

GUIA RÁPIDO SR4ED.

“SR4 – QUICK START”

REGRAS

CRÉDITOS DA VERSÃO ORIGINAL

Fonte:

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

Tradutor: Agostinho Schlindwein

Revisor: Agostinho Schlidnwein

Data: 06.01.2008

WizKids, **Inc.** has sole ownership of the names, logo, artwork, marks, photographs, sounds, audio, video and/or any proprietary material used in connection with the game Shadowrun. WizKids, **Inc.** has granted permission to <http://shadowrun-br.netfirms.com> to use such names, logos, artwork, marks and/or any proprietary materials for promotional and informational purposes on its website but does not endorse, and is not affiliated with <http://shadowrun-br.netfirms.com> in any official capacity whatsoever.

SUMÁRIO

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| AS SOMBRAS EVOLUÍRAM!..... | 7 |
| O QUE É UM JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS?..... | 8 |
| GUIA RÁPIDO - REGRAS..... | 9 |
| DADOS..... | 9 |
| PERSONAGENS..... | 9 |
| METATIPOS..... | 10 |
| ATRIBUTOS..... | 10 |
| ATRIBUTOS FÍSICOS..... | 10 |
| ATRIBUTOS MENTAIS..... | 11 |
| ATRIBUTOS ESPECIAIS..... | 11 |
| NÍVEIS DE ATRIBUTOS..... | 11 |
| MONITORES DE CONDIÇÃO..... | 11 |
| QUALIDADES..... | 12 |
| HABILIDADES..... | 12 |
| HABILIDADES ATIVAS..... | 12 |
| NÍVEIS DE HABILIDADES..... | 12 |
| USANDO HABILIDADES..... | 13 |
| TESTES..... | 13 |
| PILHAS DE DADOS..... | 14 |
| ROLAGEM PADRÃO..... | 14 |
| NÚMERO ALVO E ACERTOS..... | 14 |
| FALHAS..... | 15 |
| ESCUDO DO MESTRE..... | 15 |
| NÚMERO ALVO..... | 15 |
| A NATUREZA DAS FALHAS..... | 15 |
| OS DIFERENTES TIPOS DE TESTE..... | 16 |
| TESTES DE SUCESSO..... | 16 |
| MARGEM DE ACERTO..... | 16 |
| NOTAÇÃO..... | 16 |
| TESTES DE OPOSIÇÃO..... | 17 |
| MODIFICADORES PARA TESTES DE OPOSIÇÃO..... | 17 |
| TESTES DE OPOSIÇÃO VS UM GRUPO..... | 17 |
| NOTAÇÃO PARA TESTES DE OPOSIÇÃO..... | 18 |
| COMBATE..... | 20 |
| O TURNO DE COMBATE..... | 20 |
| 1. ROLAGEM DA INICIATIVA..... | 20 |
| 2. COMECE A PRIMEIRA RODADA..... | 20 |
| 3. COMECE A FASE DE AÇÃO..... | 20 |

| | |
|---|----|
| A. DECLARAÇÃO DAS AÇÕES..... | 21 |
| B. RESOLVA AS AÇÕES..... | 21 |
| 4. DECLARAR E RESOLVER AS AÇÕES DAS DEMAIS PERSONAGENS..... | 22 |
| 5. COMECE A PRÓXIMA RODADA..... | 22 |
| 6. COMECE UM NOVO TURNO DE COMBATE..... | 22 |
| MOVIMENTO..... | 22 |
| CORRIDA FORÇADA..... | 22 |
| TESTES DE COMBATE..... | 22 |
| A SEQUÊNCIA DE COMBATE..... | 23 |
| 1. DECLARE O ATAQUE..... | 23 |
| 2. APLIQUE OS MODIFICADORES..... | 23 |
| 3. FAÇA O TESTE DE OPOSIÇÃO..... | 23 |
| 4. COMPARE A ARMADURA..... | 23 |
| 5. TESTE DE RESISTÊNCIA A DANOS..... | 24 |
| 6. APLIQUE O DANO..... | 24 |
| COMBATE À DISTÂNCIA..... | 24 |
| MODIFICADORES DE COMBATE À DISTÂNCIA..... | 24 |
| SE DEFENDENDO CONTRA ATAQUES À DISTÂNCIA..... | 25 |
| MODOS DE DISPARO..... | 25 |
| MODO TIRO-SIMPLES..... | 25 |
| MODO SEMI-AUTOMÁTICO..... | 25 |
| COMBATE CORPO-A-CORPO..... | 25 |
| MODIFICADORES DE COMBATE CORPO-A-CORPO..... | 25 |
| SE DEFENDENDO CONTRA ATAQUES CORPO-A-CORPO..... | 26 |
| DETERMINANDO O DANO..... | 26 |
| TIPOS DE DANO..... | 26 |
| DANO FÍSICO..... | 26 |
| DANO DE ATORDOAMENTO..... | 26 |
| CÓDIGOS DE DANO..... | 27 |
| VALOR DE DANO (VD)..... | 27 |
| PENETRAÇÃO DE ARMADURA (PA)..... | 28 |
| ARMADURA..... | 28 |
| ARMADURA BALÍSTICA..... | 28 |
| ARMADURA DE IMPACTO..... | 28 |
| TESTES DE RESITÊNCIA A DANO..... | 28 |
| APLICANDO O DANO..... | 28 |
| MODIFICADORES DE FERIMENTO..... | 29 |
| ARMADURA ESCONDIDA..... | 29 |
| COLUNAS DO MONITOR DE CONDIÇÃO..... | 30 |
| INCONSCIÊNCIA..... | 30 |
| EXCEDENDO O MONITOR DE CONDIÇÃO..... | 30 |
| O MUNDO DESPERTO..... | 32 |
| ATRIBUTOS DESPERTOS..... | 32 |
| MAGIA..... | 32 |
| FORÇA..... | 32 |
| O USO DA MAGIA..... | 32 |
| FEITIÇARIA..... | 32 |
| CONTRAFEITIÇARIA..... | 33 |

| | |
|---|----|
| SEXTO MUNDO..... | 34 |
| LANÇANDO UM FEITIÇO..... | 34 |
| PASSO 1 – ESCOLHA UM FEITIÇO..... | 34 |
| PASSO 2 – DETERMINE A FORÇA..... | 34 |
| PASSO 3 – ESCOLHA O(S) ALVO(S)..... | 34 |
| FEITIÇOS DE ÁREA..... | 34 |
| PASSO 4 – FAÇA O TESTE DE FEITIÇARIA..... | 35 |
| PASSO 5 – DETERMINE O EFEITO..... | 35 |
| TIPOS DE FEITIÇOS..... | 35 |
| AÇÕES MÁGICAS..... | 35 |
| TESTES DE OPOSIÇÃO..... | 35 |
| FALHAS..... | 35 |
| CONTRAFEITIÇARIA..... | 36 |
| DEFESA CONTRA FEITIÇOS..... | 36 |
| DISSIPANDO FEITIÇOS SUSTENTADOS..... | 36 |
| O MUNDO SEM FIO..... | 38 |
| REALIDADE AMPLIADA..... | 38 |
| COMO A MATRIZ FUNCIONA..... | 38 |
| CÓDIGOS DE ACESSO E CONTAS DE USUÁRIO..... | 39 |
| PERCEPÇÕES NA MATRIZ..... | 39 |
| HACKING..... | 39 |
| PROGRAMAS..... | 39 |
| TESTES DA MATRIZ..... | 40 |
| ABRINDO CAMINHO..... | 40 |
| UMA VEZ LÁ DENTRO..... | 41 |
| INTERPRETANDO A MATRIZ..... | 41 |
| TABELAS..... | 43 |
| SEQUÊNCIA DO TURNO DE COMBATE..... | 43 |
| FEITIÇARIA ATRAVÉS DOS NÚMEROS..... | 43 |
| MODIFICADORES DE VISIBILIDADE..... | 43 |
| TABELA DE MODIFICADORES PARA O COMBATE A DISTÂNCIA..... | 44 |
| TABELA DE MODIFICADORES DE COMBATE CORPO-A-CORPO..... | 44 |
| TABELA DE DIFICULDADES..... | 45 |
| MARGENS PARA TESTES DE PERCEPÇÃO..... | 45 |
| MODIFICADORES PARA TESTES DE PERCEPÇÃO..... | 45 |
| TABELA DE MODIFICADORES DE DEFESA..... | 46 |
| PERSONAGENS..... | 47 |
| CAÇADOR DE RECOMPENSAS..... | 47 |
| HACKER..... | 49 |
| SAMURAI URBANO..... | 51 |
| MAGO DE COMBATE..... | 53 |
| AÇÕES DURANTE O COMBATE..... | 55 |
| AÇÕES LIVRES..... | 55 |
| AÇÕES SIMPLES..... | 55 |
| AÇÕES COMPLEXAS..... | 55 |
| GUERRA DE COMIDA 4.0..... | 56 |
| E AÍ CAMARADAS?..... | 56 |
| Conte a eles!..... | 56 |

