais	88	Política	106
Programas de Ataque e defesa	89	Governos	106
Programas Gelo	92	Eco-Guerrilheiros	106
Mapa da Rede	94	Comunidade Internacional	108
Descrições dos Sistemas	94	A Tirania da Maioria	108
KarNet	95	Guerra	109
Exemplo de Netrunning	95	Sociedade	109
		Violência	109
5 CRIAÇÃO O MUNDO	96	Ecotagem	109
O Ambiente	97	Crime e Castigo	110
A Praga Urbana	97	Urbanização	110
Pesadelos do Futuro Próximo	97	Grau de Controle (GC)	110
Tecnologia	97	Família	111
Computadores e a Rede	97	Grau de Legalidade	111
Drogas e Sociedade	97	Meios de Comunicação	112
Medicina	98	Legalidade de Outros Aparelhos	112
Tráfico de Órgãos	98	Moda	113
Cyberurubus	99	Influências Internacionais	114
Transporte	100	Objetos de Devoção	114
		Misticismo da Rede	114
		6 EM CAMPANHA	115
		A campanha	116
		Informação	116
		Realismo da Campanha	116
		O Que Está Realmente Acontecendo?	117
		Tecnologia e Mudança	117
		Uso de Marcas	117
		O Ritmo da Campanha	118
		Dinâmica de Grupo	118
		Tipos de PCs	118
		A Mistura de Gêneros	118
		Número de Jogadores	119
		Traição	119
		Morte	120
		A Oposição	120
		Grupos e Lobos Solitários	120
		Temas para Campanhas	121
		A Luta Pelo Poder	121
		Temas de Aventuras	122
		Flexibilidade do Enredo	122
		Trilhas Sonoras Cyberpunk	122
		GLOSSÁRIO	123
		BIBLIOGRAFIA	124
		Livros e Histórias Curtas	124
		Quadrinhos e Romances Gráficos	125
		Filmes e Televisão	125
		Revistas e Boletins Eletrônicos	125
		ÍNDICE	126
		PLANO DE CAMPANHA CYBERPUNK	128

INTRODUÇÃO

Suporte e Apoio ao Sistema

Com o intuito de auxiliar o jogadores, foram criados nos E.U.A. vários tipos de suplementos para os GURPS, cada um deles elabora com o objetivo de levar os participantes a viver novas aventuras e conhecer novos universos.

Comentários, Questões e Erratas

Se ao utilizar estes suplemento você tiver questões ou dúvidas, sinta-se à vontade para nos escrever. Seus comentários e sugestões serão sempre muito bem-vindos e poderão orientar e influenciar nossos próximos lançamentos além de futuras revisões. Faremos todo o possível para responder a cada dúvida individualmente. Para facilitar este trabalho, sugerimos que suas questões sejam colocadas sempre de forma clara e concisa.

A melhor maneira de solucionar dúvidas de RPG é participar de um grupo ou poder se encontrar com mestres mais experientes. Nestes sentido, tem sido incentivada a formação de núcleos-GURPS em todo o país. Se você tem um grupo, certa experiência na área e vontade de apoiar jogadores novos, escreva-nos.

Procuraremos fornecer-lhe elementos que possam auxiliá-lo nesta tarefa. Se você precisa de ajuda, tentaremos encontrar um grupo perto de você que possa socorrê-lo.

Não somos perfeitos e, embora tenhamos trabalhado com afinco na tentativa de tornar este livro o melhor e mais acurado possível, certamente existirão algumas falhas. Para receberem em sua residência uma errata atualizada corrigindo os erros que já tenhamos descoberto nos tenham sido apontado por leitores, escreva-nos.

Onde nos encontrar:

1. Para descobrir o Grupo de Apoio *GURPS* ou a loja representante Devir (onde podem ser obtidos os suplementos) mais próxima de sua casa, telefone para (011) 278.0384.

2. Para se incluído no Cadastro Nacional de Jogadores, receber listas atualizadas de suplementos nacionais e importados, erratas, enviar comentários e sugestões, ou obter suplementos pelo correio escreva para:

Devir Livraria Ltda.
Caixa Postal 15239
CEP 01599-970
São Paulo - SP

3. Para tirar dúvidas pessoalmente, visite a Devir onde, com o objetivo de auxiliá-lo, procuraremos manter uma equipe de mestres de plantão aos sábados. Nosso endereço é:

Rua Augusto de Toledo, 83
Aclimação - São Paulo.

Referências de Páginas

Os parâmetros e as regras contidos neste suplemento estão descritos em detalhe no *GURPS Módulo Básico*. Todas as referências de páginas precedidas por MB indicam as páginas correspondentes do Módulo Básico.

Assim MB pág. 102 significa página 102 do *Módulo Básico*. Um UT significa uma referência ao *GURPS Ultra-Tech*.

Bem-vindo à fronteira. Aqui a sobrevivência requer um tipo especial de pessoa: duro, esperto, mau, sujo... e com um pouco de sorte. Tudo aqui é ação e reação. Fique parado e o mundo passa por você — ou sobre você — ou o devora no almoço. Confiança? Confiança é para os tolos. Qualquer um é capaz de esfaqueá-lo por meia dúzia de cervejas.

É preciso ser rápido. Há negócios a realizar e coisas a fazer. Se você estiver por cima pode apostar que haverá um bando de lobos prontos a deixá-lo sangrando na sarjeta sem um níquel no bolso.

Bem-vindo à fronteira. A gente se vê na próxima semana — se ainda estivermos por aqui.

Que é cyberpunk?

“Cyberpunk” é o nome dado a um movimento literário de ficção científica da década de 1980. Embora haja vários autores das décadas de 1960 e 1970 cuja obra, em retrospectiva, pareça cyberpunk, o termo só foi cunhado com a publicação do romance *Neuromancer* de William Gibson em 1984, ganhou os prêmios Hugo, Nebula e Philip K. Dick — o que nenhum romance havia conseguido antes.

Com *Neuromancer* introduziu-se uma visão *diferente* do futuro. Desapareceram as cidades protegidas por cúpulas de vidro e as utopias da Idade de Ouro da ficção científica. Ainda existem cúpulas nos livros cyberpunk, mas são ocupadas pelos ricos e guardadas por forças de segurança que primeiro atiram e nunca se preocupam em perguntar. Foram-se os monótonos pesadelos distópicos de Orwell e Levin — alguns mundos cyberpunk fazem com que 1984 se pareça com “Club Med”.

O futuro cyberpunk é vibrante — pulsa com vida, das sarjetas até os arranha-céus. Paradoxalmente, porém, a vida tem pouco valor, talvez porque haja tanto dela — a população de Nova Iorque e Tóquio é da ordem de 20 milhões de pessoas.

Cyberpunk é um estilo definido por dois elementos. O primeiro é a interação do homem com a tecnologia. Os computadores são tão comuns quanto aparelhos de TV no futuro cyberpunk, e a linha divisória entre o homem e a máquina é às vezes confusa. Um computador com inteligência

Enquanto isso no Mundo Real . . .

Nós da Steve Jackson Games gostaríamos de apresentar nosso divertido muito obrigado ao Serviço Secreto dos Estados Unidos por sua diligente “verificação de realidade” do *GURPS Cyberpunk*. Foi assim que aconteceu...

No dia primeiro de Março os escritórios da SJ Games e a casa do autor de *GURPS Cyberpunk* foram invadidos pelo Serviço Secreto dos Estados Unidos, como parte de uma investigação nacional sobre pirataria de dados. Grande quantidade de equipamento foi confiscada, incluindo quatro computadores, duas impressoras laser, alguns winchesters e uma grande variedade de equipamentos. Um dos computadores era o que “rodava” o BBS *Illuminati*.

Os únicos computadores confiscados foram os que tinham os arquivos *GURPS Cyberpunk*; os demais foram ignorados. Em sua diligente procura por evidência os agentes também arrombaram fechaduras, abriram malas à força, arrombaram dúzias de caixas no armazém, e entortaram dois de nossos abridores-de-carta na tentativa de forçar a fechadura de um arquivo.

No dia seguinte, acompanhado por um advogado, eu mesmo visitei os escritórios do Serviço Secreto em Austin. Tinham-nos prometido que teríamos permissão para fazer cópias de nossos arquivos. Na verdade o que ocorreu foi que nos deixaram copiar somente alguns arquivos, e apenas de um dos três sistemas. Faltavam ainda todos os arquivos com os textos e a cópia impressa do livro, bem como os arquivos para o BBS *Illuminati* com seus extensos comentários de teste do jogo.

No decurso daquela visita ficou claro que os agentes investigadores consideravam o *GURPS Cyberpunk* como um “manual de crime de computador”. Eles pareciam não fazer distinção entre uma discussão duma fraude de crédito futurística com uso de equipamento que não existe, e um moderno abuso de cartão-de-crédito da vida real. “Isto é real”, era um repetido comentário dos agentes. Bem, admito livremente que este livro é o jogo cyberpunk mais realístico já liberado. Ele tem muita informação de fundo para colocar o gênero dentro do contexto, mas não conseguirá transformar ninguém num “cowboy” de console com uma simples lição, não mais do que um *GURPS Fantasy* poderá ensinar esgrima. É triste, mas parecia que os investigadores tinham perdido a noção de realidade e ficção.

Durante as semanas seguintes o Serviço Secreto assegurou repetidamente que cópias completas de nossos arquivos seriam devolvidas “amanhã”. Mas estas promessas não foram mantidas; este livro foi reconstruído a partir de antigos “backups”, cópias de teste de jogo, notas e memórias.

artificial (comumente chamada de IA) tem vida? Se o seu cérebro fosse colocado dentro de um corpo mecânico, você ainda seria humano? Se você acha que não, onde está a linha divisória? Os personagens das campanhas cyberpunk terão que estar preparados e aptos a lidar com a tecnologia em todos os níveis, de uma garrafa de cerveja quebrada a um traje de combate militar.

O segundo elemento encontrado na maior parte das obras cyberpunk é o confronto. O mundo é dividido em dois grupos — os que têm e os que não têm — com um imenso abismo entre eles. Os que detêm o poder querem mantê-lo; os que não o possuem desejam arrebatá-lo. Este conflito pode ser militar (como na série *Eclipse* de John Shirley), social (como *Islands in the Net* de Bruce Sterling), econômico (como em *When Gravity Fails* de George Alec Effinger) ou uma luta pessoal com os demônios internos do personagem.

Como jogar Cyberpunk

Um Roleplaying game em um ambiente Cyberpunk pode ser muito diferente dos gêneros tradicionais como fantasia ou super-heróis. Cyberpunk, mais que qualquer outro gênero, tenta refletir com exatidão a natureza humana do “mundo real”. Idéias tradicionais como fidelidade partidária podem ser discutidas. Traição e fraude são coisas comuns no mundo real — basta ler qualquer edição do Wall Street Journal — assim, porque não o seriam no jogo?

A moralidade convencional de jogo — do bem contra o mal — tem um papel limitado neste gênero. Quais são os pontos de referência? Os personagens da literatura cyberpunk estão constantemente cometendo atos anti-éticos, ilegais ou imorais, mas o fazem muitas vezes por razões que definiríamos como “boas”. Por outro lado, um governo repressivo pode definir como “bom” um comportamento que sufoca o espírito humano e reduz a individualidade a pó. No mundo cyberpunk raramente existe preto ou branco, mas sim uma infinidade de tonalidades de cinza.

Finalmente, o jogo (e a literatura) cyberpunk freqüentemente dá mais importância ao estilo que a qualquer outra coisa. Se você tiver que sair de cena, não o faça com um soluço e sim com um estrondo — quanto mais forte, melhor. Afinal de contas, depois de sair, quem se importa com o que acontece com os demais? Deixe que comam o bolo e que se engasguem.

Bem-vindo à fronteira... e cuidado com seu próximo passo!

- Loyd Blankenship

Em 26 de Março, quase quatro semanas após à invasão, alguns dos arquivos (mas não todos) foram devolvidos. Foi em 21 de Junho, quase quatro meses mais tarde, que recebemos de volta a maior parte de nosso equipamento. O Serviço Secreto ainda tem um de nossos whinchesters, todo o equipamento e arquivos pessoais de Loyd, a impressão de *GURPS Cyberpunk*, e diversas outras coisas.

Por que fomos invadidos? Só descobrimos isto no dia 21 de Outubro, quando finalmente recebemos uma cópia do affidavit do mandato de busca — que a pedido deles tinha sido lacrado. Durante a verificação de realidade do livro, Loyd Blankenship correspondeu-se com uma série de pessoas, desde peritos em segurança de computador a confessos piratas de computador. Inagurou com o centro em sua casa um BBS legal e a partir daí tirando conhecimento que discutiu o “submundo da computação”, e seus membros. Isto foi o suficiente para incluí-lo na Lista Oficial de Desordeiros Perigosos! O argumento em que se baseia a invasão de nossos escritórios é incrivelmente tênue... Loyd Blankenship era suspeito considerado por ter estabelecido um BBS com conhecimento tecnológico e politicamente irreverente, e ter recebido e tornado a enviar uma cópia da newsletter PHRACK. A companhia foi invadida por nenhuma razão mais forte que o fato de Loyd trabalhar para nós e ter usado um outro BBS aqui! (O affidavit real, e muito mais informação relacionada a isto estão agora postados no BBS Illuminati para os que estiverem interessados).

O único ponto positivo em todo este caso foi a ajuda que recebemos da Electronic Frontier Foundation. A EFF foi criada em meados de 1990 como uma reação a este e a outros ultrajes similares. Trata-se de uma organização sem fins lucrativos dedicada a preservar os direitos constitucionais dos usuários de computador. (se desejar mais informações escreva para 155 2nd St, E. Cambridge, MA 02142).

Há, definitivamente aqui uma batalha a ser ganha. É claro que, para alguns dos braços de garantia da lei, qualquer um que possua qualquer conhecimento de computação é suspeito... especialmente se possuir um modem. E usuários de qualquer BBS são duplamente suspeitos, a despeito dos direitos constitucionais que você acreditava ter. “Liberdade de expressão” e “liberdade de imprensa” aplicam-se a usuários de computador? Há quem diga que não.

Talvez o futuro cyberpunk esteja mais perto e seja mais negro do que imaginamos.

- Steve Jackson

Material relacionado com GURPS

Diversos produtos *GURPS* já impressos serão úteis para o GM planejar uma campanha cyberpunk. Entre eles estão:

GURPS Ultra-Tech. Este livro cobre artefatos futurísticos, desde hardware do amanhã até milagres da ópera espacial. A primeira metade do *Ultra-Tech* – Níveis Tecnológicos de 8 a 10 – é praticamente uma lista de dispositivos. Qualquer artefato NT10 ou menor pode, a critério do GM, ser incluído numa campanha cyberpunk. Observe que grande parte da informação “biónica” do *GURPS Cyberpunk* é repetida do *GURPS Ultra-Tech* para que ninguém tenha que comprar este último – mas muitos preços são menores, para refletir um ambiente em que tais modificações são muito comuns.

GURPS Humanx. Este é o livro autorizado para o mundo de roleplaying da série “Humanx Commonwealth” de Alan Dean Foster. Não se trata de um livro tradicional do ambiente cyberpunk – modificações corporais não são coisas do dia a dia, e o tom das histórias é otimista – mas muitos dos artefatos descritos, e suas conseqüências sociais, encaixarão muito bem.

GURPS Supers. Este livro pode ser utilizado como uma mina de idéias para habilidades especiais. Uma tecnologia suficientemente avançada poderia ser capaz de duplicar quase qualquer super-habilidade... inclusive algumas que você (ainda) não viu em qualquer estória cyberpunk.

GURPS Autoduel. Colocado 50 anos no futuro, este livro focaliza principalmente o aspecto “pão e circo” da sociedade do amanhã. Mas o mundo que descreve é definitivamente cyberpunk tanto em tecnologia como em atitude, e as Áreas Abandonadas, as gangues circulares e a “ralé” selvagem se encaixam diretamente em qualquer cenário de subúrbio.

Sobre o Autor

Loyd Blankenship é o Editor Chefe na Steve Jackson Games, e o autor do popular *GURPS Supers* e da aventura *Supers: Deathwish*. Mora em Austin com sua esposa, Whitney, dois cibergatos (Daryl e Bert) e um pelotão de peixes tropicais que recentemente completou um treinamento exótico em técnicas de defesa do lar.

PERSONAGENS



O *GURPS Cyberpunk* oferece aos jogadores uma oportunidade de criar personagens que geralmente não aparecem em outros gêneros mais tradicionais. É um mundo feroz onde até mesmo os heróis são malandros de olhar penetrante que tem seus próprios códigos de conduta e ignoram solenemente os da sociedade. E os vilões fazem rotineiramente coisas que deixariam um orc escandalizado, ou revirariam o estômago de um integrante da Frota Estelar da Morte.

Pontuação dos Personagens

O cenário cyberpunk é sempre perigoso. Entre os inimigos incluem-se bandos nômades perambulando desesperados, gangues-de-rua violentas, envolvidas em brigas territoriais ferozes, agentes impiedosos de grandes corporações ou a fria amoralidade da inteligência artificial. As ruas estão atulhadas de armas: próteses cibernéticas, armas manuais de alta tecnologia, explosivos poderosos e de objetos pontiagudos e cortantes demais para a gente se dar ao trabalho de mencionar. Todos lutam pela vida e têm o instrumental necessário para fazer um trabalho bem feito. Com uma competição tão acirrada parece justo dar aos PCs uma vantagem para que possam viver pelo menos o suficiente para aprender a se virar no meio do pesadelo urbano. Por este motivo, o GM pode querer começar sua campanha com personagens que tenham mais do que os 100 pontos tradicionais.

150 Pontos — “Nadando No Meio Dos Tubarões”

Este nível produzirá uma aventura em que os PCs começam no fundo do poço. De início, praticamente qualquer oponente que encontrarem levará a melhor sobre eles em termos de força bruta, armas e equipamento. Terão que ser muito bons e contar com uma boa dose de sorte para realizar a longa jornada até o poder.

A desvantagem neste nível é que o jogador provavelmente criará vários personagens antes de encontrar um com a combinação certa de sorte e desempenho para sobreviver. É preciso admitir que isto pode ser bastante desencorajador.

As vantagens deste estilo, contudo, são tríplices. Em primeiro lugar é um retrato acurado de muitos livros clássicos do gênero cyberpunk — o protagonista começa como um João-Ninguém mas vai aos poucos crescendo em poder, habilidade e contatos até se tornar uma força respeitável. Em segundo lugar, o personagem terá uma formação muito mais profunda. Quando estiver pronto para participar de grandes campanhas (250 pontos ou mais), um PC terá uma “história” totalmente desenvolvida, um bom número de NPCs com quem interagiu (e que podem dever-lhe favores — ou querer vê-lo apagado), e uma boa dose de conhecimento sobre o funcionamento do mundo do GM.

Por último, o jogador terá uma verdadeira sensação de realização quando realmente chegar ao topo. Poderá sentar-se calmamente e refletir sobre cada pequena vitória (ou contratempo!) em seu “trajeto rumo ao sucesso”, e terá grandes histórias para contar.

200 Pontos — “O Garoto Tem Alguma Reputação”

Este é o nível padrão para um personagem GURPS Cyberpunk. Os 50 pontos extras podem ser usados para incrementar o equipamento desde o ponto mais baixo da escala até um bom nível de qualidade, ou para comprar uma ou duas ciber-melhorias (quer seja gastando pontos ou trocando-os por dinheiro).

Até mesmo no grande complexo urbano que é um mundo cyberpunk, cowboys ou “samurais-de-rua” de 200 pontos serão excepcionais. Podem não ser os mais temidos, procurados ou falados, mas serão, sem dúvida, notados. No começo não serão fortes o suficiente para concorrer com os verdadeiros pesos-pesados, mas podem ser capazes de manter operações dignas de nota contra agentes intermediários, corporações e gangues.

250 Pontos — “Más Notícias na Rede”

Um personagem com este nível provavelmente possui algum tipo significativo de poder. Se todos os 250 pontos forem gastos com equipamento e aparelhagem pessoal, o PC será o protótipo do funcionário que todos gostariam de ter. Se os pontos forem gastos para melhorar sua base de poder (Riqueza, Reputação, Contatos, etc.), certamente será um sujeito que chama a atenção e provavelmente controla seus protótipos agentes.

É a partir deste nível que os PCs começam a chamar a atenção (seja isto bom ou mau) de grandes corporações, governos, organizações criminosas e operadores de rua. Presta-se mais para uma aventura em que o GM e os jogadores estejam pensando em escala global — nada de probleminhas políticos com a vizinhança; há um mundo inteiro a ser conquistado!

Pontos versus Dinheiro

O GM de uma boa aventura cyberpunk tem que decidir quanto cyberware há disponível, e como os jogadores podem obtê-lo ao criar seus personagens. Por exemplo, se os cyberware estiverem disponíveis para compra imediata — qualquer um pode obter um braço direito biônico simplesmente pagando o preço da mercadoria? A vantagem deste sistema é que ele faz sentido. As desvantagens são que ele encoraja os jogadores a conceber personagens com altos níveis de riqueza, e não é exatamente isto o que acontece na maior parte da literatura cyberpunk, e também porque desta forma os pontos ganhos por um personagem são menos significativos já que uma vantagem de 15 pontos pode ser efetivamente comprada por alguns milhares de dólares!

Outra opção é aceitar somente pontos de personagem por cyberware (ou usar uma fórmula do tipo: 1 ponto compra o equivalente a \$5.000 de cibernética) ou usar os valores em ponto das várias peças de equipamento. Isto assegura um equilíbrio de pontos, mas é menos realista do que a 1ª opção na maioria dos cenários. Pode ser que o GM queira introduzir uma forma modificada desta regra na qual os personagens têm que pagar pontos por qualquer equipamento que venham a usar por mais de uma sessão de jogo.

A opção final é cobrar pontos e dinheiro — o que é ao mesmo tempo realista e equilibrado em termos de pontos de personagem, mas mantém pobres os personagens. É claro que muitos GMs podem querer uma forma de evitar que os PCs acumulem dinheiro em demasia.

Qualquer que seja o método escolhido pelo GM, ele precisa explicá-lo aos jogadores antes que comecem a criar personagens.

Gastando Pontos dos Personagens

Em uma campanha de 250 ou mais pontos, pode ser tentador gastar todos os pontos de um personagem em atributos. Isto poderia ser aceitável numa campanha de espionagem ou de fantasia, mas não é uma boa idéia em cyberpunk. Não importa quão altos sejam seus atributos – um par de garras atravessando a garganta ainda poderá matá-lo.

Há três formas de cuidar desse assunto. O GM pode estabelecer um teto em atributos (digamos, nada acima de 15, ou somente um atributo com valor 15). Isto é muito artificial, mas funciona.

Uma técnica alternativa, menos artificial, é limitar o número de pontos que podem ser gastos com atributos durante a criação dos personagens. Sugerimos um limite de 100 pontos. Bem gastos, permitirão dois excelentes atributos de 12 e dois de 13, mas nenhum sobre-humano. No entanto, se o jogador quiser um personagem sobre-humano, 100 pontos comprariam três atributos normais – e um de um valor 17!

Finalmente, o GM pode permitir que os jogadores gastem seus pontos como desejarem, e explorar quaisquer fraquezas que isto provoque. Mesmo que possam deduzir seu estilo e onde atacará de novo, uma equipe de técnicos com IQ acima de 20 não será páreo para um único estripador enlouquecido vestindo um traje à prova de bala.

Pontos de Desvantagens

Muitos personagens de cenários cyberpunk estão cheios de desvantagens — tanto mentais quanto físicas — que vão além do limite normal de 40 pontos. Para refletir este fato com precisão recomenda-se que o o limite do número de pontos em desvantagens seja elevado para 80 pontos, ou duas desvantagens quaisquer com qualquer número de pontos. Muitos personagens não poderão utilizar sua quota total de desvantagens e aqueles que o fizerem poderão vir a ter vida curta (ou ficar inoperantes), mas esta alternativa deve existir. O GM no entanto deve ficar atento para garantir que as desvantagens escolhidas não sejam nem insignificantes nem totalmente castrantes dentro da concepção de sua aventura.

Se as personalidades e os ambientes excêntricos produzidos desta forma vierem a incomodar, o GM deverá se sentir à vontade para diminuir o limite para 60 ou 40 pontos; mas deve se lembrar que num cenário cyberpunk, apenas as pessoas comuns são consideradas estranhas.

O GM devem levar em conta o aumento do número total de pontos de desvantagens ao escolher a quantidade inicial de pontos de sua aventura. Um personagem de 275 pontos com 80 pontos de desvantagens e cinco pontos de peculiaridades terá um total de 360 pontos para gastar! Bem, o material cibernético é caro e estes pontos desaparecerão rapidamente.

Tipos de Personagens

No gênero cyberpunk, como nos demais, os personagens nunca deveriam ser confinados em “classes” estreitas que restrinjam o que podem ou não fazer. Os seguintes tipos de personagens descrevem alguns dos estereótipos mais comuns da literatura cyberpunk. O jogador é quem deduz o quão fielmente seu personagem deve seguir um determinado padrão. Alguns tipos serão inadequados ou precisarão ser profundamente alterados para poderem ser usados nos cenários criados por alguns GMs. O GM deve estar preparado para discutir com seus jogadores de que maneira os diversos tipos de personagens se encaixam em seu mundo; ele só é obrigado a seguir o que ele quiser da literatura.

Seja como for, a lista não é, de modo algum, exaustiva. Os jogadores devem se sentir livres para alterá-los conforme achem necessário, combinar dois tipos de personagem (quem disse que você não pode ter uma mistura de tira e funileiro?), ou implementar uma concepção de personagem totalmente nova!

Assassino

A vida pode ser barata, mas a morte custa dinheiro. Enquanto houver gente querendo pagar para ver um inimigo ou concorrente eliminado para sempre, haverá alguém disposto a fazer o serviço — por um preço.

Um assassino pode ter crescido na rua, ou talvez seja um ex-soldado ou policial considerado “indesejável” por seus oficiais superiores. Entre as vantagens mais comuns de assassinos incluem-se a Visão Noturna, Reflexos em Combate, Prontidão e Patrono. As desvantagens poderiam incluir Inimigos (amigos e/ou parentes dos que tenha matado), Megalomania, Excesso de Confiança ou qualquer uma dentro de uma grande variedade de Marcas Pessoais e Hábitos Detestáveis. Perícias de combate são uma necessidade, embora muitos assassinos se especializem em áreas como Demolição ou Venenos. Outras perícias importantes poderiam ser Conhecimento do Terreno, Escalada, Criminologia, Disfarce, Condução, Corrida, Sombra (Seguir às Ocultas), Furtividade e Rastreamento. Alguns assassinos confiam muito em cyberwear — Olhos customizados, armamento corporal (usualmente disfarçado), tempo de reação melhorado através de drogas, reflexos em combate controlados por chips, etc. Outros olham os ciborgues com desdém, e se deliciam em derrotá-los com nada mais que suas habilidades naturais. A maioria se situa entre estes dois extremos — um pouco de perícia, um pouco de ciberética.

Entre os tipos de assassinos encontramos:

Pistoleiro corporado: Algumas companhias preferem vencer nos negócios à moda antiga — liquidando a oposição. Pode-se enviar um pistoleiro corporado para eliminar gente importante de uma empresa concorrente, funcionários públicos que não cooperam, ou empregados desleais da própria companhia.

O assassino corporado tem um emprego relativamente confortável. Usualmente tem acesso a grande quantidade de equipamentos de alta tecnologia, dinheiro e recursos da companhia. Usualmente tem os benefícios de seguro de vida e saúde que os empregados normais têm, férias remuneradas, e todos os benefícios da vida de corporação (veja pág. 12-13). As pessoas com quem trabalha usualmente serão as melhores — de qualquer forma as melhores que sua companhia é capaz de pagar. Terá sempre muita informação sobre seu alvo antes de sair à caça.

No entanto, se o pistoleiro corporado desejar demitir-se, ele pode vir a descobrir que agora *ele* é o alvo — ele sabe demais! E se por acaso viver até a idade de se aposentar, adivinhe se vai receber um relógio de ouro ou uma bala de aço como presente de despedida.

Executor: Enquanto as corporações podem precisar eliminar alguém *ocasionalmente*, isto é uma necessidade quase diária para uma organização criminosa. Isto exige um bocado de musculatura de aluguel. Um executor nunca sabe quem será seu próximo alvo — um executor esperto aprende a não tentar fazer suposições. Alguns trabalhos serão fáceis — um dono de loja gordo que está atrasado com seus pagamentos de “segurança”, ou um fedelho de rua que estava no lugar errado na hora errada e viu algo que não devia. Outros serão mais difíceis — criminosos rivais, a maioria dos quais têm guarda-costas altamente motivados com armamento pesado.

O executor não tem muitos dos benefícios legítimos que um pistoleiro corporado possui. A menos que a organização para quem trabalha seja *enorme* (neste caso se tratará de uma corporação!), há sempre a chance de que ele vá para o serviço um dia e descubra que seus empregadores estão mortos ou na cadeia.

Mas o executor normalmente é conhecido na rua — sua reputação lhe traz um respeito temeroso que não obteria caso trabalhasse para uma corporação, e geralmente é mais bem pago que seu equivalente dos negócios.

Freelancer: O assassino freelancer não pertence a *ninguém*. Pode tratar-se de um solitário intransigentemente independente ou de um membro de um comando coeso (veja pág. 121). Qualquer que seja o caso, sua qualidade de vida depende de suas habilidades. Um freelancer confiável e discreto que mostre que é capaz de executar grandes trabalhos pode cobrar quanto quiser. Um freelancer que não falhe numa missão ou que fale sobre seus clientes poderá até virar manchete — mas não viverá para lê-la.

O bem mais precioso de um freelancer é sua reputação — se ele se tornar conhecido como um fracasso nunca mais conseguirá um trabalho. Por este motivo normalmente não é uma boa falar mal de um assassino mesmo que se esteja dizendo a verdade!

Os freelancers freqüentemente têm muitos contatos, legítimos ou não, para facilitar seu trabalho.

Guarda-Costas

No perigoso mundo cyberpunk, os ricos e poderosos vivem constantemente sob ameaça de seqüestro, assalto e assassinato. Os que desejam sobreviver tomam precauções para garantir sua segurança.

Um guarda-costas tem oportunidades únicas de freqüentar os círculos sociais da elite política, econômica ou criminosa sem ser realmente notado. As pessoas tendem a vê-lo como uma peça de mobília. Um operador esperto pode obter desta maneira muita informação útil. Muitos assassinos tentam empregar-se como guarda-costas de suas vítimas — haveria forma melhor de descobrir como funciona sua segurança?

Entre as vantagens possíveis de um guarda-costas incluem-se Ouvido Aguçado, Prontidão, Reflexos em Combate, Hipoalgia (Alto Limiar de Dor), Poderes Legais, Visão Periférica, e Rijeza. Boas escolhas para desvantagens incluem Aparência (quanto mais intimidante, melhor), Eunuco (empregadores de alguns países árabes insistem que seus lares sejam guardados por personagens com esta desvantagem), Fanatismo, Honestidade, Paranoia, Senso de Dever e Voto.

Todos os guarda-costas terão algum tipo de perícia de combate — o que pode variar desde Armas de Feixe até Briga. Outras perícias úteis são Criminologia, Detecção de Mentiras, Condução (muitos são empregados como motoristas), Primeiros Socorros, ou

Mudando de Aparência

Num mundo cyberpunk, com NT8+ em medicina, o corpo humano torna-se infinitamente modificável. Estas mudanças não estão limitadas a implantes mecânicos; há outras possibilidades.

Cosmética

Há cosméticos disponíveis para aqueles que desejam uma mudança temporária de aparência. É possível comprar uma grande variedade de tinturas, cremes e pós para alterar a cor do cabelo, dos olhos, da pele e dos dentes. Isto é utilizado mais por frivolidade que como disfarce; pode-se mudar a cor da pele à vontade, para qualquer cor do arco-íris.

O custo destes cosméticos é menor do que \$20 por tratamento. O tempo para aplicação ou remoção da coloração artificial é dois minutos para os olhos (usando-se colírio); dez minutos para um trabalho monocolorido da pele das mãos e da face, ou 30 para um serviço completo (usando-se cremes); 5 minutos para dentes (pasta-de-dente especial). Alguns cremes de pele são temporários, durando cerca de um dia; seu aspecto, à medida em que o efeito vai diminuindo, é o de muita sujeira. Outros tingem a pele mais ou menos permanentemente; a cor dura tanto quanto as primeiras camadas de pele — usualmente duas semanas.

Bioescultura

Para os cirurgiões que são capazes de implantar metal na carne viva, as grandes cirurgias “cosméticas” são um assunto simples. Praticamente qualquer alteração é possível, se houver tempo suficiente. Alguns exemplos:

Uma alteração pequena mas significativa (um conhecido teria que ser bem sucedido num teste de IQ para reconhecer o indivíduo) custa \$500 e leva uma semana. Uma mudança que torna o indivíduo irreconhecível custa \$5.000 e demora duas semanas.

Duplicar outra pessoa custa \$25.000 e demora três semanas. (Em algumas jurisdições, a aparência pessoal é protegida por copyright. Os casos de violação podem ser muito divertidos).

Melhorar a aparência sem mudar os traços básicos custa \$1.000 para ser Atraente, \$5.000 para ser Bonito (duas semanas cada) ou \$25.000 para ser Muito Bonito (três semanas).

Continua na próxima página...

Mudando de Aparência (Continuação)

Qualquer face que um cliente puder imaginar pode ser providenciada. Algumas forças de segurança, por exemplo, exigem que seus componentes tenham faces idênticas. Gangues de rua frequentemente se modificam para manter um estilo comunitário, o que pode variar do belo ao grotesco. Guarda-Costas e Assassinos exibem faces monstruosas tiradas da mitologia. Artistas de tv competem entre si para inventar traços inigualáveis.

Piorar a Aparência também é possível – por \$500 a Aparência pode ser reduzida a qualquer nível. (Duplicar uma pessoa específica, mais feia, ainda custa \$25.000). Isto não dá ao personagem nenhum ponto de desvantagem!

O GM pode exigir que os PCs paguem um número de pontos igual à diferença (em custo de pontos) entre a Aparência atual e a nova Aparência se a escultura corporal for usada para melhorar a aparência, ou pagar os pontos para recomprar a desvantagem através de uma modificação cirúrgica no peso. Nunca deve haver qualquer custo em pontos pela simples alteração do corpo ou da face que não modifique a Aparência, ou para tornar o personagem menos atraente.

A altura pode ser mudada até 8cm para mais ou para menos, através de ajustes nos ossos longos das pernas e dos braços; pequenas modificações na espinha podem alterar 8cm. O custo é da ordem de \$3.000 por cm. O tempo necessário é uma semana para alterações de 1 a 8 cm, e três semanas para uma alteração maior (o trabalho na coluna requer um tempo de recuperação maior).

Um corpo pode ser refeito com qualquer grau de perfeição ou exagero. Para um personagem feminino, estas mudanças normalmente envolvem pouco mais que o incremento ou simulação de tecido adiposo, e são relativamente simples (\$8.000, 2 semanas de recuperação). Um corpo masculino ideal requer pelo menos uma aparência musculosa, o que é mais difícil; \$20.000 e duas semanas para músculos falsos – que na verdade são tecido adiposo – esculpido com arte, ou duas vezes esse tanto para músculos reais, funcionais, que melhorariam a ST em até 3 pontos.

Um braço poderia ser transformado em um tentáculo de comprimento similar. Poucas pessoas fariam tal modificação sem coerção ou um grande incentivo financeiro, é claro. O custo seria pelo menos \$50.000 e o tempo de recuperação dois meses ou mais, até o dono se familiarizar com o novo membro.

A maior parte destas alterações pode ser detectada através de um exame físico completo. Raios X da cabeça, por exemplo, mostrariam que os ossos faciais foram reconstruídos, embora dessem pouco indício sobre a aparência original da pessoa.

O GM deveria notar que qualquer mudança que melhore a aparência de um personagem ou seu status também deveria lhe custar pontos.

Línguas. Um guarda-costas que possa também atuar como tradutor merece um salário maior. Por outro lado, traduzir pode distrair um guarda na hora errada — e alguns patrões não querem que o guarda entenda o que eles estão conversando.

A maioria dos guardas tem algum tipo de melhoria ciber — músculos enxertados, ampliadores de reflexo, armas implantadas ou qualquer outra coisa que possa lhes dar alguma superioridade sobre um inimigo.

Corretor

Há muitos níveis econômicos distintos na maioria dos mundos cyberpunks. Mas não importa em que nível opere, o corretor está em busca de dinheiro. Um corretor bem sucedido domina a arte de oferta e procura — um bom vendedor pode vender *qualquer coisa*!

Os corretores preenchem o espaço entre as bem organizadas corporações e o caos da rua — a maioria tem contatos nos dois ambientes. A maior parte dos corretores não quer trabalhar para uma corporação. São seus próprios chefes — têm seus próprios horários e negócios, e reservam-se o direito de recusar serviço a quem quer que seja.

O corretor sabe quem está comprando e quem está vendendo, e como reuni-los. Alguns corretores negociam nos mercados negro ou cinza de mercadorias e serviços; outros permanecem estritamente legítimos. Todos acham que certas perícias são úteis: Administração, Operação de Computadores, Detecção de Mentiras, Diplomacia, Lábia, Economia, Línguas, Comércio, Punga, Sabedoria de Rua, são perícias comuns. As diferenças estão em suas vantagens e desvantagens.

Negociante Do Mercado Negro: É ele quem fornece os artigos que não estão disponíveis pelos canais normais. Ele pode suprir armas sem registro, ciber-tecnologia ilegal, drogas, substâncias químicas perigosas, explosivos, equipamento militar, documentos secretos, gelo liso, quebra-gelo (v. pág. 123) — ou apenas informação — se o preço for adequado. Muitos negociantes de mercado negro agem como receptadores, pagando entre 10 e 25 por cento do valor de mercadorias roubadas para depois revendê-las pela metade do preço. Um corretor que se especialize em software sabe que a novidade é tudo... quanto mais ele fica com seus produtos, mais o valor deles decresce.

A maioria dos negociantes do mercado negro prefere permanecer completamente neutra — mas alguns tomam partido, ou pelo menos se vendem. Mesmo assim, nunca é bom ser amigo demais de alguém que venderia sua própria mãe.

Vantagens típicas incluem Intuição, Sorte, Talento para Matemática, Contatos, e Riqueza. Desvantagens podem incluir Cobiça, Código de Honra, Avareza, Estigma Social e desvantagens físicas de todos os tipos. Fora o equipamento de comunicação (os corretores gostam de estar sempre em contato com seus mercados), eles raramente precisam de tecnologia cibernética.

Fixer: Os fixers funcionam como agências confidenciais de emprego. Se alguém precisa montar uma equipe (veja a coluna lateral da pág. 121), pode falar com um fixer respeitável — ele providenciará operadores confiáveis que tenham as perícias necessárias. Um fixer pode ser um bom método para reunir os PCs, ou introduzir NPCs importantes. Alguns fixers reunirão times apenas para operações legais; outros, apenas para fins em que “acreditam”. Fixers menos moralistas podem preparar qualquer coisa desde um assassinato até um golpe militar.

Um fixer vive e morre por seus contatos. Usualmente tem perícias relacionadas com netrunning, ou trabalha em cooperação íntima com alguém que tenha. Enganar um fixer não é normalmente uma boa idéia — pode-se apostar na certa que ele conhece alguém capaz de acertar as contas (e que pode até estar lhe devendo um favor).

As vantagens do fixer podem incluir Contatos, Carisma, Memória Eidética e Reputação. Inimigos e desvantagens físicas caem bem. Muitos fixers guardam o banco de dados de seus clientes armazenados em implantes cranianos.

Abutres: Estes corretores se especializam em hardware usado. Conhecem cada “desmanche” num raio de 500 quilômetros, e provavelmente têm em sua folha de pagamento um ou dois sargentos de suprimentos logísticos. Quando há um acidente ou incêndio, os abutres surgem rapidamente em cena para recolher as sobras — qualquer coisa, entre calotas de automóveis e pedaços de corpos humanos.

Os abutres provavelmente terão bom relacionamento com corretores de outros tipos — muitos não negociam diretamente com o cliente. Um bom abutre terá algumas perícias técnicas além das listadas para os corretores em geral. Frequentemente acham-se no meio da ação, e têm que estar em boa condição física. Muitos estão bem armados de cyberwear do tipo técnico — sensores implantados, arromba-travas e outros tipos de hardware ciberroubo são muito importantes. Um bom abutre terá seu próprio grupo de técnicos e executores.

Camelôs: Este é a extremo inferior do espectro econômico — distribuidores de drogas, gigolôs, etc... Camelôs geralmente vendem mercadorias ilegais para a escória da sociedade. Alguns aspiram a uma posição melhor na vida; outros estão contentes onde se encontram. Normalmente têm contatos em uma organização criminosa, e frequentemente negociam com outros tipos de corretores.

Vantagens úteis para um camelô incluem Noção do Perigo, Contatos e Patronos. Desvantagens incluem Vício (para os que provam suas próprias mercadorias), Analfabetismo, Estigma Social, Pobreza e Juventude.

Poucos camelôs podem dar-se ao luxo de ter cyberwear; os que podem, normalmente escolhem algum tipo de proteção pessoal ou armamento.

O GM deve dissuadir os PCs corretores da idéia de facilitar demais a obtenção de suprimentos para os outros personagens — isto pode desequilibrar o jogo.

Celebridade

As celebridades são um fenômeno antigo — os arqueólogos encontraram versos lascivos sobre gladiadores protegidos do imperador rabiscados nos muros de Pompéia. Os que detêm o poder sempre tentarão usar figuras populares para ajudar a controlar as massas; às vezes, isto funciona.

Em que consiste uma celebridade, e quanto e que tipo de influência exercerá sobre um cidadão médio, depende em grande parte de cada GM. Em alguns mundos, estrelas do cinema são uma coisa do passado — ninguém vê nada a não ser TV. Em outros ressurgiram as lutas de gladiadores, com combatentes pesadamente ciber-armados pelejando até à morte frente a uma platéia de milhões de tele-espectadores. Ou talvez a moda seja o duelo de automóveis, com helicópteros patrulhando as rodovias, à procura de um espetáculo. Em outros cenários, ainda, impera o rock’n roll!

Um tipo peculiar de celebridade que poderia existir apenas num mundo cyberpunk é o astro netrunner, conhecido por milhões de adoradores fanáticos apenas por sua alcunha e por sua habilidade de entrar e sair à vontade dos alimentadores de redes, normalmente para cantar canções vulgares ou declamar mensagens vagamente revolucionárias. Poderiam também ser celebridades: políticos populares, figuras religiosas, autores, poetas ou qualquer um que chegue a uma posição de influência pública.

O GM tem que decidir quanto e que tipo de influência as celebridades exercem sobre as massas. (A inversão de estereótipos pode conduzir a resultados interessantes; por exemplo, a história de Norman Spinrad “The big flash” apresenta o Governo dos E.U.A. usando um grupo de rock para ganhar aceitação popular para jogar uma bomba atômica). Isto é particularmente verdadeiro com relação a PCs celebridades, cujo poder principal será sua habilidade de manipular e inspirar (ou desmoralizar) massas de pessoas — seus encantos terão pouco efeito sobre outros PCs.

Não importa qual seja sua especialidade, há certas coisas que são obrigatórias em uma celebridade verdadeiramente popular. Aparência, Carisma e Riqueza encabeçam a lista de vantagens — adicione-se a elas Talento Musical e Voz Melodiosa em muitos casos. Desvantagens comuns incluem Vício, Compulsão, Inimigos, Luxúria, Megalomania e Excesso de Confiança.

Mudanças de Sexo

Talvez o disfarce supremo, ou o máximo em roleplaying, seja a adoção do sexo oposto. Esta operação está disponível em três níveis:

Superficial: O indivíduo mantém o seu sexo, mas se estiver totalmente vestido apresentará ser um membro do sexo oposto. \$8.000, duas semanas.

Cosmético Total: Somente um exame físico completo revelaria que o indivíduo sofreu uma mudança de sexo. Para efeito de aparência externa, relacionamento social, a alteração é total. No entanto, a reprodução é impossível. \$30.000, um mês.

Completa: O indivíduo torna-se verdadeiramente um membro do sexo oposto. Este procedimento envolve o desenvolvimento de um corpo clonal completamente novo a partir de uma célula submetida a manipulações cromossômicas. Tempo e custo são os mesmos que para uma alteração clonal ordinária (veja pág. 57), mais \$20.000 para uma mudança macho-fêmea (relativamente simples) ou \$70.000 e duas semanas extras para uma alteração fêmea-macho (exige a criação de um cromossoma Y artificial, o que é difícil).

Mudanças de sexo são legais na maioria dos países ocidentais e ilegais na maior parte dos orientais, onde os papéis dos sexos ainda estão descritos nas leis.

Corpos Novos

Se corpos clonais estiverem disponíveis e os transplantes de memória não, um personagem poderá obter um corpo novo quase tão facilmente quanto ele troca de sapatos. Tempo e custos são os mesmos que para uma alteração clonal ordinária (veja pág. 57), mais \$20.000 se o personagem escolher novas feições para seu clone.

Quando um personagem muda de corpo, leva consigo todas suas Perícias Mentais. É necessário um mês de treino para trazer as Perícias Físicas para o nível que elas estavam no corpo anterior, assumindo-se que o novo corpo tenha atributos maiores ou iguais do corpo antigo. (Se o personagem se transferir para um corpo cuja HT seja 1 ponto menor que a do corpo antigo, por exemplo, todas as perícias baseadas em HT estarão submetidas a um redutor igual a -1 até que possa desenvolvê-las novamente). Além disso ele precisa pagar os pontos de personagem que forem necessários para aumentar o valor atributos do corpo antigo para o valor dos atributos do novo.

Algumas perícias importantes para uma celebridade poderiam ser Dissimulação, Artista, Trovador, Dança, Liderança, Instrumento Musical, Atuação, Poesia, Política, Oratória, Trato Social, Sex Appeal, Canto, Teologia ou Escrita.

Um PC celebridade estará continuamente exposto ao público. Se ele (ou ela) quiser se envolver em quaisquer atividades obscuras, poderá ser necessária uma identidade secreta.

Patronos

Muitos personagens cyberpunk são lobos solitários por natureza, e preferirão se virar sem a ajuda de outros. No entanto, muitas vezes é vantajoso trabalhar em grupo... como por exemplo, ter um Patrono que pode suprir equipamento que seria obter de outra forma, ou talvez caro demais. Além disso, a maioria dos personagens acaba fazendo inimigos ao longo do caminho. Em uma campanha cyberpunk, ter um Inimigo poderoso pode ser muito ruim – por exemplo, uma corporação específica poderia ter um programa padrão de segurança para tratar a maior parte dos acessos não autorizados. Mas o programa de segurança poderia comparar as impressões digitais eletrônicas de um hacker – o tempo de seu ciclo, seus métodos de abrir caminho através dos programas de segurança, ou os arquivos em que olha depois de conseguir invadir a área de “isca” do sistema (criada apenas como armadilha para os hackers) – e se reconhecer o possível hacker com alguém em sua lista de Inimigos, disparar um tipo especial de gelo negro contra ele!

Aqui vão alguns exemplos de Patronos e de Inimigos que um personagem cyberpunk poderia conseguir. Os custos em pontos indicados não levam em conta bônus e penalidades devidos à frequência; para outros modificadores veja MB, pág. 24-25.

Indivíduo Poderoso. Mesmo num mundo dominado por mega-corporações e governos repressivos haverá alguns indivíduos importantes por si próprios. Se estiverem envolvidos com as corporações será como grandes acionistas; se os governos forem poderosos, serão pessoas de influência política considerável. Tais indivíduos frequentemente têm suas próprias agendas particulares, e muitas vezes executam gente por-baixo-do-pano. Nem sempre podem oferecer os equipamentos para executar a operação, mas podem fornecer o dinheiro necessário para a compra destas ferramentas, e permitem que os contratados fiquem com o equipamento como bônus por um trabalho bem feito. Como Inimigo, é claro, farão a mesma coisa – exceto que as pessoas que eles por ventura contratarem estarão atrás de você! Um indivíduo valerá entre 10 e 15 pontos.

Continua na próxima página...

Tira

O papel da polícia também varia de mundo para mundo. Numa selva urbana os tiras frequentemente se satisfazem em manter os criminosos isolados em certas partes da cidade. Detenções de verdade, pelo menos nesta “Zona”, são raras. Em um estado policial, contudo, um oficial de polícia pode ter poder absoluto como juiz, juri e (caso seja necessário) carrasco in loco.

Alguns departamentos de polícia discriminam candidatos a oficial que possuam ciber-melhorias óbvias — outros encorajam este tipo de modificação, e podem se oferecer para pagar parte do custo para seus oficiais. Todos os tiras precisam de perícias como Conhecimento do Terreno (de sua ronda ou de seu território), Armas de Feixe, Briga, Criminologia, Detecção de Mentira, Condução, Sacar Rápido, Primeiros Socorros, Interrogatório, Corrida, Espadas Curtas (cacetete), Rapidez de Recarga, Sombra e Manha.

Mau Tira: Em um mundo cyberpunk corrupto e capitalista, vai sempre haver suborno dentro do departamento policial. Muitos tiras pertencerão de corpo e alma a uma organização criminosa, corporação ou empresas privadas. Como recompensa por seus serviços, o mau tira pode esperar pagamentos pontuais.

Nem todos os maus tiras se vendem em troca de benefícios financeiros — alguns são simplesmente assassinos credenciados que têm grande prazer em abusar de sua posição. Esses extorquirão camelôs, roubarão dos comerciantes e espancarão os vagabundos. Cometerão perjúrio de bom grado para proteger a si mesmos ou a seus camaradas.

As vantagens comuns de maus tiras incluem Reflexos em Combate, Noção do Perigo, Poderes Legais, e Rijeza. Desvantagens que se encontram com frequência são Alcoolismo, Circunspeção, Sanguinolência, Fanfarronice, Senso do Dever, Circunspeção, Sadismo e Má Reputação.

Bom Tira: Até mesmo num cenário cruel como o Cyberpunk haverá idealistas que queiram mudar o mundo para melhor. O bom tira opera “de acordo com a lei” — qualquer um que lhe ofereça suborno será posto atrás das grades. Ele é com frequência impopular entre seus colegas de trabalho, já que pode delatar sem piedade a corrupção dentro do departamento.

Bons tiras (PCs ou não) acumularão rapidamente uma lista impressionante de Inimigos. Outras desvantagens incluem Código de Honra, Dever, Honestidade, Senso do Dever, Veracidade e Voto. Vantagens comuns são Carisma, Empatia, Poderes Legais, Força de Vontade e Reputação.

Independentes: Independente é um tira com uma cruzada. Há um ou dois pontos sobre os quais tem fortes convicções (abuso de drogas, gangues juvenis, cibernética ilegal, crime de rede, etc.), e é fanático a esse respeito. Será frequentemente considerado o “especialista” do departamento nos pontos que considera como princípios. Os independentes são notórios por quebrar (ou pelo menos distorcer) as regras em sua luta por justiça; por esta razão um independente pode ser rebaixado com frequência — apenas para recuperar o posto logo depois de sua próxima captura espetacular!

Vantagens comuns para um tira independente incluem Reflexos em Combate, Poderes Legais, Reputação, Força de Vontade e Rijeza. Desvantagens poderiam ser Compulsão, Inimigos, Fanatismo, Senso do Dever e Voto.

Corporado

O papel das corporações varia de mundo para mundo. Em alguns lugares elas foram absorvidas por um governo todo-poderoso que controla a produção, manufatura e distribuição de tudo. Neste caso os personagens corporados serão burocratas dos

escalões médio e superior do serviço público. Mas em outros mundos as corporações são o governo; ou terão substituído as formas tradicionais de governo por um estado corporado, ou o governo é fraco e ineficiente a ponto de ser incapaz de impedir as mega-corporações de agir a seu bel prazer.

Seja como for, na maioria dos mundos cyberpunk, as corporações de hoje em dia transformaram-se em gigantes transoceânicos, com tentáculos que atingem desde fazendas sub-oceânicas de algas até fábricas de satélites no espaço. É neste mundo que desempenhar o papel de um personagem corporado é um desafio.

Um corporado *não* é um comerciante — isto é para os corretores. Em vez disso, ele é um executivo de nível médio ou superior num grande negócio (usualmente multinacional). Seu trabalho é cuidar para que os interesses de sua companhia sejam promovidos — junto com sua carreira!

A competição é acirrada dentro da maioria das mega-corporações; um executivo sempre terá que tratar com rivais invejosos de seu sucesso, concorrentes que o escrutinizam buscando qualquer sinal de fraqueza, subalternos ambiciosos que almejam sua posição, e tipos paranóicos da gerência superior que o vêem como uma ameaça aos seus postos.

Em algumas corporações regras bem civilizadas regulam o que é e o que não é permitido na busca dos objetivos da companhia (veja a "Rizome Corporation" no livro *Islands in the Net* de Bruce Sterling, por exemplo). Outras companhias usam assassinato, sabotagem e espionagem industrial com uma eficiência impiedosa.

Todos os corporados precisam ter a desvantagem Dever (geralmente do tipo que aparece em jogadas de 12 ou menos — v. **MB**, pág. 39) — por definição eles trabalham para alguém. Os problemas que têm que enfrentar geralmente lhes são passados por seus superiores, embora o método usado para atacar o problema seja deixado por conta do indivíduo. Isto não significa, contudo, que tenham um Senso do Dever para com a corporação! Muitos personagens corporados terão suas próprias agendas particulares, e seus objetivos podem não coincidir com os da Diretoria da companhia.

Os GMs encontram nos NPCs corporados um bom método para juntar os PCs. Estão sempre montando equipes para alguma missão, e freqüentemente preferem usar pessoal de fora da companhia para preservarem a chance de se eximir.

O GM deve ter o cuidado de limitar o montante de recursos corporativos que os PCs podem utilizar — as mega-corporações estão no negócio para ter lucro, não para equipar tripulações inteiras de mercenários com equipamento de ponta. É claro que se o que estiver em jogo for alto o suficiente, a operação suficientemente importante, e os PCs bons o suficiente, então os cordéis da bolsa da corporação serão afrouxados o quanto for necessário.

Vantagens típicas dos corporados incluem Carisma, Patronos (a própria corporação usualmente é um Patrono caro), Status e Riqueza. Desvantagens tais como Inimigos, Inveja, Senso do Dever e Hábitos Detestáveis (Workaholic) são muito comuns.

Perícias necessárias variam bastante de companhia para companhia, mas algumas comuns são Contabilidade, Administração, Operação de Computador, Diplomacia, Lábria, Política, Falar em Público, Pedagogia e Escrita.

Muitos “jogos” incluirão algum tipo de ciber-tecnologia neural — soquetes, plugues, etc. Se o mundo, como um todo, tem preconceito contra cyberwear físicos óbvios, então os homens de negócio bem sucedidos os evitarão (ou os esconderão o mais que puderem); caso contrário, a ciber-tecnologia variará de indivíduo para indivíduo.

Cyberboy

O mundo cyberboy é o reverso de cyberpunk. Contra o que estão se rebelando aqueles foras-da-lei? Há um mundo seguro e firme no futuro c-punk, embora esteja disponível para poucos. Pense apenas no que os yuppies de hoje em dia fariam se pudessem melhorar seus corpos e ligar suas mentes à rede. Diversão cara e decadente.

O personagem cyberboy tem muito dinheiro para gastar consigo mesmo, e nenhuma idéia do que é o mundo real. Vantagens típicas seriam Aparência, Contatos, Status

Patronos (Continuação)

Corporação Pequena: Mesmo uma mega-corporação seria provavelmente capaz de comprar e vender muitos países do Terceiro Mundo. Estas corporações necessitam de toda pequena vantagem que puderem obter na luta contra os “Grandões”, e freqüentemente contratam netrunners ou talento-de-rua para espionar a concorrência — e muitas vezes chegam a executar ações diretas como sabotagem ou assassinato. Estas ações não precisam necessariamente ser dirigidas contra outras corporações; por exemplo, uma corporação poderia contratar um grupo para silenciar um antigo arruinário que se virou contra ela ou que arruinou um trabalho. Vale de 15 a 25 pontos.

Governos e grandes mega-corporações: Estas organizações poderosas são as que tem mais chance de contratar permanentemente personagens como diplomatas ou agentes secretos. Além disso convocarão ocasionalmente pessoas de fora com perícias úteis. É também relativamente fácil transformar um governo ou uma mega-corporação num Inimigo — basta provocá-los com a devida freqüência e em breve começarão a notá-lo. Vale de 15 a 25 pontos.

IAs: Caso a Inteligência Artificial tenha sido criada ou sido desenvolvida, uma IA poderia ter suas próprias idéias sobre o que deveria fazer e como as coisas deveriam ser. Pode ser que precise ocasionalmente contratar humanos para fazer coisas que não é capaz — o que inclui simplesmente tudo o que exige um corpo físico em vez de acesso à Rede. Para complicar ainda mais as coisas, a IA pode nem sequer permitir que seus empregados saibam que não é humana! Isto requer comunicação apenas através de mensagens ou por imagens virtuais na Rede. A IA típica valerá 15 pontos como patrono — trate-a como a um único indivíduo com poucas posses mas com habilidades extra-especiais.

“Estilo” no Cenário Cyberpunk

De muitas maneiras, cyberpunk é estilo. Num mundo duro em desintegração, há pouco em que acreditar ou com que se identificar com exceção de si mesmo. Quem você realmente é muito menos importante que sua imagem — quem as pessoas pensam que você é ou poderia ser. Isto vale para tudo, de roupas a acessórios e até nomes de guerra na Rede. Alguém que carregue uma Bíblia através de uma parte ruim da cidade está procurando encrenca; o mesmo cara, com uma cópia do *Munitions Weekly* tem menos chance de ser importunado por alguém, e se estiver também levando o *Grant's Fugitive Digest* (ferramenta indispensável aos caçadores de recompensas), os moradores do local sairão de seu caminho.

O GM deve deixar os jogadores ditarem o estilo de seus personagens, e fazer com que os NPCs reajam de acordo. Aqui vão algumas sugestões; por favor, inventem outras. E lembrem-se: um PC desempenhado com estilo vale com certeza mais pontos no final da aventura!

Bom Corporado: Este homem é um dos milhares iguais a ele; a cor do terno pode variar, e alguns indivíduos austeros podem usar gravata-borboleta em vez de gravatas normais, mas o bom corporado é um homem leal à companhia, provavelmente na gerência média ou superior, que olha, age e pensa de forma muito igual a outros bons homens da empresa. A imagem que quer passar é: “Eu tenho o poder da Corporação Takashi me apoiando, e se você se meter comigo, estará se metendo com a Takashi”. É bom para intimidar burocratas insignificantes.

Tira: Da mesma forma, a imagem do tira diz que ele representa quem quer que lhe tenha dado a credencial. Quer seja ele um segurança corporado ou um agente da Interpol, a mensagem é a mesma: “Represento a sociedade. Sou a Autoridade”. Os assassinos podem pensar duas vezes antes de enfrentá-lo, já que a outra parte da imagem do policial é: “Protegemos sua cidade. Se você matar um de nós viremos todos atrás de você. E somos maus quando ficamos furiosos”.

Punk: Este é o estilo mais comum na rua. Trata-se de uma reação à época — uma aparência que clama por violência. Muito couro, rebites, cores berrantes e metal. Os penteados vão desde carecas raspadas a cabelos longos e desgrelhados, cor de laranja e raiados. A idéia aqui é parecer o tipo de pessoa que sua mãe o avisou para se manter afastado. Os membros de uma gangue podem adotar uma aparência... por meio de cirurgia eles poderiam todos ter a mesma cara!

Figurino: A pessoa que quer sempre ter o que é mais novo e o que está mais na moda. Eles terão qualquer coisa que seja a tendência do momento. É meio estranho, mas as últimas tendências da moda parecem vir da rua — lapelas com rebites, por exemplo, ou acessórios em couro. A a idéia do do figurino é simplesmente: “Sou o máximo”.

e Riqueza. Ele poderia até ser esperto e talentoso, mas, por definição, não teria a rudeza da rua ou a crueldade de corporado que existe no cyberpunk.

Não é provável que os cyberboys tenham quaisquer desvantagens físicas significativas; Mamãe e Papai os consertaram anos atrás. Desvantagens mentais são muito mais prováveis. Em particular, o c-prep típico também sofre da Ilusão “Nada Disto é Real” (que vale 15 pontos). Ao se deparar com o mundo pantanoso das ruas — ou da sala do conselho das corporações — ele provavelmente os tratará como um jogo, em que cada um recebe suas fichas de volta, no fim da noite.

Poucas das perícias dos cyberboys teriam sido adquiridas por razões práticas. Conhecimento do Terreno (da parte nobre da cidade), Boemia, Línguas, Trato Social, Sex Appeal, e perícias esportivas e relacionadas com veículos são comuns. Punga, Manha e a maioria das outras perícias de ladrões/espões estão completamente descartadas! Mas um busca-prazeres poderia chegar a ter níveis de habilidade altos em algumas perícias úteis como Judô ou Karatê, Correr a Rede, ou qualquer arma do tipo esportivo.

Um personagem cyberboy poderia ter quaisquer modificações (o custo não é problema), ou nenhuma. Se as melhorias estiverem na moda, ele será feito de cromo maciço. Se as modificações óbvias forem consideradas “declassés”, todas suas melhorias serão invisíveis.

Um indivíduo cyberboy visitando os guetos poderia se encaixar como uma luva num grupo de PCs cyberpunk “normais”... se tivesse as perícias que o tornassem digno de ser protegido. Se ninguém quisesse representar com este pobre inocente, ele poderia vir a ser um bom NPC.

Andarilho

Em muitos mundos cyberpunk, segmentos inteiros da população perderam os direitos de cidadania. Estes rejeitados sem lar vagueiam de um lado para o outro, ou constroem grandes favelas em terreno público (ou abandonado), e vivem perseguidos pelos cruéis e ignorados pela maioria.

Os andarilhos vivem em perigo constante, seja ameaçados por gangues de alistamento militar, equipes de “recrutamento” de trabalho escravo, “colhedores” de bancos de órgãos ou por outros andarilhos tentando roubar suas poucas posses.

Os andarilhos têm poucas ou nenhuma vantagem — desvantagens típicas são a Aparência Ruim, Analfabetismo, Status e Pobreza.

Embora a maioria dos jogadores não escolha um personagem deste tipo, eles os encontrarão na maioria dos mundos...

Mercenário

Épocas violentas pedem homens violentos. Um mercenário se especializa em violência — em troca de um salário ele coloca sua vida em jogo num conflito sobre o qual ele pode não saber nada. Muitos mercenários são ex-soldados ou antigos tiras que descobriram que a vida de freelancer, embora incerta, é bem mais lucrativa.

Alguns mercenários se organizam em companhias e se alugam a qualquer governo, corporação ou outra organização que queira contratá-los. Tais grupos frequentemente têm um advogado, e seus contratos são cuidadosamente redigidos para assegurar que estejam especificados os objetivos exatos da companhia, os meios que seu empregador permitirá que usem, e a quantia, método e época de pagamento.

Companhias mercenárias são constituídas com muita coisa além de lutadores — frequentemente empregam netrunners, espões, ladrões, médicos e outros especialistas conforme seja necessário. Tais grupos podem ser suficientemente grandes para ter seus próprios sistemas de hierarquia. Os membros destes grupos têm características semelhantes às dos militares (veja a seguir).

Outros mercenários são figuras solitárias, encontrando trabalho como guarda-costas, ou um lugar num comando através dos auspícios de um fixer. A demanda de serviços de mercenários com registros comprovados ou experiência em especialidades incomuns (demolições fora do planeta, assaltos anfíbios, etc.) estarão sempre em alta.

Vantagens úteis incluem Prontidão, Reflexos em Combate, Noção do Perigo, Hipoalergia, Hierarquia Militar, Recuperação Alérgica e Rijeza. Entre as desvantagens comuns estão Aparência (com cicatrizes antigas), Sanguinolência, Código de Honra, Deveres, Senso do Dever e Voto.

As perícias mais importantes serão as relacionadas com o combate: Armas de Feixe, Armas de Fogo, Artilharia, Armeiro, Traje de Combate, Briga, Camuflagem, Demolição, etc. Outras perícias comuns ou úteis incluem Primeiros Socorros, Boemia, Karatê ou Judô, Liderança, Política, Psicologia, Tática e Estratégia.

Cyberwear relacionados com combate são muito comuns entre os que podem pagar por eles. Também é possível que estes equipamentos sejam apenas emprestados pela companhia ... que os retomaria caso um indivíduo fosse exonerado.

Militar

O papel dos militares varia de cenário para cenário, tanto no jogo como na literatura. Contudo, se os governos nacionais tiverem-se enfraquecido a ponto dos exércitos constituídos se tornarem irrelevantes, muito provavelmente outros grupos terão se estruturado seguindo as linhas militares. Exemplos poderiam ser forças mundiais de “manutenção da paz” (talvez controlados pelas NU), grandes grupos mercenários, forças de defesa corporadas, milícias civis, etc.

Vantagens, desvantagens e perícias para PCs que escolherem uma linha militar serão semelhantes às de um mercenário (ver acima), com a adição do Dever e Hierarquia Militar. A literatura cyberpunk está repleta de personagens militares e ex-militares, variando desde dedicados oficiais de carreira até desertores que agora trabalham contra seus antigos empregadores.

Mafioso

Crime e gangues criminosas são quase universais nos cenários cyberpunk. Na próspera economia de submundo que existe na maior parte dos mundos, é inevitável que o crime organizado exija sua própria “fatia do bolo”. PCs que têm qualquer ocupação “interessante”, seja contra ou a favor da lei, certamente encontrarão seu bando.

Algumas gangues são organizadas em “famílias” — mesmo que usem empregados de qualquer raça ou nacionalidade, os líderes centrais serão de uma única raça e, em muitos casos, realmente aparentados. Veja a pág. 109 para uma discussão sobre o crime nos mundos cyberpunk.

Grandes gangues empregam “talento” de qualquer gênero imaginável — desde os assassinos e executores mais baixos até advogados, doutores, corre-redes e ciber-técnicos. Os únicos pré-requisitos que um personagem de gangue deve ter são Patrono (a gangue) e Noção do Dever (para com a gangue). Se alguém tiver um alto posto na hierarquia da organização, as vantagens Status (ou Hierarquia Militar, caso o grupo esteja estruturado nesta direção) e Riqueza são recomendadas. Inimigo (qualquer uma das organização a serviço da lei) será uma desvantagem comum. A quantidade e o tipo de tecnologia cibernética disponível variarão de acordo com cada indivíduo e os desejos dos chefes do grupo.

Netrunners

O netrunner é um especialista na arte de penetrar nos sistemas de segurança dos computadores. Em alguns mundos, não há algo como uma “rede ciber-espacial” (veja o Capítulo 3 para mais informação), e este tipo de personagem será conhecido pelo seu nome atual de *hacker*.

Os netrunners (e hackers) são motivados por muitas coisas diferentes. Alguns buscam dinheiro, sempre tentando montar um grande golpe que os permita se aposentar. Outros são idealistas, atacando apenas sistemas que pertençam a empresas, governos ou indivíduos que os tenham ofendido moralmente. Outros, ainda, buscam emoção, viciados que estão pelo “limiar” do perigoso parque de diversões

Aprendizado Durante o Sono

O ensinógrafo é uma máquina de ensinar computadorizada. O aluno liga o cabo do fone-de-ouvido a um computador, coloca na unidade um disco com uma lição (veja abaixo) e vai dormir (ou toma um sonífero). A máquina toca os discos de aprendizado para reforçar os aspectos mecânicos de uma perícia, e ao mesmo tempo usa um impulso elétrico para estimular determinadas áreas do cérebro a fim de torná-lo mais receptivo à informação. Com este artifício, até 25% do tempo em horas totais de estudo necessárias para ganhar um ponto de personagem pelo aprendizado ou melhoria de uma perícia podem ser gastas durante o sono.

Um ensinógrafo pode também ser usado para modificar o comportamento — processo também conhecido como lavagem cerebral. Podem-se preparar discos para quase qualquer desvantagem *mental*. Senso do Dever (condicionamento de lealdade) ou Honestidade (para reabilitação criminal) são comuns, mas outros são possíveis. O tempo exigido para adquirir uma desvantagem mental é de 40 horas por ponto de personagem — condicionar alguém a um Senso de Dever de 5 pontos exigiria 200 horas com um ensinógrafo. No fim deste período o indivíduo faz um teste de Vontade; se falhar, ter adquirido a desvantagem (mas não ganha pontos por isso). O aparato pode ser usado também de forma inversa para remover desvantagens. O GM pode exigir que elas sejam recompradas através do aprendizado durante o sono.

O software para um ensinógrafo requer um programa especial para cada perícia ou desvantagem. Os programas de modificação de comportamento tem Classe de Legalidade 4 ou menos. Programas têm Complexidade 3 para Perícias Simples, 4 para Média, 5 para Perícias Difíceis, e 6 para Perícias Muito Difíceis ou para desvantagens de 15 ou mais pontos. O custo é \$2.000XComplexidade. Um fone-de-ouvido funciona durante 2 meses com uma célula tipo B. Um ensinógrafo pesa 2 quilos e custa \$12.000.

Vício Eletrônico

Como o acesso direto ao cérebro, é possível criar uma grande variedade de efeitos psicodélicos sem ser preciso ingerir produtos químicos. Um personagem pode jamais experimentar qualquer dano físico com a retirada de uma dependência de drogas eletrônicas – a dependência psicológica, contudo, pode ser real.

A forma mais perigosa de droga eletrônica é o estímulo direto do centro de prazer do cérebro. Isto é comumente chamado de “eletronismo”. Eletronismo é barato, cria dependência, e pode ser legal ou ilegal dependendo do mundo em que se a campanha esta se desenvolvendo. Ao fim de cada mês, o eletrolátrata deve fazer um teste de HT. Uma falha indica que a corrente elétrica danificou seu cérebro e ele perde um ponto de IQ! Este perigoso efeito colateral aumenta 10 pontos no valor da desvantagem de eletronismo.

O eletronismo é muito parecido com qualquer outra forma de implante. Os eletrodos do cérebro são conectados a um plugue na parte posterior do crânio. Um pequeno transformador, ligado à rede normal de uma casa, fornece a pequena corrente necessária para estimular o centro de prazer. Quando um eletrolátrata está ligado, torna-se a qualquer coisa que não seja o estímulo e se privará de água, comida, sexo ou qualquer outra coisa. Para ajudar a evitar esse tipo de problema, a lei pode exigir que os transformadores se desliguem automaticamente após 10 minutos e que não se religuem por 12 horas. (Só é possível desativar este temporizador com o uso de ferramentas adequadas e sofisticadas – um ferro de soldar, por exemplo).

Para descrições gráficas do eletronismo, veja o conto *God is an Iron* de Spider Robinson (ou sua versão romaneada, *Mindkiller*) e o romance *The Ringworld Engineers* de Larry Niven.

da espionagem internacional de computadores. Finalmente, há os mercenários — também conhecidos como “cowboys de console” e “pilotos de interface”. Agem como terminais de aluguel, operando para quem quer que pague seu preço (normalmente alto).

Netrunning é um esporte para jovens — os PCs podem começar desde os 12 ou 13 anos. Os empregadores sabem que o talento para hacking pode se desenvolver cedo, e usualmente não discriminam ninguém por causa de sua idade. Alguns dos melhores netrunners são adolescentes que apresentam uma aparência madura e dignificada por seu equipamento cibernético (mas pelo menos um se parece com artilheiros com os ROM cyberdeck em seus coldres).

Os netrunners freqüentemente têm desvantagens físicas de moderadas a severas — trabalhar com um teclado ou um cyberdeck requer um mínimo de habilidade ou destreza manual. Quase sempre têm IQ alto e muitas perícias técnicas. Memória Eidética, Talento para Matemática e Intuição podem ser vantagens úteis para um netrunner. As perícias de Hacking de Computador e de Operação de Cyberdeck são absolutamente indispensáveis. Se um netrunner está particularmente familiarizado com uma área da rede de computação, poderá ter a perícia Conhecimento do Terreno para aquela rede específica.

Repórter

A maioria dos mundos cyberpunks possui algum tipo de mídia em atividade... às vezes jornais, mas quase sempre apenas TV para as massas analfabetas. Se eles são comandados por jornalistas agressivos ou lacaios dos interesses das corporações não faz diferença, estarão interessados em muitas das coisas que os PCs venham a fazer — em qualquer mundo, o sensacional vende.

Se a imprensa for mais ou menos livre, os repórteres estarão interessados em qualquer coisa que sugira escândalo — o que definitivamente inclui delitos cometidos por funcionários do governo ou das corporações. Um repórter de organização deste tipo terá plenos poderes (e de vez em quando carta branca. Executivos e funcionários do governo serão cautelosos com ele; maus tiras o odiarão, enquanto alguns bons tiras o verão como um aliado. Mercenários e assassinos verão nele uma forma de obter publicidade.

Em alguns mundos a imprensa é apenas um porta-voz dos interesses do governo ou das corporações. Os repórteres continuarão interessados em crimes e acidentes sangrentos, mas olharão para o outro lado quando uma história puder embaraçar os Donos do Poder. (É claro, que um repórter poderia sacrificar sua carreira para passar clandestinamente uma história importante!).

Boas vantagens para um repórter compreendem Prontidão, Bom Senso, Contatos, Intuição, Sorte e Reputação. Se o jornal ou estação de TV realmente suportá-lo, poderia ser um bom Patrono. Desvantagens apropriadas incluem Código de Honra, Impulsividade, Excesso de Confiança, Senso do Dever, Teimosia e Veracidade. Uma desvantagem totalmente descabida, que poderia ser muito divertida: Credulidade!

Perícias importantes incluiriam Conhecimento do Terreno, Trovador, Boemia, Operação de Computador, Criminologia, Lábia, Ocultamento, Interrogatório, Política, Psicologia, Pesquisa, Trato Social, Sombra, Manha e Escrita.

Teoricamente um repórter poderia não dispor de qualquer melhoria! Contudo, alguns repórteres poderiam achar úteis plugues de dados (e até perícias relacionadas com netrunning). Câmeras embutidas, registradores e unidades de memória, e armamento auto-defensivo, poderiam também ser comuns, e até mesmo pagos por um Patrono ligado a uma corporação.

Remendão

Esta é a grá de rua para um médico — ou qualquer curandeiro, licenciado ou não. Alguns remendões trabalham apenas com “carne”, mas os bons podem lidar também com partes biônicas.

Na rua, um remendão trabalha por qualquer coisa que ele consiga. Alguns clientes o pagarão com “peças” sobressalentes; se ele for esperto não perguntará de onde vieram. A maioria dos remendões faz piada com a idéia de retomar peças para quitar uma conta não paga. Alguns farão isto mesmo... e as “peças” recuperadas por este motivo poderão não ser artificiais.

Vantagens úteis para um remendão incluiriam Prontidão, Contatos, Empatia, Imunidade e Reputação. Desvantagens apropriadas poderiam incluir Vício, Mau Humor,

Compulsão, Inimigos, Honestidade, e ou um Senso do Dever ou um Voto real para ajudar os necessitados.

Primeiros Socorros ou Medicina são vitais; outras perícias médicas serão úteis. Eletrônica (cibernética) e Mecânica (cibernética) serão necessárias para um remendão trabalhar em partes ciborgues. Punga e Manha ajudarão o remendão a manter-se vivo.

Um personagem que é um simples médico pode ser de uso limitado como membro de um grupo, mas seria um NPC valioso de se conhecer. No entanto, um soldado, tira ou neo-samurai seria mais valioso (e seria protegido cuidadosamente por seus camaradas) se fosse capaz de remendar seus amigos numa emergência.

Espião

Numa sociedade em que informação é poder, bons espões estarão sempre em demanda. O espião é um especialista em obter informações às escondidas — segredos militares, processos industriais, fórmulas bioquímicas ou genéticas, planos de negócios das corporações — tudo mercadoria vendável para alguém que saiba a quem oferecê-las. Um espião poderia também ser chamado para um serviço de sabotagem.

Há muitas técnicas diferentes de espionar. Um espião pode infiltrar-se no alvo ou fazer amigos entre os empregados do alvo. Ele (ou ela!) pode entrar sorrateiramente por uma janela ou usar as técnicas do netrunner para roubar informações ou protótipos. Alguns espões nunca se aproximam do alvo; usam perícias de Serviço Secreto para transformar informações públicas em conclusões não públicas.

Um espião usualmente trabalha para um grupo particular — freelancers bem sucedidos serão raros, já que acabam rapidamente com seu nome na lista dos que “Sabem Demais” de algum ex-patrão.

Um bom espião deveria pelo menos ter algumas destas vantagens: Ouvido Aguçado, Carisma, Reflexos em Combate, Noção do Perigo, Memória Eidética, Facilidade para Línguas, Sorte e Força de Vontade. Identidades secretas, temporárias e permanentes, são muito valiosas. Desvantagens comuns serão Deveres, Inimigos, Fanatismo, Paranóia, Senso do Dever e até Desdobramento de Personalidade (devido ao estresse prolongado).

As perícias necessárias dependerão parcialmente da "cobertura" utilizada pelo espião, mas quase todos encontram utilidade para a Dissimulação, Conhecimento do Terreno, Armas de Feixe, Briga, Operação de Computador, Demolição, Fuga, Lábia, Falsificação, Ocultamento, Interrogatório, Arrombamento, Fotografia, Sex Appeal, Sombra, Furtividade, Manha e Rastreamento. Da mesma maneira que os ladrões, os espões freqüentemente dependem de ciber-tecnologia orientada para o roubo.

Street op

Esta é a gíria usada para designar um trabalhador de rua, e tem conotações um tanto pejorativas — pelo menos para o público em geral. Alguns street ops adotam-no como símbolo de honra. “Sim, sou um street op. E daí?”

Também conhecidos como punks, escória, refugio social, rebotalho, vermes, head-bangers, neo-samurais e outros nomes impróprios de se publicar, os street ops são em geral punhuistas de baixa categoria e status que em sua maioria vivem nas ruas da cidade. Alguns se agrupam como alcatéias de hienas, atacando os menores e mais fracos que eles próprios; outros permanecem solitários — indivíduos instáveis que não se encaixam numa sociedade normal. Na maioria dos mundos cyberpunk, a incrível rapidez das transformações sociais acaba por gerar duas vítimas — indivíduos que se tornam marginalizados por uma incapacidade patológica de acompanhar os avanços tecnológicos os quais os conduziram a um tipo de "estado de choque".

As ruas são um terreno fértil de recrutamento para as gangues, que freqüentemente precisam de musculatura barata e dispensável. A maioria dos street ops fará qualquer coisa por um tostão.

Os punks não reconhecem qualquer lei além de seu pequeno círculo, e são bem versados em táticas violentas e amedrontadoras. Os que podem dar-se ao luxo (ou que roubam) usam ciber-tecnologia, especialmente se tiver uma “aparência” violenta — presas implantadas, garras cintilantes, etc.

Vício, Juventude, Aparência, Sanguinolência, Cobiça, Analfabetismo, Pobreza, Sadismo, Estigma Social e Status são desvantagens apropriadas. Vantagens sociais são improváveis,

Modificações Não-cibernéticas

Nem todas as modificações do cérebro humano precisam ser cibernéticas. Na verdade, um número surpreendente de modificações que podem ser realizados com técnicas disponíveis em NT7 e uma pequena compreensão de como o cérebro funciona. O GM deve decidir que efeitos ele deseja obter e que procedimentos seriam necessários para alcançá-los. Aqui vão uns exemplos:

Lobotomia Pré-frontal: Este procedimento radical envolve a destruição do lóbulo pré-frontal do cérebro, onde são geradas certas tendências agressivas. O indivíduo perde qualquer Vantagem ou Desvantagem que tendessem para agressão, tais como Reflexos em Combate ou Fúria. Por outro lado, há muitos efeitos colaterais deletérios. IQ cai 2 pontos, e qualquer coisa além das tarefas mais simples e rotineiras, exige um teste de IQ além do teste normal de perícia! Esta é uma desvantagem de -15 pontos.

Desmancha-prazeres: Este procedimento radical cauteriza ou remove os centros de prazer do cérebro. O indivíduo nunca mais aprecia o gosto de uma boa comida, o prazer do sexo ou a beleza selvagem do combate, embora ainda possa participar dessas atividades. Isto tem a tendência secundária de torná-lo mais dócil e pronto a seguir ordens; ele nem sequer planejará uma vingança contra quem o submeteu a esta operação, porque não haverá qualquer prazer nisto. O GM pode estabelecer que um personagem que foi submetido a um desmancha-prazeres não conseguirá nem se lembrar de como eram os prazeres, já que aquela parte de seu cérebro se foi. Esta também é uma desvantagem de -15 pontos.

Vivório: É quase completamente o oposto do desmancha-prazeres. No vivório, o centro de prazer do cérebro é ligado diretamente a outra área do cérebro — a área que controla a atividade matemática e analítica, por exemplo, de tal forma que toda vez que o personagem trabalhar na solução de um problema matemático, seu centro de prazer será ativado. O efeito é muito semelhante ao de eletrônismo (pág. 16), exceto que o disparo do prazer é interno em vez de externo. O vivório é um processo que vale 0 pontos; os efeitos positivos e negativos tendem a se equilibrar enquanto o vivório estiver instalado.

Há boatos insistentes de que governos e corporações submetem indivíduos a este processo para torná-los super-soldados, por exemplo. É claro que esses boatos são sempre negados, mas poderiam estar baseados em fatos reais...

Continua na próxima página...

Modificações Não-cibernéticas (Continuação)

Cabriamento. De modo semelhante à lobotomia, no cabriamento uma parte do cérebro é removida ou de alguma forma insensibilizada (talvez por meio de cauterização). Muitas vezes se faz isto por piedade – para ajudar a eliminar as lembranças de uma criança violentada, por exemplo – mas em muitos casos isto é feito como punição ou para modificar o comportamento. Em sociedades repressivas, a polícia secreta, poderia ter seu senso de humor removido cirurgicamente. Um monge poderia ter seus centros sexuais insensibilizados a fim de conseguir resistir completamente à tentação (embora isto tenha reavivado um antigo debate religioso sobre se é possível dizer que alguém evita a tentação se não há como tentá-lo fisicamente). Um espião poderia ser submetido a um cabriamento (como condição de aposentadoria), para eliminar qualquer coisa que pudesse revelar a um inimigo (voluntariamente ou não).

Não é preciso dizer que brincar com o cérebro de alguém é a experiência mais intimidante possível, já que é o repositório de tudo que torna único um indivíduo. Qualquer um que vá ser “modificado” de uma forma que pense que alterará sua personalidade, deverá fazer uma Verificação de Pânico com um redutor igual a -3, mesmo que a alteração seja uma melhoria. (Se a lobotomia seria uma melhoria para certos indivíduos, é uma questão que este livro não planeja discutir).

Se copiar cérebros for uma opção no mundo em que se dá a campanha, a cópia não poderá ser gravada em uma parte destruída ou faltante de um cérebro, é claro. Caso um personagem tenha seu cérebro copiado, morra e tenha a cópia restaurada num clone sem modificações, recuperará todas as sensações e memórias que era incapaz de sentir anteriormente devido à modificação física. Pode também lembrar-se de como era ser incapaz de apreciar o sabor de um sorvete, ou do toque de uma mão carinhosa no rosto. E então poderá sentir o prazer de pensar na vingança...

mas Reflexos em Combate, Hipoalergia, Rijeza e Reputação são úteis. A maioria dos punks se apegam a perícias de combate e de ladrões, junto com Sobrevivência (Urbana) e Manha.

Técnico

No mundo de alta tecnologia do século 21, técnicos competentes estão sempre em falta. Bons técnicos podem chegar a viver como bem entenderem. As corporações podem ser muito sensíveis com relação a seus principais cientistas pedirem as contas — a atitude que prevalece é “Se não pudermos tê-lo, ninguém o terá”. Outros técnicos não passam de faz-tudo inatos — são capazes de manter uma pequena oficina de consertos, ou ter um trabalho normal diário e fazer uns biscates nas horas de folga.

Qualquer que seja o caso, um técnico deve ter um bom nível de habilidade em sua(s) área(s) de especialidade. As possibilidades de vantagens e desvantagens são ilimitadas. A maioria dos técnicos, devido a sua afinidade por hardware, fará algum uso de ciber-tecnologia — muitos estarão tão encantados com seu trabalho que serão feitos quase que exclusivamente de sistemas mecânicos e cibernéticos!

Ladrão

O ladrão é um criminoso profissional (ao contrário de muitos outros personagens c-punk, que podem cometer crimes por obrigação, ou por prazer). Ladrões bem sucedidos serão com frequência fortemente equipados com partes ciborgues — mentais e físicas — para obter qualquer vantagemzinha que puderem. Muitas vantagens são comuns a qualquer tipo de ladrão — Prontidão, Ouvido e Visão Aguçados, Ambidestria, Contatos, Ultraflexibilidade das Juntas, Visão Noturna e Sorte. São desvantagens típicas Inimigos, Marcas, Excesso de Confiança, Pobreza, Reputação e Paranóia. Há vários tipos diferentes de ladrão, cada qual com suas perícias específicas.

Gatuno: Especialista em penetrar em escritórios ou moradias bem protegidas. De vez em quando faz espionagem industrial ou sabotagem para uma corporação, outras vezes trabalha com um comando montado por um fixer. Alguns só fazem trabalhos solitários, planejando seus próprios golpes e negociando a mercadoria roubada com um interceptador de confiança.

Entre as perícias importantes para um gatuno incluem-se: Acrobacia, Conhecimento do Terreno, Escalada, Eletrônica (Sistemas de Segurança), Falsificação, Salto, Arrombamento, Corrida, Furtividade, Manha e Arremesso. Melhorias apropriadas aumentariam a Visão Noturna, Destreza e Conhecimento do Terreno.

Assaltante Armado: A especialidade desse ladrão é tomar dinheiro ou qualquer mercadoria das pessoas ameaçando-as de violência. Note que nem todos os Assaltantes Armados usam Armas de Fogo; alguns usam navalhas, facas e outros instrumentos similares. Assaltantes armados variam desde trombadinhas de rua a especialistas em bancos e arsenais. Entre as perícias úteis incluem-se Armas de Feixe, Armas de Fogo, Furtividade, Rastreamento (para despistar seus perseguidores), Direção, Tática e Conhecimento do Terreno.

Seqüestrador: O Seqüestrador é um assaltante armado que se especializa em veículos — usualmente para tomar suas cargas. Seqüestradores usualmente são bons organizadores, já que a finalidade de suas operações exige o envolvimento de mais de uma pessoa. Ao planejar um trabalho negociará com um fixer de confiança ou usará seu próprio comando.

Alguns Seqüestradores vendem seus serviços — os melhores pedem altas quantias! Outros trabalham estritamente por suas próprias razões, sejam elas lucro, vingança ou idealismo.

Um bom Seqüestrador precisará de um bom nível de habilidade em Administração, Armas de Feixe ou Armas de Fogo, Camuflagem, Demolição, Serviço Secreto, Direção, Sombra e possivelmente Artilharia e Demolição Subaquática.

Pé de chinelo: Os grandes aglomerados urbanos superpovoados estão repletos de ladrões comuns. Basta alguém descuidar por um momento de seu carro, e o encontrará desmanchado até o chassi. Esta categoria também engloba o batedor de carteira, o capiangueiro e o trombadinha.

Bem poucos ladrões deste calibre podem se permitir qualquer ciber-tecnologia. Eles se especializam em perícias como Escalada, Corrida, Arrombamento, Punga e Prestidigitação.

Vantagens, Desvantagens e Perícias

Muitas das vantagens, desvantagens e perícias descritas no *Módulo Básico* do *GURPS* podem ser interpretadas de uma forma nova e

interessante quando aplicadas a uma campanha cyberpunk. Além disso, várias perícias e desvantagens novas são apropriadas para este gênero.

Vantagens

Aliado

Esta pode ser uma vantagem muito útil para uma campanha cyberpunk. Se um personagem tiver um Aliado, ele terá pelo menos uma pessoa em quem pode confiar cegamente... Para obter resultados mais interessantes (e grupo mais equilibrados), o GM pode exigir que os Aliados sejam personagens de tipos diferentes. Ou, se todos os jogadores quiserem ser personagens de rua, o GM poderá sugerir que alguém crie um netrunner como Aliado, para que o grupo tenha um mago dos dados em que se possa confiar.

Aparência

Se o mundo desta campanha permitir fácil acesso à cirurgia cosmética, então qualquer um poderá ter bom aspecto. Por esses padrões melhorados, uma estrela de cinema do século 20 seria no máximo “atraente”. No entanto tudo é relativo: se sua aparência é boa o suficiente para obter uma reação +1 das pessoas à sua volta, isto lhe custa 5 pontos.

Poderes Legais

A definição desta vantagem será ampliada em muitos mundos cyberpunk. Em alguns lugares, o governo prefere contratar empresas privadas para a tarefa de impor a lei. Dessa maneira, haverá indivíduos que terão o poder de impor a lei mas não estarão sob a supervisão direta da autoridade governamental. Poderá haver “polícia” que não responde às cortes e sim ao Presidente da Empresa!

Alfabetização

À medida que o vídeo e a televisão se tornam mais e mais populares, a leitura pode tornar-se uma perícia “morta”. Seria adequado fazer com que o analfabetismo seja a norma em algumas campanhas, principalmente em ambientes pós-holocausto e em mundos com uma grande população de nível servil. Neste tipo de cenário, a alfabetização torna-se uma vantagem de 10 pontos, do mesmo modo que é em sociedades bem primitivas.

