



SHADOWRUN

REGRAS RÁPIDAS

TUDO TEM SEU PREÇO

O ano é 2075 e, se quiser sobreviver neste mundo, você precisa descobrir quanto está disposto a pagar. As megacorporações é quem dão as cartas, eles fazem a maioria dos cidadãos comuns seguir em sua cartilha - ou os esmaga caso ousem interferir com sua incessante busca por lucros cada vez maiores. Muitos sequer possuem força para reagir, mas existem algumas pessoas que são conhecidas como *Shadowrunners*, eles são a última fagulha de independência. Você também é um deles, lutando para sobreviver e, talvez, se dar bem. Humano, elfo, anão, ork ou troll, seja lá o que você for, será testado até os seus limites se quiser alguma chance neste mundo.

Não é fácil enfrentar os maiores poderes do mundo, mas não se preocupe, você não está indefeso. O mundo é Desperto, repleto de magia renovada, e conectado. Implantes cibernéticos e biônicos aprimoram seu corpo, enquanto a Matriz sem fio melhora suas percepções através de sentidos hiper-reais.

Acordos são feitos em aço e chumbo com mais frequência do que em ouro ou neoiene. A distância entre o sucesso e a falha é apenas uma lâmina afiada. Você pode negociar um pedaço de sua alma para obter equipamentos de ponta ou pode aprender a dobrar e distorcer a magia que ameaça dominá-lo.

Não importa o que faça, seja rápido, pois o mundo é perigoso. Criaturas míticas e lendárias andam pelas ruas, enquanto a procura pelas perícias arcanas dos feiticeiros está em alta. E, claro, o mundo é consumido pelas megacorporações monolíticas, elas sabotam umas as outras em uma competição feroz e secreta, enquanto guerreiam pelo resultado final. Mas é aí que você entra. Eles podem não gostar de você, podem querer esmagá-lo, mas precisam de você e de suas habilidades. Pode ser um samurai urbano letal ou um negociante de informações bem conectado, um mago conjurador de feitiços ou um tecnauta que quebra códigos, você é bom no que faz. Bom o suficiente para fazer seu serviço e continuar vivo.



REGRAS RÁPIDAS

O QUE É UM JOGO DE INTERPRETAÇÃO?

Jogos de interpretação exigem um ou mais jogadores e um mestre. Os jogadores controlam os personagens principais da história. O mestre dirige a ação da história e controla os oponentes (conhecidos como personagens do mestre ou PdMs), os acessórios, o cenário e tudo mais que os personagens dos jogadores possam encontrar. Jogadores e mestres devem trabalhar juntos para construir uma aventura intensa e interessante. Como jogador, você controla um personagem do jogador (PJ) - um *Shadowrunner*. Todas as estatísticas e informações dos personagens são escritas em sua Ficha de Personagem. Durante o jogo, o mestre descreverá os eventos ou situações. À medida que você interpretar em algumas situações, o mestre provavelmente pedirá para que você jogue alguns dados e os números resultantes determinarão o sucesso ou a falha da tentativa de ação de seu personagem. O mestre usa as regras do jogo para interpretar os resultados dos dados e a resolução da ação do seu personagem.

Em *Shadowrun*, você está no mundo de 2075, um futuro próximo distópico onde cada ação sua pode render créditos na rua e transformá-lo em uma lenda viva... ou deixá-lo esquecido em um beco.

REGRAS RÁPIDAS

Projetamos estas regras rápidas (RR) especificamente para colocá-lo direto nas ruas hiper-perigosas e sombrias de 2075 em minutos! Leia essas regras rápidas, incluindo a aventura Guerra de Comida nas pág. XX, não levará muito tempo. Depois, vá direto jogar a Guerra de Comida, onde você poderá praticar o que acabou de ler, facilitando o entendimento e o uso das regras. Informações úteis adicionais podem ser encontradas nas laterais de cada página, dando dicas e truques úteis para jogadores e mestres, bem como proporcionando inúmeros exemplos - usando os personagens pré-gerados encontrados nestas regras rápidas (veja **Personagens**, na direita) - de como as regras realmente funcionam em jogo.

Para facilitar a consulta, a primeira aparição de um termo importante estará em negrito. Tais palavras serão usadas com frequência pelas regras e durante o jogo.

DADOS

Shadowrun usa vários dados de seis lados para decidir as

ações – normalmente através de **testes** (p. 4). Um jogador típico, mesmo nessas regras rápidas, poderá usar até uma dúzia de dados de cada vez, então é uma boa ideia ter vários à mão.

PERSONAGENS

Um personagem em *Shadowrun* é muito parecido com o de um livro ou filme, exceto que o jogador controla suas ações. Composto por um conjunto de atributos e perícias, o personagem tem a personalidade que o jogador injetar nele.

FICHA DE PERSONAGEM

As **Fichas de Personagem** registram as estatísticas de jogo (números e informações) que permitem que a personalidade injetada pelo jogador no personagem interaja com a estrutura do sistema de *Shadowrun*. Em outras palavras, quando você se move, interage com pessoas e luta, todas as informações necessárias para tais ações estão registradas na Ficha de Personagem. A Ficha de Personagem também registra o dano que seu personagem sofreu durante o combate.

Os cinco personagens pré-gerados encontrados nesta caixa foram criados para serem usados com estas regras rápidas. Se os jogadores ainda não o fizeram, eles devem analisar essas fichas (incluindo todas as estatísticas que precisarão durante o jogo) e escolher um personagem. A análise das fichas de personagens durante a leitura destas regras permitirá que os jogadores e o Mestre entendam melhor como as regras funcionam. Se houver algo nas fichas de personagens que não seja coberto nestas regras, ignore-as por enquanto.

META-TIPO

Os personagens podem ser de um dos cinco subgrupos de *Homo sapiens*: humano, elfo, anão, ork e troll. Os não-humanos são conhecidos como meta-humanos, enquanto os cinco subgrupos (incluindo os humanos) são conhecidos como um todo como meta-humanidade. Na década de 2070, os humanos ainda são o meta-tipo mais numeroso.

ATRIBUTOS

Atributos representam as habilidades inerentes de um personagem. Nestas regras rápidas, cada personagem tem quatro atributos Físicos, quatro Mentais e até dois Especiais.



ATRIBUTOS FÍSICOS

O atributo **Corpo** determina a resistência do personagem contra forças externas: o preparo cardiovascular do personagem, sistema imunológico, o quão bem ele se recupera e sua estrutura óssea e muscular. A **Agilidade** é o controle motor preciso—destreza manual, flexibilidade, equilíbrio e coordenação. A **Reação** do personagem são seus reflexos físicos. A **Força** mostra o que os músculos do personagem podem fazer, incluindo coisas como capacidade bruta de levantamento e velocidade de corrida.

ATRIBUTOS MENTAIS

A **Vontade** mantém um personagem firme quando ele quer desistir, ou permite que ele controle seus hábitos e emoções, enquanto a **Lógica** representa a habilidade de memorização e o poder cerebral bruto. A **Intuição** cobre “prontidão mental” - a habilidade de receber e processar informações, ler uma multidão, avaliar o perigo ou a oportunidade em uma situação. Mais do que a aparência, o **Carisma** representa a aura pessoal do personagem, sua autoimagem, ego, disposição de descobrir o que as pessoas querem e a habilidade de reconhecer o que pode conseguir ou não das pessoas.

ATRIBUTOS ESPECIAIS

Um atributo derivado, a **Iniciativa**, é a soma da Reação e da Intuição, mais os **Dados de Iniciativa** dos seus aprimoramentos de reflexos implantados ou mágicos. A Iniciativa é usada para obter seu **Valor de Iniciativa** (veja **Teste de Iniciativa**, p. 7), que é usado para um **Turno de Combate**.

Apenas personagens magicamente ativos (como o Xamã Urbano) têm **Magia**, a medida da capacidade de usar magia e a sintonia do corpo com a mana (a energia mágica) que flui através do nosso plano físico (veja **Mundo Desperto**, p. 13).

NÍVEIS DOS ATRIBUTOS

O padrão dos atributos humanos naturais fica numa escala de 1 a 6, sendo 3 a média. Atributos Físicos e Mentais têm um nível máximo natural de 6, mais ou menos os modificadores de meta-tipo - alguns meta-tipos podem ter níveis acima de 6

em alguns atributos. **Níveis ampliados** (ciber-intens e magia) são listados em parêntesis após o nível natural, como: 4 (6).

MONITORES DE CONDIÇÃO

O **Monitor de Condição** é composto por duas faixas. A **Faixa de Danos Físicos** mostra os danos de ferimentos e indica quando o personagem morre. A **Faixa de Danos de Atordoamento** mostra os danos de fadiga e atordoamento e indica quando o personagem fica inconsciente. (Veja **Resolução de Dano**, p. 10, para mais informações.)

QUALIDADES

A maioria dos *Shadowrunners* tem algumas qualidades especiais - o motivo pelo qual eles não são perdedores atrás do balcão em um Stuffer Shack. As Fichas de Personagem pré-geradas nessas regras rápidas listam algumas qualidades. Embora não haja mecânicas de jogo associadas a elas nas regras, elas estão incluídas pois seus nomes permitirão que os jogadores entendam instantaneamente a impressão única de um personagem específico.

PERÍCIAS

Enquanto os atributos representam as capacidades inerentes de um indivíduo, as **perícias** são as habilidades que um indivíduo aprende com o tempo. Cada perícia representa o treinamento e os métodos que um personagem escolheu para permitir que ele use seus atributos naturais de uma forma específica. Para refletir esta conexão, cada perícia é ligada a um atributo. As perícias são agrupadas em três categorias: **Ativas**, de **Conhecimento** e de **Idioma**. Nestas regras, as perícias de Conhecimento e Idioma aparecem apenas nas Fichas de Personagem para dar uma impressão adicional. Nestas regras rápidas e na **Guerra de Comida**, apenas as Perícias Ativas são usadas.

PERÍCIAS ATIVAS

Perícias Ativas são aquelas que os personagens usam para agir. Tais perícias são aquelas que geralmente importam para os *Shadowrunners* - atirar com uma arma de fogo, negociar um novo

SHADOWRUN (INCURSÃO NAS SOMBRAS)

Um movimento, ação ou série destes feita para executar planos que sejam ilegais ou semilegais; crime de aluguel.

FICHAS DE PERSONAGEM

Estas páginas registram informações importantes sobre o personagem - fichas de personagens de exemplo são fornecidas com estas Regras Rápidas.

EXEMPLOS

Nestas RR, colocamos alguns exemplos especiais que se referem a um dos quatro personagens de exemplo. Esses exemplos mostrarão como usar as habilidades de um personagem específico e ajudam a explicar como várias regras funcionam durante o jogo.



META-TIPOS

Humanos: O modelo básico!

Elfos: Altos, esguios, com visão na penumbra.

Anões: Baixos e robustos, com visão termográfica.

Orks: Altos como elfos, mas bem mais encorpados, também com visão na penumbra.

Trolls: 2,5 metros de altura e 300 quilogramas, com visão termográfica.

contrato, dirigir um hovercraft, entre outras.

NÍVEIS DE PERÍCIAS

Os **níveis de perícias** são valores numéricos designados às perícias e são escritas como o nome da perícia, seguido pelo nível. Por exemplo, Infiltração 3 significa que o personagem tem a perícia Infiltração em nível 3. O nível de perícia é adicionado ao atributo conectado para determinar o número de dados jogados quando tal perícia for usada. Por exemplo, se o personagem com Infiltração 3 também tiver Intuição 4, ele lançaria 7 dados ao fazer um Teste de Infiltração. Nestas regras rápidas, as Fichas de Personagem pré-geradas já registram a pilha total de dados de uma perícia (veja Pilhas de Dados, p. 5)

USO DE PERÍCIAS

À medida que a aventura se desenrola, os jogadores usarão as perícias e os atributos dos personagens para fazer as coisas. Mestres devem confiar em seu julgamento para decidir quais perícias são necessárias, determinar os modificadores de situação e interpretar o que tudo significa.

TESTES

Shadowrun está cheio de aventuras, perigos e riscos e os personagens geralmente acabam no meio disso tudo. Você determina o que o seu

personagem faz em uma situação e como ele se sai bem ao fazer um teste - lançar dados e determinando o resultado através de um teste bom ou ruim.

Existem muitas situações na qual o mestre pedirá que você faça um teste para determinar como você se sai ao fazer uma ação, seja burlando um sistema de alarme, atirando em um assassino ou persuadindo um segurança que sua presença em uma instalação corporativa é legítima. Ações normais e diárias não devem exigir um teste.

PILHAS DE DADOS

Quando o mestre pedir um teste, ele dará ao jogador uma descrição da tarefa em mãos e qual é a perícia mais apropriada para o teste.

Quando um jogador faz um teste, ele lança uma quantidade de dados igual à sua pilha de dados. A pilha de dados é a soma da perícia relevante mais seu **atributo conectado**. Para estas regras rápidas, nas Fichas de Personagem pré-geradas, o número nos colchetes após cada perícia é a pilha total de dados, ou seja, a soma do nível de perícia e o valor do atributo conectado em sua pilha de dados, com base nas circunstâncias - o personagem está ferido, lutando à noite sem o equipamento de visão adequado, a tentativa de uma tarefa extremamente difícil, entre outros - o mestre, então, determinará os modificadores + ou - adicionais (dados de bônus ou de penalidade)

ATRIBUTOS

Todos os atributos de um personagem estão listados em sua Ficha de Personagem. Às vezes, você verá um atributo com dois números, como este: 4 (6) — use o número em parêntesis (neste caso, seis) para os dados jogados usando estas Regras Rápidas. Os números entre parêntesis representam os atributos modificados através de ciber-itens, magia etc.

INICIATIVA

Reação + Intuição + Dados de Iniciativa de modificadores de Implantes e Magia = número de dados jogados para determinar o Valor de Iniciativa

ATRIBUTOS AMPLIADOS

Nestas Regras Rápidas, todos os modificadores de implantes ou magia são pré-calculados na ficha de personagem - apenas use o nível e mande ver!

MONITORES DE CONDIÇÃO

Os monitores de condição nas fichas de personagem também já estão pré-calculados!

QUALIDADES

Até que você use o *Shadowrun: Quinta Edição*, use as Qualidades como dicas sobre como o personagem deve ser retratado. Se não gostar delas, ignore-as, quando construir seu próprio personagem você poderá escolher por conta própria.

CONTATOS

As Fichas de Personagem listam alguns Contatos para cada Personagem do Jogador. São as pessoas para as quais o personagem pode pedir ajuda - informações, equipamentos, reforço ou apenas um ombro amigo. Assim como com as Qualidades, para essas regras rápidas, jogadores podem usar os Contatos como estão para improvisar na interpretação ou ignorá-los.



para determinar a pilha final de dados. O **Escudo do Mestre** (lembre-se, ela está na última página desde folheto) contém várias tabelas que o mestre pode usar durante a aventura para determinar quais modificadores podem ser aplicados em uma situação. Se os jogadores se encontrarem em uma situação não coberta pelos modificadores na tabela e o mestre ainda sentir que são necessários modificadores adicionais, o mestre também pode usar estas tabelas como uma orientação para criar modificadores adequados rapidamente.

Então, o jogador lança uma quantidade de dados igual à pilha de dados.

TESTE-PADRÃO

Se o personagem não tiver a perícia adequada para o teste, ele ainda pode tentar fazer a ação, mas será mais difícil conseguir. O improviso dessa forma é chamado **teste-padrão**. Personagens que façam o teste padrão usam apenas o atributo conectado em sua pilha de dados. Além disso, sofrem -1 de modificador em sua pilha de dados.

NÚMERO-ALVO E SUCESSOS

Ao lançar os dados em *Shadowrun*, você não soma os resultados (exceto os Dados de Iniciativa). Em vez disso, você compara cada dado com o número-alvo padrão, 5. O **número-alvo** nunca muda. Em vez disso, todos os modificadores - sejam positivos ou negativos - são aplicados à pilha de dados (a quantidade de dados lançados). Cada dado que seja maior ou igual a 5 (5 ou 6) é considerado um **sucesso**. De forma geral, quanto mais sucessos, melhor é o resultado. Os jogadores devem contar a quantidade de sucessos que marcam em cada teste e dizer ao mestre. Perceba que ter um ou mais sucessos não significa que algo foi bem sucedido - é possível conseguir sucessos e ainda falhar em um teste, caso não consiga o suficiente (veja **Limiares**, p. 6). Você também pode não ser capaz de usar todos seus sucessos que tirar por causa de alguns limites - veja abaixo!

LIMITES

Existem algumas capacidades que são difíceis para os personagens superarem, sejam por limitações internas deles ou dos seus equipamentos. Em *Shadowrun*, elas são chamadas de **limites** e eles colocam um máximo na quantidade de sucessos que pode ser usada em um teste. Quando o equipamento estiver envolvido em um teste, o equipamento impõe um limite (como o nível de Precisão de uma arma). Em outros casos, um dos limites inerentes de um personagem é usado. Existem três tipos - Físicos, Mentais e Sociais. O limite adequado a ser usado é indicado como parte de qualquer teste.