| | |
|----------------------------------|----|
| Ganchos..... | 57 |
| Antes da explosão..... | 57 |
| Após a explosão..... | 57 |
| Atrás das Cenas..... | 57 |
| Mapa do Stuffer Shack..... | 59 |
| Quem está do lado de dentro..... | 61 |
| Ocupantes da loja..... | 61 |
| Assassinos de Aluguel..... | 61 |
| Fazendo barulho!..... | 62 |
| ESTATÍSTICAS..... | 63 |
| VARRENDO O SUPERMERCADO..... | 65 |
| HORA DA LIMPEZA..... | 65 |

AS SOMBRAS EVOLUÍRAM!

O ano é 2070. O mundo não foi apenas despertado – ele foi conectado. Implantes cibernéticos ou biônicos melhoram seu corpo de carne e osso, enquanto que a Matriz sem fio amplia suas percepções, tornando-as hiper-realistas. Acordos são fechados em aço e chumbo mais vezes do que em ouro ou nuyen (¥); sucesso e fracasso vivem separados apenas pelo fio da navalha. Criaturas de mitos e lendas andam pelas ruas, enquanto que as habilidades arcanas dos feiticeiros são muito valorizadas. Acima de tudo e todos, as corporações monolíticas sangram o mundo até a última gota, sabotando umas às outras em uma competição desleal que as levará inevitavelmente à guerra.

Você é um shadowrunner, um operativo das ruas, tentando conseguir o melhor que as cidades avarentas tem a oferecer. Você pode ser humano, elfo, anão, ork ou troll. Um samurai das ruas letal ou um bem relacionado traficante de influências, um mago disparando feitiços ou um hacker com seus códigos e programas. Não importa, você é um profissional – um peão corporativo para os 'serviços sujos', você é quem entrega o trabalho feito.

O QUE É UM JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS?

Um jogo de interpretação de papéis (ou RPG – RolePlaying Game) requer um ou mais jogadores e um mestre de jogo. Os jogadores controlam as personagens principais da história. O mestre do jogo (ou simplesmente mestre) dirige a história e controla a oposição (conhecidas como personagens não jogadoras, ou NPCs – Non-Player Characters), os objetos, o cenário, e tudo o mais que as personagens dos jogadores encontrarem. Mestres e jogadores devem trabalhar em conjunto para construir uma aventura intensa e interessante. No papel de jogador, você controla uma personagem (PC – Player Character) – um shadowrunner. Todas as informações e estatísticas são anotadas na sua planilha de personagem. Durante o decorrer do jogo, o mestre irá descrever eventos e situações para você. Conforme você interpreta a personagem através de algumas dessas situações, o mestre poderá pedir rolagens de dados, para definir se as ações foram (ou não), realizadas com sucesso. O mestre utiliza as regras do jogo para interpretar as rolagens de dados e determinar o resultado das ações da sua personagem.

Em Shadowrun, você está no cenário futurista duro e imoral de 2070, onde cada uma de suas ações pode resultar em crédito suficiente para torná-lo uma lenda das ruas...ou mantê-lo esquecido em algum beco.

GUIA RÁPIDO - REGRAS

Nós produzimos este guia rápido com a intenção de, em apenas alguns minutos, jogá-lo direto neste mundo perigoso de 2070, com suas ruas escuras e cheias de oportunidades! Leia as regras deste guia rápido, incluindo a aventura Guerra de Comida 4.0 (veja pág. 56), não deve demorar muito. Em seguida jogue essa aventura, que o ajudará a praticar tudo o que acabou de ler, tornando muito mais fácil o entendimento das regras.

Informações adicionais podem ser encontradas nas tabelas em algumas página, fornecendo dicas e truques que ajudarão jogadores e mestres, além de apresentarem diversos exemplos – utilizando as personagens prontas incluídas neste guia rápido (veja Personagens abaixo) – para demonstrar como as regras funcionam na prática, durante o jogo.

Para facilitar a referência, os termos importantes estarão em negrito na primeira vez em que aparecerem; essas palavras serão utilizadas com frequência nas regras ou durante o jogo.

DADOS

Shadowrun utiliza vários dados de seis faces para resolver os testes e outros fatores semi-aleatórios. Um jogador típico, mesmo utilizando este guia rápido, poderá precisar de uma dúzia de dados em diversos momentos, o que faz com que ter muitos dados a mão seja uma boa idéia.

Para facilitar as consultas futuras, adicionamos um ícone no formato de dados próximo às regras que exigem rolagens.

PERSONAGENS

Planilhas de personagem contém as estatísticas de jogo (números e informações) que permitem uma personagem interpretada pelo jogador interagir com o sistema e o universo de Shadowrun. Em outras palavras, a forma como a sua personagem move, interage com as pessoas e briga, toda a informação de que você precisa para fazer essas ações está anotada na planilha. A planilha também serve para registrar o dano sofrido pela sua personagem durante os combates.

Em conjunto com este guia rápido, foram fornecidas planilhas de personagem com todas as estatísticas já preenchidas, possibilitando aos jogadores ir direto para a aventura. A frente da planilha inclui uma ilustração e breve descrição, enquanto que o verso contém as estatísticas de jogo.

Conforme os jogadores passam pelas diversas regras, eles poderão perceber que uma olhada rápida nas planilhas de personagens prontas, após a leitura de uma parte do texto, poderá ajudar a entender melhor uma determinada regra – como um atributo, habilidade, etc. funciona.

SHADOWRUN

Qualquer movimento, ação isolada ou em série, feita com a intenção de colocar em execução planos criminosos, ilegais ou beirando a ilegalidade, em troca de pagamento.

PLANILHAS DE PERSONAGEM

Essas páginas contêm informações importantes sobre o seu personagem; personagens prontos encontram-se no meio deste guia para facilitar a remoção e corte para uso!

PLANILHAS PRONTAS DE PERSONAGEM

As planilhas que se encontram no meio do guia foram feitas para serem retiradas e cortadas ao meio de forma a permitir que cada jogador tenha sua própria planilha para uso.

Exemplos das personagens prontas

O que procurar...

Nós colocamos exemplos especiais por todo o guia que se referem a uma das quatro personagens prontas fornecidas no meio deste livreto.

Esses exemplos darão a você uma idéia de como usar certas habilidades específicas de uma personagem durante o jogo. Eles também ajudam a explicar como as diversas regras funcionam na prática.

METATIPOS

Os personagens podem pertencer a um dos cinco subgrupos do *Homo sapiens*: humanos, elfos, anões, orks e trolls. Não-humanos são conhecidos como metahumanos, enquanto que os cinco subgrupos, como um todo (inclusive humanos) são conhecidos como metahumanidade. Em 2070 os humanos ainda são o metatipo mais comum.

ATRIBUTOS

Atributos representam as habilidades inerentes de uma personagem. Nas regras deste guia rápido, cada personagem possui dez atributos: quatro físicos, quatro mentais e dois especiais. Todas as personagens possuem quatro atributos físicos e quatro atributos mentais. O número de atributos especiais pode variar.

ATRIBUTOS FÍSICOS

Agilidade representa a coordenação motora fina – destreza manual, flexibilidade e balanço.

O atributo **Corpo** determina a resistência de uma personagem em relação às forças externas. Ele representa a capacidade cardiovascular da personagem, assim como seu sistema imunológico, sua capacidade de cura, seus músculos e estrutura óssea.