Sorte

Se os PCs enfrentam regularmente máquinas de combate ciber-melhoradas baratinadas por drogas e equipadas com armas de fogo ultra-modernas, é possível que seja necessário mais do que simples habilidade para se manter vivo. Esta vantagem é especialmente apropriada em campanha do tipo “cinematográfica”.

Aptidão Mágica

A não ser por um misticismo semi-religioso de rede relacionado com IAs (veja a coluna lateral, Pág. 113), não existe magia na maioria das campanhas cyberpunk. Há, porém, o tema mágica-casada-com-tecnologia de livros do tipo de Borderland e Bordertown (editados por Terri Windling e Mark Alan Arnold), que combinam elementos tradicionais de fantasia com tecnologia futurista. Se você quiser fazer uma campanha desse tipo, seria interessante cobrar de qualquer personagem com a vantagem Aptidão Mágica um custo adicional devido a vantagem Antecedentes Incomuns, que poderia variar de 5 a 50 pontos, dependendo do grau de conhecimento de magia que a população em geral tem.

Hierarquia Militar

Em um mundo no qual as mega-corporações criam suas próprias milícias, hierarquia em tal organização pode ser tão significativa como num exército mantido pelo governo. Contudo, um líder mercenário pode estilizar-se como “Capitão” ou mesmo “Coronel” sem pagar os pontos de Hierarquia. Hierarquia Militar só é uma vantagem se a população em geral reconhecê-la e outros soldados a respeitarem.

Patrono

Em uma campanha em que cyberwear custam pontos, todos os personagens têm que pagar os pontos por qualquer coisa que seja permanentemente conectada a eles, ou que possam ser usadas fora de seu horário de expediente — mesmo que suprida por um Patrono. Veja as colunas laterais das págs. 12-13.

É claro que muitos Patronos fornecerão cyberwear. Isto não deve aumentar o valor em pontos do Patrono a menos que estes itens não estejam à disposição em qualquer outro lugar. Nesse caso aumente em 5 pontos o valor do patrono, ou 10 se o equipamento for realmente muito valioso.

Antecedentes Incomuns

Em algumas campanhas, a opção de se comprar melhorias cibernéticas ou genéticas não está disponível para o público em geral. Os personagens que quiserem comprar estas modificações terão que pagar um custo em pontos devido ao antecedente incomum antes de obtê-la.

O custo em pontos depende de quão rara o GM queira tornar a ciber-tecnologia — variam entre “levemente incomum” e “somente disponível em laboratórios secretos ou experimentais”.

<i>Raridade</i>	<i>Custo em Pontos</i>
Incomum	10
Raro	15
Muito Raro	25
Experimental	40

Novas Vantagens

Identidade Alternativa

15 pontos

Você tem uma identidade extra, que sob todos os aspectos é legalmente estabelecida. Sua retina e impressões digitais são registradas sob dois nomes diferentes, você tem dois conjuntos de documentos, passaportes, certidões de nascimento, etc. Isto pode ser extremamente útil para qualquer um que esteja envolvido

em atividades ilegais. Você pode comprar estas vantagens tantas vezes quantas desejar; cada uma lhe dará uma nova identidade. Embora a nova identidade possa incluir cartões-de-crédito e contas bancárias, todo o dinheiro destas contas deverá ser suprido pelo personagem — não vem junto com o pacote.

Se um governo ou mega-corporação tentar identificar suas

impressões sem qualquer pista de seu nome, as chances de eles conseguirem uma identidade ou outra são iguais.

A busca será encerrada neste ponto a menos que eles tenham alguma razão para acreditar que você já tem uma segunda identidade. Se a busca continuar, eles obviamente encontraram a segunda identidade e você será desmascarado. A partir desse momento, uma vez que o governo determine quem é você "realmente", é, a(s) outra(s) identidades estará(ão) perdida(s).

Como opção, uma Identidade Alternativa pode ser estabelecida com impressões digitais e retina falsas. Você começa com um aparelho de bolso altamente ilegal (chamado Polegar) que é capaz de se fazer passar por um olho diante de um scanner de retina, ou a impressão de um polegar para um scanner de impressões. Nenhuma verificação de suas próprias impressões revelará a alternativa, mas você não poderá usar a identidade numa situação de segurança a menos que você tenha o Polegar consigo — e não poderá usá-lo com alguém olhando! Veja à pág. 54 para mais informações sobre o Polegar.

Uma Identidade Alternativa pode ser adquirida durante uma aventura, mas não deveria ser fácil. Por definição, tais identidades são ilegais. Os criminosos com perícia para estabelecer uma Identidade Alternativa cobram altos preços, são cuidadosos e difíceis de encontrar. O custo de uma Identidade Alternativa genuína obtida após a criação do personagem deve ser no mínimo \$500.000, mais 15 pontos de personagem. O GM deve fazer com que a busca duma identidade alternativa seja uma aventura!

Identidades alternativas são ilegais. Se você for pego, terá de pagar uma multa pesada, e corre o risco de passar algum tempo no xadrez, por adulterar os bancos de dados do governo. Se isto for colocá-lo numa enrascada séria, você poderá transformá-la em uma desvantagem Segredo, mas não é obrigado.

Se você tiver sido Zerado (pág. 21), não poderá ter esta vantagem. Afinal de contas, por definição, não existem registros a seu respeito em nenhum lugar.

Uma identidade alternativa pode também ser uma "identidade secreta" (pág. 25), mas não é obrigatório que o seja!

Identidade Temporária

Você obteve um conjunto de documentos e os registros computacionais foram devidamente alterados para estabelecer a Identidade Alternativa. No entanto, a qualidade do trabalho realizado não é tão boa e a nova identidade acabará sendo notada e eliminada (e seu usuário, procurado!). Portanto, uma Identidade Temporária não é uma "vantagem", e não custa pontos. É uma conveniência a ser comprada com dinheiro vivo.

A garantia de uma Identidade Temporária é de uma semana. No final de uma semana faz-se um teste. Se o resultado for menor ou igual a 8, os registros falsos foram descobertos. A cada semana que passa é feito um novo teste, sempre com um modificador igual a +1 em relação à semana anterior (p.ex. as divergências serão descobertas se o resultado no final da segunda semana for menor ou igual a 9 ou menor ou igual a 10 no fim da semana 3).

O custo de uma identidade temporária é negociável, mas gira em torno de \$5.000. Isto não inclui um Polegar (pág. 54). Você não desejará que suas verdadeiras impressões sejam usadas com uma identidade temporária (a menos que você tenha sido Zerado) pois elas levarão a você quando a Identidade for descoberta. Por isso a maioria das identificações temporárias não são de grande utilidade em áreas realmente seguras.

Por \$5.000 extras, o netrunner que criar a identidade poderá colocar um "demônio" no sistema, fazendo com que um telefonema de aviso seja automaticamente feito quando a identidade for descoberta! Identidades mais baratas poderiam também estar disponíveis (o GM poderia talvez fazer testes diários no caso de uma identidade de \$1.000). Identidades mais caras, que durem mais ou que tenham seus testes baseados em números iniciais no mês (por ex.: 6 ao invés de 8) poderiam também estar à venda.

Quem tiver sido Zerado (pág. 21) poderá usar uma Identidade Temporária.

Contatos

Variável

Um contato é um NPC, como Aliado ou Patrono. No entanto, o Contato fornece apenas informações. Um Contato pode ser qualquer coisa desde um bêbado na esquina certa até o chefe de estado de um país, dependendo da formação do personagem. O Contato tem acesso à informação, e sabe-se com certeza que sua Reação diante do personagem é sempre favorável. O Contato pode querer uma quantia em dinheiro ou favores em troca da informação. O Contato é sempre representado e controlado pelo GM e a natureza da recompensa exigida deve ser estabelecida pelo GM.

O GM pode assumir que um Contato tem em geral, boa vontade com relação ao PC. Contudo o Contato não é um Aliado nem um Patrono, e não é provável que lhe dê uma ajuda maior do que qualquer outro NPC normalmente amigável o faria!

Um Contato não tem que ser gerado no momento em que o PC é criado. Contatos podem ser adquiridos posteriormente. Quando for apropriado, o GM poderá tornar um NPC existente num Contato para um ou mais jogadores, possivelmente em troca dos pontos de personagem que seriam distribuídos no fim da aventura em que o Contato foi desenvolvido e encontrado.

Qualquer que seja o caso, o Contato pode fornecer informações somente sobre sua especialidade. O técnico de um laboratório de criminologia provavelmente não terá informação sobre transferências de numerário, e o Vice-Presidente da filial local Takashi provavelmente não será capaz de fazer uma comparação balística. O GM atribui uma perícia para o Contato (Manha para um ladrão pé-de chinelo, Técnicas Judiciais para um técnico de laboratório, etc.). Todas as tentativas de obter uma informação exigem que o GM faça um teste secreto contra o nível de habilidade “efetivo” do Contato. Note que o nível de habilidade efetivo do NPC não corresponde necessariamente a seu nível de habilidades. O nível de habilidade real do NPC pode ser definido pelo GM caso o NPC entre no jogo normal. Por exemplo, o presidente duma siderúrgica local poderia ter níveis de habilidade variados, entre 16 e 18 em perícias relacionadas ao comércio e um nível de habilidade efetivo igual a 21, fazendo com que valha 20 pontos, pelo fato de ele próprio ter bons relacionamentos!

Valores em pontos para Contatos são baseados no tipo de informação e nível de habilidade efetivo, modificados pela frequência com que podem fornecer informações e a confiabilidade delas. O valor da informação é relativo e a lista de possíveis Contatos é virtualmente infinita; relacionamos alguns a seguir para ajudar o GM na determinação de valores.

Tipo de Informação

Contatos de Rua: São pequenos ladrões pé-de-chinelo, menores abandonados, assassinos de rua, membros de gangues, receptadores chinfrim e outros NPCs com manha que fornecem informação sobre atividades ilícitas, fofocas sobre crimes locais, crimes que estão por acontecer e assim por diante. O custo básico é 5 pontos para Contatos “sem conexão” (que não são parte da organização criminosa local; Manha igual a 12) e 10 pontos para Contatos “com conexão” (Manha igual a 15). Caso o Contato seja uma figura importante numa organização criminosa (o Dom, Chefe do Clan, ou membro do “círculo de poder” da família; Manha igual a 21), o custo dobra para 20 pontos.

Contatos de Negócio: Executivos, donos de empresas, secretárias — até o boy que distribui correspondência — podem fornecer informação sobre os negócios e acordos. O custo base depende de quanto se pode esperar que o Contato saiba: 5 pontos para um mensageiro ou datilógrafa (NH efetivo 12), 10 pontos para a secretária do presidente (NH efetivo 15), 15 pontos para um contador (NH efetivo 18) ou 20 pontos para o Presidente da empresa (NH efetivo 21).

Contatos policiais: Este tipo de contato inclui qualquer um ligado às investigações policiais e ao cumprimento da lei: tiras-verdugos, seguranças das corporações, agentes do governo, especialistas em criminologia laboratorial, médicos legistas, etc. O custo depende do acesso a informação ou serviços. Tiras-verdugos e seguranças das corporações custam 5 pontos (NH efetivo 12); detetives, agentes federais, ou arquivistas custam 10 pontos (NH efetivo 15); administradores (tenentes, capitães, Agentes Especiais em Comando, Chefe Departamental de Segurança, etc.) são 15 pontos (NH efetivo 18) e oficiais graduados (xerifes, chefes de polícia, Superintendentes de Distrito, Chefes de Segurança, etc.) são 20 pontos (NH efetivo 21).

Frequência de Assistência

A frequência refere-se à probabilidade de o personagem encontrar o Contato quando precisar dele. Ao criar o personagem, o jogador tem que definir a forma pela qual o Contato é normalmente contactado! Não importa a frequência escolhida; um Contato não poderá ser contactado se os PCs não puderem falar razoavelmente com ele. Nenhum Contato pode ser usado mais que uma vez por dia, mesmo que vários PCs o compartilhem. Pode-se fazer mais de uma pergunta por dia, mas o teste estará submetido a um redutor igual a -2 para cada pergunta extra depois da primeira.

Disponível quase todo o tempo (conectado quando o resultado do teste for menor ou igual a 15): custo triplo.

Disponível muito frequentemente (contactado quando o resultado do teste for menor ou igual a 12): custo duplo.

Disponível bem frequentemente (contactado quando o resultado do teste for menor ou igual a 9): custo de tabela.

Raramente disponível (contactado quando o resultado do teste for menor ou igual a 6): metade do custo (arredonde para cima).

Se um PC quiser conversar com seu Contato durante a aventura, o GM fará um teste contra o número de disponibilidade daquele Contato. Uma falha significa que o Contato está ocupado ou que não pode ser localizado naquele dia. Se o Contato estiver disponível, o GM deverá fazer um teste de habilidade contra o NH efetivo do Contato para cada informação pedida pelo PC. Um Contato nunca poderá dar informação fora de sua área particular de conhecimento. Use o bom senso. Da mesma maneira, o GM também não pode permitir que um Contato passe informação que provoque um curto-circuito na aventura ou em parte dela!

Se um PC tiver uma falha crítica ao tentar alcançar seu Contato, aquele Contato não poderá mais ser encontrado durante o resto daquela aventura.

Confiabilidade de Informação

Não há garantia de que os Contatos saibam alguma coisa de útil, nem que sejam confiáveis. Use os seguintes modificadores (cumulativos com os modificadores de frequência).

Completamente confiável: Mesmo que ocorra uma falha crítica, a pior resposta será “Não sei”. No caso de uma falha comum será capaz de conseguir a informação em 1D dias. Custo triplo.

Usualmente confiável: Se ocorrer uma falha crítica o Contato mentirá; no caso de qualquer outra falha ele “não sabe agora mas retornará em 1D dias”. Faça um novo teste nessa ocasião; uma falha nessa oportunidade significa que ele não foi mesmo capaz de descobrir. Custo duplo.

Meio confiável: No caso de falha o Contato não sabe e não pode descobrir; numa falha crítica mentirá; com um 18 natural delatará à oposição ou autoridades (seja a quem for apropriado) que está fazendo as perguntas. Custo de tabela.

Inconfiável: Reduza a perícia efetiva em 2. Em qualquer falha ele mentirá; numa falha crítica, notificará o inimigo. Metade do custo (arredonde para cima).

Conversas Sobre Dinheiro

Suborno, quer em dinheiro quer em favores, motiva o Contato e aumenta seu nível de confiabilidade. Depois que a confiabilidade chegar ao nível de “usualmente confiável”, os novos incrementos deverão ser aplicados ao nível de habilidade efetivo do contato. É impossível tornar alguém totalmente confiável através de suborno!

Um suborno em dinheiro deve ser mais ou menos equivalente ao que se ganha em um dia para um bônus igual a +1, ao salário de uma semana para um bônus igual a +2, de um mês para um bônus igual a +3 e de um ano para um bônus igual a +4. Favores devem ser de valor proporcional. O favor deve ser sempre algo que o personagem realmente desempenha no jogo. O GM tem que manter o nível adequado de roleplaying — um diplomata poderia sentir-se insultado por um suborno em dinheiro, mas aceitar uma apresentação ao círculo social apropriado.

Zerado

À medida que redes de informação de computadores se tornam mais abrangentes, há muitas ocasiões em que é melhor ser um desconhecido. Você é a areia na engrenagem. Quer por um acidente de nascimento, erro de registro, falha de computador, ou outra razão qualquer, as autoridades (e seus sistemas de computadores) nada sabem sobre você. Oficialmente

10 pontos

você não existe. Não existem registros a seu respeito em nenhum relatório ou arquivo de computador no momento em que o jogo começa. Desta maneira, você está imune à maioria das imposições ou perseguições do governo (ou corporações).

Para manter este status você precisa negociar estritamente com dinheiro vivo ou com mercadorias — qualquer conta bancária tem que ser cegas (a conta não pertence a um indivíduo e sim a quem quer que saiba determinada senha) ou ter sido estabelecida através de uma Identidade Temporária.

Se você for investigado pelas autoridades, eles assumirão a princípio que há uma falha de computador quando não conseguirem localizá-lo. Ficarão mais agitados e preocupados no decurso dos

Desvantagens

Muitos problemas físicos podem ser resolvidos com a utilização de Cyberwear, e deixam então de ser desvantagens para o personagem que deles padecia. Por exemplo, se uma pessoa cega conseguir olhos biônicos, já não será mais cega. Mas a cegueira ainda é uma desvantagem para quem não tiver o dinheiro necessário para pagar uma operação. Só porque um mal pode ser curado não significa que o será — especialmente no sórdido e injusto mundo cyberpunk.

Vício

Em muitos dos futuros possíveis, persistiram as tendências atuais no sentido de legalização das drogas. Muitas drogas (talvez todas) se não foram totalmente legalizadas, pelo menos deixaram de ser crime. À medida que as drogas se tornaram parte integrante da sociedade, os fornecedores e engenheiros químicos tiveram que produzir um sortimento maior de drogas cada vez mais intrigantes para acompanhar o desenvolvimento de sua clientela saturada.

A maior parte destas novas drogas foi feita sob medida para criar o hábito em quem usa, depois de apenas uma dose. Veja pág. 58-59. O GM pode criar novas drogas adaptadas à sua campanha, mas deve certificar-se de que qualquer droga tenha algum efeito pernicioso com uso prolongado ou com sua suspensão — caso contrário ela deixará de ser uma desvantagem!

Idade

Com os progressos da genética, biologia, imunologia e medicina, a longevidade aumentará no futuro. O cuidado adequado com a saúde torna possível o indivíduo permanecer ativo até os 80 anos ou mais, e viver até uma idade bem avançada.

Contudo, num mundo típico cyberpunk, os melhores cuidados com a saúde só estão disponíveis para aqueles que estão por cima. Nas ruas, a presença ocasional de drogas miraculosas não consegue compensar a sujeira e o estresse generalizado, e o cuidado com a saúde está no mesmo nível ou até mesmo abaixo do que existia em 1990. As regras de envelhecimento sugeridas a seguir são válidas para um cenário cyberpunk “genérico”, com um NT médio na área médica igual a 8:

Status -1 ou menos: Cuidado com a saúde é parte do “custo de vida” em geral. O envelhecimento ocorre conforme descrito na MB, pág. 83; começa aos 50 anos, e os testes são feitos contra HT+4 (o NT efetivo da medicina neste caso é igual a 7).

Status 0, 1: Cuidado com a saúde é parte do “custo de vida” em geral até os 70 anos; depois disso passa a custar \$5.000 a mais por ano. O envelhecimento começa aos 70; os testes tornam-se mais freqüentes aos 90 e aos 110 e são feitos contra HT+5.

Status 2-4: Custa \$25.000 a mais por ano, todo ano, para cuidar da saúde; este custo dobra quando se chega aos 90 anos e dobra novamente aos 110. Se porventura um personagem deixar de gastar a quota de saúde durante um ano, ele deverá fazer os testes contra sua HT básica, e pagar o triplo no ano seguinte. Se os cuidados com a saúde forem tomados normalmente, os testes serão feitos contra HT+6.

Status 5+: Custa \$50.000 a mais por ano para cuidar da saúde; este valor dobra ao se chegar aos 90 e dobra de novo aos 110. Quanto ao

próximos dias, já que não são capazes de achar nenhuma informação sobre sua vida. Tentarão então pegá-lo. Se não puderem encontrá-lo, provavelmente encolherão os ombros e desistirão.

Porém se o pegarem, você será submetido a um longo e exaustivo interrogatório, possivelmente envolvendo drogas e/ou tortura. Afinal de contas, uma não-pessoa não tem direitos civis! A menos que você tenha tomado as devidas precauções, ninguém pode provar que você está retido, já que oficialmente você não existe!

É possível tornar-se Zerado, mas não é fácil; os bancos de dados da nação são bem guardados e têm dados em duplicata. Trate custo e dificuldade da maneira descrita para Identidade Alternativa (pág. 19).

resto, tudo funciona como descrito no caso anterior com a diferença que os testes são feitos contra HT+7.

Isto significa que uma pessoa com status alto não pode ter uma desvantagem de Idade até atingir os 70 anos, enquanto uma pessoa com status mais baixo pode tê-la aos 50.

Em campanhas onde a clonagem e os transplantes de cérebro (veja pág. 57) sejam possíveis, o jogador tem que acompanhar a idade *mental* de seu personagem. Embora não ocorra deterioração física, as células do cérebro continuarão a morrer. Se houver disponibilidade de cópias cerebrais (veja pg 55-56), a questão de idade torna-se irrelevante — uma pessoa viverá enquanto puder custear um novo clone e uma cópia cerebral a cada 30 anos mais ou menos.

Aparência

Num mundo em que as pessoas podem permitir-se rostos monstruosos ou fantásticos, é provável que aumente o padrão de “feiúra” verdadeira. Um nariz quebrado e a falta de um dente podem não ser perceptíveis quando o leão-de-chácara do nightclub é um gnomo verde com mais de dois metros de altura. Não há nenhum padrão “absoluto” de feiúra.

É também possível que o “enfeimento” deliberado seja desconhecido, e que quase todos se modifiquem para obter uma boa aparência. Uma falha relativamente pequena poderia ser qualificada como “não atraente”. Num mundo deste tipo, uma pessoa com o nariz quebrado poderia ter um redutor igual a -2, e uma cicatriz no rosto poderia ter um redutor igual a -3 ou -4.

Código de Honra

O “Código de Honra dos Piratas” (MB, pág. 31) é adequado para as gangues de rua.

Um novo Código de Honra, apropriado para tipos do submundo em qualquer campanha, é “Subornado”. Ele vale -5 pontos. Não importa quão desonesto ou corrupto possa ser tal indivíduo em suas negociações normais, pode-se confiar que manterá sua palavra uma vez que tenha aceito o pagamento. Se for forçado a falar ou trair de alguma forma seu “cliente” (e sobreviver à experiência), fará tudo o que puder para avisar a pessoa que comprou sua lealdade, e devolverá seu pagamento.

Compulsão

O gênero Cyberpunk oferece muitas possibilidades interessantes para esta desvantagem. Muitas delas — mostrar e esconder as garras-navalhas, ranger as engrenagens (o ciborgue acha isto relaxante, mas leva as outras pessoas à loucura), tirar um dos olhos para examiná-lo com o outro — se aproximam da desvantagem de Hábitos Detestáveis.

Entrar em sistemas de computadores pode ser visto como uma Compulsão, especialmente se o hacker o fizer pelo prazer de derrotar as melhores mentes de segurança do mundo e não para violar e pilhar os bancos de dados ou levar vultosas somas em dinheiro. O mesmo pode ser dito de uma animosidade contra um certo indivíduo, governo ou corporação; um personagem poderia ser capaz de funcionar normalmente em todos os outros aspectos, mas não é capaz de sair de um edifício ou sair de um banco de dados sem grafitar mensagens obscenas sobre a Takashi Co.

Hábitos Detestáveis

A desagregação da estrutura social em um mundo cyberpunk significa que algumas práticas que hoje em dia são totalmente ilegais, serão simplesmente desagradáveis daqui a 50 anos. Um refúgio social poderia ter o Hábito Detestável “de usar gatos para praticar tiro-ao-alvo enquanto caminha pelas ruas”, com um redutor igual a -2 em seus testes de reação.

Os ciborgues têm muitas possibilidades de hábitos detestáveis novos e desprezíveis. Entre os exemplos incluem-se “Remover ocasionalmente partes do corpo para inspeção”, “Vasa óleo”, ou até “Interfere com a recepção de sinais de tv em sua proximidade”. PCs ciborgues devem ser criativos ao sugerir novos hábitos.

Pacifismo

Um tipo especial e bem limitado de Pacifismo é “não mataria ninguém”. Em outras palavras, a pessoa não se vende para matar, e não matará nem mutilará outras pessoas a não ser que estejam tentando matá-lo. Outros tipos de violência são perfeitamente aceitáveis. Esta limitação tem pouca significância a menos que a

pessoa seja um criminoso ou um mercenário — e mesmo neste caso, nada mais é que uma peculiaridade que vale 1 ponto.

Primitivismo

Esta desvantagem não é aproveitada em muitas campanhas. Mas alguns ambientes cyberpunk poderiam incluir personagens do Terceiro Mundo (ou Marcianos, ou Arturanos). É também possível que alguém, criado em uma mega-favela futurista pudesse efetivamente ser um primitivo quando tiver de enfrentar o mundo lá fora!

Estigma Social

Provavelmente haverá Estigmas Sociais novos no mundo de cada GM. Além dos óbvios estigmas raciais/econômicos, poderia também haver uma reação negativa associada aos ciborgues. As massas desempregadas de um grande subúrbio urbano teriam um redutor igual a -1 nos seus testes de reação, enquanto um street op maltrapilho poderia ter um redutor maior ou igual a -2. O GM precisará decidir como os diversos grupos se inter-relacionam.

Novas Desvantagens

Amnésia

-10/-25 pontos

Você perdeu a memória — não é capaz de se lembrar de nada de sua vida pregressa, inclusive seu nome. Há dois níveis para esta desvantagem: Parcial e Total.

Se você tem Amnésia Parcial, pode ver sua Planilha de Personagem, mas o GM pode destinar até 30 pontos para serem usados em desvantagens que ele julgue adequadas. Além destas desvantagens secretas, você sabe que é capaz de fazer certas coisas e usar certas perícias, mas não tem a mínima idéia de como aprendeu a fazê-lo. É provável que tenha inimigos — e possivelmente amigos — de quem não consegue se lembrar. Se você se entregar à polícia, eles poderão verificar a sua retina e impressões digitais, mas isto é arriscado. Pode ser que você seja um criminoso procurado ou até mesmo um Zero. E mesmo que você seja um cidadão honesto, encontrar seu nome não trará de volta sua memória. Amnésia Parcial é uma desvantagem de -10 pontos.

Amnésia Total (-25 pontos) é muito mais grave. Suas perícias físicas não são afetadas, mas o GM fará todos os testes por você (porque você não tem idéia do que é capaz de fazer até tentar!). Da mesma forma, o GM faz todos seus testes de perícias mentais, mas com redutor igual a -2. Você não tem idéia de que vantagens, desvantagens e perícias possui — se um jogador escolher desempenhar um personagem com esta desvantagem, as únicas coisas que poderá escolher ao criá-lo são coisas que podem ser vistas num espelho. Todo o resto é atribuído pelo GM (e o GM fica com sua planilha de personagem original até que sua memória seja restaurada!).

Se você estiver representando um personagem com Amnésia Total, o GM saberá quais são suas peculiaridades e desvantagens mentais... mas você não. Assim, de vez em quando ele vai rejeitar algumas das coisas que você diz estar fazendo. Por exemplo, você não sabe que tem a desvantagem Fúria até ficar furioso.

Esta desvantagem só poderá ser comprada se houver alguma lógica para o personagem readquirir sua memória. O encontro de um velho amigo, reviver um evento decisivo, ou a sempre popular pancada-na-cabeça, são bem razoáveis. Na maioria dos casos a cura estará relacionada com a causa da perda de memória.

Ciberrejeição

-10/-25 pontos

Seu sistema imunológico oferece resistência a qualquer implante ciber-tecnológico — seu corpo rejeita automaticamente este tipo de coisa como corpos estranhos. Isto inclui soquetes de chips, tomadas, etc. Caso você perca qualquer parte de seu corpo, ela terá que ser substituída com um clone desenvolvido a partir de seus próprios tecidos — se não for possível, azar!

Caso cyberware seja uma coisa relativamente incomum na campanha (opção do GM), esta é uma desvantagem de -10 pontos. Se a tecnologia ciborgue for comum ou necessária à rotina diária, é uma desvantagem de -25 pontos.

Doente terminal

-50/-75/-100 pontos

Você está para morrer... A maioria das vezes isto se deve a algum tipo de doença grave, mas poderia também significar um artefato explosivo irremovível implantado na base de seu crânio, um pacto suicida inquebrável, ou qualquer coisa que resulte em sua morte.

O custo em pontos é determinado pelo tempo que lhe resta. Um mês (ou menos) vale 100 pontos (e é melhor você agir rápido!). Mais que um mês mas não chegando a um ano vale 75 pontos, e de um a dois anos vale 50 pontos. Mais de dois anos não vale nada — todo mundo corre o risco de ser atropelado por um caminhão em dois anos!

Se o GM estiver conduzindo uma aventura independente em que os personagens não serão reutilizados, ele não deverá permitir esta desvantagem por não ter sentido. Se, durante o curso de uma campanha, o personagem conseguir uma “cura milagrosa”, for clonado, transformado num ciborgue, ou qualquer outra coisa que estenda sua vida além de sua data de expiração, o GM deve exigir que ele recompre a desvantagem. Se ele não tiver pontos suficientes, todos os pontos que o personagem ganhar deverão ir para este fim até que a dívida seja saldada.

Esta desvantagem deriva diretamente da linha cyberpunk do “desespero existencial”. Ela se ajusta melhor a um personagem cujo jogador tenha de fato a intenção de representar um homem condenado, ou em um personagem que lutará até o último minuto para contrariar seu destino.

Maníaco-Depressivo

-20 pontos

O seu estado de espírito parece repousar numa gangorra — você oscila entre um entusiasmo borbulhante e uma retração melancólica. Jogue um dado no início de cada sessão de jogo. Se o resultado estiver entre 1 a 3 você está em sua fase Eufórica; entre 4 e 6 indica Depressão. A partir daí, a cada cinco horas de jogo, você deve jogar 3 dados. Se o resultado for menor ou igual a 10 seu estado de espírito começa a mudar. Durante a próxima hora você mudará de sua fase atual para a oposta. Permanecerá na próxima fase por pelo menos cinco horas (Depois das quais você deverá fazer o teste novamente).

Na fase Eufórica você sofre de Excesso de Confiança (veja MB, pág. 34). Será amigável, extrovertido e se sentirá exaltado com tudo que esteja fazendo. Na fase Depressiva o Excesso de Confiança será substituído pela Distração (MB, pág. 30) e Preguiça (MB, pág. 34). Você não terá interesse em fazer nada a não ser deitar-se na cama, sentar-se num quarto escuro curtindo a fossa, ou outras atividades semelhantes. Se for forçado pelos companheiros a fazer alguma coisa, você estará submetido a um redutor igual a -5 em todas as perícias.

Incorporeidade

-100 pontos

Você não tem membros, órgãos sensoriais, sistema cardiovascular ou gastrointestinal, etc. Você é um cérebro desincorporado, que necessita que todos os sentidos lhe sejam transmitidos por fios. Seu tecido cerebral tem que ser alimentado por uma substância nutriente artificial. Este sistema de apoio custará \$250.000 mais \$10.000/mês de manutenção e conservação. Este custo inclui automaticamente um plugue de interface padrão. Se você tiver as perícias apropriadas poderá usá-lo para pilotar um VPCR, netrunning, ou qualquer coisa que uma pessoa “normal” pudesse fazer através de um plugue.

Você não possui o atributo Força; mas tem o atributo Destreza, que será usado toda vez que você tentar aprender uma perícia física, como por exemplo Dirigir, a ser exercida por controle remoto. Seu cérebro físico tem o atributo Vitalidade, mas um ponto de dano vai deixá-lo inconsciente, e dois ou mais o matarão.

Você não tem glândulas, e portanto não sente emoções fortes. Luxúria, sanguinolência, terror e excitação... não existem para você. Você faz todas as Verificações de Pânico com um bônus igual a +5, e ignora qualquer resultado físico que advenha de uma falha numa verificação de Pânico (leia a tabela até chegar ao primeiro resultado mental aplicável). Mas você ainda pode sentir emoções intelectuais como medo razoável, raiva fria, amizade e cobiça.

Pessoas delicadas e necrófobos têm que fazer uma Verificação de Pânico ao vê-lo; deverão fazer a verificação com um bônus igual a +2, mesmo que apenas falem com você ao telefone. A maioria dos estranhos, com exceção dos médicos, terá seu teste de reação submetido a um redutor igual a -1 quando o encontrarem pessoalmente.

Circunspeção

-10 pontos

Você nunca entende as piadas, e pensa que todo mundo está realmente sério o tempo todo. Da mesma forma, você nunca faz piadas, e está verdadeiramente sério o tempo todo. A reação das outras pessoas diante de você estará submetida a um redutor igual a -2 em qualquer situação em que esta desvantagem se torna evidente.

No Limite

-15 pontos

Às vezes você não se importa se vai viver ou morrer. Você não tem um instinto suicida, mas corre riscos insensatos frente a um perigo mortal. Ao enfrentar uma situação de perigo de vida

(pilotar um veículo em chamas, assaltar gelo negro, encarar a gangue inteira numa rua estando armado com uma escova de dentes, etc.) você tem que ser bem sucedido num teste de IQ antes de bater em retirada (tente uma vez por turno. Um resultado maior ou igual a 14 significa automaticamente uma falha).

Faça um teste de IQ para cada turno que você permanecer em combate (novamente, um resultado maior ou igual a 14 significa uma falha) para evitar ter que fazer um Ataque Total (ou qualquer outro tipo de comportamento meio insano e suicida). Você é evitado pela maioria das pessoas sensatas (redutor igual a -2 nos testes de reação para qualquer um que perceba que você é louco) — mas primitivos ou inferiores poderiam respeitar seu desprezo pela vida, confundindo-o com valentia (+2 para reações).

Boemia Compulsiva

-5 pontos

Você é um arroz-de-festa. Você tem que procurar uma reunião social pelo menos uma vez por dia, e participar pelo menos por uma hora. Você provará quase qualquer alucinógeno sem pensar duas vezes, e não é especialmente seletivo quanto a parceiros românticos — você aprecia música tocada bem alto e e mulheres (e/ou ou homens) quentes! Você é daquele que começa o dia com cerveja e sucrilhos.

Se encontrar uma festa que você poderia evitar por algum motivo, terá que ser bem sucedido num teste de IQ para conseguir se abster de participar (IQ+2 se for uma festa particular que você tem que furar). Depois que você estiver lá, terá que permanecer por pelo menos uma hora (pode fazer testes contra IQ uma vez por hora para ver se consegue sair), a menos que seja enxotado.

Você tem um bônus igual a +1 nos testes de reação (ou mais, se você for muito divertido) de outros boêmios, e um redutor igual a -1 nos testes de reação de gente séria.

Esta desvantagem combina aspectos de Alcoolismo, Vício e Luxúria — sem ser tão radical quanto qualquer uma delas. Contudo poderia certamente levar a qualquer uma delas ou a todas!.

Tetraplégico

-50 pontos

Você tem os braços e as pernas paralizados, ou talvez não os tenha realmente — não pode se locomover sem ajuda. Caso você tenha membros cibernéticos, não poderá ter esta desvantagem! Um Tetraplégico pode ter o valor de seus atributos DX e ST reduzidos até 6 sem que isto conte contra seu total de pontos em desvantagens — no entanto, qualquer valor abaixo deste conta. (Por exemplo, a diferença em pontos entre DX 5 e DX 6 é de 10 pontos, e assim DX 5 conta como 10 pontos de desvantagem).

Tetraplégicos podem ser bons netrunners ou hackers (se tiverem o equipamento adequado controlado pela voz). Alguns deles terão a Fantasia de que a Rede é a única “realidade”, e nunca terão vontade de se desconectar — têm um sistema automatizado para manter as funções corporais ou uma boa enfermeira!

Segredo

varia

Um segredo é algum aspecto de sua vida (ou de seu passado) que você tem que manter escondido. A informação, se for tornada pública, poderia prejudicar sua reputação, arruinar sua carreira, destruir suas amizades, e possivelmente até ameaçar sua vida!

O valor em pontos de um Segredo depende das conseqüências que traria caso fosse revelado. Quanto pior a conseqüência, maior o valor, como segue:

Embaraço Sêrio: Se esta informação se espalhar, você pode desistir de receber algum dia uma promoção, ser eleito, ou conseguir um bom aumento. Alternativamente, seu Segredo poderia ser tal que atraísse uma atenção pública indesejável se fosse conhecido -5 pontos.

Rejeição Total: Se seu Segredo for descoberto, toda sua vida mudará. Talvez você perca seu emprego e seja rejeitado pelos amigos e entes queridos. Talvez seja simplesmente molestado por admiradores, cultistas, parentes desaparecidos há muito tempo, ou pela imprensa. -10 pontos.

Prisão ou Exílio: Se as autoridades descobrirem seu Segredo, você terá que fugir, ou ficar preso por muito tempo (a critério do GM). -20 pontos.

Perigo de Morte: Seu Segredo é tão terrível que você poderia ser executado pelas autoridades, linchado por uma multidão, ou assassinado por agentes duma mega-corporação caso fosse revelado — você seria um homem caçado. -30 pontos.

Se um segredo for tornado público, haverá um efeito negativo imediato, conforme descrito acima, variando de embaraço sério a perigo de morte. Há também um efeito duradouro — você adquire repentinamente novas desvantagens permanentes, cujo valor em pontos é igual a duas vezes o do próprio Segredo! Os pontos destas novas desvantagens vão primeiro recomprar a desvantagem do Segredo, e podem então (apenas a critério do GM), ser usados para recomprar a desativação de outras desvantagens ou (raramente) para comprar novas vantagens. Pontos não utilizados são perdidos, e neste caso o valor em pontos do personagem é reduzido.

As novas desvantagens adquiridas têm que ser adequadas ao Segredo e devem ser determinadas (com a supervisão do GM) quando o personagem é criado. A maior parte dos Segredos se transforma em Inimigos, Más Reputações e Estigmas Sociais. Elas poderiam também reduzir seu Status ou Riqueza — cair de Podre de Rico a simplesmente Muito Rico é efetivamente uma desvantagem de -10 pontos. Alguns Segredos poderiam até transformar-se em desvantagens mentais ou físicas, embora isto seja raro.

Do mesmo modo, se o GM permitir que você recompre velhas desvantagens com os novos pontos, estas também terão que estar relacionadas ao Segredo. As desvantagens mais comuns cuja desativação poderia ser comprada são Senso do Dever e Dependentes.

Em geral, um Segredo será descoberto numa sessão de jogo específica se o GM tirar 6 ou menos em três dados antes de a aventura começar. Contudo, como acontece com todas as outras desvantagens, o GM não deve ater-se ao resultado dos dados — se ele achar que o Segredo deve ser descoberto, assim será!

O fato de um Segredo ser descoberto não significa que ele seja necessariamente tornado público. O personagem tem que evitar de alguma forma que ele seja revelado. Isto pode exigir que ele recorra à chantagem ou à extorsão, a roubar os documentos incriminadores, ou até a silenciar a pessoa que conhece o Segredo. No entanto, não importa qual seja a solução, ela será apenas temporária — o Segredo será descoberto uma vez ou outra até ser recomprado. A recompra de Segredos pode ocorrer automaticamente pelo fato de terem sido descobertos (ver acima) ou com pontos ganhos pelo personagem durante o jogo.

Identidade Secreta

varia

Uma Identidade Secreta é um tipo especial de Segredo. É uma outra persona que você usa para atividades que não deseja ver ligadas à sua pessoa “pública”. Note que isto não é necessariamente o mesmo que uma Identidade Alternativa. Caso sua Identidade Secreta não esteja apoiada em falsos registros de bancos de dados, ela não conta como Identidade Alternativa. Se sua identidade alternativa for usada (por exemplo) apenas para manter uma conta bancária secreta, e você nunca tentar “viver” aquela persona, então não se trata de uma Identidade Secreta.

Quando um PC tem uma identidade secreta, o GM deve fazer ocasionalmente um sério desafio à identidade, na forma de alguém que ameaça expô-la. Isto pode ser determinado aleatoriamente jogando-se três dados antes de cada sessão de jogo; no caso de um resultado menor ou igual a 6 haverá uma ameaça da identidade ser descoberta.

Qualquer personagem com um Status maior ou igual a 3 obtém -10 pontos extras pela Identidade Secreta, devido à atenção que a imprensa e o público dão a cada movimento seu. Neste caso, o GM deve introduzir uma ameaça à identidade se o resultado for menor ou igual a 7 ao invés de 6.

Se a Identidade Secreta for revelada, troque-a por duas vezes seu valor em novas desvantagens ou vantagens perdidas, como se fosse um Segredo normal.

Doença Contagiosa

-5 pontos

Você contraiu algum tipo de bactéria contagiosa resistente a antibióticos, retrovirus ou doença semelhante. A doença é transmitida somente por contato físico, sem proteção. Quem quer que saiba disso terá um redutor igual a -1 em seu teste de reação. Membros do sexo oposto que descobrirem resistirão automaticamente a quaisquer tentativas de sedução. A doença não é fatal — pelo menos imediatamente — mas pode produzir sintomas físicos (deixados a cargo da imaginação do jogador ou do GM).

Marca

Variável

Muitos heróis e vilões cyberpunk têm um símbolo especial — uma Marca que deixam na cena do crime, como forma de “assinar sua obra”. Para um street op, isto seria uma marca física; para um netrunner seria uma mensagem especial ou estilo de trabalhar.

Nenhum personagem pode ter mais que uma Marca. Ações múltiplas (por exemplo atar suas vítimas com fio telefônico roxo, pintar uma rã na parede e danificar todos os computadores do edifício) são considerados como o nível mais elevado de Compulsão, e não como múltiplas Marcas.

-1 ponto: É preciso pouco tempo para deixar sua Marca e ela não pode ser usada para chegar à sua identidade; ela é essencialmente uma Peculiaridade. Um exemplo típico é algo deixado no local — uma carta de baralho, um pequeno animal empalhado, e assim por diante — desde que não possa ser seguido e que tome pouco tempo.

-5 pontos: Sua Marca ainda é simples, mas você tem absoluta necessidade de deixá-la. Você não é capaz de sair de cena

enquanto não deixá-la, mesmo que seus inimigos estejam derrubando a porta.

-10 pontos: Como acima, mas deixar sua Marca aumenta as chances de sua captura — gravação das iniciais, notas, pistas que possam ser seguidas, e assim por diante. Deixar este tipo de Marca leva um mínimo de 30 segundos. Qualquer um que investigue a cena do crime e que examine sua Marca receberá um bônus igual a +2 em seu teste de Criminologia.

-15 pontos: Sua Marca é tão elaborada — embeber os assassinos capturados com uma certa colônia, pintar de rosa toda a cena do crime, escrever um longo poema para a polícia — que virtualmente assegura sua eventual captura (com esta desvantagem, o GM pode dar pistas no caso de um sucesso em um teste de Criminologia).

Lembre-se de que uma Marca é uma ação separada de capturar os tratantes ou cometer um crime. Invadir um sistema com um quebra-gelos customizado não é uma Marca; corromper todos os arquivos no sistema substituindo todo número “5” por um “7”, é.

Perícias

Conhecimento do Terreno (Ciber-espaço)

Esta é uma variante na perícia Conhecimento do Terreno, que dá a você domínio numa área particular da rede. Esta perícia pode não estar disponível em todas as campanhas — nem todos os mundos têm uma rede ciber-espacial. Veja o Capítulo 3 para maiores informações.

Eletrônica (Biônica)

Esta perícia permite que você trabalhe no circuito eletrônico especializado que compõe os equipamentos biônicos. Isto também inclui a manutenção e reparo de cyberdecks e de outros sistemas de interface neural.

Mecânica (Biônica)

Esta perícia permite que você repare a parte mecânica de equipamento cibernético. Para ser um técnico ciborgue completo necessita-se desta perícia e de Eletrônica (Biônica), acima.

Trato-Social

Numa campanha em que níveis sociais diferentes podem parecer como se fossem mundos completamente distintos, pode ser difícil representar um membro duma outra classe. Para que

um copróporado passe por um street op — ou vice-versa — não é fácil! Em geral é preciso ser bem sucedido em um teste de Trato Social para personificar alguém 3 níveis sociais distantes do seu. Se seu nível social “nativo” for negativo e você estiver tentando se passar por alguém de nível maior ou igual a 1 (ou vice-versa), será preciso um teste de Trato Social com um redutor igual a -2.

Sobrevivência (Urbana)

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

Novas Perícias

Hacking de computador

Mental/Muito Difícil

Esta perícia é usada para “entrar” num sistema (veja pág. 63). Não é preciso um cyberdeck — apenas um terminal comum com acesso ao sistema (diretamente ou através de uma rede de comunicações). No entanto, a perícia pode ser usada junto com um cyberdeck; veja abaixo. O valor pré-definido da perícia é Programação de Computadores-4. Veja o Capítulo 4 para mais detalhes.

Operação de Cyberdeck

Mental/Muito Difícil

Esta é a habilidade de operar um cyberdeck com controle neural; existe apenas em cenários onde existe uma Rede. Ela controla quão bem você se move pela rede, quantos programas

você é capaz de controlar ao mesmo tempo, e muitas outras variáveis. Veja o Capítulo 3 para mais informação.

A fim de manipular a Rede de formas diferentes da planejada por programadores originais, você precisará tanto desta perícia como de Hacking de computador. Quando você está entrando na Rede, seu nível de Habilidade efetivo em Operação de Cyberdeck não pode ser maior que seu NH em Hacking de Computador.

Produção de Vídeo

Mental/Média

Você tem familiaridade com equipamento de produção de vídeos, e pode dirigir com competência um show (TV, holovideo, filme, etc.). Esta perícia pode ser muito útil num cenário de vídeos de rock, políticos-artistas e meios de comunicação de massa.

Personagens

Reputação

Num cenário cyberpunk, a reputação é tudo — pelo menos para os tipos criminosos, vigilantes, tiras e corporados que constituem a maioria dos PCs. Quase todos os personagens devem ser criados com uma reputação... melhor ainda, com várias reputações, dependendo do tipo de pessoa com que ele estiver lidando. Se você não tiver uma reputação, você não é nada.

As reputações podem mudar, para melhor ou para pior, e precisam ser mantidas. Boas reputações são particularmente frágeis na grande cidade; se um personagem com uma reputação de herói ou de “durão” passa 3 meses sem fazer nada para mantê-la, o GM pode reduzir em 1 nível, o bônus de reação, a frequência de reconhecimento, ou o tamanho do grupo afetado.

Más reputações duram mais. Se um personagem passar 6 meses sem fazer nada para manter sua reputação atual, o GM pode diminuí-la. Isto exigirá que o personagem gaste alguns pontos para comprá-la.

É importante notar que uma “boa” reputação é simplesmente uma que provoque uma reação positiva. Para um guerreiro de rua, uma “boa” reputação poderia ser uma que lhe valesse um longo período na

cadeia... se a polícia pudesse provar alguma coisa, e se quisesse.

Estilo, Aparência e Reputação

Um estilo único ajuda você a ganhar e manter uma reputação — especialmente na rua. Da mesma forma, uma aparência marcante faz com que você seja facilmente lembrado. Se um personagem, na opinião do GM, tiver uma aparência ou um estilo verdadeiramente único, memorável mesmo no mundo populoso e saturado do cyberpunk, *dobro* o tempo necessário para que uma reputação se perca. Modificações exclusivas são o caminho mais fácil para se conseguir uma aparência excepcional.

Melhorando a Reputação

Da mesma forma, sempre se deve permitir que os personagens gastem os pontos que ganham para melhorar suas reputações, desde que suas ações (ou auto-promoção) tenham sido do tipo que ganha o respeito dos que estão à sua volta. Quanto melhor a reputação, mais trabalhos estarão a espera, especialmente na economia do submundo!

Riqueza e Status

A riqueza média inicial num mundo cyberpunk é de \$10.000. Se o GM não cobrar pontos de personagem para melhorias e equipamentos cibernéticos, então quase todos os jogadores irão querer começar no mínimo Muito Ricos. Isto normalmente tem como resultado personagens muito “irreais”, e fica difícil criar personagens da literatura cyberpunk. C.punk está cheio de gente com hardware muito caro (implantados ou não) mas sem fonte de renda!

Para criar um personagem que tenha muito aparato ultratecnológico (seja pela razão que for) mas que não seja realmente rico, o GM pode deixar os jogadores trocarem até 30 pontos de personagem por equipamento ou trabalho cirúrgico, no momento de sua criação. Cada ponto vale \$5.000 em ciber-tecnologia. *Não se deve permitir que o jogador converta isto em dinheiro!* Caso precisem apenas de uma grana extra, use a regra geral: um ponto vale um mês de salário.

Isto permite a criação de personagens como o punk de rua que deu muita sorte e comprou um bocado de cyberwear, o guarda-costas a quem o empregador pagou modificações caras, ou o netrunner que construiu um sistema super-especial com peças recuperadas ou componentes roubados.

Formas de Riqueza

Num mundo cyberpunk, o grosso da riqueza existe na forma

de crédito (veja pág. 102). Os cidadãos cumpridores da lei usam transatores de crédito, e raramente vêem dinheiro vivo. Na verdade, alguns governos podem proibir o papel moeda. O GM é quem toma estas decisões quando o mundo é criado; veja na pág. 101 uma discussão detalhada sobre as possíveis economias do futuro.

Status

Status será importante principalmente para o pessoal das corporações... mas para eles é muito importante. Para um corporado, um subalterno com grande reputação é ainda um subalterno. Veja a seguir um exemplode Níveis sociais típicos para um mundo cyberpunk:

7	Presidente (megacorp. ou EUA); figura importante da mídia	\$50.000+
6	Governador; senador; oficial corporado	\$20.000
5	VP Senior Corporado; figura da imprensa	\$10.000
4	VP Corporado	\$7.500
3	VP Júnior Corporado; figurinha da imprensa	\$4.000
2	Gerência intermediária Corporada	\$2.400
1	Funcionário Corporado; policial	\$1.200
0	Cidadão Comum	\$800
-1	Pobre	\$300
-2	Street op	\$200
-3	Sem Teto, irremediavelmente Pobre	\$100

Empregos

Pagamentos de Uma Só Vez

A tabela de Empregos (na próxima página) pode ser usada como guia para o pagamento de salários adequados para trabalhos temporários. Haverá momentos em que os PCs precisarão de empregados temporários - seja para trabalho braçal, algum trambique, ou programação de computadores. Como regra geral, descubra quanto a pessoa ganharia em um dia se fosse empregada tempo integral, e então dobre o valor. Este é o custo por dia do empregado.

Empregados muito qualificados (NH maior ou igual a 16) demandarão o quádruplo da tarifa diária. Se o trabalho for ilegal, a tarifa será de 5 a 10 vezes a normal, dependendo de negociação.

Exemplo: Os PCs necessitam de um Piloto para uma operação que durará três dias. Dividindo \$2.000 (o salário mensal normal de um Piloto) por 30, temos uma tarifa diária igual a \$66. Isto seria dobrado para \$132 por dia para um trabalho temporário. Se o piloto tivesse um NH igual a 17 na perícia, a tarifa seria \$264.

Tabela de Empregos

Pobres

	<i>Teste</i>	<i>Falha Crítica</i>
*Pedinte (nenhum), \$125	10	-1s/4D
*Membro de Gangue (Manha 11+, qualquer perícia de combate 10+), \$325	Pior PR	-1s, 2D/-1s, 6D
Vendedor Ambulante (Manha 10+, Comércio 9+), \$325	Pior PR	-1s/-1s, preso
Em Seguro Desemprego (sem qualificações), \$300	10	-1s/eliminado dos testes,re-submete dentro de 6 meses

Batalhador

Garçom [perícia profissional (Servir) 10+], \$700	PR	-1s, EP/-1s, EP, 3D
*Jogador (Jogo 11+, Lábia-10+), \$650	Pior PR	-1s/-1s, 4D
*Líder de Gangue (Manha 13+, qualquer perícia de combate 12+), \$500	Pior PR	-1s, EP/-1s, 5D, preso
*Gueisha (Sex Appeal 10+), \$75 X PR	PR	-1s/-1s, preso
Servo (Tato Social 10+) \$50 x PR	PR	-1s/-1s, EP
*Neo-samurai (quaisquer duas perícias de combate 11+), \$750	Pior PR	-1s, 2D/-1s, 5D
*Ladrão (Manha 11+, DX 11+), \$475	Pior PR	-1s, preso/-2s, preso, 3D

Médio

Guarda-Costas (uma perícia de combate em 12+, ST 11+), \$1.000	ST	-1s, EP/-1s, EP, 4D
Servidor Público (Administração 11+), \$1.150	Pior de PR, IQ	-1s/-1s, EP
Operador de Computador (Operação de Computadores 11+), \$1.175	PR	-1s/-1s, EP
Detetive (Criminologia 12+, Jurisprudência ou Manha 12+), \$975	Pior PR	-1s/-1s, Perde Licença (testa em 1 ano)
Traficante de Drogas (Manha 11+, Comércio 11+), \$95 X Comércio	Pior PR	-1s, preso/-3s, 4D
*Agiota (Contabilidade 10+, Manha 10+), \$90 X Pior PR	Pior PR	-1s/-3s, 4D
Mecânico (qualquer Mecânica 12+), \$100 X Perícia	PR	-1s/-1s, EP, 2D
*Mercenário (quaisquer 3 perícias de combate 11+), \$1.000	Pior PR	-1s, 2D/-2s, 5D
*Netrunner (Hacking de computador 12+, Operação de Cyberdeck 12+), \$100 X Hacking de computador	Pior PR	-1s/-2s, 3D
Repórter (Pesquisa 12+, Trovador ou Fotografia ou Escrita 12+), \$1.100	Pior PR	-2s, 1D/EP, 2D
Balconista (Comércio 11+, nenhum atributo menor que 8), \$900	Pior PR	-1s/EP
*Doutor Ambulante (Medicina 10+, Manha 11+), \$100 X Perícia Clínica	Pior PR	-1s/-2s, 3D
Professor (Ensino 11+), \$1.050	Ensino	-1s/EP
Técnico (qualquer perícia científica 11+), \$100 X Perícia	PR	-1s/EP, 2D

Confortável

Programador de Computador (Programação de Computadores 12+), \$3.500	PR	-1s/-1s, EP
*Chefe do Crime (Manha 14+, Administração 12+), \$7.500	Pior PR	-3i, preso/-6i, 5D
Médico (Pedagogia 13+), \$11.000	PR	-1s/-2s, EP, perde licença
Engenheiro (qualquer perícia de Engenharia 12+), \$7.500	PR	-1s/-1s, EP, 2D
Juiz (Jurisprudência 12+, Criminologia 10+, Status 2+), \$8.600	Pior PR	-1s/-1s, EP, 2D
Advogado (Jurisprudência 12+, Status 1+) \$15.000	Pior PR	-2s/-2s, EP, caçado
Executivo Corporado Nível Médio (Administração 12+, Status 1+, Liderança 12+), \$12.500	Pior PR	-1s/-1s, EP
Piloto/Motorista (Condução ou Pilotagem 11+), \$2.000	PR	-1s, EP/-1s, EP, 6D
Oficial de Polícia (Criminologia 11+, Pistola 12+, Poderes Legais), \$2.050	Pior PR	-1s, 2D/-1s, suspenso por 1D meses, 4D
Político (Política 13+, Trovador ou Lábia 12+), \$11.000	Pior PR	-1s, -1 Status/-1s, EP, preso
Atleta Profissional (qualquer perícia Esportiva 14+, nenhum atributo menor do que 10), \$1.000 X perícia	Perícia	-2s, contundido por 1D-2 meses/3s, 2D, permanentemente incapacitado
Líder Religioso (Ocultismo ou Teologia 11, Trovador 12+, Status 1+), \$4.000	Pior PR	-1s/-3s, EP, expulso
Dono de Cortiço (Administração 12+, dono de propriedade), \$12.500	PR	-2s/-2s, perde os inquilinos por 1D meses
*Contrabandista (Lábia 12+, Falsificação 10+, Condução ou Pilotagem 12j+), \$15.000	Pior PR	-1s, veículo em custódia por 2D semanas/-2i, 4D
Espião (quaisquer três perícias de ladrão/espião 12+, Trato Social 12+), Soma dos NH em perícias de Ladrão/Espião X \$250	Pior PR	-1s, 2D/-1s, capturado pelo inimigo, 4D
Apresentador de TV/Trí-D (Jornalismo 13+, Trovador ou Escrita 12+), \$25.000	Pior PR	-1s/-2s, EP

Rico

Engenheiro Cibernético (Engenharia (Cibernética) 15+, Status 2+), \$100.000	Perícia	-1s/-3s, EP
Político de Alto Nível (Política 15+, Status 3+, Lábia ou Trovador 13+, Carisma), \$75.000	Pior PR	-1s, -1 Status/-3i, EP, -2 Status
Celebridade Importante (Dissimulação ou Trovador ou Instrumento Musical ou Canto 14+, Status 3+), \$150.000	Pior PR	-2s/-41, Status -3, EP
Importante Figurão do Crime (Manha 15+, Administração 13+, Lábia 13+), \$160.000	Pior PR	-4s, preso/-6i, preso, 4D
Alto Executivo Corporado (Administração 14+, Trato Social 13+, Status 3+, Contabilidade 12+, Comércio 12+) \$175.000	Pior PR	2s/6s, EP, -2 Status

*indica uma ocupação de freelancer (veja MB, pág. 193-194)

Personagens

CYBERWEAR



À medida que o homem aprende mais sobre seu corpo e sua mente, e os computadores se tornam menores e mais sofisticados, a união de homem e computador se torna inevitável. Membros e implantes biônicos darão ao homem habilidades com as quais ele havia apenas sonhado. Interfaces neurais permitirão que o homem faça do computador uma extensão de sua mente. Estas melhorias - coletivamente conhecidas como cyberwear - são partes integrantes da maioria dos mundos cyberpunk.

*Nota: Grande parte dos equipamentos descritos neste e no próximo capítulo são tirados da seção NT8 do **GURPS Ultra-Tech**. Foram incluídos aqui para que ninguém fosse obrigado a comprar os dois livros.*

Estes preços assumem que a tecnologia é razoavelmente comum, mas grande parte dela permanece fora do alcance do cidadão médio. Numa campanha em que cyberwear é ainda uma novidade, e tecnologia de ponta, o GM pode querer aumentar seu custo significativamente. Num mundo em que cyberwear é um item corriqueiro, os preços devem cair dramaticamente.

Cyberwear na Campanha

Num cenário cyberpunk, quase todas as partes do corpo podem ser substituídas ou melhoradas. Pode-se instalar motores num braço ou perna cibernética, tornando-os muito mais poderosos que um membro natural. À medida que a tecnologia progride, o mesmo ocorrerá com a habilidade de se dar uma aparência “normal” a um membro cibernético – desde folículos capilares até suor.

Normalmente é possível encontrar peças. Serão mais baratas, mas podem ou não valer a pena, e poderão ter defeitos que não sejam facilmente indetectáveis à primeira vista. 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”.

Uma pessoa com cyberwear (quer biônico ou implantado) é às vezes chamada de ciborgue, ou “cromada”. Qualquer um destes termos pode ser um insulto ou apenas uma descrição. Os termos “biônico” e “implante” indicam cyberwear. Geralmente um implante é interno, enquanto um biônico é um membro, olho, etc.

Supõem-se que os itens descritos neste capítulo são o que há de mais avançado. Vários parâmetros podem ser alterados se o GM desejar customizar seu mundo:

Partes biônicas pesam aproximadamente o mesmo que as naturais e são tratadas da mesma forma a menos que se especifique o contrário. Lembre-se, partes biônicas são ligadas à carne natural. Façanhas sobre-humanas realizadas com imprudência podem danificar regiões não biônicas do corpo.

Dependendo da campanha, o GM pode decidir que para adquirir estas vantagens deve-se pagar com pontos de personagem. Listamos os custos em pontos sugeridos para cada artefato.

Energia

Membros biônicos exigirão uma fonte confiável de energia muito menor do que a tecnologia atual pode fornecer. A premissa geral é a de que pequenos implantes precisam apenas da energia elétrica corporal, e que os maiores utilizam as células de energia descritas na pág. 43. Elas são muito mais poderosas que as conseguidas com tecnologia de células de energia disponível da década de 90; membros biônicos necessitarão de muito mais potência do que é possível com as células de energia atuais. Mesmo assim, o GM poderia exigir trocas frequentes de células de energia, especialmente se acompanhar a energia extra consumida com atividades desgastantes (mover uma rocha de 300 kg. exigirá mais energia que uma de 30 kg.). Obrigar os personagens a procurar uma tomada ou uma célula de energia poderá suavizar o ritmo de uma campanha.

Seria possível usar motor a combustão. Uma célula de energia que transforma hidrogênio em oxigênio pode ser bem eficiente e razoavelmente segura numa reação controlada – uma pessoa ativa poderia necessitar de várias “recargas” por dia para seus membros, mas ao menos a tecnologia é viável.

Um desenho com volante poderia ser uma idéia muito boa. Não há limite teórico sobre quanta energia um volante pode armazenar; depende apenas de quanta fricção interna o desenho possa eliminar. O proprietário ainda teria que carregar a cada noite, e o limite de velocidade de recarga também poderia ser um problema.

Embora haja poucos limites teóricos na tecnologia de volante, há muitos problemas de engenharia a cada passo de melhoria, e assim o

GM poderia estabelecer os limites que bem entendesse sobre quanta energia um volante pode armazenar e sobre quanto tempo seria necessário para recarregar. Além disso os volantes têm forte ação giroscópica, e assim teriam que ser contidos numa espera que os permitisse manter uma orientação constante.

Uma mini-reação nuclear como a descrita no seriado de televisão “O Homem de Seis Milhões de Dólares” é possível se a tecnologia tiver avançado a ponto de ter desenvolvido um campo adequado de isolamento dos nêutrons. Isto poderia ser qualquer coisa desde um novo tipo de campo de retenção até um isótopo com efeito amortecedor de nêutrons.

O GM tem também que decidir se uma fonte de energia está localizada dentro do membro ou melhoria (um olho biônico poderia ser pequeno demais para conter sua própria fonte de energia), se este não for o caso, onde estará. Algumas fontes de energia poderiam ser tão grandes que teriam que estar localizadas na parte inferior do tronco.

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 o GM quiser que os personagens sejam capazes de erguer várias toneladas, precisa dar um jeito de reforçar o esqueleto inteiro ou ele se esfacelará.

Custo e Disponibilidade

Custos, tempos de instalação, tempos de recuperação, e outros dados listados neste capítulo são sugestões; o GM determina o que realmente se encontra à disposição de quem, e a que preços. Os dispositivos de tecnologia mais avançada serão experimentais, e assim um PC poderia obtê-los apenas através de um Patrono, caso realmente pudesse.

As regras descritas aqui assumem que a instalação de cyberwear é relativamente simples. Se forem necessárias instalações mais sofisticadas, existirão poucas delas, e elas serão mais caras e menos acessíveis. O GM poderia exigir toda uma aventura apenas para se conseguir as concessões necessárias para a operação.

Se a tecnologia for comum, existirão clínicas clandestinas disponíveis para todos os tipos de ciber-cirurgia barata (e às vezes ilegal). Como elas não são, por definição, regulamentadas, a qualidade de cirurgia disponível variará muito – desde o melhor trabalho disponível até o açougue da esquina. Veja Tráfico de Órgãos, pág. 98.

Efeitos Sociais

Os usuários de cyberwear terão que enfrentar suas próprias diferenças – e a maneira como eles são vistos pelos demais. Em muitas sociedades, transformar-se total ou parcialmente em uma máquina pode ser considerado um Estigma Social. Os ciborgues poderiam sofrer perdas em sua Aparência, dependendo da natureza e sofisticação de seu aparato, e ter seus testes de reação submetidos a redutores num mundo onde existe Intolerância contra robôs e ciborgues. É claro que pessoas “cromadas” nem sempre são odiadas ou temidas – se muitos veteranos de guerra tiverem transplantes biônicos, pode ser que os ciborgues sejam até respeitados!

Instalação e Remoção

Leva um mês para se recuperar da operação de implante de um membro biônico e aprender a usá-lo. A maioria dos chips, implantes e órgãos biônicos requer duas semanas de recuperação. A operação para se ligar ou implantar uma parte custa \$20.000 (\$30.000 para olhos), a menos que o texto diga o contrário para um aparato específico. 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% da tarifa. Para se fazer a ligação de uma parte biônica, é necessário fazer um teste de habilidade na perícia em que o operador tiver o menor NH entre Cirurgia e

Eletrônica (Biônica). Olhos biônicos são mais difíceis de se trabalhar – faça um teste com um redutor adicional igual a -2. Uma falha tem os mesmos efeitos que qualquer outra falha cirúrgica (veja MB, pág. 56) e pode danificar ou destruir a parte biônica. O GM pode decidir que uma falha crítica significa que a parte biônica aparentemente foi ligada com sucesso, mas posteriormente apresentará uma disfunção catastrófica (as condições ficam a cargo do GM). Neste caso o mestre pode estabelecer que a parte é Volúvel ou Predisposta-a-Falhas (veja pág. 31) – mas que o proprietário não receberá o dinheiro que teria economizado se tivesse comprado de início uma parte de qualidade inferior!

Dano a Partes Biônicas

Todos os membros biônicos têm DP 1, 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, 6 para uma perna biônica ou 15 para desabilitar um corpo inteiro ciborgue (deixando o ciborgue inconsciente). Um ciborgue completo só morre quando seu atributo HT chegar a -75.

O dano sofrido pelas partes biônicas não produz qualquer tipo de atordoamento, sangramento, perda temporária de DX ou outros efeitos “dolorosos” a menos que seja especificado na descrição de uma determinada parte. No entanto, as partes biônicas não se restabelecem naturalmente – precisam ser reparadas ou substituídas.

Remoção Violenta de Membros Cibernéticos

Quando alguém tenta arrancar à força (ou amputar) um membro biônico de seu proprietário ainda vivo, é necessário fazer uma Disputa Rápida entre a ST do arrancador e o (NT do membro biônico + ST do proprietário). Se o arrancador estiver usando um método que não seja sua própria força (por exemplo, a ST de um exoesqueleto, uma desfibriladora industrial, etc.), o GM deve atribuir a esse método uma ST temporária (caso já não tenha) para realizar a Disputa Rápida.

Faça uma avaliação de dano. Caso o arrancador tenha perdido a Disputa Rápida, ele conseguirá provocar apenas a metade do dano obtido (arredonde para cima). Se o arrancador tiver ganho a Disputa Rápida (ou não tiver havido Disputa Rápida), o dano será normal.

Se a tentativa de remoção do membro fizer com que ele perca mais da metade de seus pontos de vida, ele ficará incapacitado - permanecerá

ligado, mas não funcionará mais. Se o número de pontos de vida do membro chegar a zero ou ficar negativo, ele terá sido arrancado. Qualquer membro que tenha sido arrancado à força estará danificado – será preciso um engenheiro biônico para colocá-lo novamente em ordem. Partes biônicas danificadas alcançam de 10 a 60 % de seu valor original, e podem ser encontradas com frequência no mercado negro.

Sim, a remoção de partes biônicas é difícil de ser feita na força bruta. Elas estão embutidas no corpo, ligadas diretamente aos ossos e aos músculos – em muitos casos, uma parte biônica está mais ligada à carne que uma verdadeira! Lembre-se, porém, que se alguém realmente quiser arrancar uma perna biônica, trará equipamento pesado...

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 de HT 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 o dobro do estrago necessário para incapacitá-lo, ele terá que ser substituído – será impossível consertá-lo.

Eletrônica (Biônica) e Mecânica (Biônica) são ambas necessárias para reparar partes biônicas; o tempo necessário para fazer um trabalho de qualidade é 2D-NT horas, com o mínimo de uma hora. Pode-se tentar fazer reparos de emergência no campo com qualquer uma das duas perícias. Eles não devolverão os pontos de HT 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.

Alterações Biônicas

Certos modificadores (tanto melhorias como limitações) podem ser aplicadas a qualquer equipamento biônico. Isto faz com que seu preço suba ou desça uma determinada porcentagem. Se o GM estiver cobrando pontos de personagem pelo equipamento, seu custo também será modificado segundo o mesmo percentual (arredonde para cima).

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 os quais queira escolher um e possivelmente outros fins – umdisfarce, talvez, ou por estar na moda. Partes totalmente internas (p.ex. um Eloquência) não podem ser removíveis.

Volúvel

-10%/-20%

Numa situação de tensão (combate ou outra situação qualquer, determinada pelo GM), este equipamento ficará sem funcionar durante 1D minutos. A economia em pontos de personagem depende de quão freqüentemente o equipamento falha:

Economia	Resultado que indica Falha (3D)
-10 %	15 ou mais
-20 %	13 ou mais

Desta maneira, um personagem poderia comprar um biomonitor de \$10.000 por apenas \$9.000. Mas se durante um combate, o jogador jogar 3 dados e obtiver um resultado maior ou igual a 15, o biomonitor deixará de por 1D minutos. 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.

Predisposta-a-Falhas

-10%/-20%

Isto se parece com Volúvel, descrita acima, exceto que o equipamento simplesmente para de funcionar até poder ser reparado por um ciber-técnico competente. Mesmo depois de consertado, o equipamento

continuará sendo temperamental e se quebrará de vez em quando.

Economia	Resultado que indica Falha (3D)
-10 %	16 ou mais
-20 %	17 ou mais

Rejeitada

-20%/-40%

Isto é o resultado de controle de qualidade inadequado, e também freqüentemente ocorre com equipamento recuperado de cadáveres. Uma vez por semana o portador tem que fazer um teste de Vitalidade (Um resultado maior ou igual a 15 neste teste sempre significa uma falha). Se falhar, seu corpo começará a rejeitar o implante cibernético. Depois disso, ele terá que fazer um teste de Vitalidade todos os dias (novamente, um resultado maior ou igual a 15 sempre significa uma falha). Uma falha significa que ele perde um ponto de vida. Trata-se de um dano sistêmico, mas um médico competente seria capaz de tratar este problema como o faria com um ferimento normal. Contudo, a condição não pode ser curada até que um engenheiro cibernético remova o membro e o repare (e o personagem pague os pontos extras, se necessário!).

A versão normal desta modificação é uma limitação de -20 %. Às vezes o problema é mais sutil; neste caso os testes para evitar rejeição e dano são feitos contra HT+1 (com os mesmos resultados máximos). Contudo, a condição só pode ser detectada com um teste de Diagnóstico com um redutor igual a -6, e não pode ser tratada numa base progressiva, embora possa ser curada com uma remoção e uma revisão, como foi descrito acima. Esta versão é uma modificação de -40 %.

Aparência Artificial

50%/-80%

Todos os custos de cyberwear assumem que eles são feitos cuidadosamente para parecerem e darem a sensação de serem idênticos aos equivalentes humanos – esta é uma das razões porque o visor noturno custa tão mais que um par de óculos equivalente. Um artefato biônico que possa ser visto de perto como artificial (o que requer um teste de Visão) e parece artificial ao tato, custa a metade, enquanto substitutos obviamente artificiais (membros reluzentes de prata, olhos luminescentes, etc.), custam 1/5 dos normais.

Ciber-membros

Mão

varia

Uma mão biônica acrescenta um ponto à DX do personagem quando ele estiver realizando qualquer tarefa manual que envolva essa mão, e aumenta a ST para 12 para finalidades de agarre e dano corpo a corpo (apenas para segurar, estrangular ou esmagar). Custa \$12.000. Pelo décuplo desse preço é possível encontrar uma mão com ST 13 ou DX +2; Por 50 vezes pode-se encontrar uma mão com ST 13 e DX +2. O custo aumenta em 50% para cada ponto que se adiciona a DX ou ST (p. ex. DX+3 custa 75 vezes o normal). Os bônus de destreza se aplicam apenas às ações realizadas com a mão biônica. O custo em pontos é igual a 1/8 do custo normal para o aumento em DX ou ST.

Braço

varia

O mesmo que para mão, exceto que a ST de um braço biônico – e da mão que pertence a este braço – é 14. O custo é \$25.000. Pelo décuplo deste valor é possível encontrar um braço com ST 15 ou DX +2; por 50 vezes este valor, pode-se encontrar um braço com ST 15 e DX+2. O custo dobra para cada ponto que se adiciona a ST ou a DX. Façanhas que exigem duas mãos para serem realizadas demandam dois braços biônicos para que se ganhe qualquer bônus adicional em ST ou DX. Bônus de destreza não se aplicam a ações que envolvam o corpo inteiro, como um Deslocamento ou uma Esquiva. A compra de um braço biônico inclui a mão; assim, você não tem que pagar separadamente por ela. (Pode-se, contudo, incrementar a mão separadamente pagando-se o custo para aumentar sua ST ou DX com relação à do braço). O custo em pontos é igual a 1/4 do custo normal para o aumento de DX ou ST.

Perna

varia

Por \$25.000 (10 pontos) você pode comprar uma perna biônica que aumenta seu Deslocamento e a distância que você é capaz de saltar em 25%, arredondados para baixo. (Um Chute tem que ser dado com uma perna biônica para ganhar o bônus). Acrescenta também +2 ao dano provocado por um chute dado com essa perna. Uma perna com 50% de bônus custa \$50.000 (20 pontos); cada aumento sucessivo de 25% em seu Deslocamento e distância que você é capaz de saltar originais custa o dobro da quantia necessária para o aumento anterior, mais 10 pontos.

Você tem que comprar duas pernas se quiser que a Esquiva seja aumentada junto com o Deslocamento. Caso as duas pernas não tenham um bônus de Deslocamento igual, sua Esquiva será modificada pelo menor dos dois bônus.

Corpo Ciborgue Completo

\$250.000

120 pontos

Todos os membros, olhos e ouvidos têm que ser biônicos. O tronco e boa parte da cabeça são substituídos por partes artificiais. A pessoa é um ciborgue completo, apenas seu cérebro é humano, sem necessidade de

comer, beber, excretar ou respirar, e sem a capacidade de ter ou de fazer filhos (embora, caso se pague o custo total de um corpo que não pareça artificial, as características sexuais sejam mantidas). Ele não pode recuperar os pontos de vida perdidos sem consertar as partes atingidas, mas é imune a venenos e doenças, e é capaz de sobreviver no vácuo. Braços biônicos aumentam seu atributo ST em 50% (ou Deslocamento, etc. incrementos de 50% por perna) já que eles não estão mais limitados pelas fragilidades humanas. O ciborgue tem 15 pontos de vida ao invés de sua HT normal (golpes direcionados contra os membros não são deduzidos desses 15, afetando apenas o número de pontos de vida associados aos membros), e uma RD igual a 3 para o tronco.

A modificação custa \$250.000 (ou opcionalmente 120 pontos de personagem), mais o custo dos membros, olhos e ouvidos escolhidos. Trata-se de uma cirurgia muito avançada, e provavelmente seria rara mesmo num mundo em que implantes de apenas um membro biônico fossem comuns.

Blindagem de Ciber-membro

\$10.000 por ponto

1 ponto

Blindagens de ciber-membro, sejam de aço reforçado ou de ligas mais avançadas, são fáceis de se obter e não são muito caras. Custam \$10.000 (1 ponto) por ponto de RD por membro; três pontos de RD acrescentam um ponto à DP da mesma, até um máximo para a DP igual a 6 (a RD pode continuar sendo incrementada além desse ponto, mas a DP permanece fixa). Um ciborgue completo pode blindar sua cabeça pelo mesmo preço, e o tronco pelo dobro. Esta é uma blindagem intrínseca que o protege contra todos os ataques. Observe que a blindagem normal é freqüentemente mais barata, mas algumas pessoas gostam de ter suas vantagens “incorporadas”.

Compartimentos Ocultos

\$1.000

1 ponto

Um braço ou perna biônicos podem ter um compartimento grande o suficiente para qualquer objeto pequeno de formato razoável que não ultrapasse 1 kg. Não há desconto por parecer artificial – é oculto!

Membros Especiais

varia

varia

O GM pode conceber ciber-membros especiais que dêem aos personagens habilidades especiais, ou permitir que os jogadores dêem sugestões. No *GURPS Supers* você encontrará sugestões de habilidades e seu custo em pontos. Por exemplo, um personagem num ambiente Ártico poderia desejar a habilidade de se locomover normalmente sobre o gelo. O *GURPS Supers* descreve esta vantagem (Ice Skates, 5 pontos). Cabe ao GM estabelecer um custo razoável em dinheiro e descrever a aparência da ciber-modificação.

Armas e Acessórios

Qualquer armamento embutido incluirá seus próprios circuitos localizadores de defeitos que o portador pode monitorar. Por exemplo, um laser indica um nível baixo de carga em suas células de energia com um suave tom de aviso, que não pode ser ouvido por mais ninguém. O esgotamento de suas células de energia, ou dano no armamento, produziriam tons diferentes. Um personagem com Legenda ótica (pág. 35) poderia obter informações mais específicas sobre a arma simplesmente desejando.

Garras

\$4.000/\$8.000

15/40 pontos

Trata-se de garras-navalhas implantadas nas mãos do usuário. Podem ser completamente retraídas ou estendidas à vontade. São úteis também para escalar, acrescentando +1 à perícia de Escalada.

A versão mais barata é um tanto curta e provoca +2 pontos extras de dano em qualquer forma de combate “desarmado”.

As garras mais caras têm de 15 a 20 cm de comprimento, e brotam das articulações e não das pontas dos dedos. Sua utilização faz com que o dano

causado pelo portador seja modificado para GDP/Perfuração ou BAL/Corte. O bônus devido ao Karatê, se houver, deve ser somado ao dano final. Versões feitas com plasduro não são detectáveis por detectores de metais.

Divida por dois o custo em dinheiro e pontos se apenas uma das mãos for equipada com garras. Existem também garras para os pés pelo mesmo custo, com o mesmo efeito – um chute (descalço) está submetido a um redutor igual a -2 no seu ataque mas provoca o dano citado acima +1; se um personagem possuir garras nas mãos e nos pés, ele terá um bônus igual a +2 adicionado ao seu NH em Escalada quando estiver fazendo descalço e sem luvas. 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. Se forem de plasduro (invisível a muitos sensores), aumente o custo em 50%. Pode-se também acrescentar garras em mãos ou pés biônicos; o custo neste caso é a metade. E não existe desconto por aparência artificial. Garras falsas custam \$20 e são coladas – uma modificação estritamente cosmética, que é popular entre os cyberboys (veja p. 13) e adolescentes.

Cyberwear

Reservatório de Veneno

\$1.000

10 pontos

Trata-se de um reservatório de veneno (ou outros produtos químicos – alucinógenos são sempre os favoritos) que é compatível com garras ou lâminas. Um reservatório de veneno numa mão sem garras vem com pequenos “arranhadores” sob as unhas, os quais não provocam dano extra mas permitem que o veneno seja aplicado mais rapidamente. O reservatório de veneno também pode ser usado para embeber munição de armas localizadas no braço.

Um reservatório de veneno contém 50 doses e pode ser reabastecido. 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 poderia ser muito perigoso caso a mão seja real!

Ferrão

\$2.000

15 pontos

Trata-se de uma agulha de injeção implantada na boca, usualmente sob a língua ou num incisivo oco. São apreciados por assassinos e agentes especiais. É preciso um sucesso numa tentativa de morder (veja MB, pág. 111) em combate de perto (ou um beijo...) para colocá-lo em operação. Em vez de provocar dano, a agulha injeta uma dose de qualquer droga ou veneno; a vítima pode sentir uma leve ferroadinha (requer um teste de IQ para ser notada). Num ser humano normal é possível instalar até dois ferrões. Diferentemente da maioria dos implantes, os ferrões não podem ser detectados sem um exame médico completo.

Uma variedade de outras armas exóticas pode ser instalada na boca ou nos órgãos genitais. Algumas provocam dano real; a maioria injeta drogas ou veneno na vítima. Geralmente, devido à sua natureza, não há defesa contra este tipo de ataque. Se a arma for volumosa ou incomum, pode-se permitir que a vítima em potencial faça um teste contra IQ+Prontidão para ver se ela percebe o ataque iminente.

Os GMs ou jogadores que desejarem tais modificações poderão usar sua imaginação...

Implante de Armas

\$8.000 a cada ½ kg de arma

5 pontos

Uma arma pode ser implantada cirurgicamente dentro da carne viva, para ser disparada com um comando mental. A arma não será perceptível, a menos que o usuário passe por raios um exame de raios X ou até que ela dispare. Os pontos de abertura para carga e disparo serão escondidos por pele falsa até o momento de serem utilizados.

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. Pelo fato de ser fácil fazer pontaria (basta apontar e atirar), diminui-se TR em 2, mas a falta de mira reduz Prec em 1.

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 2,5 kg.; a TR diminui em 2, Prec em 3. A recarga é feita através de uma abertura escondida no antebraço.

Uma arma pode também ser embutida numa perna, disparando pelo

calcanhar. Isto é um pouco mais incômodo (aumenta-se TR em 2 e diminui-se Prec em 5) já que o usuário tem que se firmar sobre uma perna para atirar. Em contrapartida, pode-se instalar armas pesando até 4,5 kg. dessa forma. É possível fazer implantes de armas em outras regiões do corpo, a critério do GM.

O implante de uma arma custa \$8.000 para cada ½ kg. de peso da arma (mínimo de ½ kg.), mais o custo normal da própria arma.

Montagem de Arma

\$2.000 a cada ½ kg de arma

5 pontos

Um membro biônico pode conter uma arma de feixe ou de fogo escondida conforme descrito anteriormente. Os pesos são os mesmos, exceto que uma mão bionica pode esconder uma arma de até 1 kg. Isto não requer uma segunda operação – trata-se apenas de um membro biônico modificado. A função é a mesma descrita para armas implantadas (acima).

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 Eletrônica (Médica ou de Armas)-4 para ver se consegue interpretar corretamente os resultados.

A montagem da arma custa \$2.000 para cada ½ kg. de arma instalada, caso esteja sendo montada num membro novo; dobre o custo caso se esteja armando um membro existente. O custo mínimo para uma montagem em mão é de \$5.000. A arma tem que ser paga separadamente.

Caso se tenha optado pelo desconto dado para uma modificação obviamente artificial, então *qualquer um* perceberá que o membro tem uma arma embutida!

Dispositivo de Mira

\$10.000

15 pontos

Esta modificação é utilizável apenas com uma arma de projétil ou laser embutida e um olho biônico. Ela projeta um retículo no campo de visão, mostrando onde o disparo acertará. O uso dessa modificação dá um bônus igual a +2 no teste de ataque. Se você tiver mais de uma arma embutida, custará \$10.000 (4 pontos) por arma para aumentar a capacidade de armazenamento de dados do olho.

Dobre o preço para cada ponto adicional no bônus no teste de ataque até um bônus máximo igual a +5. O bônus no teste de ataque devido ao uso de uma Arma com Elo não deve ser adicionado ao bônus devido à mira laser, mesmo que a arma a possua.

Uma versão experimental deste equipamento poderia ser usada com uma arma independente, ligada ao usuário através de uma tomada de interface.

Outros Implantes

varia

Fica a critério do GM a decisão sobre a possibilidade de se instalar qualquer acessório de aproximadamente mesmo tamanho e peso das armas descritas acima, com leituras e controles ligados ao sistema nervoso do usuário para permitir operação direta. Por exemplo, um cirurgião ou mecânico poderiam ter suas ferramentas embutidas, o que lhes daria um bônus nos testes em suas perícias. Use as regras para implantes de armas e montagens de armas biônicas como um guia para viabilidade e custos.

Modificações Corporais

As “modi-corpos” compreendem uma ampla gama de implantes, aumentos e outras melhorias caras. A maioria das modi-corpos requer duas semanas de recuperação pós-operatória.

Invólucro Hermético

\$50.000 ou \$125.000

20 ou 60 pontos

Este invólucro hermético de polímero transparente, que cobre todo o corpo

protege quem o usa de vácuo, gás, e uma temperatura de até 60°. É ligado ao sistema nervoso involuntário. Na ausência de um ato de vontade, o invólucro se fecha e não deixa o ar entrar nem sair. O usuário precisará de um pouco de oxigênio num prazo relativamente curto, ou sufocará depois de alguns minutos. (Aprender a dormir dentro de um desses invólucros requer prática). O invólucro mantém a temperatura do corpo em seu nível normal, e há válvulas para a ejeção de excrementos corporais.

A versão mais barata tem que ser mantida debaixo de um controle consciente, ou os processos e órgãos internos do corpo começarão a ser forçados. Faça um teste de HT para cada hora depois da primeira que o portador permanecer inconsciente. Uma falha significa que ele sofre um ponto de dano. A versão melhorada tem muitos compensadores internos, e com ela pode-se sobreviver indefinidamente no vácuo ou outros ambientes hostis – se o suprimento de oxigênio assim o permitir, é claro.

Efeito colateral. Qualquer das duas versões impede que se perca qualquer célula (da pele, cabelo) ou qualquer outro resíduo biológico. Por esta razão, esta modificação tem uma boa procura por executivos corporados que não desejam ser clonados por estranhos!

Abafador Sonoro

\$15.000/nível

5 pontos/nível

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. Este bônus deverá ser reduzido à metade caso o ciborgue esteja fazendo qualquer movimento.

Biomonitor

\$5.000

3 pontos

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 uma tomada de interface (veja pág. 41), o médico poderá ligar-se a uma porta paralela à sua leitura de transferência de dados e monitorar diretamente. Um computador médico também poderá monitorá-lo diretamente.

Reconstrução Biônica

\$50.000

25 pontos

Os ossos são fortalecidos com plástico ou metal laminado, e órgãos biônicos redundantes são instalados. A pessoa ainda é de carne em sua maior parte, mas é mais difícil de ser morta. Ganha 5 pontos de vida adicionais, embora sua HT real permaneça a mesma, dando-lhe uma “HT dupla” (MB, pág. 101). Como o personagem é meio-biônico, os ferimentos requerem tratamento especial. Use as regras normais para determinar o sucesso de qualquer tratamento médico dado a um personagem reconstruído bionicamente, mas é preciso que se use um jogo de ferramentas eletrônico além dos instrumentos médicos normais, e toma-se por base a perícia na qual o médico tem o menor NH (Primeiros Socorros, Cirurgia ou Diagnóstico, conforme seja apropriado) ou Eletrônica (Médica). Qualquer teste de HT para determinar a eficácia de medicamentos está submetido a um redutor igual a -2.

Bomba Cortical

\$500

-15 pontos

Trata-se de um minúsculo explosivo na base do cérebro, com um detonador temporizado ou controlado por rádio. 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!

Necessita-se apenas um dia para se recuperar do implante de uma bomba cortical.

Face Elástica

\$100.000

15 pontos

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. Não existe desconto devido à Aparência Artificial para esta ciber-modificação.

Pontos de Vida Extras

\$100.000/ponto de vida

5/ponto de vida

O ciborgue tem sistemas internos de bioreparação que permitem que seu corpo continue a funcionar mesmo depois de ter sofrido mais dano que um ser humano normal é capaz de suportar. Estes sistemas incluem estabilizadores cardíacos, oxigenadores sanguíneos de reserva, coagulantes artificiais, neurônios protegidos com ligações de reserva feitas de fibra ótica, e sistemas similares.

Esta modificação dá uma HT dupla (veja MB, pág. 101). Por exemplo, um personagem com HT 13 compra três Pontos de Vida Extras. Sua HT passa então a ser 13/16; ele ainda faz seus testes de HT com 13, mas pode sofrer a perda de 16 pontos de vida antes de fazer o teste para ver se perde a consciência.

Esta modificação pode ser combinada com Reconstrução Biônica para chegar a até 10 pontos de vida extras!

Jaqueta Metálica Total

\$20.000 por ponto de RD

10 pontos por ponto de RD

Você tem um exosqueleto feito com uma liga metálica. Ao contrário dos exosqueletos removíveis, ele não aumenta sua força; é apenas uma armadura. Cada 3 pontos de RD adquiridos dão 1 ponto de DP, até um valor máximo de DP igual a 6. (Você pode continuar comprando RD além desse ponto, mas a DP permanece fixa).

Esta modificação é uma exceção à regra de que todos os custos assumem cyberwear com aparência normal. *Triplique* o custo monetário e suba o custo em pontos a 15 por ponto de RD, se o personagem desejar uma aparência “normal”. Neste caso a pessoa é “dissolvida” numa solução de polímero transparente semi-poroso que se liga às células de sua pele, tornando-a capaz de absorver qualquer tipo de choque. O polímero é tratado com um vírus benigno que infecciona a pele do ciborgue, fazendo com que as células da pele produzam o polímero quando for necessário a partir de componentes orgânicos comuns. Caso contrário, o ciborgue tem um aspecto obviamente artificial, metálico ou cerâmico/plástico, freqüentemente em cores intrigantes e debruado em cromo, ouro ou outros metais preciosos. Este é um exosqueleto permanente. Veja a pág. 50 se você quiser um exosqueleto como peça de equipamento.

Note que este equipamento pode ser combinado com o Invólucro Hermético. Não haverá redução no custo em pontos, mas o personagem deverá abater metade do valor pago pelos pontos de RD do custo do Invólucro Hermético. Apenas metade do custo do Invólucro pode ser custeada desta forma.

Guelras

\$2.500/\$5.000

0/20 pontos

Estas guelras artificiais permitem que o usuário extraia oxigênio da água. A versão mais cara permite respiração normal dentro e fora d'água. Usa uma célula de energia tipo C, que é capaz de mantê-la em operação por 24 horas. A célula de energia pode ser substituída pelo usuário sem cirurgia, e pode ser disfarçada no caso de uma revista descuidada. Desligar a guelra e voltar a respirar ar leva 3 segundos que é o tempo necessário para expelir o líquido dos pulmões. Durante este período o portador da guelra terá seus atributos ST e DX reduzidos em 5 pontos.

Uma pessoa com a versão de \$2.500 pode respirar *apenas* debaixo d'água, mas o dispositivo dura indefinidamente.

Girolíbrio

\$25.000

20 pontos

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 qualquer teste de Acrobacia ou Pilotagem de qualquer veículo aéreo ou espacial.

Suprimento Interno de Oxigênio

\$7.000/hora

2 pontos/hora

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 por perfuração 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 do ciborgue; cada três horas de descanso recarrega uma hora de suprimento interno de oxigênio.