Normalmente, os limites se aplicam apenas a testes envolvendo perícias. Testes usando pilhas de dados de dois atributos não estão sujeitos a limites.

FALHAS

Se metade ou mais dos dados lançados resultarem em 1s, então acontece uma **falha**. Uma falha é um erro, trapalhada ou acaso que faz a ação dar errado. É possível ser bem sucedido em uma tarefa e ter uma falha ao mesmo tempo. Por exemplo, um personagem que tenha uma falha ao pular sobre algo pode derrubar o item ou cair em um prego que ele não viu do outro lado.

Se o personagem tiver uma falha e nenhum sucesso, então ele teve uma falha crítica. Falhas críticas são bem piores do que as falhas comuns - elas podem causar lesões graves ou até mesmo ameaçar a vida do personagem.

TIPOS DE TESTES

Existem dois tipos de testes: **Testes de Sucesso** e **Testes de Oposição**.

TESTES DE SUCESSO

Um Teste de Sucesso é o teste básico para ver se o personagem pode realizar uma tarefa específica e como ele se sai. Use os Testes de Sucesso quando o personagem estiver usando uma perícia ou habilidade para efeito imediato e não tenha oposição direta de outra pessoa ou força. Para fazer um Teste de Sucesso, o personagem lança sua pilha de dados e conta a quantidade de sucessos.

LIMIARES

Os sucessos representam uma medida do que é realizado em um teste. Para ser completamente bem sucedido em um Teste de Sucesso, é preciso igualar ou superar o limiar determinado pelo mestre com seus sucessos. Quanto maior o limiar, mais difícil é a tarefa. O limiar médio é 2 (ou seja, 2 sucessos são necessários), embora outros testes possam ter um limiar de até 4. Se o limiar for maior do que a pilha de dados do personagem, então não há forma de ele ser bem sucedido. A **Tabela de Dificuldade** no **Escudo do Mestre** (p.32) fornece uma fórmula de fácil utilização para determinar limiares, com base na dificuldade da tarefa.

NOTAÇÃO

Pode ser útil para o jogador envolvido em um teste, assim como para o mestre, escrever os requisitos de um Teste de Sucesso. As pessoas geralmente se lembram melhor de algo quando escrevem. Dar o tempo para escrever os testes no início ajudará os jogadores a determinarem os requisitos para um teste rapidamente.

Além disso, aventuras publicadas podem incluir Testes de Sucesso pré-determinados para uma situação específica, por isso, saber

EXEMPLOS DE PERÍCIAS

Aqui estão alguns exemplos de combinações de Perícia e Atributo:

DAR UM TIRO:
Armas de Fogo + Agilidade

BATER EM ALGUÉM COM UM TACO DE BEISEBOL:
Bastões + Agilidade

LER UM BILHETE RABISCADO EM JAPONÊS:
Japonês + Intuição

TENTAR NEGOCIAR UM ACORDO MELHOR PARA UM SERVIÇO:
Negociação + Carisma

LANÇAR UM FEITIÇO PARA CURAR UM ALIADO:
Conjuração + Magia

PILHA DE DADOS

Perícia + Atributo +/- modificadores = Pilha de Dados

ESCUDO DO MESTRE

O Escudo do Mestre, encontrada no fim deste folheto, também será útil para jogadores consultarem durante o jogo. Não seja mesquinho, ficando com ele só para você!

NÚMERO-ALVO

Seu número-alvo (NA) sempre será 5. Se tirar 5 ou 6, é um sucesso.

A NATUREZA DAS FALHAS

Cabe ao mestre decidir a natureza exata da falha, embora recomendamos algo dramático ou divertido, mas não desastroso, especialmente se o grupo for iniciante em *Shadowrun*!



EXEMPLO: TECNAUTA

TESTE DE SUCESSO

A Tecnauta está tentando burlar uma velha trava magnética em uma porta de segurança. Ele tem nível de perícia em Hardware 4 (parte do grupo de perícias de Eletrônica). O atributo conectado Lógica resulta em uma pilha de dados 11 e o Limite Mental da Tecnauta, 7, será aplicado neste teste.



O mestre não vê outros modificadores que se apliquem a este caso, mas, pensando de improviso (algo muito útil para um mestre fazer), ele decide que, uma vez que é um modelo mais antigo, dará a Tecnauta um modificador de +2. Isso dá a Tecnauta uma pilha de dados final de 13 dados: 7 (Lógica) + 4 (nível da perícia Hardware) + 2 (modificador pela trava antiga ser menos segura) = 13.

Se a Tecnauta não tivesse a perícia Hardware, teria de fazer o teste-padrão usando apenas o atributo conectado, Lógica. Isso resultaria em uma pilha de dados de apenas 8. 7 (Lógica) + 2 (pela trava magnética velha) - 1 (pelo teste-padrão) = 8.

como ler a informação é importante.

A notação padrão para um Teste de Sucesso a a perícia e a perícia de dida para o teste, mais o atributo conectado da perícia, seguido pelo limite aplicável entre colchetes e o número que indica o limiar entre parêntesis. Por exemplo, o Teste de Sucesso para a perícia Hardware com limiar 2 seria escrito: "Teste de Hardware + Lógica [Mental] (2)". Perceba que os modificadores adicionais que o mestre pode aplicar não são incluídos nesta notação padrão, pois podem mudar de situação em situação. Se nenhum limiar for listado, então o limiar para o teste será 1.

TESTES DE OPOSIÇÃO

Um Teste de Oposição ocorre quando dois personagens estão em conflito direto entre si. Neste caso, a chance de ser bem sucedido se baseia mais no oponente do que na situação. Ao fazer um Teste de Oposição, os dois personagens lançam suas pilhas de dados e comparam a quantidade de sucessos. O personagem que obtiver a maior quantidade de sucessos atinge seu objetivo. No caso de empate, a ação tipicamente fica empatada e os personagens devem escolher entre continuar com outro teste ou desistir. Se o mestre precisar de um resultado no empate, então decida à favor do personagem defensor.

MODIFICADORES DE TESTES DE OPOSIÇÃO

Modificadores situacionais que afetem os dois lados de um Teste de Oposição são igualmente aplicados às duas pilhas de dados. Modificadores situacionais que deem uma vantagem a um personagem sobre outro em um Teste de Oposição são aplicados a aquele que inicia a ação. Limiares nunca são aplicados a Testes de Oposição.

TESTE DE OPOSIÇÃO VS. UM GRUPO

Algumas situações podem pedir que um personagem aja contra todo um grupo de oponentes, como um *Shadowrunner* tentando passar escondido por um grupo de guardas. Neste caso, lance apenas uma vez para todo o grupo de oponentes, usando a maior pilha de dados disponível no grupo e adicionando +1 dado para cada pessoa adicional no grupo (até um modificador máximo de +5).

NOTAÇÃO DO TESTE DE OPOSIÇÃO

Quando for necessário um Teste de Oposição, escreva-o (assim como no Teste de Sucesso, será mais fácil entender e treinar como determinar rapidamente tais testes em jogos futuros) usando a perícia + atributo para cada lado do teste, com o limite aplicável entre colchetes: "Teste de Oposição de Atletismo + Força [Físico]". Contudo, muitos Testes de Oposição pedem que duas perícias diferentes sejam usadas uma contra a outra. Por exemplo, se um personagem tenta passar por um guarda, o mestre pode pedir um "Teste de Oposição entre a Infiltração + Agilidade [Físico] do personagem e a Percepção + Intuição [Mental] do guarda".

Se o Teste de Oposição for entre atributos, use o atributo no lugar da perícia: "Teste de Oposição de Agilidade + Corpo". Perceba que se dois atributos forem usados para fazer a pilha de dados, o teste não está sujeito a limites.

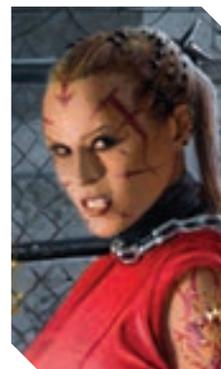
COMBATE

O mundo de *Shadowrun* é violento e hostil. Inevitavelmente, os personagens jogadores serão levados a situações de combate. Se os personagens estiverem disparando rajadas ou dando chutes, estas são as regras de combate que usarão para fazer seu trabalho.

EXEMPLO: ADEPTA DE COMBATE

TESTE DE OPOSIÇÃO

A Adepta de Combate está escorada com força em uma porta, enquanto um segurança está tentando empurrá-la para abrir do outro lado. Este teste não tem uma perícia real apropriada, então o mestre apenas pede um Teste de Oposição de Força + Corpo. Uma vez que é um teste de dois atributos, nenhum limite é aplicado. A Adepta joga 8 dados (4 de Força + 4 de Corpo) e tira 1, 2, 3, 4, 5, 5, 6, 6. Quatro sucessos! O segurança tem uma pilha de apenas 7 dados (4 de Força + 3 de Corpo) e tira 1, 2, 3, 3, 5, 5, 6. Apenas três sucessos. A Adepta teve um resultado líquido de um sucesso neste teste e, novamente, a força da Adepta fornece o músculo que a equipe precisava, mantendo a porta fechada enquanto o resto da equipe começa a fugir.



EXEMPLO: TECNAUTA**LANÇANDO DADOS**

No exemplo da página anterior, reunimos a pilha de dados da Tecnauta, 12. Mesmo que o mestre já tenha aplicado o modificador por causa da má condição da trava magnética, após olhar a Tabela de Dificuldade (**Escudo do Mestre**), ele decide que é uma tarefa Normal, então o Limiar é apenas 2.

O jogador lança seus 13 dados e tira 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 3, 4, 4, 5, 5 e 6. Ela obteve 3 sucessos (bem abaixo do seu Limite Mental, 7), então a porta se abre! Contudo, foi por pouco, porque se ela tivesse tirado mais um 1, teria aberto a porta, mas tido uma falha (porque metade dos seus dados teriam sido 1s). Neste exemplo, talvez a falha resultasse em um curto-circuito da trava magnética decadente enquanto ela estava trabalhando nela, dando a Tecnauta um choque terrível de Dano de Atordoamento elétrico.

**O TURNO DE COMBATE**

O combate prossegue na sequência conhecida como Turno de Combate. Cada Turno de Combate dura 3 segundos (20 por minuto). O Turno de Combate tenta simular o combate real, resolvendo questões como quem age primeiro, quem saca mais rápido, o que acontece quando um personagem dá um soco no outro, e por aí vai. Durante o Turno de Combate, cada jogador — começando com aquele com o personagem mais rápido — tem seu turno, descrevendo a ação do seu personagem e lançando os dados para ver como ele se sai. O mestre descreve as ações e as reações dos personagens do mestre (PdMs), assim como o resultado final de todas as ações. Os Turnos de Combate podem ser divididos em uma série de Passos de Iniciativa, se os personagens tiverem a habilidade de fazer ações adicionais em um Turno de Combate. O ponto durante cada Turno de Combate no qual um personagem específico pode agir é chamado de Fase de Ação. Para facilitar a consulta durante o jogo, os mestres podem consultar a **Tabela de Sequência do Turno de Combate** (**Escudo do Mestre**).

1. FAZER O TESTE DE INICIATIVA

Determine a Iniciativa de todos os personagens e tudo mais que tenha um atributo de Iniciativa envolvido na luta. Para determinar o Valor de Iniciativa de um personagem, lance os Dados de Iniciativa do personagem (escrito como um número “+xD6” ao lado do nível de Iniciativa), adicione o total dessa jogada e, depois, o número

total do nível de Iniciativa. A ordem dos Valores de Iniciativa, do maior para o menor, determina a ordem na qual a ação acontecerá. O mestre deve lançar e registrar a Iniciativa de todos os personagens do mestre.

2. INICIAR PRIMEIRO PASSO DE INICIATIVA

Agora, os personagens envolvidos no combate realizam suas ações em sequência no primeiro **Passo de Iniciativa**, começando com o personagem que teve o maior Valor de Iniciativa. Este personagem é o personagem atuante. Se mais de um personagem tiver o mesmo Valor de Iniciativa, eles agem ao mesmo tempo.

3. INICIAR FASE DE AÇÃO

Agora, o personagem atuante declara e realiza suas ações.

A. DECLARAR AÇÕES

O personagem atuante declara suas ações para a **Fase de Ação**. Ele pode fazer duas **Ações Simples** ou uma **Ação Complexa**. O personagem também pode declarar uma Ação Livre além das outras ações declaradas durante a Fase de Ação.

A tabela de Ações de Combate listada na barra lateral na página 10 (assim como no Escudo do Mestre e em cada ficha de personagem) descreve quais ações entram nas categorias Livre, Simples e Complexa.

B. RESOLVER AÇÕES

Resolva as ações do personagem atuante.

4. DECLARAR E RESOLVER AS AÇÕES DOS PERSONAGENS RESTANTES

Continue para o personagem com o próximo Valor de Iniciativa e repita a Etapa 3. Continue este ciclo até as ações de todos os personagens serem resolvidas para aquele Passo de Iniciativa.

5. REDUZIR VALORES DE INICIATIVA E INICIAR O PRÓXIMO PASSO DE INICIATIVA

Neste ponto, todos os Valores de Iniciativa são reduzidos em 10. Personagens que ainda tenham um Valor de Iniciativa acima de 0 podem agir novamente. Volte para a etapa dois, dando aos personagens que ainda possam usar o turno a chance de agir novamente, na ordem dos seus Valores de Iniciativa. Continue este processo até todos os Valores de Iniciativa serem 0 ou menos.

6. INICIAR UM NOVO TURNO DE COMBATE

Comece um novo Turno de Combate, indo novamente para a Etapa 1. Continue repetindo as Etapas 1 a 6 até o combate terminar.

RESUMO DO TESTE DE SUCESSO

Jogue sua pilha de dados - cada 5 e 6 significa um sucesso. Quanto mais sucessos, melhor, mas só é possível contar os sucessos iguais ou menores do que seu limite relevante. Diga ao seu mestre quantos sucessos você teve e seu mestre dirá os resultados das ações do seu personagem.

CONTAR AOS JOGADORES SOBRE LIMIARES

O mestre não precisa contar aos jogadores qual é o limiar de um teste específico, então os jogadores podem lançar os dados mesmo sem ter chance de ser bem sucedidos.



“Você pode precisar cortar carne, pode precisar cortar cromo. De qualquer forma, você precisa de uma lâmina afiada.”

—Cicatriz, membro da gangue dos Ancestrais

INICIATIVA

Reação + Intuição +/- modificadores de Implantantes e Magia = nível de Iniciativa

Nível de Iniciativa + soma do lançamento dos Dados de Iniciativa = Valor de Iniciativa

MOVIMENTO

Existem dois tipos de **movimento**: andar e correr. Personagens podem se mover em uma dessas velocidades durante cada Passo de Iniciativa ou podem ficar parados. Para andar ou correr, o personagem deve declarar isso durante a parte Declarar Ações da sua Fase de Ação. Andar não consome ações, mas correr exige uma Ação Livre.

Assim que o modo de movimento for declarado, o personagem se move em tal modo até sua próxima Fase de Ação. Nessas regras rápidas, todos os personagens tem uma Velocidade de Movimento de 10 metros ao andar e de 25 metros ao correr. As velocidades de movimento são por Turno de Combate, não por Passo de Iniciativa.

ARRANCADA

Os personagens podem tentar aumentar sua distância de corrida ao gastar uma Ação Simples (ao invés de apenas uma Ação Livre para correr) e fazer um teste de Corrida + Força. Cada sucesso adiciona 2 metros à distância que eles podem correr naquele Turno de Combate.

TESTES DE COMBATE

Essas regras rápidas incluem dois tipos de combate: **à distância** e **corpo a corpo**.

O combate é tratado como um Teste de Oposição entre o atacante e o defensor. As perícias e atributos exatos utilizados depende do tipo de combate, método de ataque e estilo de defesa, conforme descrito em cada seção. Vários modificadores também podem ser aplicados. Se o atacante tiver mais sucessos do que o defensor (o defensor vence no caso de empate), o ataque acerta o alvo. Caso contrário, o ataque erra.

Todo o combate, seja com armas de fogo, facas ou magia, à distância ou corpo a corpo, é resolvido da mesma forma. O combate mágico é explicado em maiores detalhes a partir da p.13.

EXEMPLO: SAMURAI URBANO

INICIATIVA

O Samurai Urbano possui o atributo Iniciativa 10 (5 de Reação + 5 de Intuição) e pode lançar três dados para somar a isso (graças aos seus reflexos eletrônicos). Ele joga esses três dados, tirando 2, um 1 e um 1, para o total de 4. Esse 4 é somado ao Atributo Iniciativa (10), para um Valor de Iniciativa de 14. O Samurai Urbano está lutando contra um membro de gangue que está brandindo um taco de baseball que conseguiu apenas 12 de Valor de Iniciativa, sendo assim, como o Samurai Urbano possui uma iniciativa maior, irá agir primeiro.