A **Reação** de uma personagem representa seu reflexo físico.

Força denota o que os músculos da personagem são capazes de fazer, desde levantamento de

peso até a velocidade de corrida.

ATRIBUTOS MENTAIS

Mais do que apenas aparência, **Carisma** representa a aura pessoal da personagem, sua auto-imagem, ego, despreendimento para descobrir o que as pessoas querem e a habilidade de reconhecer o que ela pode ou não conseguir das pessoas.

A **Intuição** abrange 'prontidão mental' – a habilidade de receber e processar informação, de ler os movimentos de uma multidão, perceber quais perigos e oportunidades uma situação oferece.

Alógica representa a habilidade de memorização de uma personagem e sua capacidade cerebral bruta.

A **Força de vontade** mantém uma personagem em pé quando ela quer desistir, ou possibilita controlar seus hábitos ou emoções.

ATRIBUTOS ESPECIAIS

Um atributo derivado, a **Iniciativa** é a soma da reação e intuição, adicionado quais resolvendo dano quer dados concedidos por amplificadores de reflexos cibernéticos, biônicos ou mágicos. Como o nome indica, a iniciativa é utilizada para realizar testes de iniciativa, que determinam o placar de uma personagem para o turno de combate.

Magia é a medida da habilidade na utilização de mágicas e da sintonia entre o corpo e a mana (energia mágica) que flui através do nosso plano físico (veja O Mundo Desperto, pág. 32).

NÍVEIS DE ATRIBUTOS

O intervalo normal para atributos de seres humanos sem modificações varia de 1 a 6, sendo 3 a média. Atributos Físicos e Mentais possuem um nível máximo de 6 mais ou menos qualquer modificador em função do metatipo. Níveis ampliados (ciberneticamente, bionicamente ou magicamente) são listados entre parênteses após o nível natural, como por exemplo 4 (6).

MONITORES DE CONDIÇÃO

O Monitor de Condição consiste de dois conjuntos de colunas. As **colunas de dano físico** exibem os danos físicos e indicam quando uma personagem morre. As **colunas de dano de atordoamento** mostram a fadiga e o dano de atordoamento, indicando quando uma personagem cai inconsciente (veja Determinando o Dano, pág. 25).

QUALIDADES

A maioria dos shadowrunners possui certas qualidades especiais – por isso eles não são aquele pobre infeliz atrás de um balcão no *Stuffer Shack*. As planilhas de personagens prontas fornecidas neste guia rápido listam algumas dessas qualidades. Apesar de não estarem associadas a nenhuma mecânica de jogo apresentada nestas regras, elas foram incluídas pois apenas seus nomes já permitem aos jogadores captar a essência da personagem.

HABILIDADES

Enquanto os atributos representam as capacidades inerentes a um indivíduo, as habilidades relacionam-se ao que foi aprendido durante sua vida. Cada habilidade representa os treinamentos e métodos que uma personagem empregou para aprender a utilizar seus atributos naturais de uma determinada maneira. Para refletir essa conexão, cada habilidade é relacionada a um atributo. As habilidades são agrupadas em três categorias: Ativas, Conhecimentos e Idiomas. No entanto, os conhecimentos e idiomas aparecem nas planilhas de personagem apenas para torná-las mais interessantes. Apenas **Habilidades Ativas** serão usadas neste guia rápido e na aventura Guerra de comida 4.0.

HABILIDADES ATIVAS

Habilidades ativas são as habilidades utilizadas pelas personagens para realizarem uma ação. Essas habilidades são normalmente as mais importantes para um *shadowrunner* – atirar com uma arma, negociar um contrato, dirigir um hovercraft entre outras.

NÍVEIS DE HABILIDADES

Os Níveis de Habilidade são valores numéricos associados às habilidades, sendo escritos após o nome da habilidade a que se referem.

Por exemplo, Infiltração 3 significa que a personagem possui nível 3 na habilidade Infiltração. O nível da habilidade é adicionado ao atributo relacionado para determinar a quantidade de dados a serem rolados quando essa habilidade é usada. Por exemplo, se a personagem com Infiltração 3 também possui Intuição 4 ela deverá rolar 7 dados quando fizer um teste de Infiltração.

Neste guia rápido, as planilhas das personagens prontas já trazem a pilha total de dados de uma habilidade (veja Pilha de dados, abaixo).

METATIPOS

- Humanos: modelo padrão!
- Elfos: altos e magros, com visão noturna (low-light)
- Anões: baixos e atarracados, com visão infra-vermelha.
- Orks: altos como os elfos, porém mais encorpados. Possuem visão noturna.
- Trolls: medem aproximadamente 2,5 metros e pesam 300 kilogramas. Visão termográfica. +1 no alcance, +1 de ARMADURA dérmica.

ATRIBUTOS

Todos os atributos de uma personagem estão listados em sua planilha. Às vezes você verá um atributo com dois números, como por exemplo 4 (6) – utilize o 6 para fazer qualquer rolagem de dados utilizando as regras deste guia rápido.

ATRIBUTOS AMPLIADOS

Nas regras do guia rápido, todos os modificadores originados de implantes ou magia estão calculados nas planilhas – apenas role o placar de iniciativa e jogue!

MONITORES DE CONDIÇÃO

Os monitores de condição também já estão calculados para você!

QUALIDADES

Até que você passe a utilizar *Shadowrun* – quarta edição, utilize as qualidades como guias para representar a personagem. Se você não gostou delas sinta-se livre para ignorá-las – quando você construir sua própria personagem poderá escolher as que combinam melhor com suas idéias.

USANDO HABILIDADES

Conforme o desenrolar de uma aventura, personagens terão que usar suas habilidades e atributos para ultrapassar obstáculos. Mestres devem utilizar o bom-senso para decidir quais habilidades são necessárias, determinar quais modificadores de situação são aplicáveis, e dar um sentido à soma dessas características.

TESTES

Shadowrun é repleto de aventura, perigo e risco, e as personagens normalmente estão no meio disso tudo. Você determina o que sua personagem irá fazer para enfrentar uma situação e o quanto ela é bem sucedida através de testes – rolando os dados e determinando o resultado em função de uma rolagem, boa ou má.

Existem diversas situações em que o mestre irá pedir para que você faça um teste para

determinar o resultado de uma ação, seja desativar um sistema de alarme, atirar em um assassino, ou convencer um guarda de segurança de que sua presença nas instalações é legítima. Ações normais, do cotidiano, não exigem testes.

PILHAS DE DADOS

Quando o mestre pede um teste, ele irá descrever para o jogador o que consiste a tarefa e qual habilidade é mais apropriada para a rolagem.

Quando um jogador faz um teste, ele rola uma quantidade de dados igual a sua pilha de dados. A **pilha de dados** é a soma da habilidade mais o atributo relacionado. Nas planilhas de personagens prontas essa pilha é apresentada entre colchetes, na frente de cada habilidade, ou seja, já exibe a soma do nível da habilidade e do atributo relacionado.

Essa pilha de dados, baseada em circunstâncias como – a personagem está ferida, lutando a noite sem equipamento que lhe permita enxergar, a ação executada é extremamente difícil, etc. - permitem ao mestre impor modificadores, positivos ou negativos, à pilha de dados. O escudo do mestre (veja pág. 42) contém diversas tabelas que o ajudarão determinar os modificadores a serem aplicados durante a aventura. Se os jogadores se encontrarem em uma situação não coberta pelos modificadores, e ainda assim o mestre considere necessário aplicá-los, ele pode utilizar as tabelas como base para criar *modificadores adequados*, de forma fácil e rápida,.

Os jogadores então rolam os dados conforme a quantidade total da pilha de dados.

ROLAGEM PADRÃO

Se uma personagem não possui a habilidade apropriada para o teste, ela ainda assim pode tentar realizar a ação, porém será mais difícil conseguir. Improvisar desse jeito é chamado **Rolagem Padrão**. Personagens que utilizam essa rolagem contam apenas com o atributo relacionado em suas pilhas de dados. Adicionalmente eles sofrem um modificador de -1 em sua pilha de dados.