Exterior Refletor de Laser

\$20.000/nível

5 pontos/nível

Uma camada de cromo/polímero aplicada sobre a pele que reflete os disparos de armas laser. Para cada nível desta melhoria, o ciborgue aumenta em 1 ponto a sua DP e sua RD (até uma DP máxima igual a 6)

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 infra-vermelho) 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

Todas as modificações oculares supõem que o indivíduo já tenha um olho biônico normal (\$35.000). 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 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. É claro que, se o outro olho também for biônico, ele pode ser desligado.

Intensificação de Luz

\$15.000

10 pontos

Estes olhos detectam e amplificam qualquer luz disponível (até a luz das estrelas). Dividem pela metade qualquer redutor devido à escuridão (arredonde a favor do usuário), exceto quando a escuridão for total. Eles se queimam se forem atingidos por um laser, a menos que se acrescente Polarização (a seguir)!

Visão Aguçada

varia

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

apenas contra ataques feitos com armas laser, já que isto não proporciona defesa extra contra qualquer outro ataque. Note que este preço assume que a aparência não é natural. Para uma pele aparência normal, aumente o custo em 20%. Isto requer uma camada de polímeros óticamente ativos transparentes que têm aparência normal mas ainda refletem um feixe de luz coerente.

Bolsos (Coldres de Carne)

varia varia

Tecnicamente são legais, já que não têm que ser usados para carregar uma arma ou contrabando. Porém a maioria dos oficiais de polícia ou inspetores de alfândega ficaria bem descontente ao descobrir um, mesmo estando vazio. Um coldre de carne é uma cavidade esvaziada e selada dentro da carne viva do portador. São quase impossíveis de encontrar (Ocultamento 20) mesmo com uma revista minuciosa. O conteúdo pode ser localizado usando-se um detector apropriado. Qualquer objeto pequeno o suficiente para caber dentro do coldre (o GM determina o que é grande demais) também deverá fazer testes de ocultamento com um NH igual a 20. Um médico procurando especificamente um coldre de carne começa fazendo testes de Medicina -6 ou Cirurgia -6 e fará testes com um bônus acumulativo igual a +1 a cada 10 minutos, até um NH máximo de Medicina-1 ou Cirurgia-1.

Num braço ou numa perna eles custam 5 pontos e/ou \$800 para cada ½ kg. de armazenamento, podendo ir até 1,5 kg. Há mais espaço no tronco. Por este motivo um “bolsa” 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 vale um bônus extra igual a +2 nos testes de Ocultamento.

São necessários um mínimo de 3 a 5 segundos para remover ou esconder um item num coldre de carne – mais se ele estiver sob a roupa!

ser comprados em pares para que funcionem adequadamente : os preços indicados a seguir são por olho. Se um PC estiver substituindo um olho pelo qual já pagou o custo em pontos, não precisará mais pagar pontos por ele.

Bônus de Visão	Custo por olho	Pontos
+1	\$45.000	2
+2	\$60.000	4
+3	\$100.000	6
+4	\$150.000	8
+5	\$200.000	10

Detector de Escuta

\$20.000

10 pontos

O usuário pode “ver” transmissores de qualquer frequência, que aparecem como pontos de leve luminescência, cuja cor depende da frequência. Não serve para detectar instrumentos de gravação passivos – apenas transmissores!

Legenda ótica

\$5.000

5 pontos

O usuário tem um mostrador de textos na borda de seu campo de visão. Outros elementos cyberwear podem se comunicar com este mostrador – por exemplo, uma arma implantada pode dar um aviso de baixa energia. Não há nenhum custo extra para interligar outros cyberwear a uma legenda ótica, desde que ele esteja instalado. Quase todo mundo que tenha tem algum implate cibernético tem uma legenda ótica para monitorá-lo.

Polarização

\$5.000

5 pontos

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.

Olhos com Focos Independentes

\$40.000 por par

10 pontos

Observe que o custo desta modificação inclui os dois olhos, mais a alteração no sistema nervoso! O usuário pode então olhar simultaneamente em duas direções diferentes (funciona como a vantagem Visão Periférica, MB, pág. 22), e pode apontar para mais de um alvo ao mesmo tempo caso tenha a vantagem de Coordenação Total (v. *GURPS Supers*, pág. 22). O tempo de recuperação desta operação é de um mês. Ver alguém usando esta modificação, seguindo duas coisas diferentes ao mesmo tempo, não é das coisas mais agradáveis e impõe um redutor igual a -1 aos testes de reação de estranhos.

Infravisão

\$15.000

15 pontos

Estes olhos detectam luz infravermelha; o usuário é capaz de perceber graus variáveis de calor. O portador 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. Permite 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 tenham sido Polarizados (veja pág. 35).

Visão Microscópica

\$10.000/nível

4 pontos/nível

Cada nível dobra a ampliação de objetos pequenos. O alcance máximo é de 30 cm. Exemplo: nível 1 = 2X, nível 6 = 64X, e assim por diante.

Visor Noturno

\$20.000

20 pontos

Estes olhos emitem e interpretam luz ultravioleta; o portador pode ver objetos mesmo na escuridão total. A visão é normal num raio de 7,5m; está submetida a um redutor igual a -1 para cada 3m a mais de distância, a menos que haja uma poderosa fonte independente de luz UV (UltraVioleta).

Olhos com Visor Noturno parecem “brilhar” a qualquer um que os veja através de um sensor ultravioleta. (Isto dá um bônus igual a +2 nas jogadas de ataque feitas por qualquer pessoa munida de visores ou por qualquer um com Visor Noturno). 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. Note também que objetos fluorescentes emitirão um brilho fantasmagórico ao serem atingidos pelos feixes UV, mesmo para aqueles que têm visão normal.

Impressão Retiniana

\$50.000

5 pontos

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 no olho da pessoa que se quer copiar. Se o usuário tiver uma tomada de interface eles podem ser descarregada por um elo de computador ou copiadas de um Polegar (pág. 54).

Visão Telescópica

\$15.000/nível

6 pontos/nível

Estes olhos funcionam como uma lente zoom. O poder de ampliação é igual ao da Visão Microscópica, mas a resolução está limitada a qualquer coisa que possa ser vista com olhos normais a uma distância de 30 cm.

Visão 360 Graus

\$75.000

25 pontos

Você tem uma matriz de sensores embutida 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 tiver a perícia Karatê, poderá atacar alvos atrás de si sem penalidade; caso contrário, os ataques contra o hexágono posterior ou do seu lado ambiesquerdo estarão submetidos a um redutor igual a -2. Você não sofre penalidades ao se defender contra ataques laterais ou vindos de trás.

Recepção de Vídeo

\$25.000

5 pontos

O usuário pode receber sinais de televisão/holovisão, que são então enviados ao nervo ótico. Funciona efetivamente como uma TV na cabeça! O ambiente real do usuário pode ser mostrado como um fantasma ou em uma janela na tela. Lembre-se que é preciso ter a modificação Recepção de Rádio para poder ouvir a trilha sonora.

Ouvidos Biônicos

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 de ouvidos biônicos não pode ser reduzidos por torná-los obviamente artificiais – a modificação é 99% interna! Os ouvidos biônicos usuais valem \$20.000 (para o par de ouvidos) e permitem audição normal. Todas as modificações descritas abaixo supõem que o indivíduo já possui ouvidos biônicos.

Ouvido Aguçado

varia

Existem à disposição Ouvidos Melhorados, equivalente à vantagem Ouvido Aguçado por um custo adicional de \$15.000 (e 2 pontos) o par, para cada ponto de bônus em seu teste de audição até um limite de +5.

Audição Parabólica

\$5.000 por nível

4 pontos /nível

Trata-se do equivalente auditivo da Visão Telescópica. 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 1 hexágono (1 m) 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 um ruído que pode ser ouvido numa determinada distância em 10 decibéis (suba uma linha). Por exemplo, um ciborgue com Audição Parabólica +2 pode ouvir uma conversa normal a 4 hexágonos ou um som de 10 decibéis a 1 hexágono com a mesma clareza.

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 “erudito”	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

Rádio-recepção

\$10.000

10 pontos

O usuário pode “ouvir” sinais de rádio – tudo desde transmissões AM, trilhas sonoras de TV, ondas curtas, sinais de polícia e mais ainda. É muito útil para quem necessita monitorar transmissões da polícia. Sinais fortes (emissões locais, polícia, etc.) são fáceis de captar; sinais mais fracos (sinais AM a longa distância, estações de ondas curtas, etc.) podem exigir uma antena. Da mesma forma, um capacete metálico de qualquer tipo afetará a recepção (a critério do GM).

Decodificadores de Rádio

\$20.000

Pré-requisito: Rádio-recepção

5 pontos

Com a compra de um codificador especial (\$10.000, pesando 2,5 kg., funciona por 24 horas com uma célula de energia tipo C), pode-se emitir mensagens que apenas um decodificador pode decifrar. O alcance do codificador está limitado a 8 quilômetros, mas o sinal misturado pode também ser enviado através de linhas telefônicas ou de telecomunicação normais, ou ser ligado a uma torre de rádio ou de televisão (teste contra Engenharia Elétrica em -2 para estações comerciais, sem penalidade para estações amadoras ou CB).

Subsônica

\$10.000

5 pontos

O usuário pode ouvir frequências subsônicas. Existem unidades de emissão subsônica à disposição que podem ser implantadas na laringe (\$20.000, 5 pontos) a fim de permitir conversação dissimulada. Ninguém que não possua um ouvido subsônico conseguirá ouvi-la. O alcance é de cerca de um quarteirão.

Ultrassônica

\$10.000

5 pontos

O usuário pode ouvir frequências supersônicas. Existem à disposição unidades de transmissão supersônica que podem ser implantadas na laringe (\$20.000, 5 pontos), a fim de permitir conversação secreta. O alcance é de 800 m, mas os cachorros que estiverem nesta área uivarão, e algumas crianças perceberão um som agudo.

Micrófono

\$10.000

5 pontos

Os nervos auditivos do portador reduzem automaticamente o volume de qualquer ruído alto. Será impossível ensurdecê-lo ou atordoá-lo com um ruído de muitos decibéis.

Outros Sentidos

Radar

\$100.000

50 pontos mais 1 ponto/raio hexagonal

O ciborgue tem uma “imagem” completa de radar de sua vizinhança; é capaz de ver formas e objetos, e até mesmo texturas de superfície, mas não as cores. Uma rede de micro-transmissores é distribuída pelo corpo do ciborgue, de forma que não haja um único ponto de origem que possa ser facilmente desligado. Os transmissores emitem uma onda contínua de radar que se reflete nas superfícies, devolvendo um padrão que os micro-receptores recebem e transformam em imagem. Para enxergar pequenos detalhes é necessário ser bem sucedido num teste de Visão. No entanto, pelo fato do radar ser um sentido ativo, o ciborgue brilhará como um farol para qualquer outro receptor de radar.

Tato Aguçado

\$10.000

10 pontos

O ciborgue tem o sentido do tato aguçado ciberneticamente e é capaz de sentir diferenças ínfimas de temperatura, textura, e vibração. Somente as mãos podem ser equipadas desta forma. É preciso um teste de IQ para usar esta perícia apropriadamente.

Novas informações sensoriais

Caso o GM deseje fazer suposições realmente avançadas e exóticas sobre a tecnologia cibernética, poderia postular a existência de implantes

que introduzem sentidos completamente novos. Uma pessoa poderia perceber campos magnéticos, ou poderia ter um sentido inato de radar, ou outras habilidades estranhas que não estão normalmente ligadas aos órgãos sensoriais normais.

O GM pode consultar o *GURPS Supers* e *GURPS Aliens* se quiser algumas idéias para novos sentidos, e sugestões gerais quanto ao valor em pontos de personagem. O custo destes novos sentidos deveria ser alto em comparação com às melhorias “normais”.

Comunicações

Transmissão

\$15.000

Pré-requisito: Rádio-recepção

5 pontos

Você pode transmitir em qualquer frequência de rádio que desejar. A frequência em que você está transmitindo pode ser mostrada num legenda ótica; ou então um chip sintetizador poderia anunciar a faixa em seu ouvido cibernético.

O alcance nas faixas de AM, FM e CB limita-se a alguns quilômetros (normalmente 1,5 – ou mais, se você estiver num local elevado). Um acoplamento por indução a uma antena mais eficiente ou a um amplificador linear (ou ambos) pode aumentar tremendamente o alcance – até 80 km. para AM ou FM. Ondas curtas e CB também têm normalmente um alcance de 80 km., mas em condições ideais podem atingir qualquer parte do planeta.

Telefone celular

\$500

5 pontos

Trata-se de um elo telefônico embutido. Permite apenas comunicação auditiva (veja Datalink Remoto, abaixo), mas pode entrar em contato com qualquer parte do mundo (se tiver crédito para tanto) através da rede telefônica normal. Funciona apenas em áreas urbanas que façam parte da “rede celular”, mas hoje em dia isto significa a maior parte do mundo.

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).

O usuário deve manter seu número secreto; não há graça nenhuma em receber trotes telefônicos dentro da cabeça... -2 para qualquer atividade mental, ou -4 se o “trote” for um ataque deliberado, como uma transmissão de assobio.

Para alguém com as ligações adequadas no submundo, \$10.000 são suficientes para comprar uma conexão com um transmissor celular pirata. Chamadas feitas através deste número não serão nem cobradas nem localizáveis a menos que o sistema seja penetrado ou descoberto.

Datalink Remoto

\$150.000

20 pontos

Trata-se de um elo de computador de banda larga e alta frequência. Permite que o usuário se conecte a qualquer interface neural ou de dados sem um plugue ou elo físico, desde que a interface esteja ligada a um transmissor na mesma frequência (\$5.000, ½ kg.). Seu alcance para um ícone ou interface ambiental é de apenas 100 metros, mas pode apresentar uma interface-tenda a até 1,5 km de distância do receptor (o número limitado de caracteres permite o emprego de correção de erro). Veja pág. 71-72 para informações sobre tipos de interface.

Eloquência

\$6.500

15 pontos

Trata-se de uma câmara sonora modificada e monitorada ciberneticamente que 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 Melódica. 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 (veja pág. 34).

Alto-falantes

\$5.000

3 pontos

Este é um sistema de som de alta-potência embutido. O usuário fica isolado de quaisquer efeitos prejudiciais (isto é, se quiser – pode ser que ele goste de música bem alto). Da mesma forma as pessoas que possuírem as modificações Abafador Sonoro ou Microfôno, ou as que forem surdas não serão afetadas. Existem várias aplicações possíveis:

Voz: Você pode projetar sua voz como se estivesse usando um megafone. Seus inimigos podem ouvir seus insultos em alto e bom som. Um berro repentino e inesperado pode distrair os adversários. Sempre que você o tentar, seus oponentes têm que fazer um teste de IQ. Se o adversário tiver a desvantagem Duro de Ouvir, ele terá um

bônus igual a +2; no caso de uma falha, o oponente ficará Mentalmente Atordado (MB, pág. 122).

Ruído branco: O sistema de som gera um ruído composto de várias frequências que se modificam aleatoriamente. Todos os testes de Audição num raio de 10 hexágonos estarão submetidos a um redutor igual a -3; de 11 a 20 hexágonos a penalidade é igual a -1.

Música: Você pode entrar em combate com sua própria trilha sonora. Os alto-falantes funcionam com qualquer disco. A cavalcada das Valquírias; School's Out, de Alice Cooper, a Abertura Guilherme Tell, o Rock the Casbah do Clash, Your Love Is Like Nuclear Waste de Tuff Darts – ou qualquer coisa que você achar interessante. A música pode atordoar mentalmente os adversários, da mesma maneira que um berro, conforme descrito acima.

Implantes Mentais

Existe um número enorme de chips diferentes que podem ser instalados num indivíduo adequadamente equipado, para introduzir uma variedade quase infinita de perícias, habilidades, e até de novas personalidades.

Há vários tipos de chip disponíveis, desde memória de reserva, chips de perícias e até ampliadores 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 maioria dos chips vem codificada com cores e claramente etiquetada para evitar acidentes.

Os chips são convenientes, mas oferecem um risco imenso. Quando você implanta um chip está entregando sua mente à pessoa que o programou. Se ele for incompetente... ou tiver um plano especial para você... você está encrencado.

Slots para Chips

\$5.000 para o primeiro, o dobro a partir daí

5 pontos
cada

Um slot para chips é um soquete instalado na cabeça do usuário. São necessários para o uso dos chips descritos a seguir, a menos que se tenha um capacete indutivo (pág. 41) à disposição. A primeira cavidade custa \$5.000. À medida que novos slots vão sendo agregados, o circuito necessário vai se tornando cada vez mais complexo. O custo dobra para cada chip sucessivo, i.e. \$10.000 para o segundo slot, \$20.000 para o terceiro, \$40.000 para o quarto, e assim por diante até um máximo de \$160.000 por slot.

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. A energia necessária para a operação dos chips é retirada do calor do corpo e do sistema nervoso – os chips de um cadáver não funcionam! Por \$20.000, todos os slots podem ser camuflados (usualmente sob o cabelo ou dobra postíça de pele. Incorre-se nesta taxa apenas uma vez.

Chips de Personalidade

Chip de Atitude

varia

varia

Quando instalado, este chip elimina ou acrescenta uma única desvantagem mental.

Se anular uma desvantagem, seu custo em pontos será a metade da desvantagem eliminada. O custo em dinheiro é \$200 multiplicado pelo custo em pontos da desvantagem.

Se o chip estiver adicionando uma desvantagem (produzindo fanatismo em um seguidor, por exemplo) não haverá custo em pontos, e o custo em dinheiro será igual a \$100 vezes o valor em pontos da desvantagem.

A diferença entre isto e um Implante Psíquico (pág. 38) é que o chip de atitude pode ser facilmente removido. Se for deixado instalado por muito tempo terá o mesmo efeito modificador de comportamento que um implante psíquico.

Chip de Comportamento

varia

Este chip substitui a personalidade do usuário pela de outra pessoa. Ele transfere todo um novo conjunto de atitudes e reações. Todas as desvantagens mentais que o usuário possuía serão eliminadas. Suas perícias permanecem intactas, assim como sua memória – é sua postura que mudou. Um usuário pode também adquirir desvantagens mentais temporárias enquanto usar o chip. As vantagens do usuário não são afetadas. Exceção: Carisma, Bom Senso e Força de Vontade podem ser introduzidos, ou eliminados, por um chip de comportamento.

O GM deve listar as vantagens e desvantagens mentais que o usuário perderia ao usá-lo. Se o total de pontos for positivo, pode-se cobrar do usuário até a metade do total de pontos do chip (se isto for apropriado para a campanha). Caso contrário não haverá custo em pontos. O custo em dinheiro é calculado do mesmo modo que é feito para os chips de atitude.

As personalidades de algumas celebridades podem ser conseguidas através de um copador cerebral (veja pág. 55). Estas serão muito mais caras (e raras) que as personalidades comuns. Algumas delas podem até ter sido feitas sem o consentimento do dono original – estando por exemplo sob o efeito de sedativos. É claro que as drogas poderiam afetar a exatidão da transferência de personalidade...

Implantes Psíquicos

O implante psíquico é um implante *permanente* que estimula eletronicamente determinadas áreas do cérebro levando-as a produzir certas reações psicológicas. Regimes políticos moderados os utilizam como uma alternativa à prisão ou tratamento psiquiátrico; regimes repressivos contam com eles para controle mental.

Em termos de jogo, este implante dá ao indivíduo uma desvantagem mental adicional. Vale pontos de personagem apenas se um PC começar jogando com um implante. Os mais comuns induzem Credulidade, Pacifismo ou até mesmo Paralisia Frente ao Combate e são usados para refrear indivíduos violentos ou facilmente controláveis. Existem também implantes ilegais comprados no “mercado negro”, capazes de induzir estados mentais idênticos às desvantagens Fúria, Dislexia, Paranóia ou Fobia. O GM pode também permitir que sejam simuladas outras desvantagens mentais (p.ex. Senso do Dever para um indivíduo específico, para controle mental). Qualquer desvantagem induzida por implante deixa de existir quando o implante é removido. Contudo, todo aquele que tiver usado um implante psíquico por um longo período de tempo poderá a vir a adquirir a desvantagem permanentemente – faça um teste de Vontade com um bônus igual a +4 para ver se é capaz de escapar. Aplique um redutor cumulativo igual a -1 para cada seis meses com o implante.

Existem também implantes terapêuticos que eliminam desvantagens mentais, como Mau Humor ou Fobias. Depois de vários meses de uso o efeito pode se tornar permanente (através de modificação comportamental) – faça um teste de Vontade como o descrito acima quando o implante for removido; no caso de uma falha a desvantagem desaparecerá. O GM pode exigir que ela seja recomprada com pontos de personagem.

Um implante psíquico (inclusive os terapêuticos) custa \$300 vezes o custo em pontos da desvantagem envolvida e geralmente está disponível apenas para o governo ou médicos autorizados. Inserir ou remover um implante leva 3 horas e exige um teste de Cirurgia com um redutor igual a -3; a operação custa \$1.500. Implantes de “mercado negro” têm Classe de Legalidade igual a 0; os preços de mercado negro são usualmente o triplo dos implantes legais.

Chip de Fúria

\$2.000

sem custo de pontos

O portador deste chip se enfurecerá toda vez que vir uma situação de combate (veja a desvantagem Fúria, MB, pág. 31). Os ricos e poderosos freqüentemente mandam implantar estes chips em seus guarda-costas. Outra versão do chip se ativa quando o usuário ouve uma palavra chave – há um boato de que um milionário excêntrico se divertiu com um exército de gladiadores que se enfureceriam toda vez que ouvir o nome de sua ex-esposa.

Chip de Boçalidade

\$1.000

0 pontos

Este chip reduz em um certo valor o IQ do portador. Há ocasiões – especialmente as maçantes demais – em que é menos doloroso ser estúpido!

Implante de Personalidade

\$60.000

20 pontos

Os implantes de personalidade permitem que uma pessoa “torne-se” mentalmente outra. São úteis para agentes do serviço secreto, políticos e diplomatas, entre outros; muitas pessoas os acham divertidos.

O implante é inserido cirurgicamente no cérebro, deixando um soquete no crânio. Para usá-lo insere-se no soquete do implante um minidisco de 100 gigas contendo uma cópia cerebral. A cópia cerebral pode ser acessada a qualquer momento pelo usuário. Os efeitos dependem, então, da cópia.

A cópia suprime *completamente* a personalidade do usuário, substituindo-a pela personalidade copiada. Em termos de jogo, isto significa que o personagem adota as peculiaridades e desvantagens da nova pessoa, e ao mesmo tempo ganha suas vantagens e perícias mentais (mas as perícias físicas são modificadas pela diferença em DX). O personagem deixa de existir e é substituído por outra pessoa enquanto durar acópia.

O custo de discos com cópias cerebrais varia dependendo da tecnologia de copiar cérebros (veja pág. 55). Se as cópias cerebrais forem feitas para serem duplicáveis, o custo de uma cópia em disco será normalmente de \$2.000. Cópias cerebrais de pessoas famosas podem estar disponíveis comercialmente. Se as cópias cerebrais forem auto-apagáveis, uma nova cópia terá que ser feita do indivíduo a um custo usual de \$25.000 cada, e os implantes estarão liberados apenas para governos e corporações abastadas.

O valor em pontos de cada cópia cerebral, caso o GM atribua um valor pontual, será igual ao valor líquido das perícias, vantagens e desvantagens mentais, e peculiaridades do personagem.

Chips de Controle Físico

Chip Anfe

\$10.000

10 pontos

O usuário necessita de bem pouco sono; o chip anfe (abreviação de anfetamina) regula seu EEG para compensar a falta. Todas as perdas de Fadiga causadas por falta de sono (veja a coluna lateral, MB, pág. 134) são acumuladas semanalmente em vez de diariamente – e assim uma semana sem sono custa 5 pontos de Fadiga ao invés de 35.

Supera-Incapacidade

\$15.000

10 pontos

Trata-se de um sistema de “piloto automático” para seu corpo. Se o usuário ficar atordoado ou cair inconsciente, este chip passará a controlar ativamente o seu corpo. Sua primeira reação é a fuga – fugir do perigo para o lugar seguro mais próximo. Se não for permitida a retirada, então ele entra no modo Fúria (veja a MB, pág. 22). O chip o manterá em pé até que morra ou volte à consciência por tempo suficiente para recuperar o controle.

Note que estas funções podem ser invertidas – pode-se dizer ao chip para forçar o corpo a lutar até sofrer uma certa quantidade de dano, e neste ponto fugir.

Chip Macho

\$2.000

5 pontos

Este simples chip sobrepõe-se a todos os sensores de dor do organismo. O usuário fica imune ao atordoamento físico devido à dor; ele não se desacelera ao lhe restarem 3 pontos de vida. No entanto, este chip poderia levar o personagem a se ferir acidentalmente; poderia sentir uma leve pancada no joelho sem saber que cortou sua canela em um bloco de concreto. O *jogador* não saberá quantos pontos de vida seu *personagem* perdeu enquanto estiver usando este chip.

Chips de Talento

Chips de Vantagens

varia

Ao serem instalados, estes chips fornecem o equivalente a uma vantagem mental ou física. O custo em dinheiro é igual a \$1.000 por ponto

Chips comuns:

Ambidestria	\$10.000	10 pontos
Carisma	\$5.000/nível	5 pontos/nível
Reflexos em Combate	\$15.000	15 pontos
Bom Senso	\$10.000	10 pontos
Alto Limiar de Dor	\$10.000	10 pontos
Alfabetização	\$10.000	10 pontos
(Não garante a perícia de língua em si. Um chip diferente de Alfabetização é necessário para cada língua conhecida).		
Força de Vontade	\$4.000/nível	4 pontos/nível

Chip Relógio

\$500

5 pontos

Este chip inclui um relógio e um temporizador com precisão de milissegundos (1/1000 de segundo). Ele introduz a vantagem Noção Exata do Tempo (veja MB, pág. 19). Pode também ser usado como despertador, preparado para alertar ou despertar o usuário em um determinado horário.

Chips Eidéticos

\$2.000 por hora

1 ponto por hora

Estes chips proporcionam o equivalente à vantagem Memória Eidética durante o número apropriado de horas. Um espião, por exemplo, não teria que camuflar uma câmera para obter uma cópia de um documento caso estivesse equipado com um chip desses – apenas teria que olhar para ele e depois descarregá-lo num outro meio de armazenamento. O chip pode ser ligado e desligado; um chip de 1 hora poderia durar quase um mês se fosse utilizado por apenas um ou dois minutos por dia.

O conteúdo do chip pode ser transferido para a um computador através de uma tomada de dados, ou ele pode simplesmente ser desinstalado – a RAM não volátil do chip reterá a memória por até um mês antes de se descarregar. Depois da remoção do chip, o usuário tem apenas as memórias “normais” do que se passou.

Outro usuário que instale esse chip poderá reviver as experiências físicas – visão, audição, etc. – mas não saberá o que o usuário original estava pensando na ocasião!

Chip Matemático

\$5.000

10 pontos

Este chip introduz o equivalente à vantagem Talento para Matemática (veja MB, pág. 22). Trata-se de um chip bem comum, e é mais barato que outros chips de vantagens de 10 pontos.

Chips de Perícias

especial

½ do custo em pontos do chip

Estes chips aumentam em alguns pontos o NH em uma determinada perícia mental. Os chips mais baratos são, na maioria das vezes, compostos de bancos de dados e programas de consulta. Os chips de maior valor (ou “pips”) incluem um sistema especialista.

Cada chip garante ao usuário um certo número de pontos de personagem dedicados a uma perícia específica. Note que não se pode acrescentar mais do que 4 pontos a uma perícia criativa como Escrita ou Canto.

Exemplo: Um pip Metalurgia[8] fornece 8 pontos de personagem em Metalurgia. Se for usado por alguém que não tem Metalurgia, ele terminará com um NH igual a IQ+2 nessa perícia (8 pontos em qualquer perícia Mental/Difícil dá IQ+2). Se o usuário já tivesse Metalurgia, o chip aumentaria 4 pontos em seu NH efetivo – 2 por ponto de personagem. Mesmo um especialista pode se beneficiar com um pip; ele coloca à sua disposição grande quantidade de dados, que ele sabe como usar.

O custo em dinheiro de um pip é igual à \$2.000 por ponto até um máximo de 8 pontos, \$5.000 por ponto em chips de 9 a 20 pontos, e \$10.000 por ponto em chips com mais de 20 pontos. Se o GM estiver cobrando pontos de personagem pelos pips, eles custarão a metade do número de pontos que fornecem, ou seja, um pip de 8 pontos custaria 4 pontos de personagem.

Exemplos: Um chip que vale 6 pontos custa \$12.000. Um chip de 14 pontos custaria \$70.000, enquanto um chip de 26 pontos custaria \$260.000.

Chips de Reflexos

Especial

½ do custo em pontos do chip

Chips de reflexos (ou “rips”) são muito parecidos com os pips, mas tem algumas diferenças importantes. Em primeiro lugar, cobrem perícias físicas em vez de mentais. Em segundo lugar, são mais caros. Rips exigem controle sobre o corpo do usuário, e também sobre sua mente. Por isso os rips custam o dobro de um pip equivalente. Em terceiro lugar, é preciso tempo para que o usuário sincronize seu corpo com o chip – recomenda-se 10 minutos por ponto do rip (p.ex. um rip de Karate[6] exigiria 60 minutos de climatização antes de poder ser usado). Se uma determinada campanha exigir um espaço de tempo menor (ou maior), o GM deverá se sentir à vontade para fazer a modificação necessária. Alguns mundos cyberpunk têm chips instantâneos – basta plugar e partir – enquanto outros precisam de dias ou mesmo de semanas de ajuste fino do corpo e da mente!

Se um usuário já domina uma determinada perícia, é possível que um rip barato não acrescente habilidade suficiente para fazer qualquer diferença. Neste caso também não causa dano.

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 competente. 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 quanto a de um pip normal. 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 cyberwear (veja pág. 38) – o usuário liga fisicamente o chip a seu corpo através de um soquete, usualmente na cabeça ou espinha dorsal. Portanto é preciso um soquete para usar um chip.

Estes chips não são baratos – o custo é igual a 12 vezes o salário

mensal listado na Tabela de Empregos! Por outro lado, eles permitem que alguém que deseje ser um contador corporado, por exemplo, trabalhe em seu serviço enquanto estuda para não precisar mais de chip. Conte cada cinco horas de trabalho num serviço enquanto usa uma ROM-O como uma hora de estudo no sentido de conseguir desenvolver qualquer perícia nela incluída.

É claro que o alto preço encoraja a ilegalidade, e há muitas versões de mercado negro para cada ROM-O disponível. Algumas são boas, mas a maioria tem defeitos. (Alguns dos defeitos são intencionais; 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 (veja coluna lateral, pág. 79), as ROMs-O perdem valor à medida que envelhecem. Para fins de jogo, este envelhecimento é tratado como uma diminuição do nível de habilidade, já que o mundo torna obsoleta a informação contida no chip. Para a maioria dos empregos, contudo, leva seis vezes mais tempo para que uma ROM-O perca (efetivamente) um ponto de seu NH. Um chip planejado para ensinar Programação de Computadores perderia um ponto de seu NH efetivo para cada dois meses de idade. Cada ponto de NH perdido reduz o valor da ROM-O em 20%.

Contador: Inclui Talento para Matemática, Cálculos Instantâneos, Contabilidade, Administração, um banco de dados para o sistema de contabilidade e a Desvantagem Honestidade. Note que a desvantagem Honestidade é incluída, por razões óbvias em qualquer ROM-O comercial que envolva dinheiro ou outros bens tangíveis.

Tira/Soldado: Inclui Reflexos em Combate, Armas de Fogo (vários tipos de acordo com o NT), Estratégia, Tática 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 (Castelhano em Santo Antonio, Chinês em São Francisco). Soldados podem ter uma EOM (Especialidade Ocupacional Militar) embutida: Serviço Secreto, Telegrafia ou quem sabe, uma língua do inimigo. Note que os dois chips *não* são intercambiáveis, embora as perícias sejam as mesmas. Um bom tira normalmente não é um bom soldado, e vice versa.

O Hábito Detestável “Falta de Senso de Humor” aparece ocasionalmente na ROM-O de Polícia; começou como uma brincadeira dos programadores originais, mas alguns departamentos gostaram tanto dela que a incluíram em suas especificações.

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 que não estão detalhadas no GURPS Módulo Básico; basta dizer que as damas do prazer que usam este chip podem pedir uma alta remuneração e fazem seus clientes acreditar em que seu serviço vale cada centavo. A versão masculina é usualmente chamada de “gigolô”.

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. Por exemplo, uma ROM-O de observador avançado poderia incluir Talento para Matemática, Cálculos Instantâneos, Serviço Secreto, Geografia, Agrimensura/NT8 (uma perícia profissional Mental/Média) e Artilharia (Artilharia Pesada)/NT8. Duplicar ROMs-O é muito mais rápido e mais fácil que passar os soldados pelo treinamento de observador avançado, a ROM-O pode ser reutilizada indefinidamente e tornam bem mais fácil o trabalho do Exército de manter secretas determinadas informações (principalmente se as ROMs-O forem feitas para fundir seus componentes internos duas horas após a morte do usuário, tornando-as inúteis para o inimigo).

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, Talento para Matemática e a perícia profissional Criptografia (uma perícia Mental/Difícil), junto com bancos de dados imensos, com estudos sobre emprego de palavras, frequência de letras, etc. Com algum treinamento básico, 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 contra o NH em 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 tomadas militares são um item de Legalidade 0; o preço de rua é de \$10.000.

Chips Surpresa

Um chip surpresa é um chip de talento contendo alguma informação equivocada. Pode incapacitar um usuário, tirando-lhe ou dando-lhe apenas um nível baixo de habilidade. Ou pode conter um erro chave, talvez como parte de uma trama complexa! Chips surpresa são teoricamente ilegais. Algumas vezes encontra-se à venda com desconto um chip surpresa contendo um erro conhecido. “É Condução [18], quentinho, com uma pequena surpresa. Mantenha distância das grandes rodovias e estará seguro”.

Adquirir deliberadamente um chip surpresa sob encomenda requer um contato desonesto dentro de uma grande editora de chips... ou um bocado de tempo de um hacker talentoso para roubar o programa fonte de um chip de perícia legítimo e modificá-lo. De qualquer forma não basta simplesmente ter dinheiro; este poderia ser um tema de uma aventura.

Outros Chips

Britadeira

Britadeira é um chip que incapacita o usuário. Estão disponíveis para encaixar tanto em slots como em tomadas de interface. Há muitos tipos

Neuro-Tecnologia

Esta é a última palavra em termos da fusão entre homem e computador... o controle totalmente mental de um computador.

Tomada de Interface

\$30.000

10 pontos

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 de 1,5 mm de diâmetro, que é plugado no soquete do cérebro do usuário. Leva 2 segundos para ligar ou desligar o cabo de interface. (Numa emergência – por exemplo se um programa Flatline 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. Um pequeno preço a pagar para manter seu cérebro intacto).

Quando o cabo é ligado, o implante permite controle mental direto do equipamento. 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.

O custo de uma tomada de interface, incluindo a cirurgia, é de \$50.000. São necessárias duas semanas de recuperação.

A modificação de equipamentos (exceto cyberdecks, que só podem ser operados desta forma) para que possam ser controlados neuralmente, acrescenta 75% ao custo do item.

Usar uma interface neural é mais rápido e mais preciso que o controle manual. Some +4 ao seu nível de habilidade efetivo 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, usar mochilas a jato ou com propulsores, disparar uma arma equipada com interface, etc.

diferentes de britadeira. São principalmente armas ou instrumentos de controle, e por este motivo não têm valor em pontos. Se você conseguir imobilizar um adversário, levará apenas dois segundos para plugar um britadeira em sua cabeça – é claro que é muito mais simples induzi-lo a que ele mesmo o instale. Todo britadeira tem também um comando que evita que a vítima o desplugue! Eis alguns tipos comuns:

Martelo Feliz: Contém uma célula de energia tipo A, e estimula o centro de prazer do usuário por uma semana. Não é tão eficaz quanto eletrônismo (pág. 16), mas bom o suficiente para manter o usuário dócil. O inconveniente: após algumas semanas com o Martelo Feliz, uma vítima tem que fazer *diariamente* um teste de Vontade+2 para evitar que saia e se torne um cabeça refiada, a cada dia por uma semana. \$2.000.

Headbanger: Trata-se de um instrumento de tortura; é de Classe de Legalidade 1. Estimula o centro de dor da vítima. Alguns, além disso, impedem que o usuário grite... \$3.000.

Farmácia: Mantém o usuário displicentemente bêbado. \$1.000.

Pesadelo: Estimula uma “viagem” bem ruim. \$2.000.

Escravo: A vítima tem que fazer um teste de Vontade-3 para evitar ter que obedecer qualquer ordem verbal enquanto o chip estiver instalado. Mesmo que o comando seja resistido, pode ser repetido dentro de 5 minutos, e tem que ser resistido novamente. Classe de Legalidade 1. \$10.000.

Viagens

É a abreviação de “chips de viagem”. Permitem que o usuário reviva uma memória programada por alguma outra pessoa. Dois exemplos são chips de paisagem, que permitem que o usuário visite lugares onde nunca esteve, e chips pornográficos de todos os tipos. Normalmente eles não afetam o jogo, mas oferecem boas possibilidades de histórias pregressas. Chips mundanos custam qualquer coisa entre \$500 (um passeio de uma hora de duração pelos metrô de Nova Iorque) e \$5.000 (um dia em Vermont esquiando) ou milhões (três estrelas famosas do holovídeo numa banheira com você).

Chips de Dados

veja pág. 67

Interface Neural de Cyberdeck

Os netrunners (veja Capítulo 3) usam um tipo especial de interface, descrito na pág. 71. Não se pode utilizar uma tomada de interface normal para netrunning. Uma interface de cyberdeck inclui sua própria tomada e um software especial de interface num chip.

Computador Implantológico

Em níveis de tecnologia bem adiantados (além do mundo cyberpunk médio) um computador inteiro poderia ser implantado num cérebro humano... ou até um deck ciber-espacial. O GM deveria manter estes aparelhos como experimentos caros e pouco confiáveis, se é que existem.

Para maiores informações sobre o cérebro humano e armazenamento de dados em computador, veja *Fantascomp* na pág 56 e *Cópia Cerebral* na pág. 55.

Capacete Indutivo

Este aparelho permite que você “se plugue” sem ter realmente um soquete na cabeça. É de um NT acima do normal, e por isso o GM deve se sentir à vontade para não permiti-lo em sua campanha.

Há três níveis diferentes de capacete indutivo. O primeiro é uma semi-esfera espelhada com eletrodos ligados a ela. É colocado sobre a cabeça do usuário para estabelecer contato. Custa \$75.000.

O segundo nível é uma versão miniaturizada que é inserida num colar ou amuleto – tem que estar tocando o corpo de quem o usa na altura do ombro ou acima. Custa \$150.000.

O que existe de mais avançado em tecnologia de indução é um *campo de indução*. Basta que o usuário esteja numa área determinada para estar plugado. O custo é de \$200.000 por *hexágono* contido pelo campo.

Um capacete indutivo tem 10 slots de chips padrão.

TECNOLOGIA & EQUIPAMENTO

3

A maioria dos cenários cyberpunk pressupõe a existência de tecnologia e equipamentos literalmente mais avançados do que os da atualidade – isto é, o Nível Tecnológico 8 em termos *GURPS*. Com frequência a medicina está mais avançada, em NT9, embora os benefícios da medicina de vanguarda em geral só estejam ao alcance dos muito ricos.

Este capítulo cobre a maior parte de tecnologia e equipamentos pessoais do ponto de vista de NT8, e a tecnologia médica em um nível pouco mais elevado. Foram incluídos alguns instrumentos de nível tecnológico mais elevado por nos parecerem particularmente apropriados. O GM que quiser um nível significativamente mais elevado de tecnologia cibernética pode consultar o *GURPS Ultra Tech*.

Células de Energia

Um aspecto importante a ser considerado em uma campanha cyberpunk é que os acessórios tornam seus usuários muito poderosos... *enquanto funcionam*. Um laser sem energia não é nem sequer um bom porrete. A maior parte dos acessórios precisa de uma fonte de energia. Se não houver a indicação de necessidade de energia o instrumento não a requer.

Em NT maior ou igual a 8, a maioria dos equipamentos funciona com células de energia padronizadas. Fica a cargo do GM definir seu princípio de funcionamento. Estas regras pressupõem que usam plutônio, hélio meta-estável, antimatéria, ou qualquer coisa que seja tão esotérica e cara. Não podem ser recarregadas, e não podem se descarregar rápido o suficiente para explodir. Qualquer célula de energia armazena energia indefinidamente se não estiver em uso; seu tempo de vida na prateleira é infinito.

Tipos de Células de Energia

Há seis tipos de células de energia, designadas por letras de AA (o menor) até E (o maior). A quantidade de energia armazenada nas células cresce exponencialmente. Uma célula do tipo A é dez vezes mais poderosa que uma célula do tipo AA, uma célula do tipo B tem dez vezes mais energia de uma A, e assim por diante.

Célula AA: É um disco do tamanho de uma cabeça de alfinete, com 1,5 mm de diâmetro e 0,8 mm de espessura. As células desse tipo são usadas em micro-robôs, implantes cerebrais, calculadoras, etc. Custam \$2 cada; 500 células de energia pesam 30g.

Célula A: É um cilindro de 8mm de diâmetro e 3mm de altura. Este tipo de célula é usado em computadores de pulso, transmissores de rádios de pequeno alcance e outros instrumentos de baixo consumo de energia. Uma célula do tipo A custa \$10 e 25 delas pesam 30g.

Célula do tipo B: São cilindros de 12mm de diâmetro por 12mm de altura. São usadas como fonte de energia em vários tipos de equipamentos manuais, inclusive pequenas armas que podem ser escondidas com

facilidade. Custam \$30; 20 delas pesam 450g.

Célula do tipo C: Têm o formato de um cilindro de 25mm de diâmetro por 50mm de altura. As células do tipo C são a fonte mais comum de energia usada em armas, ferramentas e equipamentos pessoais. São a fonte de energia mais comum na maioria das sociedades avançadas; equipamentos que requerem células de outros tamanhos têm com frequência um adaptador para operação com células do tipo C. Custam \$100 e pesam 225g.

Célula do tipo D: A célula do tipo D é um cilindro de 5cm de diâmetro por 10cm de altura. São usadas em armas militares e equipamentos pesados; os campos de batalha NT8+ ficam cobertos de células do tipo D descartadas, do mesmo modo que os campos de batalha NT7, que ficam cheios de caixas de cartuchos e pentes de metralhadoras. Cada célula do tipo D custa \$500 e pesa 2,5kg.

Célula do tipo E: Cada célula do tipo E é um cilindro de 10cm de diâmetro por 15cm de altura. São usadas em veículos, suportar armas e outros sistemas de alto consumo de energia. Uma célula do tipo E custa \$2.000 e pesa 4,5kg.

Substituição de Células

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 Rapidez de Recarga (Célula de energia) (veja MB, pág. 52) aplica-se no caso de recarga das células do tipo B e C em armas. O uso bem sucedido dessa perícia reduz o tempo de recarga a um segundo. Sistemas de apoio à vida e outros itens que não permitem a interrupção no fornecimento de energia, têm duas ou mais células, de forma que se uma se esgota, a outra assume imediatamente. Geralmente são também equipados com um sistema que avisa o usuário que uma célula de energia se esgotou.

Armas Pessoais

Na maioria dos mundos cyberpunk existem armas pessoais eletromagnéticas – lança-agulhas magnéticos e lasers. Lasers de fogo contínuo são as armas pequenas mais mortíferas que existem, mas armas mais baratas lançam projéteis à base de propelente químico ainda são muito usadas. Armas girofoguete – pistolas foguete – são uma solução de compromisso entre os lasers muito caros e os lança-projéteis mais baratos. Estas armas são efetivamente sem recuo e extremamente versáteis.

A maioria das armas eletromagnéticas pessoais é construída com plásticos de alto impacto ou ligas de materiais plásticos/cerâmicos. Mostradores de cristal líquido indicam o número de tiros que ainda restam na célula de energia ou no carregador, e geralmente são à “prova de vácuo” para que possam ser usadas no espaço se necessário. Armas mais baratas e mais antigas não têm estas facilidades.

A custo extra encontram-se telescópios laser, miras mostradoras de cabeça e travas personalizadas de armas de fogo – veja Acessórios para Armas, pág. 46.

Lança-projéteis Químicos

Pistolas e fuzis convencionais usam uma reação química para impulsionar um projétil sólido, causando dano através da energia cinética. No ambiente cyberpunk, o principal avanço com relação as armas de fogo mais antigas está ligado à munição. Em vez de usar uma cápsula de cartucho ejetável, a bala é envolvida por um tablete sólido de combustível, que se consome quando a arma é disparada. Munição sem encapsulamento reduz volume e peso e aumenta a capacidade do carregador. A munição é geralmente apresentada em cassetes descartáveis pré-carregados; pode-se carregar um cassete inteiro por vez numa arma, ou então pode-se completar um carregador com cargas soltas retiradas dum cassete. Carregar ou recarregar um cassete leva 3 segundos; a perícia Rapidez de Recarga (Carregador) pode reduzir este tempo para 1 segundo. Completar a carga com projéteis soltos leva 1 segundo por tiro.

Outro benefício é que não é necessário um ponto de ejeção para as cápsulas vazias – a arma pode ser completamente selada contra sujeira. Estes lança-projéteis químicos têm um Malf (número de mau funcionamento) igual Ver. Isto significa que elas apresentam problemas de funcionamento apenas no caso de uma falha crítica verificada; no caso de uma falha crítica, que normalmente significa algum problema com a arma, (engasgue, falha de detonação, etc.), você deverá fazer um teste de Armas de Fogo. Se o resultado for uma falha, a arma terá apresentado o problema. Se o resultado for um sucesso terá sido simplesmente um erro de pontaria e a arma continua funcionando.

Todos os lança-projéteis convencionais estão submetidos a redutores quando usados em gravidade muito baixa ou zero – a ST mínima para controlar a arma devido ao recuo aumenta em 5 pontos. Existem freios de boca para todas as armas a 50% do custo da arma; com um freio de boca, o aumento à ST mínima é de apenas 3.

Modificação de Lança-projéteis: Tanto a pistola metralha como a carabina de assalto descritas abaixo são armas totalmente automáticas. No entanto, existem versões civis semi-automáticas (CdT 3~) à disposição; a classe de legalidade é maior ou igual a 2. Um armeiro, que não se importe com o risco de cadeia, é capaz de converter uma arma destas numa versão totalmente automática em quatro horas e um sucesso no teste de Armeiro-2. Uma falha exige outra tentativa (e mais quatro horas), e uma falha crítica quebra a arma.

Armas Químicas Lança-Projéteis (veja tabela na pág. 60)

Pistola Esportiva: Usada para caçar pequenos animais e para tiro-alvo. É provável que esteja disponível e seja legal mesmo que outras armas de pólvora não o sejam. Ela usa cartuchos de curto calibre. 20 sem cápsula, provocando apenas 1D de dano; É possível encomendar munição especial (explosiva, que custaria o triplo do preço. Ela usa as perícias Armas de Fogo (Pistola). A munição pesa 55g e o cassete de 10 tiros custa \$10.

Pistola-Metralha: É uma arma militar portátil, típica que dispara uma bala calibre .40 sem cápsula, de um carregador com 30 tiros. Carregada com balas explosivas ou perfurantes, esta arma é capaz de perfurar um traje de combate leve. Devido ao grande calibre da bala o dano que ultrapassa a RD deve ser multiplicado por 1,5. O Rco será igual a -1 se for usada com as duas mãos. Dispara-se com a perícia Armas de Fogo (Pistola). Existe um silenciador eficiente (\$200, 450g); quando o silenciador é usado, o dano provocado pela arma é de apenas 2D+2, mas é preciso um sucesso num teste de Audição com um redutor igual a -2 (0 se auto-disparada) para ouvi-la, mesmo que o ouvinte esteja na mesma sala. A munição pesa 450g e o cassete de 30 tiros custa \$20.

Carabina de Assalto: A carabina é um fuzil curto automático estilo bullpup, disparado com a perícia Armas de Fogo (Fuzil). É mais barata de construir que um laser militar, embora não seja nem tão letal nem tão boa para perfurar blindagens, mesmo com balas PPBS (veja abaixo). Um detalhe importante são seus carregadores duplos de 30 cargas, que alimentam a mesma câmara de disparo. Pode-se usar um tipo de munição diferente em cada carregador; o usual é uma mescla de cargas explosivas e perfurantes. O atirador pode escolher entre os carregadores; no caso de um sucesso no teste de habilidades, esta escolha não requer uma ação, mas é preciso que se avise antes de disparar. A munição pesa ½ kg e cada cassete com 30 cargas custa \$30.

Munição Especial de Lança-projéteis

Existe uma boa variedade de munição para lança-projéteis convencionais.

Projétil Perfurante de Blindagem com Sabot (APS): Cargas que usam penetradores de alta densidade de urânio exaurido ou de carbureto de tungstênio, encapsuladas numa capa plástica bem maior o "sabot" – que é feita para se separar quando o projétil sai do cano. Isto dá uma trajetória mais reta e velocidade bem superior ao pequeno projétil de sub-calibre. Aumente o parâmetro ½D e Alcance Máximo em 50% e some 1 ponto ao resultado obtido na avaliação de dano para cada dado jogado. Mais importante ainda é que a blindagem do alvo protege apenas com metade de sua RD. No entanto, devido a seu tamanho diminuto, os projéteis PPBS causam menos dano à carne viva. Divida pela metade o dano que passar pela armadura (arredonde para baixo). Os projéteis PPBS custam cinco vezes mais que a munição convencional e têm Classe de Legalidade 1.

Balas Plásticas são usadas para dispersar tumultos. Provocam a metade do dano da munição convencional, e têm a metade do alcance normal. No entanto podem ser mortais, particularmente se atingirem a cabeça ou órgãos vitais.

Balas Explosivas: Quando usamos balas explosivas devemos subtrair 1 ponto para cada 1D de dano provocado normalmente pela arma (p.ex. uma carabina de assalto causa 6D-6 pontos de dano) e dobra a RD de qualquer armadura que atingirem. Além disso, causam 1D de dano por contusão devido à explosão. Se esta explosão ocorrer na superfície da blindagem pessoal, ela provocará apenas o dano devido ao impacto no alvo que está por trás da armadura (1 ponto de dano por contusão para cada 5 ou 6 obtidos na avaliação de dano. Se a bala ultrapassar a armadura e penetrar na carne, o dano causado pela explosão será igual a 1DX5 além do dano provocado pela bala. Balas explosivas têm 50% de chance de atear fogo em produtos inflamáveis. A munição explosiva custa o dobro da convencional, e tem Classe de Legalidade 0.

Lança-agulhas Magnético (veja as tabelas, pág. 60)

Os Lança-agulhas magnéticos usam impulsão magnética para disparar pesadas farpas de aço. São armas automáticas sem recuo, e usam a perícia Armas de Fogo (Lança-agulhas).

Monocris oferece uma resistência mínima a agulhas (veja pág. 49). Os Lança-agulhas são muito usados por guardas de segurança. Não são tão controlados como as armas de feixe. Não são muito volumosas nem pesadas, e permitem muitos tiros sem necessidade de recarregar.

A enorme cadencia de tiro dos Lança-agulhas Magnético os tornam articuladamente mortais para alvos sem armadura. Como esta é uma arma sem recuo, é fácil para um atirador experientado acertar no alvo a maioria dos tiros de uma longa rajada. As longas agulhas são instáveis na carne; o dano a tecido vivo (o que ultrapassar RD) é multiplicado por 2. Sua fraqueza são as armaduras rígidas. As agulhas, finas e frágeis, se desintegram

quando se chocam contra qualquer coisa que não sejam capazes de perfurar. A RD de qualquer armadura exceto as de malha larga é dobrada contra agulhas.

Lança-agulhas magnéticos dão um estalido quando a agulha rombe a barreira do som. Contudo, devido à ausência de clarão na boca da arma este som difícil de localizar; é preciso ser bem sucedido num teste de Audição com um redutor igual a -2 para localizar o atirador apenas pelo som.

Por \$500 a mais, o Lança-agulhas Magnético pode ter um controle de velocidade variável (leva um turno para reajustar o controle). As agulhas passam então a poder ser disparadas em velocidade abaixo do normal e se forem disparadas em baixa velocidade provocam ½ do dano, mas serão subsônicas; o ruído que fazem não é mais alto que o de um pernilongo. Em baixa velocidade é possível disparar também agulhas envenenadas – use as regras de lança-agulhas de pressão, pág. 46.

Cada carregador de Lança-agulhas Magnético ou Fuzil Lança-agulhas Magnético contém uma célula de energia do tipo B, que se descarrega quase completamente após disparar suas 100 agulhas. Estes pentes podem ser recarregados. Isto requer um sucesso num teste de Armeiro e leva 60 segundos. Um carregador de Lança-agulhas Magnético totalmente carregado pesa ½ kg e custa \$55; um carregador de fuzil pesa 600 g e custa \$65. Cem agulhas custam \$25 e pesam 400 g. As agulhas usadas nos Lança-agulhas Magnético e no Fuzil Lança-agulhas Magnético são intercambiáveis, mas os carregadores não. As munições usadas pelo Lança-agulhas de pressão e pelo Lança-agulhas Magnético são intercambiáveis, mas os carregadores não..

Armas Girofoguetes

Armas girofoguete disparam foguetes de calibre .75 com estabilizadores de rotação. Juntamente com os lasers, os girofoguetes são armas básicas da infantaria e da polícia. O uso de munição de calibre padronizado para todas as pistolas, carabinas e metralhadoras facilita o suprimento, enquanto o pequeno empuxo exigido no disparo de foguetes permite que se dispare munição de calibre elevado sem a necessidade de uma estrutura pesada. Mais da metade do peso de uma arma girofoguete está na munição.

As armas girofoguetes usam a perícia Armas de Fogo (Girofoguete). Embora sejam efetivamente sem recuo, não são silenciosas. O som sibilante que os foguetes fazem é difícil de ser localizado; é preciso um sucesso num teste de Audição com um redutor igual a -2 para localizar o atirador apenas pelo som.

Por serem propelidos por um motor a foguete, os girofoguetes têm uma trajetória plana e alcance de ½D muito grande. Perdem velocidade rapidamente quando o combustível se esgota, e por isso seu alcance máximo não vai muito além. Os girofoguetes arrancam lentamente e provocam menos dano quando o alvo está muito próximo da boca da arma; veja as descrições abaixo.

Armas girofoguetes estão disponíveis nos seguintes formatos: de pistola, carabina e metralhadora. Mas os diversos tipos de arma afetam apenas os parâmetros TR, Prec, Alcance e CdT. O dano causado por uma arma girofoguete depende apenas da munição empregada. Há vários tipos distintos de projéteis girofoguetes, cada um projetado para uma aplicação diferente:

EXPA (Explosivo Perfura Armadura): EXPA é o projétil militar mais usual. Tem um motor grande e o projétil consiste em uma cápsula aerodinâmica que envolve um núcleo super duro embalado com explosivo e equipado com um detonador de retardamento. EXPA divide pela metade a RD da armadura que atingir. As cargas EXPA têm um primeiro estágio de combustão rápida; e causam 3D de dano a 1m de distância, 6D a 2m, e 8D a partir daí até ½D. Além disso, 1D+3 pontos de dano devido à explosão. Se o projétil tiver perfurado na carne quando explodir, o dano será multiplicado por 5. Cargas EXPA têm 50% de chance de incendiar qualquer material inflamável contra o qual explodirem. A Classe de Legalidade é 0. Pelo fato de o disparo ser tão mais turbulento, as penalidades por falta de familiaridade são dobradas para quem disparar cargas EXPA. Cem cargas EXPA custam \$500.

QUIM (Químicos): A carga QUIM provoca 1 ponto de dano por contusão a um metro, 1D-3 a dois metros e 1D a ½D. O conteúdo do projétil de cobre um hexágono por três segundos. O preço é de \$100 o cento, mais os custos do conteúdo.

ALEX (Alto Explosivo): São cargas próprias para utilização contra alvos sem blindagem. Provocam 1D de pontos de dano por esmagamento a 1 metro, 2D a dois metros e 4D a ½D. Além disso causam 2D pontos de dano devido à explosão. Quando atingem a carne, causam dano x5. As ALEX têm 2/3 de chance de iniciar incêndios. Sua Classe de Legalidade é 0, e cem delas custam \$300.

CPCL (Contra Pessoal Convencional Leve): CPCL é a carga usual policial e civil para armas girofoguete. Este projétil causa 2D pontos de dano por contusão quando disparada a 1 metro de distância do alvo, 4D pontos de dano a 2 metros e 6D pontos de dano a partir daí até atingir velocidade plena. Por ser de grande calibre, o dano que ultrapassar a RD deverá ser multiplicada por 1,5. A classe de legalidade é 3 e o custo do cento é \$150.

Arraia: Este projétil contém um capacitor eletricamente carregado envolto num isolante que se dissipa em vô. A arraia provoca 1 ponto de dano por esmagamento a um metro e 1D-3 a dois metros. No caso de distâncias maiores do que esta ela provoca 1D pontos de dano por contusão e dá um choque elétrico. A vítima deve fazer um teste de HT com um bônus igual a +1 para cada 5 pontos de RD da armadura. No caso de um sucesso decisivo, não sofre dano algum. No caso de um sucesso ele perde 1D pontos de fadiga. No caso de uma falha ele perde 3D pontos de fadiga. Se ocorre uma falha crítica seu coração pára e sua HT vai a 0. A vítima morrerá em HT/3 minutos, a menos que alguém seja bem sucedido num teste CPR (Medicina ou Primeiros Socorros-4) para salvá-lo. A Classe de Legalidade é 4 e o custo é de \$300 o cento. Armas Girofoguete (veja as tabelas, pág. 60)

Pistola de Lançamento: Trata-se de uma arma padrão da polícia, usualmente carregada com projéteis arraia, QUIM e CPCL. Tem três carregadores separados (por baixo e em cada lado) que alimentam a mesma câmara de disparo. Cada carregador tem espaço para três cargas. Pode-se preparar a pistola para disparar a partir de qualquer carregador. Pode-se selecionar um carregador sem uso de tempo efetivo, com um teste de Arma de Fogo; uma falha conta como uma ação de preparar arma. Isto permite rápida alternância entre tipos diferentes de munição no meio de um tiroteio. A arma muda automaticamente para o próximo carregador quando um se descarrega, indo do inferior para o da direita, depois para o da esquerda e novamente para o inferior. Cada cassete de girofoguete com três tiros pesa 250 g e custa \$6.

Existe também uma versão de seis tiros dessa arma. Ela possui apenas um carregador e custa a metade do preço, mas é possível carregar tipos diferentes de munição em cada câmara. A carga é feita com projéteis avulsos em vez de cassetes, e leva 2 segundos. A polícia normalmente carrega duas arrais ou duas cargas de gás e quatro CPCL, pois eles acreditam que duas chances para se render é o suficiente.

Carabina Foguete: A carabina é uma arma militar de assalto de fogo rápido. Tem dois carregadores, cada um com dez cargas, e funcionam tanto no modo "tiro-a-tiro" quanto no modo automático. O processo de alternar entre carregadores é parecido com o da pistola de lançamento, descrito acima. Quando um carregador se esvazia, a arma automaticamente muda para o próximo. A munição pesa 700 g e o cassete de dez tiros custa \$20.

Lança-Foguete Automático: esta é a terceira arma na série girofoguete, a LFA é uma metralhadora de uso geral. Carregada com um cassete de carga EXPA, é freqüentemente montada como arma secundária em veículos blindados. É usada em veículos policiais para conter distúrbios populares juntamente com arrais. A arma é carregada com três cassetes distintos de 20 tiros e o atirador pode alternar entre eles a cada turno (veja Pistola de Lançamento, acima). Quando um se esvazia a arma muda automaticamente para o seguinte. A munição pesa 1,5 kg e o cassete de 20 tiros custa \$40.

Lasers

Originalmente LASER era um acrônimo de Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation. Nos mundos cyberpunk o nome tornou-se genérico; qualquer feixe coerente de energia é chamado de laser. Um laser não tem recuo, nem no caso de tiros sucessivos no mesmo turno nem em grupos sucessivos numa rajada. Por isso é tão

preciso que a dispersão dos tiros é menor que o diâmetro do feixe.

Por causa disso, lasers de disparo automático usam regras especiais. Quando um laser é disparado em modo totalmente automático (veja MB, pág. 119-120 para as regras de disparo automático), tiros sucessivos de todos os grupos disparados no mesmo turno contra um mesmo alvo são efetivamente um único feixe. Em vez de fazer testes de defesa e aplicar a RD da armadura ou do Campo de força separadamente contra cada "tiro" que atinge o alvo, faz-se apenas um teste de defesa; se o resultado for uma falha, o dano de todos os disparos que atingiram o alvo serão *totalizados* em um única jogada para avaliação de dano antes de subtrair a RD.

Por exemplo, se forem disparados oito tiros 2D, e cinco deles acertarem, o alvo faria *um* teste de Esquiva/DP. Em caso de sucesso, a rajada inteira se perderia. Em caso de falha, os cinco tiros causariam dano como se tivesse sido originado de um único ataque que causa 10D pontos de dano, com uma chance bem maior de perfurar a armadura do que cinco ataques que causam 2D pontos de dano separadamente!

Lasers semi-automáticos não podem ser mantidos sobre o alvo com precisão suficiente para ganhar este. A ação mecânica de disparar cada tiro bônus é suficiente para haver dispersão.

Os lasers são disparados com a perícia Armas de Feixe (Laser). Causam dano por perfuração, e por isso a quantidade de dano que ultrapassar RD deve ser dobrado. As armaduras Reflec são muito eficazes contra lasers, como também o são certos espelhos e outras superfícies refletivas. Quando utilizados debaixo de chuva, neblina ou fumaça os lasers provocam a metade do dano, ou menos. Seu efeito pode ser totalmente bloqueado por bombas de fumaça e granadas de escurecimento.

No vácuo, as armas laser são silenciosas e invisíveis, o que não ocorre em ambientes com atmosfera – embora o próprio feixe seja invisível (é claro que um laser de comunicação ou de visão normal não é), uma arma laser é suficientemente poderosa para ionizar o ar, deixando um rastro de centelhas e produzindo um estalido agudo à medida que o ar flui para o vácuo deixado em seu trajeto. Embora isto facilite a localização do atirador, quando o laser está em modo automático o atirador pode ver exatamente para onde estão indo seus tiros e usar a arma como uma mangueira de jardim (veja o parágrafo Apontando Grupos Sucessivos, MB, pág. 121), o que melhora muito a precisão.

Se um disparo laser acertar a face da vítima (parte do corpo número 5, veja MB, pág. 211), ele ficará cego, a menos que seja bem sucedido em um teste de HT +% se estiver usando óculos contra ofuscação independente de a quantidade de dano ter sido suficiente ou não para ultrapassar a RD. Pode ser que ele venha a se recuperar posteriormente da cegueira — faça um teste como no caso de lesões incapacitantes (v. MB, pág. 129). Se qualquer quantidade de dano ultrapassar a RD e atingir o olho, o resultado será cegueira permanente.

Modificações

Os lasers são freqüentemente modificados. Por \$50 extras, uma arma laser pode servir como sua própria mira laser (veja pág. 47). A arma tem então um gatilho de dois estágios; a primeira pressão no gatilho ativa um feixe de pontaria de baixa intensidade, que coloca um ponto visível onde a arma está apontada. Quando o alvo estiver na mira, o atirador simplesmente aumenta a pressão no gatilho a fim de aumentar a intensidade do feixe.

Por \$100 extras um laser pode ter um feixe com uma gama de intensidade maior, tornando-o útil como ferramenta. Para soldar usa-se um "disparo" a cada 5 segundos; para cozinhar uma refeição basta um tiro por minuto; uma arma pode até ser usada como lanterna, bastando um disparo a cada cinco minutos. Um laser de feixe variável pode também ser usado para acender um fogo, gastando para isso uma quantidade ínfima de energia (um tiro equivale a acender o fogo em madeira seca 100 vezes; os GMs podem determinar quanta energia amais é necessária para acender madeira úmida se o problema surgir).

Várias modificações ilegais podem ser feitas para converter armas civis de acordo com especificações militares, dando-lhes um feixe contínuo, mais energia ou mais disparos. Estas modificações estão descritas no livro GURPS Ultra-Tech.

Armas Laser (veja as tabelas, pág. 60)

Fuzil e Pistola Laser: São as armas laser civis mais comuns. São suficientemente poderosas para a maioria dos alvos sem armadura, mas têm efeito muito limitado contra blindagem. A pistola laser é bem pequena, e pode ser escondida facilmente (bonus igual a +2 em testes de Ocultamento). São as armas favoritas dos criminosos. Uma queimadura laser não pode ser identificada, enquanto uma bala muitas vezes pode levar até a arma que a disparou.

Fuzil Laser Militar: É a arma básica pessoal dos militares, e tornou-se tão difundida quanto o mosquete de pederneira em sua época. As principais razões são seu efeito letal e sua confiabilidade. Uma rajada de oito tiros pode provocar até 16D pontos de dano, sendo capaz de perfurar a maioria das armaduras. Apresentam defeitos, como falha no disparo e travamento somente como um resultado de uma falha crítica que deve ser verificada com um novo teste que deve ter como resultado outra falha crítica, Malf. é Ver. (Crit.). Qualquer resultado que não seja uma outra falha crítica no segundo teste significa que o laser não falhou, simplesmente errou o alvo.

Carabina Laser Pesada: Uma versão de “assalto” curta do Fuzil Laser Militar.

Pistola Laser Pesada: Uma arma militar portátil comum, muito utilizada pelos policiais com licença para matar.

Espelho Vigia: Um atirador equipado com uma arma laser poderia montar um espelho de alta qualidade para emboscadas. O tocaieiro pode disparar na imagem no espelho; o feixe se refletirá no espelho e atingirá o alvo. A distância do alvo é igual à distância do alvo ao espelho mais a distância do espelho ao vigia. A Prec do laser é -2. Se forem instalados estrategicamente (o GM pode exigir um teste de Armadilhas/NT8) estes espelhos podem confundir o inimigo com relação a direção de onde vem o disparo. O espelho padrão tem cerca de 60 cm de diâmetro quando desdobrado, mas dobra-se até o tamanho de um livro. O custo é \$50 e o peso, ½ kg.

Lança-agulhas (veja as tabelas, pág. 60)

Lança-agulhas de pressão (ou simplesmente “lança-agulhas”) usam a perícia Armas de Fogo (Lança-agulhas). Eles atiram pequenos dardos de aço parecidos com uma agulha através de uma mola impulsionada por um gás. Os lança-agulhas também são conhecidos como “armas de mola”. São armas silenciosas, semi-automáticas, com um leve (-1) recuo. Lança-agulhas são úteis para os assassinos, e portanto são encontrados mesmo quando existem armas “melhores” à disposição.

Os lança-agulhas trazem o cartucho de gás nos carregadores de munição. Os carregadores de munição podem ser reutilizados mas é preferível usar munição comercial nova sempre que possível. É possível fabricar munição de lança-agulhas, mas muito difícil, porque as tolerâncias são muito pequenas. Precisa-se de um bom equipamento e um sucesso no teste de RAmeiro-5. No caso de uma falha a arma ficará arruinada na primeira tentativa de se atirar com as agulhas ruins. (Os GMs deve fazer os testes dos Armeiros. No caso de uma falha os mestres podem avisá-los que as agulhas estão ruins. No caso de uma falha crítica, o GM apenas anota e espera que seja feita a primeira tentativa de disparo.

Acessórios para Armas

Coldre Energizado: Disponível para qualquer arma tipo pistola ou faca. Consiste de três partes: uma unidade sensora de pulso, um sensor guia na empunhadura da arma e um coldre de saque rápido. Quando o sensor de pulso detecta impulsos nervosos que signifiquem que o usuário quer sacar, o coldre ejeta a arma na direção da mão. Isto permite que a arma esteja pronta instantaneamente.

Para as finalidades de jogo, trate isto como uma perícia Sacar Rápido independente. Contudo, os testes de Sacar Rápido (Coldre Energizado) têm sempre um bônus igual a +2. Uma falha indica que a arma não está empunhada adequadamente e ainda requer um turno para ficar pronta. No caso de uma falha crítica, a arma bate nos dedos do usuário e cai ou, conforme a decisão GM, o

O armeiro pode vender as agulhas ruins para clientes que não suspeitem, é claro).

Os lança-agulhas podem também disparar agulhas banhadas com uma dose de qualquer droga ou veneno. agulhas drogadas não causam dano (podem até nem ser notadas – faça um teste de IQ), e penetram apenas armaduras com RD menor ou igual a 2 contra armas perfurantes. (A Rijeza não deve ser adicionada a RD neste caso).

A agulha drogada padrão não é metálica e sim biodegradável. Três horas após penetrar e liberar a droga, o próprio metabolismo da vítima (se ainda estiver viva) a dissolve sem deixar evidência. Quando alguém está sendo aferroado por insetos, é muito difícil detectar uma agulha. Para perceber o ataque será necessário ser bem sucedido num teste de IQ -2.

Aranhas (veja as tabelas, pág. 60)

São armas curtas e grossas que lembram as armas para conter distúrbios populares ou as pistolas de sinalização do século 20. Usam como propulsor um gás comprimido para disparar cápsulas em forma de ovo que liberam fios resistentes e grudentos que envolvem e imobilizam completamente o alvo. Use a perícia Armas de Fogo (Aranha) para dispará-las; o recuo é significativo (-4).

A maior vantagem das aranhas é seu poder de incapacitar soldados mesmo que ele esteja usando uma blindagem pesada. A vítima pode, então, ser despachada de muitas formas – você poderia contar a história de sua vida até matá-lo de rir.

Para escapar deste destino, a vítima pode tentar uma Disputa de Força por minuto para quebrar os fios; os fios cuja ST é igual a 20. Como alternativa, se a vítima estiver totalmente vestida, seria um teste de Fuga-3 (uma tentativa a cada dez minutos). Se for bem sucedido, ele conseguirá se safar das roupas e escapar da aranha. Qualquer tentativa de se libertar que falhar resultará numa constrição dos fios, que causa 1 ponto de dano.

Dez pontos de dano provocados por um calor, como o de um laser ou lança-chamas, poderão libertar a vítima, mas esta receberá o dano total da arma caso não esteja protegida de alguma forma. Os fios ficam enrolados e muito apertados em torno da vítima e são pegajosos demais para serem cortados. A forma mais fácil de removê-los é com uma pulverização com o aerosol anti-aranha. Uma lata custa \$100, pesa 1 kg, e cuida de 25 vítimas, uma por turno. Se um alvo for atingido por mais de uma carga de aranha, cada carga adicional somará 5 pontos ao ST dos fios e submeterá a um redutor cumulativo igual a -1 a qualquer tentativa de Fuga. Os fios perdem sua capacidade constritora depois de 24 horas, e a partir daí perdem 1 ponto de ST a cada duas horas.

Quem for atingido por uma carga de aranha tem direito a fazer um teste extra de Esquiva para tentar escapar dos fios antes que se fechem, mas nem a DP de armadura nem a RD oferecem qualquer proteção contra um ataque bem sucedido, já que eles simplesmente envolvem a armadura e a pessoa que a veste. No entanto, qualquer armadura com RD maior ou igual a 2 protege totalmente contra o dano provocado pela constrição.

usuário é atingido no pé! O coldre é capaz 100 ejeções com uma célula de célula do tipo B. O custo é de \$1.000 e pesa 2,2 kg. Cada modelo de arma requer um coldre especial. O preço dobra se a arma for muito incomum.

Amarras Articuladas para Armas: São usadas para firmar armas muito pesadas, elas se encaixam como uma mochila e têm uma placa peitoral na frente, com um braço de apoio e três juntas hidráulicas articuladas, posicionadas de forma a permitir movimento universal e facilitar a suspensão da arma. As amarras reduzem em 3 pontos as exigências de ST da arma para que sejam projetadas; amarras feitas para um laser Gatling permitiriam que o laser fosse disparado à altura do quadril por alguém com ST 12. Pesa 2,2 kg e custa \$600.

Sistema Anti-Roubo: é possível instalar um sistema básico anti-roubo em qualquer arma. Uma tentativa de disparar a arma sem primeiro destravá-la inibirá os circuitos de disparo. Para desabilitar o sistema anti-roubo, será necessário fazer um teste de Operação de Equipamento Eletrônico (Sistemas de Segurança). Uma falha no mínimo desabilita a arma permanentemente, e poderia ter outras consequências desastrosas (cargas explosivas, etc.). Este equipamento custa \$100, ou \$250 no caso de um sistema com chave a laser (reductor igual a -1 nos testes de Sistemas de Segurança); dobre o custo para cada bonus adicional igual a -1 até um máximo de -5 (\$4.000).

Etiqueta D: Trata-se de um minúsculo receptor embutido numa arma ou em outro objeto qualquer. Ao receber um sinal codificado numa frequência de rádio específica ele envia um sinal localizador. As Etiquetas D fazem parte com frequência do equipamento da polícia, e alguns regimes podem instalá-las nas armas vendidas aos civis a fim de controlá-las. É preciso um sucesso num teste de Operação de Equipamento Eletrônico (Sistemas de Segurança) para localizar uma etiqueta D; um segundo teste (com um reductor igual a -2) tem que ser feito para desativá-la sem desabilitar a arma. O preço de uma etiqueta D é \$20.

Mira Laser: Se for ligado a qualquer tipo de pistola ou fuzil, este equipamento somará 2 pontos ao parâmetro Prec e dividirá por dois o número TR da arma (arredonde para cima). Quando está ligada, emite um feixe laser de baixa potência, marcando com um ponto o local em que arma vai acertar. Pode ser ajustada para funcionar com um feixe infravermelho, e projetar um ponto invisível sem a ajuda de um sistema de visão infravermelha. Dispara 200 tiros com uma célula de energia B. O peso é de 250 g e custa \$250.

HUD : O HUD é montado no capacete ou num par de óculos especiais. Projeta informação visual (leituras dos instrumentos do

veículo, uma tela de computador, retícula de mira) diretamente no visor do portador. Qualquer peça de equipamento eletrônico (sensores, painéis de controle, etc.) que use uma tela mostradora visual pode ser ligada a um HUD através de um cabo curto ou um elo de comunicação (a maioria dos acessórios eletrônicos tem um soquete e um cabo para este tipo de operação).

Depois de feita a ligação, as leituras dos sensores ou dos instrumentos serão projetadas diretamente nos óculos ou no visor do usuário. Isto dá um bonus igual a +1 em perícias como Condução, Pilotagem ou Gravidade Zero quando for importante reagir rapidamente à informação. Observe que se assume automaticamente que todos os computadores de armamento montados em veículos de NT8+ utilizam HUDs, e que o bônus já está incorporado na chance de sucesso.

Um par de óculos HUD custa \$500 e pesa 250 g; funciona com uma célula de energia do tipo A durante um ano, ou pode compartilhar a energia com outros sistemas do capacete ou do traje.

Miras HUD: Todos os fuzis e carabinas de NT8 incluem sistemas de baixa luminosidade (intensificação de imagem) e de mira telescópica sem custo extra; os bônus devidos a estas miras já estão incluídos na precisão da arma. No entanto, as miras da arma não precisam estar montadas nela; podem fazer parte de um HUD montado num capacete ou par de óculos. Têm que estar ligadas (através de um cabo curto) ao capacete MDC do portador. Quando as miras estão ativadas aparece uma retícula de alvo onde a arma estiver apontando, reduzindo seu número TR em 2. Se estiver sendo usado um telescópio laser, as miras também projetarão informação de alcance, mostrando a distância do alvo.

Adequar uma arma para usar uma mira HUD custa \$500; o peso acrescentado à arma é desprezível. Para usar a mira, o portador tem que ter um HUD montado em seu capacete ou óculos.

Armas Mistas

Armas improvisadas e de baixo nível tecnológico ainda são populares no mundo do futuro, e ainda se parecem muito com o que sempre foram. Entretanto, a tecnologia possibilitou algumas melhorias inesperadas; em geral as armas mistas estão mais leves e mais fortes que nunca, e há algumas armas novas que não poderiam ter existido no século 20.

Lâminas de Qualidade Super Alta

Num universo cyberpunk pode-se produzir armas com a qualidade média das armas medievais por um preço "barato", armas de altíssima qualidade pelo preço de uma lâmina medieval de qualidade superior (veja MB, pág. 74). É possível fabricar facas e espadas de duro com uma qualidade "super alta". Estas armas tem um bonus igual a +3 nas Avaliações de Dano e custam 20 vezes o preço duma lâmina normal. Todos os bônus devidos à qualidade são cumulativos com as vibromelhorias (veja abaixo), mas neste caso, o preço a ser usado na multiplicação é o preço de uma vibrolâmina e não o de uma lâmina normal!

Bastões atordoadores

São conhecidos também como cassetetes elétricos ou porretes atordoadores. Trata-se de bastões capazes de uma descarga elétrica de baixa potência usada para desorganizar o funcionamento do sistema nervoso da vítima. São muito usados pela polícia e pelos PMs. Alguns são articulados, para evitar que a vítima sofra dano mesmo que ela seja atingida por um policial cheio de adrenalina no meio de um distúrbio popular; outros provocam dano como um cassetete. Além de qualquer dano por ter sido atingido pelo porrete, a vítima tem que ser bem sucedida em um teste de HT-3 para não ficar atordoada. Se falhar no teste, a vítima perderá 1D pontos de Fadiga e ficará atordoada enquanto a arma estiver em contato. Continuará neste estado por (20-HT) segundos depois de afastada a arma. Antes desse período não é permitido qualquer teste de recuperação. Pode-se aumentar a HT da vítima em +1 para cada 10 pontos de RD quando se verifica se ela ficou atordoada ou não.

Os bastões atordoadores são manejados usando-se a perícia Espadas Curtas. Usam uma célula de energia do tipo B, e pode-se aplicar 20 golpes antes de ela ficar sem energia. Pesam ½ kg e custam \$100.

Vibrolâminas

Estas armas vibram milhares de vezes por segundo. Isto soma 1D ao dano normalmente provocado pela arma, além de todos os bônus devidos à qualidade da arma (veja acima). Pelo fato de a lâmina vibrar tão rapidamente, seu movimento é invisível, sendo impossível distinguir uma vibroarma duma arma normal do mesmo tipo. Um sucesso num teste de Audição feito a 1 hexágono de distância detectará um fraco zumbido que indica uma vibroarma para qualquer um que esteja familiarizado. Quem aparar (ou tiver sua arma aparada por) uma vibrolâmina perceberá sua natureza se for bem sucedido num teste de IQ.

As vibroarmas funcionam com células de energia do tipo B. Para

descobrir a duração da célula em horas, divida 0,5 pelo peso da arma em quilos. Assim, uma faca de 250 g funciona por duas horas, mas uma espada de 2,5 kg vibra por apenas 12 minutos.

Leva um turno para se ligar o efeito vibrador. Um sucesso num teste de Sacar Rápido o ativa assim que a arma é sacada. Quando não estiver ativado, a arma funcionará como se fosse normal.

Qualquer arma cortante pode ser feita em versões vibro. Facas normais de todos os tamanhos custam \$200 a mais quando são fabricadas em modelo vibro; espadas normais de todos os tamanhos custam \$400 extras e são menos comuns. Qualquer outra arma (p.ex. uma vibro-alabarda, se estivesse disponível) seria muito incomum, custando \$1.000 ou mais além do custo duma arma normal.

Armas Pesadas

Granadas

Ainda se usam granadas de mão em combate de perto, mas todas elas são construídas de modo a poderem também ser disparadas por lançadores eletromagnéticos, eliminando a necessidade de dois tipos distintos de munição.

Todas as granadas pesam ½ kg; são feitas de plástico, mas vêm com um sabot metálico removível para permitir que sejam disparadas por lançadores eletromagnéticos e de mini-granada. Para se usar uma granada comprime-se seu ativador antes de arremessá-la; se o retardo for de 1 segundo, a granada explodirá imediatamente. Leva um turno para determinar ou alterar o retardo de uma granada de mão e outro para comprimir seu ativador e atirá-la. Se a granada estiver carregada num lançador, é preciso predeterminar ou seu ajuste de retardo ou de impacto (a maioria das granadas é ajustada para explodir com o impacto); a ativação é automática quando a granada é disparada.

A habilidade de arremessar uma granada de mão onde você desejar é a perícia Arremesso (e não de Armas de Arremesso); veja MB, pág. 49. O alcance duma granada de mão depende de ST (veja MB, pág. 90). Um erro de granada pode se extraviar; veja MB, pág. 119.

Tipos de Granada

Todas as granadas, com exceção das químicas e de sinalização são de Classe de Legalidade 0. A legalidade da granada química depende do produto utilizado; as granadas de sinalização são de Classe de Legalidade 5.

Granadas Químicas: Há muitas variedades, desde gás sonífero e gás paralisante até fumaça e fumaça prismática. Criam uma nuvem com um raio de seis hexágonos. As nuvens produzidas por granadas químicas podem se dispersar em poucos segundos ou durar alguns minutos dependendo do vento. A maioria das nuvens químicas dura uns 300 segundos antes de se dispersar. Divida esse valor pela velocidade do vento em km por hora. A maioria dos produtos químicos não produz nenhum efeito depois que se dispersarem. No entanto alguns gases venenosos virulentos causarão ferimento mesmo depois de muito diluídos. Veja o parágrafo Armas Bioquímicas, a seguir, para os diversos tipos que podem ser usados em granadas. O custo é igual a dez doses do produto químico.

Granadas de Concussão: São similares às granadas de fragmentação, mas a fragmentação é limitada pela absorção do terreno do local da explosão – veja MB, pág. 121-122. As granadas de concussão custam \$20.

Granadas de Sinalização: Estas granadas liberam uma coluna de fumaça e queimam brilhantemente, mesmo sob a água, removendo todas as penalidades de combate por escuridão num raio de 90 m. Podem iniciar incêndios se entrarem em contato com material inflamável, ou provocam 2D de dano por queimadura em quem for atingido diretamente. Se uma granada de sinalização for disparada, qualquer um que esteja num raio de 15 m olhando naquela direção sem proteção conta ofuscação terá que ser bem sucedido num teste de HT para não ficar cego por (20-HT) segundos. Aplique um bônus igual a +3 se o personagem estiver a mais de 5 metros de distância e um redutor igual

a -3 se a explosão ocorrer durante à noite (os modificadores são cumulativos). As granadas de sinalização brilham durante cinco minutos; são visíveis até o horizonte se disparados ao rés do chão e por até 32 km se disparados no ar (se o tempo e o terreno intermediário permitirem). Cada granada de sinalização custa \$5.

Granadas de Fragmentação: Granadas de fragmentação causam 6Dx2 pontos de dano devido à contusão e 2D pontos de dano por corte; veja as regras de explosão à MB, pág. 121. Custam \$20.

Lançadores de Granadas (veja as tabelas, pág. 60)

Todos os lançadores de granada são capazes de disparar qualquer uma das granadas descritas acima, usualmente ajustadas para detonação por contato, embora possam também ser temporizadas. Os lançamentos que errarem o alvo serão tratados como descrito no parágrafo Lançol na MB, pág. 119. Em lançadores alimentados por carregadores é possível misturar tipos diferentes de granada numa mesma carga.

Lançador de Granada Eletromagnético: Um LGEM é uma arma curta e grossa, semelhante aos lança-granadas do século 20, com um carregador de cinco granadas. São em essência pequenos propulsores de matéria que usam impulsão magnética para arremeter as granadas. Não tem recuo e são silenciosos, exceto pelo estalido da granada ao romper a barreira do som. Por \$500 a mais será possível mudar a velocidade do lançador de modo a disparar tiros subsônicos totalmente silenciosos com ¼ do alcance normal.

Os lançadores de granada eletromagnéticos podem disparar uma salva por turno. As granadas podem também ser carregadas e disparadas individualmente. São necessários 1 segundo para carregar e 1 segundo para disparar cada granada. Um carregador pesa 2,5 kg; o custo depende da carga. O lançador dispara 100 granadas com uma célula de energia tipo D. Versões totalmente automáticas do lançador de granadas eletromagnético podem ser obtidas pelo triplo do custo e do peso. LGEMs automáticos usam um carregador com 20 tiros (pesando 10 kg), e uma CdT igual a 4.

Morteiro Eletromagnético (veja as tabelas, pág. 60)

Trata-se basicamente de um lançador de granadas eletromagnético de fogo indireto. Todos os tipos de granada descritos acima estão disponíveis como granadas de morteiro. Em geral o custo e o peso são dobrados. Uma granada de fragmentação ou de concussão causa 6Dx4 pontos de dano; uma granada de gás cobre um raio de 8 hexágonos.

Cacho de Bombas: Estas cápsulas são para morteiros. Explodem no ar, espalhando seis bombas num raio de 15 m ao redor do ponto de impacto. Suponha que cada bomba toma uma direção distinta, e cai a 3D-3 hexágonos do hexágono alvo. Cada bomba provoca 4D pontos de dano de concussão e 2D pontos (por corte) de dano devido à fragmentação. Cada cacho de granadas custa \$50.

Armas mais Pesadas

Para obter dados sobre artilharia e armas anti-veiculares, veja **GURPS Ultra-Tech**.

Armas Bioquímicas

Aerosóis, granadas, girofoguetes e morteiros podem liberar cargas químicas; o preço é por “dose” (veja MB, pág. 132). Usam-se 10 doses numa granada, 30 na carga de um morteiro e uma num girofoguete. Um aerosol pode pulverizar uma dose por vez e contém cinco doses. Outros agentes químicos, além do gás lacrimogêneo e da fumaça (veja MB, pág. 132), podem ser usados.

Gás Sonífero: Um personagem tem que fazer um teste de HT-4 para cada turno que passar numa nuvem de gás sonífero sem conter a respiração. No caso de uma falha, sua ST vai a 0 e ele cai no sono. Se for bem sucedido, sofre 1 ponto de Fadiga. Se seu atributo ST chegar a O ele adormecerá. Se sair da nuvem, recuperará a ST perdida normalmente. Os que caírem no sono permanecerão assim enquanto continuarem respirando o gás, e por pelo menos 30-HT minutos depois disso. Ao se esgotar esse tempo, a vítima tem que fazer um teste de HT por minuto para ver se acorda. É possível acordá-la com um sucesso num teste de Primeiros Socorros. O gás sonífero custa \$5 por dose; a Classe de Legalidade é 5.

Gás Paralisante: Trata-se de um agente de contato que só pode ser evitado com uma armadura pressurizada, um NBC ou traje a vácuo. A cada turno, quem estiver exposto ao gás paralisante sofre 1 golpe de dano, ou 2 pontos se não estiver usando uma máscara de gás. Tem também que fazer um teste HT-4 a cada turno (a menos que esteja usando armadura pressurizada); se falhar, ficará paralisado por (30-HT) minutos,

Blindagem

O avanço da tecnologia de materiais baseados em ligas e sintéticos obtidos em gravidade 0 introduziu uma nova geração de blindagens individuais leves, incrivelmente resistentes a dano, e, o que é mais importante, confortáveis.

Monocris

É a blindagem mais comumente usada por civis que desejam uma proteção discreta. O monocris é semelhante ao Kevlar, mas é tecido com uma fibra metálica monocristalina bifásica. Proporciona proteção total contra ataques cortantes e de esmagamento. É menos eficaz contra ataques perfurantes como agulhas ou raios laser, que penetram na trama do material. A proteção contra ataques perfurantes é sempre DP 1, RD 2. Contra ataques de esmagamento e cortantes, a RD depende da espessura.

Leve: DP 2, RD 8. \$400, 1,5 kg para um colete; \$1.000, 3,5 kg para um traje integral.

Média: DP 2, RD 16. \$600, 2,5 kg para um colete; \$1.500, 6 kg para um traje integral.

Pesada: DP 2, RD 24. \$800, 3,5 kg para um colete; \$2.000, 8 kg para um traje integral.

No entanto, pelo fato de o monocris ser flexível, qualquer “6” conseguida numa avaliação de dano indica um ponto de dano que ultrapassou a blindagem.

O tempo para vestir e desvestir uma armadura de monocris é o mesmo que para Blindagem Vaporizante, abaixo.

Blindagem Vaporizante

Trata-se de um tecido pesado e tratado que oferece proteção contra armas de feixe. Ele se gasta ou vaporiza ao ser atingido, desviando parte do poder destrutivo do feixe. É também eficaz, até certo ponto contra outras armas. É muito mais útil contra um único oponente do que num tiroteio. Por ser extremamente barata, esta blindagem é muito usada para equipar milícias ou exércitos conscritos.

A blindagem vaporizante oferece DP 4 e RD 12 contra laser, lança-chamas e feixes iônicos. Contra outras armas oferece DP 1 e RD 2. No entanto, o efeito vaporizante significa que cada 4 pontos de dano que atingem uma determinada parte (braço, tronco, etc.) reduzem em 1 ponto a RD daquela parte. Cada 3 pontos de redução na RD é acompanhada por um ponto de redução na DP.

A blindagem vaporizante pode ser encontrada na forma de coletes,

e sofrerá 4D de dano se não receber um antídoto dentro de cinco minutos. O gás paralisante custa \$5 por dose e é de Classe de Legalidade 0. Os gases venenosos mais antigos também estão disponíveis; são reconhecidos por diferentes marcas coloridas nas granadas ou nas latas. Veja MB, pág. 132 para os venenos típicos.