A SEQUÊNCIA DE COMBATE

1. DECLARAR ATAQUE

O atacante declara um ataque como parte de Declarar Ações da sua Fase de Ação e gasta uma ação apropriada, dependendo do tipo de ataque.

2. APLICAR MODIFICADORES SITUACIONAIS

Aplique os modificadores adequados da situação à pilha de dados do atacante, de acordo com o ataque específico (veja as várias tabelas no **Escudo do Mestre**). Os modificadores também podem ser aplicados à pilha de dados do defensor, dependendo do método de defesa.

3. FAZER O TESTE DE OPOSIÇÃO

O atacante joga a perícia de ataque + atributo +/- modificadores, limitado pela Precisão da arma ou pelo limite Físico. O defensor lança Reação + Intuição +/- modificadores. Se o atacante tiver mais sucessos do que o defensor (o defensor vence no caso de empate), o ataque acerta o alvo. Caso contrário, o ataque erra. Se o ataque atingir o alvo, anote os sucessos restantes (a quantidade de sucessos do atacante que superou a do defensor), pois isso será importante.

4. COMPARAR ARMADURA

Adicione os sucessos restantes ao **Valor de Dano** básico do ataque (p. 10). Este é o Valor de Dano modificado. Determine o tipo de armadura usada para se defender contra o ataque específico e aplique o modificador de Penetração de **Armadura**. Este é o Valor de Armadura modificado.

Se o ataque causar dano Físico, compare o Valor de Dano modificado ao Valor de Armadura modificado. Se o Valor de Dano não superar a Armadura, então o ataque causa dano de **Atordoamento** ao invés de **Físico**.

5. FAZER O TESTE DE RESISTÊNCIA A DANO

O defensor lança Corpo + o Valor de Armadura modificado para resistir ao dano. Cada sucesso reduz o Valor de Dano modificado em 1. Se o VD for reduzido a 0 ou menos, nenhum dano é causado.

6. APLICAR DANO

Aplique o Valor de Dano restante ao Monitor de Condição do alvo (veja as Fichas de Personagem pré-geradas). Cada ponto de Valor de Dano equivale a uma caixa de dano.

COMBATE À DISTÂNCIA

Todo o combate à distância em *Shadowrun*, seja



envolvendo armas de fogo, de projéteis ou de arremesso, é resolvido da mesma forma.

MODIFICADORES DE ATAQUE À DISTÂNCIA

Usar uma arma nem sempre é tão fácil quanto parece. Acessórios da arma, alcance, interferência do terreno, condições atmosféricas e o movimento do atacante e do alvo podem aplicar modificadores à pilha de dados. A **Tabela de Modificadores de Combate à Distância** no **Escudo do Mestre** inclui uma lista desses modificadores.

Para determinar a pilha de dados final do atacante para um ataque à distância, some todos os modificadores aplicáveis e adicione tal soma à Agilidade e à perícia de combate adequada do personagem. O resultado final é a pilha de dados ajustada. Se a pilha de dados for reduzida a 0 ou menos, o ataque falha automaticamente. Nestas regras rápidas, para facilitar o jogo, os modificadores de alcance não são aplicados (uma vez que a aventura **Guerra de Comida** acontece dentro de uma Stuffer Shack, tudo é simplesmente considerado de “alcance curto”).

DEFESA NO COMBATE À DISTÂNCIA

Assim como em todas as defesas, os personagens simplesmente jogam Intuição + Reação, combinado aos modificadores (veja o **Escudo do Mestre**).

MODOS DE DISPARO

Nestas regras rápidas, o combate à distância envolve armas de fogo que disparam em dois modos: **tiro simples (TS)** ou **semiautomático (SA)**. Ao declarar um ataque, o jogador anuncia se fará o disparo com uma arma em modo TS ou SA.

MODO DE TIRO SIMPLES

Disparar uma arma de tiro simples exige apenas uma Ação Simples, mas tal arma não pode disparar novamente durante a mesma Fase de Ação.

MODO SEMIAUTOMÁTICO

Armas que disparam em modo semiautomático disparam mais balas e, por isso, tem mais chance de acertar. Cada tiro exige uma Ação Complexa. Disparar em modo semiautomático resulta em -2 de penalidade na pilha de dados do defensor.

COMBATE CORPO A CORPO

Sempre que dois ou mais personagens se envolverem em combate desarmado ou armado que não envolva armas à distância, as regras de combate corpo a corpo abaixo são aplicadas.

MODIFICADORES CORPO A CORPO

Vários fatores podem afetar a habilidade de um personagem atacar, aparar ou se esquivar em

combate corpo a corpo. A **Tabela de Modificadores Corpo a Corpo (Escudo do Mestre)** inclui uma lista desses modificadores.

É importante dizer que os mesmos Modificadores de Visibilidade usados para Ataques à Distância podem ser aplicados ao combate corpo a corpo.

DEFESA CONTRA ATAQUES CORPO A CORPO

Assim como no Combate à Distância, os defensores usam Reação + Intuição para se defenderem de Ataques Corpo a Corpo.

RESOLUÇÃO DE DANO

Considerando como se envolvem com uma linha de trabalho ilegal e geralmente perigosa, os personagens de *Shadowrun* se machucam - e com frequência.

TIPOS DE DANO

Os dois tipos de Dano que podem ser causados durante o combate são os Físicos e de Atordoamento. Cada tipo é registrado separadamente.

DANO FÍSICO

Dano físico - o tipo mais perigoso - é causado por armas de fogo, explosões, lâminas e a maioria dos feitiços. Armas que causam dano Físico têm a letra “F” após seu Valor de Dano.

DANO DE ATORDOAMENTO

Dano de Atordoamento - contusões, fadiga muscular, entre outros - é o tipo causado por socos, chutes, armas de contusão, balas de atordoamento, granadas de contusão e alguns feitiços. Se algo causa dano de Atordoamento, a letra “A” aparecerá depois do Valor de Dano.

CÓDIGOS DE DANO

Todas as armas têm Códigos de Dano que indicam a dificuldade de evitar ou resistir ao dano e a gravidade dos ferimentos que a arma causa.

VALOR DE DANO (VD)

O Valor de Dano indica a gravidade do dano causado pela arma - sua habilidade de infligir dano ao alvo. Em termos de jogo, cada ponto de Valor de Dano inflige uma caixa de dano no Monitor de Condição do alvo. O Valor de Dano básico da arma é modificado pelos sucessos restantes do atacante, pelo tipo de munição e outros fatores.

PENETRAÇÃO DE ARMADURA (PA)

Armas também tem um nível de **Penetração de Armadura (PA)**, que representa sua habilidade de penetração - sua habilidade de perfurar a armadura. A PA é usada para modificar o nível de Armadura do alvo quando ele faz o teste de resistência a dano. Se a PA da arma reduzir o nível da

VELOCIDADES DE MOVIMENTO

ANDANDO

10 m por Turno de Combate

CORRENDO

25 m por Turno de Combate

FASE DE AÇÃO

Veja *Etapa 3*, p. 8.

DECLARAR AÇÕES

Veja *Etapa 3A*, p. 8.

VALOR DE DANO

O Valor de Dano de cada arma é listado após seu nome, em colchetes, desta forma: [Dano: 6F]



AÇÕES LIVRES

- Contramágica
- Ejetar Pente de Arma com Neuroconexão
- Gesticular
- Falar/Escrever uma Frase

AÇÕES SIMPLES

- Mudar Modo da Arma
- Deixar um Objeto Cair
- Deitar-se
- Disparar Arma de Tiro Simples
- Inserir Pente
- Observar Detalhadamente
- Recolher ou Colocar Objeto no Chão
- Preparar Arma
- Remover Pente
- Dar uma Arrancada
- Levantar-se
- Fazer Mira
- Arremessar Arma

AÇÕES COMPLEXAS

- Disparar Arma Semiautomática
- Fazer Ataque Corpo a Corpo/ Desarmado
- Recarregar Arma de Fogo
- Conjuração
- Usar Perícia

armadura para 0 ou menos, o personagem não lança dados de armadura em sua **Resistência a Dano**.

ARMADURA

A Armadura é usada com o atributo Corpo para fazer o teste de Resistência a Dano. O nível da armadura é reduzido pelo valor de Penetração de Armadura (PA) do ataque. Uma boa armadura protegerá um personagem contra lesões físicas graves. Se o VD modificado de um ataque que causa dano Físico não superar o nível de armadura modificado pela PA, então o ataque causa dano de Atordoamento.

TESTES DE RESISTÊNCIA A DANO

O personagem joga Corpo + armadura para resistir ao dano. Em alguns casos, outro atributo pode ser pedido. Vontade é geralmente usada no lugar de Corpo, por exemplo, contra alguns tipos de dano de Atordoamento. A armadura exata aplicável é determinada pelo tipo de ataque (veja **Armadura**, acima). O nível da armadura é modificado pela PA do ataque.

Cada sucesso obtido no teste de Resistência a Dano reduz o VD do ataque em 1. Se o VD for reduzido a 0 ou menos, nenhum dano é causado.

APLICAÇÃO DE DANO

Assim que o VD final for calculado, ele deve ser registrado no Monitor de Condição do personagem. O Monitor de Condição tem duas colunas: Físico e Atordoamento. Cada ponto de Valor de Dano = 1 caixa no Monitor de Condição. O dano é cumulativo. Por exemplo, um personagem que já tenha 3 caixas preenchidas e sofra outras 3 caixas de dano fica com 6 caixas preenchidas.

MODIFICADORES DE FERIMENTO

Cada linha nas Faixa de Danos Físicos e de Atordoamento resulta em um modificador negativo. Quanto mais ferimentos, maior o modificador. Quando o dano for registrado na ficha de personagem, tais modificadores são aplicados a todos os testes até tal dano ser removido. Todos os modificadores são cumulativos.

FAIXAS DO MONITOR DE CONDIÇÃO

A Faixa de Danos Físicos tem um número de caixas igual a 8 mais a metade do atributo Corpo do personagem (arredondado para cima). A Faixa de Danos de Atordoamento tem um número de caixas igual a 8 mais a metade do atributo Vontade do personagem (arredondado para cima). Nessas regras rápidas, todas as Ficha de Personagem têm Monitores de Condição pré-calculados.

INCONSCIÊNCIA

Quando todas as caixas disponíveis em uma faixa (Físico ou Atordoamento) estiverem cheias, o

EXEMPLO: SAMURAI URBANO

COMBATE

O jogador que está controlando o Samurai Urbano não vai ficar parado e deixar um punk de rua bater nele com um bastão, vai? Ele vai primeiro e, em sua Fase de Ação, declara uma Ação Simples para preparar sua Ceska Black Scorpion (depois de averiguar seus equipamentos e ver que sua Remington Roomsweeper seria um exagero contra



um mísero punk). Para sua segunda Ação Simples, ele declara que fará um disparo em modo de tiro simples. Então, apenas para se manter seguro, ele usa uma ação livre para recuar (o Samurai Urbano não está com medo, apenas é esperto) e manter uma distância entre ele e o membro da gangue... um bastão de baseball pode machucar. O jogador que controla o Samurai Urbano monta sua pilha e olha todos os modificadores para o combate à distância. Primeiro como o punk está correndo em sua direção - como descrito pelo Mestre - ele está a dez metros, distância curta: após olha as informações da Black Scorpion na Ficha de Personagem, ele nota que não existe modificador pela distância, depois ele vê os modificadores de distância no Escudo do Mestre (p. XX) e encontra um modificador que se aplica: -2 pois o atacante está correndo. O jogador simplesmente adiciona o valor de Agilidade do Samurai ao valor de perícia Automáticas, o total é 12 mas ele remove 2 dados devido ao modificador, totalizando 10 dados.

Seu limite para o teste é a Precisão da arma. Já que ele e a arma possuem um Neuroconexão ele usa o valor maior entre parênteses, anotado em sua ficha, totalizando assim um limite de 7.

Ele rola 1, 1, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 6 e 6 - um total de 3 sucessos. Nada grandiosos e bem abaixo de seu limite para o teste.

O Mestre controlando o PNJ (Personagem Não-Jogador), rola a Reação + Intuição, que somados são 6. Ele rola 1, 2, 3, 4, 5 e 5, conseguiu 2 sucessos, não o suficiente para deter o Samurai Urbano, que venceu o Teste de Oposição (ele anota um sucesso restante) e acertou o punk.

personagem fica imediatamente inconsciente e cai no chão. Se a faixa de Atordoamento for preenchida, o personagem está simplesmente nocauteado. Se a faixa Física for preenchida, o personagem está perto da morte e morrerá a menos que seja estabilizado.

ALÉM DO MONITOR DE CONDIÇÃO

Quando o número total de caixas em uma coluna (Físico ou Atordoamento) for preenchido e ainda houver dano a ser aplicado, uma das duas



coisas acontece: Se o dano for de Atordoamento, ele passa para a coluna Física. Quando o dano de Atordoamento excede desta forma, o personagem também fica inconsciente. Ele não recupera a consciência até que o dano de Atordoamento seja curado e removido da coluna de Atordoamento. Se o personagem sofrer mais dano Físico do que tiver em caixas disponíveis na coluna Física, ele está com problemas. Superar a coluna Física significa que o personagem está perto da morte. A morte instantânea só ocorre se o dano superar a coluna Física acima do atributo Corpo do personagem. Personagens cujo dano Físico tiver superado a coluna Física, mas menos do que seu atributo Físico, podem sobreviver se receberem atendimento médico imediato. Se ficarem abandonados, tais personagens sofrem uma caixa adicional de dano a cada (Corpo) Turnos de Combate por causa da perda de sangue e pelo choque. Se o dano superar o atributo Corpo do personagem antes da ajuda médica chegar, ele morre.

EXEMPLO: SAMURAI URBANO

DANO

No exemplo em que o Samurai Urbano acertou o membro de gangue na página anterior, o jogador que controla o Samurai Urbano observa sua ficha de personagem. Ele informa ao mestre que a Ceska Black Scorpion possui um Valor de Dano de 6F, aumentado para 7F por conta do sucesso restante. O mestre então olha a ficha do PNJ gangster e observa que ele possui Corpo 3 e está usando uma armadura que lhe concede 6 pontos. O mestre rola sua pilha de dados, 9 dados [3 (Corpo) + 6 (pontos de armadura) = 9] para seu Teste de Resistência a Dano. Ele rola 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6 – apenas 2 sucessos! Isso reduz os 7F de Valor de Dano para 5 (7 – 2 = 5). O jogador que controla o Samurai Urbano nota que se ele estivesse usando sua Remington Roomsweeper com seu modificador de Penetração de Armadura -1, ele teria forçado o gangster a rolar um dado a menos em seu Teste de Resistência a Dano, o que lhe garantiria mais um ponto de dano! Talvez ele troque de armas na próxima Fase de Ação.



EXEMPLO: SAMURAI URBANO

DANO, CONT.

O mestre anota os 5 pontos de dano na Faixa de Dano Físico do Membro de Gangue, marcando os três primeiros quadrados da esquerda para a direita na primeira linha preenchendo a linha inteira da Faixa de Dano Físico, depois marca os dois quadrados na linha de baixo. O mestre percebe que a primeira linha do Monitor de Condição está completa, então o Membro de Gangue agora possui uma penalidade de -1 em quase todo teste que ele realizar no futuro. Se o Membro de Gangue sofrer mais 5 pontos de Dano Físico, ele cairá inconsciente.



EXEMPLO: SAMURAI URBANO

COMBATE

O pobre membro da gangue do nosso exemplo anterior não está feliz em ter tomado um tiro, então o mestre o faz gastar sua Ação Livre para continuar correndo (O Samurai Urbano está recuando e este cara já estava correndo a todo vapor, então o mestre decide que o membro de gangue consegue alcançá-lo), tentando espancar nosso Samurai Urbano com seu bastão de beisebol.



Então, o mestre faz o membro de gangue usar sua única Ação Complexa para fazer um Ataque Corpo a Corpo contra o Samurai Urbano. Porrada!

Olhando a Tabela de Modificadores Corpo a Corpo, ele decide que o membro da gangue recebe +2 dados por fazer um ataque de investida. Nada mais. O mestre adiciona +2 de modificador a soma da Agilidade do gangster mais sua perícia em Bastões: sua pilha de dados final para esse teste de oposição é de 9 [4 (Agilidade) + 4 (perícia Bastão) + 2 (modificador de investida) – 1 (modificador de ferimento – veja exemplo de Dano na p. XX) = 9]. Seu limite para esse teste é a Precisão do bastão, que é 4. Ele rola 1, 2, 3, 4, 5, 5, 6, 6 – um total de 5 sucessos. Boa rolagem, mas ele só pode contar 4 sucessos por conta da Precisão da arma. O jogador controlando o Samurai Urbano rola sua Reação mais sua Intuição, que lhe dá um total de 10 dados [5 (Reação) + 5 (Intuição) = 10]. Ele rola 1, 1, 2, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6 – um total de 4 sucessos! É um empate, e empates sempre favorecem o defensor, então o Punk falhou em acertar o Samurai Urbano com seu bastão de baseball.