NÚMERO ALVO E ACERTOS

Quando você rola os dados em Shadowrun, você não soma os valores. Ao invés disso, você os compara individualmente contra o número alvo que é 5. Esse número alvo nunca muda. Ao invés disso, todos os modificadores – sejam eles positivos ou negativos – são aplicados na pilha de dados (na quantidade de dados a serem rolados).

Cada dado cujo resultado seja igual ou superior a 5 (um 5 ou um 6) é considerado um **acerto**. Quanto mais acertos, melhor o resultado. Os jogadores devem contar o número de acertos em cada teste e informar ao mestre. Repare que conseguir um ou mais acertos não equivale a um sucesso – é possível ter vários acertos e ainda assim falhar no teste (se você não obteve acertos suficientes, veja Margem, pág. 16).

FALHAS

Se metade ou mais dos dados rolados resultarem em 1, temos uma falha. Falhas são enganos, erros, trapalhadas ou golpes de azar que fazem a ação dar errado. É possível ter sucesso e falhar uma ação ao mesmo tempo. Por exemplo, uma personagem que obtém uma falha ao pular sobre algo pode derrubar o item, ou aterrissar em cima de um prego que ela não viu de longe.

Se uma personagem obtém uma falha e não consegue nenhum acerto, então ela teve uma falha crítica. Falhas críticas são bem piores do que falhas normais – elas podem causar danos sérios ou até mesmo colocar em risco a vida da personagem.

EXEMPLOS DE HABILIDADES

Abaixo seguem alguns exemplos de combinações de habilidades e atributos.

- Atirando com uma arma de fogo: Armas de fogo + Agilidade
- Acertar alguém na cabeça com um taco de beisebol: Clavas + Agilidade
- Ler um recado praticamente ilegível em Japonês: Japonês + Intuição
- Negociar um acordo melhor para o serviço: Negociação + Carisma
- Lançar um feitiço para curar um aliado: Feitiçaria + Força de Vontade

PILHA DE DADOS

Habilidade + Atributo +/- Modificadores = Pilha de dados

ESCUDO DO MESTRE

O escudo do mestre localizado na parte interna da capa pode ser de ajuda também para os jogadores – você pode imprimir cópias extras para eles.

NÚMERO ALVO

Seu número alvo sempre será 5. Se você rolar um 5 ou 6, é um acerto. O termo número alvo normalmente é abreviado para TN (do inglês Target Number).

A NATUREZA DAS FALHAS

Exatamente de que tipo é a falha fica a cargo do mestre, apesar disso, recomendamos que ela seja dramática ou divertida, mas não particularmente desastrosa, principalmente se for o primeiro contato do grupo com o universo de Shadowrun.

EXEMPLO**O HACKER EM “TESTE DE SUCESSO”**

O Hacker está tentando desativar uma antiga trava magnética em uma porta de segurança. Ele tem 4 níveis na habilidade Hardware. Seu atributo relacionado – Lógica – possui nível 4 o que lhe garante uma pilha de dados de 8. Agora o mestre procura no escudo um possível modificador e não encontra nenhum para a situação. Improvisando (uma habilidade muito útil para mestres) ele determina que, por ser uma trava antiga, ela é mais fácil de ser desativada garantindo um modificador de +2 para a pilha. Totalizando temos 10 dados na pilha para o hacker utilizar em seu teste:

$$4 \text{ (atributo relacionado – Lógica)} + 4 \text{ (nível da habilidade - Hardware)} + 2 \text{ (modificador – trava antiga)} = 10$$

No entanto, se o Hacker não possuísse a habilidade Hardware, ele poderia ter feito a rolagem padrão utilizando o atributo relacionado – Lógica. Isso significa que ele teria apenas 5 dados na pilha para realizar o teste:

$$4 \text{ (atributo relacionado – Lógica)} + 2 \text{ (modificador – trava antiga)} - 1 \text{ (modificador – rolagem padrão)} = 5$$

OS DIFERENTES TIPOS DE TESTE

Existem dois tipos de teste: os de Sucesso e os de Oposição.

TESTES DE SUCESSO

Um teste de sucesso é o teste padrão para verificar se uma personagem conseguiu realizar a tarefa, e a qualidade do resultado. Faça um teste de sucesso quando uma personagem estiver utilizando suas habilidades para produzir efeitos imediatos e não existe nenhuma outra pessoa ou força se opondo a ela. Para realizar o teste de sucesso, a personagem deve rolar sua pilha de dados e contar o número de acertos.

MARGEM DE ACERTO

Acertos representam a medida de realização de um teste. Para ser completamente bem sucedido em um teste, você deve igualar ou exceder a margem de acertos determinada pelo mestre. Quanto maior a margem, mais difícil é realizar a ação. A margem padrão é 1 (apenas um acerto é necessário para ser bem sucedido), porém existem testes onde a margem pode chegar a 4. Se a margem for maior do que a pilha de dados de uma personagem, simplesmente não existe nenhuma chance da personagem ser bem sucedida.

A tabela de dificuldade existente no Escudo do Mestre (veja pág. 43 a 46) providencia uma fórmula fácil de usar para determinar as margens, baseada na dificuldade da tarefa.

NOTAÇÃO

Pode se provar útil para um jogador envolvido no teste, assim como para o mestre determinar os

requisitos de um teste de sucesso. Normalmente as pessoas se lembram melhor de algo que escreveram. Reservar um tempo para escrever os testes no início permitirá aos jogadores determinar os requisitos de um teste de forma mais fácil e rápida durante o jogo.

Além disso, aventuras prontas podem incluir testes de sucesso pré-determinados para uma situação específica. Saber como ler essa informação é importante.

A notação padrão para um teste de sucesso utiliza a habilidade requerida para o teste mais o atributo relacionado a essa habilidade, seguida por um número entre parênteses indicando a margem de acerto. Por exemplo, o teste de sucesso envolvendo a habilidade Hardware que precisa de margem 2 poderia ser escrita da seguinte forma: “Teste de Hardware + Lógica (2)”. Repare que modificadores adicionais que o mestre julgar necessários não estão incluídos nessa notação padrão, uma vez que podem mudar de acordo com a situação.

Se não for informada a margem, isso significa que será necessário apenas um acerto.

TESTES DE OPOSIÇÃO

Um teste de oposição acontece quando duas personagens estão em conflito direto entre si. Nesse caso, a chance de sucesso está mais relacionada ao oponente do que com a situação. Ao realizar um teste de oposição, ambas as personagens rolam sua pilhas de dados e comparam o número de acertos. A personagem que conseguir mais acertos atinge seus objetivos.

Se ocorrer um empate, a ação encontra-se em um impasse e as personagens devem escolher entre desistir ou realizar um novo teste. Se o mestre precisar determinar um resultado mesmo no caso de um empate, a regra favorece a personagem que estiver se defendendo.

MODIFICADORES PARA TESTES DE OPOSIÇÃO

Modificadores que afetem ambos os lados envolvidos em um teste de oposição, de forma equivalente, são aplicados em ambas as pilhas de dados. Se os modificadores beneficiarem apenas uma das personagens envolvidas no teste, eles apenas serão aplicados se essa personagem tiver iniciado a ação. Margens nunca são aplicadas em testes de oposição.

TESTES DE OPOSIÇÃO VS UM GRUPO

Algumas situações podem forçar uma personagem a agir contra um grupo de antagonistas, como um runner tentando passar furtivamente por um grupo de guardas. Nesses eventos, apenas uma rolagem será feita para o grupo inteiro, utilizando a maior pilha de dados disponível entre seus integrantes e adicionando +1 dado para cada personagem adicional no grupo, sem contar a personagem cuja pilha de dados foi escolhida para representar o grupo (até o modificador máximo de +5).

NOTAÇÃO PARA TESTES DE OPOSIÇÃO

Quando um teste de oposição é necessário, escreva (da mesma forma que o teste de sucesso, isso tornará muito mais fácil o entendimento e facilitará a utilização em jogos futuros) a habilidade + atributo para cada lado envolvido no teste: “Teste de oposição Atletismo + Força”. No entanto, em muitos testes de oposição os diversos lados utilizam habilidades diferentes uns contra os outros. Por exemplo, se uma personagem está tentando passar furtivamente por um guarda, o mestre pode solicitar um “Teste de oposição entre a Infiltração + Agilidade da personagem contra a Percepção + Intuição do guarda”.