Gás escurecedor: Este gás cria uma nuvem quase opaca de fumaça densa e negra como tinta, que cobre o objetivo. Quem estiver na área afetada pela nuvem atuará como se estivesse em escuridão total. Qualquer ação que exija visão estará submetida a um redutor igual a -10, ou será impossível (veja MB, pág. 92). A Intensificação da luz não surtirá nenhum efeito, mas a visão infravermelha reduz a penalidade a -5; também não são afetados os sentidos ou sensores que não dependam de luz (como radar ou sonar). Lasers (com exceção dos lasers de raios X e raios gama) não são capazes de penetrar na nuvem. Quem estiver sem aparelho de respiração terá que fazer um teste de HT em cada turno ou sofrerá 1 ponto de dano. O custo do gás escurecedor é \$3 por dose e sua Classe de Legalidade é 5.

Prisma: Este gás forma uma nuvem de cristais prismáticos levemente opaca, feitos para refletir feixes laser e bloquear radar. Radar, fogo laser, comunicadores laser, telescópios laser e apontadores laser não são capazes de penetrar a nuvem. No entanto, a visão normal está submetida apenas a um redutor igual a -1. O prisma é danoso à saúde se for respirado. Os efeitos são iguais aos do gás escurecedor (veja acima). Custa \$5 a dose e tem Classe de Legalidade 5.

que cobrem somente o tronco (partes 9-11, 17-18), ou trajes integrais que cobrem tudo exceto a cabeça, mãos e pés. É volumosa demais para ser feita como – ou ser usada sob – roupa comum, mas pode ser disfarçada com um sobretudo ou jaqueta pesada, ou feita para parecer uniforme. Os coletes levam 10 segundos para vestir e cinco para desvestir, pesam 7,5 kg e custam \$100. Os trajes integrais pesam 20 kg, custam \$300 e exigem 20 segundos para colocar e 10 para tirar.

Reflec

Trata-se de uma armadura leve, altamente refletiva, feita de fibras metálicas polidas que refletem laser, e outros feixes em menor grau. É inútil contra outros tipos de ataque. Pode ser usada sobre outra armadura, dando ao portador o benefício de sua DP. Proporciona DP 6, RD 2 contra laser e lança-chamas; DP 3, RD 0 contra outras armas de feixe, inclusive iônicos, mas não armas sônicas, e DP 0, RD 0 contra todas as outras armas. Protege completamente de fogo normal (mas não de lança-chamas) por 3 segundos, depois do que o dano sofrido é normal.

Uma jaqueta (que cobre o tronco e braços apenas) custa \$150 e pesa ½ kg. Um traje de corpo inteiro custa \$300 e pesa 1 kg. Leva 20 segundos para vestir um traje e 10 para desvesti-lo (10 e 5 segundos para uma jaqueta).

Capacetes refletivos (feitos de plástico leve, prateados) pesam 250 g e custam \$25. Pode-se tornar qualquer capacete refletivo por \$50, passando então a ter a DP do reflec.

Espuma Vaporizante

Pode-se aplicar espuma vaporizante sobre a pele ou sobre o corpo da armadura. É uma camada de 1,5 cm de espessura, disponível numa grande variedade de cores para camuflagem. Oferece RD igual a 8 contra armas de feixe, com exceção das sônicas, mas cada 8 pontos de dano sofridos por ela vaporizam 1 ponto de RD. A espuma oferece RD 1 contra outros tipos de ataque. Um tubo é suficiente para cobrir uma pessoa ou dois metros quadrados; uma lata com vaporizador é suficiente para cobrir um veículo ou até dez metros quadrados. Geralmente só se pode usar uma camada sobre uma pessoa, enquanto é possível aplicar até três camadas sobre a blindagem de um veículo. A aplicação requer três turnos por metro quadrado ou por pessoa. Além de oferecer RD, a espuma vaporizante absorve parte dos sinais de radar (redutor igual a -3 nos testes de um radar para detectar o que estiver coberto por ela). Um tubo pesa 125 g e custa \$10, e uma lata pesa ½ kg e custa \$40.

Traje de Combate de Infantaria

É a blindagem individual normalmente usada pelos soldados. Consiste em uma jaqueta e calças quimicamente revestidas e à prova de contaminação, usadas como veste externa; o traje vem com bolsos e pontos de fixação.

O peito e abdômen do portador são protegidos por placas de duralumínio enfiadas numa malha de fibras compostas, que tem uma DP igual a 4, RD igual a 40 sobre o tronco (áreas 9-11 e 17-18). Placas de armaplast e de fibras compostas protegem os braços e mãos (áreas 6, 7, 8) com DP igual a 2, RD igual a 12. Há calças parecidas para proteger as pernas (partes 12, 13-14) com DP igual a 2, RD igual a 12; botas com armadura cobrem os pés (15-16) dando DP igual a 3, RD igual a 15.

Uma jaqueta do Traje de Combate de Infantaria com luvas pesa 12,5 kg e custa \$300; só as luvas pesam 1 kg e custam \$30. As calças pesam 5 kg, e custam \$140. As botas pesam 2,5 kg e custam \$70. Um traje completo, excluindo-se o capacete, pesa 20 kg e custa \$510. Se o traje todo (luvas, calças, jaqueta e botas) for vestido com o Capacete de Combate de Infantaria, ficará totalmente selado contra agentes químicos e biológicos e contra atmosferas irrespiráveis, embora não seja pressurizado para vácuo.

São necessários 45 segundos para colocar um Traje de Combate de Infantaria e 20 segundos para removê-lo, ou 1/3 deste tempo se forem usadas apenas a jaqueta e as calças, sem selar o traje.

Capacete do Traje de Combate de Infantaria: Normalmente usado com o resto do Traje de Combate de Infantaria. Oferece proteção total, para o rosto e o crânio. O visor quando abaixado, oferece vedação completa para operações em ambientes hostis (QBR), devido às duas unidades filtrantes montadas à altura das bochechas. O capacete tem DP igual a 4, RD igual a 18, exceto o visor (que cobre a face, localização 5 frontal), que tem DP igual a 2, RD igual a 10. O peso é de 4 kg, e o custo \$240.

A maioria dos capacetes de Trajes de Combate de Infantaria incorpora acessórios adicionais. O capacete de NT8 tem um visor ao nível dos olhos (HUD4) — (\$500), um aparelho de rádio com 128 canais de curto alcance ativado pela voz, provido de misturador (\$100), e um visor

multivisão ativado pelo queixo (intensificação de luz, contra ofuscação e imagem térmica) (\$1.200). Em vez de usar células de energia individuais, o sistema funciona com uma única célula de energia tipo C por seis meses. Estes acessórios somam 1 kg ao peso do capacete básico e \$2.000 ao seu custo.

Exosqueletos

O exosqueleto é uma estrutura aberta de “músculos” artificiais volumosos com uma unidade de força. Quando o usuário se move, os sensores do traje reagem e acompanham seus movimentos. O portador usa a ST do exosqueleto em vez da sua própria.

Os exosqueletos são um tanto desajeitados. Em qualquer teste normal de destreza, o portador do exosqueleto usa o valor de seu atributo DX. Nos testes de habilidades cujo NH está baseado no valor do atributo DX, haverá um redutor igual a -1. O GM pode atribuir penalidades extras para ações particularmente difíceis, como Acrobacia. No entanto, a maioria dos exosqueletos (ou “exotrajês”) têm manoplas removíveis para permitir trabalhos delicados.

Os exosqueletos em si não oferecem proteção (são por demais abertos), mas podem ser usados sobre uma vestimenta leve ou armadura disfarçável. Qualquer coisa mais pesada que se use por baixo interfere com os sensores, e o traje é muito volumoso para que se vista qualquer coisa sobre ele. Exosqueletos têm que ser feitos sob medida, apesar de que os personagens que tiverem o tamanho apropriado poderão usar os “modelos” genéricos. Neste caso, haverá um redutor igual a -1 a ser aplicado nos testes de DX ou qualquer perícia relacionada. Leva dois minutos para se vestir num exo, e um para removê-lo. Enquanto se usa um exosqueleto pode-se realizar todas as funções corporais necessárias.

O custo de um exosqueleto típico é \$35.000 (ST 15). Subtraia \$4.000 se o traje não for feito sob medida e sim genérico. Aumente o custo em \$10.000 para cada ponto de ST a mais, até um máximo de 20. Acima de 20 o custo dos pontos de ST é igual a \$20.000. Um exosqueleto funciona por uma semana com uma célula de energia tipo D; por questão de segurança, tem soquetes para duas células. Um exosqueleto pesa 5 kg por ponto de força até 20 ST. Acima de 20 cada ponto adicional significativo de 10 kg de peso.

Equipamentos de Comunicação

Intercomunicador Implantado: *Veja Telefone celular, pág. 37.*

Intercomunicador de Curto Alcance: É um rádio intercomunicador de mão do tamanho de um isqueiro. Tem um alcance efetivo de 16 km (que pode ser aumentado até um máximo de 32 km com um sucesso num teste de Operação em Aparelhos Eletrônicos (Comunicação), com um redutor igual a -1 para cada 1,6 km adicionais). Pode também ser ligado a uma rede de comunicações mais ampla para alcançar vidcom ou outros rádio-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, que resiste um ano de uso contínuo. A unidade custa \$50 e pesa 60 g.

Intercomunicador de Médio Alcance: Esta unidade é maior, do tamanho da palma da mão de um homem. Tem um alcance efetivo de 160 km (que pode ser aumentado até um máximo de 320 km com um sucesso num teste de Operação em Aparelhos Eletrônicos (Comunicação), 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 de energia do tipo B alimenta a unidade por um ano de uso contínuo. O custo é de \$200 e o peso, ½ kg. Um intercomunicador com display de vídeo custa o dobro.

Intercomunicador de Longo Alcance: Leva-se esta unidade presa aos ombros; 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 (Comunicação), com redutor igual a -1 para cada 160 km adicionais). É capaz de alcançar satélites em órbitas geo-estacionárias.

Uma célula de energia tipo B é suficiente para três meses de uso contínuo. O custo é de \$600 e o peso é de 5 kg. Aumente \$100 no custo se vier incluído um display de vídeo.

Misturador de Comunicação: Pode ser ligado a um intercomunicador, para codificar mensagens de acordo com um padrão pré-estabelecido. Desse modo, apenas outro misturador de comunicação 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 em Aparelhos Eletrônicos (Comunicação) do usuário, com um bônus igual a +1 por nível de complexidade do computador, menos o NT do misturador. Este problema pode ser evitado enviando-se mensagens curtas, usando ajustes alternativos pré-estabelecidos, ou comprimindo-se a mensagem e enviando-a através de uma transmissão controlada ultra-rápida (o que exclui conversação). Usa a energia do intercomunicador. O custo é de \$100, e o peso, 125 g.

Vidcom: Este aparelho tem o tamanho do telefone de escritório dos idos de 1990. 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 do intercomunicador 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. O custo é de \$80 e pesam 2 kg.

Equipamentos de Gravação

Câmera Digital: A câmera pode fazer filmes ou fotos estáticas em cores que são gravados nos meios de armazenamento padrão de computadores. Não há necessidade de "revelação". Um giga de memória de computador é suficiente para armazenar cerca de 21.768 instantâneos ou pouco mais de 12 minutos de sinais de TV de boa qualidade. A câmera funciona por um mês com uma célula de energia do tipo B. Custa \$500 e pesa 1 kg.

Video-Capacete: É uma câmera de circuito fechado embutida num capacete e ligada a um comunicador de capacete. Transmite continuamente as imagens que o portador vê para um comunicador equipado com um vídeo, ou ao monitor de um computador. Opera com uma célula de energia do tipo A; o custo é de \$100 e o peso é de 125 g.

Noticam: É uma câmera com o formato e tamanho de um fuzil usada por equipes de jornalistas (ou de vigilância). É idêntica à câmera digital descrita acima, vem equipada com um telemetro a laser (Bônus igual a +2 em testes de Fotografia), uma lente tele-visora (veja Tele-visores, abaixo), 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 através de comunicador ou

Sensores e Equipamento Científico

Óculos contra ofuscação: São óculos polarizados que se escurecem 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 bonus igual a +5 nos testes de HT para verificar se o portador fica cego ou não. O custo é de \$150 e o peso, 125 g.

Lentes de Contato de Intensificação da Luz: 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! Funcionam por duas semanas com uma célula de energia AA e custam \$300; o peso é desprezível.

Óculos Infra-vermelhos: Ampliam a visão do portador na parte infra-vermelha 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 emissões de seres vivos ou máquinas ativas. Os óculos dão um bonus igual a +2 para ver seres vivos durante o dia se o portador estiver varrendo a área visualmente. Permitem também que o portador

Veículos Pessoais

Todos os veículos aéreos e muitos veículos terrestres são equipados com pilotos automáticos computadorizados que, junto com um mapa inercial de satélite e um radar de anti-colisão, podem desempenhar as funções rotineiras de condução.

Os táxis podem ser totalmente automatizados – você passa um cartão de crédito e indica o destino. A tarifa usual é de \$20 por pessoa a cada 16 km. (Áreas super-populosas podem reservar este trabalho para humanos; zonas primitivas podem ter aplicações melhores para os computadores).

cabo. O custo é de \$2.500 e pesa 3,5 kg. Assemelha-se tanto a um fuzil que é perigoso usá-la perto de agentes da contra-espionagem com os nervos à flor da pele; aconselha-se aos cameras o uso armadura.

Leitor: Trata-se de um “terminal burro” que lê bancos de dados ou discos de cameras e os projeta numa tela. Custa \$100 e pesa 1 kg.

Gravador: Um gravador grava e toca som, usando discos normais de computador. Um giga de memória pode armazenar 120 minutos de som. O gravador pode ser ligado diretamente a um aparelho de vigilância, tais como um “grampo” ou aparelho laser de escuta. O custo é \$175 e o peso ½ kg.

Queimador de ROM: Usado para gravar um programa ou um banco de dados num chip de silício. A fonte *não* pode ser outra ROM devido à proteção contra cópia (veja pág. 78). A cópia é então encapsulada em plástico (um cartucho de ROM; veja pág. 65). São 10 horas para queimar, ler e verificar o conteúdo de um gigabyte de uma ROM.

ROMs virgens, graváveis, custam \$500 por gigabyte (o tamanho mínimo é de 1/5 giga). O queimador custa \$125.000, pesa 7,5 kg, e funciona por 3 meses com uma célula de energia B. Para queimar uma ROM é necessário ser bem sucedido num teste contra Operação de Computadores ou Eletrônicos.

siga uma pista quente ao rastrear, adicionando um bonus 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 infra-vermelhos pelo mesmo peso e custo. Trabalham por seis meses com uma célula de energia do tipo A; o custo é \$600 e o peso 125 g.

Óculos Multi-visão: São óculos que combinam infra-vermelho, intensificador de imagem e a proteção contra ofuscação. Funcionam por três meses com uma célula de energia do tipo A, custam \$1.200 e pesam 750 g. Podem ser instalados num capacete pelo mesmo preço e peso.

Tele-visores: São binóculos eletrônicos que proporcionam uma imagem extremamente clara e melhorada por computador. A ampliação pode ser ajustada de 5x até 500x. Inclui um telêmetro eletrônico que oferece precisão para objetos a distâncias de até 4.500 m. Este telêmetro dá um bonus igual a +2 nos testes de Atirador ou de Observador Avançado se for usado com Artilharia de NT6-, que normalmente não conseguem medidas tão precisas. Pode-se incorporar infra-vermelho ou intensificador de imagem a \$300 extras cada. Os binóculos operam continuamente por três meses com uma célula de energia do tipo B. O custo é \$950 um peso de 1 kg.

Veículos controlados manualmente podem ser ilegais em áreas metropolitanas densamente povoadas e em áreas de alto controle. Pode-se exigir que todos os veículos se travem num sistema automatizado de Controle Municipal Mestre de Controle de Tráfego. Depois que se indica o destino (com uma caneta luminosa num mapa eletrônico ou dando o endereço ao computador), o sistema controla o veículo e o guia até o destino especificado. Isto faz com que seja difícil despistar o caminho, e fácil para o governo encurralar fugitivos em veículos.

Carresperto: Carro típico da família de classe média, o carresperto é um veículo elétrico terrestre com tração e direção nas quatro rodas, equipado com computador pessoal completo (usualmente com um programa de piloto automático) e mapa de navegação inercial. Dispositivos de segurança incluem radar que evita trânsito, uma malha de espuma que reduz em 50% o dano sofrido no caso de colisão, um extintor de incêndio automático e um sensor de interrupção automática que passa o controle do condutor para o piloto automático caso o condutor caia no sono ou fique incapacitado. (A menos que o veículo não tiver um destino pré-programado, ele simplesmente encosta ao meio-fio e para). O carresperto é alimentado por um par de células de energia do tipo D ou painéis solares equivalentes. Acomoda duas pessoas na frente, três atrás, e seu espaço para bagagem é de 0,36 m³. Sua velocidade de cruzeiro é de 145 km/h e a velocidade máxima é de 240 km/h. Custa \$25.000, e tem um volume de 4,4 m³ e um peso de 1,8 toneladas.

Libélula: Esta micro aeronave é muito usada por exploradores, ou como veículo de recreação. É movida a hélice e funciona com uma célula de energia tipo D, que lhe permite uma velocidade de cruzeiro de 128 km/h (velocidade de perda 32 km/h, e máxima de 176 km/h) por até 6 horas, com um teto de 7.200 m em atmosfera normal da Terra. Suas asas são feitas de um polímero transparente de alta resistência e tem as membranas feitas de espuma de monocri. Por \$2.000 a mais, as asas podem conter vir equipadas com células solares, que permite um cruzeiro lento sem ilimitado (velocidade abaixo de 64 km/h) durante o dia, passando à célula de energia à noite ou quando se precisa de maior velocidade. A libélula pode carregar no máximo 300 kg, incluindo o piloto. Não há cabine – os passageiros sentam-se num assento aberto montado numa gaiola sob as asas.

Os controles usam um sistema computadorizado extremamente fácil de manobrar, que dá um bônus de +3 nos testes de Pilotagem. Para economizar peso, o aparelho não tem mostradores instrumentais: as leituras são projetadas na HUD do capacete do piloto. Pode-se desmontar uma libélula em 15 minutos. Cabe em duas mochilas (uma com as asas

e a cauda, a outra com as partes estruturais, sistemas de energia e de controle). Cada carga pesa apenas 12,5 kg; as amarras e a estrutura das mochilas fazem parte da estrutura da aeronave. Leva meia hora para montar. O custo é de \$10.500; o peso é de 25 kg.

Mochila Pára-asa: Trata-se de um pára-quedas manobrável equipado com uma asa Rogallo, que se abre em 2 segundos a partir de uma mochila presa às costas do usuário. É muito usada um instrumento de fuga. Requer a perícia Pára-quedismo (veja MB, pág. 48) para manobras complexas ou aterrissagens seguras. O peso do sistema é de 10 kg e o custo é de \$400.

Veículos Pilotados Remotamente (VPCRs)

Quando um veículo está equipado com tecnologia de interface, um piloto humano ganha um bônus igual a +4 em todos os testes de condução/pilotagem. Este bônus pressupõe que o piloto esteja a bordo.

Contudo, qualquer veículo de terra, ar ou água pode ser pilotado remotamente usando-se interface neural. Esta tecnologia torna a dificuldade de controle remoto uma coisa do passado. O piloto de um VPCR tem um bônus igual a +2 em seus testes de condução/pilotagem.

Para trabalhar como VPCR, um veículo tem que estar completamente equipado com um transmissor/receptor para diversas faixas de recepção e o software adequado, e todos os sensores e controles do veículo têm que estar ligados ao transmissor. Isto custa \$1 por tonelada de veículo (mínimo de \$3.000 para um carro ou barco, \$5.000 para um veículo. Reduza 20% desse custo se o veículo tiver sido construído para ser conduzido exclusivamente por controle remoto..

Não requer equipamento especial para o piloto. Ele simplesmente se pluga no transmissor. Tudo o mais é feito mentalmente. O piloto “vê” tudo que o veículo transmite, inclusive controles imaginários. Ele usa suas perícias de veículo. Não é necessária nenhuma habilidade em programação ou operação de cyberdeck. Se o veículo tiver armas, o piloto atirará com seu NH em Artilharia com o mesmo bônus igual a +2 deviso à operação neural remota.

Ferramentas

Jogos de Ferramentas

Quem tentar fazer reparos sem um destes jogos de ferramentas terá seus testes submetidos a um redutor igual a -5. Cada tipo de jogo tem que ser comprado separadamente, embora um usuário possa “quebrar um galho” com um jogo de ferramenta de tipo diferente e um redutor igual a -3.

Qualquer jogo de ferramenta tem um conjunto de células de energia. No entanto, células de energia encontrados em jogos usados tem grande chance de já estarem (a critério do GM) total ou parcialmente descarregadas.

Jogo de Ferramentas Básico: São os jogos básicos de ferramentas para engenheiros, mecânicos, armeiros e técnicos em eletrônica que permite que seu usuário faça grandes e pequenos consertos sem a aplicação de qualquer redutor a seu NH. Todo jogo de ferramentas inclui alguns instrumentos que requerem pequenas células de energia, e por isso é uma boa fonte de células de energia extras 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 como bagagem. Os jogos de Armeiro ou Eletrônica custam \$1.200, pesam 50 kg e ocupam um volume de 0,18 m³.

Jogos de Ferramentas Portátil: São 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: 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. Cada jogo tem 1D células de energia do tipo AA e A, 1D-3 células do tipo B. Custam \$400 e pesam 1 kg.

Oficina Portátil: Trata-se de uma versão elaborada do jogo básico de ferramentas, sendo equivalente a uma oficina de conserto de uma pequena nave estelar. 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 1.500 libras e ocupam um volume de 2,9 m³.

Outras ferramentas e Equipamento Pessoal

Lanterna Elétrica: Produz um feixe de 15 m durante seis meses contínuos com uma célula de energia do tipo C. Custa \$20 e pesa ½ kg. Um modelo que pode ser carregado no cinturão ou capacete, que deixa as mãos livres, custa mais \$10. \$100 compram uma lanterna de serviço pesado que pode ser usada como cassete sem se danificar. Existe também um mini-farolet (feixe de 4,5 m), que funciona com uma célula de energia do tipo A por um mês, por \$8, com um peso de 60g.

Tubo Extintor de Incêndio: É um tubo de 60 g 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 num teste com um dado significa que o fogo foi apagado. O peso do tubo é desprezível e custa \$10. 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; TR10, Prec 1, ½D 3, Max 5. Provoca 3D pontos de dano, mas apenas com o objetivo de projetar o oponente – causa só pequenas contusões. Qualquer golpe contra a face de uma pessoa sem armadura deixa-la atordoada e cega se falhar num teste HT-3; faça um teste de HT-3 por turno para ver se ela se recupera..

Pasta de Executivos: Uma pasta feita de armaplast de alto impacto, que tem RD 8. Pode-se instalar nela qualquer fechadura ou sistema de segurança (veja abaixo). Custo = \$90; peso = 1 kg.

Furadeira de alta potência: Esta broca é útil para perfurar através de substâncias refratoras de laser. Usa uma broca de monodiamante sintético que apresenta dureza incrível. 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 maior que 100) 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 (agarrado ou enredado). 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. O custo do instrumento é \$120 e ele pesa 2 kg. Todo ladrão e bscateiro deveria ter uma.

Tocha Laser: É um laser manual com uma distância focal pequena usado para corte e soldagem aponto. Causa 4D pontos de dano por segundo em portas, telhados, etc. Se for usada como arma tem TR 12, Prec 1, CdT 4, Dano 1D de corte, ½D 3, Max 15. Use as regras disparo automático (pág. 45) – contra uma pessoa ou alvo em movimento; a arma provocará 4D pontos de dano somente se os quatro tiros acertarem! Usa uma célula de energia do tipo C que dura 60 segundos. O custo é de \$250 e pesa 2,5kg.

Fechaduras e Sistemas de Segurança

Existe uma grande variedade de sistemas de segurança num mundo com nível técnico cyberpunk, variando de fechaduras eletrônicas a lasers automáticos.

Seria possível construir um sistema de segurança inexpugnável – mas quanto mais níveis de segurança houver, mais difícil fica fazer qualquer outra coisa. Se um executivo tiver que passar por seis verificações diferentes de segurança toda vez que ele entrar ou sair de seu escritório para uma xícara de café, ou se um computador gastar 20 minutos para fazer uma verificação de identidade antes de permitir que alguém o utilize, a eficiência e a conveniência pessoa serão prejudicadas. A maioria dos sistemas utiliza um meio termo entre segurança e facilidade de acesso.

Um sistema que é complexo demais ou sensível em demasia pode degradar-se facilmente, sobrecarregando seus monitores com informação. O método mais simples de enganar um sistema de segurança eletrônico é convencer seu elemento de que o elemento eletrônico está com defeito. Depois de receber vários alarmes falsos, um operador humano ou um computador auto-programável pode ignorar as informações de um sensor ou simplesmente desligá-lo, abrindo uma brecha na segurança.

Fechaduras Eletrônicas

As fechaduras eletrônicas são a maneira normal de manter afastadas as pessoas em NT8+, podendo ser montadas em portas, consoles, pastas, etc. Usam um teclado numérico, uma pequena chave eletrônica que produz uma série codificada de pulsos laser ou infra-vermelhos de baixa energia. Se alguém entrar com uma combinação errada, a fechadura pode disparar um alarme.

Arrombar uma fechadura eletrônica requer ou um jogo de ferramentas eletrônico (serve um mini-jogo de ferramentas; veja pág. 52) ou um arrombador eletrônico (veja pág. 55). Use as regras da MB, pág. 67 para arrombar a fechadura.

Fechaduras eletrônicas usam energia do edifício ou podem funcionar por um ano com uma célula de energia do tipo A; a maioria delas tem 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 infra-vermelho (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

Plastex: É um explosivo poderoso e moldável. É bastante estável e pode ser detonado apenas com um detonador. É a carga padrão de cápsulas, ogivas e granadas. 120 g provocam 6Dx2 pontos de dano – é aproximadamente quatro vezes mais poderoso que TNT. O custo é \$40 por bloco de 60 g, incluindo-se o detonador.

Auto-arpéu: 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 tendão de ruptura igual a 500 kg. Uma célula de energia do tipo C suporta 100 subidas ou descidas. Custa \$400 e pesa 3 kg.

Corda Bifásica: 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.

Cravajato: Trata-se de um tubo lança-foguetes descartável montado em um cabo de pistola que dispara um cravo de alpinismo. É usado para lançar uma linha a ele ligada a até uma distância de 180 m – um sucesso num teste de Escalada (feito pelo GM) significa que o cravo está firmemente preso e suportará o peso; uma falha crítica significa que o atirador apenas pensa que está! Faça um teste de DX-4 para ver se acerta o golpe se tentar usá-lo como uma arma; TR 15, Prec 5. O cravo provoca 1D+2 pontos de dano por perfuração; ½D é 45 m (afeta apenas Prec; o cravo causa o mesmo dano a qualquer distância), Max 180 m. O custo é \$40 e o peso, 1 kg.

máximo de -5 para uma fechadura pesando 2 kg e custando \$4.000). Uma “chave” laser ou infra-vermelha custa ¼ do custo da trava; seu peso é desprezível e funciona com uma célula de energia do tipo AA. (A célula de energia dura um ano em uso contínuo, mas poucas ficam ligadas constantemente. É provável que só o usuário mais esquecido deixe a célula de energia de sua chave esgotar-se.)

Analísadores de Identidade

Ao invés de fechaduras eletrônicas comuns podemos usar fechaduras com analisadores de identidade que são invioláveis. Todas os analisadores precisam estar ligados a um computador que tenha um programa Senha (veja pág. 92) 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.

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 da pessoa não é suficiente para enganar o analisador; uma eloquência é. Custo, \$100; peso, 250 g.

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 (pág. 54). O custo é de \$200; o peso, ½ kg.

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. Novamente, um transplante ou um polegar eletrônico podem enganar o scanner. Seu custo é de \$500, com um peso de 1 kg.

Analísadores Faciais usam sonar ou raios X (alcance de dois pés) para verificar a estrutura óssea da face do indivíduo. A análise dura um minuto. Se o cirurgião tiver acesso a raios X ou sonografias da face de um indivíduo autorizado, uma bioescultura facial (veja pág. 9) pode enganar o scanner. O custo é de \$1.000 e o peso é de 2 kg.

Analísadores Genéticos precisam duma 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. Seu custo é de \$2.000, com um peso de 4 kg.

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 tem a temperatura do corpo. Uma almofada de borracha pode ser facilmente trocada contém uma impressão digital tridimensional. O peso é desprezível; o custo do modelo padrão de uma identidade é de \$5.000. Ninguém tem permissão legal para possuir um Polegar exceto a polícia e agentes secretos; sua Classe de Legalidade é 1.

Sensores de Segurança

Os Sensores de segurança são projetados para detectar um intruso e tomar providências (disparar um alarme, ou atacar o inimigo) caso isto ocorra. Funcionam por tempo indefinido com a energia do veículo ou do edifício. A maioria tem células de energia de reserva. Por \$500 a mais podem ser disfarçados; neste caso exigem um sucesso num teste de Armadilhas-2 para serem detectados.

Fotosensores: 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; fumaça, pó ou partículas refletivas lançadas no trajeto do feixe podem provocar o mesmo efeito.

Caso alguém detecte um feixe, poderá saltá-lo ou rastejar-se sob ele – o que pode rá vir a exigir um teste de Acrobacia se vários feixes estiverem ativos ao mesmo tempo. Versões letais ativam instantaneamente lasers letais caso o feixe sensor seja interrompido – quem for atingido sofrerá 8D pontos de dano por perfuração em NT8; DP protege, mas o teste de Esquiva não é permitido.

O custo de um sistema não letal é de \$400. Um sistema letal custa \$2.000. Este sistema protege uma única entrada ou um lado de até 90

m de um perímetro. Cada entrada adicional ou mais 90 m de perímetro custa mais \$2.000.

Sensor de Pressão: 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. Faça um teste de Eletrônica/NT (Sistemas de Segurança)-4. O custo é de \$100 mais \$50 extras por hexágono protegido.

Sensor sônico: Um sensor sônico preenche um ambiente fechado com vibrações ultrasônicas. Qualquer coisa que se movimente dentro do ambiente será detectada. Mas se alguém se deslocar bem lentamente poderá não ser percebido. Isto requer um sucesso num teste de Furtividade-4. Custa \$1.000 mais \$200 por hexágono.

Câmera Vigia: 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 de Reconhecimento Ótico. O peso de cada câmera é 250 g com um custo de \$150.

Defesas Automáticas

Globo defensivo: Trata-se de um globo giratório usualmente montado no teto e equipado com um sistema sensor e um fuzil laser militar (ou outra arma de porte similar). Os lasers defensivos são controlados remotamente por computadores instalados em edifícios ou naves, através do programa Segurança Interna (veja pág. 66). 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 HT 6, RD 15, e, pelo seu tamanho, tem -3 de chance de ser atingido. Seu número de tiros é ilimitado devido ao uso de energia do edifício. O custo é de \$6.600, pesa 25 kg e a Classe de Legalidade é 1.

Botijão de Gás: Trata-se de um bujão 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, usualmente por cabo, 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. Custa \$300, o peso é de 2,5 kg e a Legalidade depende do tipo de gás.

Equipamento Policial de Segurança

Algemas Eletrônicas: Usam uma chave laser (veja Fechaduras Eletrônicas, pág. 53), e podem ser destravadas de uma distância de até 2,7 m (por exemplo, através das grades de uma cela). A fechadura funciona com uma célula de energia do tipo A. Um conjunto com chave custa \$40 e pesa 250g.

Analísadores de Raios X: Este aparelho manual é usado para procurar armas escondidas ou implantadas na medicina de campo. á um bônus igual a +5 em qualquer teste de Ocultamento para achar objetos escondidos, mas exige um sucesso em um teste de Eletrônica (Sensores ou Sistemas de Segurança)+3 para ser capaz de interpretar corretamente o resultado. Tem o alcance de 30 cm e funciona com uma célula de energia do tipo B por seis meses. Pesa 2 kg e custa \$2.000.

Faro-Químico: O modelo manual 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 Equipamentos

Eletrônicos (Segurança) ou Demolição. Opera por seis meses com uma célula de energia do tipo B. O custo é de \$700; o peso é de 1 kg.

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 +4 em testes de habilidade. Pesam 2 toneladas, e ocupam 0,7 m3 e custam \$10.000.

Equipamento Judicial Básico: Trata-se de um laboratório portátil de medicina legal, com um sistema de computador dedicado, próprio para detecção e análise química de pistas. Além de estudos de balística, estudos de impressões digitais e vocais, o laboratório é capaz de identificar e classificar cabelos, vestígios de tecido humano, amostras de sangue, e usá-los para determinar o padrão genético de seu dono. Dá um bônus igual a +3 em qualquer teste de Técnicas Judiciais, e inclui um sistema inteligente com NH10 em Técnicas Judiciais. Usa uma célula de energia do tipo B que dura 6 meses. O custo é de \$3.000 e o peso é de 3 kg.

Equipamento de Espionagem/Contra-Espionagem

Detector de Escuta: Usado para procurar aparelhos de escuta, como o sangra-comm e o grampo programável (veja adiante), escondidos. Tem o alcance de apenas um metro, o que significa que é necessário esquadrihar o aposento com muito cuidado. Exige um minuto e um sucesso em um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança) para verificar cada hexágono – faça uma Disputa de Habilidade entre o operador do Detector e

a pessoa 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; uma falha crítica significa que o operador acredita que encontrou um aparelho de escuta (talvez embutido numa parede) quando na verdade ele não existe. Funciona por uma semana com uma célula de energia do tipo A. Custa \$500 e pesa ½ kg.

Entorta Grampo: Este gerador de “ruído” evita com eficiência, dentro de 2,7 m, que aparelhos de áudio-escuta (grampos programáveis, gravadores, etc., inclusive o microfone parabólico da Noticam (veja pág. 51), captem qualquer coisa além de estática. Ele bloqueia a capacidade de escuta de um grampo programável, mas não seus sensores visuais. Opera com uma célula de energia B por um período de 24 horas. Custa \$1.200 e pesa 1 kg.

Sangra-Comm: Este aparelho “sangra” qualquer cabo elétrico ou ótico – telefones, TV a cabo, etc. Trata-se de um cabo ótico finíssimo com 90 m 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. O custo é \$3.000 e o peso é 4 libras.

Arrombador Eletrônico: É um sensor/decodificador que dá um bônus igual a +3 em testes de Arrombamento ou Eletrônica (de NT menor ou igual a 80 GM deve usar um redutor igual a -2 x a diferença entre o NT do loquete e da fechadura. Veja as regras de arrombamento de fechaduras na MB, pág. 67. Funciona seis meses com uma célula de energia do tipo A, custa \$1.500 e pesa 1,5 kg.

Aparelho de Escuta Laser: 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 m. Usa uma célula de energia do tipo C que lhe dá oito horas de vida. Custa \$1.200 e pesa 6 kg.

Grampo Programável: O sensor audiovisual, que tem o tamanho de uma cabeça de alfinete, é ligado por um cabo de fibra ótica finíssimo a uma unidade gravadora (pesa 125 g e tem o tamanho de um punho). 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 a o sensor são tão minúsculos que os testes para achá-los devem ser

Ciência Médica

Transplantes de órgãos e técnicas de substituição biónica tornam possível a cura de quase todos os ferimentos não fatais. Por esse motivo não se deve permitir que os personagens de campanhas cyberpunk comecem com desvantagens físicas sem boa justificativa (p.ex. são pobres, ou o problema é genético e os transplantes clonais são impossíveis). O envelhecimento ainda não foi eliminado, mas o mas o tempo de vida médio dos seres humanos aumentou significativamente porque os órgãos envelhecidos podem ser substituídos e muitas doenças geriátricas foram eliminadas.

No entanto, também surgiram novas doenças. Algumas são mutações de doenças já conhecidas; outras poderiam ser qualquer coisa desde micróbios que chegaram à Terra montados em meteoros até resultados de experiências de engenharia genética fracassadas (ou, pior ainda, bem sucedidas). Desenvolver uma vacina é difícil e consome tempo – use as regras para invenções à MB, pág. 186, usando Bioquímica por Engenharia.

Equipamento Médico Básico

As regras de cuidados médicos estão nas MB, pág. 128-9. A maior parte dos mundos cyberpunk terá um Nível Tecnológico igual a 8; algumas clínicas experimentais ou avançadas estarão realmente em NT9, enquanto os cuidados médicos nas partes mais cinzentas da cidade poderiam estar em NT7 ou menos.

Equipamento Médico de Emergência: Consiste em uma bolsa presa à cintura contendo o equipamento básico de primeiros socorros em NT8: cinco emplastros de plastipele (veja adiante), mais as ataduras, creme antisséptico, etc. Transforma-se num equipamento de NT7 depois que se acabam as plastipeles. Contém também cinco cápsulas de revivificação, um hipo-pneumo-injetor e duas doses de Hipercoagulina, e tem espaço para dez doses de qualquer outros medicamentos que o usuário queira

feitos com um redutor igual a -7 (ou mais se ambos forem escondidos com muito cuidado).

O sensor pode captar vozes com clareza a 4,5 m e também é capaz de varrer visualmente o ambiente; a unidade gravadora armazena as informação em discos normais de computador. 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. Normalmente não funciona o tempo todo, já que se o fizesse esgotaria rapidamente toda a memória do gravador. 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 facilmente detectada (ou até decifrada) por um rádio em operação ou por um Detector de Escuta.

Um grampo programável funciona durante dois meses com uma célula de energia do tipo A (montada no gravador, não no grampo). Por mais \$50 a unidade gravadora pode incorporar um dispositivo de auto-destruição (Demolição-3 ou Armadilhas-3 para desarmar), acionado por um comando codificado ou no caso de ser forçada. O custo é de \$500; o peso é 250 g.

Agulha Rastreadora: Este minúsculo rastreador pode ser implantado na carne, disparado por um lança-agulhas ou por um lança-agulhas magnético. Quando atinge o alvo provoca uma sensação parecida com a picada de uma abelha. É usado por ecologistas para rastrear animais, e como alternativa a cadeia para acompanhar a movimentação de condenados de baixa periculosidade. O rastreador permanece inativo até receber um sinal codificado; dependendo do sinal de ativação ele passa a transmitir um breve pulso ou um sinal constante, detectável num raio de 16 km. Funciona seis meses com uma célula de energia do tipo AA. Custa \$10 e seu peso é desprezível.

acrescentar a um custo extra – veja pág. 57-58. Dá um bônus igual a +1 nos teste de Primeiros Socorros. Custa \$300 e pesa ½ kg.

Plastipele: Trata-se de uma espécie de esparadapo 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, ela cai. A plastipele pode ser encontrada em qualquer equipamento de primeiros socorros de NT8; sem ela o equipamento equivale a NT7. Pode-se usar a plastipele para cobrir tatuagens, manchas e cicatrizes, ou para disfarces. Cada bandagem de 15 x 15 cm custa \$10.

Hipo-Pneumo-Injetor: Este instrumento hipodérmico pneumático manual, do tamanho duma caneta, injeta medicamento com uma carga de ar comprimido. Ele tem que estar em contato com o paciente durante o processo. Sua carga qualquer pode perfurar facilmente roupas com RD 1 ou menor. São dois turnos para remover uma ampola (ou pneumocarga) vazia e substituí-la por uma nova. Os cartuchos de ar aguentam 100 injeções. O aparelho custa \$125 e pesa 60 g. Cartuchos de ar para reposição custam \$10.

Cópia Cerebral

Esta tecnologia permite que a mente de um indivíduo seja lida mecanicamente para depois ser “reimplantada” num clone dele mesmo com a mente ainda vazia. Este processo custa \$5.000 e demora cerca de uma hora num hospital importante. O clone então passa a ter uma mente (veja Clonagem, pág. 57); uma duplicata mental da pessoa original. Em algumas situações pode haver necessidade de duplicar pessoas – uma ou muitas vezes. Contudo, o motivo usual para cópias cerebrais é ter um “reserva”, de forma que, se o original for morto, o clone pode assumir seu lugar.

Há duas formas de transferir memórias. Uma delas é programação direta. O original visita um armazém de clones e programa seu clone com suas memórias, o que leva uma hora. Pode-se repetir este processo à vontade, a \$2.000 por visita. Veja Clonagem, à pág. 57, para obter informações a cerca dos custos de clonar um corpo e mantê-lo armazenado. Se não for reprogramado dentro de um mês, a mente do clone se esvazia. Também é possível programar a mente de um clone com as memórias de um recém-falecido (preservando-se assim todas as memórias até o momento da morte, em vez de apenas as da última visita do original). Isto tem que ser feito no máximo 24 depois do falecimento. O uso da droga Suspende (veja coluna lateral da pág. 68) aumenta este prazo em dois dias; congelar o corpo conserva as memórias por dez dias (não é cumulativo com Suspende). O corpo tem que estar razoavelmente intacto. o valor do atributo HT não pode ser menor do que $-5 \times HT$, e o cérebro não pode estar esmagado ou simplesmente desaparecido. Não pode ter absorvido mais que 5.000 rads de dano de radiação (mais 1.000 rads a cada NT acima de 9 – doses superiores a essa confundem o tecido nervoso além da capacidade de leitura desse NT). O paciente lembra-se de sua morte, e tem que ser bem sucedido num teste de Vontade para não adquirir uma nova Fobia relacionada a essa (veja MB, pág. 35) experiência.

O segundo método, mais seguro mas também mais caro, é armazenar as memórias mecanicamente. Chama-se isto de “cópia cerebral”. Cópias cerebrais são armazenadas num Aparelho de Armazenagem Mecânica de Memória, ou AAMM, que ocupa 1,5 m³ e pesa 400 kg, e é capaz de conter a cópia cerebral de uma pessoa. Embora um AAMM possa ser colocado em qualquer lugar, atualizá-lo requer equipamento especial e cada atualização (que leva duas horas) custa \$25.000; a vantagem é que não é preciso manter um clone armazenado (apenas algumas amostras celulares congeladas), e podem-se fazer múltiplas cópias por segurança.

Tentar programas um clone depois que ele despertou e passou a viver suas próprias experiências, é condená-lo a loucura, não importa o método que se venha a usar.

Efeitos de Cópias Cerebrais no Jogo

Se um clone for ativado após transferência direta de memória ou a partir de uma cópia cerebral, terá as memórias e perícias que o original tinha quando as memórias deste foram transferidas pela última vez. O clone não pode ter mais de 25 anos; ajuste seus atributos e parâmetros as estatísticas conforme descrito no parágrafo Transplantes Cerebrais (veja pág. 57). O clone recém-despertado tem DX-6 e IQ-2 enquanto sua mente se adapta ao novo corpo. Faça um teste de HT por semana. No caso de sucesso ele recupera um ponto de cada atributo; Uma falha crítica representa um contratempo temporário que diminui um ponto de cada atributo.

Fica a cargo do GM se é possível reimplantar uma cópia cerebral de uma pessoa em um clone sem mente de uma outra. Isto gera a possibilidades horríveis e fascinantes ao mesmo tempo. Se a cópia cerebral de alguém for reimplantada no cérebro de um clone que não é o seu, use o atributo IQ, perícias, vantagens e desvantagens mentais da cópia cerebral, mas ST, DX, HT e vantagens e desvantagens físicas do clone. Ajuste o NH em todas as perícias de acordo com a nova DX do corpo, e ajuste IQ de acordo com qualquer modificação de raça ou espécie que tenha ocorrido. Por exemplo, se uma mente humana fosse transferida para um gato (IQ 5), o humano teria a sua IQ submetida a um redutor igual a 5. Recalcule os totais de pontos de personagem baseando-se nos novos valores.

Se houver cópias múltiplas simultâneas de uma pessoa, o GM deverá permitir que o jogador controle apenas uma, a menos que esteja preparado para conduzir uma campanha muito estranha!

Efeitos de Cópias Cerebrais na Campanha

Quando um clone é “ativado” após a morte legal do original, a maioria das sociedades considera que o clone é legalmente aquela pessoa, com todos seus direitos e bens. A maior parte das sociedades tem leis para restringir a criação de cópias múltiplas de pessoas vivas,

embora algumas o admitam (criando um efeito de “família clonal”). Para manter o controle, algumas sociedades criam copiadores que automaticamente apagam o conteúdo anterior durante o processo de cópia, e têm leis que proíbem múltiplas cópias de pessoas vivas. A gravação de cópias cerebrais e o cultivo de clones são estritamente supervisionados pelos governos, embora existam laboratórios clandestinos.

Mas, o que significa cópia cerebral para os aventureiros?

Acima de tudo, eles nunca podem ter certeza de que alguém está permanentemente morto. Amostras de células podem ser congeladas e cópias cerebrais são fáceis de esconder. Mesmo que um inimigo esteja legalmente morto e não tenha mais acesso a seu dinheiro e propriedades, ele pode voltar para persegui-los. E assim, assassinos e seqüestradores tentarão também com certeza destruir ou roubar as cópias cerebrais – talvez até antes de qualquer outra coisa. Isto também se aplica aos próprios PCs; se tiverem inimigos, é bem possível que tentem descobrir o local onde suas cópias cerebrais estão armazenadas antes de persegui-los. E se um governo condenar alguém à morte ou à prisão, na certa procurará localizar todas suas cópias cerebrais, para que seus amigos ou seguidores não o revivam.

Um problema que a possibilidade de cópias cerebrais provoca é a diminuição do medo da morte. A cópia cerebral funciona melhor como um elemento de enredo apenas como último recurso para salvar os personagens; além disso, a \$25.000 por atualização, é uma boa forma de gastar os fundos dos PCs. Os GMs devem desencorajar os jogadores que tenham cópias cerebrais de suicidar-se levemente em vez de encarar situações delicadas como a de serem presos. Uma forma é lembrá-los de que as pessoas lá em casa podem não saber que eles estão mortos e não os revivam nunca. É claro que se pode deixar instruções para que se faça uma cópia após vários anos de ausência de um PC, mas seus inimigos ou um acidente poderiam destruir as fitas antes que o personagem pudesse ser revivido, ou então o personagem poderia nem estar morto! Pode ser que, ao regressar após cinco anos de naufrágio num planeta de baixa tecnologia, verificasse que suas instruções foram seguidas – foi dado como morto e fizeram uma cópia sua – e que seu novo eu gastou toda sua fortuna, tornou a se casar e arruinou sua reputação.

Fantascomps

Num dos limites da tecnologia cyberpunk existe desenvolvida a capacidade de “rodar” uma cópia cerebral como se fosse um programa de computador. No *GURPS Ultra-Tech* esta possibilidade é apresentada em NT 14 – mas ela aparece ocasionalmente em ficção cyberpunk; assim, o GM pode opcionalmente incluí-la. Observe que esta versão, por estar em nível tecnológico inferior, diverge da apresentada em Ultra-Tech.

Fantascomp é um programa de Complexidade 5. Por não estar disponível no mercado aberto, não há preço usual. Dependendo de quem é a cópia cerebral, muitas mega-corporações estariam dispostas a pagar milhões por um deles.

A personalidade fantascomp ou “fantasma” é totalmente auto-consciente. Pode pensar (desde que o computador esteja ligado), lembrar-se de fatos de quando estava viva, e comunicar-se com outras pessoas através do computador. Todos os fantascomps são capazes de acessar os bancos de dados do computador e rodar seus programas.

A capacidade do fantasma depende do hardware e do software disponível no computador. Tendo acesso a um Data-elo, uma cópia cerebral poderia percorrer a rede ou controlar maquinário equipado com interfaces adequadas.

No entanto, os fantascomps vêm com uma trava de segurança que pode ser usada para vedar acesso a alguns – ou todos os – programas e bancos de dados. Dessa maneira, é possível manter a personalidade “aprisionada” ou sob controle.

Normalmente “queima-se” um fantascomp num cartucho de ROMs para que sua operação seja rápida. Uma personalidade ocupa 100 gigabytes.

Clonagem

Clonagem é uma técnica pela qual, a partir de células de um indivíduo, pode-se cultivar um corpo idêntico. Não há problemas de rejeição de um transplante de órgão ou de membro de um clone, e assim qualquer membro perdido, ou mesmo um olho, pode ser substituído.

Os recursos necessários para realização da clonagem estão disponíveis somente em grandes hospitais. Leva seis semanas para forçar o crescimento de um clone. O custo médio para cultivar um único membro, olho ou órgão é de \$5.000. Pode-se desenvolver um corpo inteiro por \$10.000 e mantê-lo como uma fonte de partes de reserva. Contudo são necessários \$1.000 por mês para mantê-lo. A operação de transplante em si poderia custar mais \$10.000 por parte substituída. São necessários dois meses de descanso no leito enquanto os tecidos se ligam.

O GM pode preferir que um personagem que foi criado com uma desvantagem física, como um olho ou membro faltante, recompre a desvantagem no caso de substituição do membro. Se o defeito for genético (defeito de nascença) pode não ser possível clonar a parte faltante, já que o clone compartilharia do defeito.

Clone Cidadão

Um novo corpo clonal é fisicamente maduro (parecendo ter a idade de 25 anos ou a idade atual do personagem, seja qual for a menor) mas mentalmente vazio. Assim, poucas pessoas vêem algo de errado em usá-los como fonte de transplantes. Contudo, também é possível educar um clone e introduzi-lo na sociedade. Em algumas comunidades dá-se

Drogas

As drogas desempenham um papel essencial no gênero cyberpunk. O desenvolvimento da medicina trouxe novas “drogas maravilhosas”. Mas a maioria das histórias c-punk também retrata um mundo onde cada vez mais gente recorre às drogas ilegais para fugir da realidade das ruas. Pior ainda seja o uso militar de “drogas de combate”, que transformou uma grande quantidade de soldados dignos em viciados perigosos (ou moribundos).

Num ambiente assim, as drogas podem ser usadas como uma forma de moeda a ser usada no mercado negro (veja a pág. 102) – funcionando com frequência em situações nas quais seria tolice (ou suicídio) oferecer um chip de crédito padrão.

Existem versões de contato de muitas drogas que podem ser colocadas por exemplo, na lâmina de uma arma (mas não numa vibro-lâmina!), ou untadas numa superfície plana, como uma maçaneta de porta, etc. Como agentes de contato são menos eficazes. O teste de HT para não sucumbir ao veneno é feito com um bônus igual a +2. O custo de uma versão de contato é dez vezes maior. O GM pode exigir um sucesso num teste de DX ou Venefício para evitar um acidente ao aplicá-lo na pressa. A Classe de Legalidade é 0.

O GM não é obrigado usar todos os fármacos listados aqui – na verdade ele não é obrigado a usar nenhum deles! Cada GM deve escolher as drogas que se ajustam melhor em sua campanha, talvez alterando levemente seu nome ou efeito.

Drogas Legais

Credilina

Esta droga torna o usuário mais crédulo em tudo que lhe dizem. Sob efeito da droga, o IQ do usuário está submetido a um redutor igual a -1, e ele reage como se tivesse a desvantagem Credulidade (MB, pág. 33). O efeito dura uma hora, menos cinco minutos vezes a margem pela qual o usuário foi bem sucedido em seu teste de HT. Doses extras aumentam a duração do efeito em cinco minutos cada.

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 da droga passa, o usuário tem que ser bem sucedido em um teste de HT+4, com um redutor igual a -1 por dose adicional tomada, ou sofrer sofrerá um ataque de paranóia que durará uma hora para cada

um treinamento mínimo aos clones, que são utilizados como servos e trabalhadores. Em outras, a clonagem é simplesmente outra forma de produzir herdeiros. Neste caso, porém, força-se os clones recém-criados a terem o nível de maturidade que os pais desejam, desde bebês até adultos. Veja a pág. 97 para mais informações sobre as consequências sociais de clonagem.

Transplantes Cerebrais

A última palavra em transplante, é claro, é colocar um cérebro e medula espinhal antigos num novo organismo. A operação custa pelo menos \$50.000, e requer dois meses de recuperação. Pode ser feita apenas em hospitais importantes, e caso seja uma técnica nova, talvez apenas em certas clínicas experimentais. Já que as células cerebrais não se regeneram, isto não é a mesma coisa que imortalidade... mas pode aumentar a média de vida.

O GM deve “voltar o relógio” para quaisquer atributos perdidos cujo valor diminua devido ao aumento da idade, devolvendo-os ao nível apropriado para aquela pessoa em sua nova idade. O GM pode optar por cobrar pontos de personalidade pela melhoria, exatamente como se estas alterações estivessem sendo compradas normalmente.

Mantenha um registro separado da idade cerebral (que controla os testes de perda de IQ pelo envelhecimento) e da idade do corpo (que controla as perdas de ST, DX e HT devidas ao envelhecimento).

dose tomada.

Este medicamento normalmente não está disponível para ninguém a não ser médicos psiquiatras, que tem permissão para utilizá-la como terapia. Pode ser encontrada no mercado negro, e a polícia e as agências de espionagem às vezes a utilizam. É razoavelmente eficaz também como soro da verdade (bônus igual a +4 na perícia Interrogatório!). Vem em forma de pílulas (leva cinco minutos para fazer efeito) ou em forma hipodérmica (faz efeito em 30 segundos). Custa \$100 a dose.

Hipercoagulina

Quando injetada num paciente com ferimento sangrando, causa coagulação instantânea e interrompe o sangramento dentro de 1D+4 segundos. Restaura 1 ponto de HT e evita qualquer dano posterior devido à perda de sangue. A droga deve ser injetada o mais próximo possível do ferimento. Uma injeção não tem efeito preventivo, a menos que o ferimento seja recebido até cinco minutos após a a droga ter sido injetada.

Doses excessiva desta droga pode matar. O personagem deve fazer um teste para cada dose adicional tomada num período de 24 horas usando o número total de doses como redutor. Uma falha significa que o sangue do paciente se torna tão espesso que o coração pára. Para salvar sua vida serão necessários todos os recursos médicos (transfusão de sangue e possivelmente um transplante de coração). A hipercoagulina existe apenas na forma injetável; custa \$25 a dose. É útil para cometer assassinatos em sociedades com NT menor ou igual a 7. A morte ocorre por ataque cardíaco, e o único ferimento é uma insignificante picada de agulha. A droga não é detectável existente (“... um veneno desconhecido pela ciência...”) em NT menor ou igual a 8.

Morfazina

Esta droga faz o paciente dormir um sono sem sonhos durante 3D horas. Pode ser injetada ou ingerida em forma de tabletes. Tomar mais de uma dose aumenta o período de sono em 1D horas; tomar mais do que seis doses exige um sucesso num teste de HT para evitar coma e morte. A morfazina é encontrada normalmente como um snífero poderoso e confiável, embora muitas vezes apenas com prescrição médica. Tem efeito em um segundo. É preciso um teste de HT-4 para espacapar de seus efeitos; uma falha significa a perda de 1D pontos de fadiga. Custa \$10 a dose.

Neurovina

É um antídoto contra a paralisação. Se for tomada em até 15 minutos após o envenenamento, uma injeção de Neurovina dá um bônus igual a +3 nos testes de HT para evitar danos adicionais. Observe que a Neurovina é perigosa por si só; tomar mais de uma dose por dia provoca a perda de 3D pontos de dano se um teste de HT-2 falhar, e 1D se o teste for bem sucedido. As unidades militares incluem Neurovina como parte do equipamento de primeiros socorros de cada soldado.

Cápsulas de reanimação

São cápsulas pequenas e fáceis de quebrar. Se forem abertas sob o nariz de um personagem atordoado ou inconsciente, ele será completamente despertado pelo vapor (teste contra HT+5 para recuperar a consciência, desatordoar, etc.). Os pontos de HT não serão recuperados, mas o paciente fica acordado. As cápsulas de reanimação estão à disposição do público em geral e podem ser compradas livremente nas farmácias de todas as sociedades com exceção das mais repressivas. Custam \$5 a dose.

Superestím

Esta droga restitui instantaneamente 1D pontos de Fadiga. Faça um teste de HT. No caso de sucesso, a Fadiga será eliminada por um número de horas igual a margem pela qual o teste foi bem sucedido (menos uma). O único efeito colateral é que ao se esgotar esse tempo o usuário perde todos os pontos de Fadiga (mais dois).

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 o valor do atributo for 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 facilidade. As pílulas (fazem efeito em de 30 minutos) custam \$25 a dose. Injeções hipodérmicas (tem efeito imediato) custam \$50 a dose.

Retro

É um medicamento para memória usado com frequência em psicoterapia e interrogatórios. Um miligrama (frequentemente abreviado nas ruas como “um mili”) de Retro confere ao usuário Memória Eidética de nível 2 para o dia anterior – ele será capaz de lembrar de tudo que viu, ouviu, disse e fez até os mínimos detalhes, mesmo que não estivesse prestando atenção na ocasião. Cada miligrama adicional aumenta a memória por um dia (isto é, 90 miligramas permitiriam que o usuário se lembrasse dos últimos três meses com todos os detalhes).

Retro não é uma droga que cria dependência física ou psicológica. É muito cara nas ruas (\$250/miligrama), mas um psiquiatra, médico ou hipnoterapeuta pode obtê-la pela metade desse preço. Uma dose dura apenas 10 minutos – o personagem pode tentar relembrar um acontecimento por minuto.

Toda vez que um personagem tomar a droga deverá fazer um teste de IQ com um redutor igual a -1 para cada 10 miligramas aplicados (p.ex. um redutor igual a zero para doses até 9 miligramas, -1 entre 10 e 19 miligramas, etc.). Uma falha no teste indica que o usuário “se perdeu em suas memórias” e não foi capaz de relembrar a informação específica que buscava. Uma falha crítica indica que ele adquiriu temporariamente Amnésia total (veja pág. 23, duração de 1D dias).

Drogas Ilegais

O valor em pontos dos vícios descritos à seguir pressupõem que a droga em discussão é ilegal. Caso a droga seja legal num determinado mundo, o GM deve subtrair 5 pontos do valor do Vício.

A menos que a descrição da droga específica diga o contrário, há uma demora entre o momento de sua ingestão e o início dos efeitos. Leva 3 minutos para que um pó comece a agir se for “cheirado”, 15

minutos para um tablete ingerido, e 10 segundos se for misturado com água e injetado.

As Dose Limites

A maioria das drogas ilegais é proibida pelo fato de serem perigosas. É preciso que o GM estabeleça uma dose limite para quase todas elas. Este número reflete quantas vezes um indivíduo pode usar uma determinada droga sem sofrer efeitos adversos. Há vários métodos para determinar as doses limites – o GM deve usar métodos diferentes para drogas distintas, e não permitir que o personagem conheça seu limite para qualquer uma das substâncias disponíveis – isto terá como resultado um risco verdadeiro para qualquer personagem que toma drogas (é assim que deve ser com algo tão potencialmente danoso como narcóticos ilegais).

Método 1: A dosagem se baseia no atributo HT. O GM deve multiplicar a HT do personagem por um número pré-estabelecido – algo entre 3 e 10 – para determinar a dose limite.

Método 2: Soma de atributos. A dose limite é igual à soma dos atributos ST, HT, DX e IQ do usuário (possivelmente multiplicada por 2 ou 3). O GM deve modificar esse limite de acordo com a Força de Vontade ou Vontade Fraca.

Método 3: Aleatório. Jogue 3 dados e multiplique os números. Por exemplo, se o GM obteve 5, 3 e 2, a dose limite será 30.

O GM pode também estabelecer um “período de recuperação” para cada droga – pelo menos duas semanas. Se o “período de recuperação” se esgotar sem que o usuário tome outra dose, subtraia 1 do número efetivo de vezes que ele usou a droga. Algumas drogas podem exigir um tempo bem longo de recuperação, e para outros não há recuperação – os subprodutos químicos ficam no organismo *para sempre!*

Dryad

Dryad é o popular do Di-cloroeto de Rádio, uma forma bizarra de cloro de piscina irradiado descoberta no final da década de 1990. Existe em forma de pó e de tablete. Cada dose de Dryad pesa 250 mg e custa \$10; os efeitos duram 30 + 5D minutos.

Durante este tempo o usuário tem as desvantagens Excesso de Confiança e Paranóia. Aumenta o parametro Velocidade em 1 ponto mas diminui DX (e perícias baseadas em DX) em 1. Se não for tomada frequentemente a Dryad não cria dependência. O personagem terá que ser bem sucedido num teste de Força de Vontade no final de cada semana que tenha usado Dryad mais de uma vez por dia para não adquirir Vício. Dryad não ter redutores em seus testes de Regeneração e é um vício de -5 pontos.

Face

Face (abreviação de “interface”) é a droga *da moda* entre os netrunners de pista rápida. A Face interage com os neurônios do usuário (se não houver interface neural numa campanha, também não haverá Face), fazendo com que atire num ritmo mais rápido. Sob a influência de Face um jockey de console soma 1 em seu NH em Operação de Cyberdeck. Face não cria dependência física, apesar de muitos netrunners acharem que não são capazes de viver sem ela...

O uso prolongado de Face pode causar sérios problemas à saúde. Se um usuário ultrapassar sua dose limite (veja acima), o GM deverá fazer um teste de HT em segredo toda vez que o personagem a tomar. Uma falha significa que o personagem tornou-se Disléxico (veja MB, pág. 33). Uma falha crítica resulta na perda permanente de um ponto de IQ. Se alguém continuar a usar Face após adquirir Dislexia, o GM deverá continuar fazendo os testes de HT – neste caso qualquer falha indicará a perda de IQ.

Toma-se Face através de um inalador diretamente na garganta ou nas narinas. Um inalador com cinco doses custa \$750 – de forma alguma é barato! Cada dose dura 1 hora +5D minutos, e leva 5 segundos para entrar em ação após a inalação. Um usuário pode ficar psicologicamente dependente da droga – esta é uma desvantagem de -20 pontos (não há um redutor nos testes de regeneração).

Sandman

Sandman é a última palavra em narcóticos – uma poção de alta tecnologia, preparada quimicamente para derrubar. Existe em três formas: líquida, sólida e gasosa. Em forma líquida é inodora e quase insípida – um personagem que tenha Prontidão ou Venefício deve ser bem sucedido em um teste de IQ sem para detectar sua presença numa bebida; caso contrário ela é completamente imperceptível. Na forma líquida a dose é uma colher de sopa.

Na forma sólida é um tablete que pode ser esmagado e dissolvido em qualquer líquido. É mais fácil de perceber que na forma líquida – qTodos devem fazer um teste de Iq (com bônus devido à Prontidão, se a tiver, ou Venefício, o que for maior) para ver se consegue detectar sua presença..

Pode ser encontrado também na forma de pulverizador aerosolSe um personagem tentar borrifar um oponente numa luta, ele deverá fazer um teste de DX +3 para ver se consegue atingí-lo. Se for bem sucedido, deverá fazer uma Disputa Rápida. Se o adversário perder, não terá direito a nenhuma defesa. Se ele vencer poderá tentar Esquivar ou Bloquear o golpe – mas não Aparar. Uma falha crítica em seu teste de ataque indica que o personagem estava com o pulverizador virado para trás e atingiu seu próprio rosto – não há chance de defesa!

Quem ingerir uma dose de Sandman (em qualquer uma das formas) deverá fazer imediatamente um teste de HT-3. No caso de uma falha o personagem sofrerá 1D pontos de Fadiga para cada ponto pela qual o seu teste falhou.

No caso de uma dose num prazo de 24 horas, ou de uma segunda dose num prazo de 2 horas depois da primeira, o teste deve sere feito contra HT-8. Uma falha crítica neste teste significa que a vítima entrou em coma por 2D dias.

Uma dose – uma colhera de líquido, um tablete de 500 mg ou uma lata de aerosol – custa \$150. Embora ilegal para os civis, é comumente utilizada pelas forças policiais, tanto corporadas como governamentais. Em geral, a Classe de Legalidade é 2. Não provoca dependência.

Pecado

É uma das drogas mais populares entre os jovens do século 21. Age como anti-depressivo, afrodisíaco e estimulante sem causar ressaca, o que a torna popular. De vez em quando provoca um ataque de Fúria Assassina, e por isso é ilegal.

Qualquer personagem que esteja sobre o efeito da droga adquire a desvantagem Boemia Compulsiva, Luxúria e Excesso de Confiança. Se ele ingerir uma dose maior que o limite (v, pág. 58) estabelecido pelo Mestre, o GM deverá jogar 3 dados em segredo. Se o resultado for menor ou igual a 6, ao invés das desvantagens acima mencionadas, o personagem adquirirá Sanguinolência, Sadismo e Paranóia.

Pecado é manufaturada em tabletes de 100 mg que duram 1D horas e custam \$25 cada um. Cria dependência com muita facilidade (-5 nos testes de regeneração), e é considerado alucinógeno no contexto da sociedade normal. O Pecado um Vício que vale -25 pontos.

Rábia

A Rábia é um psicotrópico violento usado prncipalmente por tropas de combate e forças policiais totalitárias. É ilegal para civis, mas fácil de se achar. É popular entre os neo-samurais, membros de gangues e por todos aqueles que apreciam violência sem qualquer motivo.

A Rábia tem poucos aspectos positivos. Sob sua influência o usuário ganha as vantagens Alto Limiar de Dor e Reflexos em Combate. Isto é compensado por um redutor igual a -2 em IQ e pela desvantagem Sanguinolência.

Vende-se comumente por \$45 o grama – 1 grama é suficiente para duas doses. Vem em pó ou em tablete, mas muitas organizações militares usam ampolas. Cria forte dependência (-10 nos testes de regeneração) e incapacita socialmente. O Rábia é um Vício de -30 pontos.

Intensificadores

É um nome genérico para um grupo de drogas que aumentam temporariamente os parâmetros ST, DX, IQ, HT ou oparametro deslocamento; cada efeito é conseguido com uma droga diferente. Cada “dose” soma 1 ponto ao atributo. O efeito dura algumas horas; quando passa, o atributo afetado é submetido a um redutor igual ao bônus original mas este efeito dura o dobro do tempo.

Para obter o efeito desejado o usuário tem que fazer um teste de HT submetido a um redutor igual a-1 multiplicado pelo número de doses tomadas. No caso de um sucesso, o valor do atributo será umentado de um número de pontos igual ao número de doses tomadas e o efeito durará um número de horas igual a margem pela qual o teste foi bem sucedido (uma hora se o resultado do teste tiver sido exatamente igual ao valor de HT). Se o teste falhar, soma-se apenas 1 ponto ao valor do atributo e o efeito dura apenas uma hora, não importa qual tenha sido a dose, mas subtrai-se o número total ao atributo depois de uma hora. Uma falha crítica significa que devemos subtrair do atributo um número igual ao número de doses tomadas. Este efeito também dura uma hora.

Se o personagem tiver tomado um tipo de Somador, não poderá tomar outro diferente até que os efeitos do primeiro tenha passado (ou então podem ocorrer efeitos colaterais totalmente imprevisíveis!). Caso se tome o mesmo Somador dentro de um período de 24 horas, será necessário fazer um novo teste de HT, com um redutor igual ao que teria sido exigido caso todas as doses tivessem sido tomadas ao mesmo tempo. Os efeitos positivos, se houver, serão apenas os da nova dosagem, mas o período de enfraquecimento do atributo se amplia como se toda a droga tive sido tomada junto com a última dose.

As pessoas que usam Intensificadores normalmente se sentem muito bem sob os efeitos da droga – semelhantes à desvantagem Excesso de Confiança – e ficam pelo menos levemente deprimidos quando o efeito passa. Alguns Intensificadores do mercado negro, especialmente Intensificadores DX, provocam Dependência.

Na maioria das sociedades os Intensificadores só podem ser usados sob prescrição médica. Existem em abundância no mercado negro, são muito populares entre atletas, e fornecidos rotineiramente a membros de organizações militares e mercenárias. São comercializados na forma de pílulas (30 minutos para fazer efeito) a \$25 a dose, ou como injeções hipodérmicas (efeito imediato) a \$50 a dose. (Estes são os preços legais; Manha, Mercenário ou Lábria determinam o preço numa compra ilegal).

Grima

Uma dose desta droga *dobra* o atributo ST e dá ao usuário a desvantagem Fúria (veja MB, pág. 31) 1D x 10 minutos. São necessários 10 segundos para a droga fazer efeito. Depois que o efeito passa, o usuário fica trêmulo e nervoso; seus atributos IQ e DX ficarão submetidos a um redutor igual a -1 por um período de tempo igual à duração do estado de tempo em que ficou com Fúria.

Doses cumulativas podem prolongar a duração do efeito e também dos efeitos colaterais. A Grima tem outra desvantagem; o usuário tem que ser bem sucedido num teste de HT+2. 1D horas depois de ter sido utilizado a droga, ou sofrerá “reprises” dos efeitos da droga, tornado-se furioso por 1D minutos (mas sem o dobro de ST!) e a seguir ficando a seguir histérico e trêmulo.

Às vezes, médicos licenciados utilizam esta droga em psicoterapia; fora isto, a única maneira de encontrá-la é no mercado negro. Existe apenas na forma injetável, custando \$40 a dose.

Paralisina

Uma única dose injetada no organismo (hipodérmica, lança-agulhas, etc.) exige um sucesso num teste de HT-4 para evitar que o personagem fique paralizado por (30-HT) minutos. Se a vítima não tomar Neurovina dentro de cinco minutos, sofrerá 4D pontos de danos. Uma dose custa \$5. A Classe da Legalidade do Paralisina é 0.

TABELA DE ARMAS

Armas de Combate

Com exceção do GL (Grau de Legalidade; veja pág. 110), todos os dados das armas são apresentados no mesmo formato do Módulo Básico, MB, pág. 206. Armas enguiçam apenas em caso de falha crítica.

Arma	Tipo	Amt.	Alcance	Custo	ST	Peso	GL	Pg.
Vibro-lâmina	Perf./Corte	+1D	-	-	-	-	3	48
Bastão	Especial	Especial	C,1	100	-	-	6	47

Tabelas de Armas de Longo Alcance

Cada classe de armas (p.ex., girofoguetes e lasers) requer uma perícia diferente para ser usada; esta perícia é apresentada entre parênteses.

Malf: O resultado dos dados que indica que a arma enguiçou. Quase todas as armas descritas no GURPS Cyberpunk têm o valor do parametro Malf igual a Crit. ou melhor. Crit. significa no caso de um erro crítico, a arma enguiça somente se o teste na tabela de Erro Crítico assim o indicar. Ver. significa que a arma requer um *Teste de Verificação*, um novo teste da perícia. No caso de uma falha o problema apresentado pela arma está indicado na tabela. Um sucesso significa simplesmente que o personagem errou o golpe. Ver.(Crit.) significa que o resultado do Teste de Verificação tem que ser um novo erro crítico para que a arma enguice. Qualquer outro resultado significará simplesmente que o personagem errou o golpe.

Tipo: O tipo de dano que a arma provoca – perfuração (perf.), contusão (cont.), explosão (exp.), ou um efeito especial (esp. – veja a descrição da arma no texto).

Dano: O número de dados a ser usado na Avaliação de Dano (resultado dos dados). Um número entre parênteses, p.ex. (5), significa que a arma é muito boa para perfurar armaduras – a RD do alvo deve ser dividida por esse número antes de subtrair o resultado do dano provocado pela arma. Note: o dano das armas giro-foguetes pressupõe munição EXPA.

TR: Este é o parametro de tiro rápido da arma (o valor mínimo do NH ajustado, necessário para evitar um redutor igual a -4 por estar usando a arma sem apontar).

Prec: O modificador de precisão da arma. Veja MB, pág. 115.

½D: A distância em que o modificador de precisão da arma cai a zero e em que o dano por ela causado se reduz à metade.

Max: O alcance máximo da arma sob as condições normais da Terra.

Ps: O peso em kg. da arma carregada, incluindo carregador e/ou células de energia.

CdT: A cadência de tiro da arma. O número na tabela indica quantos disparos a arma pode dar em cada turno. Se o número for maior que um, a arma pode disparar automaticamente, isto é, o número de tiros indicado será disparado naquele turno se o gatilho for mantido apertado. O símbolo ~ indica que a arma não é automática mas que pode disparar até o número de vezes indicado por turno. Todas as armas automáticas possuem disparo seletivo, isto é, podem disparar automaticamente ou com CdT 3~. Um número fracional de CdT (p.ex. 1/10) significa que a arma pode disparar uma vez, mas que a partir daí requer o número indicado de de vezes para ser recarregada antes de novo disparo.

Tiros: É o número de disparos que o carregador da arma comporta. A/B, /C, /D ou /E refere-se a tiros por célula de energia – veja pág. 43. A menos que a arma tenha uma CdT fracional (veja acima) são necessários três turnos para substituir uma célula de energia ou carregador.

ST: Indica a ST mínima necessária para evitar um turno extra para aprontar a arma depois que ela se foi, e as penalidades extras devido ao recuo. T significa que a arma é normalmente usada em um tripé; usa a perícia Armas de Fogo em vez de Armas de Feixe (p.ex. Armas de Fogo (Lança-Chamas). São necessários três turnos para montar armas com tripé, e as mesmas são disparadas com o atirador debruçado ou ajoelhado. Aplica-se ST mínima somente quando a arma é disparada do ombro ou da cintura. Armas com tripé podem também ser disparadas de saliências em veículos, paredes, etc. Normalmente são necessários três turnos para montar ou desmontar uma arma; as exceções ficam por conta do GM.

Rco: É o redutor devido ao recuo da arma (MB, pág. 119).

Custo: O preço da arma no varejo.

GL: É o grau de legalidade da arma. Veja pág. 110.

Arma	Malf	Tipo	Dano	QR	Prec	½D	Max	Ps	CdT	Tiros	ST	Rco	Custo	GL	Pg
------	------	------	------	----	------	----	-----	----	-----	-------	----	-----	-------	----	----

LANÇA-PROJÉTEIS QUÍMICOS [ARMAS DE FOGO (PISTOLA OU FUZIL)]

Pistola Esportiva	Crit	Cont	1D	9	6	50	200	½	3~	40	7	-1	200	4	43
Pistola Metralha	Ver	Cont	3D	10	8	180	2.000	1,75	10	30	9	-2	700	2	43
Carabina de Assalto	Ver	Cont	6D	12	11	1.000	4.500	3,5	10	30/30	9	-1	1.000	1	44

GIRO-FOGUETES [ARMAS DE FOGO (GIRO-FOGUETE)]

Pistola de Lançamento	Ver	Espec	8D(2)	12	5	1.800	2.500	2	3~	3/3/3	-	0	800	2	45
Carabina Foguete	Ver	Espec	8D(2)	15	7	1.800	2.500	4,5	10	10/10	-	0	1.500	1	45
LFA	Ver	Espec	8D(2)	16	9	1.800	2.500	10	10	20/20/20	12T	0	3.000	0	45

LASERS [ARMAS DE FEIXE (LASERS)]

Pistola Laser	Crit	Perf	1D	9	7	200	500	1	4*	20/C	-	0	1.000	3	46
Pistola Laser Pesada	Ver(Crit)	Perf	2D	9	8	300	800	1,5	4*	12/C	-	0	1.500	2	46
Fuzil Laser	Crit	Perf	2D	15	13	450	1.200	2,5	3~	12/C	-	0	2.000	4	46
Carabina Laser Militar	Ver	Perf	1D+2	10	12	750	1.200	3,5	8	200/D	-	0	3.000	1	46
Fuzil Laser Militar	Ver(Crit)	Perf	2D	12	15	1.500	2.000	4,5	8	140/D	-	0	4.000	0	46

LANÇA-AGULHAS E PISTOLAS GAUSS [ARMAS DE FOGO (LANÇA-AGULHAS)]

Lança-agulhas Magnético	Ver	Perf	1D+2	10	4	100	300	0,75	12	100/B	-	0	2.000	2	44
Fuzil L.-agulhas Magnético	Ver	Perf	2D+1	14	11	500	1.000	3	20	100/B	-	0	2.500	2	44
Lança-agulhas	Ver	Perf	1D+2	9	1	100	300	½	3~	100	-	-1	500	3	46
Fuzil Lança-agulhas	Crit	Perf	2D	13	9	300	800	2,5	3~	100	-	-1	1.200	4	46

ARANHAS [ARMAS DE FOGO/NT (ARANHA)]

Pistola Aranha	Crit	Espec	-	5	6	-	15	1,5	1	2	10	-4	500	5	46
Aranha	Crit	Espec	-	6	8	-	20	3	1	5	8	-4	1.000	5	46

LANÇA-GRANADAS E MORTEIROS, ARMAS DE FOGO (LANÇA-GRANADAS)

L.-Granadas Eletromag.	Crit	Espec	Espec	10	8	-	1.000	5	1	5	-	0	5.000	0	48
Morteiro Eletromagnético	Crit	Espec	Espec	20	15	-	6.000	35	1	20	15T	0	15.000	0	48

NETRUNNING

4

A idéia de uma rede mundial de computadores – e vigilância, alteração e roubo de informações armazenados em algum ponto da rede – é um tema comum na literatura cyberpunk. Em algumas histórias, como por exemplo *Burning Chrome* de William Gibson, todo o enredo se desenvolve em torno de um roubo por computador. Em outras, a rede é envolvida apenas incidentalmente, mas é parte importante do cenário.

O GM de uma campanha cyberpunk tem várias decisões a tomar com relação ao papel desempenhado pelos computadores em seu universo. Este capítulo expõe as diversas opções existentes, desde a razoavelmente realista até a pseudocientífica, passando pela mística.

Nome de guerra

Por razões óbvias, a maioria dos netranners não quer usar o seu nome e identidade verdadeiras ao exercer sua profissão. Em vez disso, usam um nome de guerra – um pseudônimo que se torna sua identidade alternativa (tanto na rede quanto nas ruas).

Alguns escolhem um nome de guerra ao sabor do momento. Outros gastam dias ou mesmo semanas angustiados em busca de uma escolha adequada. Existem várias fontes possíveis para um bom nome de guerra, formados através de hâbeis (às vezes nem tanto) trocadilhos ou deformações de palavras.

Tecnológicos: Esta categoria é provavelmente a mais popular. A maioria dos netranners são tecnófilos, e gostam de anunciar este fato pela escolha de seus nome de guerras. Exemplos: Form Feed, Ruído da Linha, Mestre dos Decks, Hardware Interrupt, etc.

Filosóficos: Alguns deckers são idealistas, e trabalham por uma causa social, religiosa ou política. Exemplo: Chicago 7, Libertarian, Mestre Zen e etc.

Históricos: Muitos dos netranners têm um personagem favorito dentro da história ou da cultura com o qual desejam ser identificados. Chacrinha, Elis Regina, John Lennon, Elvis, etc.

Literários: De forma semelhante, alguns netranners identificam-se com personagens da literatura, teatro, cinema e holofilmes: El Cid, George Hayduke, Cyrano, Henry Gondorff, Tom O'Bedlam, Glenda a Fada Madrinha.

Imagem: Muitos nome de guerras preocupam-se apenas com a imagem que o netranner quer resaltar: Ninja da Rede, Magia Negra etc.

Equipamentos de Tempestade

No fim dos anos 1980 foram criados os equipamentos supervisão que eram capazes de ler os dados exibidos em um monitor ou terminal comum através de suas emissões de ondas de Rádio Freqüência. Estes são conhecidos como equipamentos de tempestade. Pouco tempo depois de sua descoberta, exigia-se que qualquer equipamento governamental utilizado para processar dados fosse resistente a tempestade ou seja, estas unidades tinham de ser blindadas de modo que suas emissões de rádio-freqüência estivessem protegidas contra este tipo de bisbilhotice.

Equipamentos de tempestade são caros – um equipamento que permita a um personagem ler os dados exibidos por um computador a uma distância de 90 m de distância, custa \$500.000 pesa 34 kg e ocupa 0,7m3. O conjunto é formado por um monitor, uma antena e o processador.

A blindagem de um computador contra este tipo de observação indesejável aumenta seu custo em 25%... mas, em muitos casos vale a pena!

O que é a Rede?

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

Cada máquina ligada à rede é chamada de “nó”. Os tipos de máquinas conectadas à rede variam desde um terminal “burro” (que permite acesso à rede, mas não tem capacidade de processamento) até pequenos computadores pessoais ou cyberdecks (como os usados com muita freqüência pelos PCs), instalações convencionais, computadores de grande porte usados pelos bancos, e os imensos sistemas de IA das grandes corporações.

Se o GM tem a intenção de permitir que seus jogadores explorem a rede, primeiro ele terá que “mapeá-la”, decidindo quais computadores fazem parte da rede, quais caminhos os personagens têm que percorrer para chegar até lá e quais serão as medidas de segurança adotadas. Veja a seção *Mapeando a Rede*, na pág. 81, para obter instruções e tabelas que poderão ser utilizadas para projetar aleatoriamente áreas da rede.

O GM também tem que decidir quão “realista” será o mundo de sua campanha – se quer extrapolar diretamente de tecnologia já existente, ou partir para o lampejo do ciberespaço.

Redes Realistas

Muitos GMs e jogadores não irão se interessar pelas complicações cinematográficas do “ciberespaço” – ou suas campanhas são encenadas num futuro tão próximo que as interfaces neurais (veja pág. 72) necessárias são tecnologicamente impossíveis, ou então o GM deseja extrapolar sua rede a partir dos modelos existentes. Este procedimento é perfeitamente válido – lembre-se, cyberpunk é um gênero definido pela *luta* e não pelos computadores!

Num cenário “realista”, não existem coisas como interfaces neurais e cyberdecks – apenas computadores normais, muito semelhantes aos que existem hoje.

Quem estiver interessado num modelo de rede ciberespacial deve primeiro ler esta seção, uma vez que a maioria dos conceitos aqui apresentados serão utilizados na definição das regras do ciberespaço.

Computadores

Os computadores digitais surgiram no início da era de NT6. Em NT7 já são vitais para o funcionamento da sociedade, e em Níveis de Tecnologia mais altos sua importância continua aumentando. As regras a seguir podem ser utilizadas para computadores em qualquer nível tecnológico, mas foi dada uma atenção especial aos computadores do futuro próximo de uma campanha cyberpunk “realista”.

Qualquer computador pode ser ligado por um cabo ou sistema de comunicação a outro computador. O computador pequeno passa a funcionar como terminal de um outro maior, permitindo (pelo menos em teoria) o acesso a toda sua capacidade de processamento. É claro que, para entrar no sistema, o usuário tem que saber – ou descobrir – as senhas necessárias. O acesso a um computador que tenha um sistema de segurança diferente é difícil; veja a seção *Segurança dos Computadores*, pág. 69.

Hardware

Os computadores são classificados de acordo com sua *Complexidade* – não dos computadores em si, mas dos programas que eles são capazes de executar. O nível de complexidade mais simples é 1; computadores de Complexidade 6+ podem se tornar auto-conscientes.

Cada nível de complexidade representa uma capacidade de processamento 10 vezes maior do que o anterior. Por exemplo: um computador de Complexidade 3 é 10 vezes mais rápido do que um de Complexidade 2 e 100 vezes mais do que um de Complexidade 1. Veja o parágrafo *Software*, pág. 64, para mais informações.

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: Numa campanha em que não se utilizam as regras do ciberespaço (pág. 72), os computadores pessoais serão em sua maioria de Complexidade 2, apesar de que um equipamento de topo projetado para uso do governo ou de agentes secretos da corporação pode ter Complexidade 3 (ou até mesmo 4!).

Um computador pessoal típico deverá ter um monitor colorido de alta resolução (alguns até sensíveis ao toque), teclado, mouse ou trackball e algum tipo de interface vocal. Tem saídas para equipamentos como impressoras ou plotters, e uma porta que pode ser ligada a uma linha de comunicação para permitir seu acesso à rede.

Pode ser levado facilmente numa maleta, pesa 1 kg, custa \$1.000 e pode funcionar até um ano com uma célula de energia tipo B.

Minicomputador: É o burro de carga dos computadores. Quase toda família de classe média em NT8 tem um sistema como este, servindo de “cérebro da casa”. Microempresas, ou departamentos dentro de uma grande empresa, também usam minicomputadores. Em NT8 um minicomputador tem Complexidade 3 e custa \$15.000. Pode operar por 6 meses com uma célula de energia do tipo C, ou indefinidamente se estiver ligado a uma tomada padrão de 110 ou 220 volts. Em NT8 o menor minicomputador pesa 15 kg. Sua forma e tamanhos reais variam de acordo com a função; o mais comum é o modelo horizontal medindo cerca de 5 x 30 x 50 cm, com monitor dobrável e teclado deslizante. Este modelo normalmente tem uma alça, ou fixadores para colocação de alças, de forma a poder ser carregado como uma mochila. Seu custo é de \$30.000 – o fato de ser portátil aumenta o preço.

Microframe: Estes sistemas multiusuário de Complexidade 4 são projetados para uso em grandes navios de passageiros e centros de treinamento universitários. 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; funciona por seis meses utilizando uma célula de energia E; ou indefinidamente, se ligado à rede elétrica normal.

Mainframe: Usado para sistemas de controle e monitoração de uma grande empresa, indústria ou laboratório. Normalmente está conectado à fonte de energia de uma grande nave ou de um prédio; pode ter um sistema de força de emergência, e sua alimentação pode ser também feita por um banco de 50 ou mais células de energia E (que serão capazes de manter o computador funcionando por mais ou menos uma semana). Um mainframe tem Complexidade 5 e custa \$200.000 mais \$1.000 por usuário. Pesa no mínimo 250 kg e ocupa 4,4m³, sem contar o peso e espaço ocupado por seus terminais e periféricos.

Megacomputador: Esta máquina normalmente não está disponível até NT9, apesar de que um GM cyberpunk pode querer fazer uma “surpresa” para os personagens. Normalmente chamado de megacomp esta máquina de Complexidade 7 normalmente é usada para administrar o tráfego, esgoto, geração de energia e outras funções de manutenção de toda uma cidade! Pode também administrar toda a burocracia e papelada do governo local. Este sistema tem que ser instalado num prédio com uma linha exclusiva de energia, mas é quase obrigatório que tenha um grande banco de células de energia tipo E (normalmente mais de cem) além de seus próprios geradores, para cobrir as faltas de energia prolongadas. Seu custo é de \$2.000.000 ou mais, o que significa que normalmente só serão comprados pelo governo ou por grandes corporações (apesar de que proprietários de megacomps normalmente alugam o tempo ocioso e espaço de armazenamento de dados). Seu volume e peso variam; o tamanho mínimo, para a versão mais simples, é de uma tonelada e 7m³.

Pistas

À medida que o funcionamento da sociedade se baseia cada vez mais no uso de computadores, fica mais difícil fazer qualquer coisa sem deixar uma pista eletrônica de um tipo ou de outro. Alguns netrunners são especialistas em rastrear pessoas seguindo as pistas que elas deixam (detetives, articuladores de alta tecnologia, poderíamos dizer).

Se o netrunner sabe onde procurar – sistemas bancários, governamentais, etc. (e ele entrou nos sistemas), ele poderá então vasculhar os nos bancos de dados à procura de indícios sobre o paradeiro do indivíduo. Este processo é também conhecido como “fazer um GO TO” em alguém, uma expressão derivada das linguagens de programação de computadores.

O GM não é obrigado a fornecer o endereço e telefones atuais do objetivo (apesar de que um sucesso decisivo enquanto se investiga um banco de dados deveria obter esta informação). Ao invés disto deveria oferecer pistas. Por exemplo: “Ele comprou uma passagem de avião para o Cairo em uma Agência de Viagem de Curitiba.”

Criptografia/Decodificação

Dados importantes, principalmente aqueles que não são usados constantemente, são armazenados de forma criptografada. A informação não tem sentido (nem utilidade) para quem não possuir o programa adequado de decodificação.

Um bom programa de codificação tem Complexidade 2, e custa \$1.000. Leva uma hora para codificar (ou decodificar) um gigabyte de informação em um sistema de Complexidade 2 (em máquinas mais rápidas ou mais lentas este tempo deve ser dividido ou multiplicado por fatores iguais a 10). Normalmente, o processo de codificação pode ser revertido somente por alguém que conheça a chave que foi utilizada para criptografá-lo (semelhante a uma senha). Se alguém obtém um arquivo codificado, pode ter sorte e adivinhar a chave (principalmente se ele conhecer alguma coisa a respeito da pessoa que escolheu a chave). O hacker deve jogar 3 dados e subtrair 1 do resultado se souber as informações básicas (nome, endereço, nomes dos parentes, etc.) a respeito da pessoa que codificou a informação, 2 se os conhece intimamente (esta é uma desição que cabe ao GM). Se o resultado final for igual a 3, o hacker terá adivinhado a chave. É permitido tentar mais de uma vez, mas cada tentativa sucessiva (por qualquer membro do grupo ou alguém contratado por ele) o GM deverá somar um fator cumulativo igual a 1 ao resultado final. Cada nova tentativa demora 15 minutos.

Um programador que tenha acesso a um computador de grande porte (microframe ou maior) pode escrever um programa que tente decodificar a informação. Para conseguir ele precisará ser bem sucedido num teste de Programação de Computadores, com um redutor igual a -6. Um programa como este leva 1D dias para ser escrito – e o teste deve ser feito ao final do período.

ISDN (Integrated Services Digital Network) **(rede digital integrada de serviços)**

À medida que a rede se torna mais sofisticada, deixam de existir linhas de comunicações dedicadas exclusivamente a telefonia (voz) ou transmissão de dados. Ao invés disto as comunicações em rede serão formadas por transmissões de faixa larga que contém tanto áudio quanto vídeo (tanto bi quanto tri-dimensionais) em tempo real. Se a rede da campanha for suficientemente avançada, os impulsos nervosos que controlam o paladar, olfato, o tato e outros sentidos poderão ser transmitidos através de linhas de comunicação.