EXEMPLO: SAMURAI URBANO

DANO EM EXCESSO

Na Sequência de Combate anterior, outro Membro de Gangue é acertado duramente: 12 caixas de dano. Seu Monitor de Condição Física possui 10 caixas, então o dano o excede. Seu atributo Corpo é 3 e ele sofreu 2 caixas extras de dano. Os companheiros do Membro de Gangue estão encurralados e não conseguem alcançá-lo, então no terceiro Turno de Combate após ele sofrer esse dano, o Membro de Gangue perderá outra caixa de dano – a terceira excedente, o máximo que ele aguenta. Agora ele tem apenas 3 Turnos de Combate para que seus amigos o alcance antes que seja tarde demais. Se eles não o chegarem a tempo, seu corpo servirá de alimento para os ratos demoníacos.



ARMADURA OCULTA

Todos os tipos de roupa no Sexto Mundo são blindadas, trolls tem armadura natural e algumas pessoas escolhem o implante de Couraça Dérmica para deixá-los seguros o tempo todo. Resultado: o que você considera como um alvo fácil pode não ser.



MUNDO DESPERTO

Em 2011, o Despertar transformou o mundo, fazendo a magia se tornar realidade. O mundo Desperto é um lugar permeado pela mana, a energia da magia. A mana é invisível e intangível. Não pode ser detectada, medida ou influenciada por máquinas, apenas por seres vivos. Algumas pessoas em *Shadowrun* têm o dom raro de usar o poder da magia. Eles são os Despertos: os magos. Usando seu dom para manipular a mana, os magos podem conjurar feitiços (a arte da Feitiçaria). Um personagem Desperto tem o atributo Magia em nível 1 ou mais. Magos seguem muitas tradições diferentes. Uma tradição é um conjunto de crenças e técnicas para o uso da magia. Ela diferencia a aparência do mago e reflete como ele aprende e usa a magia. As tradições mais comuns são a hermética e a xamanista. A única personagem nesta caixa com habilidade de usar magia segue a tradição hermética (veja o **Xamã Urbano** p. 26).

ATRIBUTOS DESPERTOS

Seres despertos e efeitos mágicos tem seu potencial mágico medido através dos atributos Magia ou **Poder**.

MAGIA

Magia é um atributo Especial que mede o poder mágico do personagem. Como outros atributos, o valor inicial de Magia é 1. O atributo Magia pode ser aumentado da mesma forma que os outros atributos, até um máximo de 6.

PODER

Feitiços e itens mágicos (**focos**) tem um atributo conhecido como Poder. Ele mede o poder mágico de um objeto ou feitiço. O Poder é medido na mesma escala dos atributos meta-humanos (1 a 6).

USO DA MAGIA

O uso da magia envolve a **Feitiçaria** e suas perícias relacionadas.

FEITIÇARIA

Feitiçaria é o termo usado para manipular feitiços. Nessas regras rápidas, magos usarão as perícias **Conjuração** e **Contramágica**.

CONJURAÇÃO

Quando um mago conjura um feitiço, o jogador primeiro determina o Poder da magia (igual ao nível de Magia do seu personagem) e lança sua pilha de dados de Magia + Conjuração. O desempenho do feitiço é medido pelo número de sucessos obtidos no teste, embora alguns feitiços tenham um limiar acima de um. O Poder de um feitiço age como o limite no Teste de Conjuração.

Todas as magias entram em duas categorias: **Físico (F)** e **Mana (M)**. Um alvo resiste a um feitiço Físico usando o atributo Corpo e um feitiço de Mana usando o

atributo Vontade (veja **Teste de Oposição**, p. 6). Usar Conjuração exige uma Ação Complexa.

CONTRAMÁGICA

A **Contramágica** é usada para interromper outros feitiços, seja quando eles são conjurados ou quando são sustentados. Para a defesa de feitiço, os dados de Contramágica são adicionados à pilha de dados de cada defensor protegido. Ao dissipar um feitiço, é feito um Teste de Oposição de Contramágica + Magia contra o Poder do feitiço + Magia do conjurador, com os sucessos excedente reduzindo os sucessos obtidos ao conjurar o feitiço (veja **Contramágica**, adiante).

Usar contramágica é uma Ação Livre.

CONJURAR UM FEITIÇO

A perícia Conjuração é o que permite que um mago conjure um feitiço, canalizando a mana através da sua própria força de vontade para afetar o alvo à sua escolha.

1. ESCOLHER UM FEITIÇO

O personagem escolhe o feitiço que deseja conjurar. Ele pode conjurar qualquer feitiço que conhecer. Se o mago tiver outros feitiços atualmente ativos, os chamados feitiços sustentados, ele deve escolher se desistirá deles ou os manterá ativos enquanto conjura o novo feitiço. Os feitiços e descrições do Xamã Urbano são listados diretamente na Ficha de Personagem do Xamã Urbano.

2. DETERMINAR O PODER

O Poder de um feitiço é igual ao nível de Magia do conjurador. Ele também funciona como um limite para o Teste de Conjuração.

3. ESCOLHER O(S) ALVO(S)

Um conjurador pode escolher qualquer pessoa ou coisa que possa ver diretamente com sua visão natural. Isso é conhecido como Linha de Visão ou LDV. Alguns feitiços só podem ser conjurados em alvos que o conjurador tocar - esses alvos não precisam ser vistos, mas o conjurador teve ser bem sucedido em um ataque desarmado (veja **Combate Corpo a Corpo**, p. 9) para tocar um alvo relutante de um feitiço. Perceba que os modificadores de visibilidade em combate (veja a **Tabela de Modificadores de Combate à Distância, Escudo do Mestre**) também reduzem a pilha de dados de Magia + Conjuração do conjurador ao lançar o feitiço.

FEITIÇOS DE ÁREA

Alguns feitiços são direcionados contra áreas ou pontos no espaço. Neste caso, o conjurador deve ser capaz de ver o centro da área afetada. O raio básico para todas as magias de área é o Poder em metros. Magias de área afetam todos os alvos válidos dentro do raio de efeito, tanto aliados quanto inimigos (incluindo o conjurador). Isso é aplicável tenha o conjurador visto todos os alvos válidos ou não.



4. FAZER O TESTE DE CONJURAÇÃO

O Conjurador lança Conjuração + Magia +/- os modificadores. Lembre-se que conjurar um feitiço exige uma Ação Complexa.

5. DETERMINAR O EFEITO

Alguns feitiços exigem um simples Teste de Sucesso, com os sucessos determinando o nível obtido (como mostrado na descrição do feitiço). O teste de Magia + Conjuração deve gerar pelo menos um sucesso e mais podem ser necessários, caso o efeito tenha um limiar para ser bem sucedido.

TESTES DE OPOSIÇÃO

Feitiços conjurados em alvos vivos ou mágicos geralmente são resistidos, o que exige um Teste de Oposição. Para feitiços de área, o mago joga apenas uma vez e cada alvo resiste ao feitiço separadamente. Como descrito anteriormente, os alvos resistem a feitiços físicos com o atributo Corpo e feitiços de mana com o atributo Vontade. Se o alvo também for protegido por Contramágica, ele pode adicionar os dados de Contramágica ao seu Teste de Resistência. Um feitiço conjurado em um alvo não vivo e não mágico não é resistido, pois o objeto não tem força vital e, assim, nenhuma conexão com a mana é usada para resistir à conjuração do feitiço.

FALHAS

Uma falha de conjuração pode resultar em todos os tipos de efeitos interessantes, dependendo do feitiço e limitado apenas pela imaginação do mestre. A maioria das falhas resultará em efeitos colaterais imprevisíveis - uma bola de fogo que produza uma quantidade sobrenatural de fumaça obscurescente, um feitiço de levitação que permita apenas o movimento circular ou uma ilusão que adicione um elemento sensorial inesperado. Uma falha crítica pode afetar o alvo errado, afetar o próprio conjurador ou ter consequências desastrosas similares.

CONTRAMÁGICA

A Contramágica é usada para interromper outros feitiços, seja quando eles são conjurados (defesa de feitiço) ou quando são sustentados (dissipar).

DEFESA DE FEITIÇO

Um mago pode usar a Contramágica para defender a si próprio e a outros contra um feitiço sendo lançado. Para isso, o mago deve gastar uma Ação Livre e declarar quem está protegendo. Se a Contramágica não for declarada com antecedência, ela não pode ser usada para defender os outros. Um personagem protegido também precisa ficar dentro da linha de visão do mago para que a Contramágica seja usada. Perceba que um mago sempre



SEXTO MUNDO

De acordo com o antigo Calendário Maia, o mundo passa através de fases, envolvendo momentos de magia e momentos mundanos. O ano 2011 viu o fim do Quinto Mundo mundano e o nascimento do Sexto Mundo, o Despertar, quando a magia - que havia sumido há eras - mais uma vez foi liberada em um mundo desavisado.

GRUPO DE PERÍCIAS DE FEITIÇARIA

Contramágica
Conjuração Ritual
Conjuração



TIPOS DE FEITIÇOS

FÍSICOS

Resistidos com Corpo

MANA

Resistidos com Vontade

AÇÕES MÁGICAS

CONJURAÇÃO

Complexa

CONTRAMÁGICA

Livre

DESCRIÇÃO DE FEITIÇOS

Para tentar deixá-los o mais simples possível nestas Regras Rápidas, os feitiços são escritos usando o seguinte formato:

NOME [Tipo: **V**; Alcance: **W**; Dano: **X**; Duração: **Y**; Dreno: **Z**]

NOME: Nome do feitiço

V: "F" para Físico ou "M" para Mana.

W: "Toque", "LDV" ou "LDV (Área)".

X: Se for aplicável, será "F" para Físico ou "A" para Atordoamento, com observações adicionais se necessário.

Y: "I" para Instantânea (o feitiço é conjurado e os efeitos terminam) ou "S" para ou Sustentada (o personagem pode escolher sustentar o feitiço por vários turnos).

Z: Os efeitos de Dreno não serão usados nesta RR e por isso serão ignorados.

pode usar a Contramágica para se defender.

Quando um personagem protegido é alvo de um feitiço, o mago lança os dados de Contramágica além do atributo adequado (Corpo ou Vontade) para o teste de resistência. Os sucessos gerados neste teste reduzem os sucessos restantes do conjurador do feitiço. Se vários personagens protegidos são afetados pelo mesmo feitiço, os dados de Contramágica são lançados apenas uma vez e cada alvo é protegido de forma igual. Um mago pode proteger uma quantidade máxima de pessoas em um único Turno de Combate igual ao seu nível de Magia.

Perceba que a Contramágica não é "consumida" após proteger contra um feitiço - ela continua a proteger os personagens designados contra outros feitiços até o mago decidir encerrá-la.

DISSIPAR FEITIÇOS SUSTENTADOS

A Contramágica também permite que o mago dissipe um feitiço sustentado, cancelando seu efeito. O personagem deve ser capaz de perceber o feitiço alvo e usar uma Ação Complexa.

O mago que dissipa faz um Teste de Oposição de Contramágica + Magia contra o Poder do feitiço + Magia do conjurador. Cada sucesso excedente obtido neste teste reduz os sucessos do teste original para lançar o feitiço. Se os sucessos de um feitiço forem reduzidos, os efeitos que o feitiço aplica também são reduzidos. Se os sucessos forem reduzidos a 0, o feitiço termina imediatamente.

EXEMPLO: XAMÃ URBANO

CONJURAÇÃO E CONTRAMÁGICA

O mestre está agindo com um PNJ radical Eco-Xamã. Durante a Fase de Ação do turno de combate do PNJ, o mestre decide lançar um feitiço Bola de Mana (mana) no Xamã Urbano. Esse é um feitiço em área e já que o Samurai Urbano, a Tecnauta e a Adepta de Combate (veja a ficha dos personagens no fim deste livreto) estão ao lado dele, o feitiço potencialmente acertará os quatro personagens.



A Força do feitiço é 5, assim como o atributo Magia do radical Eco-Xamã é 5. À pilha de dados é adicionado o valor da perícia Conjuração do PNJ, 3. O mestre olha a Tabela de Modificadores de Visibilidade (p. XX) e percebe que como existe uma chuva leve, um modificador de -2 se aplica. Além disso o Eco-Xamã sofreu 3 caixas de Dano Físico, que incorre em -1 de penalidade também. O total de dados é 5 [5 (atributo Magia) + 3 (perícia Conjuração) - 2 (modificador da chuva leve) - 1 (3 caixas de Dano Físico) = 5].

O mestre rola 5 dados - 2, 5, 5, 5, 6. Um resultado de 4 sucessos! Como visto em Testes de Oposição (p. XX), mesmo que o feitiço esteja mirando quatro personagens, é feito apenas uma rolagem e cada personagem faz seu próprio Teste de Resistência e compara com aquela única rolagem. O Samurai Urbano rola 3 dados (Vontade) - 2, 5, 5. Um resultado de dois sucessos. A Tecnauta rola 3 dados (Vontade) - 2, 3, 4. Zero sucessos, ai! A Adepta de Combate rola 2 dados (Vontade) - 5, 6. Um resultado de 2 sucessos em dois dados!

O Xamã Urbano não faz apenas um Teste de Vontade. Como ele possui a perícia Contramágica (parte do grupo de perícias Feitiçaria), ele faz um teste de Vontade + Contramágica. O total de dados é 9 [5 (Vontade) + 4 (Contramágica) = 9]. No entanto, ele também está defendendo os outros três personagens, antes de o jogador fazer a jogada ele deve separar os dados de Contramágica (que serão usados na defesa contra o feitiço) de sua Vontade, já que apenas sucessos da Contramágica serão aplicados ao Teste de Vontade dos outros personagens. Ele primeiro rola seus 5 dados de Vontade - 1, 2, 3, 3, 5. Um sucesso. Ele então rola seus 4 dados de Contramágica - 2, 5, 5, 6. Três sucessos! Esses três sucessos podem agora ser adicionados ao Teste de Vontade dos outros personagens. Para resistir a Bola de Mana agora, o Samurai Urbano possui um resultado de 5 sucessos [2 (Teste de Vontade do Samurai Urbano) + 3 (Teste de Contramágica do Xamã Urbano) = 5], a Tecnauta um resultado de 3 sucessos [0 (Teste de Vontade da Tecnauta) + 3 (Teste de Contramágica do Xamã Urbano) = 3] e a Adepta de Combate um resultado de 5 sucessos [2 (Teste de Vontade da Adepta de Combate) + 3 (Teste de Contramágica do Xamã Urbano) = 5].

Finalmente para o próprio Xamã Urbano um total de 4 sucessos [1 (Teste de Vontade do Xamã Urbano) + 3 (Teste de Contramágica do Xamã Urbano) = 4]. Agora o mestre compara os números de sucessos do feitiço conjurado pelo radical Eco-Xamã ao teste de resistência dos quatro personagens para determinar quem possui o maior número de sucessos. Ele rapidamente percebe que graças ao bom resultado no teste do Xamã Urbano, três dos quatro personagens escaparam ilesos, A Tecnauta, no entanto, sofre todo o dano da Bola de Mana.



MUNDO SEM FIO

Em 2075, existe um mundo de percepções ampliadas e conexões sem fio: a **Matriz**. Ela foi construída para garantir que seja onipresente, acessível de todos os lugares e integrada ao cotidiano. Quase todo mundo faz parte deste mundo eletrônico interligado, querendo ou não. Seu com-link pessoal permite que você esteja online aonde quer que você vá, o tempo todo.

Recentemente, as megacorporações aumentaram seu controle sobre a Matriz, impondo novos protocolos permitindo que controlem melhor o tráfego - e mais ainda, monitorá-lo em busca dos preciosos dados dos consumidores.

A realidade aumentada permite que você acesse os dados da Matriz de quase todos os lugares, se sobrepondo aos seus sentidos físicos como um monitor pessoal. Quer ver um mapa, o cardápio de um restaurante ou um e-mail recebido? Tudo está a apenas um clique mental de distância.

REALIDADE AUMENTADA

A **Realidade Aumentada (RA)** inclui todos os tipos de melhorias sensoriais sobrepostas às percepções normais de mundo real do usuário. Isso permite que o cidadão comum veja, toque, escute e até mesmo sinta o cheiro da Matriz continuamente, enquanto ainda interage com o mundo diário normal ao seu redor.

A RA não deve ser confundida com a **realidade virtual (RV)**, onde as sensações artificiais da Matriz sobrecarregam suas percepções do mundo real e o fazem imergir em uma realidade simulada - o separando mentalmente do seu corpo físico.

A RA é experimentada como símbolos visuais, ícones conhecidos como **aros (AROs, aumento da realidade de objetos)**. Você pode ver aros ao conectar vários dispositivos ou ciber-itens ao seu **com-link**. Os dados do aro aparecem como imagens e textos translúcidos em seu campo de visão. Você pode personalizar sua interface para “ver” estes dados da forma que quiser. Se você aceitar uma chamada de vídeo, por exemplo, a imagem/ícone de quem liga aparece no seu centro de visão (mas transparente, para que o mundo real possa ser visto através dela). Se alguém começa a atirar em você, é possível colocar a pessoa em espera e fechar a “janela” ou passá-la para sua visão periférica, de modo a não interferir com as atividades da vida real. A RA também pode ser experimentada através de sinais sonoros.