Se o teste de oposição for entre atributos, use o atributo no lugar da habilidade: “Teste de oposição Agilidade + Corpo”.

TESTES DE SUCESSO PARA INICIANTES

Role sua pilha de dados – cada 5 ou 6 que conseguir é um acerto. Quanto mais acertos, melhor! Diga ao mestre quantos acertos você teve e ele lhe dirá o resultado das ações da sua personagem.

FALANDO AS MARGENS PARA OS JOGADORES

O mestre não é obrigado a dizer as margens necessárias para os testes, podendo deixar que os jogadores rolem os dados mesmo quando não há qualquer chance de sucesso. A vida é dura no Sexto Mundo.

EXEMPLO

O HACKER EM “ROLANDO OS DADOS”

Na tentativa do Hacker de passar pelas travas magnéticas visto no exemplo anterior, ele tinha 10 dados em sua pilha. Apesar do mestre já ter aplicado modificadores para a pilha de dados em função de sua condição, ele determina que é uma tarefa mediana, após consultar a tabela de dificuldade (veja pág. 42), e define a margem como sendo 2.

O jogador rola seus 10 dados tendo como resultado: 1,1,1,1,2,3,4,4,5 e 6. Ele conseguiu os dois acertos necessários e abriu a porta! No entanto, o jogador solta um suspiro de alívio pois, se tivesse rolando outro 1 ele ainda teria conseguido abrir a porta, mas teria uma falha no processo por ter tirado 1 na metade dos dados da pilha (e conhecendo o mestre, seria algo ruim, do tipo ser atingido por uma descarga elétrica por causa de um curto circuito na trava magnética ao ser desativada, causando dano por atordoamento na personagem).

EXEMPLO**O CAÇADOR DE RECOMPENSAS EM “TESTE DE OPOSIÇÃO”**

O caçador de recompensas está segurando a porta fechada enquanto o segurança tenta abri-la. O teste não possui uma habilidade própria, então o mestre decide por um teste de oposição de Força + Corpo. O caçador de recompensas rola dezesseis dados [8 (nível de Força) + 8 (nível de Corpo) = 16] e consegue 1,1,2,2,2,3,3,4,4,4,5,5,5,6,6,6 – incríveis seis acertos! O segurança rola nove dados [5 (nível de Força) + 4 (nível de Corpo) = 9] e consegue 1,2,3,3,3,4,5,5,6 – apenas três acertos: três acertos excedentes para o caçador de recompensas. Ser um troll tem as suas vantagens e o caçador de recompensas mantém facilmente a porta fechada enquanto seu time foge.

COMBATE

O mundo de Shadowrun é violento e hostil. Inevitavelmente, as personagens dos jogadores serão arrastadas para situações de combate. As personagens podem estar disparando tiros ou distribuindo chutes, não importa, estas são as regras de combate que serão utilizadas para realizar o serviço.

O TURNO DE COMBATE

O combate é conduzido em uma seqüência chamada **Turno de Combate**. Cada turno de combate tem a duração de 3 segundos (20 turnos por minuto). O turno de combate tenta representar um combate real, resolvendo questões como quem age primeiro, quem saca a arma mais rápido, o que acontece quando uma personagem bate na outra, e muitas outras ações. Durante o turno de combate, cada jogador – começando pelo que interpreta a personagem mais rápida – descreve as ações dela e rola os dados para saber se conseguiu realizar com sucesso as ações.

O mestre descreve as ações e reações dos NPCs, assim como o resultado final das mesmas. Um turno pode ser subdividido em séries de rodadas de combate se alguma das personagens tiver a habilidade de executar ações adicionais durante o turno. O momento em que cada personagem pode agir, durante o turno de combate, é chamado **Fase de Ação**.

Para facilitar a consulta durante o jogo, mestres podem utilizar a Tabela de Seqüência de Turno de Combate (veja pág. 43).

1. ROLAGEM DA INICIATIVA

Determine a iniciativa para cada uma das personagens, e demais envolvidos no conflito que possuam o atributo Iniciativa. Para determinar o **Placar de Iniciativa** de uma personagem, faça um **Teste de Iniciativa** usando seu atributo iniciativa. Some os acertos ao atributo Iniciativa da personagem para obter o seu placar de iniciativa. A ordem decrescente dos placares de iniciativa determina a seqüência com que as personagens farão suas ações. O mestre poderá rolar e anotar a iniciativa de todos os NPCs.

2. COMECE A PRIMEIRA RODADA

As personagens envolvidas em combate podem agora realizar seqüencialmente suas ações da primeira rodada de iniciativa, começando pela personagem com maior placar. Essa personagem é a personagem atuante. Se mais de uma personagem possuir o mesmo placar, elas devem agir ao mesmo tempo.

3. COMECE A FASE DE AÇÃO

A personagem atuante declara e realiza suas ações.

A. DECLARAÇÃO DAS AÇÕES

A personagem atuante declara suas ações para esta fase de ação. Ela pode realizar duas **Ações Simples** ou uma **Ação Complexa**. A personagem também pode declarar uma **Ação Livre** além das ações simples ou complexa já declaradas durante a fase de ação.

As tabela de ações de combate em cada planilha de personagem pronta descreve as ações em função das categorias: Livre, Simples e Complexa.

B. RESOLVA AS AÇÕES

Resolva as ações para cada personagem.

“Quando você corta alguém hoje em dia, nunca se sabe se ele vai sangrar ou vai vazar fluido hidráulico.”

Evil Eye (“Olho Maldito”) – Membro da gangue Tigre

INICIATIVA

Reação + Intuição +/- Modificadores (implantes ou magia) = Iniciativa

EXEMPLO

O SAMURAI URBANO EM “INICIATIVA”

O Samurai Urbano tem um atributo Iniciativa igual a 9 [6 (nível de Reação) + 3 (nível de Intuição) = 9], então ele rola 9 dados em seu teste de iniciativa. Ele consegue 1,2,2,3,3,5,5,6,6 totalizando 4 acertos.

Isso representa um placar de iniciativa de 13 [9 (nível de Iniciativa) + 4 (acertos no teste de iniciativa) = 13]. O membro de gangue que está no seu caminho com um taco de beisebol conseguiu apenas 12 no placar de iniciativa, sendo assim, o Samurai Urbano age primeiro.

4. DECLARAR E RESOLVER AS AÇÕES DAS DEMAIS PERSONAGENS

Passa para a próxima personagem com o maior placar de iniciativa e repita o passo 3. Continue o ciclo até que as ações de todas as personagens tenham sido resolvidas para a rodada de iniciativa atual.

5. COMECE A PRÓXIMA RODADA

Depois de resolver todas as ações de todas as personagens para a primeira rodada, repita os passos de 2 a 4 para as personagens que tenham direito a uma segunda rodada por causa de implantes, magia ou outras características. Esse ciclo se repete até que não existam mais rodadas adicionais.

6. COMECE UM NOVO TURNO DE COMBATE

Comece um novo turno de combate, a partir do passo 1. Continue repetindo os passos de 1 a 6 até que o combate termine.

MOVIMENTO

Existem dois tipos de movimento: andar e correr. Personagens podem se locomover de uma dessas duas formas durante uma rodada, ou podem escolher permanecer paradas. Para correr ou andar, uma personagem deve declarar sua intenção durante a Declaração de Ação da Fase de Ação. Andar não requer nenhuma ação, mas correr utiliza uma Ação Livre.

Uma vez que a forma de movimentação tenha sido determinada, a personagem se move dessa forma até a próxima Fase de Ação. Neste guia rápido todas as personagens possuem uma taxa de movimentação de 10 m quando andando, e de 25 m quando correndo. As taxas de movimentação são por Turno de Combate e não por rodada de iniciativa.

CORRIDA FORÇADA

Uma personagem pode tentar aumentar a distância percorrida durante a corrida gastando uma Ação Simples (ao invés de gastar a Ação Livre para correr) e realizar um teste de Corrida + Força. Cada acerto adiciona +2 metros na distância que pode ser percorrida durante o Turno de Combate.

TESTES DE COMBATE

As regras deste guia rápido incluem apenas dois tipos de combate: à distância e corpo-a-corpo.