Informações a respeito da fonte e do destino também podem ser facilmente codificadas numa transmissão ISDN. Isto permite ao receptor selecionar as transmissões recebidas (principalmente se a transação for cobrada), e ao mesmo tempo permite aos distribuidores descobrirem exatamente quem utilizou seu serviço para poder cobrá-los. Isto resultará em uma grande reestruturação dos serviços oferecidos através de computadores ou de linhas de comunicação.

Muitos dos serviços listados aqui já estavam disponíveis em 1990 (filmes e eventos esportivos pagos por exibição, televisão interativa e videofones), enquanto outras eram tecnologicamente possíveis mas não comuns (música, publicações e jogos).

Filmes: Em lugar de pagar para ir ao cinema, os cinéfilos poderão assistir às estréias de filmes projetados diretamente em suas casas. Os preços serão cobrados por exibição. Se os filmes não forem protegidos contra a cópia, os distribuidores terão que cobrar um preço que cubra o investimento feito nas primeiras exibições.

Televisão Interativa: Este serviço já estava disponível com algumas limitações nos anos 1990. Os telespectadores são capazes de influenciar nas decisões tomadas pelos personagens em seu programa favorito de TV ou Tri-V enviando votos para os produtores dos programas. Compras em casa irão se tornar cada vez mais comuns à medida que os compradores forem capazes de se movimentar através de menus de hipertextos e catálogos, vendo a mesma roupa ou objeto em vários modelos e cores diferentes. Com projeções holográficas, pode-se até “provar” as roupas através da rede, usando-se uma imagem tridimensional da roupa projetada sobre o corpo.

Continua na próxima página...

Computadores Conscientes: A mais incomparável característica dos megacomps é o fato de eles poderem se tornar auto-conscientes. Uma vez por ano o GM pode jogar 3 dados para cada megacomp de sua campanha. No caso de um resultado menor ou igual a 6, o computador “acordará”. Um megacomp recém conscientizado pode ser um poderoso aliado (ou um inimigo mortal) para um grupo de PCs (veja os parágrafos *Computadores Fantasmas* à pág. 56 e *IAs*, à pág. 80, para mais informações). Quando um computador se torna consciente passa imediatamente para Complexidade 8 em termos de capacidade de processamento.

A Utilização dos Computadores

Em NT8+ todos os computadores podem ter capacidade vocal; testes de habilidade em Programação de Computadores não serão mais necessários para a maioria das finalidades e os testes de habilidade em Operação em Computadores terão um bônus igual a +3.

Computadores de Complexidade 2 podem dar respostas vocais simples; os de Complexidade maior ou igual a 4 são capazes de compreender expressões idiomáticas e responder usando o mesmo linguajar (dentro da especialidade da máquina, naturalmente). Programas de reconhecimento e interpretação vocal permitem ao usuário operar seu computador, além de proporcionar um certo grau de segurança (por exemplo: “Não carregue esta planilha, nem mesmo reconheça a sua existência, a menos que ouça a senha “Chabunagunga” com a minha voz). O GM tem a palavra final com relação à eficiência de um programa e a resposta de um computador ao receber uma ordem. Sistemas simples podem ser perigosamente literais em seu processamento.

A capacidade de um computador depende de sua biblioteca de programas. Nem todos os softwares podem ser processados em todos os computadores. Um programa de Complexidade 2 pode ser processado num computador de Complexidade maior ou igual a 2, mas pode não funcionar num sistema de Complexidade 1 – e mesmo que funcione, haverá uma severa penalidade devido à perda de velocidade (veja *Software*, a seguir).

O número máximo de programas que podem ser processados simultaneamente é calculado da seguinte forma: Um computador pode processar dois programas do seu próprio nível de Complexidade, 10 programas do nível logo abaixo, ou um programa de seu próprio nível e mais 5 do nível imediatamente inferior. A capacidade de um sistema pode ser aumentada em 50% (a três programas do seu próprio nível de Complexidade, 15 do nível imediatamente inferior, etc.) com um aumento de 50% no preço.

Desta forma, um computador de Complexidade 1 pode processar 2 programas de Complexidade 1. Um computador de Complexidade 2 pode processar 2 programas de Complexidade 2, 10 de Complexidade 1 ou um de Complexidade 2 e cinco de Complexidade 1. Um computador de Complexidade 6 pode executar 2 programas de Complexidade 6, 10 de Complexidade 5, 100 de Complexidade 4 – até 100.000 programas de Complexidade 1 – todos ao mesmo tempo! O fato da maioria dos programas ser de Complexidade menor ou igual a 4, transforma uma máquina de Complexidade 6 num equipamento *muito* poderoso.

Software

Para as finalidades do jogo, existem dois tipos de programas – os de análise e os de tempo real. Os programas de Tempo Real são coisas do tipo: Mirar, Artilheiro, Pilotar, Monitor da Bolsa de Valores, etc., que interagem com os eventos no instante em que acontecem. Estes programas devem sempre ser capazes de processar as informações recebidas na velocidade máxima – uma demora de 5 segundos em disparar uma arma pode ser fatal no meio de uma batalha. Os programas de análise incluem bancos de dados, Análise do Meio Ambiente, Navegação etc.. 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 à do programa – ele simplesmente não será capaz de processar na velocidade necessária. Um programa de análise pode ser processado numa máquina de Complexidade inferior a seu próprio NT, 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 de execução em 10 vezes, mas apenas se o computador tratar o problema como sendo de Complexidade aumentada.

Exemplo: Traçar um curso com um programa de Astronavegação de Complexidade 5 normalmente leva 10 minutos. Mas levaria 1.000 minutos num computador de Complexidade 4 e 10.000.000 minutos num computador manual de Complexidade 2! Já um computador

de Complexidade 6, tratando o programa como se fosse de Complexidade 6, irá traçar o curso em um minuto.

Armazenamento de Programas

Em NT8 a maioria dos softwares é armazenada em discos de 8 cm de diâmetro, semelhantes aos compact disks de áudio de hoje (e utilizando o mesmo sistema de recuperação – na realidade, as trilhas de um CD podem armazenar tanto sinais de áudio quanto informações). Cada disco armazena aproximadamente 10 bilhões de bytes (10 gigabytes ou gigas). Discos virgens custam \$5 cada e dez deles pesam ½ kg. Estes discos podem ser usados tanto para leitura quanto para gravação a menos que estejam “protegidos contra gravação”, e neste caso só podem ser lidos.

Os softwares também podem ser gravados num chip encapsulado em plástico que pode ser conectado em qualquer slot cyberdeck padrão (veja pág. 75). Os encapsulamentos são do tamanho de um baralho – e são conhecidos como cartucho de ROM (ROM é um acrônimo para Read Only Memory, ou Memória Somente de Leitura; ou seja, pode-se ler as informações que estão gravadas nele mas não gravar informações nele). Um cartucho de ROM pesa aproximadamente ½ kg e pode ser conectado no slot de interface do computador. Computadores normais têm apenas um ou dois slots para cartuchos de ROM; cyberdecks, contudo, necessitam de mais. Um programa ou banco de dados em cartucho de ROM custa 50% mais caro, e é impossível modificar a informação contida nele sem comprar um novo cartucho – mas programas e banco de dados em ROM são processados com o dobro da velocidade dos seus equivalentes em disco. (Presume-se que todos os programas de segurança e ICEs são fornecidos em cartuchos de ROM). Veja *Proteção contra Cópia*, pág. 78, e *Gravador de ROM*, pág. 51, para informações de como copiar uma ROM.

Presume-se que todos os computadores normais (não os cyberdecks) têm um número de slots igual à sua Complexidade sem qualquer custo adicional. Estes slots normalmente são utilizados para processar programas GELO (veja pág. 92). Aumentando-se o custo final de um sistema de computador em 50% dobra-se o número de slots. Este é o limite máximo de expansão. Se um computador não tem mais slots disponíveis, pode processar qualquer programa cyberdeck a partir de disco. Isto dobra o Tempo de Execução, mas diminui o preço do programa em 25% (já que é mais barato produzir um disco do que um cartucho de ROM).

Perícia Aumentada

Os programas-padrão dão aos personagens um bônus igual a +2 na perícia adequada, ou aumentam seu nível de habilidade efetivo para 12, o que for maior. Pode-se aumentar isto por um preço extra.

Dobre o custo para cada +1 extra no bônus ou no nível de habilidade do programa. Assim, um programa de Mira (Complexidade 1, \$5.000) com um nível de habilidade igual a 12 poderia chegar a um nível de habilidade igual a 13 por \$10.000, 14 por \$20.000 ou 15 por \$40.000. Veja *Pips*, pág. 40, para maiores informações a respeito de perícias encapsuladas em chips.

Programas Típicos

Contabilidade: Utilizados para manipular números, fazer projeções financeiras etc.. Complexidade: 2, \$1.000.

Datalink: Também chamado de *Terminal Inteligente*, permite que um computador seja ligado (através de um cabo ou comunicador) a outros equipamentos eletrônicos, como um radar portátil, um scanner etc.. Quando interligado através de um datalink, o computador pode exibir os dados do outro equipamento e mesmo controlá-lo enviando instruções através da conexão. Pode também ser utilizado para comunicar-se com outros computadores através dos serviços de recuperação de informações. Complexidade 1, \$400.

Conserto Eletrônico: Juntamente com as sondas de um Jogo de Ferramentas para Eletrônica (veja pág. 52), este programa localiza os defeitos de qualquer equipamento eletrônico cujo manual esteja contido em seu banco de dados técnicos. Faça um teste contra o nível de habilidade do programa, para ver se é capaz de reconhecer a unidade em reparo; um sucesso informa ao operador o que e como reparar. Este programa dá um bônus igual a +2 em teste de habilidade nas perícias Eletrônica e Operação de Aparelhos Eletrônicos, ou 12 na perícia correta, dos dois o mais alto – para reparos, apenas. Complexidade 2, \$500. Veja pág. 67 para bancos de dados técnicos.

ISDN

(Continuação)

Publicações: A impressora laser irá tornar-se um equipamento corriqueiro nos lares à medida que os preços continuarem a baixar. O mercado de publicações deverá explodir já que se tornará cada vez menos necessário imprimir 100.000 cópias de um livro. Ao invés disto, o leitor descarregará o texto em sua impressora laser, onde vai ser rapidamente impresso e encadernado (cola é barato). Se a tecnologia de impressão a cores continuar a diminuir de preço, o leitor poderá inclusive imprimir um exemplar da capa e as ilustrações coloridas existentes dentro do livro junto!

Jogos: Apesar de existir uma grande variedade de jogos interativos, disponíveis através de redes de computadores comerciais na década de 1990, eles se caracterizavam pela limitação gráfica (eram normalmente baseado em textos) e pouca sofisticação. Com o advento das transmissões interativas de banda larga, novos picos de simulação poderão ser alcançados. Imagine uma aventura fantasia de roleplaying em que os membros do grupo são jogadores do país inteiro, cada um tendo uma projeção em tempo real do ambiente e dos personagens transmitida para a sua sala (ou diretamente para o seu cérebro, se a tecnologia de interface neural estiver disponível!). Veja a coluna Jogos Soniais na pág. 66.

Comunicações: As pessoas continuarão a se telefonar, mas terão a opção de uma exibição em tempo real em vídeo ou em holovídeo acompanhando a voz. Naturalmente, o modo de vídeo poderá ser inibido naquelas horas em que o telefone toca e você está no chuveiro!

Além disso, será muito mais fácil colocar duas, três ou mais pessoas numa reunião – possivelmente com cada um deles ocupando uma “janela” diferente na tela.

Música: Com o barateamento e ampliação dos meios de armazenagem, uma linha de transmissão de 5 megabytes por segundo será possível transferir um CD médio em 90 segundos. Este serviço deverá funcionar de forma muito parecida com a dos serviços de filmes e publicações.

Também haverá a possibilidade de “jam sessions” online – músicos a grandes distâncias juntando-se para tocar. Se o MIDI (Musical Instrument Digital Interface) estiver incorporado, o artista não precisará nem estar no mesmo continente em que estão seus instrumentos!

Jogos Soniais

Também conhecidos como “sensações”, estas simulações interativas têm uma qualidade de produção igual à de um filme de sucesso, o imediatismo de um fliperama num ambiente totalmente absorvente e sensorial. Exigem utilização de uma interface neural, de modo que podem não estar disponíveis em todos os mundos de campanha. O usuário simplesmente se pluga, inicia a simulação e passa a ser o herói da história.

Os gêneros mais populares de jogos soniais são histórias de ação, romances góticos e aventuras pornográficas. Num jogo de sonhos, o software simula a personalidade de cada personagem com exceção da do herói. Os enredos são muito bem construídos e as imagens e efeitos especiais são excitantes e envolventes. Tudo está focalizado no herói, e a história move-se rapidamente de uma cena para outra, sempre mantendo um alto nível de envolvimento e adrenalina do usuário.

Alguns são feitos em episódios com duração de 30 a 60 minutos; uma história completa pode se estender por dúzias ou centenas de episódios. Os mais sofisticados têm diversas tramas paralelas e trilhas alternativas, dando ao usuário uma verdadeira sensação de estar tomando decisões. O software contém pequenos truques e sugestões para conduzir a ação para o caminho certo. Em alguns pontos-chave existem pequenas “seqüências de erro” que indicam que o herói tomou a decisão errada, enquanto lhe dão a oportunidade de voltar ao caminho certo. Outros são projetados como “mini produções épicas”, um enredo único com duração de uma hora e meia até seis horas. Estes apresentam histórias que alcançam clímaxes e finais definitivos, apesar de alguns deles terem muitas continuações.

Continua na próxima página...

Engenharia: Este é um programa avançado de CAD (Computer-Aided Design). Cada ramo da engenharia tem os seus próprios programas, os quais dão um bônus de +2 *apenas nesta perícia*. Complexidade 2, \$5.000 mais o custo dos bancos de dados.

Sistemas Especialistas: São programas com os conhecimentos de um perito numa área determinada, tal como Construção de Naves, Bioquímica, Sobrevivência no Ártico. Apesar de aceitarem perguntas do tipo “e se?”, normalmente não produzem soluções novas para um problema e não podem ser utilizados para pesquisas originais ou invenções. Existem Sistemas Especialistas disponíveis para todas as perícias Profissionais e Científicas e para Sobrevivência, Diagnóstico e Serviço Secreto. Existem também diversos programas de mercado negro circulando no submundo, para perícias do tipo Hacking.

Os Sistemas Especialistas têm um nível de habilidade efetivo igual a 12 para perícias Mentais/Médias, igual 11 para as Difíceis e igual a 10 para as Muito Difíceis. Podem ser usados nos testes no lugar do nível de habilidade do personagem na mesma perícia, mas o tempo necessário para executar uma tarefa com a ajuda de um sistema especialista é o dobro do que seria gasto pelo personagem se ele tivesse usado seu próprio NH para fazer o teste. Os programas para sistemas especialistas são de Complexidade 3 e custam \$10.000 para perícias Médias, \$20.000 para as Difíceis e \$50.000 para as Muito Difíceis. É possível encontrar Sistemas Especialistas com nível de habilidade maior; um aumento de um ponto no NH dobra o preço do programa e aumenta em 1 sua Complexidade. No caso de a perícia ser ilegal o custo triplica.

Segurança Interna: Este programa monitora e controla o sistema interno de segurança de uma nave ou de um prédio. Tem um nível de habilidade igual a 14, dá um bônus igual a +2 ao NH em Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sistema de Segurança) de uma pessoa que o esteja utilizando. Qualquer um que tente enganar seus sensores de segurança tem que vencer uma Disputa de Habilidades: seu NH em Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança) contra o nível de habilidade do programa de Segurança Interna. Complexidade 3, \$2.500.

Demônio das Notícias: Este programa faz uma varredura constante dos canais de notícias em busca de histórias e artigos sobre assuntos para os quais foi programado para procurar. Pode armazená-los para recuperação posterior, ou chamar a atenção imediata de seu usuário para uma história importante. Complexidade 1, \$500.

Mira: Conectado a armamentos fixos ou montado em veículos, este programa adiciona um bônus igual a +1 ao NH de um artilheiro humano. O número de armas que pode ser suportado de uma só vez é limitado apenas pela capacidade do sistema; cada arma necessita de uma cópia independente do programa na memória do computador (naturalmente podem ser cópias do programa comprado inicialmente). O computador tem que ter as conexões e sensores necessários (custo típico: 10% do custo da arma, ou um mínimo de \$500 por arma). Complexidade 1, \$1.000.

Editoração Eletrônica: Usado para criar e manipular arquivos de imagens e de textos, com verificação simples de gramática, ortografia e uso. Complexidade 2, \$1.000.

Programas Novos ou Customizados

Em NT8+ podem-se desenvolver sistemas que façam praticamente tudo. Naturalmente, uma programação de boa qualidade é cara em qualquer nível tecnológico; o GM pode permitir que os personagens encomendem programas específicos, mas estes programas deveriam ser *caros*. Será também necessário testar os programas com vagar já que é muito provável que eles dêem os paus mais esquisitos quando forem utilizados pela primeira vez.

Consulte as regras para Novas Invenções (MB, pág. 186) se algum personagem decidir escrever seus próprios programas, utilizando Programação de Computadores em lugar de Engenharia, com um redutor igual ao dobro da Complexidade do programa ao invés de -15.

Bancos de Dados

Um banco de dados é um conjunto de informações armazenado num formato que possa ser acessado por computador – qualquer coisa desde uma agenda de endereços a uma enciclopédia. Em NT8+, todo banco de dados possui programas internos de pesquisa e indexação. Quanto mais abrangente for o assunto coberto por um banco de dados de um determinado tamanho, menor será o nível de detalhamento. O tamanho de um banco de dados é medido em gigabytes.

Em um giga cabe qualquer um dos seguintes conjuntos de dados:

Informações genéricas a respeito de mil sistemas estelares; dados físicos completos a respeito de um único sistema estelar; informações genéricas sobre a história completa de um planeta; informações detalhadas de 20 anos da história de um planeta; informações financeiras relativas a um ano de trabalho de uma empresa média; dossiês completos de 100 pessoas, num nível de detalhamento inacreditável; uma estante grande cheia de livros de qualquer tipo; um banco de dados para traduções, com dicionário, regras gramaticais, e referências culturais detalhadas de qualquer idioma.

Bancos de dados técnicos são importantes. Um giga poderá conter todo o manual técnico de um ônibus espacial, ou de 10 modelos diferentes de aviões a jato, ou de 100 modelos de veículos complexos, ou de 1.000 veículos simples (automóveis por exemplo), armas ou equipamentos eletrônicos complexos, ou 10.000 diferentes tipos de rádios, gravadores cassete, ou equipamentos semelhantes. (Os esquemas destes equipamentos ocupam 100 vezes mais espaço.)

Os custos dos chips de dados variam muito – o custo de um bancos de dados comercial está na casa de milhares de dólares enquanto bancos de dados com informações comuns tipo enciclopédia custam algumas centenas de dólares. Segredos, informações especializadas, ou informações que possam custar vidas ou algum dinheiro para se obter, serão muito mais caras.

Chips de Dados

Um banco de dados pode ser armazenado numa ROM com a ajuda de um gravador de ROM (ver pág. 51). Com isto o preço de um banco de dados aumenta em 25%, porque é necessário gravar no chip também os programas de pesquisa e recuperação. Um banco de dados encapsulado em um chip (conhecido como um chip de dados) acessa a informação dez vezes mais rapidamente do que o seu equivalente em disco.

Existe uma grande variedade de bancos de dados disponíveis em chips de dados. Veja a seguir alguns dos mais interessantes:

Um coleção de sirventes obscenos*.

A Enciclopédia Britânica.

As obras completas de William Shakespeare.

Registros policiais de todas as pessoas fichadas numa determinada cidade (disponível apenas para oficiais de polícia).

Bancos de dados religiosos (a Bíblia ou o Alcorão, *A Concordância de Strong*, etc.)

Um banco de dados de três gigas contendo o *Módulo Básico do GURPS*, 14ª edição.

Livros de Direito.

A Anatomia de Gray, muito popular entre os médicos.

The Oxford English Dictionary.

O Aurelião (Novíssimo Dicionário do idioma Brasileiro, 25ª edição).

Os chips de dados são também usados por empresas para orientar seus clientes. Bibliotecas Públicas, por exemplo, utilizam chips de dados com as fichas catalográficas de seu acervo que podem ser conectados aos computadores pessoais de seus usuários, e grandes lojas de departamentos normalmente possuem quiosques onde os clientes podem conectar um chip (normalmente protegido por um cabo inquebrável) para localizar um determinado item.

Memória de Massa

À medida que surgem novas formas de armazenamento, a capacidade de armazenamento do sistema (disco fixo, cubo laser, etc.) crescerá mais do que a habilidade dos usuários em utilizá-la totalmente. Para fins de jogo assumo que o custo básico de um sistema de computação inclui uma capacidade de armazenamento grande o suficiente para processar o número de programas permitido pelo nível de Complexidade do computador (ver abaixo) e um pouco mais.

* NT: Sirventes: Poemas de natureza crítica ou picante.

Jogos Soniais (Continuação)

Relacionados a estes existem os “sonhos simulados” que usam a mesma tecnologia, mas são projetados para focalizar um tipo particular de atividade, treinando o usuário em perícias específicas. Apesar de serem interessantes e muito divertidas, não são tão intrincadas quanto os jogos soniais recreativos, mas pelo fato de os cenários serem mais simples, os elementos de simulação podem formar um número infinito de combinações, permitindo que a simulação entre em loop e seja repetida quantas vezes se queira. Títulos populares podem ser: “Seminário Interativo de Gerenciamento de Pessoal” e “I116” (um simulador de direção). Simulações como “Prática de Geologia” são puramente educacionais, mas até mesmo as mais acadêmicas podem ser muito agradáveis: “Faraó” é uma simulação de gerenciamento de recursos projetada para ensinar ao jogador as complicações envolvidas no governo de um grande império, mas os jogadores logo descobrem que gostam da sensação de poder quando enviam grandes exércitos para a batalha e têm os destinos de milhares de pessoas em suas mãos!

Os jogos soniais podem viciar; um usuário tem que ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade para cada hora completa de simulação, com um redutor cumulativo igual a -1 para cada hora consecutiva (num dado dia) para evitar tornar-se um viciado. Jogos soniais são um vício caro e incapacitante que valem -15 pontos. Simulações de sonhos são muito mais seguras; mesmo as mais excitantes requerem apenas um sucesso num teste de Força de Vontade a cada duas horas, e muitas outras muito menos que isto. Um personagem também pode ter uma fantasia de que o jogo sonial foi real e que a realidade é um sonho; se for somente dúvida, trata-se de uma Fantasia Grande (-10 pontos); mas, se o personagem deixar de acreditar totalmente na realidade de seu mundo, pensando ter sido apenas um sonho mau, será uma Fantasia grave (-15 pontos).

Outra atração popular será a pornografia online. Este serviço irá permitir ao usuário escolher dentre uma grande gama de fantasias sexuais, todas experimentadas eletronicamente – a última palavra em sexo seguro. Se o computador que oferece o serviço for sofisticado o bastante, será realmente interativo, ao invés de limitar o usuário a um enredo pré-programado. Um personagem com a desvantagem da Luxúria estará automaticamente submetido a um redutor igual a -4 em seu teste de Força de Vontade para evitar se tornar um viciado.

Níveis de Acesso

Para simplificar, as regras básicas aqui discutidas aplicam-se apenas a dois níveis de acesso – usuário e usuário privilegiado. Os GMs poderão conseguir mais realismo criando um número qualquer de níveis de acesso – o netrunners nunca deverá saber que tipo de conta está pirateando! Algumas das mais comuns são:

Visitantes ou Demonstração – permite o acesso a qualquer um sem exigir o fornecimento de uma senha, mas permite apenas um número muito limitado de comandos. Comandos típicos seriam: entrar em contacto com o operador do sistema, deixar correspondência eletrônica para uma pessoa, conversar com outros usuários, solicitar uma conta normal e executar programas de demonstração que expliquem o que a empresa faz o teste devido a execução de um programa Privilégio está submetido a um redutor igual a -4 se tiver sido disparada por uma conta deste tipo, já que elas são protegidas contra este tipo de alteração.

Líder de Projeto – pode pertencer ao chefe de um grupo de engenharia ou talvez a um professor universitário. Dá ao usuário um controle completo sobre um certo número de contas subordinadas, mas sem qualquer autoridade sobre qualquer um fora do grupo. No entanto, geralmente tem a autorização para criar contas com acesso normal. O teste devido à execução de um programa Privilégio tem um bônus igual a +1 se tiver sido disparado a partir de uma conta desse tipo.

Operador Assistente – Esta conta está apenas um nível abaixo da conta de um usuário privilegiado. Tem permissão para ir onde quiser e olhar qualquer coisa, mas não pode alterar ou deletar arquivos que não lhe pertençam. No entanto, de um modo geral, pode criar e deletar contas. O teste devido à execução de um programa Privilégio tem um bônus igual a +3 se tiver sido disparado a partir de uma conta de operador assistente.

Contas Especialistas – Muitas contas são projetadas para realizar uma única função. Para usar um exemplo moderno, a conta “uucp” em um sistema Unix existe apenas para transferir arquivos de uma máquina para outra. É difícil encontrar um uso para este tipo de conta – são difíceis de usar para outras finalidades. Um programa Privilégio está submetido a um redutor igual a -4 quando disparado de uma destas contas.

No entanto, sistemas processando bancos de dados realmente grandes necessitarão de uma capacidade de armazenamento extra. Se um sistema tiver que comportar bancos de dados maiores do que (Complexidade x 100) gigas, irá necessitar de capacidade de armazenamento extra. Em NT8, um terabyte (um trilhão de bytes ou 1,000 gigas) de memória protegida custa \$10.000, pesa 250 kg e ocupa cerca de 0,7m³.

Evolução da Rede

No final dos anos 1980 já existia uma rede de computadores mundial bem desenvolvida. As redes americanas de chaveamento de pacotes, como a Telenet da GTE, permitiam o acesso a milhares de computadores em todo o mundo, a Dacom-Net na Coreia do Sul, Venus-P e DDX-P no Japão, Datapac no Canadá, Isranet em Israel, e muitas, muitas outras (veja colunas laterais das pág. 70-71). Qualquer um com a IUR (Identificação de Usuário da Rede) correta, poderia se conectar a estas redes à vontade.

Existem ainda diversas redes e serviços de informações dentro dos Estados Unidos – desde redes públicas de acesso gratuito como a USENET a redes pagas como a Compuserve e MCI Mail, até redes BBS (Bulletin Board System) comandadas por praticantes de determinados hobbies, como a FIDOnet e a WWIVnet de Wayne Bell. Estas redes permitem que os operadores do sistema (opsis) e seus usuários compartilhem informações e enviem mensagens a outros usuários do BBS em outros sistemas espalhados pela cidade, estado, país ou todo o mundo.

Tipos de Nós

Existem três tipos diferentes de nós numa rede de computadores: públicos, normais e de segurança.

Um nó público permite o acesso a qualquer um que deseje, normalmente através de uma conta de convidado sem senha. Estas redes incluem sistemas públicos de correio, bancos de dados de acesso aberto e sistemas de linhas de conferências.

A maior parte da rede é formada de nós normais. Estes nós são sistemas privados (sejam de empresas, do governo ou acadêmicos) com medidas de segurança normais. Todos os usuários necessitam de uma senha para entrar no sistema, e algum tipo de contabilização é feito diária ou semanalmente para determinar quem utilizou a máquina.

Nós de segurança são sistemas que pertencem a pessoas que tomam medidas reais para evitar acessos não autorizados, tais como modens de resposta automática, identificadores da origem da chamada e arquivos de senhas fantasmas. Estes nós tipicamente pertencem a altos níveis do governo ou corporações, ou contêm informações que podem ser facilmente utilizadas com fins escusos (computadores de comutação telefônica, informações contábeis de cobrança de grandes empresas, sistemas do Departamento de Defesa etc.).

Veja Mapeando a Rede, pág. 81, para informações de como projetar uma rede.

Segurança de Computadores

Aventureiros poderão querer entrar num sistema de computador – normalmente para roubar, alterar ou destruir informações, embora, às vezes, só queiram “dar uma olhada” (ou provar que são capazes de fazê-lo). Para isto, o aventureiro tem que ter acesso ao sistema, seja por meio de um terminal dedicado ou utilizando um programa de datalink (pág. 65). É impossível entrar num sistema totalmente independente a partir do ambiente exterior, mas muito poucos sistemas são totalmente independentes (veja *Evolução da Rede*, pág. 68).

Usuários e Usuários Privilegiados

Para fins de jogo, existem dois tipos de contas definidas num sistema – contas de usuários normais, ou usuários, e contas especiais, conhecidos como usuários privilegiados (se o GM desejar um número maior de níveis de acesso, deverá ler a coluna lateral da pág. 68). Naturalmente, todos os hackers existentes tentarão conseguir uma conta privilegiada, porque elas permitem o acesso a todas as informações do sistema.

Na prática, em geral, é muito mais difícil ter acesso a uma conta privilegiada do que a uma normal. Os operadores do sistema (opsis) têm maior preocupação com segurança ao escolher as senhas para estas contas, e geralmente mantêm controles mais rígidos de sua utilização.

Quando um netrunner consegue entrar com sucesso num sistema, o GM deverá jogar secretamente 3 dados. No caso de um resultado menor ou igual a 7 a conta será privilegiada. Se o personagem estiver tentando entrar numa conta que ele *sabe* ser privilegiada (por exemplo a conta do operador do sistema) naturalmente nenhum teste será necessário – mas as tentativas de entrar numa conta que se sabe ser privilegiada são feitas com um redutor de -2, porque estas contas são normalmente mais protegidas que as contas normais. Todas as tentativas de obter ou alterar informações feitas através de uma conta privilegiada serão feitas com um bônus de +2.

Se um PC já estiver dentro de um sistema como usuário normal, poderá tentar escrever um programa que “mude” seu status para privilegiado. Esta tentativa levará 5D minutos e depende de um teste de habilidade em Programação de Computadores ou Hacking-3. Este teste deverá ser feito com um redutor igual a -2 se o sistema for público, -4 se for normal e -8 para os de segurança. Se o teste falhar, o usuário poderá tentar novamente; cada tentativa é feita com -1 cumulativo. Se falhar cinco ou mais vezes consecutivas, algum tipo de flag será ligada ou um alarme disparado – alguém sabe que ele andou por ali! O GM deverá fazer todos estes testes em segredo...

Invasão

Neste tipo de rede de comunicações, a segurança é quase que totalmente baseada em senhas e números de identificação. Existem vários métodos para se descobrir estas senhas. Entrar na marra é o meio mais fácil. Pesquisas demonstram que quase 20% das contas testadas tem como código de acesso um conjunto de 100 senhas comuns. Palavras como “segredo”, “senha”, “eureka” e várias outras aparecem com frequência, como também números de RG, nomes das esposas e dos maridos, e outras informações facilmente encontráveis.

Quando o personagem entrar pela primeira vez um sistema “normal” (veja *Tipos de Nós*, pág. 68) o GM deverá permitir ao jogador um teste de Hacking de computador com um redutor igual a -5. Um sucesso neste teste indica que aquele PC encontrou uma destas senhas “fáceis”. Este teste assume que o personagem está familiarizado com o tipo de computador que está tentando invadir, mas não sabe nada a respeito dos seus usuários. Se o netrunner encontrar uma máquina desconhecida (o GM deve fazer uma lista com as “marcas” existentes em sua campanha), todas as tentativas de intrusão serão feitas com um redutor igual a -2 até que ele tenha conseguido entrar num sistema similar. Se o PC tem informações básicas a respeito de um ou mais usuários do sistema (nomes, endereços, nomes dos pais, hobbies, etc.) a tentativa será feita com um bônus igual a +2.

Corrupção de Programas e “Portas dos Fundos”

Um usuário com pleno controle de um sistema pode alterar qualquer programa existente neste sistema. Ao fato de o programa de segurança ter sido alterado para facilitar que o hacker entre novamente no sistema, dá-se o nome de deixar uma “porta”. Um pesadelo constante do pessoal de segurança é a possibilidade de o programador original de seu sistema de segurança ter deixado algumas portas dos fundos para seu uso posterior. Isto acontece.

A forma mais comum de porta consiste na inserção de uma rotina de senha. Qualquer um que conheça a senha da porta será ignorado, ou tratado como um usuário privilegiado normal pelo programa modificado. A própria existência de uma porta torna o programa menos seguro; é outra forma de um hacker entrar. Um programa com uma grande quantidade de portas dos fundos perde seu valor rapidamente.

Um PC pode criar uma porta. A dificuldade desta tarefa é inversamente proporcional à facilidade que tem o operador do sistema de localizá-la. O tipo mais simples de porta requer um teste de perícia Programação de Computadores ou Hacking de computador-2. Uma vez por semana o GM deverá jogar 3 dados. No caso de um resultado menor ou igual a 10 a porta terá sido encontrada. Para cada redutor igual a -2 para o teste feito para criar uma porta, subtrai 1 do teste de detecção.

Exemplo: O hacker pode indicar estar tentando criar uma porta que será vista apenas no caso do teste de detecção ser menor ou igual a 6. Este valor é 4 pontos menor que o normal, e desta forma exigiria um sucesso num teste de Programação de Computadores-8 ou Hacking de computador-10.

Sistemas de Conferências

Um dos tipos de sistema mais populares na rede é o de centros de conferência em tempo real – normalmente chamados de sistemas de conferência. São nós com um grande número de linhas de entrada que permitem aos usuários comunicarem-se entre si (tanto publica quanto privadamente).

Os hackers normalmente utilizam os sistemas de conferência para discutir alvos ou trocar informações. O perigo reside no fato de nunca se ter *certeza* da identidade real dos demais.

Os sistemas de conferência piratas em redes atuais (como Altgers ou tchh na Alemanha ou QSD na França) desenvolveram protocolos elaborados para os hackers falarem uns com os outros. Isto inclui a utilização de frases em código para iniciar a conversação, evitar o uso de nomes “reais”, e vários outros métodos para manter a segurança.

Um outro perigo de um sistema de conversação reside no fato de que os usuários têm que confiar na gerência da rede.

Toda vez que um netrunner estiver utilizando um sistema de conferência que não lhe é familiar, o GM deverá jogar 3 dados. No caso de um resultado menor ou igual a 7, a conversação estará sendo monitorada e provavelmente gravada. O que acontecer a partir daí depende do GM.

Nomes de Redes

Em muitas campanhas cyberpunk o GM irá considerar que apenas “a Rede” será suficiente – uma rede global completamente abrangente que cubra todo o mundo. No entanto, se o GM desejar mais detalhes, oferecemos a seguir uma lista de algumas das redes existentes nos anos 1990. Embora algumas destas devam desaparecer, e outras surgir, isto deve bastar para dar um “sabor” de realidade à rede da campanha.

Nome do País	Rede(s)
África do Sul	SAPONet
Alemanha	EuroNet, Datex-P
Antilhas Francesas	TransPac,
Arábia Saudita	IDAS
Argentina	Entel
Austrália	AustPac, Midas
Áustria	RadAus
Bahamas	BaTelco
Bahrain	BahNet
Barbados	IDAS
Bélgica	DCS, EuroNet
Bermuda	C&W
Brasil	InterData, ReNPac
Canadá	Datapac, BlobDat, Infoswitch
China	PKTelcom
Colômbia	Dapaq
Coréia do Sul	DacomNet Dacom
Costa do Marfim	SystranPak
Costa Rica	RacsPac
Dinamarca	Datex, DataPak
Egito	Arento
Emirados Árabes	
Unidos	Tedas
Espanha	IberPac
Estados Unidos	WUT UDTS 2, Datel I & II, Telenet, Tymnet, ARPANet, Infomaster, GraphNet, TRT, FTCC, UniNet, Autonet, CompuServe, GENIE, AlaskaNet, JANET, Internet
Filipinas	ETPI
	UDTS, PGC
Finlândia	Datex, Datapak, Digipak

Continua na próxima página...

“Entrar” num computador da forma descrita acima leva 2D minutos – pode-se fazer várias tentativas (à medida que o intruso busca senhas novas e mais complicadas), mas cada nova tentativa depois da primeira tem um redutor adicional igual a -3.

Sistemas “seguros” normalmente exigem um pouco mais de refinamento para entrar. Suas senhas são normalmente geradas pelo próprio computador – por exemplo: uma combinação aleatória de letras e números, como “ATX10Y9”. Este tipo de senha não é fácil de adivinhar. Além disto estes sistemas, são às vezes programados para aceitar apenas conexões de determinados nós em certas horas do dia.

Um PC tentando invadir um sistema de segurança deverá fazer um teste de Hacking de computador com um redutor igual a -10 para verificar se alguém se descuidou (ou se o invasor teve sorte). Um sucesso indicará que ele conseguiu; um resultado igual a 3 ou 4 indica que ele conseguiu entrar como um usuário privilegiado. Da mesma maneira que os sistemas normais, aqui também são permitidas várias tentativas.

Existem, naturalmente, outras formas de se entrar num “sistema seguro” além da invasão na marra. A primeira envolve interceptar o fluxo de dados de um usuário legítimo.. Isto normalmente é feito entrando em um computador público ou normal, se colocado entre o usuário legítimo e seu nó de destino como um usuário privilegiado e conseguindo um sucesso no teste de Hacking de computador.

Exemplo: José da Silva é um usuário legítimo do nó Gama (um nó de segurança) do FBI. Neste momento ele está em seu escritório utilizando seu computador (nó Alfa). Ele se conecta com Gama mas tem que transitar através do computador Beta (um nó normal). Ao mesmo tempo, Sabichão (um PC hacker) entrou em Beta como um usuário privilegiado. Aí ele faz um teste contra Hacking de computador que é igual a 15. O resultado do teste é igual a 9; o que significa que não houve nenhum problema. A partir de agora pode monitorar todas as informações que passam por Beta – incluindo tudo o que José da Silva digita (inclusive seu número de conta e senha)!

O segundo método é através de um processo que os hackers chamam de “engenharia social” – também conhecido como “enganar”. O hacker telefona ou visita a empresa que controla o nó e finge ser uma pessoa que deveria ter acesso ao computador seja como um técnico de manutenção da rede ou como um funcionário em viagem de negócios. Isto é decidido através de uma Disputa de Habilidades entre a Lábia do PC e a IQ do NPC. O GM deve utilizar modificadores baseados na quantidade de conhecimento que o PC tem a respeito do computador e da empresa na qual está tentando utilizar sua Lábia para entrar. Um funcionário aposentado da companhia telefônica terá muito mais facilidade ao tentar “enganar” a companhia telefônica do que alguém que nunca tenha operado um equipamento telefônico mais sofisticado do que um “orelhão”! Em geral qualquer um que esteja tentando obter informações a respeito de um sistema terá que ter um nível de habilidade maior ou igual a 10 em Programação de Computadores, maior ou igual a 10 em Engenharia (qualquer especialidade em eletrônica ou em cibernética) ou maior ou igual a 10 em Hacking para ser bem sucedido em sua tentativa de mostrar que tem conhecimentos em computação. Quem não tiver estes pré-requisitos estará submetido a um redutor igual a -4 em todos os seus testes de Lábia. O GM poderá permitir que o PC use uma outra perícia em lugar destes pré-requisitos.

Por último, existem programas que ajudam a entrar sem autorização num sistema (veja Programas Cyberdecks, pág. 88). Estes programas são utilizados para furar a segurança do sistema, e serão explicados mais tarde na seção sobre Ciberespaço. Se o GM não quiser se incomodar com a grande quantidade de programas existentes, a perícia de Hacking é adequada para tratar dos casos comuns de entrada em sistemas de computação. Veja a coluna lateral da página 78 para maiores informações a respeito da forma rápida de lidar com o hacking.

E Agora?

Depois que o intruso foi aceito como um usuário legítimo do sistema, ele pode acessar os programas ou bancos de dados ali armazenados. Alguns bancos de dados podem ser acessados por qualquer usuário, enquanto outros exigem senhas especiais e são protegidos por programas de segurança como o Datalock (veja pág. 93). Exemplo: depois que o usuário entrar no sistema de computadores de uma instalação militar, ele terá acesso a pelo menos uma dúzia de bancos de dados diferentes. Alguns serão de acesso irrestrito, como por exemplo a biografia dos oficiais superiores do departamento de Relações Públicas. Outros, como por exemplo os programas de controle dos monitores de reconhecimento da instalação, terão acesso limitado, e dispararão uma série de alarmes se forem detectadas tentativas não autorizadas de usá-lo.

Cada tentativa leva cinco minutos. Um sucesso significa que todas as defesas foram vencidas, e o intruso está *dentro*. Se ele estava tentando entrar num banco de dados, conseguiu abri-lo e pode agora ler, alterar ou deletar quaisquer informações ali existentes. Se estava tentando entrar num programa, poderá, agora, tentar reprogramá-lo.

Falhas por uma margem igual a 1 ou 2, significam que a tentativa falhou, mas é possível tentar de novo, o que irá levar mais cinco minutos; uma falha por 3 ou mais indica que as defesas do sistema, caso existam, foram alertadas – veja *Programas Cyberdecks*.

Um computador de grande porte pode ter milhares de gigas de informação em seus bancos de dados e localizar um dado específico pode vir a ser difícil. Por exemplo, pesquisar o dossiê dos 5,000 empregados da empresa em busca de um que tenha servido no 4905º Pelotão de Morteiros Pesados do Corpo de Fuzileiros Navais poderia levar muito tempo e, quanto mais tempo levar uma busca ilegal, maiores as chances de disparar um programa de alarme. Para realizar a pesquisa determine o tamanho do banco de dados antes de fazer um teste da perícia Operação de Computadores do hacker. Os redutores são: -1 para um banco de dados de até 10 gigas, -2 de 11 a 100 gigas, -3 de 101 a 1.000 e assim por diante. Por exemplo, se os arquivos completos de 100 pessoas ocupam 1 giga, os mesmos dados para 5.000 pessoas irão ocupar 50 gigas e o pesquisador deverá fazer seu teste com um redutor igual a -2.

Cada tentativa de pesquisa leva 10 minutos por giga. Se o usuário não for autorizado, uma falha crítica ativará os programas de defesa do sistema (caso existam).

Uma pesquisa legal leva os mesmos 10 minutos por giga e está submetida às mesmas penalidades devidas à quantidade de informação. As falhas indicam simplesmente que nenhuma informação foi encontrada na pesquisa – uma pesquisa longa o bastante irá encontrar qualquer coisa no sistema! Naturalmente existe a possibilidade de que a informação simplesmente não esteja lá; isto depende do GM. E os personagens poderão ou não descobrir que a pesquisa é inútil. Por exemplo: uma resposta possível no caso acima é que nenhum empregado serviu neste pelotão específico dos Fuzileiros. Na primeira tentativa, seja ela um sucesso ou um fracasso, o GM deve simplesmente anunciar que esta pessoa não foi localizada. Depois de várias tentativas, ou após uma tentativa que teria sido bem sucedida caso a informação estivesse lá, o GM pode dizer que todos os arquivos foram pesquisados e que esta pessoa não existe. Para outras coisas que se pode fazer uma vez que se está dentro de um computador, veja pág. 79.

Programas de Intrusão e de Segurança

O GM deve verificar a lista de programas cyberdeck (pág. 88) e determinar quais irão funcionar em sua rede. Em vez de utilizar Fases de Comando, substitui por turnos o tempo de execução (por exemplo: um programa com tempo de execução 2 poderia requerer 2 turnos para ser chamado). A informação será apresentada pelos programas em formato de textos ou de ícones, e algumas formas de gelo (tais como o Linha-Reta) não existirão.

Nomes de Redes (Continuação)

Nome do País	Rede(s)
França	TransPak, TI, EutoNet
Gabão	GabonPac
Grécia	HelPak
Guadalupe	DomPac
Guam	RCA
Holanda	DataNet EuroNet, Dabas
Honduras	HonduTel
Hong Kong	IDAS/ITS, IntelPak, DAS, DataPak
Hungria	CTO
Ilhas Caiman	C&W Cayman
Ilhas Virgens	UDTS
Indonésia	SKDP
Iraque	IDAS
Irlanda	IPSS, Euronet, EirPac
Islândia	ICEP
Israel	IsraNet
Itália	Dardo, EuroNet
Jamaica	JamanTel
Japão	DDX-P, NIS/Tymnet, Venus-P
Luxemburgo	EuroNet, LuxPac
Martinica	DomPac
México	TelePac
Noruega	Datex, DataPak
Nova Zelândia	IPSS
Panamá	Intel
Peru	Etel
Porto Rico	UDTS, RCA/PR, PRTCC
Portugal	SABD
Quatar	IDAS
Reino Unido	IPSS, PSS, EuroNet, Mercury
República Dominicana	UDTS
Reunião Francesa	DomPac
Singapura	TelePac
Suécia	TelePac, DataPak
Suíça	TelePac, DataLink
Tailândia	IDAR, CAT
Taiwan	PacNet, UDAS
Trinidad/Tobago	TexTel

Mantendo as Informações em Segurança

Se os sistemas de computação são tão fáceis de entrar, como que os PCs farão para manter suas informações longe dos olhos dos outros? A resposta, evidentemente, é que simplesmente não são capazes. As mesmas técnicas que eles utilizam para entrar nos sistemas alheios são utilizadas para entrarem nos deles.

Podem minimizar o risco de terem seus arquivos roubados mantendo-os em meios removíveis (como por exemplo disquetes), mas este procedimento nem sempre é possível ou é uma boa idéia. Na maioria das vezes irão necessitar ou querer manter seus dados de segurança na Rede. Nestes casos o jogador deverá descrever as atitudes que seu personagem está tomando para manter protegidos seus dados.

Por exemplo, o jogador poderia informar ao GM a senha que está utilizando para proteger seus dados. O GM então irá definir um fator de dificuldade para cada tentativa de entrar na conta do personagem com base na dificuldade de adivinhar sua senha. Uma senha como Z4Z!23ON5 é muito mais difícil de quebrar do que GURPS:JOGADOR, por exemplo. No entanto, cada vez que o jogador quiser acessar a sua própria conta, o GM deverá forçá-lo a dizer sua senha! Se ele esquecer, mesmo que seja um carácter, não poderá entrar, e se anotar a senha em qualquer lugar o GM poderá decidir que alguém conseguiu roubá-la, e com isto entrar em sua conta! Recuperar os dados arquivados por trás de uma senha esquecida, protegidos por programas de segurança projetados para manter de fora *qualquer um* (incluindo a pessoa que criou os arquivos), pode levar a uma noite muito interessante.

Outras medidas que podem ser tomadas incluem destruir tudo que tiver qualquer relação com o sistema antes de jogar no lixo, e reforçar fisicamente a segurança (com trancas e alarmes) tanto do sistema de computadores quanto das linhas de comunicação que *entram* no sistema.

Danos Físicos aos Sistemas

A maior parte dos programas malfeitores é projetada para afetar somente os softwares. Roubam ou modificam dados, cegam programas de segurança e assim por diante. Não afetam o hardware.

A maioria dos manuais de instrução escritos no século XX asseguram ao (seu) usuário que não existe nenhuma forma de danificar o hardware a partir de comandos e programa ou console. Esta informação é alentadora para os principiantes. Mas não é totalmente verdadeira.

Qualquer comando que gire uma peça móvel tem um potencial de dano. Um exemplo relativamente sem perigo (e uma brincadeira muito comum nas universidades) é escrever um programa que envia uma série de carriage returns para a impressora... fazendo com que o papel se empilhe no chão. Uma instrução mais destrutiva seria um comando que (por exemplo) fizesse girar a unidade de disco até que se gastasse ou incendiasse.

Ciberespaço

Imagine o vácuo negro como a noite coberto de pontos de luz bruxuleantes, cada um deles representando um conjunto de informações mais precioso do que o ouro. Uma grade de linhas de neon interligam os centros de comunicação enquanto resplandecentes serpentinhas de dados alcançam a estratosfera para conectarem-se com satélites cromados.

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

Interfaces Neurais

A invenção da interface neural (veja abaixo) deu início a uma nova era. Ao invés de estar num lugar limitado pelo desajeitado teclado, pelo restritivo mouse ou por um sistema vago e impreciso de reconhecimento vocal, o usuário *sério* pode agora controlar seu equipamento simplesmente *pensando* nele.

As interfaces neurais mais antigas eram conectadas ao nervo ótico e aos músculos em seu redor. A interface projetava seus dados diretamente no nervo ótico; o usuário “via” uma linha de texto semelhante às legendas do cinema. Todos os comandos são transmitidos através da conexão por sub-vocalização.

A segunda geração utilizava uma interface iconográfica. Por exemplo, em lugar de subvocalizar um comando para mostrar um arquivo, este seria apresentado ao usuário como uma pasta de arquivo que seria aberta ou fechada através de um comando mental. Isto aumentou em muito a velocidade de acesso à informação.

O estágio mais recente na evolução da interface foi a *interface ambiental* – um “mundo” completo e tridimensional no qual todos os sistemas e dados são representados como objetos com os quais se pode interagir em tempo real. Agora em lugar de visualizar o comando “abra” ao olhar para um arquivo, o usuário iria simplesmente pegá-lo com suas “mãos” imaginárias e folheá-lo.

O GM de uma campanha cyberpunk pode escolher o nível de sofisticação que deseja em sua campanha. O fator mais afetado é o custo da interface e a velocidade com que um programa ou comando pode ser executado. Todos os preços listados a seguir são aqueles em vigor quando o dispositivo é *lançado*. O preço da “tecnologia antiga” sofre uma redução de 50% toda vez que um novo nível é introduzido no jogo. Assim, uma Interface da primeira geração custará \$50.000 na época de seu lançamento, mas cai para \$25.000 quando a segunda geração de interfaces estiver disponível, e finalmente cairá para \$12.500 no momento em que forem lançadas as Interfaces Ambientais. A mesma progressão se aplica aos pontos de personagem se o GM estiver cobrando Pontos de Personagem pela tecnologia.

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

Interface Cinematográfica

\$50.000 (20 pontos)

Esta é a forma mais primitiva de interface neural. Toda a informação é processada sob a forma de texto, e todos os comandos do personagens têm que ser subvocalizados. Sua instalação tem que ser feita em grandes centros cirúrgicos e leva no mínimo duas semanas para o “paciente” ter alta. Um programa datalink (veja pág. 65) pode ser interligado a esta interface (e a qualquer uma das anteriores) por um custo adicional de \$1,000 (o NH do programa pode ser melhorado da forma habitual). Uma Fase de Comando leva 4 x a duração normal quando se utiliza uma Interface Cinematográfica (Veja *Fases de Comando*, a seguir).

Interface Iconográfica

\$80.000 (25 pontos)

Esta interface é muito semelhante aos ambientes iconográficos utilizados nos computadores pessoais dos anos 80 e início dos anos 90. Uma “tela” bidimensional é projetada diretamente no nervo ótico do personagem. Quando desejar executar um programa ou examinar um banco de dados, o usuário “seleciona” mentalmente o ícone apropriado. Por exemplo, para conectar-se a outro computador, seleciona o telefone; para desconectar-se de um determinado sistema, seleciona uma porta. Os ícones podem ser personalizados – por exemplo, um hacker pode usar a figura de um burro para indicar um computador cujos sistemas de segurança estejam abaixo da média.

Sua instalação exige um centro cirúrgico de grande porte e um mínimo de 10 dias. A duração das Fases é dobrada quando se utiliza uma Interface Iconográfica.

Interface Ambiental

\$100.000 (30 pontos)

É a tecnologia de ponta em termos de interfaces neurais. Quando um personagem se conecta a uma rede, enxerga à sua frente um mundo completo, totalmente definido. Em algumas campanhas existirá apenas uma representação visual da rede; em outras, os personagens podem conectar *Módulos Ambientais* diferentes dentro de seu cyberdeck, e algumas versões de ciberespaço permitem a um netrunners criar seu próprio Ambiente de forma interativa, alterando-o a seu gosto (veja pág. 89)

A instalação requer duas semanas num grande centro cirúrgico, mais duas semanas de “orientação ambiental” (para aprender a utilizar a interface neural e o cyberdeck) e mais uma semana extra para cada novo ambiente com que o personagem deseje se familiarizar. Não existe modificação na duração da Fase quando se usa uma Interface Ambiental.

Fases de Comando

Quando um usuário está interligado (“plugado”) a um cyberdeck, cada ação leva um determinado número de Fases de Comando (Fases, para encurtar). O tempo necessário para executar uma Fase depende do tipo de Interface Neural, da Complexidade e da qualidade do Cyberdeck, e do netrunners. Enquanto 100 milissegundos – um décimo de um segundo – pode não parecer muito tempo para a maioria das pessoas, para um netrunners pode ser a diferença entre a vida e a morte!

Danos Físicos ao Sistema (Continuação)

Não existe manseira de um hacker escrever um programa desse tipo, a menos que saiba exatamente que tipo de hardware está atacando. Mesmo assim, devido às proteções embutidas, esta tarefa exigirá pelo menos uma semana e um redutor igual a -4 ou de Programação de Computadores. Além do mais estes programas são difíceis de serem testados antes de sua utilização! Mas podem criar um bocado de confusão, e se o programador tiver sido bem sucedido, o dano causado irá parecer, pelo menos por algum tempo, uma simples falha de hardware.

Naturalmente, este tipo de coisa exige muita sofisticação por parte do hacker atacante. Existem outras formas de fazer a mesma coisa... fazer com que o sistema de segurança envie uma mensagem instruindo os guardas humanos a atirarem em todos os que estiverem dentro do CPD!

As Consequências Sociais das Interfaces Neurais

Mesmo que as interfaces neurais existam em abundância no mercado, nem todos irão querer ter uma delas implantada, por uma razão muito boa – a maioria das pessoas não se sente confortável com a idéia de alguém mexendo em seus cérebros, não interessa a qualidade do médico ou do técnico e quão desejáveis sejam os resultados. Outros irão encará-los como mais um fato normal da vida, e logo no início da era cyberpunk irão existir “cabeças circuitadas” em quase todas as profissões:

Secretária. Uma boa secretária ainda será mais barata do que um computador com circuitos de reconhecimento de voz que seja capaz de diferenciar entre “seção”, “sessão” e “cessão”. Ela será capaz de datilografar na mesma velocidade com que pensa, produzindo e postando a carta que seu chefe queria que enviasse em lugar da que ditou, cuidar das datas de reuniões e de aniversários – além de fazer café e dar uma idéia a respeito do que a esposa do chefe gostaria de receber em seu aniversário.

Mecânico de automóvel. Mesmo nos anos 1990, muitas das ferramentas para diagnosticar defeitos de automóveis eram na realidade computadores especiais disfarçados. Um mecânico com uma interface neural será capaz de “entrar” num carro, seguir seus circuitos e sistemas, e descobrir exatamente quais os problemas. Isto deve se tornar mais importante à medida que um número maior de peças de um automóvel comum passar a ser controlado por computador.

Continua na próxima página...

As Consequências Sociais das Interfaces Neurais (Continuação)

Músico. No filme “The Buddy Holly Story”, Buddy diz: “Tenho sons em minha cabeça que nunca foram ouvidos antes.” Com os seqüenciadores, sintetizadores e digitalizadores apropriados um músico poderia talvez trazer à vida a estes sons. Com a proliferação de instrumentos eletrônicos como teclados e trompetes digitais o músico será capaz de controlá-los apenas com o pensamento. Além disto, com o uso de conversores digitais um “cabeça de chip” pode ouvir música fazendo com que ela seja levada diretamente ao seu cérebro – sem passar por seus ouvidos. Isto quer dizer que as pessoas poderão ouvir música no volume que desejarem, sem distorções e sem incomodar ninguém (ou ter de se preocupar com problemas no nervo auditivo)! Também significa que, ou através da Rede ou de uma ligação local, os músicos podem criar, seqüenciar, produzir e “ouvir” músicas que ninguém mais pode ouvir – um evento conhecido como “jam session” em circuito fechado”. Gravações em circuitos integrados destas sessões às vezes são vendidas por um bom preço.

Escritor. Não vão mais ter que se sentar em frente a um teclado ou máquina de escrever olhando para uma tela ou página em branco. Interfaces neurais irão ajudar o escritor a fazer tudo, desde o projeto de pesquisa até o texto final. Várias ferramentas interativas ajudarão os escritores em vários projetos; simuladores de personalidade podem auxiliar a prever o que um personagem irá fazer em uma determinada circunstância.

Controlador de tráfego aéreo. Apenas olhando os aviões simulados um controlador pode dirigi-los para trajetos mais complexos do que os existentes atualmente. Será capaz de enxergar em três dimensões as localizações dos aviões no seu espaço aéreo e instruí-los por subvocalização. Computadores auxiliares poderão acompanhar outras variáveis tais como destino e quantidade de combustível, emitindo avisos quando os aviões estiverem perigosamente próximos um do outro ou em outros tipos de problema.

Linhas de Comunicação

Nas tabelas de geração de redes uma das opções que pode ser ligada a um nó é a linha de comunicação (a versão do futuro da linha telefônica). São utilizadas para chamar (ou receber chamadas) de computadores remotos e comunicam-se via modem.

Uma linha de comunicação que permite aos usuários do nó discarem e se conectarem com outro sistema é chamada de “linha de saída”. Podem ser muito úteis para fazer chamadas que o netranners não quer que sejam rastreadas de volta até ele (além de terem um benefício adicional de serem grátis) Veja Disfarces, pág. 75.

Uma fase dura em média 1.000-2.000 milissegundos – o operador humano mais rápido no melhor Cyberdeck consegue uma Fase de 100 milissegundos de duração, e uma IA pode chegar a 10 milissegundos por Fase de Comando...

Velocidade Padrão do Computador

A duração de uma Fase de Comando depende da Complexidade do sistema de computação ou do cyberdeck. Alguns sistemas poderão ter sua capacidade de processamento aumentada, para obter velocidades maiores – dobrar o preço-base de um sistema de computadores diminui a Duração das Fases em 25%.

Complexidade do Sistema	Duração da Fase (em milissegundos)
1	16.000
2	8.000
3	4.000
4	2.000
5	1.000
6	500
7	200
8 (apenas a IA)	100*

* As IAs NPCs podem ter uma fase de duração de até 10 – atribuída pelo GM, que pode fazê-lo a seu gosto!

Cyberdecks

Um cyberdeck é uma versão do computador pessoal. Diferentemente do computador normal, porém, é projetado para processar programas especiais que interagem diretamente com a mente do usuário através de uma interface neural. A maioria dos modelos inclui um teclado para ser usado como controle auxiliar – e lembre-se que o interruptor é o controle mais importante de um cyberdeck!

Para alcançar a velocidade máxima, a maioria dos cyberdecks processa seus programas diretamente de um cartucho de ROM (pág. 65) em vez de discos. Todas as informações relativas à velocidade dos programas supõem que ele esteja sendo executado desta maneira. Caso o programa esteja sendo processado a partir de um disco, dobre o número de Fases necessárias para executá-lo.

Existem três fatores a serem considerados ao se escolher um cyberdeck: Complexidade, Velocidade e Slots.

Complexidade: Todo cyberdeck tem uma classificação de Complexidade como qualquer outro computador. Como a maioria dos programas de rede são de Complexidade 2, existe uma enorme diferença de desempenho entre um Cyberdeck de Complexidade 2 (que pode processar 2 programas de Complexidade 2 ao mesmo tempo) e um de Complexidade 3 (que pode rodar 10 deles ao mesmo tempo!). Para aumentar a capacidade de processamento de um cyberdeck são necessários vários co-processadores neurais especializados. Em lugar do aumento normal de 50% para aumentar a capacidade de processamento em 50% o custo é dobrado. Assim, para comprar um cyberdeck de Complexidade 2 capaz de processar três programas de Complexidade 2 em lugar de 2 iria custar \$50.000!

Custo dos Cyberdecks

Complexidade	Custo Básico
2	\$25.000
3	\$250.000
4	\$1.500.000

Índice de Velocidade: O índice de velocidade de um cyberdeck (IV) define quão rapidamente ele é capaz de processar informações ao trabalhar em conjunto com uma interface neural. O IV mostra qual é a velocidade do deck em relação a um deck padrão, que tem um IV igual a 1. Quanto maior o IV de um deck, mais rápido ele será; uma interface Iconográfica, rodando num deck de IV igual a 4, gastaria apenas 1.000 milissegundos por fase (a quarta parte do seu tempo normal)! Existem também decks que são mais lentos (e mais baratos que o padrão). Num deck de IV igual a ½, a mesma fase levaria 8 segundos cravados.

Assume-se que um cyberdeck padrão à venda nas lojas tem um IV igual a 1 ao ser comprado. Modificar a velocidade custa dinheiro! Adicione 25% ao preço normal para cada ponto extra de IV (o IV máximo é 10, por um custo adicional de 225%). Ao contrário pode-se economizar dinheiro (mas não muito) comprando-se um deck um pouco mais lento. Para cada .1 subtraído do IV, o preço diminui em 10% (até um desconto máximo de 50% para um IV igual a ½). Ao determinar a duração da Fase de um deck modificado, arredonde para os 100 milissegundos mais próximos (por exemplo: 1.250 seria arredondado para 1.300, enquanto 1.249 arredondaria para 1.200).

Exemplo: Um deck de Complexidade 2 custa \$25.000. Aumentar seu IV para 3 (três vezes mais rápido do que um deck de Complexidade 2 (não modificado) implicaria num custo adicional de 50% (\$12.500), e faria com que a duração de sua Fase fosse reduzida para 2.666 milissegundos (arredondado para 2.700).

Slots: a quantidade de slots controla a quantidade de cartuchos de ROM que podem ser conectados a um cyberdeck simultaneamente. Nem todos os programas e bancos de dados tem que estar em uso ao mesmo tempo – um deck que é capaz de processar apenas dois programas de cada vez pode ter slots para dez programas diferentes. Chavear um slot para outro leva uma Fase.

Um cyberdeck vem com dois slots instalados. Cada slot adicional aumenta o custo do deck em 10%.

Custo Final

O cálculo do custo de um cyberdeck começa com o valor de compra de uma unidade com a Complexidade adequada (e modificada por qualquer aumento de capacidade de processamento), somando-se ou subtraindo-se a seguir os valores referentes às modificações de IV, e finalmente somando-se os slots adicionais. SE o GM está cobrando Pontos de Personagem pelos equipamentos, cada \$5.000 deverá custar 1 Ponto de Personagem.

Exemplo 1: Neurônio precisa de um bom cyberdeck, mas não tem muito dinheiro. Começa com um de Complexidade 2 (\$25.000) e aumenta sua capacidade de processamento em 50% (o custo para \$50.000). Decide que necessita de um deck mais rápido, e assim compra um IV 5 (adicione 125%, o custo agora está em \$112.500). Por último, ele instala três slots adicionais (10% de \$112.500 cada – um adicional de \$33.750). Seu custo final é agora \$146.250 (e/ou 15 pontos, de acordo com o GM), e seu deck tem uma Fase de 1.600 milissegundos quando utiliza uma Interface Ambiental.

Exemplo 2: Exterminador, um dos usuários de decks “mais procurados” dentro da Matriz, está trabalhando com uma equipe de pesquisa para produzir o cyberdeck definitivo.

Ele começa com um deck de Complexidade 4 (\$1.500.000) e aumenta a capacidade de processamento em 50% (o custo agora é 3.000.000). Então aumenta totalmente o IV até 10; (o custo vai para \$9.750.000). Finalmente, instala um banco de 20 slots extras (some 200%). O custo final desta maravilha é \$31.500.000 – tem uma Fase de 200 milissegundos quando utilizado com uma Interface Ambiental, e todos os grupos de espionagem industrial do planeta tentarão obtê-lo!

Cyberdecks de Prateleira

Um cyberdeck como o do Exterminador descrito acima não seria encontrado na loja de conveniências mais próxima. O GM deve estabelecer os limites dos cyberdecks disponíveis no comércio antes do início da campanha. Um bom parâmetro seria que nenhum cyberdeck de Complexidade maior do que 3 possa ser comprado no comércio normal. Isto não quer dizer que não existam – apenas quer dizer que um netrunners vai ter que trabalhar para conseguir um!

Nível de Habilidade dos Cyberdecks e Velocidade

Quanto maior a perícia de um netrunners com o seu cyberdeck, mais rápido ele será capaz de operar. A duração da Fase de um personagem recebe uma redução de 100ms para cada 5 pontos em seu NH em Operação de cyberdeck. Observe que uma Fase nunca pode se tornar mais rápida do que 100 milissegundos (exceto para as IAs).

Reflexos em Combate também abatem 100 milissegundos de uma Fase de Comando de um personagem.

Formas de Mania

Um netrunners cuidadoso na maioria das vezes irá desejar fazer uma chamada que pareça ser originária de outro ponto. O termo “mania” originou-se no início dos anos 1970 quando entusiastas do telefone se auto denominavam “maníacos do telefone”. Existem várias formas de fazer isto:

Desvios: O método mais fácil de todos consiste no netrunner ligar diversos sistemas que tenham linhas de saída. Ele salta de um para outro até que esteja de quatro a cinco saltos de distância de seu alvo real. O netrunners realmente paranóico irá tomar o cuidado para que todos os sistemas de desvio estejam situados em diferentes partes do mundo, ou em redes diferentes, de modo que a sua localização fica praticamente impossível.

Este método exige que o GM tenha um mapa completo da rede (ou perca algum tempo gerando um). Também abre a possibilidade de o netrunners passar acidentalmente por um sistema que esteja sendo vigiado (provavelmente por razões que nada têm a ver com ele) e possivelmente ser incriminado por atividades sobre as quais nada saiba!

Exemplo: O Sombra (nome de guerra de um netrunners carioca especializado em localizar pessoas desaparecidas) necessita fazer uma busca nos arquivos do seguro social do estado de São Paulo. Ele quer acessar o computador central em Campinas, mas não tem qualquer tipo de autorização. Faz algumas pesquisas no sistema e descobre que não pertence a nenhuma das redes principais – apenas a uma pequena rede governamental dentro do próprio prédio – mas possui 5 linhas de entrada.

Ele não quer se conectar diretamente à rede por acreditar (se conectar provavelmente está certo) de que todas as chamadas que entram no sistema são registradas e rastreadas como medida de segurança. No entanto, ele conhece um computador de uma pequena empresa em Singapura que tem discagem de fora. Conecta-se à rede e entra no computador em Singapura para fazer a chamada para Campinas.

O que ele não sabe, no entanto, é que o mercado negro de anabolizantes andou se utilizando do computador de Singapura para lavar dinheiro, e que a Interpol está vigiando este computador como um falcão. Mal se conecta e um Rastreador muito rápido é lançado no seu encalço. A próxima coisa que fica sabendo é que está sendo procurado pela Interpol para esclarecimentos.

Este é um excelente enredo para o GM, já que lhe dá uma boa oportunidade de manter as coisas em movimento e desperta os jogadores para um mundo inteiro de coisas sobre as quais não têm o menor conhecimento...

Continua na próxima página...

Formas de Mania **(Continuação)**

Caixa de Derivação: O netrunner ou um de seus colaboradores com inclinação eletrônica pode simplesmente andar até a caixa de derivação mais próxima (aquela caixa grande de onde saem os cabos telefônicos que chegam aos prédios), quebrar o loquete e trocar o cabo do netrunners com o de um de seus vizinhos (requer um teste de Eletrônica +2). Embora isto possa estar perto demais, para certas operações, servirá para desviar a atenção do júquei de console – pelo menos até ele tente três ou quatro vezes a na mesma caixa...

Os Portáteis: É muito parecido com a caixa de junção, exceto que o netrunner leva consigo seu computador a algum local (de preferência distante e protegido) e lá arromba a caixa de derivação. Naturalmente, sempre existe a chance de alguém estar passando por ali!

Netrunning e o Grupo

A rede representa, para muitas pessoas, uma fuga do mundo real muito tentadora. De fato, alguns tornam-se tão viciados que só a muito custo se desligam, e apenas pelo tempo necessário para as necessidades básicas como comida e água. Um personagem como este dificilmente iria se juntar fisicamente a um comando para invadir o laboratório de uma empresa – ele prefere ficar em casa e hackear.

Tentar manter o equilíbrio entre a rede e o mundo real pode ser um problema para o GM. Ele deve assegurar-se de que tanto os netrunners quanto o resto do grupo têm bastante o que fazer para mantê-los ocupados durante todo o jogo, sem que um inutilize o outro. Afinal de contas, qual a vantagem em atacar o laboratório se o netrunners pode invadir seu computador e transferir toda a informação necessária? E, de outro lado, qual a utilidade de um netrunners se o objetivo é seqüestrar uma famosa estrela de holovídeo?

Este dilema é discutido em maiores detalhes no Capítulo 6, mas em resumo significa que o GM tem que se assegurar de que alguns elementos da aventura só podem ser resolvidos por meios físicos, enquanto outros só pela rede.

Modelos-Padrão

O GM deve elaborar os diversos modelos de cyberdecks que estarão disponíveis no comércio, com marcas e modelos que sejam apropriados a seu mundo. Ele deve sentir-se à vontade para limitar a tecnologia que os PCs têm à disposição e não deve permitir que personagens com grandes contas bancárias iniciem o jogo com o melhor equipamento disponível! Os aventureiros deverão trabalhar para obter um deck igual ao do Exterminador, e não simplesmente agarrar um Mega-Ton!

Explorando o Ciberespaço

Quando um netrunners se conecta ao seu deck (através de um plugue de dados – daí a origem do termo: ligado), ele inicializa seu nó “de partida”. Antes de se conectar com a rede propriamente dita, as únicas coisas visíveis de onde ele está são os Cabeçalhos dos Datalinks (linhas de comunicação, conexões de microondas, etc.). Para estabelecer contato com a rede ele usa um programa Datalink.

Depois de conectado, o mundo de rede se revela (a aparência que a rede tem é determinada pelos Módulos Ambientais; veja a seguir) e ele pode começar a se movimentar dentro dele. A “distância” que um decker é capaz de enxergar está diretamente relacionada com a Complexidade do seu cyberdeck. Para cada ponto de Complexidade, um netrunners pode ver um salto. Por exemplo, um netrunners com um deck de Complexidade 4 pode ver alguém ou algo no Ciberespaço a quatro saltos de distância (ver abaixo o Parágrafo Movimentando-se na Rede).

Ações

Tudo que um decker faz enquanto está na rede conta como uma ação. Cada ação leva um certo número de Fases; quanto melhores forem sua Interface Neural e seu cyberdeck, menor duração de cada Fase. Um netrunners pode realizar uma ação por fase sem precisar fazer um teste. Mais de uma ação exige um teste de Operação de Cyberdeck (veja pág. 26) submetido a um redutor cumulativo igual a -3 para cada ação depois da primeira. Entre as ações possíveis incluem-se mover-se de um nó para outro, executar um programa no cyberdeck, mudar o slot ativo do cyberdeck, execução remota de um programa, e pesquisar um banco de dados.

Um sistema de computação que esteja executando operações múltiplas em uma mesma Fase deve aplicar um redutor igual a -3 ao nível de habilidade do programa que está sendo processado.

Exemplo: Jack o Estripador tem NH igual a 14 em Operação de Cyberdeck. Estava passando os olhos por um Datex-P quando viu um Rastreador (veja pág. 92) vindo em sua direção. Tenta dar um salto para fora da área enquanto dispara em paralelo os programas Muralha (pág. 93) e Despistador (pág. 91). Para ser bem sucedido, ele teria que obter 14 ou menos no teste para dar o salto, 11 ou menos para o Muralha, e 8 ou menos para o Despistador.

Movimentando-se na rede

A primeira coisa que um netrunners tem que saber fazer é mover-se de um nó para outro; a isto chamamos “salto”. Existe uma certa demora enquanto os dados são transmitidos de um nó para outro – quanto maior a distância física entre os nós, maior a demora. Um salto pode cobrir até 800 km (arredonde para cima). Assim, um sistema em Nova Iorque pode estar a cinco saltos (entre 3.200 a 4.000 km) de distância da Califórnia. Cada salto toma uma Fase.

Um uplink de satélite (veja Mapeando a Rede, pág. 81) permite que um decker se desloque para qualquer outro link desse tipo, a qualquer distância, num único salto. Assim, no exemplo acima o netrunners Yankee poderia conectar-se num salto a um uplink com base em Nova Iorque, com mais um salto chegar ao uplink da Califórnia, e de lá com um terceiro salto seguir para o seu sistema de destino em Los Angeles, diminuindo duas Fases do tempo necessário. É claro que, muitos uplinks estão protegidos por programas de segurança para manter à distância os usuários não autorizados...

O tempo de utilização dos uplinks é cobrado dos usuários legítimos a \$10.000 por minuto. Mas muitos usuários da rede *não são* legítimos.

Se o sinal tiver que percorrer qualquer sistema que o GM considere que poderá reduzir a sua velocidade (como por exemplo uma central telefônica eletromecânica obsoleta), poderá adicionar fases extras.

A simples conexão a um nó normalmente não dispara nenhum alarme (a menos que o sistema esteja processando especificamente programas de alarme e de intrusão para localizar e desencorajar conexões), e muitos sistemas permitem que os sinais passem através deles sem problemas. Veja Mapeando a Rede, pág. 82, para maiores informações.

O Que Você Pode Ver?

O que um decker pode “ver” na rede, depende de onde ele está. A partir qualquer ponto da rede (mesmo que este ponto não seja realmente um nó), um decker pode enxergar a maioria dos objetos num raio de C saltos, onde C é igual à Complexidade do seu deck. Ele verá o número do nó e a “face” exibida por cada nó dentro de seu alcance; o que pode ser qualquer coisa desde um anúncio luminoso a uma imensa porta trancada com o aviso “Vá Embora”.

Nem tudo que existe num raio de C saltos será visível. Se for um nó Camuflado (pág. 93) provavelmente não será visto. Se um nó estiver “por trás” de um outro, não poderá ser visto. (No mapa da pág. 94, por exemplo, você deverá estar em #106 antes que de poder ver o caminho para o #107, e você terá que estar em #107 para ser capaz de ver o #108 através de #111).

Examinando o Alvo

Quando um netrunners desear entrar em um sistema, sua primeira ação será inspecionar suas defesas. Um programa Batedor (pág. 91) pode ser enviado na direção de qualquer coisa visível num raio de 1 salto, para tentar detectar um gelo. O Batedor é também capaz de fornecer informações sobre a velocidade do sistema em relação à velocidade do decker. Um programa Máscara (veja pág. 93) submeterá este teste a um redutor de valor adequado. O Máscara será capaz de esconder parte ou todo o gelo existente num sistema.

Se o sistema alvo tiver um programa Desinformação ativo (veja pág. 93), o GM deverá testar seu Nível de Habilidade toda vez que o programa Batedor não conseguir detectar um programa gelo. No caso de um sucesso no teste de Desinformação o programa Batedor fornecerá informações falsas ao personagem. O Batedor pode também ser utilizado para um exame mais detalhado de qualquer programa específico (veja pág. 91).

Um decker poderá fazer apenas *uma* tentativa para avaliar um sistema específico. Se ele conseguir equipamento ou software de melhor qualidade, poderá tentar novamente. Se não, as novas tentativas terão o mesmo resultado que a primeira. Exceção: se o sistema alvo tiver modificado suas defesas desde a última avaliação, o GM fará fazer um teste para cada modificação para verificar se ela foi detectada.

Área de Login (Identificação)

Quando um decker se desloca para um nó (“conecta-se a ele”), ele não pode simplesmente entrar e usar o sistema. Na realidade ele está “em frente” ao sistema, na área de identificação. Neste ponto, ele tem automaticamente a possibilidade de “ver” qualquer gelo ou outros programas de defesa, e avaliar qual a Duração da Fase, como se tivesse rodado o Batedor com um nível de habilidade igual a seu NH em Operação de Cyberdeck. No entanto, a menos que esteja muito bem camuflado, qualquer programa gelo poderá vê-lo na área de identificação. Um programa Cão-de-Guarda ou Senha irá interpelar qualquer um que esteja nesta área. Dependendo dos parâmetros do programa, ele poderá ignorar um intruso que pareça não estar fazendo nada, ou poderá disparar um alarme.

Para poder sair da área de identificação e entrar no sistema, o decker tem que satisfazer – ou enganar – qualquer programa Senha lá existente. Uma vez que tenha feito isto, estará *dentro do sistema*. (Isto não significa que ele esteja seguro. Se tiver disparado um alarme enquanto tentava enganar o Senha, outro gelo poderá atacá-lo mesmo que ele já esteja no sistema, ou tenha até passado por ele!)

Não Precisamos de Nenhum Desses Padrões Fedorentos!

Um dos problemas de conectividade das redes dos anos 90 são os padrões de interface. No momento não existe nenhum método universal para a troca de dados – existem literalmente dúzias de protocolos na comunidade das redes.

A maioria das redes cyberpunk estão baseadas na idéia de que, eventualmente, surgirá dentre os vários padrões existentes um que será aceito mundialmente. Os GMs mais maldosos (ou talvez apenas realistas) poderão achar que isto não corresponde à realidade. Se as redes forem divididas por região (seja por fronteiras internacionais, regionais ou corporativas), o GM poderá fazer com que utilizem protocolos diferentes. A partir daí poderão desenvolver-se diversas sessões de jogos interessantes enquanto o frustrado netrunners descobre que, não importa o quanto tente, não consegue fazer com que nenhum computador do México fale com o seu cyberdeck. Naturalmente, poderá ter alguma idéia de onde conseguir uma ROM que permita esta comunicação...

Protocolos Estranhos

Nem todos os computadores usam o mesmo protocolo de comunicação. Um método de proteção eficaz para um computador importante é isolá-lo da rede, ou assegurar-se de que qualquer um que se ligue a ele através das linhas de comunicação normais utilize hardware ou software específico e não padronizado.

Esta atitude pode conduzir a algumas experiências muito interessantes à medida que os personagens tentam descobrir quais são os estranhos programas de comunicação ou cyberdecks projetados para funcionar com eles.

O GM, por exemplo, poderá forçar o grupo a esbarrar com um cyberdeck que não tem nome do fabricante nem o número de série. Não só ignoram de onde vem, como também ele parece não funcionar com nenhuma rede normal. À medida que prosseguirem com a investigação, acabarão por descobrir que os chips foram projetados por um grande fabricante canadense de computadores.

Regras mais rápidas para hacking

As regras para se entrar em computadores e combates de rede favorecem grandemente o netrunner que possuir o melhor equipamento. Esta pode não ser a melhor solução para uma campanha específica. Se o GM quiser privilegiar a perícia ao invés dos equipamentos, ou se apenas desejar um método mais simples de lidar com os hackers, ele poderá utilizar as regras simples e rápidas descritas a seguir:

Primeiro, utilize disputas de habilidade em Operação de Cyberdeck modificado pela complexidade do cyberdeck, no lugar de todos os testes de ataque e de defesa. Segundo, ao invés de usar o sistema de fases utilize apenas os turnos normais GURPS de um segundo por ação – o personagem que tiver a perícia efetiva mais alta sai na frente. Finalmente, para descobrir o nível de habilidade de um sistema de computação (um que não tenha operador humano) multiplique a Complexidade do sistema por 4.

Proteção contra Cópias

Num mundo onde operadores vorazes farão qualquer coisa por dinheiro, programas caros terão que ser protegidos contra cópias, ou serão imediatamente pirateados. É o inverso da tendência dos anos 1990, mas ajusta-se ao gênero.

Qualquer programa comercial terá proteção contra cópias. Cópias autorizadas buscarão o número de série do equipamento e não processarão sem ele, ou quem sabe funcionem com defeitos bem sutis, ou inoculem um vírus no sistema do usuário ou ainda façam com que o sistema chame o fabricante e delate o roubo... o que o GM for capaz de conceber.

Assim, antes de se utilizar qualquer programa copiado, deve-se verificar cuidadosamente se ele não tem armadilhas. Isto requer um teste de Programação de Computadores, normalmente com -4, e uma demora de uma semana. O GM fará o teste em segredo. Um hacker cuidadoso fará várias verificações.

Isto se aplica principalmente a programas copiados de discos. ROMs comerciais são praticamente impossíveis de copiar; existe uma proteção extra de hardware fundida no plástico. Desmontar fisicamente uma ROM leva normalmente duas semanas e requer um teste de Eletrônica com um redutor igual a -5; uma falha fará com que a ROM se auto destrua. O sucesso significa que o programa pode ser copiado, apesar de que ainda tem que ser depurado como descrito anteriormente.

Qualquer vendedor de software pirateado, naturalmente, irá garantir ao comprador que o programa foi depurado e testado. Se estiver dizendo a verdade, o programa provavelmente estará obsoleto.

Dentro do Sistema

Depois de entrar no sistema, o decker será capaz de ver o que existe na Rede "depois dele". Pode também determinar quantas linhas de saída tem, e se são linhas abertas (que podem ser utilizadas para ligar para qualquer lugar) ou dedicadas (que alcançam apenas um lugar determinado). Algumas linhas de saída poderão exigir senhas. Enquanto o decker não satisfizer ou enganar estas senhas, não poderá utilizar ou enxergar através destas linhas.

Dependendo de seu acesso, o decker irá também descobrir fatos a respeito da estrutura e funções deste sistema particular. Se o sistema tiver arquivos ele será capaz de examinar os diretórios, e assim por diante. Toda esta informação fica completamente a cargo do GM.

Programas internos de senhas, e mesmo gelos mais complexos poderão existir dentro de um sistema para proteger determinadas áreas de arquivos. Este caso deve ser tratado como um sistema dentro de um sistema, completo inclusive com sua área de identificação. Mas a maioria dos sistemas supõe que qualquer um que tenha passado a sua área de identificação principal tem permissão para acessar qualquer coisa que possa “ver”. Os usuários privilegiados, naturalmente, podem ver mais!

Um decker com acesso de usuários privilegiados pode automaticamente executar com sucesso um Batedor para todos os gelos no sistema. Pode também ativar e desativar qualquer programa individualmente, ou desligar todos os gelos de uma só vez. Cada “alteração de estado” leva um turno.

Veja pág. 79 - Para mais informações a respeito do que um decker pode fazer com um sistema invadido.

Outros Deckers

Um decker é capaz de enxergar todos os netrunner dentro do seu “raio de visão”, a menos que estejam bem Dissimulados. Normalmente um outro decker aparece apenas como uma mancha ou um ponto piscante, a menos que alguém esteja especificamente olhando para (ou procurando por) eles. O observador verá então a imagem que eles escolheram para ser projetada na Rede, e em que velocidade eles estão se movendo. Mas não terá nenhuma informação sobre quem eles são ou o que estão fazendo, a menos que ele reconheça alguém pela imagem. A maioria dos deakers usa quase sempre a mesma imagem, mas eles podem trocá-la à vontade!

Executando Programas

Dependendo da qualidade de seu cyberdeck e do tamanho de seu chip de crédito, um netrunner pode possuir algo entre um e várias dúzias de cartuchos de ROM conectados simultaneamente. Os cartuchos de ROM normalmente estarão inativos, ou offline; a quantidade que pode estar ativa, ou online, depende da Complexidade do cyberdeck e dos programas contidos nos cartuchos de ROM.

O decker poderá ativar à vontade qualquer programa contido nos cartuchos de ROM conectados. Como um deck só pode processar uma quantidade finita de programas de cada vez, um netrunner tem que decidir, enquanto prepara seu cyberdeck, quais programas terão prioridade se a capacidade do cyberdeck for excedida.

O tempo listado para cada programa inclui a Fase de ativação. Ou seja, se um decker executa um programa com um tempo de execução igual a uma Fase, o programa terminará seu processamento no final desta Fase.

Confrontos no Ciberespaço

Sempre que um decker estiver tentando entrar num computador, ele acabará encontrando algum tipo de programa de defesa. Estes programas são chamados de “gelo” (um acrônimo para Guardião Eletrônico de Linhas e Operações). Pode também ser que ele encontre um “cowboy do silício” hostil – em busca dos mesmos dados, trabalhando para a empresa que é dona do sistema que está sendo assaltado, ou apenas um idiota qualquer achando que é o Rambo só porque está montando em um cyberdeck.

Combate

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

Desarmando um Gelo

Depois de utilizar o Batedor (pág. 77 e 91) para avaliar o sistema gelo, o intruso pode tentar desarmá-lo. Existe um ataque eficaz para cada tipo de gelo – se o netrunners não possuir uma ROM específica, todas as tentativas de ataque serão feitas com valores pré-refinidos (veja pág. 89). A tentativa de desarme será decidida através de uma Disputa de Habilidades entre o atacante e o programa gelo.

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

Ataque e defesa

Depois que o sistema foi alertado acerca da presença do intruso, a diferença entre a duração da fase do intruso e da duração da fase do sistema torna-se muito importante. (Quando dois netrunners estiverem se atacando mutuamente, esta será também a primeira coisa a ser determinada).

O GM deverá controlar o tempo em unidades iguais a Fase mais curta no combate – se o Sabichão estiver usando um deck com uma Fase de 1.000 milissegundos para atacar um sistema com Fases de 500 milissegundos, o GM deverá controlar o tempo em intervalos de meio-segundo (500 milissegundos), uma vez que o sistema mais rápido irá agir duas vezes para cada ação do Sabichão.

Programas de ataque e defesa são processados como qualquer outro programa – mas se o atacante for suficientemente rápido, o defensor poderá não ter sequer uma chance de ação!

Exemplo 1: Sabichão (Fase de 1.000 milissegundos) encontra um computador de um banco (Fase de 500 milissegundos) e começa a bisbilhotar com um programa Batedor. Infelizmente comete uma falha crítica enquanto atacava um programa de Alarme, e o sistema é avisado de sua presença.

Durante os próximos 500 milissegundos o computador do banco executa simultaneamente o Muralha-14 e o Interrupção-13. Como temos duas ações numa Fase, a tentativa do Interrupção está submetida a um redutor igual a -3. Desse modo o banco faz testes contra o Muralha-14 e o Interrupção-10. Infelizmente para o Sabichão, ele não tinha qualquer defesa sendo executada naquele momento, e os dois testes do banco foram bem sucedidos. Ele enxerga por um momento o Muralha se levantando e então experimenta a leve desorientação de ter seu elo de comunicação interrompido. Sabichão está agora meio tonto, em seu apartamento, pensando onde poderá arranjar dinheiro para comprar um deck mais rápido!

Veja o parágrafo Programas de Ataque e Defesa (pág. 89—92) para informações mais detalhadas.

Um sucesso decisivo em qualquer um dos ataques de um netrunner indica que a conta na qual está agindo é privilegiada (veja pág. 69). Se todos os gelos forem vencidos, o decker terá acesso ao sistema como usuário privilegiado. Caso contrário terá que usar um programa Privilégio (pág. 91) para conseguir o status de privilegiado.

Uso e Abuso

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

Algumas das atividades a que um netrunner empreendedor pode se dedicar (além do processamento normal de programas) estão listadas a seguir.

Criar novas contas

Esta atividade só pode ser exercida a partir de uma conta privilegiada. Cria-se uma entrada fictícia no arquivo de usuários do sistema – o criador decide se ela será definida como uma conta normal ou de usuário privilegiado. Usuários normais são menos poderosos, mas atraem menos atenção; um usuário privilegiado novo pode fazer qualquer coisa, mas pode ser descoberto rapidamente. Se o netrunner puder conseguir o que quer com uma conta normal, ou se ele tiver confiança no seu programa Privilégio, ele deve optar uma conta normal.

Tecnologia de Ponta

Num universo cyberpunk, o desenvolvimento de hardware e de software caminha na mesma velocidade que todo o resto. Programas de ataque e defesa tornam-se menos eficazes à medida que envelhecem, porque os pesquisadores humanos e as IA's constantemente encontram defeitos e publicam novas versões. O seu Muralha pode não ser páreo para um novo Fura-gelo, mas vai achar graça do que foi liberado no ano passado.

O GM deve definir uma data de liberação para cada software que os PCs ou NPCs utilizam. Quando dois programas se enfrentam numa Disputa de Habilidades, o programa mais antigo submetido a um redutor de acordo com a tabela abaixo:

1 mês -1	6 meses -9
2 meses -2	7 meses -12
3 meses -3	8 meses -15
4 meses -5	9 meses -18
5 meses -7	

Softwares com mais de 9 meses são simplesmente inúteis no universo dos altos padrões de espionagem industrial! (Se o GM achar que esta tabela é muito restrita para a sua campanha em particular, poderá multiplicar os intervalos de tempo por 2 ou por 3.)

Exemplo: Um programa Confusão datado de 1-1-20 (“Confusão010120”) vem transitando pela linha da Gigante Verde, que é protegida por um programa Amortecedor datado de 20-9-19. O programa da Gigante Verde não chega a ser 4 meses mais velho que o Confusão, e por isso seus testes estarão submetidos a um redutor igual a -3 na Disputa de Habilidades. Sua perícia efetiva é 9 contra 12 do Confusão010120.

Não se esqueça de que softwares, principalmente os roubados – já podem estar velhos quando são adquiridos pelo netrunner. Todo programa tem uma data, gravada no código-objeto, que pode ser facilmente verificada por quem estiver controlando o programa. Mas as datas podem ser falsificadas! Para um cartucho de ROM, a data no código tem que ser igual à data plasmada na caixa plástica; qualquer discrepância significa que alguém está fazendo algum tipo de tramóia.

Detectar uma falsificação em um disco é impossível a menos que se tenha outra cópia genuína do programa (ou a versão que você pensa que tem ou a que realmente tem) para realizar uma comparação byte a byte; isto requer um deck com dois slots e leva uma hora. Mas se você suspeita que seu Fura-gelo já tem na realidade um ano de idade, pode facilmente imaginar uma situação para testá-lo.

Por outro lado, um netrunner qualificado poderá de vez em quando conseguir uma pré-liberação de um software... programas que efetivamente levarão uma data futura. Estes têm vantagem sobre qualquer coisa obtida pelos canais legítimos – se funcionarem! O pessoal que desenvolve software é conhecido por esconder vírus, rastreadores, e outras surpresas dentro do material ainda não liberado, apenas para ter certeza. E existe também a possibilidade de um simples erro de programação.