COMO A MATRIZ FUNCIONA

No fundo da pirâmide da Matriz, estão usuários individuais com seus com-links e outros dispositivos, criando **redes de área pessoal (RAPs)**. Esses usuários e RAPs interagem com outras RAPs e dispositivos ao seu redor em uma rede interligada sem fios.

Todos os personagens têm habilidades básicas de computação e eletrônica. Os habitantes normais do Sexto Mundo usam seus com-links/RAPs constantemente para fazer ligações telefônicas, experimentar a realidade aumentada, buscar dados, ficar em contato com colegas



JARGÃO DA MATRIZ

ARO
(de Aumento da Realidade de Objetos)

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)

Programas inteligentes autoconscientes e autossustentáveis que evoluíram dentro da Matriz.

REALIDADE AUMENTADA

Informações adicionadas ou sobrepostas às percepções sensoriais do usuário na forma de dados visuais, gráficos, sons, biometrias, odores e/ou sensorama limitado.

MELHOR-QUE-TUDO (MQT)

Níveis hiper-realistas de sensoramas que são potencialmente perigosos e viciantes.

COM-LINK

O computador pessoal usado por quase todo mundo para acessar os serviços sem fio, tipicamente carregado de acessórios. Com-links também funcionam como o centro da RAP (rede de área pessoal) do usuário. Também chamado de “com” ou “link”.

CIBER-DECK

O dispositivo usado para combater e quebrar os novos protocolos da Matriz. Os usuários legais são os oficiais de pesquisa e segurança corporativa da Matriz. Usuários ilegais são *Shadowrunners* e outros que buscam distorcer esses protocolos para seus próprios objetivos..

ZONA MORTA

Um local desprovido de redes sem fio.



JARGÃO DA MATRIZ

TECNAUTA

Alguém que explora e usa tecnologia em geral e especificamente a Matriz, geralmente de forma ilegal e às vezes com intenções criminais.

EDO (ETIQUETA DIGITAL DE OBJETO)

Dados anexados aos AROs/ícones dentro da realidade aumentada.

DRONE

Veículos não tripulados, geralmente controlados por conexão sem fio direta ou através da Matriz.

FIREWALL

Um programa que protege o nodo contra invasões.

GRADE

Uma série de redes intertravadas.

ÍCONE

A representação visual de um programa na Matriz.

CONTRAMEDIDAS DE INTRUSÃO (GELO [GUARDIÃO ELETRÔNICO DE LINHAS E OPERAÇÕES])

Um programa instalado em um sistema de computador (host) com o objetivo específico de proteger tal sistema contra usuários não autorizados. Conhecido como "gelo".

PLUGUES

Locais físicos que forneçam acesso à Matriz ao plugar em uma conexão com fio.

MATRIZ

A rede mundial de telecomunicações.

IMERSO

Gíria para online, conectado na Matriz.

REDES

Grupos interativos de dispositivos computadorizados.

de equipe e gerenciar suas finanças. Entretanto, se quiserem hackear, precisarão de algo mais - uma pequena caixa preta chamada **ciber-deck**.

Com um ciber-deck, os tecnautas colocam seus raciocínios e perícias contra os guardiões da Matriz. Eles possuem **programas** que podem ajudá-los, mas, no fim, é como em qualquer outra luta - um teste de habilidades, perícia contra perícia. Que o melhor tecnauta vença.

TESTES DE MATRIZ

Testes de perícia de Matriz utilizam a mesma pilha de dados de perícia + atributo dos outros testes. O ciber-deck de um personagem determina o limite para os Testes de Matriz, enquanto os programas podem dar alguns benefícios.

CONSEGUIR MARCAS

A **Matriz reconhecendo chaves de acesso**, ou **marcas**, são os novos protocolos da Matriz que reconhecem a posse de um dispositivo. Se tiver quatro marcas em seu dispositivo, você é reconhecido como um proprietário. Se tiver de uma a três marcas, é reconhecido como um usuário autorizado com diferentes níveis de controle sobre o dispositivo.

A atividade básica de hackear, portanto, é obter marcas para controlar dispositivos. Para colocar uma marca em um dispositivo, os tecnautas usam uma Ação Complexa para fazer um Teste de Hackear + Lógica, com limiar igual ao nível do dispositivo alvo. O limite para este teste é o nível do ciber-deck do tecnauta.

Além disso, o mestre pode aplicar modificadores situacionais. Por exemplo, se o personagem estiver no meio de uma troca de tiros e tentar hackear um dispositivo, o jogador pode receber um modificador de -2. Se o personagem estiver em combate corpo a corpo, o mestre pode aumentar isso para -3 ou até mesmo -4.

Hackear uma marca em um dispositivo exige uma Ação Complexa.

CONTROLE DE DISPOSITIVOS

Quanto mais marcas tiver em um dispositivo, mais você pode fazer com ele. Abaixo temos uma lista rápida das ações que podem ser feitas, junto da quantidade de marcas necessárias e os testes adicionais que podem ser exigidos.

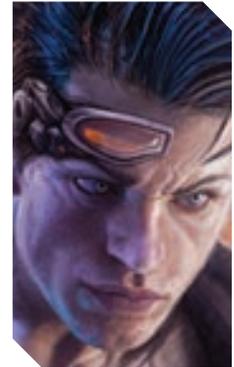
Invadir um Arquivo (Ação Complexa, 1 marca): Se quiser copiar um arquivo que você foi enviado para roubar, é preciso ter uma marca no dispositivo que tenha o arquivo para que você possa tentar invadir a proteção no arquivo (presumindo que o proprietário foi inteligente o suficiente para protegê-lo). Faça um Teste de Oposição de Hackear + Lógica [nível do Ciber-deck] contra o Nível do Dispositivo para quebrar a proteção presente.

Editar um Arquivo (Ação Complexa, 1 marca): Talvez você queira editar algumas informações importantes em um documento corporativo ou editar uma gravação da câmera de vigilância para que você não apareça nela. Isso exige 1 marca, assim como um Teste de Oposição de Hackear + Lógica [nível do Ciber-deck] contra Nível do Dispositivo.

EXEMPLO: TECNAUTA

COMBATE NO FAST FOOD

Entrando no McHugh's, o mestre decide jogar os jogadores direto na ação, um tiroteio começa. Enquanto os outros três personagens se movem para lidar diretamente com a ameaça, a Tecnauta faz o que ela faz de melhor e se esconde atrás de uma pilha de sacos de carvão vegetal enquanto ela hackeia o restaurante. Os dispositivos são ativados sem fio, então não existe a necessidade de se plugar a lugar nenhum, ela simplesmente saca seu cyber-deck e age.



A Tecnauta nota as armas saindo do teto e decide que o melhor a se fazer é controlar uma delas.

O primeiro passo é colocar uma marca nas armas – duas se a Tecnauta quiser atirar com ela. O mestre decide que a Tecnauta terá que lidar com um modificador de -1 pela distração do tiroteio; o modificador é baixo pois a Tecnauta está fora da linha de tiro. O mestre diz a jogadora que o limiar é 3. Ela decide usar o programa Dividir para ter como alvo ambas as armas ao mesmo tempo, e sua pilha de dados final é 12 [4 (perícia Hackear, parte do grupo de perícias de Quebra de Dados) + 7 (atributo Lógica) + 2 bônus de Explorar – 1 (modificador do tiroteio) = 12]. Ela rola 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 5, 6, 6. Com quatro sucessos a Tecnauta ultrapassa o limiar e coloca uma marca em cada arma.

Durante sua próxima Fase de Ação, ela rola 12 dados novamente e consegue 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 5, 6, 6. Cinco dessa vez! Ela agora tem duas marcas em cada arma.

Agora é a hora do show. Em sua próxima Fase de Ação, ela atira com as armas, um tiro simples com cada arma. Isso é uma Ação Simples, e graças ao programa Dividir ela pode atirar com cada arma. Ela então rola Hackear 4 + Lógica 7, seu Explorar não ajuda nesse teste, e ela ainda tem -1 de penalidade por conta do tiroteio. Um total de 10 dados. Ela rola 1, 1, 2, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 6, dois sucessos. As armas resistem com seu Nível de Dispositivo 3. Uma delas consegue 2, 4, 4, sem sucessos, a outra consegue 1, 5, 6, dois sucessos. A Tecnauta pode atirar com a primeira, mas não com a segunda arma – sua conexão com ela não parece boa o suficiente ainda.

Existem muitos outros dispositivos no restaurante que a Tecnauta poderia controlar enquanto a luta continua. Ela pode aumentar a temperatura do AutoGrelha ou fazer com que a fritadeira abra suas válvulas cheias de óleo fervente. Com muito do mundo sendo sem fio e eletrônico, a Tecnauta é limitada apenas pela sua imaginação.



Apagar Marca (Ação Complexa): Pode ser que alguns tecnautas inimigos estejam tentando controlar o seu ciber-deck, colocando uma marca nele, e você quer eliminar essa marca. Faça um Teste de Oposição de Hackear + Lógica [nível do Ciber-deck] contra Vontade + Intuição para remover a marca que o tecnauta inimigo colocou em você.

Percepção da Matriz (Ação Complexa): Alguns tecnautas tentam esconder suas pegadas na Matriz, agindo em silêncio. Tecnautas cuidadosos ficam à procura dessas pessoas e também ficam de olhos abertos para as marcas que alguém possa ter colocado em seu dispositivo. Ver essas coisas pode ser complicado. Os tecnautas precisam fazer um Teste de Hardware + Intuição (2) para perceber ícones ou personas ocultas (incluindo qualquer coisa agindo em silêncio).

Realizar uma Ação Livre (1 marca): Se você fizer o dispositivo realizar uma Ação Livre - por exemplo, olhar pela câmera - só é preciso uma marca no dispositivo. Nenhum teste adicional é necessário para realizar Ações Livres.

Realizar uma Ação Simples (2 marcas): Fazer um dispositivo realizar uma Ação Simples exige duas marks. Isso pode incluir fazer uma arma com conexão sem fio (ou seja, arma com neuroconexão) ejetar um pente ou disparar um tiro. Isso exige um Teste de Oposição de Hackear + Lógica [nível do Ciber-deck] contra Nível do Dispositivo para ser realizado com sucesso.

Realizar uma Ação Complexa (3 marcas): Fazer um dispositivo realizar uma Ação Complexa, como travar o dispositivo, exige 3 marcas. Também exige um Teste de Oposição de Hackear + Lógica [nível do Ciber-deck] contra Nível do Dispositivo x2 para ser realizado com sucesso.

Agir em Silêncio (Ação Simples): Você passa a agir em silêncio para dificultar sua detecção. Você sofre -2 na pilha de dados em todas as ações de Matriz em silêncio devido à potência de processamento necessária para cobrir seu rastro.

PROGRAMAS

Programas adicionam benefícios aos esforços do Tecnauta. Para o escopo limitado destas regras, são incluídos dois programas - Explorar, que dá +2 dados em ações para colocar uma marca, e Dividir, que permite que você realize a mesma ação contra dois alvos diferentes.

INTERPRETAÇÃO NA MATRIZ

Deve ser ressaltado que, em comparação ao resto dessas regras rápidas, as regras sobre como usar a Matriz são abordadas levemente. Isso foi feito de propósito, não apenas para destacar a natureza de interpretação da Matriz, mas também para permitir que as imaginações dos jogadores e do mestre voem durante a aventura! Assim que os jogadores se aprofundarem mais nas regras completas da Matriz encontradas em *Kit do Runner: Alphaaware* ou *Shadowrun, Quinta Edição*, eles encontrarão uma variedade de regras adicionais empolgantes. Por exemplo, nestas regras rápidas, os jogadores

podem hackear alguns dispositivos no Stuffer Shack e causar problemas com eles, se os dados deixarem. Contudo, os donos desses dispositivos não gostam de tecnautas manipulando seus sistemas e têm segurança. Tecnautas de segurança podem revidar com uma força tão letal quanto um feitiço Bola de Mana ou uma arma de alta potência..



GUERRA DE COMIDA

Guerra de Comida (vulgo **Guerra de Comida 5.0**) é uma briga rápida e divertida com um toque de drama, desenvolvida para dar ao mestre e jogadores uma ideia de como as regras de *Shadowrun Quinta Edição* funcionam. Não se preocupem muito com interpretação nesse ponto. Basta se focar em rolar dados e aproveitar uma diversão de colesterol alto.

Cada jogador deve selecionar um dos Personagens de Exemplo. Os oponentes deste cenário são capangas da máfia com certa capacidade, com um pouco de ameaças da Matriz e magia no meio para deixar tudo mais interessante.

RESUMO

George Hampton, um magnata de negócios local e dono da Assistência Médica Holística Hampton, acabou atrasando seus pagamentos de proteção para uma pequena família da Máfia, e sua filha adolescente Moxie foi sequestrada como garantia até que ele libere o neoine. Por motivos que ele não quer revelar, Hampton não consegue pagar toda a quantia que os mafiosos estão exigindo, mas ele está disposto a liberar uma pequena parcela para pagar alguns shadowrunners para resgatá-la — de preferência inteira.

Hampton dá aos runners informações sobre Vincenzo “Vico” Fratelli, um mafioso que ele acredita ser o mais fácil de se interrogar. Vico costuma ser visto na McHugh’s local, que possui muito movimento. McHugh’s é lar da Fera™, que fornece cerca de três mil por cento do consumo diário recomendado de gordura, e por algum motivo, a lancho-nete por acaso é o pico favorito da família Fratelli na área. Mafiosos normais assombram bares ou restaurantes, mas os Fratelli gostam muito de fast food.

O verdadeiro motivo para os Fratelli frequentarem este lugar é que é um local da franquia comandado pela família de Vico, o que os permite usar o lugar como um negócio legítimo sem a Corporação McHugh’s enfiar seu nariz onde não é chamado.

Os jogadores encontrarão Vico entrando na McHugh’s, e eles podem segui-lo. Dentro do restaurante, Vico está curtindo um sanduíche. Os jogadores que tentem arrancar informações de Vico ou de outra forma confronta-lo ou intimida-lo atrairão os funcionários da McHugh’s, todos mafiosos, que chegarão mandando bala.

Quando os jogadores limparem o lugar, eles escutam gritos e batidas vindos dos fundos. Caso investiguem, eles encontrarão Moxie trancada em um frigorífico nos fundos da área de preparo de alimentos. Depois que destrancarem a porta, eles encontram um mafioso inconsciente aos pés de Moxie. Assim que começou a ouvir os tiros, ela conseguiu surpreender seu guarda ao puxar uma gaveta e derrubar uma caixa de hambúrguer de soja

congelado bem na cabeça dele. Ela não conseguiu abrir a porta, entretanto, porque estava trancada pelo lado de fora. Os jogadores também podem notar alguns itens embrulhados no frigorífico que têm o mesmo tamanho e formato de corpos humanos.

Caso queiram, os jogadores podem interrogar os mafiosos para mais informações para ajudar Hampton a consertar os problemas fiscais que anda tendo.

DIGA ISSO DIRETO PARA ELES

(Leia a seção abaixo para os jogadores, palavra por palavra)
Algunas conexões os colocaram em contato com um Sr. George Hampton. Parece que o empresário local perdeu algo importante, e ele gostaria de ajuda para encontra-lo.

O interior da Assistência Médica Holística Hampton parece uma estada medicinal de um xamã que explodiu, o que provavelmente não está longe da verdade. Hampton, entretanto, não se encaixa com o resto da imagem xamânica; o elfo de barba feita e meia-idade está vestindo um terno muito bom, mas parece que não dorme há dias.

— A máfia pegou minha filha, Moxie — diz ele.

— Eu pago uma taxa de proteção para manter as gangues longe da minha propriedade, mas os negócios andam devagar ultimamente, e não pude pagar a taxa desse mês. Os Fratelli a tomaram como refém até que eu possa pagá-los. E se eu não pagar — bem, digamos que eu dei um anel muito bonito para Moxie como presente de debutante, e os Fratelli adoram usar um cortador de charutos.

— Não posso oferecer muito — visto que eu nem posso pagar o resgate da minha própria filha —, mas posso ofere-

cer quinhentos para cada, mais uma lavagem de toxinas ou de cólon.

QUANDO OS PERSONAGENS ACEITAREM O TRABALHO, LEIA EM VOZ ALTA:

— Creio que sua melhor chance de descobrir onde eles estão com minha filha — diz Hampton — é seguir Vico Fratelli. Ele não é muito certo da cabeça, então talvez consigam interrogá-lo e questioná-lo sem ele entender muito bem.

— Além disso, se acabarem trocando mais do que palavras para conseguir minha filha de volta, ficaria muito grato se pudessem fazer parecer que outra pessoa foi responsável. De bom grado ofereço mais quinhentos extras se isso significa não ter os Fratelli na minha cola por um tempo.