Um combate sempre é conduzido como um Teste de Oposição entre o atacante e o defensor. As habilidades e atributos exatos utilizados vão depender do tipo de combate, método de ataque, e estilo de defesa, conforme descrito em cada seção. Vários modificadores podem ser aplicados. Se o

atacante obtém mais acertos do que o defensor (o defensor é favorecido nos empates), o ataque acerta seu alvo. De outra forma, o ataque erra.

Todo o combate, seja envolvendo armas de fogo, faca ou magia, corpo-a-corpo ou à distância, é resolvida da mesma forma. Combate mágico é descrito em detalhes a partir da pág. 34.

A SEQUÊNCIA DE COMBATE

1. DECLARE O ATAQUE

O atacante declara seu ataque como parte da Declaração de Ações da Fase de Ação e gasta a ação apropriada (Simples/Complexa) de acordo com o tipo de ataque escolhido. O defensor também declara qual método estará usando para se defender (Veja Se Defendendo Contra Ataques à Distância, pág. 25 e Se Defendendo Contra Ataques corpo-a-corpo, pág. 26)

2. APLIQUE OS MODIFICADORES

Aplique os modificadores apropriados nas pilhas de dados do atacante conforme o ataque escolhido (veja as várias tabelas no Escudo do Mestre, pág. 42). Modificadores também podem ser aplicados à pilha de dados do defensor conforme seu método de defesa.

3. FAÇA O TESTE DE OPOSIÇÃO

O atacante rola sua “habilidade de ataque” + “atributo” +/- modificadores. O defensor rola “habilidade de defesa” + “atributo” +/- modificadores.

Se o atacante conseguir mais acertos do que o defensor (o defensor vence em um empate), o ataque acerta o alvo. De outra forma, o ataque erra. Se o ataque acertar o alvo, anote a quantidade final de acertos (o número de acertos do atacante que excederam os acertos do defensor), pois essa informação é importante e será usada mais adiante.

4. COMPARE A ARMADURA

Adicione a quantidade final de acertos conseguidos ao **Valor de Dano (VD)** base para o ataque: esse é o Valor de Dano modificado. Determine o tipo de armadura usado pelo defensor contra o tipo específico de ataque, e aplique o modificador de **Penetração de Armadura** do atacante: esse é o **Valor de Armadura (VA)** modificado.

Se o atacante causar **Dano Físico**, compare o VD modificado ao VA modificado. Se o dano não ultrapassar a armadura, então o ataque causa apenas dano de atordoamento ao invés de dano físico.

5. TESTE DE RESISTÊNCIA A DANOS

O defensor rola Corpo + VB modificado para resistir ao dano. Cada acerto conseguido reduz o Valor de Dano modificado em 1. Se o VD é reduzido a zero ou menos, nenhum dano é causado.

6. APLIQUE O DANO

Aplice o VD restante ao Monitor de Condição do alvo (veja as planilhas de personagem prontas). Cada ponto do VD equivale a um quadrado de dano.

QUANTIDADE DE AÇÕES

Neste guia rápido, a única personagem que possui múltiplas rodadas de iniciativa é o Samurai Urbano – ele tem 3!

TAXAS DE MOVIMENTAÇÃO

Andando: 10 metros por turno de combate.

Correndo: 25 metros por turno de combate.

FASE DE AÇÃO

Veja item 3 pág. 20

DECLARAÇÃO DE AÇÕES

Veja item 3.A pág. 20

VALOR DE DANO

O valor de dano de cada arma está listado entre colchetes depois de seu nome, como por exemplo: Ares Predator IV [Dano: 5F].

COMBATE À DISTÂNCIA

Todo o combate à distância em Shadowrun é resolvido da mesma forma, não importa se envolve armas de fogo, armas de projéteis ou de arremesso.

MODIFICADORES DE COMBATE À DISTÂNCIA

Usar uma arma nem sempre é tão fácil quanto parece. Acessórios, distância, terreno, condições atmosféricas e a movimentação do alvo e do atacante podem ser considerados no momento de aplicar modificadores na pilha de dados. A tabela de modificadores de combate à distância no Escudo do Mestre (veja pág. 42) inclui uma lista desses modificadores.

Para determinar a pilha de dados final de um atacante em um combate à distância, some todos os modificadores aplicáveis à Agilidade e à habilidade de combate apropriada. Se a pilha de dados for reduzida a zero ou menos, o ataque falha automaticamente.

Neste guia rápido, cada tipo de arma tem especificado uma distância Curta (C) e Longa (L), junto com seus modificadores de distância, listados diretamente na planilha de personagem. As distâncias são medidas em metros.

SE DEFENDENDO CONTRA ATAQUES À DISTÂNCIA

Não existe uma habilidade específica para ser usada na defesa de ataques à distância – o defensor simplesmente rola sua Reação (no entanto os modificadores para Rolagem Padrão não se aplicam, veja pág. 14).

MODOS DE DISPARO

Neste guia rápido, os combates à distância envolvem armas de fogo que possuem dois modos de disparo: Tiro Simples (TS) ou Semi-automático (SA). Ao declarar um ataque, o jogador deve anunciar em qual modo ele irá disparar a arma.

MODO TIRO-SIMPLES

Atirar com uma arma no modo tiro simples requer apenas uma Ação Simples mas a arma não pode ser disparada novamente durante a mesma Fase de Ação.

MODO SEMI-AUTOMÁTICO

Armas que disparam no modo semi-automático podem atirar duas vezes na mesma Fase de Ação. Cada tiro requer uma Ação Simples e um teste de ataque separado. O primeiro disparo não recebe modificador (além dos que se aplicam à situação), enquanto que o segundo tiro na mesma Fase de Ação recebe um modificador de -1 na Pilha de Dados por causa do recuo.

COMBATE CORPO-A-CORPO

Sempre que uma ou mais personagens encontram-se em combate armado ou desarmado que não envolva combate à distância, aplicam-se as seguintes regras de combate corpo-a-corpo.

MODIFICADORES DE COMBATE CORPO-A-CORPO

Diversos fatores podem influenciar a capacidade de uma personagem atacar, bloquear ou esquivar em um combate corpo-a-corpo. A tabela de Modificadores de combate corpo-a-corpo (veja

pág. 44) contém uma lista deles.

Vale ressaltar que os mesmos modificadores de visibilidade usados no combate à distância também se aplicam ao combate corpo-a-corpo.

SE DEFENDENDO CONTRA ATAQUES CORPO-A-CORPO

Defensores possuem três opções para se defenderem contra ataques desarmados.

Com arma branca: se ele possui uma arma branca em mãos, ele pode bloquear o ataque rolando Reação + a habilidade apropriada para a arma.

Usar a habilidade Combate Desarmado: se ele possui a habilidade Combate Desarmado, pode escolher bloquear o ataque rolando Reação + Combate Desarmado.

Esquiva: ou ele simplesmente pode escolher se desviar do ataque rolando Reação + Esquiva.

DETERMINANDO O DANO

Envolvidos do jeito que estão em atividades ilegais e em condições arriscadas de trabalho, as personagens em Shadowrun se machucam – frequentemente.

TIPOS DE DANO

Os dois tipos de dano possíveis de serem causados em um combate são Físico e Atordoamento. Cada tipo registrado separadamente.

DANO FÍSICO

Dano Físico – o mais perigoso dos danos – é causado por armas de fogo, explosões, lâminas e por muitos feitiços. As armas que causam Dano Físico estão marcadas com a letra “F” após o seu Valor de Dano.

DANO DE ATORDOAMENTO

Dano de Atordoamento – escoriações, fadiga muscular e semelhantes – é o tipo de dano causado por socos, chutes, porretes, munição de borracha, granadas de concussão, e alguns feitiços. Se alguma arma causa Dano de Atordoamento, a letra “A” aparecerá depois do Valor de Dano.

EXEMPLO**O SAMURAI URBANO EM “COMBATE”**

O jogador que controla o Samurai Urbano não tem nenhuma intenção de deixá-lo ser atingido por um bastão de beisebol de um punk qualquer. Quando chega a sua Fase de Ação, o jogador declara uma Ação Simples para deixar pronta para uso sua Ingram Smartgun X (após checar sua planilha onde consta equipamentos e estilo de vida e decidir que usar uma Ares Predator com munição explosiva é demais para um simples punk). Sua próxima Ação Simples é atirar com a arma em modo de tiro simples. Finalmente, apenas para estar seguro (o Samurai é esperto e não covarde), ele usa sua Ação Livre para correr para trás; se distanciar um pouco do punk... sabe, um taco de beisebol pode machucar!