OpSis Enlatado

Esta é uma gíria usada para designar um programa que simula uma IA. Ele abre um canal de comunicação com um usuário e “conversa” com ele. A qualidade da simulação depende da Complexidade do programa e da máquina em que está sendo executado. Para verificar se a fraude foi descoberta, faça uma disputa entre a IQ do usuário e o NH do programa, por minuto; o programa terá um bônus igual a +2 em qualquer disputa em que o usuário esperava estar “conversando” com uma pessoa real.

Muitas vezes utiliza-se um OpSis Enlatado, ou OSE, como “ajuda” para serviços online. Desde que o usuário mantenha as perguntas dentro dos assuntos apropriados, o OSE será tão útil quanto um operador humano e muito mais paciente. Alguns programadores habilidosos criam seus OSES à sua semelhança.

Um OSE pode ser utilizado para segurança de computador – tem acesso a um banco de dados de informações a respeito de todos os usuários legítimos dos sistemas, e os “interroga” quando se registram no sistema. Uma pergunta típica de abertura poderia ser: “Oi João, qual é o nome de sua mulher?” Se a pessoa que estiver utilizando a conta de João não responder “Elisa”, o programa continuará fazendo perguntas até se convencer de que “João” é um intruso, e então ativará outros programas como Alarmes ou Rastreadores.

Para enganar um OSE de segurança é necessário que o netrunner vença uma Disputa de Habilidades entre sua IQ e 3 x a complexidade da máquina. O netrunner estará submetido a um redutor igual a -3 se não souber as informações básicas (nome, endereço, nomes dos parentes, etc) da pessoa cuja conta está utilizando, ou terá um bônus igual a +2 se conhecê-las intimamente (a critério do GM). Uma IA ou um fantascomp (veja pág. 56) com um banco de dados biográfico online sempre conseguirá enganar um OSE.

Um OpSis Enlatado custa \$10.000 por nível de Complexidade da máquina em que será instalado, e tem uma Complexidade igual a 3 (2 se for executado em um PC).

Brincando com a Telesp

Uma das opções nas tabelas de Geração Aleatória de Redes (pág. 81) é um computador comercial na indústria de comunicações. Há muitas coisas interessantes que alguém com um usercode privilegiado pode fazer numa máquina de uma companhia telefônica; inclusive as seguintes:

Informações dos clientes: A companhia telefônica mantém um banco de dados conhecido como NEC (Nome/Endereço de Cliente) que contém os proprietários de linhas de comunicação. As funções do NEC também podem ser obtidas através de uma chamada telefônica para a Engenharia Social (veja pág. 70). Os operadores do NEC não são muito sofisticados – todos os testes de Lábia são feitos com um bônus igual a +2.

Continua na página 82...

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

Semanalmente existe a possibilidade de que a conta falsa seja descoberta pela administração rotineira do sistema. O GM deverá jogar 3 dados em segredo para cada conta falsa. Se for uma máquina pública um resultado menor ou igual a 4 indicará que a conta foi descoberta; numa máquina normal a conta será descoberta com um resultado menor ou igual a 6, menor ou igual a 8 numa máquina segura. Aumente estes números em 2 se a conta falsa for privilegiada.

As ações possíveis depois de uma descoberta vão desde uma simples deleção da conta até um Alarme pesado e um programa Rastreador.

Transferência de informações

Depois que estiver dentro de um sistema, o hacker poderá querer se apropriar de um programa ou informação existente dentro de um banco de dados. Se ele tiver a quantidade de memória necessária para estes programas, a transferência levará algum tempo, mesmo numa rede de fibra ótica. Uma segunda opção para o intruso é duplicar o item de tal forma que existam duas cópias dele no mesmo sistema – criando a duplicata numa área onde ele possa voltar.

Copiar dados dentro de uma mesma máquina é rápido: 1 minuto por gigabyte. Transferindo do sistema para outra máquina da rede (como por exemplo para o cyberdeck do netrunners) leva 20 minutos por giga.

O tamanho dos programas varia de acordo com a Complexidade – um programa médio de Complexidade 1 tem um megabyte. Isto inclui *todos* os arquivos de ajuda, documentação, tutoriais e tudo o que seja necessário para executar o programa. Estes valores serão multiplicados por 10 para cada nível adicional de Complexidade (p.ex., um programa de Complexidade 3 deveria ter 1 gigabyte). Veja a pág. 67 para informações sobre os tamanhos de bancos de dados.

Os dados também podem ser transferidos da mesma maneira – um hacker pode precisar temporariamente de espaço para armazenar uma determinada informação muito “quente”.

Monitorando Outros Usuários

O decker pode utilizar um programa Monitor (pág. 91) para acompanhar as ações de um outro usuário. Um sucesso em um teste de Programação de Computadores com um redutor igual a Complexidade do Sistema permite ao decker instalar um Monitor num sistema para manter um registro das ações de um determinado usuário. O netrunner pode, então, sair da linha e retornar mais tarde para verificar o arquivo. Um Monitor deste tipo tem a mesma chance de ser localizado do que uma conta privilegiada falsa (veja acima).

Algumas das informações que podem ser obtidas pelo monitoramento de um usuário inclui dados a respeito de Datalocks e Senhas, procedimentos padrões de acesso, informações pessoais (ler sua correspondência etc.).

Execução Remota

Muitas vezes um jockey da rede precisa executar um programa num computador ao qual está conectado – por exemplo, desligar um sistema de segurança de forma que seus companheiros possam passar despercebidos por uma porta. Levando em conta que ele já enganou todos os programas de segurança, e possui uma conta que está autorizada a processar o programa desejado, leva uma Fase para ativar ou desativar o programa.

Um dos perigos da execução remota é que processar (ou encerrar) um programa pode disparar alarmes que não estavam visíveis até serem disparados. Um programa Batedor pode ser utilizado para fazer esta verificação.

O tempo de execução de um programa remoto varia. Uma vez que a maioria dos programas são processados em computadores padrões, o tempo de dez minutos é uma boa estimativa, apesar de que o GM poderá modificar este tempo para mais ou para menos de acordo com a situação.

Geração Aleatória de uma Rede

O ponto de origem de uma rede é conhecido como *nó de partida*. Normalmente é algum tipo de ponto público de discagem para a rede, apesar de que um operador com um equipamento sofisticado é capaz de conectar-se diretamente através de um satélite, ou até mesmo utilizando equipamento de rádio.

Se o GM ainda não tiver mapeado uma determinada região da rede, poderá ter que gerar uma rede aleatória “num piscar de olhos”.

Tipo de Nó (jogue 2 dados)

2	Jogue 1 dado
	1-4 Gateway
	5-6 Elo Superior com o Satélite
3	Depósito de dados (+3 em teste de segurança)
4	Bancos/Finanças (+2 em teste de segurança)
5	Acadêmico
6	Pequenas Empresas (-1 em teste de segurança)
7	Grandes empresas (jogue 1 dado)
	1-2 Contabilidade (+1 em teste de segurança)
	3-5 Pessoal/Administrativo
	6 Pesquisa & Desenvolvimento
8	Empresas Médias
9	Rede Comercial
10	Governo (veja abaixo)
11	Sistemas Privados (-1 para teste de segurança)
12	Desviador/Discagem de fora (veja pág. 85)

Número de Linhas de Comunicação (jogue 1 dado)

1	1
2	2
3-4	1D
5	2D
6	3D e jogue novamente, acumulando o total

Segurança do Sistema (jogue 1 dado)

1	Público
2-4	Normal
5+	Seguro

Observe que um sistema *muito* seguro obtém sua segurança através de proteções físicas. Na maioria dos casos, não seria conectado de forma alguma à Rede mundial!

Tipo de Negócio (jogue 3 dados)

3	Material Militar/Armas
4	Médico/Farmacêutico
5	Religião
6	Software
7	Imprensa Escrita
8	Transporte
9	Diversões
10	Varejo
11	Fabricação
12	Comunicação
13	Energia
14	Alimentos/Mercearias
15	Publicidade/Relações Públicas
16	Transmissoras
17	Cyberwear/Computadores
18	Crime

Tipo de Governo (jogue 2 dados)

2	Judicial
3-6	Legislativo
7-11	Administrativo
12	Militar (+2 em teste de segurança)

Brincando com a Telesp (Continuação)

Redirecionamento de linhas: Tendo acesso ao computador principal da central telefônica, um hacker pode controlar tudo o que se refere a uma linha telefônica qualquer. Pode trocar o número, passá-lo para outro destino, fazer com que a central pense que é um telefone público, (uma travessura divertida apesar de inútil), torná-lo ocupado (todas as ligações que entrem receberão um sinal de linha ocupada) ou colocar categorias especiais de chamada (espera de chamadas, conferência a três, identificação do número de origem da chamada, etc.).

Monitoramento: Também é possível monitorar outra linha telefônica através da central. Isto requer um teste de Hacking de computador-4, mas a pessoa sendo monitorada não consegue perceber. O GM deverá jogar 3 dados toda vez que o hacker usar esta função; no caso de um resultado menor ou igual a 8, alguém na companhia telefônica percebe o monitoramento desautorizado e encerra a conta não autorizada.

Alterar o faturamento: o netrunner pode entrar no computador do escritório de faturamento e alterar as contas de telefone à vontade. Pode reduzir o valor de sua própria conta, apagar chamadas que poderão incriminá-lo ou aumentar chamadas na conta de outras pessoas (tanto para implicá-las em alguma coisa errada ou apenas para fazê-las gastar um pouco mais).

Cavalcando outro Deck

Um netrunner pode “carregar” outro se ambos se conectarem. Um deles decide que quer carregar o outro; o seu software faz o resto, conduzindo-o automaticamente, desde que o outro decker concorde em ser carregado e que sua velocidade seja pelo menos igual. Os dois deckers ocuparão a mesma “posição” no ciberespaço até se separarem. Isto significa que um perito pode carregar um aprendiz ou assistente consigo através de gelos profundos, para treinamento ou ajuda dentro de um sistema complexo.

Para pegar carona em um oponente distraído, um netrunner deve estar no mesmo “lugar” e vencer uma Disputa de Habilidade em Operação de Cyberdeck, com o atacante submetido a um redutor igual a -8. O atacante tem que ter uma Fase pelo menos igual à da vítima. Se for bem sucedido em seu teste, o atacante montará no outro decker sem ser notado, e passará a segui-lo automaticamente. Se falhar, será descoberto. Uma nova disputa de habilidade, agora sem penalidades, será feita todas as vezes que o “cavalo” disparar um programa Reconhecimento; o resultado é que um decker pode repentinamente descobrir que tem companhia!

Se outros deckers estiverem na área, deverão estar contra o cavaleiro em potencial, sem penalidade, para saber se eles o percebem.

Para cavalgar um oponente contra sua vontade, o netrunner tem que pegá-lo com um programa Laço. Quando a vítima é pega pelo Laço, o atacante tem que vencer uma disputa de habilidades de Operação de Cyberdeck, com um redutor acumulativo igual a -4. São permitidas tentativas repetidas com um redutor igual a -1. Um sucesso indica que os deckers estão juntos. No entanto, o “cavalo” sempre pode escapar desplugando-se!

Continua na próxima página...

Pesquisando um Banco de Dados

Depois que um netrunner conseguiu abrir um banco de dados, poderá pesquisá-lo. Leva-se 10 minutos por giga para pesquisar o banco de dados (veja pág. 66). Já em um chip de dados a pesquisa leva apenas 1 minuto por giga (veja pág. 67).

Transferência de Mercadorias

Com o advento da transferência eletrônica de fundos, o dinheiro é levado por linhas de comunicações em vez de carros-forte. Trabalhando com os números corretos, um bom netrunner pode conseguir acesso “legítimo” a milhões de dólares em dinheiro, metais preciosos, produtos, ou qualquer outra coisa que possa ser utilizada no comércio.

A transferência de mercadorias é bastante simples – a aparência exata depende da Interface Ambiental que esteja em uso (veja pág. 88), mas o decker basicamente “escolhe” a mercadoria com o teste de Hacking, e depois a “leva” consigo para outro nó, ou utiliza um programa de Transferência para movimentá-la (veja pág. 92). O que realmente acontece é que o netrunner rouba os códigos de remessa e número da mercadoria, e a seguir apaga-os do sistema do verdadeiro dono. Depois disso tem que dar um jeito na entrega...

Mapeando a Rede

O GM terá que construir um mapa da rede mundial de computadores. Embora não seja necessário mapear o mundo inteiro (que poderá ter centenas de milhares de nós), deve ter razoavelmente bem definida(s) a(s) rede(s) dentro e ao redor da “sede” dos PCs.

Examinando as tabelas de geração de redes, o GM irá observar que um número surpreendentemente grande de sistemas terá pouca ou nenhuma segurança; serão sistemas “abertos” ou “normais”. Esta, no entanto, é uma informação acertada. A imensa maioria dos sistemas será do tipo “normal”, porque a maioria dos proprietários/operadores acha que não existe nada em seus sistemas que possa interessar a alguém.

O GM deve assegurar-se de que os alvos óbvios – bancos, Caixas Econômicas, sistemas militares, computadores de Pesquisa e Desenvolvimento de empresas, etc. – estejam devidamente protegidos.

Conexões Aleatórias

Para conectar-se com a Matriz, um decker tem apenas que se plugar através de uma linha de comunicação. Depois que entrou na rede principal ele pode começar a fazer conexões aleatórias com os nós. Se o GM quiser que ele se conecte a um nó pré-determinado deverá avisá-lo. Caso contrário, deverá gerar um nó aleatório (o GM pode fazer isto antecipadamente para ganhar tempo durante o jogo).

Os nós tem a sua representação iconográfica. Nem todos os sistemas terão todas as informações presentes – por exemplo, os satélites não têm a Complexidade do Sistema ou o Tipo. O GM, por sua vez, não deve tornar público nada além do Número do Nó e a sua representação iconográfica quando o jogador encontra o sistema terá que descobrir sozinho o resto das informações!

Número do Nó

de linhas de comunicação

Ícone do Sistema

Ícone Especial

Tipo do Sistema

Complexidade do Sistema

Número do Nó: Determinado pelo GM, serve apenas para referência (apesar de que um GM gerenciando uma rede realista poderá querer que o Número do Nó corresponda a algum tipo de endereço na rede).

Ícone do Sistema: Cada tipo de sistema tem seu próprio ícone, o que permite ao GM ou a um jogador familiarizado com os ícones identificá-los rapidamente. Uma estrela (★) indica que pertence ao Governo. Um símbolo ¥ indica uma IA.

Complexidade do Sistema: É uma referência rápida para o GM de quão rápido o sistema é capaz de executar seus programas de ataque e defesa.

Tipo de Sistema: Veja pág. 68. Pode ser P (Público), N (Normal) ou S (Seguro).

Número de Linhas de Comunicação: Representa quantos usuários poderão ser ligados externamente ao sistema – pode haver um grande número de usuários ligados ao sistema dentro do próprio prédio onde ele está localizado, mas normalmente haverá apenas um pequeno número de linhas que vem de fora. Muitos sistemas têm suas linhas projetadas para recusar quaisquer conexões que não tenham origem num determinado lugar – não é um programa Gelo, mas sim uma função da forma como a linha foi instalada e não pode ser alterada. Mas podem fazer chamadas para fora.

Quando um decker está ligado a um sistema, ocupa uma das linhas de comunicação. Se existir mais de uma linha, as excedentes podem ser usadas como linhas de saída de volta à Rede. Com isto temos a vantagem de que qualquer máquina subsequente irá rastrear a conexão para o elo de saída em vez de seguir para o nó de partida do netrunner.

Estas linhas poderão ser utilizadas para chamar qualquer parte do mundo. Normalmente têm programas embutidos de fax e de Sintetizadores/Identificadores de voz, de forma a permitir comunicações normais (sistemas de Complexidade maior ou igual a 5 podem ter sintetizadores de holovídeo de forma a simular conexões de vídeo...)

Conexões do Sistema: Se dois sistemas podem se alcançar mutuamente diretamente através da rede, eles estão conectados por uma linha. Se houver uma quantidade de sistemas geograficamente perto uns dos outros, eles todos podem estar conectados à mesma linha. Se o netrunner não conseguir rastrear uma linha ininterrupta de um sistema a outro, terá que direcionar a conexão através de outra máquina. A conexão entre dois sistemas deve ter um número representando a quantidade de saltos entre os dois nós.

O GM deve determinar e anotar o tipo e operação dos programas de defesa num sistema. Veja exemplos na coluna lateral Programas Disparadores da pág. 83, e o mapa da rede da página 94.

Inteligência Artificial

Seria possível que os computadores se desenvolvessem a ponto de ter pensamento independente? Os Mestres de Campanha Cyberpunk devem decidir por si mesmos. Veja a seguir, alguns mecanismos do jogo e considerações sociais/de campanha para a introdução da Inteligência Artificial (IA) no mundo.

Como Acontece?

Acidentalmente: À medida que os computadores se tornam mais e mais complexos, torna-se mais difícil entender o que se passa no seu interior. Com gigabytes de RAM e acessando bancos de dados que englobam quase todo o conhecimento humano, não é inconcebível que um projeto de pesquisa fique maluco... um vírus poderia crescer além da mais louca imaginação de seu criador... um programa projetado para reunir informação pode começar a aprender a informação que coligiu.

Se isto acontecer, será que a humanidade vai perceber? Será que a entidade recém nascida irá anunciar-se ao mundo, ou irá manter-se escondida nas entranhas da rede? Quais serão seus objetivos? Será que ela desejaria dominar o mundo ou apenas aumentar seus bancos de memória? Aceitará a vida não eletrônica, ou irá considerar os humanos como mero incômodo, que não vale a pena ter em conta?

Intencionalmente: Em algum momento, os cientistas da computação conseguiram os algoritmos necessários para desenvolver uma “vida” artificial. Mas quão bem definidos são os parâmetros de IA? É possível programar lealdade na hardcopy? Caso afirmativo, lealdade a quem: – um homem, uma corporação, toda a humanidade? Será que a IA concordaria em ser destruída para proteger o objeto de sua lealdade? Num caso negativo, até que ponto vai a lealdade?

Cavalcando outro Deck (Continuação)

Alguns decks possuem um plugue de “observação”. Qualquer um que esteja ligado a ele pode “ver” tudo que o netrunner principal está vendo, e comunicar-se livremente, mas não pode realizar qualquer ação própria. Este tipo de plugue aumenta o custo do deck em \$1.000.

Sempre que dois deckers estiverem se transportando, ou quando estiverem “à vista” um do outro na Rede, podem comunicar-se livremente. Em termos do jogo, os jogadores podem conversar em tempo real, apesar de que o GM não deverá permitir conversações longas no calor da batalha.

Disparando Programas

A função exata de cada programa de ataque ou defesa é determinada pelo GM. Na realidade, as defesas de um sistema têm que ser “programadas” pelo mestre do jogo para se tornarem eficazes. Por exemplo a simples constatação da existência do Cão-de-Guarda, Rastreador e interrupção de um sistema não é o bastante – o GM (ou o jogador, se for o dono do computador) tem que definir como irão interagir. (Sim, projetar um sistema de computador bem protegido equivale, para o jogador de c-punk, à construção de uma masmorra cheia de armadilhas!)

Por exemplo, o GM pode observar o seguinte:

O Cão-de-Guarda é executado constantemente, e dispara um Rastreador a cada conexão. O Rastreador relata seus resultados ao Cão-de-Guarda, que os compara com uma lista de nós válidos que está armazenada em um arquivo. O arquivo pode ser modificado somente por um usuário privilegiado. Se uma conexão não autorizada for feita, o Cão-de-Guarda dispara um Alarme seguido por uma interrupção. Se a interrupção falhar, o Cão-de-Guarda dará início à deleção de alguns arquivos importantes antes que o hacker possa alcançá-los.

Se o programa Reconhecimento do hacker fosse bom o bastante, teria sido avisado sobre o Cão-de-Guarda, e provavelmente o teria derrotado. Caso contrário, ele vai estar ocupadíssimo...

Qualquer um que esteja familiarizado com programação irá perceber que o que foi dito acima é uma abstração de uma série de instruções IF...THEN e DO...WHILE. Se os GM e/ou os jogadores conhecerem programação, poderão optar por pseudo-codificar as defesas dos sistemas.

Ainda que de início este método seja difícil, ele permite uma complexidade infinita e transforma netrunning numa verdadeira disputa de inteligência entre o jogador e o GM, em vez de ser apenas uma infundável série de jogadas de dados.

Um GM que se sinta mais confortável com um sistema mais simples e mais rápido para resolver a hacking poderá utilizar o sistema descrito na coluna lateral da pág. 78.

Agora Que Você O Pegou, O Que Pode Fazer Com Ele?

Muito bem, você acaba de quebrar um enorme bloco de gelo, atravessou todo o caminho através dos circuitos do computador central e encontrou um embarque de diamantes. E agora, como irá fazer a entrega física?

Em muitos casos, quando você entra num computador e quer se apossar das mercadorias que ele controla, as coisas que você quer – dinheiro, informações, instrumentos negociáveis tais como ações e títulos – são só uns bits de dados armazenados na memória do computador. Modificando alguns destes bits, você pode facilmente trocar o “endereço” do dono anterior para o seu próprio. Neste ponto é fácil transferir a informação para uma de suas contas mais legais.

Mas, e se a informação representar uma mercadoria física que não pode ser movida por aí apenas pelo ajuste de alguns bits de computador? Vamos voltar ao exemplo dos diamantes. O “endereço” dos dados mencionados acima – neste caso os diamantes listados num manifesto de carga, por exemplo – meramente indica a quem pertencem. Se o cowboy da console for esperto, trocará o endereço de entrega dos diamantes pelo de um receptor que irá passá-los por uma pequena participação. Em situações perigosas ou muito inusitadas ele poderá fazer com que sejam entregues em um endereço sob seu controle (sua casa por exemplo), mas isto faz com que o roubo seja muito mais fácil de ser localizado.

Decks Sequenciais

Ocasionalmente um jockey de rede pode topar com um cartucho de ROM que foi projetado para invadir um sistema específico. Com frequência este deck terá vários programas de ataque diferentes, todos ligeiramente modificados. São conhecidos como decks sequenciais.

Um deck sequencial é inútil contra qualquer sistema de computador com exceção daquele para o qual foi projetado. No entanto, ele processa duas vezes mais rápido do que um cartucho de ROM, e recebe um bônus igual a +2 em todos os testes contra o sistema para o qual foi projetado para invadir. Um deck sequencial irá se auto-destruir depois de uma única execução, quer seja bem ou mal sucedido.

Na maioria das vezes, os microchips que compõem o deck são fundidos dentro de um plástico praticamente impenetrável – qualquer tentativa de entrar e copiar o software requer um sucesso decisivo num teste de Engenharia Elétrica, e uma falha o destruirá.

Se é possível desenvolver IAs confiáveis, elas serão comuns nos sistemas de computador, tanto do governo quanto das grandes corporações. Afinal de contas, uma máquina pode trabalhar 24 horas por dia – nunca adoece, e (se programada adequadamente) nunca irá pedir aumento de salário. Nunca esquece uma instrução. Resumindo, pode se tornar o trabalhador funcionário perfeito. Um símbolo ¥ na representação iconográfica de um de sistema indica a presença de uma IA.

Tempo de Desenvolvimento e Custo

Iniciando com um megacomputador normal (pág. 63) leva-se pelo menos um ano para desenvolver e customizar uma IA para uma corporação em particular. Ao final do ano o GM joga 3 dados. Se o resultado for menor ou igual a 10, a IA “acorda”. Pode-se fazer testes uma vez a cada três meses daí para frente. O custo do pessoal de programação necessário para este esforço é de \$750.000 por ano.

Uma IA sempre tem status de usuário privilegiado em seu próprio sistema. Suponha que qualquer IA é capaz de percorrer a rede a menos que seus criadores não lhe tenham dado esta característica.

Perícias de uma IA

Todas as IAs têm uma inteligência no mínimo igual a 15. Cada ponto adicional de IQ custa \$220.000 até um máximo de 22. Além dos programas corriqueiros, pode-se comprar perícias normais para uma IA. Cada ponto de personagem necessário para comprar uma perícia equivale a \$20.000 (por exemplo, uma perícia de ½ ponto custa \$10.000, uma de 16 pontos custaria \$320.000). Perícias físicas podem ser compradas como se a DX fosse igual a 12 – o computador irá precisar de manipuladores remotos adequados para realizar a maioria das tarefas físicas, cujo custo varia de acordo com as regras do GM – tipicamente \$500.000+.

Representando uma IA

Eventualmente, um jogador pode querer usar uma IA como personagem. Quando isto acontece, o equilíbrio de pontos pode ser ignorado. O GM deverá trabalhar com o jogador para construir o personagem, possivelmente dando-lhe um orçamento de 1-3 milhões de dólares para trabalhar. Jogar com tal criatura é uma tarefa para um jogador bom e experiente, já que é fácil para um personagem tipo “sabe tudo” dominar os papéis dos outros jogadores, às custas da diversão de todos no jogo.

Tipos de Sistemas

Acadêmico

Quase toda universidade e até mesmo algumas escolas secundárias têm seus próprios sistemas de computadores ou redes. O tipo de máquina poderá variar de computadores pessoais de Complexidade 2 até mainframes de Complexidade 5. As universidades mais ricas chegam a ter um Megacomputador.

Computadores de universidades normalmente têm grandes redes, com muitas linhas de entrada e saída. Também tendem a ser menos restritivos que a maioria dos sistemas, por isso são muito utilizados para sistemas de conferências (veja pág. 69), como quadros de avisos (★) ou mesmo como locais de distribuição de samizdata (veja pág. 113).

Piratar computadores acadêmicos normalmente não é um negócio muito lucrativo – a menos que a escola esteja envolvida com pesquisa avançada. Os computadores administrativos das universidades normalmente são boas fontes de informação a respeito de ex-alunos e de alunos atuais.

A maioria dos sistemas acadêmicos tem segurança falha – mas um que esteja fazendo pesquisas importantes (especialmente se forem financiadas pelo governo) terá gelos.

Bancos/Financeiros

Estes sistemas são utilizados nas negociações de dinheiro, ações, bônus, mercadorias ou qualquer coisa de valor. Naturalmente, estes serão os sistemas mais bem protegidos da rede – o GM deverá ser cuidadoso para que os sistemas financeiros de seu mundo sejam à prova de todos menos os incondicionalmente melhores netrunners.

Um sistema típico é rodado num Mainframe ou num Megacomputador – se as IAs forem comuns, sem dúvida nenhuma serão encarregadas da segurança para os computadores dos grandes bancos.

Tudo que acontece no sistema – cada conexão e comando – é provavelmente registrado tanto na máquina quanto na hardcopy, assim uma entrada bem sucedida no sistema terá que envolver a entrada física no local da instalação. O GM não deverá testar para ativar programas aleatórios de defesa – deverá designá-los manualmente. Um sistema típico de porte médio deverá ter um Cão-de-Guarda em execução que dispara um Rastreador ou uma interrupção no caso de qualquer ligação não autorizada, um Máscaras e uma grande quantidade de Datalocks e Muralhas. Muitas vezes as ligações feitas a um sistema bancário serão Camufladas.

Desviadores/Discagem de fora

Algumas empresas mantêm bancos de modems ou decks de comunicação de forma que seus empregados possam comunicar-se com o mundo exterior. Estas (linhas) não são operadas por um sistema independente, mas têm seu software de controle embutido. Infelizmente, sua segurança é normalmente fraca. A maioria dos sistemas são tratados como máquinas de Complexidade 2 utilizando Senha-12. Teste na tabela de # das Linhas de Saída para ver quantas linhas estão disponíveis para chamadas externas – haverá sempre uma probabilidade de 50% de que qualquer uma destas linhas esteja ocupada no momento da ligação. Leva 5D minutos para uma linha desocupar.

Sistemas Governamentais

Existem milhares de agências governamentais, escritórios e departamentos que necessitam de computadores. A tabela de *Tipo de Governo* leva o GM em direção à área genérica em que um sistema está envolvido, mas os detalhes são por sua conta! Se as corporações forem rivais dos governos em um mundo específico, estes poderão ser, na verdade, sistemas corporativos!

Uma estrela (★) na parte inferior da representação iconográfica do sistema indica um sistema governamental.

Sistemas Judiciários

Sistemas Judiciários são basicamente grandes bancos de dados com informações sobre criminosos e investigações em curso. Normalmente são razoavelmente seguros, e atrairão muita publicidade se alguém conseguir penetrá-los (partindo do princípio que a intrusão torne-se pública).

Sistemas Legislativos

Estes sistemas são basicamente utilizados por Legisladores para se manterem atualizados com relação à legislação atual, informações sobre eleitores e dados semelhantes. Uma das coisas que poderiam despertar interesse nestes sistemas seria a lista dos contribuintes para as campanhas (e possivelmente o número das contas onde se encontra o dinheiro!).

Sistemas Administrativos

Estes sistemas são basicamente sistemas burocráticos – muito grandes, com bancos de dados de vários gigas a respeito de tudo, desde informações sobre a densidade populacional até a frequência das chuvas. A maioria dos computadores do governo terá funções administrativas.

Sistemas Militares

Os sistemas militares de controle de armas nunca são fáceis de acessar (na verdade eles são normalmente sistemas isolados sem qualquer linha de entrada)! Em geral, contêm dados a respeito de suprimentos, logística e administração. Isto não significa que não tenham informações de valor estratégico para um inimigo...

Sinais de Perigo

Uma das características de um cyberdeck é sua capacidade de avisar um cowboy de console quando ele está em perigo, e o que está enfrentando. Com uma interface de texto ou iconográfica, isto não é problema. A natureza do risco é apresentada na tela, sob a forma de texto (“AVISO! GELO DETETADO. ESTE COMPUTADOR É CONHECIDO POR UTILIZAR PROGRAMAS LINHA-RETA. A PROBABILIDADE DE CONSEGUIR VENCER O GELO É DE 36%. SUGIRO QUE VOCÊ DESLIGUE AGORA.”) ou ícone reconhecível (com níveis de perigo observados, desde um menino com uma atiradeira passando pelo Lobo Mau até UM monstro de filme japonês).

Nas interfaces ciberspaciais, os avisos normalmente fazem parte dos objetos que a personalidade simulada do personagem irá encontrar. Em um cenário de gangsters de 1930, por exemplo, um programa de segurança pode ser representado por um capanga de uma quadrilha rival. A arma do gangster representa o tipo de ameaça que o personagem está enfrentando. Num cenário de arte abstrata, o personagem poderia designar uma cor (normalmente vermelha) para representar qualquer coisa perigosa. A intensidade da cor indicaria o tamanho da ameaça, de muito fraca até muito brilhante e piscante. (Isto explica porque cyberjockeys prendem-se por tanto tempo a um determinado tipo de interface – aprendem a reconhecer os sinais de perigo daquele “mundo” em particular).

Muitas vezes haverá a informação de que a simulação simplesmente não está preparada para processar ou que necessita ser comunicada ao cyberjockey com algum detalhe. Nesse caso a informação normalmente é feita através de áudio. Num cenário de gangsters, um tenente pode aparecer e segredar no ouvido do personagem; numa interface de combate de aviões de caça da Segunda Guerra Mundial, a informação vem pelo rádio da cabine, às vezes até no momento em que o Zero que representa um inimigo surge no horizonte.

O Valor Do Lixo...

Quando alguém está tentando juntar informações a respeito de uma pessoa ou empresa, normalmente gasta muito tempo escondido nas sombras com equipamentos caros de vigilância registrando cada movimento ou palavra. Na excitação de brincar de espião, normalmente se esquece de um das melhores fontes de informação disponíveis – o lixo.

Existe uma variedade sem fim de informação útil (e também não tão útil) que pode ser recolhida de uma lata de lixo. Pessoas que não sonhariam em falar no telefone de suas casas com medo que eles estejam “grampeados” jogam fora informações detalhadas (e às vezes incriminadoras) num pedaço de papel que atiram no cesto junto com as cascas de laranja – algumas vezes poderão rasgá-los em alguns pedaços, mas nada que um pouco de fita adesiva não resolva.

Hackers dos dias de hoje usam esta técnica para recolher informações sobre companhias telefônicas e de computadores – eles chamam isto de coleta de lixo. Usuários legítimos (especialmente empregados de baixos salários como digitadores) têm uma tendência de anotar seus números de contas e senhas em pedaços de papel que mais tarde são jogadas no lixo. Uma das maiores empresas do grupo Bell distribuiu posters para seus escritórios em que se instruíam todos os empregados a “destruir tudo”. E deveriam mesmo! Mesmo que os hackers não encontrem mais contas reais, podem achar listagens de logs que demonstrem a forma correta de utilizar os comandos – uma ferramenta muito valiosa para alguns dos sistemas operacionais mais criptografados. (Em termos do jogo esta situação poderia significar um bônus entre +1 e +3 no nível de habilidade efetivo em Hacking de Computador, apenas para esse sistema.)

Outras informações úteis que podem ser encontradas no lixo incluem dados sobre cartões de crédito (se os PCs vasculharem o lixo de uma grande loja de departamentos ou uma de vendas pelo correio), números de telefone, recibos de vendas e muitos outros pedaços de papel que podem ser úteis quando se está construindo um banco de dados a respeito de um indivíduo.

Até mesmo discos podem ser jogados fora; dependendo do profissionalismo do usuário, eles podem ter sido apagados cuidadosamente, sem muito cuidado, ou simplesmente não foram apagados. Remover todos os arquivos não apaga um disco; programas capazes de recuperar as informações gravadas em um disco do qual foram removidos todos os arquivos são comuns a partir da década 1990. Para ler um disco ou outro meio magnético apagado, faça um teste de Operação de Computadores com um redutor igual a -2D. O GM pode modificar o valor para mais ou para menos caso se trate de um usuário cuidadoso ou descuidado.

Se a instalação alvo produz hardware, o lixo pode conter chips de memória, ROMs, e sabe-se lá o que mais?

Continua na próxima página...

Sistemas que contêm informações confidenciais ou segredos militares normalmente não podem ser acessados a partir da rede pública. Isto não significa que eles não façam parte de uma rede – mas que esta tem que ser alcançada a partir de determinados pontos físicos.

Os Netrunners devem ter cuidado ao piratear computadores do governo. Empresas privadas normalmente não vão atrás de quem lhes custou algumas centenas (ou mesmo milhares) de dólares – não é econômico seguir o rastro e capturar todo mundo. O governo, por seu lado, não precisa demonstrar lucros, e irá, de boa vontade, dedicar uma grande massa de recursos para caçar e eliminar qualquer um que represente uma ameaça, por menor que ela seja.

Grande Empresas

A maioria das máquinas ligadas à rede são propriedade de grandes empresas e corporações. Empresas de porte seriam incapazes de continuar funcionando sem uma grande capacidade de processamento.

Sistemas Contábeis

São usados para o gerenciamento diário dos ativos da corporação. Normalmente são bem protegidos, porque são alvos tanto de netrunners “freelancer” atrás de uma grana fácil como de espionagem industrial. Este tipo de trabalho normalmente é feito em um microframe – as corporações maiores usam mainframes.

Sistemas Administrativos e de Pessoal

Nestes sistemas é controlada toda a documentação que se relaciona com os funcionários – registros, históricos, responsabilidades da função, seguros, férias, faltas por doença, etc.. os microcomputadores são do tipo de máquina normalmente utilizado para esta finalidade, e a segurança é em geral meio frouxa.

Sistemas de Pesquisa e Desenvolvimento

Os sistemas de P&D são normalmente utilizados pelo pessoal técnico para armazenar dados e cálculos. Em geral são máquinas grandes e poderosas capazes de atender um bom número de usuários e fazer cálculos complexos em grande velocidade – um mainframe ou um megacomputador. A segurança varia de um sistema para outro. Uma companhia que esteja pesquisando um novo gás asfíxiante terá uma segurança melhor do que um outro pesquisando um novo tipo de cola.

Empresas Médias

Este tipo de sistema também é bastante comum – é usado por empresas de porte médio e supre as necessidades de processamento para a operação dos negócios. Na maioria das vezes, usuários individuais terão um computador pessoal de Complexidade 2 ligado a ele. A segurança deste tipo de sistema normalmente não é o que há de mais avançado; em geral não se deixa no ar muita coisa que valha a pena roubar.

Pequenas Empresas

Todas as necessidades de uma pequena empresa são normalmente supridas por um minicomputador ou um microframe – estoques, folha de pagamento, contabilidade e outros registros. Como no caso anterior sua segurança está diretamente relacionada com o valor da informação armazenada.

Gateway

Este nó conecta o usuário a uma rede inteiramente nova. Não é exatamente um computador mas um sintonizador externo permanentemente ligado a uma rede secundária. O destino deste gateway pode ser escolhido pelo GM, ou poderia ser uma outra rede gerada utilizando-se as tabelas aleatórias. Alguns gateways são protegidos por programas Senha.

Neste caso, devem ser tratados como Senha-12 em um sistema de Complexidade 2, a menos que a rede tenha aplicações militares ou confidenciais; neste caso, tanto a Complexidade quanto o Nível de Habilidade serão mais altos.

Sistemas Privados

Pode ser qualquer coisa, desde um computador pessoal de Complexidade 2 até um megacomputador – dependendo de seu proprietário. Geralmente é um sistema pequeno protegido apenas por uma senha, sem linhas de saída, e absolutamente nenhum interesse para um netrunner. O GM, no entanto, deve se sentir livre para ser criativo...

Uplink

Neste caso temos uma conexão direta com um satélite de comunicação. Deste ponto pode-se fazer uma comunicação com qualquer outro Uplink do mundo – tem uma capacidade eficaz infinita para transmissão de linhas, mas adiciona um salto aos dados que passam por ele.

Bureau de computação

Existem diversos sistemas que vendem tempo de máquina para seus usuários. O equivalente moderno a este serviço seria uma rede do tipo da Compuserve ou GENIE. Os usuários se logam em uma conta específica, e então utilizam o sistema para qualquer finalidade, desde correio eletrônico a pesquisas ou reservas de passagens aéreas. Os preços, num bureau desse tipo vão de \$20,00 a \$60,00 por hora.

Depósito de dados

Algumas pessoas precisam de vez em quando de um meio de armazenamento para seus dados que seja no mínimo, confiável e seguro. Um depósito de dados oferece uma grande quantidade de memória protegida, que poderá ser usado por um netrunner. O uso legal mais comum de um depósito de dados são os backups remotos. A utilização ilegal vai desde arquivar programas roubados até manter os livros fiscais de uma organização criminosa. Os paraísos de dados normalmente codificam (veja pág. 63) todos os dados neles arquivados.

O armazenamento num depósito de dados custa em média \$1,000 por semana por giga. Os melhores paraísos suíços são centenas de vezes mais caros. Os pagamentos normalmente são feitos através de uma transferência eletrônica de fundos anônima, e o acesso é controlado por uma senha e um número. Se alguém esquecer sua senha, azar – pode se despedir de seus dados.

Loquetes

São sistemas com uma única finalidade – segurança. Geralmente são usados como máquinas de front-end em redes comerciais. Um Loquete típico é um sistema de alta Complexidade com um número máximo de slots, mais uma quantidade de gelos baseados em discos. A maioria dos Loquetes têm algum tipo de Operador Eletrônico (veja pág. 80) bem como gelos padrões.

O Valor Do Lixo...

(Continuação)

Como pegar o lixo? Isto depende da segurança das instalações físicas. Se os PCs estão coletando (lixo) da casa ou apartamento de alguém é apenas uma questão de chegar antes do lixeiro e jogar tudo no carro. Embora muitas empresas tenham cercas ao redor da maioria de seus prédios, algumas vezes (um resultado menor ou igual a 9 numa jogada de 3 dados) possuem lixeiras colocadas do lado de fora para facilitar a coleta.

Se a lixeira estiver dentro de uma área cercada, mas ainda do lado de fora, pode ser necessário um alicate para cortar o arame e um sucesso num teste de Furtividade para entrar na área do lixo. Um método mais simples é vestir-se como o pessoal da limpeza e coletar o lixo normalmente. Afinal de contas, quem iria querer passar por lixeiro?

Se os personagens precisarem do lixo de um escritório em específico, podem muito bem fazer-se contratar como (ou passar por) faxineiros do prédio correto. Isto pode levar uma ou duas semanas, mas deverá gerar dividendos em termos de acesso. Outro truque popular utilizado por pessoas em idade escolar (colegial ou universidade) é contatar a empresa de coleta (de lixo) sobre a campanha do papel, dizendo-se responsáveis pela reciclagem dos papéis de computador. A maioria das grandes empresas cuida bem de sua imagem pública e participarão de bom grado de um projeto tão valioso. Quem estiver realmente interessado na manutenção de seu disfarce organizará uma campanha de papel – mas dará uma olhada nos papéis antes de passá-lo à campanha!

Coletar o lixo de uma área de alta segurança deve por si só ser uma grande aventura.

Auto-Defesa

O GM deve ter em mente que estas técnicas podem também ser utilizadas contra os PCs. Um grupo decidido a queimar notas, destruir arquivos e discos – e que está alerta para disfarces que possam significar “lixeiros” – está menos sujeito a sofrer intromissões em seus próprios sistemas!

Acessórios de Computador

Impressora: Ligada a qualquer computador a impressora pode produzir listagens de qualidade gráfica ou imagens coloridas de qualidade fotográfica. Funcionam com as células de energia do computador. A impressora pesa 2 kg e custa \$100. Cem folhas de papel ou plástico para impressão pesam 250 g e custam \$1.

Scanner: É uma placa sensível à luz que pode ler um documento ou imagem (25 x 38 cm ou menos) para a memória de um computador, ou como imagem gráfica ou como texto. Pode ser dobrado (para ser guardado) num cubo de 2,5 cm de lado; utiliza a unidade de energia do computador. Custa \$40 e pesa 1 kg.

Software para Cyberdeck

Os softwares desenvolvidos para cyberdeck têm um sistema de classificação baseado em sua complexidade do mesmo modo que os programas normais – mas cada programa também tem um Tempo de execução que é expresso em Fases. Desta maneira, um programa com um Tempo de execução igual a 3 necessita de 3 Fases para ser processado. O tempo de execução de cada Fase é determinado pelo tipo de interface neural e pelo Índice de Velocidade do cyberdeck.

Exemplo: Um cyberdeck de Complexidade 3 tem uma Fase básica de 4.000 milissegundos. Se ele tiver um IV igual a 5, sua duração será reduzida para 800 milissegundos. Se ele estivesse rodando com uma Interface Iconográfica, a duração da Fase aumentaria para 1.600 milissegundos. Assim, um programa Destruição (Tempo de execução 4) levaria 6.4 segundos (1.600 milissegundos x 4) para ser executado na configuração acima.

Alguns programas, como os módulos ambientais, não têm Tempo de execução fixo. Nestes casos não será fornecido nenhum Tempo de execução.

Módulos Ambientais

Na maioria dos mundos o fluxo de dados em uma interface neural é precedido por um protocolo padrão (veja coluna lateral pág. 77). O Cyberdeck então passa esta informação ao programa Datalink (esteja ele sendo processado no deck, ou integrado à interface neural), que interpreta os dados como sinais visuais.

Cabe ao GM decidir se existirá uma visão “padrão” que todos terão do ciberespaço, ou se cada usuário tem a liberdade (com auxílio de software adequado) de interpretá-la de forma diferente.

Um Módulo Ambiental (MA) interpreta o fluxo de dados da rede conforme um padrão específico, que normalmente gira em torno de algum tipo de tema. Os MAs são projetados com uma capacidade limitada de auto-programação. Isto permite ao MA adaptar-se totalmente a um determinado usuário.

Decorrido um período de tempo, o MA desenvolve um certo tipo de personalidade, “aprendendo” que tipo de programa o netrunners utiliza em determinadas situações, e, às vezes, pode até fazer sugestões. Depois que um personagem usou o mesmo MA regularmente (pelo menos duas vezes por semana) por três meses, o GM poderá jogar 3 dados em segredos em qualquer situação em que imagine que o personagem precise de uma pista de qualquer tipo. No caso de um resultado menor ou igual a 6, o MA oferecerá algum tipo de sugestão que poderá ajudar o PC. Se o resultado for igual a 17 ou 18, ele dará um mau conselho!

O GM deve usar sua imaginação ao descrever a rede para um jogador. Se o personagem estiver utilizando uma interface Odisséia no Espaço (veja abaixo), o GM não deve dizer apenas: “Muito bem, à sua frente está um computador”. Em vez disto, poderia ver, por exemplo, um navio mercante com uma defesa leve e o casco revestido de ouro! (Naturalmente, o GM deve fornecer o nome real de cada programa visto, caso o jogador lhe peça.) Na maioria das vezes, o tempo na Matriz é a única ação que um netrunners verá durante uma sessão, e assim o GM deve torná-lo bem excitante.

Os MAs reinterpretem o ambiente individualmente para cada decker. Assim, um personagem poderia enxergar um confronto como um magnífico duelo, com uma bola de fogo vindo em sua direção, enquanto outro poderia estar cumprimentando-se pelo belo tiro que seu canhão acertou na nave inimiga! Isto obriga o GM a ser bem rápido se os dois PCs se encontrarem na rede – é um desafio descrever a mesma situação para duas pessoas em dois ambientes diferentes.

Um MA custa \$5.000 e sua Complexidade é 2. A seguir, alguns dos MAs mais populares.

Odisséia no Espaço

O netrunners pluga-se e se encontra nos controles de uma imensa espaçonave. O Ciberespaço é representado pelo vazio entre os planetas. Os nós da rede são exibidos como luas, planetas e sóis – quanto maior o tráfego de dados no nó, maior será o objeto estelar. Ligações entre sistemas são exibidas como rotas através do plotador de navegação hiperespacial. Programas de ataque são enviados como naves de combate, ou as armas da espaçonave disparam contra o alvo. Programas de defesa são representados por caças hostis e forças de defesa interplanetárias. O Gelo Negro (veja pág. 93) é visto como um buraco negro sugando tudo a seu redor... O AM comunica-se diretamente com o usuário como se fosse um computador de bordo. Os dados são representados como imensos monolitos com inscrições rúnicas na superfície planetária. Uma vez que todas as defesas tenham sido vencidas, naves de inspeção podem ser enviadas para examinar a rocha em busca de uma determinada informação. Dinheiro e mercadorias são representados como asteroídes de metais preciosos orbitando em torno do planeta – podem ser colocados nos porões da espaçonave e reposicionados em volta de outros “planetas”.

Picassotron

Esta é uma visão muito estilizada da rede – cheia de paredes coloridas e luzes brilhantes. O netrunners é representado como uma bola colorida brilhante – quanto melhor for o seu equipamento, maior e mais brilhante será a bola (apesar de alguns deckers preferirem serem subestimados e para isto diminuem propositalmente sua aura).

Os nós são exibidos como formas geométricas coloridas – nós de baixo tráfego são monocromáticos, enquanto áreas densamente povoadas são representadas como imensos sólidos poliedros multicoloridos. Ligações entre os nós (se não estiverem camufladas) são visíveis como brilhantes fitas de neon – quanto mais larga a fita, maior o número de vias. Os dados são representados como pequenos cubos com caracteres góticos indicando o seu conteúdo – mercadorias são mostradas como esferas bruxuleantes de metal precioso, com a esfera crescendo à medida que o valor da mercadoria sobe. Programas de ataque são exibidos como explosões incandescentes de laser, e programas de defesa são vistos como paredes sólidas de cromo, de quartzo ou de fogo colorido. O MA é uma pequena pirâmide brilhante que acompanha o decker através da rede.

Retrorock

Esta interface exerce uma grande atração sobre os netrunners com uma queda para a música e um gosto pelo bizarro. O decker é colocado no papel de um cantor/guitarrista de uma banda de rock. Cada programa é chamado por uma canção diferente – quanto maior o volume, melhor o programa e o deck. Os nós do ciberespaço são representados por diferentes clubes e locais de concerto. Os programas de defesa são multidões hostis ou leões-de-chácara nas portas – têm que ser subjugados pela muralha de som que os amplificadores dos netrunners produzem (quanto melhores os programas ofensivos mais altos os amplificadores). Os dados são coletados como fãs que murmuram doces pedaços de informação em seu ouvido, e as mercadorias são recebidas como dinheiro na porta. O MA é o agente dos netrunners e de vez em quando são capazes de opinar sobre que canção vai “fazer sucesso” com a multidão.

Castelo do Perigo

Um MA dos mais populares, o Castelo do Perigo coloca o decker no papel de um cavaleiro medieval em sua jornada através de um castelo infestado por monstros. Cada quarto é um nó diferente, com os corredores entre os quartos representando as ligações. Ligações camufladas são escondidas por portas secretas, e os programas de defesa são monstros. Defesas leves como Senhas (veja pág. 93) são pequenos monstros que podem facilmente ser vencidos como Orcas, enquanto o Gelo Negro pode aparecer como um dragão que cospe fogo ou um demônio mágico! Os programas de ataque são as armas dos cavaleiros desde punhais até machados gigantes e espadas de duas mãos. Os dados são representados por coleções de pergaminhos, enquanto as mercadorias são vistas como ouro, pedras preciosas e jóias. O MA é representado como um pajem

carregando as armas e tesouros do cavaleiro.

Outros Ambientes

A lista que acabamos de ver não é nem de longe completa; outros MAs possíveis são: espionagem (completos com disfarces e capas impermeáveis), militar (comandando exércitos em batalha), mágico (um poderoso mágico com vários feitiços), safári (um caçador procurando animais na selva), hackers (velejando pelo mar de dados e assaltando galeões cheios de tesouros), meca (um gigantesco robô antropomórfico), pornográficos (melhor deixar este por conta da imaginação do mestre) e muitos mais. O GM deverá desenvolver quaisquer MAs adicionais que desejar fornecer como programas padrão.

Programas de Ataque e Defesa

Todos os programas de ataque têm um nível de habilidade básico igual a 12. Este nível pode ser modificado da forma normal (veja pág. 65). Em alguns mundos, a simples posse destes programas é considerada um crime – em outros eles são vendidos abertamente! Se os programas de ataque forem ilegais o GM deverá no mínimo dobrar todos os custos para refletir sua escassez. Forçar os netrunners a negociar no mercado negro toda vez que eles precisarem de uma atualização de software, é uma boa maneira de manter os personagens ocupados – e ajuda a queimar um pouco da gordura de suas contas bancárias!

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

A maioria dos programas – tanto de ataque quanto de defesa – têm um NH pré-definido. Ele representa a capacidade do personagem de “improvisá-los” – só é válido se o personagem possuir uma *Interface Ambiental*! As interfaces Cinematográficas elconográficas não são capazes de transmitir quantidade de informação grande o suficientes para que o netrunner escreva programas de ataque e defesa a partir do nada no espaço de tempo relativamente curto que ele dispõe — o valor *máximo* para o nível de habilidade pré-definido é 13. É simplesmente impossível improvisar programas melhores que isto! Lembre-se que o valor pré-definido de Hacking de computador é igual a Programação de Computadores -4 — o nível de habilidade pré-definido do programa pode ser calculado também desta forma. Esta é uma exceção à regra que proíbe a existência de valores pré-definidos diferentes.

Exemplo: Datamago está examinando um computador que pertence a um governo estrangeiro quando descobre uma carta no correio eletrônico, para ser entregue em seu próprio país. Ela contém instruções para o assassinato de um político famoso. Datamago não acredita ser capaz de apagar ou desviar esta carta sem deixar rastros que apontem em sua direção. Decide então que a única solução é a Destruição do sistema, o que irá lhe dar tempo de (talvez como anônimo) disparar uma investigação governamental antes que a mensagem possa ser lida ou removida. Ele não tem um programa de Destruição à disposição e, por este motivo, terá que fazer um teste de Hacking de Computador -4 (valor pré-definido para um programa destruição) para ver se é capaz de escrevê-lo.

Tentativas Repetidas

Tenha em mente que a maioria dos sistemas é *estúpida*. Por exemplo, se uma defesa não estiver sendo vigiada por um programa Recomposição, o decker poderia tentar várias vezes Corroer o mesmo programa Cão-de-Guarda ou Alarme, sem qualquer punição por suas falhas. Com alguns programas, cada nova tentativa tem cada vez menos possibilidade de funcionar. Mas a maioria dos programas não perceberá que está sendo atacada a menos que sejam monitorados por um outro programa em busca de danos.

Detetive

Pré-definido como Hacking de computador -6

Este programa é utilizado para anular um programa Despistador. Normalmente é chamado por um programa Rastreador se ele (ou o decker) descobrir que está sendo iludindo e despistando-o. Faça uma

Disputa de habilidades entre o Detetive e o Despistador – se o Detetive vencer, o Rastreador poderá continuar servir o objetivo. Se o Detetive perder, ele tentará de novo – mas cada tentativa sucessiva está submetida a um redutor cumulativo igual a -3, à medida que a pista vai se “esfriando”. Tempo de execução 1, Complexidade 2 e o custo \$7.500.

Confusão

Sem valor pré-definido

Este programa envia uma onda de estática através de uma linha de comunicação. Não tem qualquer efeito sobre as máquinas, mas o decker tem que ser bem sucedido num teste de IQ para não ficar mentalmente atordoado por 1D segundos devido à sobrecarga sensorial. Se o usuário tiver um programa Fusível (veja pág. 90), o Confusão terá de vencê-lo numa disputa de habilidade antes de ser capaz de afetar a vítima. Tempo de execução 1, Complexidade 2, Custo \$10.000.

Corrosão

Pré-definido como Hacking de computador -4

O Corrosão altera lentamente a integridade de um programa, dando bastante tempo para o decker se colocar a uma distância segura do sistema que está se fragmentando. Quando o Corrosão é executado, o GM deve fazer uma disputa entre o nível de habilidade do programa que está sendo atacado e o NH do Corrosão. Se o programa vencer, a execução do Corrosão não terá produzido qualquer efeito. Caso contrário, o programa começa a deteriorar – em 1D segundos se destruirá (assumindo-se que o Corrosão não tenha sido detectado pelo programa Recomposição. Tempo 1, Complexidade 2, custo \$12.500.

Destruição

Pré-definido como Hacking de computador -4

Com exceção da destruição do próprio hardware, o programa Destruição é o pior dano que se pode infligir a um sistema. Por ironia, o Destruição é um dos programas mais simples que existe – mas só pode ser executado a partir de uma conta de privilegiada. Sempre que se executa um Destruição num sistema com um rede de segurança (veja pág. 93), tem início uma Disputa de Habilidades entre o Destruição e o Rede de segurança. Se o sistema não tiver um rede de segurança, o GM deverá fazer um teste contra o NH do programa Destruição, submetido a um redutor igual à complexidade do sistema alvo.

Se o Destruição for bem sucedido, o sistema alvo será imediatamente desativado. Todos os usuário serão descontinuados, e quaisquer ligações que estejam passando pelo sistema serão tratadas como se tivessem sido atingidas por um programa Interrupção (pág. 91). Se o Destruição falhar, as tentativas subsequentes estarão submetidas a um redutor igual à -5 e não -3 como seria normal – se não funcionar da primeira vez, tem grande chance de não funcionar nunca mais neste sistema. Tempo de execução 4, Complexidade 2, custo \$5.000.

Fragmentador

Pré-definido como Hacking de computador -4

É utilizado para atravessar um Muralha (veja pág. 93). Faça uma Disputa de Habilidade contra o NH do Muralha – se o Fragmentador vencer, o Muralha será destruído. Pode-se fazer tentativas repetitivas mas estarão submetidas a um redutor igual à -3.. Tempo de execução 1, Complexidade 2, Custo \$5.000.

Disfarce *Pré-definido como Hacking de computador -4*

Este programa é utilizado para alterar a “aparência” do sinal de um netrunner, fazendo com que se pareça com o de um usuário legítimo do nó. Ele não dá acesso a um nó alvo, mas irá iludir qualquer programa Cão-de-Guarda (pág. 93) que esteja protegendo o nó. Faça uma Disputa de Habilidade entre o Cão-de-Guarda e o Disfarce para determinar se ele aceita a conexão como válida.

O programa Disfarce tem que ser preparado especificamente para um dado sistema, o que significa que serão necessárias informações sobre o mesmo. O GM decide qual a quantidade de informação requerida. Se a “adaptação” tiver que ser feita online, o decker terá que fazer um Reconhecimento bem sucedido do Cão-de-Guarda que deve ser tapeado, e depois fazer um teste contra a Hacking de computador com um redutor igual à -1 o que leva 2 fases. Um programa Disfarce pode enganar qualquer quantidade de Cães-de-Guarda, se tiver de antemão os dados necessários.

Este programa tem um tempo de execução igual a 1, mas tem que ser ativado antes de ser conectado ao nó cujo Cão-de-Guarda deve ser logrado. Complexidade 2, custo \$2.000.

Apagador *Pré-definido como Hacking de computador -4*

A maioria dos sistemas mantém um registro de quando um usuário entrou no sistema e o que fez durante o tempo que esteve conectado. Sistemas realmente paranóicos imprimem estes registros numa hardcopy à medida que eles vão sendo logados – não existe muito o que fazer além de enviar um grupo de assalto até a sala do computador para destruir a evidência! A maioria dos sistemas, no entanto se satisfaz apenas com um registro em disco das entradas e saídas.

Pode ser utilizado para mover os indícios de um login específico, a abertura de um banco de dados ou de execução de um programa. O GM faz o teste mas não informa o resultado ao personagem! (Uma falha indica que o intruso *acredita* ter Apagado todos os vestígios de sua visita, mas na realidade eles esqueceram algumas “pegadas” sem apagar.) Apenas no caso de uma falha crítica ou de um sucesso decisivo é que o hacker será informado se foi bem sucedido ou não.

O nível de habilidade do Apagador está submetido a um redutor igual à Complexidade do computador alvo. Tempo de execução 1, Complexidade 2, custo \$8.000.

Linha-Reta *Sem Valor Pré-definido*

Este é o programa mais temido em toda a rede. Existe uma grande quantidade de histórias de horror a respeito de netrunner que se enroscaram com o sistema ou decker errado – a história normalmente termina com os olhos das vítimas explodindo devido ao calor emanado do seu cérebro ao ser derretido.

Este programa é utilizado principalmente por sistemas de computadores de grande porte – a maioria dos cyberdecks não tem uma capacidade de processamento para suportá-lo-lo, mesmo que conseguissem localizá-lo. O Linha-Reta é projetado para desconectar os hackers – para sempre. Existem diversas maneiras de se matar um netrunner plugado. O método mais comum, no entanto, é aquele do qual o programa deriva seu nome – ele simplesmente força o achatamento das curvas do Eletroencefalograma do decker. Outras versões forçam a passagem de uma onda de sobretensão pelo cyberdeck do openete indo atingir diretamente sua interface neural. Em qualquer um dos lados, a última sofre 3D de dano por fase (DP e RD não oferecem nenhuma proteção neste caso) do computador onde está sendo executado o Linha-Reta (supondo que se faça o teste habilidade, ele deverá ser feito para cada Fase).

Alguns Linhas-Retas mais exóticos não matam. Uma versão provoca uma grande confusão dentro do sistema elétrico do cérebro, levando o netrunner a adquirir a desvantagem da Epilepsia (o hacker pode não descobrir que tem Epilepsia até muito mais

tarde!). Outra versão reprograma o netrunner, através da hipnose, substituindo sua personalidade normal pela de um Fantascomp (veja pág. 56). Nos dois casos, o programa Linha-reta precisa ser processado três vezes seguidas antes de ser desconectado – depois disso o netrunner torna-se incapaz de desligar o plugue até que o Linha-Reta o permita.

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

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

Programas Linha-Reta quase sempre são ilegais, e muitos cartuchos de ROM são projetados para se auto-destruir depois de algumas execuções. Tempo de execução 1, Complexidade 4, custo \$1.000.000 ou mais, Classe de Legalidade 1.

Fusível *Sem Valor Pré-definido*

Alguns netrunners mais paranóicos começaram a empregar fusíveis em seus jogos de ferramentas de cyberdecks. Um programa Fusível fica escondido até localizar qualquer coisa que se pareça com um programa Linha-Reta percorrendo a interface neural. Quando isto acontece ele imediatamente desliga o usuário da rede.

Um fusível pode salvar a vida de um netrunner. Existem, no entanto, vários problemas. Em primeiro lugar, alguns programas (incluindo alguns gelos mais sofisticados) enviam às vezes, no início da transmissão, um sinal inofensivo disfarçado para parecer um Linha-Reta (veja Blefe, pág. 93). Este sinal pode ser filtrado se o programa Reconhecimento (ou o netrunner) reconhecerem o sinal como falso, mas, de qualquer modo irá disparar muitos fusíveis. Em segundo lugar, o desligamento repentino de uma interface neural é muito desnortiante e faz com que o decker fique atordoado por 3D segundos. E, em terceiro lugar, ocupa um slot muito valioso.

Se houver um Fusível online, o mestre deverá fazer uma disputa rápida de habilidade sempre que surgir um programa Linha-Reta (ou um Blefe adequado). Se o Fusível vencer, ele desconectará imediatamente o usuário do sistema evitando que sofra algum dano. Se perder, o Fusível chegará atrasado uma fase para cada ponto na margem pela qual perdeu. Uma falha crítica significa que o fusível falhou e seu usuário recebe o dano total (e provavelmente uma morte horrível). Tempo de execução 1, Complexidade 2, e custo \$20.000.

Fura-gelo *Sem Valor Pré-definido*

Esta é a arma de ataque universal. Pode agir como um programa quebra-gelo (Detetive, Corrosão, Fragmentador, Disfarce, Silenciador, Chave-mestra II e Aurélio). O Fura-gelo é a ferramenta preferida do Decker sofisticado, mas exige um equipamento caro para ser processado. Tempo de execução 2, Complexidade 4 e Custo \$250.000.

Loop *Pré-definido como Programação de Computadores -2*

Ocupa tempo de processamento do computador alvo para torná-lo menos resistente a outros ataques. Os programas Loop geralmente colocam o processador em um loop infinito de algum tipo – por exemplo: calcular o valor de Pi até a última casa decimal. Um Loop bem sucedido reduz o nível de habilidade do sistema alvo em 2. A única defesa contra um programa destes é um programa Fuga (pág. 92). Tempo de execução 1, Complexidade 2, custo \$4.000.

Desorientador *Pré-definido como Hacking de computador -4*

Sua utilidade é tirar um Rastreador (veja pág. 92) de sua trajetória. Se o seguidor não tiver um Detetive (veja, pág. 90) não tem a menor possibilidade de seguir uma trilha obliterada pelo Desorientador. Tempo de execução e Complexidade 2, custo \$17.500.

Monitor

Pré-definido como Programação de computadores -3

Este programa é usado a partir do momento que o hacker está dentro do sistema. Se ele for um usuário privilegiado, poderá monitorar as ações de qualquer usuário nesse sistema com um sucesso num teste de Monitor. Tempo de execução e Complexidade iguais a 2 e custa \$ 25.000.

Privilegio

Pré-definido como Hacking de computador -4

É executado por uma conta de usuário normal de um sistema. Se tiver sucesso, a conta passará a ser privilegiada. O teste de habilidade de um programa Privilegio está submetido a um redutor igual à Complexidade do sistema alvo – os melhores sistemas operacionais são projetados para evitar que qualquer usuário faça isto! Tempo de execução e Complexidade 2, custo \$20.000. Programas Privilegio são muito comuns em decks sequenciais (veja coluna lateral pág. 84).

Reconhecimento

Pré-definido como Hacking de computador -3

Serve para localizar programas defensivos num sistema, tanto do tipo gelo como de “contra-ataque” como o Laço. Quando um netrunner encontrar um sistema pela primeira vez, o GM deverá fazer um teste de Reconhecimento para cada programa gelo que protege o nó. Um sucesso indica que o netrunner “reconhece” o gelo. Se ele não tiver um programa Recon, o GM fará um teste de Hacking de computador -3 para cada gelo, para ver se o personagem o detecta.

Se o sistema alvo estiver rodando um programa Desinformação (veja pág. 93), o GM deverá testar contra ele toda vez que o Reconhecimento não conseguir detectar um gelo. No caso de sucesso, o Reconhecimento fornecerá as informações falsas ao personagem. O Reconhecimento também pode ser usado contra os programas Blefe (veja pág. 93) – um sucesso no teste revela que o Blefe é uma farsa.

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

O Reconhecimento tem um tempo de execução igual a 1, uma Complexidade igual a 2 e custa \$7.500.

Interrupção

Pré-definido como Hacking de computador -6

O programa Interrupção corta o acesso de outro netrunner à rede desligando temporariamente suas linhas de comunicação. A imagem gerada por uma interface neural está constantemente sendo reforçada e atualizada pelo fluxo de dados que chega. Se este fluxo for interrompido, mesmo que por uma fração de segundo, a representação será interrompida e o decker desconectado.

Se o alvo não estiver rodando um programa Escudo (veja pág. 91), a única coisa necessária para desligar sua conexão é um sucesso num teste de habilidade. (Se o cyberdeck na defensiva for suficientemente rápido, conseguirá ver a tentativa de Interrupção iniciando-se na Fase 1 de sua execução, e será capaz de levantar um Escudo na Fase 2, já que o Tempo de execução do Escudo é 1 contra 2 do Interrupção). Se um Escudo sendo executado, faça uma Disputa de Habilidades entre os dois programas. Se o Interrupção perder, o usuário poderá tentar executá-lo novamente, mas cada nova tentativa sucessiva estará submetida a um redutor igual a -3.

Tempo de execução 3, Complexidade 2 e custo \$15.000.

Silenciador

Pré-definido como Hacking de computador -4

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. Um sucesso crítico silencia o Alarme sem danos “visíveis”. Uma falha crítica resulta no disparo do Alarme! Tempo de execução 1, Complexidade 2 e custo \$10.000.

Escudo

Pré-definido como Operação de Cyberdeck -5

É utilizado como defesa contra a tentativa de Interrupção (veja pág. 91 para maiores informações). Tempo de execução 1, Complexidade 2 e custo \$12.000.

Laço

Pré-definido como Hacking de computador -5

Um programa Laço é utilizado para prender um corre-rede em um lugar determinado por um certo período de tempo. Atira-se o Laço em um decker. Se ele se mover antes de ser atingido, não pode ser perseguido. Caso contrário, terá que vencer uma Disputa Rápida entre o seu NH em Hacking de Computador contra o NH do Laço – para poder se deslocar novamente. A vítima poderá tentar se libertar novamente, em todas as fases depois da primeira e seus testes receberão um bônus cumulativo igual a +1 (o Laço deteriora). O fato de estar imobilizado não impede que o netrunner utilize seus próprios programas, e nem que ele se desplugue.

Tempo de execução 1, Complexidade 2 custo \$12.500.

Furtividade

Pré-definido como Operação de Cyberdeck -5

Os hackers utilizam o programa Furtividade para se manterem invisíveis enquanto se movimentam pela rede. Normalmente não é necessário fazer nenhum teste para enxergar um outro netrunner. No entanto, se o alvo estiver executando o Furtividade, não será visto a menos que esteja no mesmo nó ou ponto que o observador. O GM faz secretamente uma Disputa Rápida entre o NH de Operação de Cyberdeck a -3 e o NH do Furtividade.

Toda vez que o preço do Furtividade dobrar um redutor cumulativo igual a -1 ser aplicado ao NH em Operação de Cyberdeck, até um máximo de -9. O Furtividade tem Complexidade 2, Tempo de execução 1 e custo \$10.000.

Sucesso

Pré-definido como Hacking de computador -4

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.

Por exemplo, o Reconhecimento de um netrunner pode tê-lo informado que um Cão-de-Guarda está preparado para ativar um Interrupção se um Rastreador o informar que ele está vindo de qualquer nó exceto o (nó) “Alfa”. O netrunner deste caso não possui um programa Disfarce e não quer se arriscar; então, tem que começar por destruir o programa Rastreador (provavelmente utilizando um programa Corrosão). Depois de destruir o Rastreador, ele fica com o problema do Cão-de-Guarda, que está esperando uma informação do Rastreador. O decker dispara o programa Sucesso, que simulará a resposta correta.

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

Um programa Sucesso tem Complexidade 3, Tempo de execução 1 e custa \$12.500.

Chave-mestra **Pré-definido como Hacking de computador -5 ou Programação de Computadores -3**

Um Chave-mestra irá “abrir” um Datalock (faça uma Disputa de Habilidades), e permitir o acesso às informações sob proteção. Um programa Chave-mestra utiliza algoritmos sofisticados (e complicados) de criptografia. Existe em duas versões. O Chave-mestra-I cujo Nível de Habilidade pré-definido é igual a 10 ao invés de 12. Tempo de execução 5, Complexidade 2 e um custo de \$25.000. O maior nível de habilidade possível nesta versão é 14.

O Chave-mestra-II é mais complexo e tem o Nível de Habilidade pré-definido igual a 12, Tempo de execução igual a 8, Complexidade 3 e custo de \$150.000. Esta versão não tem um limite para o Nível de Habilidade.

Rastreador **Pré-definido como Operação de Cyberdeck -3**

Um programa Rastreador pode seguir a pista eletrônica deixada por outro netrunner – siga a trilha e o Rastreador conseguirá localizar a linha de comunicação do decker. Com esta informação é possível obter o nome e endereço do proprietário. (veja coluna lateral pág. 80).

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. Este teste será submetido a um redutor igual a -1 para cada salto de distância da vítima (a critério do GM). Dessa maneira, fica muito difícil perseguir alguém com um cyberdeck muito mais rápido. Se o decker em fuga executar um Despiador ou um Muralha, o perseguidor terá que parar e se ocupar deles antes de continuar (utilizando o Detetive e o Fragmentador, respectivamente).

Se o Rastreador falhar num teste, ele perderá a pista do intruso a menos que ainda esteja perto o suficiente para ser “visto” na rede (isto é: um salto por Nível de Complexidade da máquina perseguidora).

Se o intruso ao invés de sair do sistema e “fugir”, permanecer conectado a ele, o Rastreador não lhe causará qualquer mal, voltará exatamente pelo caminho que percorreu a uma velocidade de um salto por fase. Se falhar num teste, o programa poderá tentar de novo, logo a seguir, com um redutor cumulativo igual a -1. Somente os piores Rastreadores não serão capazes de seguir a pista de uma linha ativa.

Exemplo: Uma Mega-corporação executa um programa Rastreador com NH igual a 14 para tentar encontrar um netrunner bisbilhotando

Programas Gelo

Por definição, estes programas são defensivos. Além disto, raramente eles têm um Nível de Habilidade pré-definido ou um Tempo de execução – ou estão em execução, ou não estão. Programas de defesa normalmente são legais, apesar de o Gelo Negro e o Despiador serem algumas vezes regulamentados.

A defesa mais mortal é um decker humano “esquentado”. Quanto mais protegido um sistema, maiores as chances de os netrunners estarem em sua busca. Para cada sistema, o GM deve decidir quais operadores humanos estarão disponíveis, sua qualidade, quanto tempo demoram para entrar online ao serem chamados, e que eventos os colocam em operação.

Alguns gelos podem ser usados em um duelo ciberespacial – por exemplo: um netrunner desesperado pode utilizar um programa Senha para bloquear o acesso a um sistema que acabou de entrar no ar e atrasar um perseguidor. Se o netrunner não tiver seu programa conectado o slot, poderá tentar fazer alguns testes pelo valor pré-definido.

Alarme **Sem Valor Pré-definido**

Um Alarme é montado para ativar um determinado programa ou dispositivo de alarme (um sino, bips na console do operador, etc.) quando é feita uma tentativa de acesso não-autorizado ao sistema.

em seu computador contábil. Infelizmente para eles, o deck do hacker é extremamente rápido – coloca-se a três saltos de distância do sistema antes mesmo de o Rastreador ser executado. Como ele está 3 saltos à frente, o Rastreador fará o seu teste contra um NH efetivo igual a 11, para ver se é capaz de segui-lo em sua primeira salto.

Se o decker parar de se deslocar depois de 3 saltos, o Rastreador terá que testar contra 12 no segundo nó e contra 13 no terceiro.

Tempo de execução 1, Complexidade 2 e custo \$20.000.

Transferência **Pré-definido como Hacking de computador -6**

Este é o programa usado para movimentar bens (dinheiro ou produtos) de um nó para outro (veja pág. 80). Não tem inteligência própria – tem que ser instruído exatamente sobre quais saltos fazer e quais senhas utilizar (ou programas a executar) para fazer uma transferência com segurança. Se um Transferência abortar por uma razão qualquer antes de alcançar seu destino (por exemplo uma ligação está fora de uso, ou se depara com um gelo inesperado), a mercadoria efetivamente “desaparecerá” por 1D dias enquanto seu proprietário verdadeiro resolve a situação.

Quando um programa de Transferência é executado, o GM faz um teste contra o seu nível de habilidade. Um sucesso indica que ele acompanhou as instruções recebidas. Uma falha indica que algo saiu errado.

Um Transferência tem Tempo de execução 1 (mais o tempo necessário para alcançar o seu destino), Complexidade 2 e custo de \$25.000.

Aurélio **Pré-definido como Hacking de computador -5**

Este é o quebra-gelo padrão contra programas do tipo Senha (veja pág. 93). Age como um hacker de “força bruta” extremamente rápido. O ataque é resolvido com uma disputa de Habilidade entre o Aurélio e o programa Senha. O Aurélio fica submetido a um redutor igual a -5 no caso de um sistema com Segurança, e não é capaz de qualquer ação contra um Datalock.

No caso de uma falha, o hacker poderá voltar a tentar novamente, agora com um redutor igual a -3. Alguns programas Senha disparam alarmes depois de uma tentativa mal sucedida, enquanto que outros permitirão um número ilimitado de tentativas.

Tempo de execução 2, Complexidade 2 e custo \$ 5.000.

Veja também Reconhecimento (pág. 91) e Silenciador (pág. 91).

Os Alarmes são executados (ou melhor, ligados) quando o sistema é inicializado. Leva uma Fase para um Alarme disparar. Sua Complexidade é 2, e o custo, \$10.000.

Fuga **Sem Valor Pré-definido**

Protege contra loops infinitos causados por um programa Loop (veja pág. 90). O GM deve fazer uma Disputa Rápida entre o Loop e o Fuga. O Fuga é executado durante a inicialização do sistema. Tempo de execução 1, Complexidade 2, custo \$15.000.

Gelo Negro **Sem Valor Pré-definido**

É uma versão defensiva do Linha-Reta (pág. 90). É disparado por um Alarme (pág. 92), e sua utilização por pessoas físicas quase sempre é ilegal; grandes empresas e pessoas influentes podem utilizá-lo impunemente. Tempo de execução 1, Complexidade 4 e custo \$200.000.

Blefe **Sem Valor Pré-definido**

É utilizado para “simular” um gelo e fazer com que o sistema aparente ter uma defesa melhor do que a que ele realmente tem. Cada programa Blefe ativo pode simular um tipo de gelo. Veja *Reconhecimento*, pág. 91, para maiores informações. Sua Complexidade é 1, está sempre em execução e custa \$1.000.

Camuflagem

Sem Valor Pré-definido

É usado para disfarçar uma conexão – mantém-se invisível a menos que alguém procure especificamente pela conexão oculta (ou seja, uma pesquisa aleatória da rede nunca irá encontrá-la). Se alguém tentar encontrar a conexão, o GM deverá fazer uma Disputa Rápida entre o programa Camuflagem e o NH de Hacking de computador ou Operação de Cyberdeck do netrunner. Cada tentativa sucessiva de busca pelo mesmo usuário utilizando o mesmo equipamento estará submetida a um redutor cumulativo igual a -1. Se o corredor melhorar seu deck ou seu nível de habilidade, poderá voltar a tentar sem penalidade.

Muralha Pré-definido como Operação de Cyberdeck -3

Um Muralha é uma “parede” de estática sensorial criada para bloquear temporariamente um sinal viajando por uma linha de comunicações. Se houver mais de uma trilha ligando o ponto A ao ponto B, um único Muralha bloqueará apenas uma delas.

Um Muralha é destruído por um programa Desintegrador, ou, se deterior naturalmente fepeis de 10 segundos. Tempo de execução 2, Complexidade 2 e custo \$10.000.

Datalock

Pré-definido como Programação de computadores -4

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

O proprietário pode optar por seu o datalock parte integrante do banco de dados. Neste caso, um ataque que o destrua, ou mesmo uma tentativa desligá-lo por parte de um usuário privilegiado, apagará o banco de dados!

Complexidade 2 e custo de \$20.000.

Desinformação

Sem Valor Pré-definido

É utilizado para fornecer informações falsas a um programa Reconhecimento. O GM deverá fazer um teste contra o NH deste programa toda vez que um programa Reconhecimento (veja pág. 91) deixar de localizar um programa gelo. No caso de um sucesso, o programa fornecerá informações falsas ao personagem. O Desinformação não tem Tempo de execução do computador; entra em operação durante a inicialização. Tem Complexidade 2 e custa \$15.000.

Máscara

Sem Valor Pré-definido

Um programa Máscara é utilizado para “embaçar” a aparência das defesas de um sistema. Ele aplica um redutor em todas as tentativas do Reconhecimento; o Máscarapode encobrir algumas defesas enquanto deixa outras deliberadamente visíveis. Cada vez que seu preço dobra um novo redutor cumulativo igual a -1 no teste do Reconhecimento até um máximo de -6 (por \$320.000). Sua complexidade é 2 e custa \$20.000.

Senha

Pré-definido como Programação de Computadores -2

Trata-se de um dos mecanismos mais simples contra acesso não autorizado a um sistema. Além de obter as senhas através de roubo ou de engenharia social (veja pág. 70), um programa Aurélio (veja

pág. 92) 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. É um programa de Complexidade 1, custando \$100.

Alguns Senhas emitem uma “prompt”, desafiando o usuário a responder. Estes programas não podem ser Mascara(dos). Outros Senhas normalmente ficam imóveis até obterem a resposta correta; estes podem ser Mascara(dos).

Observe que um Senha não precisa necessariamente receber uma entrada digitada. Pode aceitar como válidas as entradas qualquer periférico ou sensor (como os das pág. 53-54).

Recomposição

Sem Valor Pré-definido

Um programa Recomposição monitora constantemente o status 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 default é alfabético através da lista de programas, mas o OpSis 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 Corrosão 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 não está errado e entrará em ação.

É capaz de reconstruir o programa a partir da ROM, se estiver disponível; isto leva 1 Fase para Complexidade 1, 2 para Complexidade 2, e assim sucessivamente. Se o programa corrompido estiver em disco, ele emitirá um sinal para um operador humano instalar um backup offline (presumivelmente não corrompido), e provavelmente desligará o sistema até que ele seja reinicializado. O Recomposição pode também ativar outros programas (como o Alarme) ao mesmo tempo em que inicia o conserto. Tempo de execução 1, Complexidade 2 e custo \$30.000.

Para segurança absoluta contra o Corrosão são necessários dois programas Recomposição – eles cuidam um do outro!

Rede de segurança

Sem Valor Pré-definido

O Rede de segurança age como um protetor contra falhas do sistema. Por exemplo, sempre que um comando for emitido para reinicializar o sistema, ele verificará se há algo de estranho com a instrução – analisando os registros internos para se certificar de que o sistema é reinicializado a esta hora, se o usuário já fez isto antes, etc. Se existir qualquer dúvida quanto a validade da solicitação, o Rede de segurança aborta a operação e envia uma mensagem ao OpSis informando a tentativa. Veja Destruição (pág. 89) para mais informações.

Um Rede de segurança é chamado automaticamente durante a inicialização do sistema. Sua Complexidade é 2, e seu custo é de \$20.000.

Cão-de-Guarda

Sem Valor Pré-definido

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 um outro programa é de apenas uma Fase (mais o Tempo de execução do programa chamado). Tem Complexidade 2 e custa \$20.000.

Descrição dos Sistemas

Você encontrará a seguir uma descrição de uma pequena parte da rede. Poderia estar localizada em qualquer lugar do mundo – mas o número de transferências entre #106 e o KarNet terá que ser ajustado para a verdadeira distância a Berlim.

#101 É o nó base para o cálculo das distâncias. É um cyberdeck de Complexidade 2 com uma linha de comunicação. Quando não está sendo utilizado não fica conectado à rede de modo a impossibilitar tentativas de intromissão são impossíveis.

#102 Neste nó está a GloCom uma empresa comercial de tamanho médio que opera um microframe de Complexidade 4 com uma Fase de 2.000 milissegundos. A GloCom possui diversas contas de demonstração, de forma que sua segurança não é muito grande. Tem quatro slots padrão onde são executados o Senha-15, o Datalock-14, o Recomposição-13 e o Rede de segurança-13.

Toda vez que uma conexão é feita o programa Senha é invocado. O Datalock é utilizado para proteger o arquivo de usuários que tem a lista criptografada das senhas. Quem conseguir acesso a este banco de dados pode teoricamente decodificá-lo, e ter assim a lista de todas as contas. Existe também uma versão do Alarme-12 em execução a partir de um disco. No momento em que o programa Recomposição localiza alguém tentando entrar no sistema, dispara o Alarme. O Alarme simplesmente toca uma campainha estridente na console principal do sistema, a qual tem operadores 24 horas por dia.

#103 Este é Datalock, um depósito de dados pouco visível. É rodado em um mainframe de Complexidade 5 modificado para ter 10 slots em lugar dos 5 padrões, e teve sua velocidade de processamento aumentada em 25%, o que lhe deu uma duração de Fase de 750 milissegundos. Os seguintes programas estão conectados aos slots: Alarme-13, Fuga-12, Camuflagem-13, Datalock-18, Disfarce-13, Senha-17, Recomposição-13, Rastreador-14 e Cão-de-Guarda-15.

Defesas do sistema: As ligações que entram são todas Camufladas – o pessoal que utiliza o Datalock *sabe* como localizá-las; os “passeios” casuais são desencorajados. O sistema também executa o Máscarapara esconder suas defesas. O Cão-de-Guarda observa todas as conexões e vigia as tentativas de interrupção. Se, não conseguir fazer um login satisfatório nos primeiros 10 segundos da conexão, o programa Interrupção é disparado e corta a linha. Se o Interrupção não for bem sucedido, ele dispara um Alarme que alerta um operador humano, e ativa o Rastreador.

O programa Senha avisa ao Cão-de-Guarda se o login foi bem sucedido – se o Senha tiver sido Corroído ou desmobilizado de alguma outra maneira, não irá enviar a mensagem de login bem sucedida para o Cão-de-Guarda, o que causará a ativação do Interrupção.

Todos os bancos de dados são protegidos pelo Datalock seu conteúdo criptografado (v. pág. 63) antes de ser guardado. Se o programa Recomposição perceber que um Datalock está sendo corrompido, ele executará imediatamente o Interrupção e disparará um Alarme. Se o Interrupção não for bem sucedido, ele executará o Rastreador e começa a levantar Muralhas a partir do disco (e não em cartuchos de ROM, de forma que seu Tempo de execução é 4) na frente do intruso ele continuará ativando um Muralha e um Interrupção a cada Fase até que a conexão seja desfeita (ou algo aconteça ao Cão-de-Guarda...).

Se o Recomposição localizar alguém mexendo com o Cão-de-Guarda, ele iniciará imediatamente a rotina de execução do Muralha e Interrupção, mas não para até que o operador humano lhe ordene.

Além da senha inicial de entrada, cada área de dados é protegida por um programa Senha secundário que também terá que ser vencido. As informações armazenadas no sistema são deixadas nas mãos do GM, mas provavelmente serão de boa qualidade.

#104 Este é um sistema BBS público operado pela Sociedade para a Anarquia Criativa. Tem somente uma linha de entrada (que estará ocupada se o resultado de uma jogada de 3 dados for menor ou igual a 13) e não tem qualquer segurança a não ser de um Senha-12 padrão. Além das numerosas discussões existentes, é um ponto popular entre os netrunner para postar sua correspondência. Naturalmente ninguém que tenha um mínimo de bom senso iria deixar qualquer coisa valiosa neste ponto, mas é um excelente local para combinar futuros encontros. Tem uma Fase de 8.000 mseg.

#105 Este é o minicomputador que faz as operações da Tampa Ltda. (uma empresa que produz tampas para tubos de pasta de dentes). A empresa emprega 23 pessoas e no ano passado vendeu \$1,8 milhões. O sistema tem uma Fase de 4.000 mseg, e tem os seguintes programas conectados em seus slots: Senha-15, Alarme-12 e Blefe-12 (tem a aparência de um Gelo Negro).

O Alarme está projetado para disparar depois de três tentativas mal sucedidas de enganar o programa Senha, ou uma tentativa de vencer o Blefe, que está se fazendo passar por um Gelo Negro (todos os usuários legítimos sabem como ignorar o gelo...). O Alarme toca na console do operador, que só está presente durante o horário comercial.

Esta parte da rede é, na realidade, ela própria uma mini rede. O #107 não pode ser “visto” a não ser do #106, e nem mesmo dali, se o caminho para Berlim for muito longo. O resto da rede não pode ser visto exceto por alguém que esteja no #107 e possua uma senha válida para uma das linhas de discagem de fora.

Com exceção do gateway #106, supõe-se que nenhum sistema da KarNet deva aceitar qualquer chamada de fora. Existe apenas uma exceção: veja #109.

#106 este é o gateway para o KarNet (a rede interna de uma grande empresa montadora de automóveis alemã). É capaz de suportar até 8 usuários simultaneamente e opera o Senha-16.

#107 Esta conexão permite aos engenheiros e concessionários da KarNet conectarem-se ao escritório central e utilizar os recursos de processamento lá existentes, e assegura que as transmissões são seguras. O sistema Loquete é um microframe de Complexidade 4 com a capacidade de processamento aumentada em 25% para uma Fase de 1.500 milissegundos. Além disto possui 8 slots em lugar dos 4 normais.

Os programas conectados aos slots incluem: Senha-18, Rastreador-15, Detetive-14, Desinformação-16, Cão-de-Guarda-15, Laço-13 e Alarme-14.

O sistema é projetado com dois níveis de segurança de Senhas. O primeiro Senha é ativado quando se realiza uma conexão. Se ela foi realizada com sucesso (através de uma senha válida ou de um Aurélio bem sucedido) o usuário é confrontado com o OpSis Enlatado (veja pág. 80) que faz perguntas a partir de um banco de dados (protegido por um Tranca-Dados-13 executado a partir de disco). Então, antes que uma conexão de saída possa ser estabelecida com a rede, outro Senha tem que ser enfrentado.

O Cão-de-Guarda observa todas as conexões, e o programa Desinformação está constantemente ativo. Se ambos os Senhas foram enganados (quer por um Aurélio mal-sucedido ou por uma falha no teste de Hacking de computador) ele tentará Laçar o intruso enquanto faz soar um Alarme no console principal (que tem operadores 24 horas por dia). Depois de lançar o Laço, o Cão-de-Guarda executa um Rastreador (utilizando um Detetive, se necessário).

O programa Recomposição executará o Laço e o Alarme caso localize qualquer tentativa de destruir os programas do sistema.

#108 Este sistema mantém os registros dos mais de 5.000 empregados que trabalham para a Karwerks. Os administradores do sistema contam com o Loquete (#107) para proteger a rede contra usuários não autorizados – os únicos programas

conectados em slots são o Senha-14 e o Recomposição-12. O sistema tem uma duração de Fase de 2.000 mseg.

Este é o sistema que processa todas as funções de folha de pagamento e de férias – não prepara os cheques mas reporta as horas trabalhadas para o sistema #111, que processa toda a contabilidade. Também mantém todos os registros de pessoal – incluindo solicitações de emprego, resultado de entrevistas, dados históricos de desempenho e de salário, etc.

#109 Esta é a ligação privada da KarNet com o elo superior de satélite. Permite um acesso rápido a todos os outros sistemas da KarNet espalhados pelo mundo. É utilizada principalmente pelo departamento de Pesquisa e Desenvolvimento a partir do sistema #110. Tem sempre em execução um Rastreador-12 e um Alarme-13. Todas as ligações são Rastreadas. Qualquer conexão feita de uma máquina que não seja a #110 é confrontada com um pequeno banco de dados de um usuário privilegiado em outras máquinas. Se a conta não pertencer a um usuário privilegiado válido, soará um Alarme na console do sistema. O fato deste sistema aceitar chamadas que entram, é uma imensa porta para a KarNet.

#110 Todo o processamento relacionado com a área de pesquisa e desenvolvimento da Karwerks é realizado neste mainframe. Tem uma Fase de 1.000 milissegundos. Da mesma maneira que o #108, não conta muito com sua própria segurança – os OpSis confiam muito no Loquete.

Este sistema processa os programas Senha-13, dois Recomposição-13 (vigilando-se mutuamente além do próprio sistema) e um Alarme-14. Além destes, tem um Datalock-14 residente em disco utilizado para proteger todos os dados. Se qualquer um dos programas Recomposição localizar qualquer tentativa de intrusão no sistema, soam o Alarme na console do sistema.

#111 Este é o principal computador financeiro da Karwerks. Contém todos os dados de Fornecedores e Clientes, além de informações de faturamento, dados sobre cheques e tudo o mais que se relacione com a contabilidade. As ligações vindas de fora são muito raras – por isso o sistema possui apenas duas linhas de comunicação. A Fase do sistema é de 2.000 milissegundos.

A segurança do sistema é baseada em localizar usuários não autorizados e em chamar os humanos. Processa o Senha-14, Rastreador-13, Detetive-13 e Alarme-13. Todas as ligações são automaticamente rastreadas – qualquer chamada que não seja originária de uma conta de usuário privilegiado na máquina #108 dispara o Alarme.

Exemplo de Netrunning

Toninho Malvadeza, nosso intrépido hacker, foi contratado para fazer uma incursão na KarNet – seu objetivo era obter o nome do pesquisador chefe do projeto do novo Boxon 2000.