QUANDO OS PERSONAGENS CHEGAREM NA MCHUGH’S, LEIA EM VOZ ALTA:

Vocês sentem a gordura e outros produtos do serviço alimentício muito antes de entrar.



ESTA SEÇÃO É SÓ PARA MESTRES!



Até onde sabem, McHugh's nunca serviu carne de verdade em toda a sua história. McHugh's pega o conceito de "puro gordurame", aplica no fast food, e o leva dois passos além. Se pedirem qualquer coisa para viagem aqui, poderão ver através do saco de papel, e é bem capaz de o búrquer com fritas que você pediu provavelmente cair pelo fundo do saco muito antes de dar uma bocada. Os Hugh Deslizantes têm esse nome porque tratam seu aparelho digestivo como um escorregador. Daqueles bem enjoativos. Pedir qualquer coisa do cardápio inevitavelmente acaba em tristeza e arrependimento. Quem quer que faça essa coisa toda provavelmente deve ser punido por violar uma dúzia de leis ambientais e da vigilância sanitária.

Mas *cara*, que cheiro gostoso. E é super barato. É uma oferta que você não pode recusar.

O exterior desse prédio específico parece bem novo, o que significa que provavelmente foi derrubado e reconstruído dentro dos últimos cinco anos, mais ou menos, para se conformar com a política corporativa de limpeza da McHugh's. Uma enorme placa de macrolástico perto da porta da frente declara orgulhosamente "Traga sua fome, mas deixe as armas em casa! Obrigado! —Lou McHugh." Na placa está o rosto sorridente de palhaço do mascote da McHugh's, que provavelmente estará em seus pesadelos hoje à noite.

QUANDO OS PERSONAGENS ENTRAREM NA MCHUGH'S, LEIA EM VOZ ALTA:

Os padrões da McHugh's certamente foram pelo ralo nos últimos anos. Dá para saber, só de entrar, que esta é uma franquia em vez de um estabelecimento corporativo. Mesmo que esse lugar tenha sido derrubado e reconstruído dentro dos últimos cinco anos, já existem manchas no piso, e as mesas e cadeiras de macrolástico estão todas lanhadas. Além disso, a equipe de segurança do prédio sofreu um declínio considerável. Lojas da Corporação McHugh's costumam ter cinco guardas em serviço a qualquer momento, mas seja quem for dono dessa espelunca particular só tem orçamento para um guarda muito entediado em campo aberto, que é incrivelmente arrogante ou extremamente idiota. Talvez o outro guarda em serviço — presumindo que exista outro guarda — está no banheiro.

GANCHOS

Jogadores devem esperar encontrar e possivelmente interrogar um contato da máfia aqui. Tirando algumas anormalidades como a quantidade de guardas, o mestre deve pintar esse lugar como uma hamburgueria típica — apesar de que chamar os sanduíches do estabelecimento de "hambúrguer" é no mínimo caridoso. Fique à vontade para dar algumas dicas interessantes que possam levar os jogadores a suspeitar de que é a Máfia que na verdade comanda o estabelecimento, como Vico chamando o guarda solitário e o resto dos funcionários pelo primeiro nome, ou quem sabe um dos trabalhadores da cozinha tendo uma mão firme demais para cuidar de hambúrguer.

POR TRÁS DAS CENAS

MCHUGH'S

Este McHugh's foi reconstruído recentemente para se conformar com os padrões da Corporação McHugh's de saúde e limpeza. Como tanto, este local possui o novo e melhorado layout McHugh's.

Saguão: O saguão é igual a qualquer outra McHugh's que existente: grande, pisos de cerâmica e bastante lugar para sentar. Assentos para fregueses consistem de mesas de macrolástico e cadeiras feitas de varas de metal. Já que um dos atrativos da McHugh's é a (ilusão de) segurança da lanchonete, não existem mesas fechadas, já que elas ofereceriam cobertura caso houvesse um tiroteio. Entretanto, existem algumas lixeiras ao lado das portas da frente que oferecem cobertura módica (Estrutura 5, Armadura 4). O saguão também possui um cara novo, mas mal-encarado em um horroroso uniforme amarelo e vermelho que está esfregando o chão.

Banheiros: Os banheiros deste estabelecimento são, talvez, os mais limpos de todo o cortiço. Diga o que quiser sobre a McHugh's, mas os pisos dos seus banheiros são limpos suficiente para comer neles (já o piso do restaurante, em contraste, não). Os banheiros possuem privadas automáticas, urinóis, pias, saboneteiras, e secadores de mão, todos com Nível de Dispositivo 1.

Balcão da Frente: O balcão possui um console interativo onde clientes podem fazer seus pedidos ao falar ou pressionar os botões apropriados. A maioria prefere os botões, já que o reconhecimento por voz costuma zoar os pedidos, mas só o Espírito sabe que tipos de germes vivem nos botões. O balcão da frente em si é feito de um tampo de metal situado acima de blocos de plastcretos (Estrutura 11, Armadura 14).

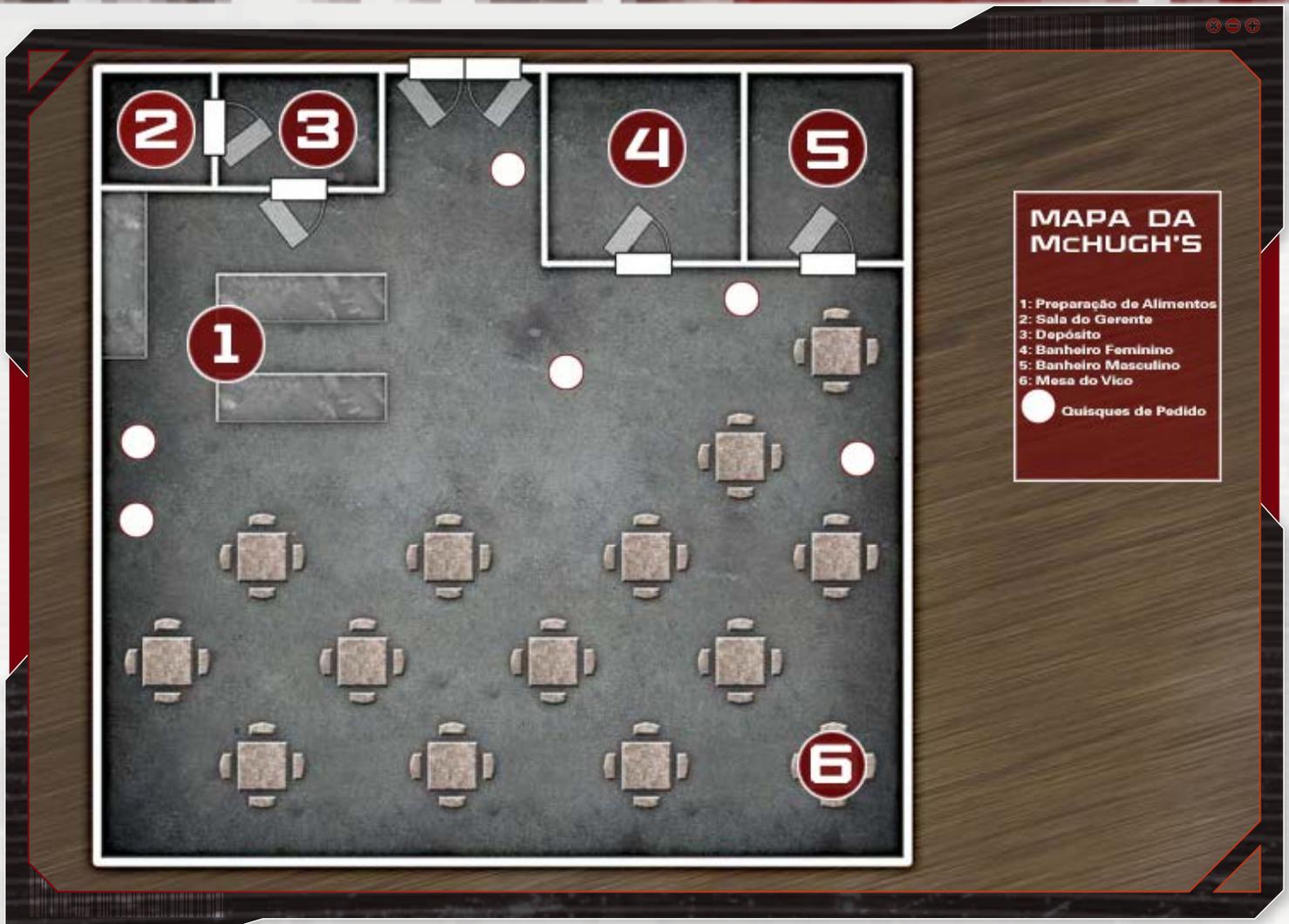
Área de Preparo de Alimentos: O chão da área de preparo de alimentos é incrivelmente escorregadio graças a alguns anos de acúmulo de gordura. Qualquer personagem ou PdM que tente correr adentrando ou através da área de preparo deve passar em um Teste de Reação (2) ou escorrega e cai, perdendo o restante das suas ações até a próxima Fase de Ação. Personagens que andem não precisam fazer teste nem recebem penalidade.

Frigorífico: O frigorífico é onde todos os itens perecíveis, como as massas de soja congeladas e o substituto de ovo, são armazenados. A maioria das McHugh's não tranca seus frigoríficos, mas é aqui onde os mafiosos armazenam os cadáveres que precisam se livrar, então ele permanece trancado na maior parte do tempo.

Sala do gerente: A sala do gerente fica nos fundos, ao lado do frigorífico. Quando os personagens chegam, a sala está trancada, e Frank Fratelli está trabalhando lá dentro. A porta da sala fica fechada até que Frank enfie a cabeça para fora para berrar para os funcionários da cozinha, o alarme silencioso soe, ou Frank ouça tiros.

Depósito: No depósito ficam os produtos não perecíveis, como substituto de cebola desidratada ou vários pacotes de condimentos. Esta sala geralmente fica des-trancada para facilitar o acesso dos funcionários.





MAPA DA MCHUGH'S

- 1: Preparação de Alimentos
- 2: Sala do Gerente
- 3: Depósito
- 4: Banheiro Feminino
- 5: Banheiro Masculino
- 6: Mesa do Vico

● Quisque de Pedido

SEGURANÇA

A McHugh's possui as seguintes medidas de segurança:

Um "segurança" mafioso perceptível, Luci Fratelli, está de guarda no saguão. Este guarda é visível através das janelas da frente, que são feitas de vidro balístico (Estrutura 5, Armadura 4).

As portas da frente possuem um enorme vaso de planta em cada lado. Esses vasos são presos ao chão com varas reforçadas de metal, e, portanto, servem para prevenir veículos de avançar pela porta. Qualquer tentativa de invadir o prédio dessa forma resulta em um acidente veicular automático.

As portas da frente não estão trancadas, mas possuem um detector de metal de Nível 3. Idealmente, desativar este sensor é algo que recai sob a responsabilidade da personagem tecnauta. Caso contrário, se os personagens ativarem o scanner, Vico Fratelli, o guarda de segurança em serviço e todos os funcionários da cozinha sacam suas armas e mandam os personagens vazar dali.

A porta dos fundos e a sala do gerente estão reforçadas com travas magnéticas de Nível 5 que só Vico ou o guarda de segurança podem abrir com impressão digital.

O depósito possui uma trava magnética de Nível 3, mas não costuma estar trancado.

O frigorífico está fechado com uma trava magnética de Nível 4. Vico e o gerente em serviço possuem chaves de acesso.

Dois armas automatizadas e ocultas estão localizadas no teto em cada lado do balcão da frente e descerão assim que ativadas. Cada uma possui Nível de Dispositivo 3. Pati pode ativa-las remotamente, caso necessário, mas quando ativas, cada arma se opera independentemente, sem necessidade de mais comandos. As armas só podem se virar contra o saguão e não podem disparar em alvos diretamente debaixo delas. Cada arma é considerada como tendo Perícia Pistolas 3 e pode causar Valor de Dano de 5F em modo de disparo SA.

ELETRDOMÉSTICOS

Para hackear, todos os eletrodomésticos na área de preparação de alimentos têm Nível de Dispositivo 2. Todos os dispositivos estão localizados na área de preparo de alimentos.

AutoGrelha: A AutoGrelha cozinha praticamente qualquer substituto de carne congelada — como krill molhado e hambúrgueres de soja — até a temperatura perfeita em segundos, passando um arco de corrente elétrica



através dele. Depois, os hambúrgueres passam pela prensa quente, que adiciona as famosas linhas de grelha. Uma pessoa atingida pelo arco de eletricidade deve resistir a um Valor de Dano de 6F. Alguém que tenha sua cabeça ou mão esmagada na prensa quente deve resistir à queimadura, causando 3F de dano, e não pode aplicar o nível de armadura no teste de resistência.

Fritadeiras: A rede McHugh's é famosa por suas batatas fritas e um dos segredos são as fritadeiras industriais cheias de óleo para fritura totalmente sintético e patenteado. Essas fritadeiras são grandes o suficiente para caber todo o torso de uma pessoa, e acidentes envolvendo empregados da McHugh's acontecem quase regularmente. Uma pessoa que entre em contato com o óleo quente da fritadeira de qualquer forma deve resistir a um Valor de Dano de 7F.

Cortador industrial Pick'l™: A McHugh's também é famosa por seus "Pick'l™" fatiados, embora muito se discute sobre o Pick'l™ em questão ser feito de pepinos em conserva reais ou alguma cópia feita cuidadosamente usando produtos de laboratório. De qualquer forma, os Pick'l™ não se cortam sozinhos. O cortador industrial Pick'l™ pega vários desses "pickles" e os corta de uma vez com um grupo de lâminas. Alguém que seja infeliz o suficiente para ser atingido pelo cortador deve resistir a um Valor de Dano de 15F.

Reidratador: O reidratador industrial é essencialmente uma banheira grande de solução salina que os funcionários da cozinha usa para reconstituir alimentos secos, como substitutos de cebola e tomate. O reidratador em si não é muito ameaçador; entretanto, se a cabeça de alguém for mantida debaixo d'água, ela precisa resistir a 5A de dano por turno de combate até se libertar ou ficar inconsciente. Seu nível de armadura não é usado no teste para resistir a este dano.

PESSOAS IMPORTANTES

FUNCIONÁRIOS DA MCHUGH'S

Os funcionários desta McHugh's são um bando bem peculiar. Todos eles parecem muito velhos para trabalhar em uma lanchonete de fast food e tem uma aparência imponente, ameaçadora. A equipe é composta por vários membros diferentes da família Fratelli.

Vico: Vincenzo Fratelli às vezes trabalha como segurança ou do que o seu irmão Frank precisar no momento. Hoje, entretanto, é seu dia de folga e ele está aqui para matar tempo com os rapazes e fazer uma refeição calma. Apesar de jantar em uma lanchonete, Vico está vestido com muito estilo em um belo paletó e gravata preta — a aparência clássica de um mafioso. Infelizmente, ele derrubou um pouco de um condimento não identificado em sua lapela, então ele provavelmente precisará passar na lavanderia depois.

Frank: Franco, o irmão mais velho de Vico, está atuando como gerente do turno atual e estará na sala do gerente até alguém ativar o alarme silencioso ou o tiroteio começar. Ele enfiará a cabeça para fora de vez em quando para gritar com os outros funcionários para que deixem de enrolar: — Se tem tempo pra parar, tem tempo pra limpar. — De todos os funcionários do turno na lanchonete, Frank é o mais bem vestido, com uma

camisa social e gravata, mas ele preferia estar usando algo parecido com o traje de Vico. O que parecem ser broches de reconhecimento de serviço em sua lapela e boné são, na verdade, talismãs mágicos (não têm efeitos no jogo).

Deme: Demetrio, sobrinho de Vico e Frank, é jovem em comparação aos outros e bem-intencionado, mas é meio lerdo, provavelmente por dar muitos "tapas". Por outro lado, ele é forte como um touro. O pobre coitado está há semanas limpando a entrada e os banheiros e tirando o lixo. Ele literalmente mataria para ter um pouco mais de responsabilidade. Até agora, Frank não está nem um pouco preocupado com a questão, desde que Deme continue a limpar a entrada pela bilionésima vez. Deme está vestido com o horroroso uniforme amarelo e vermelho da McHugh's, completo com visor vermelho.

Pati: Patrizio, primo de Vico e Frank, o gênio do computador, está trabalhando na cozinha e serve as refeições aos clientes pagantes. É bem provável que, se tiver cuspe no seu sanduíche, foi coisa do Pati. Ele odeia tanto esse trabalho e costuma reclamar para Frank ou Vico — às vezes perto dos clientes — que a vida de um mafioso devia ser mandando bala, não usando a chapa. Pati também está vestido com o horrível uniforme da McHugh's, mas se recusa a usar o visor idiota. Grandes coisas se cair cabelo no hambúrguer. É mais proteína pro cliente pagante, né?