Normalmente durante a primeira etapa da Sequência de Combate (veja pág. 23), uma vez que uma personagem declara um ataque, o defensor declara como ele se defenderá. No entanto, em um ataque à distância, não existem métodos adicionais de defesa; o defensor pode apenas usar seu nível de Reação como Pilha de Dados para o Teste de Oposição.

O jogador que controla o Samurai adiciona todos os modificadores aplicáveis para esse combate à distância. Primeiramente, como o punk está correndo em sua direção, conforme descrição inicial do mestre – ele está a 10 metros da personagem, a distância é curta: após consultar as informações da Ingram Smartgun X na planilha de personagem, o jogador nota que não existem modificadores para essa distância. Em seguida, o jogador verifica a tabela de modificadores para combate à distância, no escudo do mestre (veja pág. 42), e acha dois modificadores que se encaixam na situação: -2 – atacante está correndo, e +2 por sua arma estar neuroconectada (após verificar em sua planilha de personagem que ele possui uma neuroconexão implantada).

Já que um modificar anula o outro, o jogador apenas adiciona o nível de Agilidade do Samurai Urbano ao nível da habilidade Armas Automáticas; ele se lembra que tudo o que precisa fazer é consultar o número entre colchetes depois do nível da habilidade escrita na planilha de personagem para saber a soma de ambos os níveis: sua pilha de dados final para esse teste de oposição é 12 [7 (nível de Agilidade) + 5 (nível de Armas Automáticas) = 12]. Ele rola 1,1,2,3,3,3,4,4,4,5,6,6 – apenas 3 acertos no total.

O mestre, controlando o punk NPC, rola a reação dele, que é 4. Ele consegue 1,2,5,5 – dois acertos. Um bom resultado para apenas 4 dados. Mas não bom o suficiente. O Samurai ganha o teste de oposição (ele anota o acerto excedente) e bate no punk!Página 9

CÓDIGOS DE DANO

Todas as armas possuem um código de dano que indica a dificuldade para evitar ou resistir o dano, e a severidade de um ferimento causado pela arma. O código de dano de uma arma consiste em dois números, um representando o valor de dano (VD) e outro a penetração de armadura (PA). Eles são separados por uma barra, com o VD a esquerda e o PA a direita. Ou seja, uma arma com um código de dano de 7/-1 tem 7 como valor de dano e uma penetração de armadura de -1.

VALOR DE DANO (VD)

O valor de dano indica a severidade do dano causado pela arma – é a habilidade de transferir o dano para o alvo. Em termos de jogo, cada ponto do valor de dano causa um quadrado de dano no monitor de condição do alvo. O valor de dano base da arma é modificado pelos sucessos excedentes do atacante, tipo de munição e outro fatores.

PENETRAÇÃO DE ARMADURA (PA)

A penetração de armadura (PA) de uma arma representa sua habilidade em ultrapassar a armadura. A PA é usada para modificar o nível de armadura do alvo quando ele faz um teste de resistência a dano. Se uma PA reduz o nível de armadura para zero ou menos, o defensor não rola dados de armadura em seu teste de Resistência a Dano.

ARMADURA

Armadura em Shadowrun possui duas estatísticas: balística e impacto. Armadura é utilizada em conjunto com o atributo Corpo para fazer o teste de Resistência a Dano. O nível de armadura é reduzido pela PA do atacante. Uma armadura eficiente irá proteger a personagem de danos físicos mais sérios. Se o VD modificado de um ataque que causa dano físico for menor ou igual ao nível de armadura modificado pela PA, o ataque causará dano de atordoamento ao invés de dano físico.

Os níveis de balística e impacto são escritos como (B/I), onde a armadura balística está a esquerda e a de impacto está a direita da barra.

ARMADURA BALÍSTICA

A armadura balística protege contra projéteis que liberam grandes quantidades de energia cinética em uma pequena área durante curtos períodos de tempo, como balas, dardos ou flechas.

ARMADURA DE IMPACTO

Blindagens de impacto protegem contra projéteis com uma transferência cinética menor, como porretes, explosivos, armas brancas e balas de borracha.

TESTES DE RESISTÊNCIA A DANO

Uma personagem rola Corpo + armadura para resistir a danos. Em alguns casos outro atributo pode ser considerado para o teste: Força de Vontade normalmente é utilizada no lugar do Corpo, por exemplo, contra certos tipos de ataque de atordoamento. O tipo exato de armadura que se aplica a uma determinada situação é definida pelo tipo de ataque (veja Armadura acima). O nível de armadura é alterado conforme o nível de PA do ataque.

Cada acerto conseguido no teste de Resistência a Dano reduz o VD do ataque por 1. Se o VD for reduzido a zero ou menos, nenhum dano é causado.

APLICANDO O DANO

Uma vez que o VD final é calculado, ele deve ser registrado no monitor de condição da personagem. O monitor de condição possui duas colunas: uma Física e uma de Atordoamento. Cada ponto do VD equivale a um quadrado no monitor de condição. Dano é cumulativo. Por exemplo, se

uma personagem sofreu 3 de dano anteriormente e recebe mais 3, deve ter preenchido 6 quadrados de dano no final.

MODIFICADORES DE FERIMENTO

Cada linha de dano Físico e de Atordoamento implica em um modificador negativo: quanto mais ferimentos, maior o modificador. Quando um dano é registrado na planilha de personagem, esses modificadores são aplicados a todos os testes até que o dano seja removido. Todos os modificadores são cumulativos.

EXEMPLO

O SAMURAI URBANO EM “COMBATE 2”

Continuando com a seqüência de combate do exemplo anterior, entre o punk e o samurai, durante a Fase de Ação do punk, o mestre gasta a Ação Livre do NPC para continuar correndo. Ele também determina que o samurai, enquanto estava correndo para se afastar, simplesmente não podia se mover tão rápido quanto o punk, que havia começado a seqüência inteira de combate correndo, por fim, o punk consegue alcançar o samurai.

Em seguida, o mestre declara que o punk irá gastar uma Ação Complexa para iniciar um ataque corpo-a-corpo contra o samurai.

Neste ponto, o jogador controlando o samurai declara qual defesa ele irá usar. Após consultar as três opções listadas no Se Defendendo contra ataques corpo-a-corpo, ele decide por usar a habilidade de combate desarmado de sua personagem.

O mestre consulta a tabela de modificadores para combate corpo-a-corpo, verificando se algum modificador se aplica à situação. Uma vez que o punk está correndo e atacando, ele recebe um modificador de +2 por causa da carga. Nenhum outro modificador se aplica. O mestre adiciona os +2 ao nível de Agilidade e da habilidade Porretes: sua pilha de dados final é 10 [4 (nível de Agilidade) + 4 (nível em Porretes) + 2 (modificador de Carga) = 10]. Ele rola 2,2,3,3,4,5,5,5,6,6 – um total de 5 acertos.

O jogador rola a reação de seu samurai mais a sua habilidade em combate desarmado, o que lhe garante uma pilha de dados final de 11 [6 (nível de Reação) + 5 (nível em Combate Desarmado) = 11]. Ele rola 1,1,2,3,3,4,5,5,6,6,6 – um total de 5 acertos! É um empate, e empates sempre beneficiam o defensor, ou seja, o punk falha em acertar o samurai com seu taco de beisebol.

ARMADURA ESCONDIDA

No Sexto Mundo, todo o tipo de roupas podem ser blindadas, trolls possuem armadura natural e algumas pessoas escolhem implantar placas dérmicas para se manterem seguras 24/7. Ou seja, o que você considera um alvo fácil pode não ser tão fácil assim...