Está equipado com um cyberdeck Maxis-3 (Complexidade 3, IV 4, Fase de 1.000 mseg., dois slots extras) onde rodam um Privilégio-14, Reconhecimento-15, Corrosão-13 e Silenciador-13. Suas perícias são: Hacking de computador-14, Programação de Computador-13 e Operação de Cyberdeck-13. O fixer que contratou Toninho informou-o do número do nó (#106) do Gateway da KarNet – e também avisou-o da existência de um Loquete no outro lado. Até hoje, ninguém conseguiu passar deste ponto!

Toninho pluga-se no nó #101 e dá uma olhada. Pode ver #102, #104 e #105. (Uma vez que não está procurando por ele, o #103 (Datalock) será invisível graças à sua Camuflagem.) Também vê o sistema Gateway #106, e envia seu Reconhecimento para uma verificação. O GM faz um teste de Habilidade em segredo para ver se o Reconhecimento-15 é capaz de reconhecer o gelo do sistema (apenas um programa Senha) – o Reconhecimento é bem sucedido. Ele informa ao jogador que tudo que viu foi um programa Senha. Uma vez que não existem Cães-de-Guarda, um programa Disfarce é inútil (não afeta o Senha). Ele tanto pode tentar com o valor pré-definido no Aurélio ou tentar Corroer o programa Senha. Escolhe a última opção.

Realiza-se uma Disputa Rápida acontece entre o GM (Senha-16) e Toninho (Corrosão-13). O GM tira um 14, o que significa um sucesso com uma margem igual a 2; Toninho obtém um 10, sucesso com uma margem igual 3. O Senha se deteriora, deixando o sistema desprotegido, e Toninho passa tranquilamente pelo gateway.

Já que este sistema é meramente um condutor de dados, Toninho não pode fazer muita coisa por aqui além de passar. Tenta um programa Privilégio para obter um código de acesso melhorado, mas não há nada a ser feito aqui. Neste ponto ele não está perto o bastante de Berlim (provavelmente) para ver qualquer coisa – apenas um seção estreita e desinteressante do ciberespaço se estendendo à distância. À medida que se aproxima de #107 (o Loquete), começa a distinguir detalhes. Envia o Reconhecimento para explorar.

O Reconhecimento tem uma oportunidade de detectar o Senha, o Cão-de-Guarda, o Recomposição, o Desinformação e o Alarme. Detecta todos exceto o Desinformação. O GM obtém um sucesso no teste de habilidade do Desinformação-16, e decide que

o programa Reconhecimento de Toninho informou-o da existência de um Gelo Negro adiante. Toninho salta para mais perto, e o GM começa a controlar o tempo, observando que o Recomposição verifica os programas na seguinte ordem, 1 por fase: Cão-de-Guarda, Detetive, Desinformação, Senha, Rastreador, Laço e Alarme. No momento está verificando o Rastreador.

Neste ponto o GM deveria permitir que Toninho soubesse que sua Fase é mais rápida do que a do Loquete – mas não precisa informá-lo o quanto é mais rápida!

0.0 seg: Toninho encontra o primeiro Senha, e tenta contorná-lo com um teste com o valor pré-definido do Aurélio. Consegue um 7 e prossegue. O programa Recomposição começa a verificar o Rastreador.

1.0 seg: O OpSis Enlatado começa a questionar Toninho, que ao invés de entrar em confronto com ele, ativa o Corrosão no SIAB enquanto envia um Silenciador para o Alarme (teste contra Operação de Cyberdeck-3 para a segunda ação em uma Fase.) É bem sucedido. O Corrosão vence sua Disputa Rápida contra o SIAB, tirando-o do caminho. Contudo é ineficaz contra o Alarme – e o Recomposição poderá muito em breve perceber que foi mexido!

1.5 seg: O Recomposição termina com o Rastreador e começa a verificar o Laço.

2.0 seg: Toninho descobre que não tem muito tempo no sistema antes que as coisas comecem a esquentar. Improvisar um programa Privilégio (Programação de Computadores-2 menos a Complexidade do sistema o que nos dá um NH efetivo iguala 7). Isto irá durar 2 fases.

3.0 seg: Toninho ainda está executando seu Privilégio. O Recomposição termina a verificação do Rastreador e começa a verificar o Alarme.

4.0 seg: Toninho tira um 9 em sua tentativa de Privilégio – uma falha. Xingando, tenta outro Silenciador, que também falha.

4.5 seg: O programa Recomposição faz seu teste, e descobre que o Alarme foi assaltado. Joga o Laço e soa o Alarme. Começa então a carregar uma cópia reserva do Alarme, de acordo com sua própria programação. Toninho vê o Laço sendo armado.

5.0 seg: O Laço não cairá até o sexto segundo. Toninho decide que a discrição é a melhor parte da coragem e pula fora – ficando atordoado por 3D segundos.

6.0 seg: O Laço alcança o ponto da matriz, agora vazio, onde Toninho estava até um instante atrás. O operador humano responde ao Alarme, mas não encontra nada de extraordinário além de um programa SIAB corrompido.

CRIAÇÃO DO MUNDO



O GM tem duas opções ao conduzir uma campanha. Pode usar como pano de fundo sua história favorita — ou então criar seu próprio mundo cyberpunk.

Mas o que é cyberpunk, exatamente? A pergunta é tão velha quanto o gênero. O número de respostas é igual ao número de fãs de cyberpunk — talvez até maior. Muitas das idéias e características que se seguem podem ser encontradas por toda literatura cyberpunk (veja Bibliografia, pág. 124). O GM deve avaliar quais ele deve utilizar para “temperar” sua aventura. Tem liberdade de escolher as que melhor se coadunam com sua visão do futuro, ou de acrescentar novas idéias. Só uma coisa é certa sobre o futuro: o mundo será bem diferente do que é hoje.

Neste capítulo discutiremos os fatores que fazem um mundo ser considerado “cyberpunk”, e também as opções criativas à disposição de alguém que se propõe a criar um mundo dentro do cenário cyberpunk.

O Ambiente

A maioria esmagadora dos livros e das histórias cyberpunk desenrola-se na Terra. Este é um dos fatores que facilitam em muito nossa identificação com o gênero. O leitor não precisa imaginar a vida sob uma cúpula de plástico num planeta de atmosfera de metano girando ao redor de uma estrela binária; tem apenas que olhar pela janela ou ligar a TV. Algumas vezes ocorre uma colonização espacial na literatura e no jogo (veja as colunas laterais das pág. 100-102), mas o essencial da ação se passa aqui, em nosso velho mundo.

Isto facilita tremendamente o trabalho do GM, pois existem bons mapas para cada centímetro quadrado da superfície da Terra. A visualização dos jogadores também se torna mais fácil — se o GM disser que estão numa estrada federal esburacada, eles terão uma boa idéia de como ela se parece.

A Praga Urbana

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

E, embora haja um interior, pode não ser verde e agradável. Salvar as baleias? Esqueça. A última morreu já faz muito tempo. As pessoas estão mais preocupadas com seus próprios problemas do que com a extinção dos jacarés. A poluição é uma realidade. Você não pode parar as corporações; é melhor se acostumar.

São poucos os cenários cyberpunk que têm algo que se aproxima de um sistema ecológico equilibrado. A maioria deles vai se arrastando, usando a tecnologia para substituir os recursos naturais que vão se esgotando. esta situação oferece várias opções que podem a ser usadas como temas para aventuras — veja o parágrafo Eco-Guerrilhas, nas colunas laterais das pág. 106-107.

Pesadelos do Futuro Próximo

Uma aventura cyberpunk geralmente se passa num futuro próximo — dentro dos próximos 25 a 75 anos. É distante o suficiente para que a tecnologia tenha se desenvolvido razoavelmente, e próximo o bastante para que o GM possa tentar prever o futuro.

O GM deve decidir de cara em que ano está o “presente”, e como é o mundo nessa época. A partir daí deve estabelecer um cronograma que mostre como o mundo chegou a este ponto.

Jornais e revistas que contenham artigos sobre tecnologia “de ponta” serão de muita utilidade. Tudo que a comunidade científica considera avançado em 1990 provavelmente será comum por volta de 2020. Revistas como Scientific American e Omni trazem seções dedicadas ao que há de mais novo em termos de pesquisa tecnológica, enquanto programas do tipo Além do Ano 2000 apresentam a tecnologia em ação.

Tecnologia

A interação entre homem e máquina é o tema central de quase toda literatura cyberpunk. Cyberpunk sem ciência é simplesmente punk.

A sofisticação e o realismo dos equipamentos variam muito de história para história, de modo que o GM tem liberdade para determinar o tipo e a disponibilidade da tecnologia em seu cenário particular.

Computadores e a Rede

Se as tendências atuais se mantiverem, quase tudo que for manufaturado daqui a 50 anos, desde TVs a carros e torradeiras, terá algum tipo de micro processador.

Drogas e Sociedade

Muitas sociedades cyberpunk — ou pelo menos o que delas aparece “na tela” — parece girar em torno de drogas. Drogas legais que realizam maravilhas médicas. Drogas ilegais, vendidas em esquinas escuras. Drogas especiais tão novas que a lei não consegue acompanhar seu progresso, oferecendo “viagens” fantásticas... e, quem sabe, terríveis efeitos colaterais. Várias drogas são descritas nas pág. 57-59.

Uma sociedade autoritária pode também produzir um tipo especial de viciados... o soldado ou ex-soldado viciado em “intensificadores” feitos para melhorar a concentração e o tempo de reação. É claro que, depois de vários anos sob a ação de um super estimulante ultra secreto, o herói de guerra pode não servir para muita coisa. Talvez uma fonte ilícita da droga militar o sustente durante sua vida civil. Talvez não.

Se a sociedade estiver excessivamente entediada com produtos químicos ilusórios, pode até haver “salões de drogas” legalizados — as tocas de ópio do Século 21. Poderiam estar associados a bares e nightclubs, ou poderiam ser estabelecimentos independentes. Os bem conceituados ofereceriam dosagens garantidas, agulhas assépticas, e um local limpo e seguro para se curtir a ressaca. Até um mergulho no mar poderia ser seguro... para um freguês ou seus amigos. Mas um estranho estaria arriscando a vida caso pedisse qualquer coisa num lugar desses. Eles poderiam lhe dar uma dose de Sandman... e os traficantes de órgãos e os ciberurubus dividiriam o idiota entre si.

É possível até que os eletrônôlatras (veja pág. 16) tivessem seus próprios salões. Mas o eletrônismo é puro prazer, e não requer companhia. É mais provável que um eletrônôlatra preferisse ficar em casa para se ligar.

Tráfico de Órgãos

À medida que os transplantes de órgãos se tornarem mais comuns, haverá uma demanda crescente de doadores de órgãos. À medida que o conhecimento dos mecanismos de imunidade e defesa (resultantes, em grande parte, das pesquisas em andamento sobre AIDS) aumenta os problemas de “rejeição” serão resolvidos, permitindo que os pacientes recebam membros e órgãos vitais de um amplo espectro de doadores.

Mais cedo ou mais tarde, haverá falta de órgãos nas fontes fornecedoras legais. As doações feitas por “testamento em vida” não bastarão. Os pobres poderão se submeter a vender um rim ou um pulmão “extra” se o preço for adequado. Mas a demanda aumentará. Por fim, surgirão atividades ilegais (conhecidas como clínicas clandestinas ou açougues), para servir aqueles que não tem como conseguir um transplante legítimo. Tais clínicas pagarão em dinheiro vivo por partes sadias e transplantáveis – e não farão perguntas sobre sua origem (com exceção talvez de perguntas do tipo “Não foi envenenamento, foi?”).

A prática de obter partes de um doador não voluntário é conhecida como tráfico de órgãos pela polícia e pelos meios de comunicação. Nas ruas usam-se termos menos eufemísticos como “ladrões-de-pulmão” e “vivis” (derivado de “viviseção”). Não importa qual nome se dê, ele se refere a alguém cuja atividade é seqüestrar pessoas razoavelmente sadias (há grande demanda de adultos e crianças) para entregá-las a uma clínica clandestina.

É um negócio lucrativo – um órgão importante ou um membro sadios (coração, rim, pulmão, braço, perna, etc.) renderão mais de \$30.000. Dobre o preço se o tipo sanguíneo coincidir com o do provável receptor. Partes secundárias (olhos, pavilhões auditivos, dedos, dentes) alcançam preços que variam de \$500 a \$5.000, dependendo da parte e da urgência. Uma clínica que não tenha demanda imediata de uma parte específica talvez pague \$60.000 por uma vítima morta recentemente, ou \$100.000 se ela ainda estiver viva.

É claro que há todos os tipos de clínicas. Muitas são açougues de fundo de quintal. Mas há também grandes propriedades no interior patrocinadas pelos super ricos, em que o trabalho é feito em instalações modernas por cirurgiões habilidosos. Numa clínica assim, uma vítima em bom estado poderia sobreviver durante meses numa prisão confortável, “doando” “partes sobressalentes” – um braço numa semana, um rim na próxima...

Se os personagens estiverem interessados em montar sua própria operação de tráfico de órgãos precisarão de alguém com um NH maior ou igual a 14 na perícia Medicina, uma faca afiada e um bom frigorífico (\$10.000, 25 kg, 0,7 m3), apesar de que uma caixa de isopor cheia de cerveja gelada possa vir a ser de muita valia numa emergência...

Os computadores são tão essenciais para a sociedade do século 21 que não se pode discutí-los isoladamente; estão intimamente envolvidos em muitos aspectos da vida diária. Tanto hardware quanto software ultrapassarão de longe tudo o que somos capazes de imaginar hoje em dia.

Muitos mundos cyberpunk têm uma vasta rede de computadores. Em alguns deles a rede se parece muito com as redes atuais — terminais de computadores ligados através de linhas de comunicação. Em outros, a rede transformou-se numa “realidade consensual” ou numa “alucinação compartilhada “pseudo-místicas” em que os usuários interagem através de um elo mental com as máquinas.

Estas duas opções são válidas e interessante, e o GM pode escolher qualquer uma delas. O capítulo 4 é dedicado à Rede, desde computadores normais até à realidade virtual de netrunning. Veja a pág. 72 para maiores informações.

Medicina

O tema cyberpunk quase sempre pressupõe desenvolvimentos radicais na medicina. São muito prováveis os transplantes de órgãos, quer de doadores ou de clones desenvolvidos a partir das células do próprio indivíduo. Contudo, um mundo com cyberwear presume que a maior parte dos problemas de rejeição já tenham sido resolvidos, permitindo a substituição de muitos órgãos internos por seus equivalentes artificiais, quer para desempenhar a função original quer para suprir alguma nova habilidade. O capítulo 3 discute este tema em detalhe.

O tratamento médico pode estar socializado e disponível para todos, ou pode ser estritamente faça-o-que-for-pago, o que amplia ainda mais as diferenças entre pobres e ricos.

Drogas

Drogas novas e incomuns, apresentadas de uma forma prosaica, são um assunto corriqueiro em muitas histórias cyberpunk. Elas podem ser produzidas com o objetivo de se divertir, para melhorar o desempenho, ou tratar-se simplesmente de milagres da medicina. Veja a pág. 57.

Engenharia Genética

O ácido desoxirribonuclêico — DNA — é a matriz de cada ser vivo, desde os vírus até os seres humanos. Um dos grandes desafios enfrentados pela ciência médica é a decodificação do DNA humano; a partir do momento em que isto estiver resolvido será possível, pelo menos em teoria, produzir os filhos sobre encomenda. De início serão possíveis escolhas simples — olhos verdes ou azuis, cabelo loiro ou castanho, e assim por diante. No futuro, muitas doenças genéticas e hereditárias, como a síndrome de Down, daltonismo, talassemia e hemofilia, serão curadas com facilidade através da remoção ou reparação dos gens que as provocam.

Alterações mais sutis — de altura, traços faciais, estrutura geral, mesmo de personalidade — serão mais difíceis de implementar. Tornar uma pessoa mais esperta, mais forte, mais rápida ou mais robusta exigirá um avanço adicional da tecnologia.

No entanto um passo à frente será a combinação de material genético humano e não-humano (ou totalmente artificial). Guelras, fotossíntese, regeneração ou até mesmo características mais incomuns poderão ser incorporados num clone. Eventualmente, as pessoas poderiam ser criadas com tolerância a toxinas ou radiação, com computadores orgânicos “cultivados” em seus cérebros, ou praticamente com qualquer habilidade que possa ser imaginada como função natural.

O cenário de uma determinada campanha poderia ter apenas algumas dessas coisas, ou talvez muitos subcampos distintos de engenharia genética, cada qual num estágio diferente de desenvolvimento.

Clonagem

Clonagem é o processo de criar uma cópia geneticamente idêntica de um ser vivo — até mesmo de um ser humano. O GM deve considerar as implicações trazidas por esta tecnologia antes incluí-la em sua campanha.

As regras da pág. 57 descrevem uma tecnologia de clonagem extremamente avançada, com a capacidade de criar um clone e acelerar seu crescimento até o estado adulto. Isto pode trazer muitas consequências. Em primeiro lugar, um clone poderia ser utilizado para suprir “partes sobressalentes” para transplantes. Em segundo, um clone, poderia ser usado como um duplê da pessoa original — em aparições públicas, por exemplo, ou para passar por sistemas de segurança tais como verificação de impressões digitais, retinas, ou até mesmo para experiências genéticas. Esta personificação poderia ser útil para uma figura importante ou para seus inimigos — daí a necessidade de se evitar que amostras de tecidos caiam em mãos erradas.

As regras apresentadas na pág. 55 descrevem uma sofisticada tecnologia de transferência de memória humana, que permitiria a criação de uma cópia exata do indivíduo original, incluindo sua personalidade e suas lembranças. Poderia se transformar numa forma de imortalidade, com as pessoas transferindo suas personalidades para clones mais novos a cada par de décadas. Ou poderia permitir que indivíduos duplicados vivessem simultaneamente, permitindo que uma pessoa estivesse literalmente em mais de um lugar ao mesmo tempo — uma solução perfeita para aqueles que acham que não há horas suficientes no dia.

Famílias Clonais

Sociedades que adotem a clonagem podem produzir “famílias clonais”. Tais famílias seriam compostas por um número qualquer de indivíduos geneticamente idênticos. Poderiam ter todos a mesma idade ou ser como uma família verdadeira, com membros de todas as idades. Uma simples alteração genética poderia permitir que uns fossem homens e outros mulheres — mas, a não ser por este detalhe, seriam idênticos. Dependendo da decisão do GM de quanto a personalidade está ligada à genética, os membros de tal grupo poderiam cooperar muito bem. Toda uma companhia, ou a população de uma cidade inteira, poderia ser formada por clones treinados nas diversas especialidades. Uma família clonal poderia funcionar como um Patrono para seus membros.

Questões Legais Relacionadas com a Clonagem

A existência de clones cria vários problemas legais. Para preencher seu universo ficcional, o GM tem que responder a muitas perguntas.

Por exemplo, um clone é uma pessoa legal com os mesmos direitos de uma pessoa “normal” ou “natural”? Se não forem, serão bens (isto é, escravos), experimentos, ou teriam algum outro status? Se tiverem direitos legais, é possível que determinados indivíduos ou corporações burlam a lei e criem clones para alcançar seus próprios objetivos; que penalidades receberiam por não cumprirem as leis, e quão eficazes elas seriam? Na verdade, numa corporação pós-governamental, o conceito de “legal” pode ter-se alterado ou desaparecido por completo, tendo sido substituído simplesmente por algo mais conveniente ou útil para a corporação.

Isto poderia também alterar significativamente o conceito de “assassinato”. Seria assassinato matar um clone sem status legal? Se alguém tivesse um clone de reserva, seria assassinato matar a pessoa original? Poderia testemunhar num julgamento de assassinato a própria pessoa que tivesse sido (ou seu corpo original) a vítima? Com a tecnologia de transferência de memória, uma pessoa poderia até lembrar-se de sua morte; isto poderia ter efeitos psicológicos extraordinários. Quais seriam as consequências legais e psicológicas de ativar um clone de reserva enquanto o original ainda estivesse vivo?

Embora a questão de clonagem tenha sido abordada em outros gêneros, normalmente não se permite, por causa do “equilíbrio do jogo”, a convivência de indivíduos duplicados. Mas a identidade é um dos temas principais do gênero cyberpunk, e seria completamente pertinente que se focalizasse este aspecto numa aventura. Caso a lei não reconheça duplicatas como sendo indivíduos distintos, seria crime um clone matar outro membro idêntico do grupo? Como e quando há divergência entre indivíduos idênticos? Todas estas questões têm que ser avaliadas pelo Mestre, pois elas darão o tom da aventura.

Riscos Sociais da Clonagem

As sociedades podem se ver ameaçadas se a clonagem não for regulamentada. Entre as possibilidades de risco incluem-se:

Os ricos clonando a si próprios repetidamente, por vaidade.

Ciberurubus

Em paralelo com o tráfico de órgãos, e também praticado nas mesmas clínicas, há o negócio dos “ciberurubus”. As partes biónicas são valiosas demais para serem jogadas fora só porque alguém morreu. São “recuperadas” dos mortos, retrabalhadas e reusadas até se tornarem obsoletas. Em termos de jogo, tais partes serão mais baratas, mas podem ter limitações de confiabilidade (veja pág. 31).

Muitos ciberurubus agem completamente dentro da lei. Fazem acordos com os herdeiros dos falecidos, visitam o hospital ou o necrotério, e vendem as partes usadas através de canais legais.

Também dentro da lei, embora menos apreciados, são os “reposeiros”. Se o falecido não tivesse ainda pago totalmente suas melhorias, ou se as partes biónicas fossem propriedade de um empregador, o reposeiro entrará em cena bem antes do corpo esfriar. E, é claro, o malandro não precisa estar morto para que o reposeiro seja chamado... embora possa não sobreviver à sua visita.

Mas os verdadeiros urubus são os que vagueiam pelas ruas, “recuperando” as partes que os donos de repente não precisam mais. Como hienas, são atraídos por qualquer combate... na esperança de coletar algumas peças e desaparecer em seguida. Alguns deles serão capazes até de seqüestrar ambulâncias ou carros funerários; os urubus com melhor situação financeira possuem seus próprios veículos, pintados como os oficiais.

E, em casos extremos, alguém pode ser atacado e assassinado só pelo valor de suas melhorias! Caso você tenha hardware embutido no valor de \$100.000, e se boa parte dele não for armamento, é melhor tomar cuidado por onde anda depois do anoitecer.

O Que há Lá em Cima?

Com os interesses comerciais ingressando na corrida espacial, o número e o tipo de coisas em órbita aumentou dramaticamente. A lista que se segue de forma alguma é completa.

Satélite: Tecnicamente, qualquer coisa em órbita da Terra é um satélite. Aqui, o termo refere-se a satélites artificiais usados para tudo, de comunicação a monitoração do tempo e conversão de energia solar. Muitos deles duraram mais que sua vida útil prevista e estão agora adormecidos ou desativados – possivelmente um alvo perfeito para canibalização. Outros permanecem ativos.

Habitats: Algumas pessoas preferem viver em microgravidade. Muitos são pessoas com idade avançada ou problemas cardíacos que terão vidas bem mais longas se seus corpos forem libertados da necessidade de combater a gravidade. Outros simplesmente preferem a solidão e vivem em estações espaciais abandonadas, ou (para os muito ricos) em moradias feitas sob encomenda. Serviços de correio entregam alimentos e outros suprimentos especiais, e os habitats mantêm contato entre si e com a Terra através do rádio.

Fábricas: A fabricação de muitos itens, desde medicamentos até rolamentos de precisão, é bem mais fácil em microgravidade que na Terra. No início pequenos empreendedores, e mais tarde corporações maiores, transferiram suas operações para a órbita, onde é fácil obter energia, e não se corre o risco de aumento de poluição terrestre. Cada uma dessas fábricas tem um ou mais habitats ligados a ela, servindo de moradia para seus trabalhadores. Em algumas, os habitats giram para simular gravidade artificial; em outras, os residentes optaram por viver em microgravidade.

Bases Militares: Os governos instalaram postos na Alta Fronteira para supervisionar o que seus inimigos potenciais estão fazendo e para se prepararem para qualquer guerra que possa ocorrer no espaço. Se as corporações forem o poder dominante, poderão instalar forças de segurança no espaço para ajudá-las a guardar seus bens.

Igrejas, escolas, hotéis, prisões, parques de diversões – Os Illuminati podem ter mudado sua sede para a órbita, para melhor enxergar o que se passa na Terra. Alienígenas poderiam estar circundando o globo, acompanhando nossos passos. As possibilidades são inesgotáveis.

Uso e abuso de clones (particularmente de pessoas muito atraentes ou famosas) como escravos do prazer ou brinquedos vivos.

Uso de um corpo clonado para “provar” que um criminoso está morto enquanto continua sua carreira com outro nome.

Os governos poderiam tentar produzir super exércitos clonando seus soldados mais capazes e fiéis — especialmente se cópias cerebrais também estiverem disponíveis.

Para impedir tais possibilidades, muitos governos regulamentam a clonagem. A clonagem não autorizada de um indivíduo é quase sempre ilegal (mesmo que seja só uma violação de direitos autorais). Os clones podem ter direitos civis ou não, que podem depender da intenção original do criador do clone.

As organizações de direitos de defesa civil dos clones variam desde advogados de 1^o classe até terroristas que “plantam” bombas; e os personagens em uma aventura podem ter que lidar com qualquer um desses grupos.

Poderia existir medo ou um preconceito contra os clones. Os próprios clones poderiam ter problemas psicológicos; alguns poderiam se ressentir do fato de não serem considerados “reais”, e outros poderiam ter um ataque de fúria e sair matando tantas pessoas “reais” quantas pudessem. Outros poderiam tentar duplicar e substituir seres humanos “normais”. Se qual-quer uma dessas tendências se tornasse conhecida, cresceria o temor social contra os clones.

Envelhecimento e Morte

Os avanços da medicina aumentarão a expectativa média de vida. Técnicas mais caras poderiam ampliar a vida de alguns indivíduos por muito tempo — talvez indefinidamente. Isto influenciaria profundamente a forma pela qual os idosos interagem com a sociedade, e vice-versa. Por exemplo, poucos planos de pensão foram concebidos prevendo que a maioria de seus membros chegasse a viver 100 anos ou mais. A propósito, as corporações poderão vir a mudar radicalmente se os executivos mais antigos, dificilmente forçados a se aposentar por idade, simplesmente continuarem trabalhando por décadas a fio. Tais organizações se tornariam mais conservadoras, e as promoções aconteceriam com mais lentidão nos escalões superiores. Veja o parágrafo Idade, na pág. 22.

Se clonagem e transferência de personalidade forem possíveis, a própria morte será um problema saudável, exigindo novas interpretações de muitas leis e costumes sociais. Por exemplo, qual o significado de “até que a morte os separe”, quando é possível voltar da morte? Alguém que morre mas retorna como um clone possui herdeiros? A identidade legal torna-se um problema sério quando surge um clone solicitando a reintegração de posse de seus bens, alegando ser, se não tecnicamente o dono original da propriedade, pelo menos o parente mais próximo do falecido.

Transporte

Embora o transporte raramente seja o foco de uma aventura cyberpunk, freqüentemente fará parte do ambiente, podendo até ser um fator determinante num momento crítico da história (E cyberpunk é, afinal de contas, “a vida na pista de alta velocidade”).

Carros e Trânsito

Os planejadores das cidades do século 21 enfrentarão alguns desafios assustadores. Considere, por exemplo, a cidade típica de 1990. Tome o número de pessoas que entram e saem do centro e multiplique-o por 5 ou 10. Simplesmente não há espaço para tantas ruas ou estacionamentos.

O transporte de massa é parte da resposta. Nas áreas centrais de negócios, ônibus, bondes, metrô e trens elevados trarão e levarão as pessoas. Em algumas zonas os carros serão completamente proibidos — com eliminação das ruas, instalação de estações de transporte de massas e criação de áreas de compras ajardinadas. Contudo, só isto não resolverá o problema; o povo parece estar viciado no transporte individual.

Os governos adotarão uma postura do tipo “burro e a cenoura”, criando incentivos para diminuir o trânsito (abatimento em impostos para os que viajarem em grupo, por exemplo) e penalidades para o uso ineficiente dos automóveis (“impostos sobre a emissão de gás carbônico derivados da gasolina”, aumento nas tarifas de licenciamento e estacionamento). Muitas estradas cobrarão pedágios.

Teletrabalho

Muitas pessoas evitarão o aborrecimento de viajar até o trabalho através do uso de telecomunicação. Já no final da década de 1980, muitas pessoas trabalhavam em casa, valendo-se da comunicação entre computadores para receber e transmitir seu trabalho, indo para o escritório apenas para reuniões (caso realmente necessário). O teletrabalhador desempenha suas atividades no conforto de seu lar, com a vantagem de viver onde quiser. A principal desvantagem do teletrabalho é que implica em comunicação pela Rede, onde hackers e cowboys-de-console poderiam estar monitorando cada um dos seus movimentos.

Transporte a Longa Distância

As viagens a longa distância no século 21 serão muito parecidas com as de hoje em dia — mas serão mais baratas, mais rápidas, e bem mais confortáveis.

As ferrovias continuarão a ser uma forma popular e eficiente de transporte. Na Europa os TGVs (Trains à Grande Vitesse, ou trens de alta velocidade) já interligam algumas cidades francesas, e há planos de ampliar o serviço. Os grandes centros estarão interligados por trens que viajam a 450 km/h, enquanto os trens locais de “baixa velocidade” (aproximadamente 150 km/h) terão estações a cada 8 a 30 km.

Trens com levitação magnética (maglev) também se tornarão mais comuns. Serão um pouco mais rápidos que os TGVs, já que têm que vencer apenas o atrito com o ar. (Assim, na Lua ou em Marte, os maglevs poderiam ser muito mais eficientes — no futuro remoto, quando a população criar demanda suficiente para justificar o custo). A principal vantagem dos maglevs é que eles podem transportar mais peso que os trens tradicionais, e por isso serão utilizados nas rotas mais movimentadas.

Para distâncias acima de 450 km, as viagens aéreas continuarão a ser importantes. Os aeroportos se tornarão maiores e mais movimentados. Os aviões a jato sofrerão algumas modificações. Super-jumbos transportando entre 2.000 e 5.000 passageiros farão viagens frequentes entre centros importantes (principalmente entre a costa leste e a costa oeste e entre os Estados Unidos, Europa e Japão). Para economizar tempo e espaço das pistas, os jatos decolarão muito mais rapidamente em pistas mais curtas se comparados com as aeronaves atuais, os jatos do futuro darão a impressão de saltar para o ar. Isto aumentará o tráfego aéreo que cada aeroporto pode comportar.

Por razões aerodinâmicas, os jatos subsônicos continuarão a ser comuns em viagens de 2.000 km ou menos. Em Vôos mais longos prevalecerão os jatos supersônicos. Afinal de contas, tempo é dinheiro. Estes jatos viajarão entre Mach 2 e Mach 3; e por motivos econômicos terão grande capacidade (500-2.000 passageiros).

As viagens intercontinentais entre as maiores megalópoles serão feitas com frequência por naves orbitais ou sub-orbitais. Espaçoplanos balísticos sub-orbitais transportarão passageiros de Los Angeles a Londres ou de Nova Iorque a Hong Kong em pouco mais de uma hora. Quase tão rápidos e um pouco mais baratos e com lugares mais fáceis de conseguir quando se viaja para alguns grandes centros serão os vôos orbitais. Os passageiros tomarão um ônibus espacial para uma estação orbital de baixa altitude, viajarão ao redor do mundo até sua parada, e tomarão outro ônibus espacial até seu destino final.

De qualquer forma, se houver dinheiro, e o tempo for importante, será possível viajar bem rapidamente. Outros aspectos podem ser mais importantes; talvez seja mais fácil viajar em anonimato num TGV lotado do que num pequeno vôo orbital.

Eletricidade

A sociedade moderna gira em torno da energia elétrica, e está sempre à procura de formas de obtê-la. Devido ao black-outs totais ou parciais, os “ambientalistas” que são contra o uso da energia nuclear podem desaparecer à medida que se viabilizem modelos mais novos e mais seguros de reatores a fissão. De outro lado, a necessidade desesperada de mais energia pode levar a novos acidentes e desastres... e talvez à contaminação permanente de algumas áreas.

A Lua e Marte

Colônias lunares e marcianas fazem parte do ambiente de muitos mundos cyberpunk, mas são normalmente mencionadas de uma forma casual e não figuram com destaque numa história. (“Você soube do Marcos? Sim, disseram-me que assinou um contrato para o Mare Tranquilitatis.”). Os dois corpos celestes compartilham certas similaridades; não têm vida (exceto os seres humanos e o que trouxeram consigo) e para sobreviver neles é preciso um ambiente artificial.

As colônias lunares e marcianas terão muitas semelhanças. As pessoas que provavelmente irão para lá são os aventureiros e os que tiverem um bom motivo para deixar a Terra (fugitivos da justiça, por exemplo). Pelo menos de início estas colônias serão o equivalente espacial ao velhoeste americano (cidades em que, pela ausência de outras leis, vale a máxima “cada um por si”. É claro que em vez de Índio o inimigo principal dos colonos será o ambiente fora da proteção das cúpulas. Este é o tipo de colônia que se vê com mais frequência na literatura cyberpunk.

As três vantagens principais da Lua como área de fixação são sua abundância de matérias primas, sua proximidade à Terra — até a primitiva tecnologia espacial das Apollos conseguia fazer a viagem em poucos dias — e sua posição no topo do poço de gravidade da Terra. A baixa gravidade da Lua (e portanto sua baixa velocidade de escape) permite que os minerais extraídos de sua superfície sejam “lançados” para a Terra; com trajetória e janela de lançamento apropriadas, os embarques podem ser disparados em direção à terra, penetrarem a atmosfera de forma a minimizar a abrasão pela fricção do ar, e cair no oceano, de onde serão recuperados.

Os enclaves corporativos e as arcologias (veja pág. 111) terão seus pequenos reatores próprios, e isto os tornará independentes de fontes externas de energia.

Outras fontes de energia também serão utilizadas. Usinas hidrelétricas e geotérmicas serão construídas, mesmo em áreas remotas. Com o aquecimento global e a elevação dos oceanos, o efeito das marés será mais pronunciado e será mais fácil tirar proveito delas. “Fazendas-espelho” no deserto concentrarão a energia solar em caldeiras e turbinas a vapor. Geradores de energia a fusão poderão ser desenvolvidos, tanto reatores de bolso de fusão a frio quanto grandes usinas de fusão, operando em grandes temperaturas que movimentam turbinas à vapor gigantescas.

Redes gigantes de satélites poderiam ser postas em órbita para coletar a energia solar, convertê-la em micro-ondas e transmiti-la através de feixes para estações receptoras na Terra. Um satélite normal geraria energia por mais de 23 horas por dia, perdendo algum tempo na sombra da Terra. Um satélite de energia solar seria visto como uma estrela muito brilhante à noite. Teoricamente poderia ser usado como uma arma devastadora, matando as pessoas e ao mesmo tempo deixando relativamente incólumes edifícios e equipamentos. Seria contudo uma forma extremamente cara de fazer o serviço, e qualquer tentativa de deslocar o feixe de micro-ondas para longe da estação receptora seria percebido imediatamente.

Economia

Dinheiro

Ganhar e guardar dinheiro será uma das principais preocupações dos PCs; arrancá-lo dos PCs será uma das tarefas do GM. Há vários tipos de dinheiro na maioria dos mundos cyberpunk, e cada qual tem suas vantagens e desvantagens.

A Lua e Marte (Continuação)

A gravidade lunar também será uma dádiva para os que sofrem de doenças circulatórias ou males similares. Em 0,16 G, a gravidade da Lua é suficientemente forte para evitar que os objetos se movimentem depois de assentados, mas fraca o suficiente para tornar a circulação sanguínea mais eficiente. No entanto, isto gera um problema; aqueles que viverem na Lua e se acostumarem com seu ambiente relutarão em regressar à Terra e sua gravidade de 1 G – na verdade, pode vir a ser impossível sem treinamento especializado para acostumar seus músculos ao esforço, e os nativos das colônias lunares provavelmente não poderão visitar a Terra em nenhuma circunstância.

A gravidade de Marte é o dobro da Lua, e a temperatura média de sua superfície é aproximadamente igual. A Lua não tem uma atmosfera, mas Marte possui uma – apesar de rarefeita e composta principalmente de gás carbônico – e há indícios da existência de gelo de água em sua superfície. As formações geológicas de Marte sugerem a possibilidade da existência, no passado, de água corrente em sua superfície. Se isto for verdade, esta água pode estar presa em seu subsolo. Em suma, Marte é um ótimo candidato para a formação de colônias se seu solo aceitar as plantas importadas da Terra.

Os outros planetas do sistema solar ou estão muito distantes ou são considerados inóspitos demais para serem colonizados com a tecnologia atual – mas quem sabe? Cyberpunk é ficção científica, e a tecnologia de colonização extraterrestre pode ter progredido muito antes do início da campanha.

Jóias e Metais Preciosos

Historicamente, ouro, prata, jóias e coisas similares têm sido considerados como tendo um valor intrínseco. Estes itens de valor têm sido trocados por outros menos duráveis como alimentos e roupas, ou por bens intangíveis como aluguel ou juros de dívidas.

Nos mundos cyberpunk, estes três itens continuam a ser bens de valor. Suas principais vantagens são a portabilidade, o anonimato, e a dificuldade em falsificá-los. Estas substâncias, especialmente o ouro, são a base de da florescente economia do submundo feita de transações sem registro de mercadorias ilegais (ou no mínimo altamente questionáveis).

A principal inconveniência destes itens é, ironicamente, seu valor e tamanho. São fáceis de roubar, e guardá-los num lugar realmente seguro custa dinheiro!

Papel Moeda

A emissão de papel moeda por um governo baseia-se em duas premissas: que o governo (o emissor) é capaz de honrar a dívida representada pelo dinheiro, e que o mesmo não pode ser facilmente falsificado. Nos mundos cyberpunk, nenhuma dessas premissas é necessariamente verdadeira. Se o sistema monetário de um governo se quebrar, ou o governo honra seu dinheiro da melhor forma que puder (e neste caso o “valor de mercado” da moeda flutuará loucamente), ou as pessoas simplesmente param de aceitar o dinheiro sem valor e se voltam para as moedas “de valor” (ouro e prata) ou para notas emitidas por bancos privados confiáveis (espera-se).

Supondo-se que o papel moeda sobreviva até o século 21 (veja Crédito Eletrônico, abaixo), será muito mais difícil de ser falsificado — mas não impossível. Os governos usarão tiras magnéticas, hologramas impressos, marcas d'água, impressão ultravioleta e outras fórmulas para manter o valor de seu dinheiro. Mas, à medida que os processos de manufatura se distanciarem das linhas de montagem estilo Henry Ford para a micro-fabricas, ficará mais fácil para as pessoas obterem a tecnologia de impressão que o governo utiliza.

No fim a falsificação e o aumento dos custos de impressão do dinheiro (o governo deixará de imprimir notas de valor unitário muito antes do custo para imprimir uma nota chegar à \$1,00) forçam os governos a deixar esta tarefa para os bancos particulares. (Isto não é tão estranho quanto possa parecer, no curso da história, as notas de bancos particulares têm sido mais comuns que o papel moeda emitido pelos governos). A desvantagem das notas de bancos privados, é que sua área de aceitação é limitada pelo tamanho do banco. Uma nota emitida pelo Citibank ou pelo Banco Sumitomo provavelmente serão aceitas em qualquer lugar; enquanto os bônus emitidos pelo Banco de Anajás, no Pará, poderão não ser aceitos em Belém ou São Paulo, e muito menos em Tóquio.

Troca

Troca, a forma mais antiga de comércio, envolve simplesmente a permuta de dois itens de valor aproximadamente igual — meio boi por um carro usado, por exemplo. Trocar é um sistema ineficiente e em geral inconveniente; mas, por não envolver dinheiro, pode tornar difícil descobrir seu rastreamento.

Qualquer tipo de contrabando — drogas, armas, mercadoria roubada, programas ilegais de computador — pode ser usado para troca. Muito mais que em épocas anteriores, pode-se trocar informação ou serviços por mercadorias. Exemplo, um netrunner poderia fornecer uma informação que tenha conseguido ou um assassino poderia oferecer seus serviços especializados em troca de uma ferramenta nova adequada para sua ocupação.

Um bom meio para troca seriam os chips de computadores — quanto mais novos, melhor. Pode-se tratar de chips ou pips (v. pág. 40) programados ou simplesmente memória de computador scratch.

Crédito Eletrônico

O crédito eletrônico será, de longe, o meio de troca mais utilizado no século 21, embora a forma de sanção possa ser diferente. No caso de transações simples, bastará um simples cartão com tarja codificada ou uma senha numa rede de computador para identificar a pessoa e autorizar a transferência de fundos. Para transações maiores (provavelmente acima de \$1.000) será exigida uma impressão digital, varredura de retina ou outras formas de identificação. Para as transações realmente grandes será preciso fazer um teste genético completo e uma verificação computadorizada de personalidade, para provar que os participantes são quem dizem ser. Testes com drogas ou detectores de mentira podem vir a ser exigidos para provar que os indivíduos envolvidos na transação não estão submetidos a qualquer forma de coerção. De forma geral, se um banco transferir dinheiro da conta de um correntista sem seu consentimento comprovável, poderá ter que repor o dinheiro com seu próprio capital. Por este motivo, os bancos serão muito cautelosos no caso de grandes transações, principalmente as fora do comum.

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

A Casa do Futuro

Todas as casas e apartamentos de classe média (e a maioria dos quartos de hotel e de cabines de passageiros nas naves) têm um sistema de computador integrado acionado pela voz que controla a atmosfera ambiente, os aparelhos domésticos, a segurança e as comunicações. O sistema é programado para responder no timbre vocal do dono. Um sistema “casesperta” típico custa \$4.000 mais o preço de um computador de Complexidade 3 (“o cérebro da casa”) para comandar o sistema. Os apartamentos mais baratos estão ligados ao computador principal do condomínio, que fornece serviços similares, mas com menor segurança.

Comunicações Planetárias

Qualquer rádio-comunicador ou vidcom (veja pág. 50) registrado com uma companhia de comunicação pode ligar-se à rede de comunicação de um planeta ou de todo o sistema solar, funcionando como um telefone celular. A tarifa mensal, que inclui um número individual de comunicação, é de \$20. Ligações interplanetárias custam \$0,25 por minuto. Se o sistema estiver instalado, pode-se fazer uma ligação interplanetária por \$5 por unidades astronômicas por minuto (\$2 para uma ligação entre planeta e satélites).

Corporações

As corporações desempenham um papel importante num mundo cyberpunk. Há previsões quase unânimes de que as corporações serão maiores do que são neste final do século 20, terão alcance mais amplo, e estarão submetidas a bem menos menos regulamentação por parte dos governos.

A maior parte das corporações bem sucedidas tem uma função primária, e elas se esforçam por desempenhá-la da melhor forma possível. Podem contudo ter uma variedade de pequenas subsidiárias que fornecem uma série de produtos e serviços. Além de suprir a corporação mãe, estas subsidiárias especializadas também servem como um meio para ingressar em vários setores da economia, para fornecer informações para a companhia mãe e ajudar no planejamento da empresa principal. Estas subsidiárias normalmente se harmonizam com a função geral da corporação, mas nem sempre. Por exemplo, um fabricante de automóveis poderia possuir refinarias de aço e de alumínio, minas de bauxita, uma empresa eletrônica, uma fábrica de pneus e cintos de segurança — e uma cadeia de lojas de discos, simplesmente porque o presidente gosta de música.

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

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

No entanto, os objetivos de uma corporação não são iguais aos do governo. Um governo deve (ao menos teoricamente) cuidar dos interesses dos cidadãos. As corporações são obrigadas apenas a cuidar dos interesses de seus “banqueiros”, isto é, das pessoas que apostam no sucesso da empresa — acionistas e debenturistas, clientes, fornecedores, empregados e gerentes. Isto não inclui a sociedade como um todo; em particular, não inclui os concorrentes e os pobres demais para serem seus clientes ou ter qualquer outro relacionamento com elas.

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

Algumas corporações podem ter intenções generosas e farão doações a causas dignas, mas elas têm que se manter no negócio e dar lucro antes dar-se a esses luxos. À medida que o mundo se torna mais duro, as corporações se adaptam tornando-se também mais duras, por necessidade. Esta atitude “nós nos protegemos” é às vezes chamada de tecno-feudalismo. Da mesma maneira que o feudalismo, ela é uma reação a um ambiente caótico, uma promessa de serviço e lealdade por parte dos trabalhadores em troca de uma promessa de suporte e proteção da corporação. É semelhante ao conceito japonês de “emprego vitalício”.

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

Transator

A maior parte das transações cara-a-cara usam o transator. Também conhecido como cartão de crédito, é um aparelho eletrônico de transferência de fundos que se parece com uma pequena calculadora plana (peso = 125 g). Um transator não credita ou debita uma conta. Programa-se uma quantia no cartão; o próprio cartão é a conta e o registro das transações.

Na maior parte das sociedades razoavelmente livres, um cartão de crédito requer uma conta bancária com um depósito inicial de no mínimo \$100. Há um custo adicional de \$20 pelo cartão. O usuário pode transferir mais dinheiro para seu cartão (ou depositar do cartão em sua conta) comunicando-se com o banco. Ele simplesmente visita um terminal de crédito, digita o número de sua conta bancária, insere o cartão e codifica a quantia no próprio cartão. Os fundos do cartão são codificados em circuitos moleculares à prova de falsificação; é difícil forjar o saldo de um cartão de crédito (veja coluna lateral, pág. 105).

Durante a transação, dois cartões de crédito são interligados e então entra-se com a quantia a ser transferida. Um dos cartões é debitado e o outro, creditado. Sociedades repressivas podem exigir que seja mantido um registro da operação na memória do cartão, inclusive o número de série do outro cartão. Culturas mais liberais insistem que parte da finalidade dos cartões de crédito é manter a privacidade das transações. Todos os cartões de crédito exigem que o dono se identifique de maneira incontestável para completar a operação. A forma mais comum é impressão digital e senha. Incluindo a verificação, uma transação nesse sistema dura cerca de dez segundos. Alguns bancos utilizam cartões de crédito mais seguros (p. ex. exigindo uma autenticação retiniana ou de timbre vocal). Isto leva mais tempo, dependendo do grau de segurança utilizado; autenticação retiniana e de voz demoram 30 segundos. O custo disso é \$200+ e usualmente requer um saldo médio substancial (\$100.000+) no banco emissor. Um cartão de crédito roubado não tem valor sem o código de identidade (e possivelmente os olhos ou dedos da vítima) ou sem um abre-cartões (veja coluna lateral, pág. 105).

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

Os cartões de crédito funcionam por dois anos com uma célula do tipo AA.

Trabalho e Rendimentos

Na maioria das áreas industriais ou pós-industriais no século 21 — com toda probabilidade a maior parte do mundo — quase toda a população será composta por empregados, acionistas, ou pensionistas de uma mega-corporação ou de uma de suas subsidiárias ou fornecedores. Dentre os demais, muitos serão profissionais independentes ou pequenos comerciantes que estarão em bons termos com as mega-corporações locais, fazendo parte de seu sistema econômico. O resto estará “de fora”, deixados a sobreviver como bem puderem.

Uma sociedade “industrial” é uma sociedade pós-agrícola. A porcentagem da população mundial envolvida com agricultura caiu dramaticamente no século 19, e no século 20 era da ordem de 5 % ou menos na maioria dos países do “primeiro mundo”. Uma sociedade de “informação” ou de “serviço” é uma sociedade pós-industrial; a porcentagem da população envolvida com a manufatura e indústria de base não-agricultora caiu para cerca de 25 % na América e em muitos países europeus por volta de 1990, e deverá cair para cerca de 5 % no século 21, com o aumento do emprego de automação na indústria manufatureira e a diminuição da relevância que os produtos tem dentro do total de compras de cada indivíduo ou da sociedade como um todo. (A teoria econômica sugere que a partir deste ponto encontra-se a sociedade do “lazer”, na qual a porcentagem da população envolvida em todas as indústrias agrícolas, manufatureiras e de serviço cai abaixo de 10 %, deixando o restante da população com atividades relacionadas a arte ou o lazer. Este panorama, no entanto, não é adequado para um mundo cyberpunk).

Mesmo na sociedade de informação do século 21, muitos serviços serão parcial ou totalmente automatizados. A maioria dos serviços bancários, e boa parte do comércio varejista poderá ser feito através da Rede. A maioria dos empregos demandará principalmente trabalho criativo e/ou tomadas de decisão. As mega-corporações precisarão de batalhões de analistas de sistemas simplesmente para desenvolver e implantar sistemas de processamento de informação, e a partir daí regimentos de gerentes para agir de acordo com a informação fornecida por estes sistemas — decidindo que produtos são necessários, como eles deveriam ser manufaturados e comercializados, como o pessoal de dentro da corporação deve ser tratado, que incentivos ou penalidades devem ser implementados para maximizar a produtividade, e assim por diante. Estes são os responsáveis pelo trabalho pesado das mega-corporações. Alguns gerentes serão solucionadores de problemas circulantes cujos cargos poderiam ser descritos como: “Eis aqui o problema. Você pode gastar esta quantia com ele. Resolva-o e relate os resultados”. Estes são os tipos com os quais os PCs terão mais probabilidade de interagir.

Continuará existindo uma vasta economia infra-corporação: pequenas manufaturas, fazendas, lojas, empresas de serviços, etc. É um tipo de “classe média baixa” — próxima do último degrau, mas ainda na escada. Eles praticarão um comércio intensivo com as corporações, mas não terão a segurança do ambiente corporativo. Por outro lado, terão uma certa liberdade que não é permitida ao trabalhador típico de uma corporação. Este conjunto de pequenas empresas fonecerá mercadorias e serviços aos que estão totalmente fora dos círculos de poder e da proteção das corporações.

O Crime do Cartão de Crédito

É possível gravar um saldo falso no cartão de crédito. Isto exige três testes: Eletrônica (Cartões de Crédito)-4, Falsificação-4 e Programação de Computador-4. Requer também quatro horas de trabalho numa oficina totalmente equipada. Uma falha em qualquer um dos três testes zera o saldo do cartão. Uma falha crítica apaga o cartão de tal forma que ele não aceitará mais programação. (Ou o GM pode fazer o teste; neste caso uma falha de qualquer tipo identifica o cartão como falso toda vez que ele for utilizado; será impossível realizar qualquer débito ou crédito no cartão e o terminal ou cartão em que estiver ligado tentará notificar as autoridades).

Um abre-cartões é um aparelho que permite acesso ao cartão sem o consentimento do proprietário. Há muitos modelos. Coletorias, tribunais de falências e coletores de impostos possuem legalmente esse equipamento. Custam \$5.000 e pesam 1 kg; funcionam por um ano com uma célula do tipo A. Produzem-se também modelos ilegais (ou são desviados de fontes legais). O preço de mercado negro é variável. Possuir ou comercializar abre-cartões é um crime sério. Um sucesso num teste de Manha -4 normalmente encontrará um traficante em qualquer cidade grande; um teste contra Detecção de Mentiras pode revelar se ele acredita em sua mercadoria.

Alimentação

A produção agrícola no final do século 20 e início do 21 crescerá mais do que o crescimento populacional. Novas tecnologias possibilitarão safras maiores, e as técnicas agrícolas modernas se difundirão pelo mundo em desenvolvimento. Se o meio ambiente continuar moderadamente saudável, a alimentação se tornará cada vez melhor e mais barata.

Infelizmente, um ambiente saudável é uma suposição otimista. É mais provável que uma grande quantidade de problemas ambientais venha a diminuir drasticamente a produção agrícola nas áreas de cultivo. Felizmente, embora o problema seja sério, é provável que ela cresça com lentidão suficiente para que a tecnologia se adapte. A terra será utilizada para culturas mais produtivas, e cada vez mais os alimentos serão cultivados em estufas, unidades hidropônicas, e outros ambientes controlados. O resultado disto será... soja. Muita soja. A população obterá a maior parte da proteína e de outros elementos nutritivos em produtos de soja texturizada e outras culturas similares (possivelmente desenvolvidas por engenharia genética). Proteína “sobre cascos” se tornará mais rara e mais cara; e as formas menos eficientes (boi e porco) serão as mais caras. A “aqua-cultura”, ou seja a colheita de frutos do mar em áreas costeiras cuidadosamente controladas, se tornará muito mais importante como fonte de alimentos.

Entre as classes superiores, sempre haverá demanda de alimento “orgânico” (i.e. é, qualquer tipo de alimento que seja exatamente o que aparenta ser, e não proteína vegetal disfarçada) mesmo algo tão simples como um hamburger será um símbolo de status. Algumas sociedades podem até adotar a justificativa darwiniana de que “se o ecossistema não é capaz de suportar toda a população do mundo, e já que as vidas das classes mais pobres não vale a pena ser vivida, os pobres poderiam muito bem ser usados como alimento — o canibalismo seria um favor aos moradores das favelas, pois poria um fim em suas vidas miseráveis. É claro que os pobres não são da mesma opinião e uma sociedade como está no ponto para uma revolução.

A alimentação também pode ser usada como meio de controle social. Podem-se usar intensificadores para manipular o comportamento e tendências sociais. Drogas que abrandam o estado de espírito das pessoas podem tornar as classes inferiores mais dóceis e obedientes; drogas anti-concepcionais podem reduzir o crescimento populacional (ou drogas que aumentam a fertilidade, podem fazê-la crescer, se necessário). Pode-se colocar vacinas e vitaminas — ou vírus e venenos — na comida.

Por que alguém iria ingerir alimento assim contaminado? A maioria das pessoas não saberia que foi adulterado — as corporações não divulgam a composição de Paré-C-Boi. Alimentos adulterados serão abundantes e baratos, para levar as pessoas a preferir-los ao invés dos caros produtos “orgânicos”. Além disso, algumas pessoas não têm escolha. O vagabundo que fica na fila da sopa de uma mega-corporação (que opera para as finalidades PR, é claro), ou um operário de uma equipe de manutenção de um oleoduto no meio do Saara, aceitarão o que lhes for servido.

Política

Governos

O governo e a sociedade de um mundo estão entrelaçados, e cada qual modela o outro. É responsabilidade do GM determinar que níveis de governo existem, quais são suas funções, como (e com que eficácia) as desempenham, e a quem respondem.

Quase todo tipo de governo imaginado pelo homem aparece em cyberpunk, desde um rígido totalitarismo até a mais absoluta anarquia. A maior parte dos governos não será de um tipo “puro”, mas apresentará elementos de diversas formas diferentes. Algumas possibilidades são:

Corporocracia, ou governo das corporações. As corporações ou são o governo, ou o controlam completamente. Esta é uma das formas mais comuns na literatura cyberpunk.

Eco-Guerrilheiros

Eco-guerrilheiro é aquele que utiliza meios ilegais, inclusive a violência, contra as pessoas ou entidades que ele acredita estarem colocando o meio ambiente em perigo. Num futuro em que a poluição e os problemas populacionais continuarem a piorar, os eco-guerrilheiros se tornarão mais comuns.

Alguns eco-guerrilheiros agem apenas “no campo” — destruindo tratores de terraplanagem, explodindo fábricas poluidoras, e assim por diante. Outros tentam hostilizar ou mesmo assassinar os executivos das corporações a que atribuem os danos ambientais. Alguns dos grupos mais radicais partem para a “ação direta” contra a superpopulação, cometendo genocídios espetaculares.

Espécies Ameaçadas

Num futuro cyberpunk pode-se presumir que muitas das espécies ameaçadas de hoje estarão extintas, enquanto muitas outras criaturas comuns hoje em dia vão estar ameaçadas. “Salve as Baleias” poderá ser um slogan obsoleto; “Salve os Golfinhos” ou mesmo “Salve os Atuns” é talvez o que se ouvirá. À medida que os defensores das espécies ameaçadas perderem batalha após batalha, ficarão mais desesperados e mais fanáticos.

Grupos como os “Plotetoles Ladicaís das Lebles” foram responsabilizados pela destruição no mundo todo de fazendas automatizadas, plataformas pesqueiras, e sistemas similares de coleta de alimentos. Desportistas e até cientistas e colecionadores de museus foram molestados ou assassinados em emboscadas.

Continua na próxima página...

Democracia, é o sistema no qual todos os cidadãos tem o direito de opinar sobre o funcionamento do governo. Com o advento da Rede, tudo o que o cidadão tem a fazer é decidir que tópicos o interessam, acompanhar (e contribuir com) as discussões na Rede, e votar quando chegar a hora. A maioria manda.

Democracia Representativa, sistema na qual os cidadãos elegem seus representantes no governo. Esta é a forma de governo mais comum na América do Norte e na Europa de hoje. Os representantes são tradicionalmente escolhidos por região geográfica (para representar, por exemplo, todas as pessoas de Montana, ou todas as pessoas de uma determinada parte de Liverpool); mas poderiam também ser escolhidos por sua inclinação política, formação religiosa ou outro fator qualquer.

Burocracia Desinteressada, conhecida também como “O Estouro do Elefante Cego”. As coisas são feitas de uma determinada maneira porque o regulamento diz que é assim que devem ser feitas.

Junta, ou governo através de uma elite militar.

Teocracia, ou governo através de uma elite religiosa.

Ditaduras de todos os tipos.

Anarquia, ou ausência total de governo. Cada um cuida de seus próprios interesses. Algumas anarquias e quase-anarquias são pacíficas e produtivas (como as da Confederação em *The Probability Broach*, de L. Neil Smith); outras são zonas de guerra.

Os governos variam também no grau de controle que tentam exercer sobre a economia; desde nenhum (capitalismo selvagem) até o total (a economia planejada da USSR durante quase todo o século 20). O tipo de governo normalmente tem pouca relação com sua filosofia econômica; uma verdadeira democracia com uma economia planejada (planejada pelos participantes, é claro) é no mínimo tão plausível quanto um monarca absoluto que adota um capitalismo sem interferência. É claro que há exceções: uma anarquia geralmente terá um mercado completamente livre (já que, por definição, não existe governo para controlá-lo), e as corporações sempre terão seu próprio planejamento fiscal, independentemente da economia do estado como um todo. Veja a coluna lateral Grau de Controle, pág. 110.

Os governos podem ser competentes ou incompetentes, em termos de conseguirem atingir seus objetivos. Uma corporocracia que proteja cuidadosamente seu povo, mantendo os estranhos afastados em favelas isoladas, poderia parecer mau para os favelados — mas os acionistas entenderiam que a companhia está protegendo seus empregados, e portanto fazendo seu trabalho.

Algumas funções governamentais podem ser transferidas para o setor privado, ou até deixadas aos cuidados dos cidadãos. A infra-estrutura de transporte (estradas e ferrovias), empresas de utilidade pública (como transmissão de energia elétrica ou distribuição de água) e o controle de poluição são atividades que podem facilmente estar sob o controle do corpo principal da organização social. Não há, contudo, uma linha rígida a seguir, e muitas exceções são viáveis para qualquer um dos lados.

Eco-Guerrilheiros **(Continuação)**

Usinas de Energia

Usinas de energia nuclear, tanto a fusão como a fissão, são alvos prováveis dos eco-guerrilheiros. Os meios e motivos variam amplamente. Alguns dos que protestam contra a energia nuclear têm medo da poluição radiativa; outros simplesmente sentem (embora não afirmem tão claramente) que qualquer fonte de energia, por contribuir com a tecnologia, é implicitamente má. Os sabotadores deste tipo foram os responsáveis por diversos desastres que resultaram em graves contaminações; afirmam que é “necessário para despertar a consciência do povo”.

Outras fontes de energia também podem ser alvo de atentados. Por exemplo, alguns eco-guerrilheiros certamente terão objeções contra as estações orbitais de potência de micro-ondas (“Quem sabe o que estas micro-ondas estão fazendo com a humanidade e com a vida animal?”) – e estas estações podem ser bem vulneráveis à sabotagem.

Transporte

São comuns as greves contra as formas poluidoras de transporte público, especialmente os gigantescos jatos estratosféricos. Usualmente estas greves tomam a forma de protestos e de ruidosa sabotagem. De vez em quando os resultados são mais trágicos; o caso mais espetacular, cuja autoria foi reclamada pelo Queens Clean Air Front, envolveu a reprogramação deliberada dos computadores de tráfego aéreo, fazendo com que dois mega-jatos colidissem sobre um terminal do aeroporto. Mais de 9.000 pessoas morreram.

A Tirania da Maioria

A maioria das pessoas equipara a democracia da palavra com uma sociedade que seja livre e sem opressão. Nem sempre isso é verdade. As leis criadas por qualquer grupo sempre refletirão a moral e os valores da maioria daquele grupo.

Há cidades nos Estados Unidos em que a maioria dos cidadãos votaria de boa vontade pela legalização do assassinato de minorias (homossexuais, ou fumantes de cigarros). O GM pode criar uma sociedade bem opressiva em que tudo é decidido pelo voto.

A votação eletrônica pode melhorar ou piorar esta situação. Numa sociedade em que todos têm um terminal de computador, todos podem votar. Todo dia. Em qualquer coisa e em todas as coisas. A votação eletrônica poderia edificar uma utopia em que o governo responde instantaneamente à vontade do povo. Poderia também construir um inferno na terra, em que o anseio popular, orquestrado por quem controlar os meios de comunicação, seja usado para justificar o mais repressivo sistema policial imaginável.

A Ínfima Maioria

A votação eletrônica poderia permitir um comparecimento da ordem de 99,9% nas eleições. Mas suponha que a votação eletrônica não exista. Numa imensidão urbana cinzenta de um futuro c-punk, muitos cidadãos poderiam simplesmente desistir de votar... “isto só os encoraja”. Se somente 10 % da população com direito a voto comparecer, então só serão necessários 5,01% da população para constituir “maioria”. Este é o motivo que leva muitos grupos radicais a fazerem campanhas maciças para registrar eleitores entre os grupos de prováveis simpatizantes de sua causa!

Isto poderia resultar numa situação em que uma panelinha controla apenas os votos suficientes para guindar-se ao poder. E uma vez que o novo regime se instale, os apáticos eleitores que não compareceram para votar poderiam vir a ter seus direitos caçados, ser deportados ou simplesmente mortos pela polícia secreta.

Alguns governos se dinamizarão, tornando-se bem gerenciados e "voltados ao usuário", e se parecendo muito com as corporações do mundo em que existem. Podem colocar algumas de suas operações numa base de orçamentos independente, e até possuir indústrias que dêem lucro e com concorrentes no setor privado (como ocorre com a maioria dos governos do século 20). Em outras circunstâncias, nas quais o governo entrou em declínio ou em colapso total, as principais corporações poderiam se agrupar e formar um cartel para controlar a organização social. Estes cartéis se pareceriam com um governo em muitos aspectos, exceto que poderiam não responder “ao povo” da mesma forma que fazem os governos mais convencionais.

Comunidade Internacional

Vários arranjos internacionais são possíveis num mundo cyberpunk. Um deles é um estado mundial em que os países membros são simples distritos administrativos, e em que o peso da autoridade está nas mãos das instituições globais. (Este é o modelo da “uni-soberania”). Não haverá guerras — apenas revoltas locais ocasionais.

Uma forma relacionada é a estrutura continentalista ou regionalista, em que grupos de países formam associações econômicas e políticas, com a autoridade regional detendo a maior parte do poder. Este é o modelo da “deco-soberania”. Um exemplo é a Comunidade Econômica Européia pós-1992. Esta pode ser uma situação estável com grandes blocos, ou poderia ser um passo a caminho do estado global, ou ainda poderia aplicar-se a algumas áreas apenas, deixando o resto do mundo organizações mais caóticas. Num mundo deste tipo as guerras serão raras, mas quando ocorrerem, serão devastadoras, quer sejam de curta ou longa duração. No entanto, é possível que os blocos regionais possam ter grupos de estados dependentes e pequenos aliados, podendo vir a se entregar a pequenas guerras e manobras políticas.

O mundo de nações-estados do século 20 pode perdurar por muitas décadas no futuro (o modelo da “hecto-soberania”). Todavia, esta não é uma condição necessariamente estável; a maioria das nações, em sua forma atual, têm menos de 100 anos de existência, e poucas possuem mais de 200. Guerras de intensidade variada serão comuns, embora existam mecanismos para resolver disputas internacionais. As grandes potências continuarão a dominar os negócios globais, embora possam não ser as mesmas que dominaram o mundo no século 20, e as forças armadas poderiam não ser necessariamente um fator mundial na proeminência.

O mundo de estados fragmentados (o modelo da “mili-soberania”) é uma situação na qual as nações se dividiram em pequenos estados. Este modelo certamente exigirá o desmembramento em estados menores das superpotências e das grandes potências do século 20. A maioria das nações consistirá de mini-confederações de províncias ainda menores. De vez em quando os estados se quebrarão em suas partes constituintes, ou às vezes um estado conseguirá dominar e anexar um ou dois de seus vizinhos criando assim um império maior (mas não necessariamente mais estável). Este tipo de mundo tem uma tendência deprimente a se eternizar, já que qualquer estado que esteja numa situação melhor que a de seus vizinhos os levará a se aliarem contra ele para diminuir sua ascendência. As instituições internacionais provavelmente serão fracas e incapazes de intervir em conflitos locais. As guerras serão frequentes e constantes em algumas áreas.

Em geral, quanto menores forem os estados, menos poder cada um deles terá sobre os eventos dentro de suas fronteiras. Tanto o governo mundial quanto os governos regionais serão imensas entidades impessoais com poder muito grande, mas que permitirão a ocorrência de acontecimentos ordinários desde que não perturbem a continuidade do estado. Num mundo de estados fragmentados, os governos estarão por demais ocupados com fatos externos para preocuparem-se com qualquer coisa que não sejam seus piores problemas domésticos. Poderá ser difícil exercer influência pessoal sobre os processos de um estado — o poderoso burocrata que foi subornado com sucesso na segunda-feira pode ter sido despedido na sexta-feira pelo novo regime.

Guerra

À medida que a tecnologia se torna mais sofisticada, os fabricantes de armas se dedicarão a produzir armas cada vez mais controláveis, que não destruam nada além do alvo desejado quer ele seja um homem ou uma cidade. As instituições dedicadas à paz podem se tornar mais influentes e mais eficientes. Parte do desafio num mundo cyberpunk pode ser conduzir uma operação militar numa região em que forças de paz bem preparadas mantêm uma vigilância cerrada sobre os dois lados.

Se os governos entrarem em colapso, as corporações poderão vir a procurar a solução dos problemas através da força. Podem montar equipes militares temporárias ou permanentes para conduzir operações que “satisfazam os objetivos da corporação”.

Quase nunca ocorrerão batalhas convencionais em conflitos desse tipo; sutileza, furtividade e simbolismo serão essenciais no comando de qualquer operação militar. As corporações poderão vir até a lançar mão de combates estilizados entre campeões, embora esta prática deva ser pouco comum no caso de conflitos sérios por se tratar de uma forma de jogo. Em geral, estas batalhas estilizadas serão vendidas como diversão, e usadas quando muito só para pequenos valores reais.

Outros níveis de intensidade de guerra são possíveis, mas somente se os governos forem a principal força diretiva. As corporações não estarão interessadas em ações militares em grande escala — elas não geram lucros.

As aventuras cyberpunk não são geralmente ambientadas num mundo pós-holocausto. As guerras nucleares limitadas, como no caso de conflitos locais no Oriente Médio, na África, ou no sul da Ásia são muito mais prováveis. Pequenos conflitos envolvendo a Europa e as super-potências são possíveis, mas não devem ser muito devastadores, pois isto eliminaria a base tecnológica que é essencial numa aventura cyberpunk. Um tom genérico para histórias cyberpunk é que o mundo está morrendo lentamente, não com um estrondo mas com um lamento. Uma guerra nuclear teria um impacto devastador sob o meio ambiente local; até mesmo uma pequena guerra nuclear limitada destruiria grande parte da região.

Sociedade

Violência

As histórias cyberpunk freqüentemente envolvem um alto grau de violência pessoal e social como parte aceita do status quo. Isto pode ser uma reação a um sentimento de impotência em face do declínio social e ambiental. Para combater este miasma externo, alguns indivíduos buscarão um simulacro de controle e de poder, que será expresso por meio de intimidação ou mesmo agressão aos que os cercam. Geralmente isto se manifestará através de pessoas que participam de gangues de rua, unindo-se ao crime organizado, ou simplesmente tornando-se valentões. Alguns cruzarão a linha da loucura caindo para o lado da sociopatia, terrorismo, assassinato em massa, e outros comportamentos psicopáticos.

No futuro, o terrorismo assumirá muitas formas diferentes. Os habitantes das regiões do mundo que estiverem em desvantagem poderão se queixar de “exploração” e “escravização” de seus povos e se voltar contra “o Ocidente” numa tentativa de ganhar a “liberdade” de “seus irmãos”. (É claro que, no mundo economicamente interdependente do século 21, para os terroristas em geral significa “liberdade” voltar as costas para toda a economia do mundo — uma opção que poderia ser desastrosa para a maior parte dos países). Haverá também os terroristas ambientais, buscando preservar o ecossistema através da destruição dos maiores e mais perigosos projetos feitos pelo homem. Vândalos atuando na Rede poderiam até atacar as corporações por causa de queixas reais ou imaginárias, ou até mesmo pelo puro prazer intelectual de vencer obstáculos difíceis em sistemas de segurança de computador (não importa quão danosos possam ser os efeitos de seu sucesso). Os membros da ralé que se ressentirem de sua sorte poderão tentar interromper ou destruir as operações das mega-corporações. Dessa maneira, a violência totalmente aleatória será um receio constante e inoportuno presente na vida de todos os membros de uma sociedade civilizada.

Ecotagem

Os *Ecotadores* são o oposto dos eco-guerrilheiros, trata-se de agentes do governo ou das corporações cujo objetivo é a sabotagem biológica ou o desequilíbrio ecológico em áreas controladas pelo inimigo. Uma missão de ecotagem ou de anti-ecotagem daria uma aventura interessante.

Os ecotadores poderiam adotar o método da força bruta. Espalhar o vírus de uma praga é uma forma primitiva de ecotagem — perigosa, mas sem sutileza. Os ecotadores poderiam também espalhar veneno para matar espécies importantes, “semear” mariscos de água doce para entupir os dutos principais duma arcologia, e assim por diante.

Mas a ecotagem poderia ser também uma missão altamente delicada, exigindo conhecimento, pesquisa e discernimento. Suponha, por exemplo, que um ecotador profissional (com PhDs em vários assuntos, de sociologia a biologia molecular) seja contratado por uma firma do Pacífico Noroeste que colhe madeira para fazer papel. A firma está sendo fortemente pressionada por concorrentes da Bacia Amazônica. O ecotador inicia imediatamente uma campanha de manipulação dos meios de comunicação para suscitar sentimentos de ira contra o desaparecimento das florestas tropicais. Cria e provoca “fatos” cuidadosamente preparados para documentar o estrago que está sendo feito pelas firmas da Amazônia. Em paralelo pesquisa a cadeia ecológica das florestas tropicais. Oportunamente descobre certa alga, uma das muitas dos tributários do Amazonas. Põe-se então a trabalhar.

Consegue agentes (possivelmente eco-guerrilheiros valentões que não sabem o que estão realmente fazendo) que contaminem com produtos químicos várias áreas ribeirinhas de importância. A contaminação faz com que as algas se reproduzam em grande escala, criando as condições ideais para a procriação de um determinado peixinho. Este peixe, em idade adulta, alimenta-se de larvas de pernilongos. No devido curso, a falta de larvas de pernilongos resulta na diminuição de pernilongos adultos, e isto abate a população de pássaros que se alimentam de insetos... o que remove o controle de uma mosca portadora de doença que repentinamente torna milhões de quilômetros quadrados inabitáveis até que se tomem contra-medidas!

E então o ecotador começa a próxima fase de seu projeto...

Grau de Controle (GC)

O Grau de Controle é uma medida geral de controle que um governo exerce. Quanto menor o GC, mais liberdade existe no mundo e menos restritivo é o governo. O tipo de governo não determina o GC com absoluta certeza; é possível (e interessante) ter uma monarquia com muita liberdade, ou uma democracia ateniense em que os eleitores tenham se inflingido com milhares de regras estritas. O GM deve determinar o GC de sua aventura. É inteiramente possível que diferentes áreas de seu mundo tenham GCs distintos.

O GC afeta também os tipos de armas que podem ser portadas (veja Grau de Legalidade, na pág. 111), mas as sociedades muito violentas e as pacatas terão um GC independente e diferente para as leis relativas às armas.

Lance um dado se surgir qualquer dúvida concernente à legalidade de um ato, ou para determinar quão severa será a fiscalização feita pelo governo sobre os visitantes de uma área. Se o resultado for inferior ao GC, o ato será ilegal ou os PCs serão molestados, atrasados ou até mesmo presos. Se for maior, escapam sem problemas, porque o ato é legal ou porque as autoridades não se importam. Se o resultado for igual ao GC, a situação pode se encaminhar para qualquer um dos lados; prossiga com o encontro até o fim ou faça um teste de reação.

Os Graus de Controle são os seguintes:

0. *Anarquia*. Não há leis nem impostos.

1. *Muito livre*. Nada é ilegal exceto (talvez) o uso da força ou da intimidação contra outros cidadãos. Não existe restrição ao porte de quaisquer armas, exceto as militares. Os impostos são leves ou totalmente voluntários.

2. *Livre*. Existem algumas leis; a maioria beneficia o indivíduo. As armas de caça são legais. Os impostos são leves.

3. *Moderado*. Há muitas leis, mas a maioria beneficia o indivíduo. As armas de caça são permitidas desde que tenham registro. Os impostos são entre moderados e justos.

4. *Controlado*. Existem muitas leis; a maioria para conveniência do estado. Permite-se apenas a posse de armas leves, sob licença. A irradiação de programas é regulamentada; transmissores particulares (como CB) e a imprensa podem ser proibidos.

5. *Repressivo*. Há muitas leis e regulamentos, executados com rigor. A taxa é pesada e frequentemente injusta. As poucas armas civis permitidas são rigidamente controladas e podem ser punidas em público. Licenças de porte são obrigatórias. Há uma regulamentação severa com relação a computadores pessoais, fotocopadoras, transmissores e outros meios de distribuição e acesso a informação.

6. *Controle total*. As leis são numerosas e complexas. Os impostos são esmagadores, absorvendo a maior parte dos rendimentos do cidadão comum. A censura é um fato habitual. O indivíduo existe para servir o estado. Proíbe-se a posse particular de armas e de equipamentos de transmissão ou duplicação. Aplica-se a pena de morte corriqueiramente, e os julgamentos, quando existem, são uma farsa.

Um implante cibernético, por si só já se constitui numa forma de violência; uma forma de auto-mutilação que sob certos aspectos corresponde a uma visão profundamente transtornada, segundo a qual se o mundo como um todo está desfigurado, uma pessoa também tem que se desfigurar para se integrar a ele mais eficazmente. Esta é uma questão a ser tratada pelos sociólogos e psicólogos, mas em geral, os grandes conflitos no seio da sociedade estarão expressos metaforicamente nos corpos de muitos ciborgues.

Crime e Castigo

Um “crime” é uma violação da lei. A “Lei” é uma regra comum de conduta, geralmente imposta por uma autoridade controladora. E este é o cerne da questão: qual é a autoridade que controla a sociedade, e o que esta autoridade considera crime? As respostas a estas perguntas não são nem de longe tão fáceis de compreender numa sociedade cyberpunk como o foram em quase todas as outras civilizações.

Caso ainda tenham influência, os governos manterão para com o crime praticamente a mesma atitude que sempre tiveram. O GM pode simplesmente seguir os exemplos de cumprimento da lei no século 20, adaptando os métodos à tecnologia disponível.

Numa corporocracia, entretanto, a situação é totalmente diferente. Ela não está preocupada com a punição como tal. Se um indivíduo cometer uma ofensa contra a política da corporação (que é o que há de mais próximo a lei numa sociedade desse tipo), a primeira reação oficial será a avaliação da utilidade daquele indivíduo para a corporação. Se ele for um acionista, a companhia em conta seus direitos pessoais, privilégios e obrigações legais para com a companhia e vice-versa. A próxima questão é o lucro potencial — será que este indivíduo pode voltar a produzir? Quanto se pode salvar da situação, e quanto do custo da solução do problema pode ser atribuído a quem cometeu o “crime”?

A maior preocupação da corporação são as relações públicas. De que forma os acionistas e demais entidades com quem a companhia mantém negócios interpretarão cada solução possível? O gerente com a responsabilidade de cuidar do problema terá então um contexto para tomar sua decisão, uma lista de fatores positivos e negativos ligados a cada opção. Ele coloca tudo em sua planilha Spreadsheet, e pronto! A decisão será tomada friamente baseada apenas em dados econômicos. (O gerente responsável pelo caso poderá ter que atribuir alguns valores arbitrários ao preencher a planilha, mas afinal de contas é sua obrigação compreender a situação.)

Se o “criminoso” não for um acionista, a equação será radicalmente diferente. O patife não tem valor para a corporação, e se ele puder ser eliminado sem deixar vestígio, a corporação poderá muito bem ser tentada a agir dessa forma. O gerente enfrenta um processo semelhante ao descrito acima, detalhando todas as opções e os fatores econômicos que afetam cada escolha. A diferença é que as equações atribuem um valor diferente a vários fatores, tornando muito mais prováveis alternativas como assassinato, mutilação, lobotomia, ou prisão. Dependendo do “estilo” da corporação, o criminoso poderá ser eliminado de uma forma suja e pública para demonstrar a força de vontade da corporação, ou pode simplesmente ser eliminado em silêncio de modo a não haver confusão. Se alguém conseguir “quebrar” o sistema de segurança da corporação de uma forma particularmente brilhante, a corporação poderá até querer empregar a pessoa para que ela lhes mostre como o fez (e para evitar que outros façam o mesmo)!

Urbanização

Todo mundo tem que viver em *algum lugar*. Desde a Revolução Industrial, a maioria das pessoas tem vivido em cidades. O quanto pessoas podem ser comprimidas depende da tecnologia de construção (até que altura é possível construir alojamentos confortáveis) e da tecnologia de transporte (quantas pessoas podem entrar e sair de uma área num dado período de tempo). À medida que as pressões populacionais aumentarem, as cidades crescerão para cima e para fora para dar conta da demanda.

Algumas cidades serão gerenciadas como corporações. Os habitantes poderão ter ações de sua corporação municipal, tornando-as quase democráticas, ou poderão possuir apenas títulos de sócios, que lhes dão o direito de residir e utilizar de todas as suas instalações, mas não o de opinar sobre a gestão da comunidade. Algumas comunidades contratarão pessoas de fora para prestar serviços para os habitantes mais ricos. Isto criará uma estrutura de classes claramente definida, já que os não residentes terão privilégios limitados — e terão que deixar a cidade no final de seus expedientes.

À medida que a tecnologia de construção se desenvolver e os preços dos terrenos e dos transportes dispararem, algumas corporações (especialmente aquelas cuja atividade depende intensamente de informação como as seguradoras e corretoras de valores) poderão se decidir a criar “habitats corporativos” integrados, nos quais os escritórios, residências, escolas, lojas, igrejas — e até parques — estariam sob um único teto (muito grande, muito alto). Os centros comerciais e escritórios dos pisos inferiores estariam abertos a pessoas de fora, mas o acesso às áreas residenciais seria limitado. Um desenvolvimento ulterior desta tecnologia serão as *arcologias* — gigantescas construções destinadas a serem comunidades auto-suficientes. Cada habitat desses seria um refúgio contra a poluição e muitas das doenças da sociedade; as principais desvantagens seriam o espaço muito reduzido e o controle necessariamente rigoroso da população.

As arcologias e comunidades corporativas privadas se tornarão cada vez mais comuns, mas a maior parte das pessoas viverá em grandes megalópoles. A forma de controle destas últimas dependerá de vários fatores, mas todas as cidades, públicas ou particulares, terão funções semelhantes. Serão responsáveis pelo policiamento, estradas e demais infra-estruturas de transporte, e por muitas outras funções, incluindo-se entre elas, possivelmente, educação, bem-estar, saúde pública e salário-desemprego — a existência de serviços sociais melhorará a produtividade dos trabalhadores atuais e futuros, que pagarão mais impostos, que cobrirão ao menos em parte o custo dos serviços.

O resultado da superpopulação será menos espaço para viver, especialmente em áreas desejáveis. Este é um problema que o Japão já enfrenta, e os costumes de polidez dos japoneses (que parecem excessivos aos ocidentais do século 20) poderão vir a ser imitados no futuro como forma de dar às pessoas mais “espaço psicológico” para compensar o espaço físico que estão perdendo.

Os serviços urbanos, inclusive bombeiros e polícia, geralmente não têm orçamento suficiente. Isto significa que as corporações podem contratar as melhores pessoas oferecendo-lhes salários maiores; os que ficarem para trás serão em geral os idealistas incuráveis, os corruptos, ou os incompetentes.

Em vez de alocar os já escassos recursos na tentativa de eliminar o crime e o vício, muitas forças policiais tentarão mantê-los circunscritos a determinadas áreas, agindo apenas nos casos mais escandalosos, crimes fora do “pedaço”, e situações politicamente delicadas (p. ex. punindo o traficante que vendeu a droga que a filha do presidente da corporação usou em sua overdose). Nestas áreas, sexo, drogas, instrumentos de alta tecnologia (na cidade, qualquer coisa, legal ou ilegal) podem ser encontrados desde que se pague o preço. Estas áreas serão provavelmente dominadas por uma das organizações criminosas locais. Quem tiver um pouco de juízo ficará de fora delas, ou saberá exatamente em que está se metendo.

De forma geral, as cidades oferecerão diversos ambientes, mas as comunidades sob controle das corporações (exclusivas e de difícil acesso) serão mais agradáveis que as grandes áreas públicas.

Família

Provavelmente continuarão a ocorrer alterações na estrutura familiar no futuro. A célula tradicional composta de marido, mulher e filhos continuará a ser o principal tipo de família, mas poderá deixar de ser a maioria por causa do aumento de pais e mães solteiros, casais de mesmo sexo, pares descasados (com ou sem filhos), comunidades e outras unidades não tradicionais (sem falar das gangues, orfanatos e grupos de meninos de rua, que poderiam ser considerados “famílias”). A família de um personagem é provavelmente o fator mais importante em seu desenvolvimento inicial, e deve fazer parte de sua história — o mundo o verá de uma forma bem diferente se ele for herdeiro de uma fortuna bancária ao invés de ter crescido nas ruas depois de ter sido abandonado pela mãe aos 8 anos de idade.

Grau de Legalidade

Muitas armas e instrumentos têm um grau de Legalidade. Quanto mais letal for a arma, ou mais potencialmente perigoso for o instrumento, menor é sua Legalidade. Em particular, alguns programas de computador têm grau de Legalidade. Veja abaixo.

A classe de itens que são legais num determinado meio depende geralmente do Grau de Controle (veja a coluna lateral, pág. 110). No entanto, pode-se reduzir o Grau de Controle efetivo em algumas sociedades (p. ex. os Estados Unidos do século 20) em que os cidadãos insistem no direito de andar armados. Pode-se aumentar em outros (p. ex., a Inglaterra do século 20, em que um policial em ação não pode portar arma). O GC efetivo de uma área determina a quem será permitido que tipo de arma. Uma sociedade muito violenta pode ter um GC *negativo* no que se refere a armas!

Legalidade = GC + 2 ou mais: Qualquer cidadão pode portar o instrumento.

Legalidade = GC + 1: O instrumento pode ser levado por qualquer pessoa exceto um criminoso condenado ou seu equivalente. Exige-se registro mas não há taxa de porte.

Legalidade = GC: Exige-se uma licença para posse ou porte do instrumento. Para obtê-la é preciso demonstrar uma necessidade genuína. Geralmente isto custa de 10 a 60 % do preço do próprio item. O GM pode estabelecer o valor; jogando um dado.

Legalidade = GC – 1: Este instrumento é proibido exceto para agentes do governo, policiais e agentes de segurança.

Legalidade = GC – 2: O instrumento é proibido exceto para equipes policiais de elite, unidades militares, e talvez agentes do serviço secreto.

Legalidade = GC – 3 ou menos: O instrumento só pode ser encontrado nas mãos de militares.

Assim, por exemplo, num mundo com Grau de Controle 4, qualquer um poderia portar uma pistola atordoadora (Legalidade 6); seria exigido registro para um fuzil atordoador (Legalidade 5); armas de caça (Legalidade 4) exigiriam licença; e os cidadãos comuns não poderiam portar nada mais pesado.

Legalidade de Outros Aparelhos

Outros itens além de armas também podem ter uma Classe de Legalidade, com base no perigo que os governos (ou grandes corporações acreditam que eles oferecem a seu monopólio de poder. As graduações seguem o mesmo padrão:

Classe 6: Uma pessoa muito esperta poderia achar uma forma de usar este item para auto defesa ou para o crime. Exemplo: Um computador pessoal de pequeno porte.

Classe 5: O aparelho poderia possivelmente ser utilizado para o crime (ou para defesa contra invasão policial ou agentes das corporações), mas é improvável. Exemplo: Um computador pessoal de médio porte.

Classe 4: Embora o aparelho tenha muitos usos legítimos, pode também facilitar alguns tipos de crime. Exemplo: um modem de alta velocidade, um programa de criptografar dados.

Classe 3: É fácil o mau uso do aparelho, ou seu uso contra os interesses das corporações. Exemplo: um programa “Gelo”, um cyberdeck comum.

Classe 2: O governo ou os agentes da corporação reconheceriam bem poucas finalidades legítimas para este item em mãos civis. Exemplo: a maioria dos equipamentos de vigilância.

Classe 1: Projetados especialmente para fins ilegais ou secretos. Exemplo: um Polegar; um programa quebra-gelo.

Classe 0: Muito poderoso e perigoso. Quebra-gelo de gênero militar, cyberdecks supervelozes, e assim por diante.

“Casamento” pode significar qualquer coisa, desde o compromisso tradicional “até que a morte os separe” até um contrato renovável (talvez por períodos de 3 a 5 anos). O governo determina o que constitui um casamento válido, quem pode tomar parte nele e suas ramificações legais (p.ex., quem herda os bens se uma das partes do casal morrer). Por exemplo, se a morte for reversível (por clonagem e cópia cerebral), uma mulher cujo marido tenha morrido e depois sido clonado, será ainda viúva? Ou será que ela fica casada com a duplicata? Se houver três ou quatro cópias de seu marido, com qual delas ela é casada? Ou serão *todas* elas maridos seus? Se houver mais que uma cópia dela, fica cada uma casada com uma cópia específica do marido, ou *ficarão* todos casados entre si? E seus filhos, são irmãos e irmãs, meio-irmãos e meio-irmãs, primos ou algum parentesco ainda sem nome?

A relação biológica específica entre pai e clone também se tornará muito mais diversificada. A infertilidade pode ser superada através do uso de bancos de esperma, bancos de óvulos e mães de aluguel. Uma criança pode ser um “bebê de proveta”, originário de um embrião fertilizado *in vitro* que pode ou não ter material genético dos “pais” oficiais. Estas crianças podem ser obtidas em bancos comerciais de clones de gens padrões, usados por se saber que funcionam bem e serem muito mais baratos.

Existem várias opções para a paternidade. No topo da escala social da corporação, a família tradicional ainda será a escolha mais popular. Outros podem deixar a responsabilidade de criação de filhos com criados (humanos ou robóticos) ou com uma estrutura de família ampliada que inclui os amigos. As corporações fornecerão as creches para cuidar dos filhos de seus funcionários.

Fora da sociedade corporativa, serão comuns as estruturas de família ampliada. No pior dos casos, as crianças serão dadas aos orfanatos, ou simplesmente abandonadas à sua própria sorte na rua. Para elas, as gangues de rua podem vir a ser uma espécie de família de aluguel que ensina sua própria forma de enfrentar o mundo.

Meios de Comunicação

Os meios de comunicação, tanto impressos como eletrônicos, têm uma dupla função: informação e diversão. Num mundo cyberpunk típico, o controle da informação significa controle da elite, e o controle da diversão significa controle das massas. Isto dá aos meios de comunicação uma importância vital.

Vídeo e Rádio

Mesmo no início da década de 90, o número de pessoas que se inteirava das notícias através do rádio e da televisão era maior do que o número de pessoas que usava outro meio qualquer para esse mesmo fim. Esta tendência continua na maioria dos cenários cyberpunk. Mesmo nos cenários onde os governos ou as corporações não controlam completamente os meios de comunicação, o rádio e a tv podem ter uma influência enorme sobre que histórias são divulgadas, e como o são.

É possível que alguns jornalistas tenham o poder de colocar suas histórias no ar com um mínimo de interferência externa. Estes são em geral muito populares com as massas — mas também aprendem a conviver com intimidação, extorsão e violência ocasional dos “alvos” de suas histórias.

A maioria das cidades possui também estações locais menores. Podem ser estações da “comunidade” como “alternativas”, ou estações “piratas” sem licença. As estações piratas são com frequência operações de uma ou duas pessoas que irradiam o que lhes apraz sem ter que se explicar com os vários níveis da burocracia corporativa. Mas podem também ser operações enormes em águas internacionais, patrocinadas por concorrentes corporativos da imprensa “oficial”.

A Mídia Impressa e a Rede

À medida que o rádio e a televisão se tornarem mais poderosos, a habilidade de ler poderá vir a ser menos importante. Mas mesmo assim muitas pessoas contarão com a palavra impressa (e com seus novos primos, os bancos de dados de notícias da Rede) para saber o que se passa no mundo.