Luci: Outro dos primos de Vico e Frank, Luciano Fratelli está de serviço na McHugh's como segurança. Luci é o único funcionário da McHugh's que não parece completamente fora de lugar. Ele está se sentindo um pouco desprotegido desde que seu irmão teve um caso grave de intoxicação alimentar e teve que implorar para tirar folga. Luci está usando uma armadura bem óbvia, pintada de amarelo e vermelho para combinar com o resto da decoração da lanchonete.

Fabi: Primo distante dos Fratelli, Fabrizio recebeu a missão nada glamorosa de ser a babá de Moxie no frigorífico. Ele já estará inconsciente quando os personagens encontrá-lo, já que uma caixa de vinte quilos de substituto de carne congelado caída na cachola costuma fazer isso.

ESPECTADORES AZARADOS

Já que as lojas McHugh's abrem vinte e quatro horas por dia, pelo menos alguns clientes sempre estão presentes, mesmo após a meia noite. As seguintes pessoas estão comendo algo vagamente parecido com uma janta nesta McHugh's quando os personagens entrarem.

Dick e Tricia Simmons: Dick e Tricia são pai e filha. Dick está na meia idade e Tricia tem cerca de dez anos. Dick e a mãe de Tricia se divorciaram há alguns anos e, pelo olhar cansado no rosto de Dick, a separação foi tensa. Para voltar se vingar da ex, Dick leva Felícia apenas a lanchonetes fast food nos seus dias de guarda. Até agora, seu plano para substituir a mãe de Tricia como o "pai legal" está funcionando: Tricia parece já estar estimulada com açúcar e gordura saturada e está



brincando com um brinquedo de plástico não identificável do seu Lanche Faceiro.

Carlos Martínez: Carlos é um ork de vinte e poucos anos. Julgando pela meia dúzia de copos de café-soja vazios e o livro que está lendo em RA, ele está virando a noite para estudar para as provas finais da faculdade. Ele é de um bairro barra pesada com muita atividade de gangues, então a natureza rude dos funcionários da lanchonete não o incomoda. Ele tem uma faca de cerâmica no bolso de trás, caso alguém tente procurar confusão com ele.

Stuart Rothschild: Stuart é outro empresário local cujo ganha-pão está sob a “proteção” da máfia. Assim como George Hampton, ele pensou da mesma forma e decidiu cuidar do assunto com as próprias mãos. De duas a três vezes por semana, ele passa na McHugh’s com sua pistola oculta composta e jura matar Vico Fratelli por arruinar seus negócios. No entanto, ele se amedronta toda vez e termina pedindo algo do cardápio para evitar suspeita. Quem sabe hoje ele tente algo, finalmente. Ou não. Ele é todo molenga sobre o assunto. Quem sabe ele tente de novo em alguns dias. Para refletir isso, o mestre pode fazer Stuart realizar um Teste de Vontade (2). Se passar, ele finalmente conseguiu coragem para executar seu plano.

JANTAR MEIA-BOCA

Os personagens podem pedir itens do cardápio, se quiserem, e o mestre deve encorajar os jogadores a fazê-lo para dar um gostinho especial para a cena ou para aliviar as suspeitas de Vico sobre os personagens não serem clientes normais em busca de uma boquinha.

DADOS FÍSICOS

Agora, os jogadores podem testar a iniciativa, lançando seus Dados de Iniciativa e somando o total ao seu atributo Iniciativa.

Personagens a 5 metros do impacto são derrubados no chão e enterrados sob um pequeno monte de produtos. Lembre-se de considerar isso quando o combate começar. Sair dos escombros exige 1 Ação Completa do personagem em questão.

ARROMBANDO TUDO

ANTES DOS JOGADORES CONFRONTAREM VICO

Vico Fratelli está sentado na mesa mais próxima do balcão da frente. Ele está comendo um hambúrguer Fera™ quando os personagens o confrontam (e tem outro Fera™ na sua bandeja). Ele fica consideravelmente incomodado quando abordado, independente do tom dos jogadores, pois no nível mais superficial, eles estão interrompendo seu jantar. Ele trata os personagens com uma suspeita desmedida.

TABELA DE COR E CONSISTÊNCIA

CARDÁPIO	PREÇO
O Básico—soja-burguer com Pick’Is™	2 ¥
O Hugh™—soja-burguer com alimento processado sabor queijo e Pick’Is™	3 ¥
A Fera™—soja-burguer triplo com alimento processado sabor queijo e substituto de ovo frito	5 ¥
A Fera Deluxe™—A Fera™, agora com três tiras de substituto de bacon!	7 ¥
O Lanche Faceiro—soja-burguer, HughFritas e um brinquedo surpresa!	5 ¥
Hugh Deslizantes (3)—porções individuais de soja-burguer com alimento processado sabor queijo	3 ¥
O Kriller™—salgado de krill moldado, perfeitamente grelhado. Agora com Pick’Is™!	3 ¥
Kriller Deluxe™—salgado de krill moldado, perfeitamente grelhado, com alimento processado sabor queijo	5 ¥
O Oval™—substituto de ovo frito e alimento processado sabor queijo	3 ¥
HughFritas—mandioca cortada a mão, frita usando nosso método secreto! Em três tamanhos!	2¥/4¥/6¥
O Verdinho—salada vegetariana com Pick’Is™	4 ¥
O Guinchador™—soja-burguer sabor porco, banhado com sabor churrasco!	4 ¥
Café-soja (normal e “descafeinado”)	1 ¥
Soja -shake (5 sabores)	2 ¥
Soja-sundae (15 sabores)	2 ¥

INTOXICAÇÃO ALIMENTAR

Se um personagem jogador comer algo da lanchonete, faça um Teste de Corpo e consulte a tabela abaixo:

SUCESOS	RESULTADO
0	O personagem fica com intoxicação alimentar. Resista a 4A de Dano.
1	O personagem fica com cólica estomacal. Resista a 2A de Dano.
2	O personagem sofre de refluxo ácido. Resista a 1A de Dano.
3+	O personagem se safou desta vez, mas pode ter uma indigestão dolorosa mais tarde...
Falha	O personagem tem um “piriri” e precisa correr para o banheiro. Ele deve passar imediatamente em um Teste de Corpo (1) para evitar um acidente público muito constrangedor.



ANTES DOS JOGADORES CONFRONTAREM VICO

Se os personagens abordaram Vico de forma não ameaçadora, ele silenciosamente alerta os outros mafiosos no restaurante usando um gesto ou outra forma não verbal, perceptível para os personagens com um Teste bem-sucedido de Percepção + Intuição (2). Os mafiosos na cozinha começam a preparar suas armas.

Se os personagens abordarem Vico de forma ameaçadora, seja verbalmente ou com armas, ele saca sua arma e, de uma forma nada educada, os manda tomar naquele lugar.

Agora, os jogadores devem jogar Iniciativa. Hora de esquentar a chapa!

ESTATÍSTICAS

Nas listas de perícias, o número entre colchetes é a pilha de dados final (Perícia + nível do Atributo conectado). O Valor de Dano listado para as armas corpo a corpo considera a Força do usuário.

VINCENZO "VICO" FRATELLI										
C	A	R	F	V	L	I	Ca	ESS		
5	5	4	4	4	3	4	4	5.0		
Iniciativa		8 + 1D6								
Monitor de Condição		11								
Limites		Físico 6, Mental 5, Social 6								
Armadura		10								
Perícias		Combate Desarmado 2 [7], Intimidação 3 [7], Pistolas 3 [8]								
Ampliações		Couraça Dérmica (Nível de Armadura 2)								
Equipamentos		Ares Predator V [Pistola Pesada, Precisão 5(7), VD 6P, PA -1, Alcance, 0-5m (S, -0), 6-20m (PI), -1]								
		5 pentes de munição (15 tiros por pente)								
		Soco-inglês [Combate Desarmado, Alcance —, VD 5F]								
		Roupas de Executivo Actioneer (Nível de Armadura 8)								

DEMETRIO "DEME" FRATELLI										
C	A	R	F	V	L	I	Ca	ESS		
4	3	4	5	2	2	2	3	5,9		
Iniciativa		8 + 1D6								
Monitor de Condição		10								
Limites		Físico 6, Mental 3, Social 5								
Armadura		8								
Perícias		Bastões 4 [7], Combate Desarmado 2 [5], Pistolas 3 [8]								
Ampliações		Conector de Dados								
Equipamentos		Colt America L36 [Pistola Leve, Precisão 6(8), VD 5P, PA —, Alcance 0-5m (S, -0), 6-15m (PI), -1]								
		5 pentes de munição (16 tiros por pente)								
		Roupas de Executivo Actioneer (Nível de Armadura: 8)								
		Esfregão [Bastão, Alcance 2, VD 8A, PA —]								

FRANCO "FRANK" FRATELLI										
C	A	R	F	V	L	I	Ca	ESS		
4	4	3	3	5	4	3	4	6.0	5	
Iniciativa		+ 1D6								
Monitor de Condição		11								
Limites		Físico 5, Mental 6, Social 7								
Armadura		8								
Perícias		Combate Desarmado 2 [6], Conjuração 2 [7], Contramágica 2 [7], Intimidação 3 [7], Pistolas 2 [6],								
Ampliações		Colt America L36 [Pistola Leve, Precisão 6(8), VD 5P, PA —, Alcance 0-5m (S, -0), 6-15m (PI), -1]								
		5 pentes de munição (16 tiros por pente)								
		Roupas de Executivo Actioneer (Nível de Armadura: 8)								
Equipamentos		Agonia								
		[Tipo: M; Alcance: LDV; Dano: (igual aos sucessos restantes)F; Duração: Sustentada; o dano causado é temporário e desaparece quando o feitiço acaba; Valor de Dreno P - 4]								
		Armadura								
		[Tipo: F; Alcance: LDV; Duração: Sustentada; aumenta o valor de proteção de Armadura igual ao número de sucessos obtidos, cumulativo com a armadura usada; Valor de Dreno P]								
		Confusão								
		[Tipo: M; Alcance: LDV; Duração: Sustentada; modificador de -1 na pilha de dados do alvo por sucesso; Valor de Dreno P - 3]								
		Raio de Mana								
		[Tipo: M; Alcance: LDV; Dano: (igual aos sucessos restantes)F; Duração: Instantânea; Valor de Dreno P - 2]								

PATRIZIO "PATI" FRATELLI										
C	A	R	F	V	L	I	Ca	ESS		
4	4	4	3	3	4	3	3	5,9		
Iniciativa		7 + 1D6								
Monitor de Condição		10								
Limites		Físico 5, Mental 5, Social 5								
Armadura		8								
Perícias		Combate Desarmado 3 [7], Computador 3 [7], Hackear 3 [7], Percepção 3 [6], Pistolas 3 [7]								
Ampliações		Conector de Dados								
Equipamentos da Matriz		Microtrônica Azteca 200 [Nível de Dispositivo: 2, Faixa de Atributos ACPF: 5/4/3/2, Programas: 2]								
		Explorar [+2 bônus para Nível de Corrupção]								
		Martelo [+2 no Valor de Dano para ataques bem-sucedidos na Matriz]								
Equipamentos		Ares Predator V [Pistola Pesada, Precisão 5(7), VD 6P, PA -1, Alcance, 0-5m (S, -0), 6-20m (PI), -1]								
		5 pentes de munição (15 tiros por pente)								
		Roupas de Executivo Actioneer (Nível de Armadura 8)								



LUCIANO "LUCI" FRATELLI									
C	A	R	F	V	L	I	Ca	ESS	
4 (5)	4	3	4 (6)	4	3	4	3	4,5	
Iniciativa	9 + 1D6								
Monitor de Condição	10 (11)								
Limites	Físico 7, Mental 5, Social 5								
Armadura	12								
Perícias	Combate Desarmado 3 [7], Intimidação 3 [5], Percepção 2 [7], Pistolas 3 [7]								
Ampliações	Ciberbraço direito (F + 2), Revestimento Ósseo Plástico (C + 1)								
Equipamentos	Colt Government 2066 [Pistola Pesada, Precisão 6, VD 6P, PA -1, CR 1, Alcance 0-5m (S, -0), 6-20m (PI), -1]] 5 pentes de munição (14 tiros por pente) Soco-ínglês [Dano: 7F, Perícia Combate Desarmado] Jaqueta Blindada (Nível de Armadura: 12)								

DEPURAÇÃO

Se os jogadores decidirem ficar de tocaia na McHugh's em vez de entrar, eles nunca verão Vico sair da lanchonete, o que deve forçá-los a entrar no estabelecimento.

Outra opção para fazer os jogadores entrarem na McHugh's é fazer Hampton se oferecer para marcar uma reunião entre Vico e os personagens, que se dará na McHugh's. Nem Hampton nem os personagens sabem que a lanchonete é uma fachada da máfia.

Para evitar que os personagens entrem mandando bala sem perguntar nada, Hampton deve dizer aos personagens que está preocupado que, caso Vico seja morto ou ferido, nunca mais verá sua filha viva de novo.

Se os personagens conseguirem evitar um confronto armado com Vico e o tiroteio não começar, Stuart Rothschild finalmente decide executar sua vingança e mira sua pistola em Vico enquanto o mafioso conversa com os personagens ou estiver distraído. Isto força os funcionários da lanchonete a sacar suas armas. Vico e os mafiosos presumem que os personagens estão ligados a Stuart e disparam contra eles.

INVESTIGANDO

Se os personagens interrogarem um dos mafiosos, eles descobrem a verdade por trás do sequestro de Moxie.

Hampton estava pagando o dinheiro da proteção regularmente, mas sempre esperava até o último momento, o que deu ao Don Fratelli a impressão de que Hampton estava passando a perna nele. Os Fratelli ficaram de olho nos

STUART ROTHSCHILD									
C	A	R	F	V	L	I	Ca	ESS	
3	4	5	2	2	5	3	5	5,9	
Iniciativa	7 + 1D6								
Monitor de Condição	10								
Limites	Físico 4, Mental 5, Social 6								
Armadura	9								
Perícias	Combate Desarmado 2 [6], Percepção 3 [6], Pistolas 1 [5]								
Ampliações	Conector de Dados								
Equipamentos	Streetline Special [Pistola Escamoteável, Precisão 4, VD 4P, PA —, Alcance 0-5m (S, -0), 6-15m (PI), -1]] 2 pentes de munição (6 tiros por pente) Colete revestido (Nível de Armadura: 9)								

negócios de Hampton por um tempo e presumiram que ele estava melhor do que alegava. Os Fratelli aumentaram a taxa de proteção de Hampton de forma exorbitante, mas ele se recusou a pagar. Isso fez a máfia agir. Os Fratelli atacaram diretamente os interesses comerciais de Hampton, intimidando fornecedores, roubando carregamentos, sabotando mercadorias, desencorajando clientes em potencial com táticas sutis e brutais, e assim por diante. Todos esses métodos levaram Hampton a perder muito dinheiro. Então, gangues locais incitadas pelos Fratelli invadiram sua loja e pilharam o lugar. Hampton não teve escolha a não ser rastejar de volta para a máfia. Infelizmente, a perda monetária sofrida pelos negócios de Hampton significava que ele não podia mais pagar a proteção dos Fratelli, então eles pegaram sua filha como garantia até ele puder pagar.

MAIS TRAMPO

Hampton provavelmente pagará uma bela grana para saber que os Fratelli arruinaram diretamente seus negócios e que ele não era só uma maré de azar. Aventuras futuras poderiam ter Hampton oferecendo um pagamento para os personagens cuidarem permanentemente do seu problema com os Fratelli.

Outra fonte de aventuras futuras é que Moxie ouviu os mafiosos falando sobre outros negócios quando estava com eles. Os Fratelli arruinaram outros empresários locais da mesma forma que fizeram com Hampton — Stuart Rothschild, por exemplo. Se os jogadores decidirem investigar estas pistas, podem ter muito trabalho para derrubar a família Fratelli de vez.



ADEPTA DE COMBATE

C	A	R	F	V	L	I	Ca	TRU	ESS	M
4	5	4 (5)	4	2	3	3	3	3	6	5

INICIATIVA: 7 (8) + 2D6 **META-TIPO:** HUMANA

ARMADURA: 12 **LIMITES:** FÍSICO 5, MENTAL 4, SOCIAL 5

PERÍCIAS ATIVAS
(O número entre colchetes é a pilha de dados final, perícia + nível do Atributo conectado)
 Armas de Arremesso 3 [8], Combate Desarmado 4 [9], Corrida 2 [6], Furtividade 4 [9], Ginástica 3 [8], Grupo de perícias Arma de Fogo 4 [9], Intimidação 2 [5], Percepção (Audição) 3 (+2) [6 (+2)]

EQUIPAMENTOS E ESTILO DE VIDA
 Com-link (Nível do Dispositivo 2)
 Lentes de Contato [Nível 3, c/ visão na penumbra, neuroconexão, melhoria de visão 1]
 Colete revestido [9]

ARMAS
 Ingram Smartgun X [Submetralhadora, Pre 4(6), VD 8F, PA —, 32(p), c/ coronha dobrável e destacável, saída de gás 2, neuroconexão, supressor de som]
 Combate Desarmado [Combate Desarmado, Alcance —, VD 5F, PA —]
 Cajado retrátil [Bastões, Alcance 2, VD 8F, PA —]

PODERES DE ADEPTO
Golpe Crítico: Bastões (0.5), Golpe Crítico: Combate Desarmado (0.5), Reflexos Melhorados 1 (1.5), Mãos Letais (0.5), Aparar Projétil 2 (0.5), Armadura Mística 3 (1.5)
Observação: Os poderes de adepto já estão incluídos nas estatísticas relevantes. Golpe Crítico (Bastões) contribui para o dano de Bastões do adepto, Golpe Crítico (Combate Desarmado) e Mãos Letais contribuem para o dano de Combate Desarmado, Reação e Iniciativa dela, e Armadura Mística contribui para a Armadura dela. Aparar Projétil garante a ela 2 dados a mais para Testes de Defesa para ataque à distância.