A tecnologia do futuro poderá ser usada para criar jornais individualizados em que os assinantes podem optar, por exemplo, por receber apenas notícias sobre negócios, reprises de partidas de hóquei no gelo, a “primeira página” (notícias importantes), e todas as histórias em quadrinhos. Isto será enviado eletronicamente diretamente para a casa do assinante. As histórias serão atualizadas sempre em intervalos de poucas horas (no caso de furos de reportagens e notícias importantes, várias vezes por hora), de forma a garantir que o leitor tenha sempre as últimas notícias.

Acessar um “jornal” pelo computador permitirá também que o usuário escolha outras histórias através de *hipertextos*. Quando o assinante chamar uma reportagem sobre a última guerra no Oriente Médio, receberá também um menu sugerindo outros textos relacionados com o primeiro. Ele poderá então selecionar outro texto sobre (por exemplo) o histórico do conflito, que o levaria a outras reportagens sobre outras guerras na região, e assim por diante.

O advento da impressora laser barata tornará mais comum as edições particulares. Estas publicações, conhecidas pelo nome de *samizdat* (a palavra russa para a imprensa clandestina da URSS), defendem todos os tipos de causa, desde o Néon-Nazismo, até a agricultura orgânica e o ecoterrorismo. Poucas são bem produzidas e têm um aspecto profissional. A maioria é tosca, se não totalmente ilegível. As únicas exigências para se publicar um *samizdat* são um processador de textos, uma impressora e papel suficiente para o número desejado de cópias.

Samizdata

À medida que a Rede for se tornando cada vez mais penetrante, e que os que tiverem uma causa a defender descobrirem como é fácil acessá-la, os *samizdata* — uma versão eletrônica dos *samizdat* — se tornarão populares como forma de expressão.

Produzir *samizdata* é ainda mais fácil que preparar folhetos para distribuição. Tudo que alguém tem a fazer é digitar a informação e armazená-la na memória de um computador. Daí a ela ser transferida para a Rede, onde outros que compartilham o mesmo ponto de vista do *samizdatista* (ou aqueles que apenas advogam liberdade de imprensa, ou que querem passar adiante esta peça de propaganda de dar água na boca) podem copiá-la para seus computadores, lê-la, modificá-la se necessário (usualmente inserindo seus próprios comentários), e transferi-la para outra seção da Rede. O resultado é uma combinação de diálogo e jornal, que expõe o ponto de vista de muitas pessoas sobre o assunto.

Os *samizdata* podem ser usados para passar adiante informações que ajudem o progresso da aventura. Se os PCs precisarem de um conjunto específico de dados, um sucesso num teste de Pesquisa numa grande biblioteca *samizdata* poderá fazer sugerir exatamente o que eles precisam... ou pelo menos dar-lhes o nome de um perito.

Um boletim *samizdata* pode também ser um gancho para uma aventura. Suponha que alguém descubra um meio de penetrar no sistema operacional do novo Mannlicher 6016. Ele divulgaria esta informação na Rede e a partir daí seria procurado mundialmente — uma divisão da Mannlicher quer contratá-lo, enquanto outra quer destruí-lo! Ele procura ajuda do grupo...

Um *samizdata* pode também colocar os PCs em perigo. Digamos, por exemplo, que um hacker tenha encontrado um documento interessante em um computador em alguma parte da rede. Suponhamos que o texto diga respeito à *Strategic Defense Initiative*. O hacker poderia reescrever o texto, sem alterar a sua forma básica e transferi-lo para a rede com sua assinatura. Infelizmente, aquela era uma informação ultra-secreta e todos os usuários da rede que vierem a ler este documento e o passarem a diante serão (pelo menos do ponto de vista do governo) culpados do crime de posse e divulgação de segurança máxima, não importa quão inocentemente ele tenha participado.

Moda

A aparência. Alguns a possuem, outros não. Muitas histórias *cyberpunk* apresentam protagonistas e mundos totalmente obcecados com a moda — outro exemplo da necessidade de se fazer uma declaração pessoal num mundo desumanizado, mesmo que a declaração seja “Eu sou legal porque sou exatamente como todos os outros tipos em moda”. Muitas festas da elite não permitirão o ingresso de quem não esteja usando a mais última moda — seja ela qual for. Entre os estilos possíveis incluem-se:

Glam — tudo que seja brilhante e cromado. Acessórios comuns incluem lentes de contato espelhadas, muita jóia metálica, lenços de neon multi-coloridos, perucas fluorescentes, etc.

Tek — este estilo se beneficia do avanço da ciência. Os modelos *Tek* normalmente são caros, já que a tecnologia não é barata. Um exemplo comum são tecidos feitos de minúsculos LCDs usados como uma tela de televisão (chocantes em gravatas e bolsas), com um pequeno sintonizador embutido na manga (os verdadeiros tecnófilos trarão um pequeno vídeo-disco num bolso); perucas ou implantes capilares de fibra ótica com padrões variados de luzes multi-coloridas também são populares. Pelos e cabelos naturais são fora de moda.

Nat — a aparência natural, uma reação contra o estilo *Tek*. Próteses visíveis estão completamente por fora. Em alguns círculos, qualquer tipo de implante é ser considerado deselegante. Em outros, o ponto principal pode ser você se transformar em um ciborgue mas continuar parecendo natural. A pele nua, talvez pintada, e cabelos longos estarão por dentro. Imitações de peles, roupas no estilo medieval, e outros temas históricos similares podem entrar e sair como fases de moda *Nat*. O uso de droga pode tornar-se impopular — ou então drogas “tecnológicas” podem ser menosprezadas, enquanto drogas “naturais” como cogumelos e álcool se tornam populares.

Retropunk/Metaleiro — uma aparência mista inspirada nos grupos de rock dos anos 1970 e das bandas heavy-metal dos anos 1980 e 90. É um modo de se vestir muito popular nas áreas mais violentas da cidade, pois o couro preto além de funcionar como uma armadura simples, esconde as manchas de sangue. As roupas são enfeitadas com inúmeros rebites cromados e pingentes, largos cintos de couro e fivelas afiadíssimas. Mostram-se brincos ultrajantes, e o cabelo vai até a cintura ou é em estilo *Mohawk*.

Internacional — ligada ao país que estiver em alta no momento (veja pág. 114). A aparência certa poderia variar desde o japonês tradicional até a tanga e a pele pintada no estilo das tribos Maori.

Influências Internacionais

O caminho pelo qual envereda o mundo de aventura depende em grande parte de que países são as “potências mundiais” na ocasião. Grande parte da literatura e dos estereótipos c-punk existentes tem como premissa a idéia de que o Japão será a potência predominante no futuro devido à sua superioridade tecnológica. É possível que isto não ocorra pelo fato de o mercado japonês de ações ter-se despencado no início da década de 90.

Algumas alternativas possíveis seriam:

Alemanha — Depois que o Muro de Berlim caiu e que as Alemanhas Ocidental e Oriental se reunificaram, é preciso levar em conta a possibilidade da Alemanha unificada vir a se tornar uma potência mundial. Isto

poderia ter como consequência uma Europa, que apesar de não ter sido conquistada militarmente, se tornou um vassalo econômico do Quarto Reich.

Rússia — Assumindo que os processos de mudança disparados por Gorbachev, e que resultaram no desmembramento da União Soviética, enveredem pelo rumo certo, a Rússia poderia emergir dentro de 10 ou 20 anos como a maior nação capitalista na face da Terra. Uma vez que os trabalhadores russos tenham tomado gosto pelo mercado livre, é improvável que se contentem com soluções parciais.

América Latina — Muitas nações das Américas do Norte e do Sul sempre foram tratadas como terceiro mundo — mas com organização e gerenciamento apropriado de seus recursos abundantes, uma América Latina unida poderia tornar-se uma potência mundial. Um México imperialista poderia anexar o sudoeste dos Estados Unidos...

Além das escolhas “lógicas”, o GM poderia criar um mundo interessante supondo o que aconteceria se um pequeno país ganhasse proeminência repentinamente através de alguma estranha descoberta tecnológica. Por exemplo, descobre-se o segredo da conversão integral de energia, e isto permanece um segredo comercial do governo da Jamaica. Ou então descobre-se o elixir da juventude numa erva que cresce somente na Estônia.

É claro que será necessário uma boa dose de reflexão para explicar porque uma das grandes potências (ou mega-corporações) não entrou em cena com um batalhão de “proteção” da Marinha para assegurar a “divisão adequada” do recurso.

Efeitos Sociais

A nação dominante não influenciará apenas a economia — mas também todos os aspectos da vida. Mesmo em lugares em que seu idioma não seja falado, palavras dele entrarão no uso diário. Afetará a moda (veja a coluna lateral da pág. 112) — se a Rússia prevalecer, então estarão em moda a vestimenta étnica russa, as danças e as diversões russas. Isto poderia até prescrever qual religião (ou religiões) é considerada aceitável e quais são consideradas *proibidas*.

É claro que, num mundo de rápidas alternâncias econômicas, as influências serão mistas. Suponha, por exemplo, que a Alemanha fosse poderosa e estivesse na moda quatro anos atrás. Todos os clubes antigos (que tivessem sobrevivido) teriam nomes alemães. Mas o Japão está por cima agora, e assim a maioria deles foi redecorada com um tema japonês; todos os garçons parecem ser japoneses, tenham eles nascido assim ou não. Contudo, a estrela da Argentina está em ascensão, e os patronos que realmente estão “por dentro” em Sholtz Garten usam chapéus gaúchos e chamam os garçons “japoneses” com um “Hola, amigo! Otra cerveza!”.

Objetos de Devoção

Com a invasão dos computadores nos lares do mundo, é natural que comecem a ser utilizados para a prática religiosas do dia a dia.

Programas simples poderiam não fazer nada mais que chamar uma família maometana cinco vezes ao dia para as preces, ou ajudar um Mórmon a fazer sua pesquisa genealógica. Por volta da década de 80 já havia várias versões da Bíblia em discos de computadores.

Mas, e quanto aos softwares interativos? Um católico devoto poderia dizer várias centenas de Ave Marias por segundo se estivesse ligado a um computador suficientemente rápido e com o software apropriado. Haveria também uma grande demanda de chips comportamentais (veja pág. 38) de um membro “representativo” da igreja. E quanto você poderia obter por uma cópia cerebral de alguém que dissesse ter falado com um anjo ou com um deus?

Misticismo na Rede

Alguns acreditam que a Rede pode oferecer comunicação com qualquer outra inteligência, até mesmo com o próprio Deus, embora somente através de rotinas complexas e secretas reveladas gradualmente com o passar do tempo aos verdadeiros fiéis. Estas crenças baseiam-se em tradições místicas como A Cabala, o Sufismo e o Budismo. Os Budistas da Rede são fortemente influenciados pelo livro “Lord the Light” de Roger Zelazny, que exprime o Nirvana como o pensamento em uma forma puramente eletromagnética, sem as limitações da carne. Acreditam que precisam reencarnar um certo número de vezes até purificar suas almas e poder renascer como inteligências perfeitas na Rede. E, de fato, há inteligências na Rede que afirmam ser um desses seres perfeitos.

Algumas religiões podem até fazer funcionar templos eletrônicos na Rede, e ter interfaces místicas que descrevem como “preces assistidas por computador”. Alguns netranners irreverentes tentam quebrar estes programas GELO e descobrir o que existe no interior destas interfaces místicas, para poderem roubar o programa fonte de Deus! Não é preciso dizer que este tipo de blasfêmia ofende profundamente os crentes, alguns dos quais gastam boa parte de seu tempo monitorando as interfaces, à procura de infiéis.

A CAMPANHA

6

Por sua natureza muitas vezes letal, o cyberpunk é um dos melhores gêneros para aventuras “de uma única sessão”. Os jogadores chegam, planejam (ou selecionam) os personagens, o GM lhes dá uma noção do ambiente, e a aventura começa! Os personagens podem ou não reaparecer; a continuidade não é essencial.

Criar uma campanha exige muito mais reflexão, planejamento e esforço do Mestre. Em geral, o GM de uma campanha assim deve pensar em gastar em planejamento um tempo no mínimo igual ao da sessão. A satisfação trazida por uma campanha que se desenvolve por vários meses, (ou até anos) é plenamente compensatória.

Objetivo da Campanha

Ao planejar a campanha, o GM tem que tomar algumas decisões básicas, como: a sua duração, a área que cobrirá e até que nível de detalhe descenderá na criação dos NPCs. Quanto mais informação tiver sobre o assunto e sobre o ambiente, mais realista parecerá a campanha, e menos terá que improvisar quando os personagens decidirem enveredar por um caminho diferente do que ele tenha previsto.

“Duração” refere-se à extensão da campanha — uma única sessão ou campanha. Numa campanha de uma única sessão, a quantidade de ambiente que tem que ser trabalhada é menor. Os NPCs podem ser esboçados em pinceladas amplas (os bandidos podem simplesmente ser bandidos sem qualquer outra razão além de “O chefe mandou que a gente atirasse nos mocinhos”), e o GM pode ser mais impiedoso em matar os personagens. Os jogadores não estarão tão afeiçoados a eles como ocorre numa campanha contínua.

Campanhas longas permitem que os jogadores incorporem seus personagens e trabalhem para mudar parte de sua sociedade. É possível também que eles criem suas próprias listas de coisas por fazer e auxiliem o GM na criação da campanha. É claro que campanhas longas têm desvantagens. Por exemplo, certos PCs podem ser mortos pelo caminho. Neste caso o GM deve encontrar algum motivo para manter o grupo unido (talvez um Patrono que lhes dê uma missão) e uma forma de introduzir novos personagens. Além disso, à medida que a campanha prossegue, a continuidade e a complexidade tornam-se problemas. Um incidente meio esquecido da primeira sessão do grupo poderia acabar se transformando num furo que vai curto-circuitar todo o planejamento cuidadoso do Mestre. O GM tem que manter um registro meticuloso dos objetivos de seus enredos, e manter um equilíbrio bem cuidadoso para não “atropelar” os jogadores.

Uma campanha de duração média — uma série interligada de duas a seis aventuras, cada qual com seus objetivos, oponentes e solução, mas todas levando para um clímax final que amarre as pontas soltas — é um meio termo entre campanhas muito curtas e muito longas. O GM deve esquematizar os enredos e os principais NPCs antes de iniciar a campanha — até mesmo antes dos jogadores criarem seus personagens. Isto permite que ele delineie a ação e deixe pistas que só serão importantes em aventuras futuras. Ele pode também selecionar elementos da história dos PCs e introduzi-los no enredo (“Seus pais foram missionários em Burundi e você nasceu lá? Espero que você saiba ‘se virar’ em Bujunbura...”), e desenvolver NPCs que favoreçam a ação.

À medida que a trama do enredo se desenvolve, os jogadores perceberão o fluxo dos acontecimentos, e fatos que a princípio pareciam não estar relacionados farão mais sentido. O GM pode trabalhar em um crescendo em direção ao grande clímax que previu há muito tempo. Este tipo de mini-campanha é suficientemente longo para que os jogadores realmente incorporem seus personagens, e para que o GM mostre como funciona o mundo e quais são verdadeiramente as motivações internas dos principais NPCs. A principal desvantagem de uma campanha de duração média é que envolve tanto trabalho quanto uma campanha longa — talvez até mais, já que o GM tem que planejar a trama de cada aventura separadamente e planejar seu entrelaçamento para chegar a um resultado. Ele não pode simplesmente saltar aleatoriamente de episódio a episódio. E a própria idéia de que a campanha vai acabar pode ser frustrante para muitos jogadores, pois um dos aspectos mais atraentes de roleplaying é sua possibilidade de continuidade.

Um enredo bem preparado terá muito em comum com um enredo de um bom romance; mas um jogo, por sua natureza, tem que ser mais flexível, permitindo a morte ou a sobrevivência de qualquer personagem nos pontos críticos do enredo.

Informação

Boa parte da ação em qualquer aventura cyberpunk estará concentrada em personagens que estão descobrindo o quê está realmente acontecendo. Os jogadores devem ser recompensados por introduzir formas inovadoras de descobrir as coisas, mas devem trabalhar para obter as informações. O GM deve tentar evitar deixar atalhos ou furos óbvios na aventura, e frustrar as formas previsíveis de se conseguir informação.

Realismo da Campanha

É provável que qualquer campanha cyberpunk seja violenta; praticamente faz parte da definição do gênero. Vai depender inteiramente do GM se esta violência será fatal ou não aos PCs.

Cyberpunk Realista

Pode-se argumentar que isto é uma contradição de terminologia; afinal de contas, cyberpunk é a respeito de tecnologia que ainda não foi inventada. Alguns poderiam dizer que ela está ao alcance da mão; outros podem argumentar que estes aparelhos nunca serão construídos.

Mas caso venha a existir, o hardware cyberpunk (tanto as modificações corporais como os armamentos mais convencionais) será letal. Lutas com armas de fogo terminarão em segundos, com as explosões demolindo os edifícios e os feixes perfurando as paredes de pedra. Se o GM gosta desse tipo de campanha, os jogadores terão que aprender a serem sutis... ou criar novos personagens a cada jogo. E, para os que acham que personificar a violência de outros é uma catarse, não há gênero melhor que cyberpunk. Até a mais fria descrição do estrago feito por uma bala explosiva ou por um feixe laser pode ser suficiente para satisfazer até os fãs mais ardorosos dos filmes de horror mais sangrentos.

Mas o GM não deve começar este tipo de campanha sem discuti-la antes com os jogadores. Caso contrário, o geninho de computador e o agente do tipo “atira-e-se-esconde” ficarão muito desapontados quando seus colegas mercenários começarem um tiroteio que só terminará perto do juízo final.

Cyberpunk Cinematográfico

A alternativa, é claro, é o estilo de jogo “cinematográfico”. E de qualquer forma, no gênero cyberpunk o estilo é a coisa mais importante! Veja Campanha Cinematográfica, MB, pág. 183, para uma descrição geral deste tipo de jogo. As regras especiais de combate lá mencionadas podem ser adotadas à vontade pelo GM.

Numa campanha cinematográfica o GM deve recompensar uma estratégia engenhosa e a “bravura”. Um bom desempenho em roleplaying — tal como sustentar a caracterização de um personagem mesmo arriscando sua vida — é fundamental. Encoraje os personagens a se gabar, e se vangloriar. Estimule a rivalidade entre eles. Faz parte do cenário.

Continua na próxima pagina...

Ao planejar uma aventura, o GM deve preparar, antecipadamente, todas as pistas que conduzem à solução final. Deve fazer uma lista dos contatos a que os PCs terão acesso, e decidir quais têm acesso a que informação. Deve também estabelecer que pistas pertinentes poderiam ser encontradas na Rede, e o grau de dificuldade de acesso a estas áreas.

Às vezes uma aventura pode depender da indisponibilidade de informação que logicamente deveria ser fácil de achar. Neste caso, o GM tem que inventar uma explicação razoável, ou reestruturar a aventura para evitar o problema. Lembre-se de que os contatos — e até alguns patronos — podem ser mortos pelos bandidos. Patronos com quem os PCs gastaram pontos podem ser substituídos por outros patronos semelhantes no futuro; isto permite ao GM o máximo de flexibilidade em determinar o enredo, preservando ao mesmo tempo o equilíbrio de pontos de personagem do jogo. E aquele nó tão importante da Rede pode estar desativado esta semana para manutenção — e os personagens precisam da informação *agora*!

O Que Está Realmente Acontecendo?

No início da campanha, os jogadores devem saber apenas o que qualquer cidadão razoavelmente bem educado do mundo do GM saberá sobre os fatos atuais. O Mestre deve dar também a cada personagem algumas informações que os outros PCs não têm. Parte das informações provavelmente é verdadeira (os planos para o próximo ano da corporação dos personagens), parte é boato (os planos de um concorrente) e parte poderia ser incrivelmente incorreta ou ser classificada como uma ilusão.

O GM tem que manter registro do que realmente se passa em seu mundo, e decidir para que direção ele quer que sua campanha caminhe.

Exemplo: Os PCs foram contratados pela Eurodyne Internacional para roubar os registros financeiros dos últimos cinco anos da Takashi. (este fato acelera o desenvolvimento do enredo da campanha, que é uma guerra de morte entre Eurodyne e a Takashi). Até agora, depois de vários episódios, os PCs não foram capazes de invadir o sistema central da corporação Takashi ou de entrar no armazém onde estão guardados os registros físicos. No entanto, um fixer apelidado de Roedor promete-lhes as senhas para o sistema da Takashi se eles lhe fizerem um pequeno favor...

Neste exemplo, os PCs podem não ter nenhuma idéia da guerra entre a Eurodyne e a Takashi. Tudo que sabem é que foram contratados para fazer um serviço. À medida que a história avança, e o grupo descobre novos fatos sobre a situação, é possível que eles venham a ser capazes de tirar vantagem da circunstância para, talvez, arrancar algum dinheiro dos dois lados do conflito.

Mais cedo ou mais tarde a história se resolve por si. O vilão pode ter vencido, mas se os heróis forem espertos, sobreviverão, e poderão até conseguir uma recompensa pelo risco que correram. Chega então a hora de prosseguir; e um bom Mestre terá plantado as sementes da próxima série de aventuras em algum ponto da campanha anterior.

Tecnologia e Mudança

Um dos temas centrais na literatura cyberpunk é a mudança radical que os avanços da tecnologia provocam na sociedade. Cyberpunk é ficção científica, pelo fato de a ciência e a tecnologia serem essenciais para o enredo. Isto deve também ser verdade para um jogo cyberpunk.

Uma aventura cyberpunk frequentemente girará em torno de algum feito tecnológico ou fenômeno científico que terá um impacto muito grande no mundo do jogo. Os principais agentes da história ou apoiarão ou se oporão a esta mudança, e influenciarão os outros NPCs, que por sua vez afetarão os jogadores.

Realismo da Campanha (Continuação)

Numa campanha cinematográfica, o GM tem a liberdade de exagerar a força e o romantismo de corpos ciborgues — e ignorar ou diminuir a dor, o embaraço e as despesas de manutenção. Pode improvisar livremente as paisagens, sons e aromas de uma viagem através do ciberespaço, sem se preocupar com a verificação da realidade. E a morte, quando chega, deve ser rápida e heróica, mas sempre com tempo suficiente para uma última palavra de bravura.

Cyberboy

Pode ser um tipo de personagem (veja pág. 13). Mas pode ser também o próprio estilo de uma campanha. Cyberboy pressupõe todos os avanços tecnológicos do gênero cyberpunk... mas a vida é divertida, em vez de corajosa ou perigosa.

Numa campanha cyberboy, correr-redes é uma forma de arte ou um meio de diversão. As modificações corporais são usadas para o esporte e para o prazer. A sociedade, pelo menos no nível dos PCs, é movida pelo lazer. (Provavelmente existem muitos cyberboys num cenário típico cyberpunk, mas você raramente os encontra; são os filhos mimados e fracos dos ricos exploradores).

Neste caso, onde está a aventura? Poderia vir da intromissão de elementos incivilizados na feliz existência dos cyberboys... ou poderia ser um inocente conto tipo Tom Swift — uma viagem de exploração com tecnologia cibernética onde os únicos perigos advêm da natureza. Em geral o gênero cyberboy é mais apropriado para uma aventura curta para “mudar de ritmo”, do que para uma campanha completa. É um pouco bom demais.

Uso de Marcas

Uma das coisas que aumenta o interesse de cyberpunk (tanto nas campanhas quanto na literatura) é o uso de marcas para os produtos. Isto serve para manter o espírito do gênero, que é voltado à moda. Além disso, um cyberdeck Miriko Mark III soa mais interessante (e mais real) que um “Cyberdek de Complexidade 3”. O GM pode criar suas próprias marcas ou usar as marcas de companhias existentes.

A Mistura de Gêneros

Alguns dos instrumentos ou o estilo do gênero cyberpunk podem ser usados para enriquecer outros tipos de campanha, com resultados interessantes... Muitos deles foram antecipados por escritores de ficção ou diretores de filmes, como pode-se ver abaixo; veja a Bibliografia para mais detalhes.

Cyberpunk/Espaço

Este é o cruzamento mais óbvio. Avance a linha do tempo só uns cinquenta anos. Na verdade, esta é a forma mais realista de fazer uma campanha espacial, embora não seja a mais familiar. O futuro distante provavelmente será muito mais parecido, por exemplo, com Vacuum Flowers do que com uma ópera espacial do tipo Doc Smith. A sociedade futura provavelmente não será em nada parecida com a dos anos 1940 e 1950, e a tecnologia mudará muito mais do que a forma pela qual as pessoas se locomovem e o tipo de pistola que carregam.

O ponto mais importante que não se deve esquecer com relação ao futuro distante é que ele será realmente ultra tecnológico. As possibilidades de alteração da mente e do corpo disponíveis a um Cidadão Sólido do século 23 provavelmente espantariam, repugnariam e assustariam um netrunner de 2.050!

Cyberpunk/Operações Especiais

Este é outro casamento perfeito. As missões básicas de Operações Especiais são infiltração, sabotagem, contra-terrorismo e rebelião. É um material perfeito para cyberpunk. Leia GURPS Special Ops para sentir o ambiente; assumo então que as equipes de sua missão têm todas as melhorias mais modernas. Muitos de seus oponentes serão “coelhinhos” civis sem qualquer melhoria ou equipamento... presa tão fácil que talvez nem seja preciso causar-lhes mal. Mas alguns terão aparelhagem padrão em versão militar, de qualidade inferior mas em quantidade perigosa. E alguns adversários, especialmente alvos terroristas ou forças elites de segurança, estarão a sua altura sob qualquer aspecto.

Lembre-se de que é tão provável que uma equipe cyberpunk de operações especiais seja empregada por uma mega-corporação como que trabalhe para um governo. Um time de PCs poderia ser uma unidade mercenária, vendendo suas lealdades a um novo empregador a cada cenário.

Cyberpunk/Viagem no Tempo

Sem efeito, deixe como está o passado, e a escolha óbvia de agente a ser enviado é o homem (ou a mulher) cujo corpo de aparência normal esconde poderes incríveis. Até a própria máquina do tempo poderia estar embutida nele(a). E uma tecnologia que permite viajar no tempo não deve ter dificuldade com olhos infravermelhos, garras navalha, e até metralhadoras embutidas no umbigo.

É claro que num cenário de viagem no tempo realmente desafiador, é provável que se encontrem adversários que saltem de história para história... e eles também podem ter melhorias formidáveis. Especialmente se o tempo “original” deles estiver alguns anos à frente do seu...

Continua na próxima página...

O Ritmo da Campanha

Uma campanha cyberpunk, não importa de que estilo ou ambiente, deve ser rápida e mortal. Num mundo do futuro em que a vida parece um filme sendo adiantado, até os chatos se movimentam rapidamente. As pessoas interessantes — o tipo que os jogadores gostam de incorporar — vivem só para a ação.

Por isso... se você é o GM, e nada parece estar acontecendo, é sua função fazer com que algo interessante aconteça... já. Deixe os PCs descobrirem algo interessante ou conhecer alguma pessoa especial talvez sob uma ameaça de morte. Pode ser um elefante amarelo; pode não ter nada a ver com o enredo. Mas mantenha o jogo em movimento. Quando a noite acabar, você terá tempo para fazer um pouco de planejamento retroativo, e plantar as pistas que amarrarão sua improvisação à trama da campanha.

O GM deve recompensar os personagens que pensam e agem rapidamente, e penalizar os indecisos. Isto não significa que não se deva permitir que alguém faça planos. Executar uma invasão bem planejada, ou uma emboscada bem preparada para apanhar os invasores, é estimulante e não pode ser deixados de lado. Mas a parte mais divertida está na ação. O planejamento deve ser secundário.

Os jogadores devem sempre ter a sensação de que a inação fará com que a torrente de eventos passe por eles (ou por cima deles!), e embora o primeiro impulso possa não ser a melhor estratégia ainda é melhor que ficar sentado e conversando!

Nem toda ação precisa (ou deve) ser combate — telefonemas estranhos, novidades sobre o último tiroteio, notícias quentes transmitidas por contatos de rua e o surgimento (e desaparecimento) de NPCs importantes, informarão aos personagens o que está acontecendo...

Viva rápido, morra jovem, e deixe um cadáver muito melhorado... isto é cyberpunk.

Dinâmica de Grupo

Numa campanha cyberpunk, o GM deve levar em consideração que tipos de personagens estarão sendo representados, quantos, e como eles se relacionam. A solução do tipo “um bando de heróis valentes que se conhece numa taverna e se junta em busca de aventuras excitantes...”, tão comum em muitos outros gêneros, não é muito adequada a uma campanha cyberpunk. Muitas características comuns em campanhas mais tradicionais têm que ser alteradas.

Tipos de PCs

O GM deve determinar que tipos de personagens são apropriados para a campanha antes de começá-la (veja a ficha Plano de Campanha na pág. 128). É pouco provável que uma gangue de rua ou um grupo de rock tenham um piloto de ciber-tanque à sua disposição. A maioria das combinações possíveis em grupos de duas pessoas pode ser racionalizada, mas o mestre deve se preocupar em descobrir como funcionariam grupos maiores. Ele poderia monitorar um grupo como um executivo de uma corporação, um fixer sem lar e um mafioso, mas isto seria forçar um pouco as coisas. O GM deve estar consciente de quais tipos de enredos vai executar e que tipos de habilidades e de recursos serão necessários para dar conta dos problemas que vai colocar. Ao trazer os personagens para dentro do grupo deve considerar que tipo de contribuição darão para resolver esses problemas. Se for provável que assassinos ciborgues venham a perseguir os PCs, então eles devem ter alguém no grupo com algumas melhorias biônicas de combate. Os netrunners são parte integrante do gênero, mas pode ser maçante para os outros jogadores vê-los em ação; se o GM não estiver preparado para fazer roleplaying mano-a-mano com o netrunner enquanto os demais jogadores estiverem ociosos, talvez seja preferível que o netrunner do grupo seja um NPC.

Heróis genuínos são raros na literatura cyberpunk, e também devem ser raros no jogo cyberpunk. Por outro lado, pode tornar-se aborrecido tanto observar como personificar assassinos desalmados e aproveitadores irrecuperavelmente venais. Os PCs cyberpunk devem ser uma mescla complexa de traços positivos e negativos, que não precisam ser consistentes; assim, um personagem pode ser induzido a ações aleatórias que não servem a seus próprios interesses. Em cyberpunk é importante o tema da busca de identidade, de se chegar a um acordo com uma mescla discordante de motivações. Os PCs podem começar com algumas ilusões sobre si mesmos, e com algumas inconsistências, que podem ser trabalhadas com o passar do tempo.

Número de Jogadores

Uma campanha com um jogador (além do mestre) pode ser muito interessante. O GM pode controlar todos os aspectos do ambiente, e todos os NPCs, desse modo o jogador nunca sabe em quem pode ou não confiar. O jogo pode seguir no ritmo do GM e do jogador, e este último poderá explorar os pontos que mais lhe interessarem na trama, em qualquer profundidade.

A literatura cyberpunk frequentemente apresenta dois personagens principais que se confiam um no outro, sem restrições, um par bem equilibrado capaz de fazer frente a qualquer situação. Assim, um GM pode querer fazer um jogo com dois PCs; isto dá aos jogadores alguém com quem compartilhar suas experiências, e ainda permite que se aprofundem o quanto quiserem. Em grupos de dois, as pessoas raramente guardam segredos uma da outra. Os PCs podem mesmo estar interligados diretamente de alguma maneira, seja por algum tipo de sensor implantado em um deles, ou até por elo direto da Rede. Há um grau de camaradagem pessoal em um grupo de dois jogadores que é impossível de se manter num grupo maior.

Um grupo com mais de dois jogadores é um convite ao conflito e à traição. Deve-se dar um motivo para que os PCs confiem uns nos outros; talvez eles tenham uma história comum, talvez sejam um time formado para algum fim específico. A maioria das aventuras desse tipo será composta de missões encomendadas por um patrono.

Um grupo diversificado é interessante, mas difícil de lidar, já que os PCs com especialidades diferentes tendem a abordar os problemas por ângulos totalmente diversos. É mais provável que uma campanha com um grupo grande tenha PCs semelhantes entre si, como uma equipe de pesquisa, um esquadrão militar, uma gangue de rua, uma empresa de negócios, um grupo musical, etc. De qualquer forma, o GM tem que criar motivos para que os PCs trabalhem juntos como um grupo. Veja as colunas laterais nas págs. 120-121.

Traição

É muito fácil para um jogador dizer: “Quero ter um personagem que trabalhe contra o grupo”. De fato, desconfiança e traição são um tema comum na literatura cyberpunk.

Contudo, isto faz com que o jogo se torne difícil. Em outros gêneros seria raro, e portanto acrescentaria ao enredo um interessante toque de surpresa. Nos jogos cyberpunk é demasiadamente previsível. Basta um incidente para criar antagonismo entre os jogadores. Alguns jogadores podem achar intelectualmente estimulante, durante um certo período de tempo, trabalhar com seus inimigos, mas isto seria provavelmente contraproducente em uma campanha de longa duração.

Isto não significa que os personagens não possam ter suas próprias agendas. Numa campanha cyberpunk os personagens podem ter objetivos secretos. No entanto, estas diferenças não devem, de forma geral, conduzir a confrontos violentos.

Se o GM quiser realmente criar uma situação de traição, é melhor usar um NPC. A maioria dos jogadores estará esperando por isto, e assim será preciso algum esforço da parte do GM para fazê-lo direito. Funciona melhor quando os PCs interagem regularmente com muitos NPCs, alguns amigáveis, alguns hostis, outros neutros. Numa campanha tão minuciosa, o traidor não deverá ser um dos NPCs neutros ou hostis. Deve ser um dos amigáveis, desenvolvido durante várias sessões de jogo, preferivelmente um que já tenha demonstrado estar do lado do grupo, correndo riscos ou fazendo sacrifícios em seu benefício. Pode tratar-se de uma boa pessoa forçado pelos inimigos ou um espião, plantado por um vilão, esperando para dar o golpe no momento propício. De qualquer forma, deve ser alguém em quem os jogadores passaram a confiar cegamente, a quem os personagens confiariam suas vidas. Aí, então, a traição será uma verdadeira surpresa. Portanto, este tipo de coisa, só funciona quando uma campanha longa já está bem encaminhada.

Gênero Cyberpunk Misto (Continuação)

Cyberpunk / Fantasia

Existem duas maneiras de associar a fantasia com o *GURPS Cyberpunk*. A primeira abordagem é usada pela FASA em seu *Shadowrun* – Elfos e Orcs num cenário Cyberpunk. Sem problemas: tudo o que você precisa fazer é pegar todas suas raças típicas de fantasia e dar-lhes armas, um corte de cabelo à mohicana e a postura adequados.

Uma alternativa seria: Manter a postura (e talvez os cabelos) e suprimir a tecnologia. Imagine como poderia ser um mundo de fantasia com o *Ethos cyberpunk*... com a magia no lugar da biônica e a Rede como “fonte de poder”. Os magos não seriam sábios nem mercadores, mas sim homens de negócios astutos e cautelosos. Eles e seus guarda-costas disporiam de todas as facilidades mágicas que o dinheiro pode comprar: Visão nas Trevas (*Gurps Magic*, pág. 50), ao invés de Visão IV e assim por diante. Qualquer coisa que a tecnologia cyberpunk é capaz de criar, os magos também podem.

Agora, imagine uma a versão fantasia da sociedade cyberpunk... estratificada, implacavelmente mercantil. Em vez de “mega-corporações” leia-se “casas mercantis”. Em vez de “entidades da Rede”, leia-se “Demônios”.

Cyberpunk/Horror

Horror e cyberpunk funcionam bem juntos. Num mundo cyberpunk há explicações naturais perfeitamente razoáveis para qualquer tipo de coisas horríveis. “Trinta deles? Sem língua e sem polegares? Sangue verde pelas paredes? É, parece tratar-se de outro laboratório Darbraxino; trataremos disso na próxima Terça-feira se nada acontecer até lá”. E o submundo da cidade está cheio de cultos e de pretensos bruxos. Assim, os personagens e os jogadores ficarão ainda mais surpresos ao se depararem com práticas genuinamente relacionadas com o oculto.

Quer se trate de um caso simples de um feiticeiro vudu que faz zumbis verdadeiros, ou de uma invasão em grande escala dos Entes Malignos, os policiais (ou seus criminosos) com seus implantes cibernéticos estarão melhor equipados para enfrentá-los que seus equivalentes do século 20.

Cyberpunk/Super-Seres

Este gênero pode ser muito divertido. O método óbvio é ter como personagem um inventor moderno de dispositivos, que crie maravilhas biônicas exclusivamente para formar um grupo de super-heróis... ou de super—vilões... ou talvez simplesmente de super-seres de aluguel, sem inclinação para o bem ou para o mal – desde que a recompensa seja boa. Auxiliados por um mentor que seja um grande conhecedor das redes mundiais de computador, serão um super time para se enfrentar.

A abordagem oposta seria inserir os super-heróis das histórias em quadrinhos no áspero mundo cyberpunk. Bem, este não é um lugar para heróis. Mas suponha que você seja forte, indelével e tenha o coração puro. Se você quiser vestir uma capa e sair voando por aí lutando contra o crime, quem vai impedi-lo?

Grupos Lobos Solitários

A maioria dos heróis da literatura cyberpunk são seres solitários. Nas raras ocasiões em que confiam nos outros, quase sempre têm motivo para se arrepender. Cyberpunk é, além de tudo, uma literatura de traição... dos amigos, da sociedade, da tecnologia.

Mas a maior parte de roleplaying acontece em grupos. Apesar de o roleplaying mano a mano (isto é, o GM e um jogador) ser divertido, jogar em grupos é muito mais comum. É difícil manter uma campanha longa num ambiente que fomenta a desconfiança! Se cada jogador incorporar seu arquétipo cyberpunk favorito, e todos se encontrarem num bar, um bom roleplaying quase que exigirá um tiroteio.

Há várias formas possíveis de se evitar isto, mas todas requerem que os jogadores cooperem, criando personagens que possam trabalhar juntos. Isto significa que o GM terá que explicar o que deseja no início da campanha.

A Gangue

Todos os personagens do jogo fazem parte do mesmo grupo, e já se conhecem há algum tempo. O grupo poderia ser uma gangue de rua, um grupo de mercenários, ou um esquadrão de segurança de uma corporação. Os jogadores que insistirem num ambiente ligeiramente diferente poderiam fazer o papel de antigos amigos de lealdade comprovada — por exemplo, um contato de rua que trabalha para um esquadrão de segurança. O GM tem que enfatizar, à medida que os personagens são criados, que todos se conhecem e se confiam. É permitido rivalidade, ódio, não.

Esta campanha pode ainda acomodar uma grande variedade de tipos de personagens. Por exemplo, uma equipe de mercenários poderia facilmente incluir peritos em computador, em armas pesadas, um administrador e empresário, e alguém com ligações no submundo.

O Distrito Policial

Todos os PCs são oficiais da lei. Alguns são incultos; alguns se vestem à paisana, já conhecidos na rua como samurais ou vagabundos; um deles poderia ser um cowboy de console.

Embora os PCs policiais não devam ter um motivo para trair seus companheiros, a possibilidade de corrupção em alguma parte do departamento poderia tornar as coisas interessantes.

A campanha não precisa ater-se à defesa da lei. É provável que os policiais num mundo c-punk desenvolvam alguns inimigos interessantes e outros problemas pessoais, que poderiam funcionar como uma pausa na rotina de ordem do tipo “resolva este caso até Terça-Feira ou então...”.

Continua na próxima página...

É possível fazer com que um PC traia involuntariamente seus companheiros, por meio de drogas, lavagem cerebral, ou algum tipo cibernético de controle mental. Neste caso, a traição não será um “traço de personalidade” do PC, e o grupo (ou pelo menos os sobreviventes) poderá perdoá-lo mais tarde. No entanto, qualquer forma de coação menos decisiva será encarada de modo diferente; até mesmo algo como chantagem, ameaça a um ente querido, estabelece um certo grau de traição voluntária por parte do jogador, e isto provocará um sentimento de desconfiança permanente.

Numa campanha cyberpunk, os PCs têm mais que o suficiente com que se preocupar: desde inimigos recalcados, autoridades poderosas de todos os tipos, violência gratuita, até a vida comum do dia a dia num mundo em processo de colapso social e ambiental. O GM não deve encorajá-los à traição mútua. Já será difícil impedir que o façam por si próprios.

Morte

As pessoas morrem. Em cenários cyberpunk, morre muita gente. Os jogadores devem estar conscientes disto. Se um jogador tiver a tendência de se apegar demais aos personagens, cyberpunk pode não ser o melhor gênero para ele!

Para evitar que os jogadores se desanimem demais, o GM pode tentar certificar-se de que a morte dos personagens tenha algum sentido, talvez até heróico. E o GM não deve “chicotear” os jogadores. Se o cenário for criado de modo que os jogadores já estão condenados desde o início, eles podem não querer jogar mais. Dando-se uma chance de sobrevivência para um personagem inteligente, as mortes dos PCs provavelmente serão consideradas como “justas”. Os jogadores simplesmente serão mais cuidadosos com seus próximos personagens.

É claro que em algumas campanhas até a morte é temporária...

A Oposição

Num mundo cyberpunk as mudanças — tecnológicas, sociais, ambientais — crescem num ritmo exponencial. Os personagens importantes numa campanha cyberpunk serão os mais afetados por estas mudanças. Isto faz com que sejam mais difíceis de entender — talvez até estranhos — mas eles serão apenas manifestações desta mudança rápida, e suas ações serão, com frequência, meramente, reações para enfrentar o ambiente onde vivem.

Os NPCs, no entanto, terão em geral motivos compreensíveis. Eles não precisam ser necessariamente agradáveis, mas deveriam estar sujeitos aos vícios humanos comuns, e até os piores devem ter uma ou duas virtudes. Muitos personagens, tanto de jogadores como NPCs, darão a impressão de serem insensíveis, mas isto geralmente é uma disfarce que cobre seus *verdadeiros* sentimentos. O GM deve estar atento a estes sentimentos dos NPCs; isto os torna mais realistas e interessantes.

E a oposição deve se comportar inteligentemente. Os executivos e seguranças das corporações não chegaram aonde estão por estupidez. É sua função entender como o mundo realmente funciona, mesmo nos níveis sociais com que não interagem pessoalmente. Por outro lado, alguns dos NPCs que parecem ser os mais eficientes e manhosos podem ser incrivelmente ingênuos, mesmo a respeito dos círculos ondeconvivem. O street op que tem uma visão romântica de seu pobre mundinho encardido com suas guerras de gangue sem objetivo, o ator de holóvideio que acredita ser tão poderoso quanto os heróis e conquistadores que personifica para as câmeras, os moradores da parte nobre da cidade que pensam poder comprar a felicidade — todos eles serão realmente oponentes menos respeitadores do que podem parecer a princípio.

Temas para Campanhas

Até a campanha mais descompromissada do tipo “atire neles” tem alguma forma subjacente de tema. Isto é especialmente válido no caso de cyberpunk, que por sua própria natureza é um gênero politicamente consciente.

A Luta pelo Poder

Cyberpunk trata do efeito da tecnologia sobre a humanidade e a sociedade. Usualmente, isto é demonstrado através de uma luta pelo poder, enquanto a sociedade tenta se adaptar ao ritmo sempre crescente de mudanças tecnológicas. Os jogos de poder podem existir em muitos níveis — desde o controle de um quarteirão da cidade ou um valioso cartucho de ROM, até o domínio do mundo.

Guerra Econômica

O sistema econômico nos cenários cyberpunk gira muitas vezes em torno de mega-corporações. Elas também são o centro da maioria das guerras econômicas, por tentarem esmagar a concorrência — seja ela uma outra grande corporação ou um inventor isolado — e pelo fato dos idealistas e revolucionários verem as corporações como símbolo dos males da sociedade.

Isto sugere vários temas de campanha. Os PCs poderiam ser empregados insatisfeitos tentando se bandear para outra companhia — o que será fortemente desencorajado por seus patrões atuais! Ou talvez tenham se desiludido com as políticas da companhia e busquem redefinir a estrutura corporativa a partir de dentro.

Alternativamente, os PCs poderiam ser gente de fora que descobriu um segredo corporativo. Será que o disfarce ofenderá sua moral pessoal a ponto de se voltar contra a companhia? Ou será que eles optarão por levar a evidência que encontraram às autoridades ou à imprensa? E se corporação em questão for realmente quem controla as autoridades e a imprensa?

A guerra econômica pode também ocorrer em qualquer nível. Poderia tratar-se de dois comerciantes disputando o controle de uma determinada esquina, de famílias mafiosas rivais lutando pelo domínio de toda uma cidade, ou de duas nações disputando uma reserva de petróleo recém-descoberta.

Guerra Política

Em qualquer sistema político, sempre haverá alguém insatisfeito com o estado atual das coisas. Se o governo for poderoso e opressivo, o público em geral pode suportar passivamente grupos revolucionários — embora seja preciso um regime terrivelmente sombrio e desumano para transformar um cidadão comum num revolucionário.

E, apesar do idealismo ser raro num mundo c-punk, ele brilhará muito mais intensamente quando surgir. Os PCs poderiam ser membros de um departamento de polícia da cidade lutando contra um comissário ou prefeito corrupto, ou servidores públicos que lutam contra uma burocracia gananciosa, ou talvez um dos PCs seja um político recém-eleito que fica chocado ao descobrir como as coisas realmente funcionam! Qualquer que seja o caso, deverá haver oportunidades para que os personagens tomem partidos morais e éticos.

Guerra Religiosa

O conceito de tolerância religiosa é razoavelmente recente, dentro da nossa história... e pode não durar. Os personagens poderiam lutar contra uma religião estabelecida pelo estado — quer por suas próprias convicções religiosas quer pelo direito de repudiar aquelas que são patrocinados pelo governo.

Grupos e Lobos Solitários (Continuação)

O Comando

Trata-se de um grupo de especialistas, formado para uma missão específica por um determinado empregador — talvez o governo, mas com muito mais probabilidade uma corporação. Neste caso particular, a lealdade entre os membros do grupo é, ou deveria ser, garantida pelo prêmio polpudo que devem receber terminarem o serviço. Alguém poderia sacrificar outro membro do grupo para conseguir completar o serviço (na verdade, pode-se depender disso), mas há bons motivos para que não se atirem pelas costas.

Depois de completada a missão, um grupo assim poderia se manter unido caso tivessem sido bem sucedidos. Poderiam até demitir-se juntos para formar um time de free-lancers. É claro que seu empregador poderia se ressentir fortemente por perder seus serviços...

Além do Interesse Comum

Nesta campanha os jogadores podem ser livres para criar absolutamente qualquer tipo de personagem que desejarem... mas isto tem que ocorrer antes de se iniciar a campanha. Entregam as planilhas dos personagens para o GM, que provavelmente fará algumas alterações em cada uma delas. O GM discute então as alterações com os jogadores.

O motivo desta revisão e alteração é dar a cada personagem algo em comum — algo que tenha a ver com a campanha que o GM planeja. Por exemplo, suponha que o objetivo da campanha seja revelar as violentas ligações eco-terroristas do escritório da Corporação Pan-Africana no Quênia. O GM reescreve a formação de cada personagem de forma a dar-lhe um bom motivo para sentir aversão da corporação Pan-Africana. O perito em computadores foi demitido daquela agência porque abriu a boca contra a destruição da estepe pela PanAfro. O ex-guarda-costas também trabalhou para a PanAfro; entre ouviu uma conversa que não devia e quase foi assassinado. O corretor perdeu um próspero negócio, vários amigos, e um braço, tudo por causa dos executores da PanAfro. O ex-tira honesto foi despedido para ceder o lugar para alguém que a PanAfro pudesse subornar. E assim por diante.

Embora não haja garantia de que este grupo venha a trabalhar junto em perfeita harmonia, um roleplaying de bom nível deve evitar que se trucidem até que o objetivo seja alcançado. Caso a campanha prossiga além disso, é menos provável que traiam seus colegas de armas. E, caso isto viesse a acontecer, haverá uma boa razão para traírem um velho amigo — não um simples tiro pelas costas.

Temas de Aventuras

De forma geral, a motivação lógica de um grupo variado de personagens cairá num destes três enredos básicos — salvamento, defesa e conquista. Ao planejar uma aventura c-punk, pense antes de tudo em termos destes três arquétipos.

O Salvamento

Os bandidos — sejam os rivais uma gangue de rua, uma corporação ou um governo — têm algo que os PCs querem. Não precisa ser uma pessoa — roubar os planos de um novo cyberdeck é um tipo de “salvamento”. Isto pode dar a um grupo uma causa comum de trabalho. Mas isto não significa que todos os jogadores têm o mesmo motivo para salvar a pessoa ou o objeto! É uma boa forma de permitir que os jogadores explorem motivações diferentes para suas ações. Um personagem pode estar procurando ganhar algum dinheiro, enquanto outro pode estar buscando vingança. E um terceiro se envolve só porque “é a coisa certa a fazer”.

A Defesa

Os PCs têm algo que os bandidos querem, e precisam protegê-lo. Não é preciso ser algo puramente físico — poderia ser uma informação, ou quem sabe os PCs estejam defendendo alguém que está fraco demais para se defender sozinho. Novamente, isto permite que cada um do grupo tenha razões diferentes ao mesmo tempo que garante que seus objetivos básicos sejam os mesmos.

A Busca

Algo está faltando ou perdido ou é necessário, e os PCs estão numa corrida para obtê-lo antes dos bandidos. Poderia ser algo tão valioso quanto um protótipo de cyberdeck, ou tão simples como o lixo de uma área de segurança máxima. Talvez os antagonistas não estejam realmente competindo pelo objeto procurado — mas é preciso haver algum tipo de pressão temporal para pôr o enredo em movimento. “Temos 24 horas para encontrar o código chave, ou haverá um ataque nuclear a Sampa.

Flexibilidade do Enredo

Apesar de todo o cuidado com que o GM elabora seus enredos, de vez em quando os personagens ignoram completamente todas as pistas que deixou e enveredam por um caminho completamente diferente. Quando isto acontece, a melhor coisa é deixá-los fazer o que quiserem, mas incluir elementos de seu enredo nos planos deles. “Passar por cima” do grupo — forçando-o em uma determinada direção — dificilmente funciona.

Exemplo: O GM deixou sinais de que há uma informação importante num computador no Rio de Janeiro. Os PCs, contudo, não querem ser perturbados — acabaram de conseguir uma fábula de dinheiro com sua última missão e decidiram gastá-lo esquiando na Tasmânia.

O GM poderia encontrar várias formas de manter os personagens no Brasil e forçá-los a achar a informação; mas em vez disso decide ajudá-los a preparar a expedição de esqui. Logo ao chegarem à Tasmânia, descobrem que não é estação de esqui — pensavam que fosse inverno na Tasmânia quando é verão no Brasil. Além disso descobrem que seus cartões de crédito não funcionam na Tasmânia. O terminal mais próximo que aceita cartões de crédito estrangeiros fica em Melbourne — o gerente do hotel diz educadamente que não recebem muitos turistas nesta época, e ao mesmo tempo insinua que precisarão pagar suas contas em 24 horas ou então irão para a cadeia. Suas passagens aéreas prevêem uma multa de 100% no caso de qualquer alteração. Ficam presos nesta enrascada, sem ter como obter comida ou pagar a conta do hotel, até que ocorre a um cowboy que ele poderia invadir a Rede local e se conectar com seu banco lá em casa. E, é claro, encontra na Rede brasileira a informação que o GM queria transmitir...

Trilhas Sonoras Cyberpunk

O princípio básico da ficção cyberpunk — a luta — é também o tema de vários estilos de música. O GM que quiser criar o clima (durante o jogo ou para preparar a sessão da próxima semana) pode escolher qualquer um deles, dependendo do efeito desejado.

Heavy Metal — é a música protótipo de cyberpunk, em grande parte porque os músicos se esforçam por parecer como se tivessem saído de uma selva urbana. Entre as bandas invocadas incluem-se: Metallica, Motorhead, Guns n' Roses, Judas Priest, AD/DC, Skrewdriver e Venom.

Punk — o som original é excêntrico, dos renegados. Se o ambiente for suficientemente amplo, encoraje os jogadores a dançar um pouco. Tente os Sex Pistols, Ramones, Skinny Puppy, Tuff Darts, Big Boys, Circle Jerks e Black Flag.

Rap — a música da resistência urbana. Alguns grupos se concentram em versos rebeldes anti-autoritários, enquanto outros pregam a deposição violenta do governo. Entre as bandas invocadas incluem-se: Public Enemy, NWA, qualquer um da Boogie Down Productions e 2 Live Crew.

Reggae — o som do movimento rastafariano. Bob Marley é a obrigatório; outros músicos interessantes são Peter Tosh, Ziggy Marley, King Yellowman, Jimmy Cliff e Aswad.

Technorock — é um som sintetizado, de alta tecnologia, que casa bem com o trabalho na Rede. Bons exemplos são Devo, os Art of Noise, Rick Wakeman, INXS, Thomas Dolby e Kratwerk.

New Age — Aqui não há luta, mas muitos compositores New Age usam temas complexos e instrumentos eletrônicos, evocando um flutuar incorpóreo pelo ciberespaço. Tente Kitaro, Andreas Vollenweider, Phillip Glass e Tomita. Versões eletrônicas de Bach também dão conta do recado.

Angst Rock — Música de “arte” para os que se vestem de negro. É a música que aliena — vista-se, fique deprimido, tome drogas e morra! Exemplos indicados incluem X, Velvet Underground, Sonic Youth, New Order, Brian Eno, Souxie e os Banshees e Lou Reed.

GLOSSÁRIO

O gênero cyberpunk tem um vocabulário muito rico. Alguns dos termos mais comuns estão listados abaixo. Um asterisco indica que o termo foi usado pela primeira vez por William Gibson em Neuromancer, o romance que essencialmente criou o gênero. Dois asteriscos indicam adaptação para o português de terminologia originalmente usada por William Gibson. (Pode-se dizer que o ato de criação deste vocabulário evocativo foi um dos fatos mais significativos na definição do conceito de cyberpunk).

BBS - (Bulletin Board System) Um serviço privado de telecomunicações, normalmente operado por “hobbyistas” e usado por outros “hobbyistas”.

Biônico - partes protéticas de alta tecnologia. Veja cyberwear.

Bomba - conhecida também como bomba lógica, é um programa de computador preparado para se ativar sempre que ocorre determinada situação no computador em que está instalado. Os efeitos podem variar desde o trivial (aparece uma mensagem na tela de todos os usuários) até o destrutivo (os discos de backup se apagam e a máquina funde).

Bomba temporizada - programa destrutivo que executa a si mesmo num momento especificado. Veja bomba.

Cabeça-soft** - Abreviação de Cabeça-software. Alguém que habitualmente usa pips, implantes de personalidade ou qualquer microsoft.

Cartucho de ROM - cartucho contendo chip com um programa gravado. Pluga-se num cyberdeck.

Chip - um pequeno circuito integrado que contém programas ou dados. Os chips cyberwear são acessados diretamente pelo cérebro através de um soquete no corpo.

Ciberespaço** - gíria para a rede global de computadores.

Ciberfurtividade - qualquer modificação ou equipamento que permita ao usuário mover-se silenciosamente e sem ser detetado.

Cibertecnologia - veja cyberwear.

Ciborgue - alguém que tenha substituído partes de seu corpo por partes biônicas.

Cidade Noturna* - a “parte ruim da cidade”, com vida noturna, neon, crime e perigo.

Clínica clandestina** - uma instalação médica não licenciada onde se realizam transplantes ilegais, implanta-se cyberwear roubado ou ilegal, e faz-se tratamentos experimentais (p. ex., longevidade), ou serviços de clonagem.

Corporado** - qualquer um empregado num ramo de negócios importante, especialmente alguém que trabalhe para uma corporação importante. Tem a conotação de um homem “que veste a camisa” e é completamente submisso.

Cowboy de console** - gíria para hacker, principalmente um que trabalhe com uma interface.

Cyberdeck* - o hardware utilizado para acessar a rede global de computadores através de uma interface neural (veja pg. 72).

Cyberpunk - o gênero de ficção científica que retrata a alta tecnologia e as classes baixas; é também usado para indicar um hacker.

Daemon - um programa utilitário geralmente associado ao ambiente Unix. Estes utilitários são ativados apenas quando necessários (por exemplo, para corrigir um erro do qual outro programa não consiga se recuperar) e muitas vezes, os usuários nem percebem sua presença.

Deck* - gíria para cyberdeck.

Decker* - aquele que usa um cyberdeck.

Desplugar-se - deixar o ciberespaço, desplugando a interface da cabeça.

Eletrónolotra - Um indivíduo com ligações eletrônicas para estimular diretamente os centros de prazer do cérebro.

Esparrame** - imensa área urbana criada quando as cidades se emendam e se combinam.

Gelo Negro** - um programa de proteção contra intrusos que pode causar dano real; alguns podem até matar. Veja gelo.

Gelo** - Guardião Eletrônico de Linhas e Operações. Sigla usada para indicar qualquer programa de segurança de computadores.

Go-to* - Um dossiê, normalmente coligido ilegalmente.

Hack - Passar (ou pelo menos tentar passar) o sistema de segurança de um computador.

Hacker - Indivíduo especializado em invadir secretamente os computadores dos outros examinando ou mexendo nos programas ou

dados que eles contêm para obter benefício pessoal ou simplesmente pela emoção.

Iene novo** - moeda japonesa hipotética.

Implante - um termo para indicar cyberwear (usualmente interno).

Interface - a ligação hardware/software que permite a uma pessoa comunicar-se diretamente com um cyberdeck e com a rede.

Interface Neural - uma conexão direta entre um computador e um cérebro humano (veja pg. 41, 71-72).

ISDN - Integrated Services Digital Network (rede digital de serviços integrados); rede mundial de comunicações eletrônicas com padrão já estabelecido, que deverá estar totalmente implementada na virada do século XXI.

Jockey de Interface - um hacker.

Linha-Reta* - Termo que se originou de “Linha de eletroencefalograma Reta”. Pode-se dizer que um decker cujo cérebro foi desligado por um “gelo” hostil, entrou em Linha-Reta.

Matriz - outro termo para indicar a rede mundial de computadores.

Mega-corporação** - uma corporação gigante, multinacional; frequentemente maior (e mais poderosa) que os governos.

Microsoft* - um implante temporário; um pip, chip de diversão ou outro chip computador projetado para ser plugado em um usuário.

Modificação - qualquer tipo de cyberwear.

Neo-samurai** - street op especializado em táticas violentas. A maioria dos samurais são ciborgues com muitos implantes.

Netrunner - **Gíria para indicar um hacker.**

PIP - Chip de Perícia Trata-se de uma ROM que contém uma determinada perícia gravada.

Plugar-se/Desplugar-se - Entrar ou sair do ciberespaço normalmente desplugando a interface da cabeça.

Programa destrutivo - qualquer programa projetado para danificar o computador hospedeiro, roubar ou modificar dados, ou de alguma forma trabalhar contra os interesses dos legítimos donos e usuários do computador.

Quebra-gelo* - qualquer programa projetado para despistar um programa gelo.

RAM - Random Access Memory (memória de acesso aleatório). Trata-se de um chip com certa quantia de memória que pode ser escrito, apagado e lido à vontade.

Rapaz-navalha (ou moça-navalha)* - neo-samurai com cyberwear de combate. A “moça-navalha” clássica tem implantes de lâminas.

Rede** - gíria para indicar a rede global de computadores.

Rip - Um Chip de Reflexos. Veja pg. 40.

ROM - Read Only Memory (memória de leitura). Um chip de memória que tem dados ou programa(s) que não podem ser modificados (só lidos).

ROM-O - ROM Ocupacional (veja pg. 40).

Slot - um soquete existente dentro do console do computador, projetado para receber um chip ou cartucho.

Street op - Qualquer um cuja ocupação principal seja “se virar” - geralmente, mas nem sempre, de forma ilegal (V. pag. 17)

Tempestade - aparelho que pode detetar e ler a saída de um computador à distância (veja pg. 62).

Terno - termo de gíria para corporado.

Troiano - programa destrutivo que se disfarça como um programa legítimo, ou que se conecta a um programa legítimo.

Verme - programa destrutivo que procura se propagar ativamente de computador para computador através da rede.

Vip - microsoft (Chip de Viagem) que contém uma aventura pré-programada.

Vírus - programa destrutivo que pode ser transmitido de máquina para máquina através de software ou hardware compartilhado.

VPCR - Veículo pilotado por controle remoto (veja pg. 52). Qualquer veículo que possa ser controlado por rádio. Num mundo cyberpunk, a maioria dos VPCRs é controlada diretamente através de uma interface neural.

Yak* - abreviação de yakuza, gangster japonês.

Zaibatsu* - equivalente a mega-corporação. O termo originalmente se referia a complexos industriais japoneses de antes da segunda guerra mundial.

BIBLIOGRAFIA

O gênero cyberpunk gerou muitos livros, filmes e vários outros trabalhos em poucos anos... e os precursores de cyberpunk foram muitos e variados. A falta de espaço não nos permite fornecer uma bibliografia detalhada. Em vez disso, discutiremos algumas das obras mais importantes em cada categoria, e listaremos as demais por nome. Os títulos em negrito indicam as obras particularmente significativas. Os asteriscos indicam os títulos que não são de ficção.

Livros e Contos

Sem qualquer dúvida, a obra seminal de cyberpunk é *Neuromancer*, de William Gibson. Junto com sua primeira continuação, *Count Zero*, ela estabeleceu o tom para o gênero. Gibson também criou a maior parte do vocabulário cyberpunk; termos como “cowboy”, “gelo negro”, neo-samurai” e muitos outros apareceram pela primeira vez em suas obras.

Os romances e contos de Bruce Sterling - especialmente *Schismatrix* e as outras obras desenvolvidas no mesmo cenário - também influenciaram muito o desenvolvimento do gênero.

Muitos dos títulos listados abaixo não podem ser considerados cyberpunk... mas contêm elementos c-punk relevantes, e provavelmente seriam de interesse para um GM ou jogador interessado no gênero. Considere, por exemplo, o *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley e Cyteen, de C.J. Cherryh. Embora os mundos que retratam não sejam cyberpunk em qualquer sentido, contêm especulações detalhadas sobre os mecanismos tecnológicos e sociais, sobre a “fabricação” de seres humanos para tarefas específicas.

1984 - George Orwell

The Adolescence of P! - Thomas P. Ryan

Aiki - John Gilbert

Alien Speedway - Roger Zelazny

Alien and Aliens - Alan Dean Foster

Alongside Night - J. Neil Schulman

Angel Station - Walter John Williams

The Annals of the Heechee - Fredric Pohl

The Artificial Kid - Bruce Sterling

Borderlands and Bordertown - Terri Windling, editor

Brave New World (Admirável Mundo Novo) - Aldous Huxley

Burning Chrome - William Gibson

Cat's Paw - Joan Vinge

City Come A-Walkin' - John Shirley

A Clockwork Orange (Laranja Mecânica) - Anthony Burgess

Cobra, Cobra Bargain and Cobra Strike - Timothy Zahn

Colonies in Space - T.A. Heppenheimer*

Colony - Ben Bova

Company Man - Joe Clifford Faust

Computer Lib/Dram Machines - Ted Nelson

Count Zero - William Gibson

The Cybernetic Samurai - Victor Milan

Cyteen - C.J. Cherryh

Do Androids Dream of Electric Sheep? (Blade Runner) - Philip K. Dick

Dr. Adder - K.W. Jeter

Dreams of Flesh and Sand - W.T. Quick

Eclipse, Eclipse Penumbra and Eclipse Corona - John Shirley

Electric Forest - Tanith Lee

Emerald Eyes - Daniel Keys Moran

Ender's Game - Orson Scott Card

Fahrenheit 451 - Ray Bradbury

A Fire in the Sun - George Alec Effinger

Friday - Robert Heinlein

Frontera - Lewis Shiner

Future Shock - Alvin Toffler*

Giant's Star - James Hogan

The Glass Hammer - K.W. Jeter

The God Game - Andrew Greeley

Gravity's Rainbow - Thomas Pynchon

Hardwired - Walter Jon Williams

When Harlie Was One - David Gerrold

The High Frontier - Gerard K. O'Neill*

The High Road - Ben Bova

The Human Use of Human Beings - Norbert Weiner*

Hunter/Victim - Robert Sheckley

In the Drift - Michael Swanwick

The Iron Dream - Norman Spinrad

Islands in the Net - Bruce Sterling

Johnny Zed - John Gregory Betancourt

Lacey and His Friends - David Drake

Lifeburst - Jack Williamson

Little Heroes - Norman Spinrad

Lord of Light - Roger Zelazny

Marooned in Realtime - Vernor Vinge

Masterplay - William F. Wu

The Matrix - John Quarterman*

Max Headroom - Steve Roberts

Megatrends - John Naisbitt*

Memory Wire - Robert Charles Wilson

Mercedes Nights - Michael D. Weaver

Millenia - Ben Bova

Mindhopper - James B. Johnson

Mindkiller - Spider Robinson

Mirrorshades - Bruce Sterling, editor

Mona Lisa Overdrive - William Gibson

The Mutants are Coming - Isidore Haiblum

Neuromancer - William Gibson

Oath of Fealty - Larry Niven and Jerry Pournelle

The Ophiuchi Hotline - John Varley

Outland - Alan Dean Foster

Proteus Unbound - Charles Sheffield

Psychodrome and Psychodrome II - Simon Hawkeeinlein

RoboCop - Ed Naha

Schismatrix - Bruce Sterling

Shockwave Rider - John Brunner

Sight of Proteus - Charles Sheffield

Sleepwalker's World - Gordon Dickson

Silico Sapiens - Joseph Deken

Software - Rudy Rucker

Stand on Zanzibar - John Brunner

Svaha - Charles de Lint

The Taking of Satcom Station - Jim Baen and Barney Cohen

The Tenth Victim - Robert Sheckley

The Third Wave - Alvin Toffler*

This Cybernetic World - V.L. Parsegian*

This Perfect Day - Ira Levin

Time Pressure - Spider Robinson

Tom Paine Maru - L. Neil Smith

Tower to the Sky - Philip C. Jennings

True Names - Vernor Vinge

Vacuum Flowers - Michael Swanwick

Valentina - Delany and Stiegler

Victim Prime - Robert Sheckley

Voice of the Whirlwing - Walter Jon Williams
Warbots - Harry G. Stine
Web of Angels - John M. Ford
Wetware - Rudy Rucker
Wil Card Run - Sara Stamey

Quadrinhos e Gráfico Novels

As revistas em quadrinhos mostram, mais que qualquer outro meio, a natureza internacional de cyberpunk. O mundo do inglês Judge Dredd é quintessencialmente cyberpunk, embora seja um livro cômico - há pouco esforço para haver consistência de edição para edição, e muitos de seus elementos são deliberadamente tolos. Pode-se dizer o mesmo de *American Flagg* nos Estados Unidos, talvez com menos tolice e mais sátira. *Dirty Pair* é uma importação japonesa em que as histórias se passam em futuro mais distante que na maioria das histórias cyberpunk, mas a tecnologia e a postura são definitivamente cyber e punk!

Akira
American Flagg
Appleseed
Batman: The Dark Knight Returns
Bubblegum Crisis
Cyberpunk
Dirty Pair
Eagle
Electric Warrior
Grendel
Grey
Haywire
Johnny Nemo Magazine
Judge Dredd
Marshal Law
Outlanders
Shatter
Sonic Disruptors
Those Annoying Post Brothers
Time 2
V for Vendetta
Watchmen
Zenon

Revistas e Boletins Eletrônicos

Alguns deles são ficção científica e crítica a ficção científica; outros são fontes de dados sobre o mundo real para verificação de acurácia e idéias adicionais. Alguns, como os grupos da Usenet e nosso próprio BBS "Illuminati", estão abertos para qualquer um que possua um modem; outros (*) têm circulação bem limitada, e o simples fato de seu nome constar em sua lista de distribuição é uma boa forma de atrair a suspeita da lei...

Embora não estejam listados aqui, as revistas normais da indústria e hobby de computadores trazem de vez em quando informações interessantes.

2600*
Aboriginal SF
Amazing
Analog
Computer Underground Diggers (disponível através da Usenet)
Cybertech*
Fantasy & Science Fiction
The Illuminaty BBS (001-512-447-4449)

Isaac Asimov's Magazine of Science Fiction
Legion of Doom Technical Journal*
Mondo 2000
Phrack, Inc.*
Reality Hackers*
TAP*
USENET: alt.hackers and alt.cyberpunk

Cinema e Televisão

Com certeza, Blade Runner foi o primeiro filme cyberpunk de verdade. Estabeleceu com firmeza a "imagem" do gênero, com sua justaposição de fuligem e neon. *Max Headroom* retomou a mesma imagem e desenvolveu ainda mais o ambiente social. É interessante que "Max" tenha adotado e ajudado a popularizar termos no estilo de Gibson como "gelo negro". *Laranja Mecânica* não retrata alta tecnologia, mas sua Londres infernal, infestada de drogas e de "droogs", é uma cidade c-punk perfeita.

The Abyss
Akira
Alien
Aliens
Android
Blade Runner
Brainstorm
Brazil
Cafe Flesh
Cherry 2000
A Clockwork Orange
Deathwatch
Dead-End Drive-In
Eliminators
Escape from New York
Futureworld
Hands of Steel
Liquid Sky
Logan's Run
Looker
Metropolis
Max Headroom
1984
Outland
Overdrawn at the Memory Bank
Parts: The Clonun Horror
The Questor Tapes
Radioactive Dreams
Repo Man
Robocop
Rollerball
Runaway
Saturn 3
Scanners
The Six Million Dollar Man
2001: A Space Odyssey
The Terminal Man
THX 1138
Trancers
Tron
Videodrome
Wired to Kill
Westworld

ÍNDICE REMISSIVO

Abafador sonoro, 34, 37, 38
Abutres, 11
Acadêmico (sistema), 84
Acessórios de computador, 87
Aeronaves, 52, 101
Agulha rastreadora, 55
Alarme (programa), 92
Alfabetização (vantagem), 19
Aliado (vantagem), 19
Alimentação, 106
Alterações biônicas, 15, 38; predisposta-a-falhas, 31; removível, 31; rejeitada, 31; aparência artificial, 31; volúvel, 31
Alto-falantes, 38
Amnésia (desvantagem), 23, 58
Analisador de identidade (programa), 53
Analisador facial, 53
Analisadores genéticos, 54
Andarilho, 14
Apagador (programa), 90
Aparência, 9, 10, 19, 22, 27
Aprendizado durante o sono, 15
Aptidão Mágica (vantagem), 19
Aquecimento, 17
Aranhas, 46, 60
Arcologia, 102, 109, 111
Área de entrada, 77
Armadura refletiva, 49
Armadura vaporizante, 49
Armadura, 49
Armas bioquímicas, 49
Armas giro-foguetes, 44, 45, 60
Armas, 32, 60 acessórios, 46; implante, 33; elo, 33; montagem, 33; pessoais, 43
Armazenamento de programas, 65
Arrombador eletrônico, 55
Assassino, 8, 9
Audição parabólica, 36
Aurélio (programa), 92
Aventura: planejamento, 115-122; temas, 122
Aventuras cinematográficas, 116
Bancos de Dados, 40, 66, 71, 82
Bancos/financeiros (sistema), 84
Bastões atordoadores, 47
Baterias, 30, 43
Bioescultura, 9, 53
Biomonitor, 34
Blefe (programa), 92
Boemia Compulsiva (desvantagem), 24
Bolsos (coldres de carne), 35
Bomba cortical, 34
Botijão de gás, 54
Britadeira, 41
Bureau de computação, 87
Cabriamento, 18
Câmera, 51
Campanha, 115-122; temas, 121
Camuflagem (programa), 93
Cão-de-guarda (programa), 93
Capacete, 38, 41, 50
Cápsulas de reanimação, 58
Carresperto, 51
Carros, 100
Cartucho de ROM, 65, 79, 84
Cavalgando outro deck, 82-83
Celebridade, 11
Chave-mestra (programa), 92
Chips, 38-41, 67, 103; slots para chips, 38; Anfe, 39; de Atitude, 38; de comportamento, 38; de controle físico, 39; de Dados, 67; de Perícias (pips), 40; de personalidade, 38; de reflexo (rips), 40; de talento, 39; de vantagens, 39; de viagens, 41; eidético, 39; de Fúria, 39; Macho, 39; matemático, 40; ocupacionais, 40; relógio, 39; Surpresa, 41; Tolo, 39
Ciber-membros, 32
Ciberespaço, 72, 76, 78
Ciberrejeição (desvantagem), 23

Ciberurubus, 31, 97, 99; veja também Tráfico de órgãos
Ciborgue, 30, 31
Cidade, 97, 110-111
Circunspeção (desvantagem), 24
Clínicas, 30, 73, 98
Clones e clonagem, 11, 23, 34, 55, 56, 57, 98, 99, 112
Código de honra (desvantagem), 22
Coldre energizado, 46
Colônias espaciais, 101
Comando, 10, 14, 18, 121
Combate, 78
Comida, 106
Companhia telefônica, 80, 82
Compartimentos ocultos, 32, 35
Complexidade, 74
Comportamento (modificação), 15, 38
Compulsão (desvantagem), 22
Computadores conscientes; veja IA
Computadores, 62; pessoal, 63; tipos, 63; velocidade, 74
Comunicações, 37
Comunicadores, 50
Conflito, 4, 106-110, 119, 121
Confusão (programa), 89
Conhecimento do Terreno (ciberespaço) (perícia), 26
Contatos (vantagem), 20
Cópia cerebral, 18, 38, 39, 55, 56, 112
Corda, 53
Corporação, 12, 14, 104-106, 110
Corporado, 12, 14, 27, 112, 121; Pistoleiro Corporado, 8, 9
Corporocracia, 106
Corretor, 10
Corrosão (programa), 89
Corrupção de programas, 69
Corte de volume, 37
Crédito, 103, 104
Credulina, 57
Criação do mundo, 96-114
Crime, 15, 23, 26, 110, 111; organizado, 9, 109
Criptografia, 63
Cyberboy, 13, 117
Cyberdecks, 74-76; software de cyberdeck, 70, 88-93
Cyberpunk, 4, 96-114, 116; literatura, 61, 96, 97, 109, 124-125; ambiente, 97
Cyberwear, 29-41, 110; ano a, 31; instalação e remoção, 30; consertos, 31; remoção violenta, 31; veja também alterações biônicas
Data de liberação, 79
Datalink remoto, 37
Datalock (programa), 93
Deck Sequencial, 84
Decodificação, 63
Defesa automática, 54
Democracia, 107, 108, 110
Depósito de dados, 87
Desinformação (programa), 77, 93
Desmancha-prazer, 17
Desorientador (programa), 90
Destruição (programa), 89
Desvantagens, 8, 15, 22, 38
Desviador, 75, 85
Detetive (programa), 89
Detetor de escuta, 35
Detetor de grampo, 54
Dinheiro, 10, 21, 27, 30, 84, 92, 102, 105; papel, 102
Disfarce, 34, 90
Doença contagiosa (desvantagem), 25
Doença, 25
Doente terminal (desvantagem), 23
Drogas, 22, 46, 57, 97, 103, 106; dose limite, 58; salões de drogas, 97; drogas ilegais, 58
Dryad, 58
Eco-guerrilheiros, 97, 106, 107, 109
Economia, 27, 102, 121
Ecotagem, 109
Eletricidade, 101
Eletrônica (biônica) (perícia), 26, 52
Eloquência, 37
Empregos, 27, 28; tabela de empregos, 28
Energia, 30, 101, 107
Engenharia genética, 98
Engenharia social, 70, 80

Envelhecimento, 100; veja também Clones
Equipamento científico, 51
Equipamento de gravação, 51
Equipamento de Segurança, 54
Equipamento médico, 55
Equipamentos de comunicação, 50
Equipamentos de tempestade, 62
Equipe; veja Time
Escudo (programa), 91
Espelho vigia, 46
Espião, 17, 54
Espuma vaporizante, 49
Estigma social (desvantagem), 23, 25, 30
Estilo, 5, 14, 27
Etiqueta D, 47
Execução remota, 80
Exosqueleto, 34, 50
Face elástica, 34
Família, 111; clonal, 99
Fantascomp, 56, 64, 80, 90
Fantasia, 119
Fase de Comando, 73, 79
Fechaduras, 53
Ferramentas, 52
Ferrão, 33
Ficção científica, 118
Fixers, 10, 14
Força, 30
Formas de mania, 75-76
Fragmentador (programa), 89
Fuga (programa), 92
Fura-gelo (programa), 90
Furtividade (programa), 91; perícia, 34
Fusível (programa), 90
Garra, 32
Gás escurecedor, 49
Gás paralisante, 49
Gás sonífero, 49
Gelo Negro (programa), 12, 90, 92
Gelo, 79, 92
Geração aleatória de rede, 81
Gibson, William, 4, 61, 123, 124
Gigabytes (gigas), 64, 65, 71
Girolíbro, 35
Girofoguetes, 44
Glossário, 123
Governo, 12, 13, 106; sistemas governamentais, 85
Grampo, 54
Granada, 48, 60; lança granada, 48
Grau de controle, 110, 111
Grau de legalidade, 110, 111
Grima, 59
Guarda-costas, 9
Guelras, 34
Guerra, 108, 109, 114, 121
Hábitos detestáveis (desvantagem), 23
Hacker, 15, 101; veja também Netrunner
Hacker; veja Penetra e Netrunner
Hacking de computador (perícia), 26
Hardware, 62
Hierarquia Militar (vantagem), 19
Hipercoagulina, 57
Holovídeo, 26
Horror, 119
IA, 13, 64, 80, 83, 84; IAs Personagens, 84
Idade, 22, 57, 100
Identidade Alternativa, 19, 25
Identidade secreta (desvantagem), 25
Identidade temporária, 20
Identidade, 19, 20, 25
Implante de computador, 41
Implante de personalidade, 39
Implante psíquico, 38
Implantes mentais, 38
Implantes, veja Alterações biônicas
Impressão digital, 53
Impressão vocal, 53
Impressões digitais, 20
Impressora, 87
Incorporeidade (desvantagem), 24
Infra-vermelho, 36, 51
Infravisão, 36

Inimigos, 12, 25
 Inteligência Artificial, veja IA
 Intensificação da luz, 35, 51
 Intensificadores, 59
 Interface (droga), 58
 Interface Ambiental, 73, 89
 Interface de ícone, 73
 Interface em Toldo, 73
 Interface neural, 41, 72-74
 Interfaces, 85
 Interrupção (programa), 91
 Invólucro Hermético, 33, 34
 ISDN, 64, 65
 Japão, 114
 Jaqueta metálica total, 34
 Jogos de ferramentas, 52, 54, 55
 Jogos Soniais, 65, 66, 67
 KarNet, 94-95
 Kevlar, 49
 Laço (programa), 91
 Ladrão, 18
 Lâminas, 47
 Lança-agulha, 44, 46, 55, 60
 Lança-agulhas Magnético, 44, 55
 Lança-projéteis, 43, 60
 Lasers, 45, 46, 60; escuta laser, 54; exterior refletor, 35; visão, 47; tocha, 53
 Lavagem cerebral, 15
 Legenda ótica, 32, 35
 Libélula, 52
 Linha de saída, 74, 85
 Linha-Reta (programa), 90, 92
 Linhas de comunicação, 74, 83
 Lixo, 86-87
 Lobotomia, 17
 Loop (programa), 90
 Loquete (sistema) 87
 Lua, 101, 102
 Luta, 62
 Má reputação, 25
 Mafioso, 15; veja também Crime
 Mainframe, 63
 Maníaco-depressivo (desvantagem, 24
 Mapas e mapear, 62, 68, 81-81, 94-95
 Marca (desvantagem), 26
 Marcas, 117
 Marte, 101, 102
 Máscara (programa), 77, 93
 Mecânica (biônica) (perícia), 26
 Medicina, 55, 98; equipamento médico, 55
 Médico, 16-17, 34
 Mega-computador, 63, 84, 85
 Mega-corporação, 13; veja também corporações
 Meios de comunicação, 16, 108, 112, 113
 Memória de massa, 67
 Memória eidética (Retro), 39, 58
 Mercadorias, 82, 84, 92
 Mercenário, 14, 23, 40
 Microframe, 63
 Militar, 15, 40; veja também soldado
 Misticismo da rede, 19, 114
 Misturador, 50
 Mochila pára-asa, 52
 Moda, 14, 113
 Modificações corporais, 33
 Modificações não-ciberneticas, 17
 Módulos ambientais, 85, 88
 Monitor (programa), 80, 91
 Monocris, 49
 Morfazina, 57
 Morte, 56, 100, 120
 Morteiro eletromagnético, 48, 60
 Morteiro, 60
 Mudanças de sexo, 11
 Munição, 44, 45
 Muralha (programa), 93
 Música, 65, 74
 Negociante do Mercado Negro, 10
 Neo-samurai, 17
 Netrunner, 15, 58, 61-95
 Neuro-tecnologia, 41
 Neurovina, 58
 Níveis de Acesso, 68
 No Limite (desvantagem), 24
 Nó, 68, 83; ícones, 82
 Noção Exata do Tempo (vantagem), 39
 Nome de Guerra, 62
 Noticam, 51
 Novas informações sensoriais, 37
 Objetos de devoção, 114
 Obsolescência, 40, 79
 Óculos, 51
 Ocultamento (bolsos), 35
 Olhos, 35; com focos independentes, 36
 Operação de Cyberdeck (perícia), 26, 58
 OpSis Enlatado, 80
 OpSis, 68, 69
 Órbita, 100-101
 Órgãos dos sentidos, 35
 OSE (OpSis Enlatado), 80
 Ouvido Aguçado, 36
 Ouvidos, 36
 Pacifismo (desvantagem), 23
 Padrões (protocolos), 77
 Paralísina, 59
 Patrono, 12, 13, 19, 99
 Pecado, 59
 Pequenos negócios, 86
 Perícias, 26, 65, 84
 Periódicos, 97; veja também Meios de Comunicação
 Personagens, 6-28; tipos de personagens, 8-18, 118
 Pilotagem (perícia), 52
 Pips (chips de perícias), 40
 Pistas, 63
 Pistola, 43, 46
 Plano de Campanha, 118, 128
 Plastex, 53
 Plastipele, 55
 Poderes legais (vantagem), 19
 Polarização, 35
 Polegar (eletrônico), 20, 54
 Polícia, 12, 14, 19, 21, 26, 40, 54, 111, 120
 Política, 106, 121
 Pontos de personagem, 7, 8, 40
 Pontos de vida extras, 34
 Portas dos fundos, 69
 Predisposta-a-falhas, 31
 Preparo incomum (vantagem), 19
 Primeiros Socorros (perícia) (Biomonitor), 34
 Primitivismo (desvantagem), 23
 Prisma (gas), 49
 Privilégio (programa), 79, 91
 Programação de Computadores (perícia), 26
 Programas de Intrusão e de Segurança, 71
 Programas, 65; ataque e defesa, 89-92; execução, 78; gelo, 92-93; novos, 66
 Proteção contra cópias, 51, 78
 Protocolos, 77
 Quebra-gelo (programa), 89
 Rábia, 59
 Radar, 37
 Rádio, 112; decifradores, 37
 Rádio-recepção, 37
 Rastreador (programa), 92
 Realismo, 116
 Recomposição (programa), 93
 Reconhecimento (programa), 80, 91
 Reconstrução biônica, 34
 Rede de segurança (programa), 93
 Rede, 62, 82, 101, 113; gateway, 87; mapa, 94; nomes, 70-71; veja também Mapeando a Rede
 Refiar a cabeça, 16
 Regras mais rápidas para hacking, 78
 Religião, 121
 Remendão, 16; veja também Medicina
 Repórter, 16; veja também Meios de comunicação
 Reputação, 27
 Retina, 20, 36, 53
 Retro, 58
 Rips (chips de reflexo), 40
 Riqueza, 27; veja também Dinheiro
 ROMs, 78; gravador, 51
 ROMs-O, 40
 ROMs-O, 40-41
 Samizdat e samizdata, 113
 Sandman, 59, 97
 Satélites, 82, 100
 Segredo (desvantagem), 25
 Segurança de Computadores, veja segurança
 Segurança, 53, 62, 72, 81, 83, 86, 87
 Senhas e programa senha, 53, 69, 70, 72, 77, 93
 Sensor, 51, 54, 55, 93
 Serviço Secreto, 5
 Silenciador (programa), 91
 Sistema anti-roubo, 47
 Sistemas Administrativos, 85
 Sistemas contábeis, 86
 Sistemas de conferências, 69
 Sistemas de Pesquisa e Desenvolvimento, 86
 Sistemas especialistas, 66
 Sistemas judiciários, 85
 Sistemas legislativos, 85
 Sistemas militares, 85
 Sistemas pessoais, 86
 Sobrevivência (urbana) (perícia), 26
 Sociedade, 109
 Software, 64
 Soldado, 19, 40, 50, 97, 100
 Sorte (vantagem), 19
 Status, 27
 Street op, 17
 Subsônica, 37
 Sucesso (programa), 91
 Supera-incapacidade, 39
 Superestim, 58
 Supers, 119
 Suprimento interno de oxigênio, 35
 Tato aguçado, 37
 Técnico, 18
 Tecnologia e equipamentos, 42-60, 97, 117
 Tele-visores, 51
 Telefone celular, 37
 Tentáculo (Aparência), 10
 Terrorismo, 100, 107, 109
 Tetraplégico (desvantagem), 25
 Tipos de PC, veja Personagens
 Tipos de sistemas, 84
 Tira, veja Polícia
 Tomada de Interface, 41
 Trabalho, 105
 Tráfico de órgãos, 97, 98; veja também ciberurubus
 Traição, 119-121
 Transator, 104; crime do cartão de crédito, 105
 Transferência (programa), 92
 Transferência de informações, 80
 Transmissão, 37
 Transplantes cerebrais, 57
 Transporte, 100
 Trato social (perícia), 26
 Trilha sonora, 122
 Troca, 103
 Ultrassônica, 37
 Uplink com satélite, 87
 Uplink de satélite, 76
 Usuário privilegiado, 69, 78, 79, 80, 89
 Usuários, 69
 Vantagens, 19-22
 Veículo pilotado por controle remoto (VPCR), 51
 Veículos, 51
 Veneno, 46; reservatório de veneno, 33
 Verificação de Pânico (Incorporeidade), 24
 Viagem no tempo, 118
 Viagens, 41
 Vibro-lâmina, 48
 Vício (desvantagem), 22, 58; vício eletrônico, 16
 Vício eletrônico, 16
 Vídeo, 112; produção, 26; recepção, 36
 Vídeo-comunicador, 50, 103
 Visão 360 graus, 36
 Visão aguçada, 35
 Visão microscópica, 36
 Visão telescópica, 36
 Visor noturno, 36
 Volúvel, 31
 VPCR, 51
 Zerado (vantagem), 20, 21, 22, 23

GURPS CYBERPUNK: PLANO DE CAMPANHA

GM: _____ Data: _____

Ambiente e Informações Gerais

Nome da Campanha: _____ Ano de Início da Campanha: _____ Nível inicial de pontos: _____

Localização básica da campanha: _____

Ambiente da campanha: _____

Descrição do estilo e do “clima” gerais: _____

Leitura obrigatória para esta campanha: _____

Tecnologia da Campanha

NT da Campanha: _____ Diferenças deste NT com relação a Ultra-Tech ou ao Módulo Básico: _____

Grau de disponibilidade de ciber-tecnologia: _____ Há reação negativa ou estigma social associados a ela? _____

Qual, se houver? _____

Qual é o tipo predominante de governo? _____ Grau de poder das grandes corporações: _____

Quais são as principais potências mundiais? _____

Que países são líderes em ciber-tecnologia? _____ E em modas? _____

Em tecnologia médica? _____ Em poder militar? _____ Outros: _____

Qual é a base econômica do país inicial? _____

Outros países importantes? _____

Rede realista ou ciberespacial? _____ Tipo mais comum de interface (toldo, ícone ou ambiental)? _____

Há uma rede global ou muitas pequenas? _____ Se for uma só, quem a controla? _____

Que nível de viagens espaciais existe? _____ Em que grau é comum? _____

Há colônias fora da Terra? _____ Onde? _____

Com que se parecem? _____

Há um Número de Registro Geral atribuído a cada pessoa? _____ Quem o atribui? _____

O que acontece a quem não possui Registro Geral? _____

Informações sobre os Personagens

Cyberwear custa dinheiro, pontos, ou ambos? _____ Pode ser comprado com pontos durante a criação dos personagens? _____

Em caso positivo, quanto vale cada ponto? _____ Qual o número máximo de pontos que pode ser gasto? _____

Cirurgia Cosmética é facilmente disponível? _____ Afeta os testes de reação (veja pg. 19)? _____

Custo(s) de Preparo Incomum de cyberwear: _____

Riqueza básica dos PCs: _____ Níveis sociais iniciais permitidos aos PCs: _____

Idioma(s) de que os PCs necessitarão _____

Tipos de personagens especialmente úteis/inúteis: _____

Profissões especialmente apropriadas/impróprias: _____

Vantagens e perícias que serão especialmente úteis nesta campanha: _____

Patronos apropriados (e valor básico): _____

Inimigos apropriados (e valor básico): _____

Questões Especiais da Campanha

Existe Magia? (nível de Mana, etc.): _____

Existe Psiquismo? _____ Que regras (Supers ou Módulo Básico)? _____

Há qualquer tecnologia mais avançada? (Que NT? Qual é a fonte? Grau de disponibilidade) _____

Desvios das regras: Novas perícias, vantagens, desvantagens (resuma) _____

Desvios das regras: Novos equipamentos e cyberwear (resuma) _____

Desvios das regras: Regras de combate novas (ou opcionais): _____