PERÍCIAS DE CONHECIMENTO E IDIOMA
 Inglês N, Fabricação de Revólveres 4, Russo 4, Abrigos 3, Tática de Pequenos Grupos 2, Briga Urbana 3, Culinária Yakut 2

QUALIDADES
 Adepta, Vício (Moderado - Jogo)

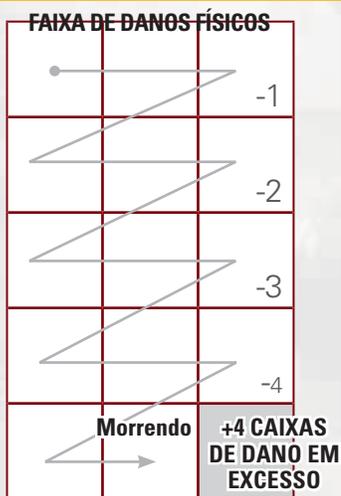
CONTATOS
 Livreiro, Doutor das Ruas

AÇÕES DE COMBATE
Ações Livres: Correr, Ejetar Pente de Arma com Neuroconexão, Falar/Escriver uma Frase, Gesticular
Ações Simples: Arremessar Arma, Dar uma Arrancada, Deitar-se, Deixar um Objeto Cair, Disparar Arma, Inserir Pente, Levantar-se, Mirar, Mudar Modo da Arma, Observar Detalhadamente, Preparar Arma, Recolher ou Colocar Objeto no Chão, Remover Pente
Ações Complexas: Ataque Corpo a Corpo/Desarmado, Recarregar Arma de Fogo, Usar Perícia



ADEPTA DO COMBATE

A magia pode ser útil de muitas formas. Algumas pessoas gostam de canalizar suas habilidades em feitiços, mas outras usam seus poderes para se tornar mais fortes, rápidas, ou até mesmo mais encantadoras. Desde se mover na velocidade de um raio até dar um soco fulminante e pegar uma flecha ou faca de arremesso em pleno ar, a Adepta de Combate pode fazer todas as coisas inacreditáveis que fazem todos envolvidos em uma luta parar e dizer “Uau”. E então ela aproveita a oportunidade para soca-los no cérebro. “É um mundo brabo, chapa, e você tem que ser mais brabo e duro ainda para sobreviver. Vou deixar para trás, encher de buraco e encher de porrada quem quer que eu precisar — é só me pagar o suficiente pra me manter motivada.”



FICHA DE PERSONAGEM

TECNAUTA



C	A	R	F	V	L	I	Ca	TRU	ESS
2	3	4	2	3	6 (7)	3	3	2	4.7

INICIATIVA: 7 + 1D6 **META-TIPO:** HUMANA

ARMADURA: 12 **LIMITES:** FÍSICO 4, MENTAL 6 (9), SOCIAL 5

PERÍCIAS ATIVAS

(O número entre colchetes é a pilha de dados final, perícia + nível do Atributo conectado)
 Combate Desarmado 3 [6], Ginástica 3 [7], Grupo de perícias Eletrônicas 4 [10 (11)], Grupo de perícias de Quebra de dados 4 [10 (11)], Negociação 3 [6], Percepção (Visual) 4 (+2) [7 (+2)], Pistolas (Semi-Automáticas) 4 (+2) [7 (+2)], Prestidigitação 3 [6], Trapaça 3 [6]

EQUIPAMENTOS E ESTILO DE VIDA

Jaqueta Blindada [12], Cyberdeck (Nível 5), Embaralhador (área, Nível 3), Apagador de etiquetas

ARMAS

Ares Predator V [Pistola Pesada, Pre 5(7) VD 8F, PA -1, 15(p), c/ neuroconexão]

AMPLIAÇÕES

(Efeitos em jogo das ampliações já estão pré-calculados nos atributos do personagem, exceto se dito o contrário)

Amplificador cerebral 1, ciber-olhos [Nível 3, c/ unidade de gravação, conexão de imagens, visão na penumbra, neuroconexão, melhoria de visão 2], conector de dados, melhoria mnemônica 2,

Renraku Sensei implantado [ND 3, c/ módulo de sim aberto]

PROGRAMAS

Explorar (+2 dados para colocar uma marca), Dividir (realiza a mesma ação na Matriz em dois alvos diferentes)

PERÍCIAS DE CONHECIMENTO E IDIOMA

Fabricação de Eletrônicos 5, Inglês 5, Procedimentos de Segurança da Matriz 4, História Nativo-Americana 3, Eletrônicos Obsoletos 3, Sioux N, Espanhol 4, Arte do Século Vinte 3

QUALIDADES

Programador Rápido (+2 dados para colocar marca), Memória Fotográfica, Rude

CONTATOS

Dono de Loja de Eletrônicos, Atravessador, Aranha

AÇÕES DE COMBATE

Ações Livres: Correr, Ejetar Pente de Arma com Neuroconexão, Falar/Escriver uma Frase, Gesticular

Ações Simples: Arremessar Arma, Dar uma Arrancada, Deitar-se, Deixar um Objeto Cair, Disparar Arma, Inserir Pente, Levantar-se, Mirar, Mudar Modo da Arma, Observar Detalhadamente, Preparar Arma, Recolher ou Colocar Objeto no Chão, Remover Pente

Ações Complexas: Ataque Corpo a Corpo/Desarmado, Recarregar Arma de Fogo, Usar Perícia



TECNAUTA

Não existe isso de Sistema imune a hackers — apenas o que ainda não foi hackeado. A Tecnauta vê cada sistema como um desafio, cada arquivo criptografado como um convite para colocar suas habilidades, programas e cyberdeck contra o que quer que a Matriz tenha para oferecer. Tudo, desde câmeras remotas a arquivos de dados e até ciber-itens e armas dos seus oponentes estão sujeitos à vontade dela, desde que estejam conectados à Matriz — o que é praticamente tudo, hoje em dia. A Tecnauta usa seu hardware e software de ponta e personalizados para manipular o mundo eletrônico e a realidade aumentada, e quando as coisas esquentam, ela pode se imergir completamente na realidade virtual, movendo-se na velocidade do pensamento através do sistema e aliviando o caminho para seus parceiros presos à carne. “Preso em um porão? Nem a pau — sou dona da porra toda, coletando informações e solucionando problemas para minha equipe, na linha de tiro, arriscando a vida para manter TODOS NÓS em segurança.”

FAIXA DE DANOS FÍSICOS

●	—	—	-1
—	—	—	-2
—	—	Morrendo	-3
—	—	—	-4
+4 CAIXAS DE DANO EM EXCESSO			

FAIXA DE DANOS DE ATORDOAMENTO

●	—	—	-1
—	—	—	-2
—	—	—	-3
—	—	Inconsciente	-4

SAMURAI URBANO

C	A	R	F	V	L	I	Ca	ESS
5	5	3 (7)	7	3	3	5	2	1,5

INICIATIVA: 8 (12) + 3D6 **META-TIPO:** ORK

ARMADURA: 12 (13) **LIMITES:** FÍSICO 3, MENTAL 5, SOCIAL 3

PERÍCIAS ATIVAS

(O número entre colchetes é a pilha de dados final, perícia + nível do Atributo conectado)
 Armas de Cano Longo 2 [7], Automáticas (Pistolas Automáticas) 5 (+2) [10 (+2)],
 Combate Desarmado 3 [8], Grupo de perícias de Atletismo 2 [9], Intimidação 3 [5],
 Lâminas 5 [10], Pistolas 4 [9], Primeiros Socorros 3 [6], Sobrevivência 2 [5]

EQUIPAMENTOS E ESTILO DE VIDA

Jaqueta blindada [12]
 Com-link (Nível de Dispositivo 3)

ARMAS

Ceska Black Scorpion [Pistola Automática, Pre 5(7), VD 6F, PA —, 35(c), c/ coroa dobrável embutida, neuroconexão]
 Remington Roomsweeper [Pistola Pesada, Pre 4(6), VD 7F, AP -1, 8(m), c/ neuroconexão]
 Ruger 100 [Rifles, Pre 7(9), VD 11F, AP -3, 8(m), c/ mira telescópica, coroa rígida com amortecedor de impacto, neuroconexão]
 Espada [Lâminas, Alcance 1, VD 10F, PA -2]

AMPLIAÇÕES

(Os efeitos de jogo das ampliações estão pré-calculados nos atributos do personagem)
 Ciber-olhos [Nível 3, c/ unidade de gravação ocular, conexão de imagem, visão na penumbra, neuroconexão, visão termográfica, melhoria de visão 3], couraça dérmica 1, melhorias de reação 2, reflexos conectados 2

PERÍCIAS DE CONHECIMENTO E IDIOMA

Afrikaans 3, Inglês N, Horticultura 2, Técnicas de Aplicação da Lei 4, Motocicletas 3, Ruas de Seattle 4, Gangues de Rua 4, Fabricantes de Armas 4

QUALIDADES

Alto Limiar de Dor 1

CONTATOS

Barman, Negociante de Armas do Mercado Negro, Penhorista

AÇÕES DE COMBATE

Ações Livres: Correr, Ejetar Pente de Arma com Neuroconexão, Falar/Escriver uma Frase, Gesticular

Ações Simples: Arremessar Arma, Dar uma Arrancada, Deitar-se, Deixar um Objeto Cair, Disparar Arma, Inserir Pente, Levantar-se, Mirar, Mudar Modo da Arma, Observar Detalhadamente, Preparar Arma, Recolher ou Colocar Objeto no Chão, Remover Pente

Ações Complexas: Ataque Corpo a Corpo/Desarmado, Recarregar Arma de Fogo, Usar Perícia



SAMURAI URBANO

Parte homem, parte máquina, uma treta completa — às vezes é difícil dizer onde o corpo de carne do Samurai Urbano termina e suas ampliações cibernéticas começam. Resistente, forte, assustadoramente rápido, e treinado nas artes de tática e combate, ele é uma máquina de matar hiper eficiente que consegue lidar com praticamente qualquer situação em que se mete. Seja ex-militar, ex-policial, ou ex outra coisa — ele não fala sobre isso —, hoje em dia ele é um agente de rua freelance que se orgulha do seu código de honra rigoroso. “Dedar meu cliente? É bom ser grana suficiente pra me aposentar, porque seria vender minha carreira.”

FAIXA DE DANOS FÍSICOS

●	—	—	-1
—	—	—	-2
—	—	—	-3
—	—	—	-4

Morrendo → +4-CAIXAS DE DANO EM EXCESSO

FAIXA DE DANOS DE ATORDOAMENTO

●	—	—	-1
—	—	—	-2
—	—	—	-3
—	—	—	-4

Inconsciente →

SHADOWRUN

ESCUDO DO MESTRE

MODIFICADORES DE COMBATE À DISTÂNCIA

SITUAÇÃO	MODIFICADOR NA PILHA DE DADOS
Atacante correndo	-2
Atacante em Combate Corpo a Corpo	-3
Atacante em veículo em movimento	-2
Atacante atirando de uma cobertura com ampliação de imagem	-3
Atacante ferido	-Modificadores de Ferimento
Atacante usando arma na mão inábil	-2
Tiro às Cegas	-6
Tiro em área específica do corpo	-4
Anteriormente mirando com ação Mirar	+1 na Pilha de dados, +1 Precisão
Arma com neuroconexão	+1 (equipamento)/+2 (implantado)

TABELA DE MODIFICADORES DE VISIBILIDADE

VISIBILIDADE	LUZ/BRILHO	VENTO	ALCANCE	MODIFICADOR
Clara	Iluminado/Sem Brilho	Nenhum ou Briza Fraca	Curto	—
Chuva Leve/Névoa/Fumaça	Luz Parcial/Brilho Fraco	Ventos Fracos	Médio	-1
Chuva Moderada/Névoa/Fumaça	Luz Fraca/Brilho Moderado	Ventos Moderados	Longo	-3
Chuva Pesada/Névoa/Fumaça	Escurecido Total/Brilho Cegante	Ventos Fortes	Extremo	-6
Combinação de duas ou mais condições na linha				-10

ETAPAS DE CONJURAÇÃO

1. ESCOLHA UM FEITIÇO
2. DETERMINE O PODER igual ao atributo Magia do conjurador
3. ESCOLHA UM ALVO dentro da linha de visão ou alcance de toque
4. ROLE O TESTE DE MAGIA + CONJURAÇÃO [PODER] |
5. DETERMINE O EFEITO de acordo com a descrição do feitiço

MODIFICADOR NA PILHA DE DADOS

Atacante faz ataque em carga	+2
Atacante ataca Área Específica	-4
Ataque apenas de toque	+2
Atacante tem amigos no combate corpo a corpo	+1
Personagem ferido	-Modificador de Ferimento
O personagem tem Alcance maior	+1 por ponto de Alcance Restante
Personagem usando arma na mão inábil	-2
Personagem atacando múltiplos alvos	Divide a pilha de dados
Personagem em posição superior	+2
Oponente caído	+3
Amigos no combate corpo a corpo	+1 por amigo (máx. +4)
Defensor recebendo uma carga	+1
Visibilidade prejudicada	veja Modificadores de Visibilidade

*Você pode aplicar o Alcance como um modificador de -1 na pilha de dados do oponente para cada alcance restante

SEQUÊNCIA DO TURNO DE COMBATE

1. FAZER O TESTE DE INICIATIVA
Valor de Iniciativa = atributo Iniciativa + total jogado nos Dados de Iniciativa
2. INICIAR PRIMEIRO PASSO DE INICIATIVA
Personagens agem em turnos, do maior para o menor Valor de Iniciativa
3. INICIAR FASE DE AÇÃO
 - A. Declarar Ações. Cada personagem pode fazer 1 Ação Complexa ou 2 Ações Simples durante suas Fases de Ação. Cada personagem também tem 1 Ação Livre para usar nesta fase ou durante uma fase subsequente do Turno de Combate.
 - B. Resolver Ações.
4. DECLARAR E RESOLVER AS AÇÕES DOS PERSONAGENS RESTANTES
Todos os personagens tiram 10 do seu Valor de Iniciativa. Aqueles com valores acima de zero podem agir novamente, do maior para o menor valor de iniciativa.
6. INICIAR NOVO TURNO DE COMBATE

AÇÕES LIVRES

- Contra mágica
- Gesticular
- Falar
- Fazer Pente de Arma com Neuroconexão

AÇÕES SIMPLES

- Mudar Modo da Arma
- Disparar Arma de Tiro Simples
- Pegar/Largar Arma
- Levantar-se
- Deixar um Objeto Cair
- Inserir Pente
- Remover Pente
- Mirar
- Deitar-se
- Observar Detalhadamente
- Dar uma Arancada
- Arremessar Arma

AÇÕES COMPLEXAS

- Disparar Arma Semiautomática
- Recarregar Arma de Fogo
- Usar Perícia
- Ataque Corpo a Corpo/Desamado
- Conjuração

TABELA DE DIFICULDADE

DIFICULDADE	LIMIAR
Fácil	1
Mediana	2
Difícil	4
Muito Difícil	6
Extrema	8–10

LIMIARES DE TESTE DE PERCEÇÃO

O ITEM/EVENTO É/ESTÁ	LIMIAR
Óbvio/Grande/Barulhento	1
Normal	2
Obscuro/Pequeno/Abafado	3
Oculto/Micro/Silencioso	5+

MODIFICADORES DE TESTE DE PERCEÇÃO

SITUAÇÃO	MODIFICADOR NA PILHA DE DADOS
Perceptor está distraído	-2
Perceptor está olhando/escutando ativamente	+3
Objeto/som não está nos arredores	-2
Objeto/som está bem distante	-3
Objeto/som se destaca de alguma forma	+2
Interferência de visão/odor/som	-2
Perceptor tem aprimoramentos ativos	+ Nível
Perceptor usando Realidade Virtual	-6

TABELA DE MODIFICADORES DE DEFESA

SITUAÇÃO	MODIFICADOR NA PILHA DE DADOS
Defensor não sabe do ataque	Nenhuma defesa possível
Defensor ferido	-Modificador de Ferimento
Defensor em veículo em movimento	+3
Defensor já se defendeu de ataques anteriores desde a última ação	-1 por defesa adicional
Defensor caído	-2
Apenas para Ataques à Distância:	
Defensor correndo	+2
Defensor em combate corpo a corpo sendo alvo de ataque à distância	-3