EXEMPLO

O SAMURAI URBANO EM “DANO”

No exemplo anterior quando o samurai foi bem sucedido em acertar um tiro no punk, o jogador olha para a planilha de sua personagem. Ele informa ao mestre que sua Ingram Smartgun X tem um VD de 5F. O mestre consulta a ficha do NPC e verifica que ele tem nível 3 de Corpo e está vestindo uma armadura de 4 pontos. O mestre rola 7 dados da pilha [3 (nível de Corpo) + 4 (pontos de armadura) = 7] para o teste de Resistência a Dano. Ele rola 1,1,2,2,3,3,6 – apenas um acerto! Esse acerto reduz o VD original de 5 para 4 (5 – 1 = 4).

O jogador, consultando a planilha do samurai, percebe que se tivesse usado a Ares Predator com seu modificador de PA de -1, teria forçado o punk a usar um dado a menos para o teste de resistência a dano, o que poderia resultar em um ponto a mais de dano! Talvez seja hora de uma rápida troca de armas...

COLUNAS DO MONITOR DE CONDIÇÃO

As colunas de dano físico possuem uma quantidade de quadrados igual a 8 mais a metade do atributo Corpo da personagem (arredondada para cima). As colunas de dano de atordoamento possuem 8 quadrados mais a metade do atributo Força de Vontade da personagem (arredondada para cima). Neste guia rápido, todas as personagens disponibilizadas já possuem seus monitores de condição calculados.

INCONSCIÊNCIA

Quando todos os quadrados de um dos grupos de colunas (Física ou de Atordoamento) são preenchidos, a personagem imediatamente cai inconsciente no chão. Se o grupo de colunas em questão for de atordoamento a personagem está apenas desmaiada. Se as colunas físicas estiverem totalmente preenchidas, a personagem está próxima da morte e, se não for estabilizada rapidamente, ela *morrerá*.

EXCEDENDO O MONITOR DE CONDIÇÃO

Quando um grupo de colunas (Física ou de atordoamento) está totalmente preenchido e ainda resta dano a ser aplicado, ocorre uma das duas situações a seguir: se o dano for de atordoamento, o dano passa a ser marcado nas colunas físicas. Quando o dano de atordoamento ultrapassar as colunas dessa maneira, a personagem cai inconsciente; ela não recuperará a consciência até que algum dano de atordoamento seja curado e removido das colunas.

Se uma personagem sofre uma quantidade de dano maior do que os quadrados não preenchidos em suas colunas físicas, a personagem está com sérios problemas. Exceder as colunas físicas significa que a personagem está a beira da morte. Morte instantânea acontece apenas se o excesso for maior do que o nível do atributo Corpo da personagem. Personagens que receberam dano em excesso mas não ultrapassaram o nível de seu atributo Corpo ainda possuem chances de sobreviver, caso recebam pronto atendimento médico. Se não for tratada, a personagem recebe um quadrado

adicional de dano a cada (Corpo) turnos de combate devido a perda de sangue e ao choque sistêmico. Se o dano exceder o atributo Corpo da personagem antes que o socorro médico chegue, a personagem morre.

O MUNDO DESPERTO

Em 2011, o Despertar transformou o mundo ao tornar a magia uma realidade. O mundo desperto está permeado pela mana, a energia mágica. Mana é invisível e intangível. Não pode ser detectada, medida, ou influenciada por máquinas, apenas por seres vivos.

Algumas pessoas em Shadowrun possuem o raro dom que lhes permite utilizar o poder da magia. Eles são os despertos: magos. Utilizando seu dom para manipular a mana, magos podem lançar feitiços (a arte da feitiçaria). Uma personagem desperta possui um nível de 1 ou superior no atributo Magia.

Magos seguem diferentes tradições. Uma tradição é um conjunto de crenças e técnicas que permitem utilizar a magia. Ela espelha a aparência exterior da personagem e afeta a maneira como os magos aprendem a utilizar a magia. As tradições mais difundidas são a hermética e a xamânica; a única personagem capaz de utilizar magia neste guia rápido segue a tradição hermética (veja Mago de Combate, no centro do livreto).

ATRIBUTOS DESPERTOS

Seres despertos e efeitos mágicos tem a sua potência medida através de seus atributos Magia ou Força.

MAGIA

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

FORÇA

Feitiços, e itens mágicos (Foci) possuem um atributo conhecido como Força. Ela mede o poder mágico de um objeto ou feitiço. Força é medida na mesma escala que os atributos metahumanos (naturalmente de 1 a 6).

O USO DA MAGIA

O uso da magia gira em torno da Feitiçaria e suas habilidades associadas.

FEITIÇARIA

Feitiçaria é o termo utilizado quando se manipula feitiços. Neste guia rápido, magos usarão apenas as habilidades Feitiçaria e Contrafeitiçaria.

Quando um mago lança um feitiço, o jogador primeiramente escolhe a força do feitiço e rola sua Magia + Feitiçaria como pilha de dados. O sucesso de um feitiço é medido pela quantidade de acertos obtidos no teste, apesar de alguns feitiços possam exigir margens maiores do que um.

Todos os feitiços se enquadram em uma das duas categorias: Físico (F) ou Mana (M); as categorias estão marcadas na frente do feitiço, na planilha do Mago de Combate (disponível no meio do livreto). Um alvo resiste a um feitiço físico usando seu atributo Corpo e um feitiço mana com o atributo Força de Vontade (veja Teste de Oposição, pág. 17).

Lançar um feitiço requer uma ação complexa.

CONTRAFEITIÇARIA

Contrafeitiçaria é usada para interromper o feitiço de outros despertos, seja durante seu lançamento ou enquanto são sustentados. Como defesa contra feitiços, os acertos de contrafeitiçaria são adicionados aos acertos da pilha de dados de cada defensor protegido. Ao dissipar feitiços, um teste de oposição Contrafeitiçaria + Magia é feito contra a “Força do feitiço alvo” + “Magia do desperto que lançou o feitiço”, com os acertos excedentes reduzindo os acertos obtidos durante o lançamento do feitiço (veja Contrafeitiçaria pág. 36).

Dissipar ou se defender de feitiços é considerado uma ação livre.

EXEMPLO

O SAMURAI URBANO EM “DANO, a continuação...”

O mestre anota os 4 pontos de dano no monitor de condição do punk, marcando os três primeiros quadrados da primeira linha, da esquerda para a direita, e em seguida marcando o primeiro quadrado da segunda linha, mais a esquerda das suas colunas de dano físico. O mestre anota o modificador de -2 para todos os testes que o punk precise fazer no futuro. Se o punk sofrer mais 6 pontos de dano físico ele cairá inconsciente, imediatamente.

EXEMPLO

O SAMURAI URBANO EM “DANO, ainda continuando...”

Em outra seqüência de combate, acertam o pobre coitado do punk, e acertam forte: 12 quadrados de dano. Seu monitor de condição física possui apenas 10 quadrados, conseqüentemente existe dano excedente. Seu nível no atributo Corpo é de 3 e ele recebe 2 quadrados extra de dano. Os companheiros do punk estão encurralados e não podem socorrê-lo, passam-se mais três turnos de combate após ter recebido o dano, o punk perde mais um quadrado – o terceiro excedente, o máximo que ele pode aguentar. Agora ele só tem mais três turnos de combate para que seus amigos cheguem até ele antes que seja tarde demais. Se eles não chegarem a tempo, o corpo do punk servirá de comida para os ratos-demônio.

SEXTO MUNDO

De acordo com o antigo calendário Maia, o mundo se movimenta em fases que se alternam entre o mágico e o mundano. O ano de 2011 assistiu ao fim do mundano Quinto Mundo e ao nascimento do mágico Sexto Mundo, o despertar que trouxe a magia – por eras aprisionada – uma vez mais sobre um mundo que não a esperava.

LANÇANDO UM FEITIÇO

A habilidade feitiçaria é o que possibilita a um mago lançar um feitiço, moldando a mana através de sua própria força de vontade para afetar o alvo de sua escolha.

PASSO 1 – ESCOLHA UM FEITIÇO

A personagem escolhe um feitiço que deseja lançar. Ela pode lançar qualquer feitiço que conheça. Se um mago possui outros feitiços atualmente ativos, chamados **feitiços sustentados**, ele deve escolher se deseja continuar sustentando-os ou se deseja desativá-los para lançar o novo feitiço. Os feitiços do Mago de Combate, e suas descrições, estão listadas na planilha de personagem (no meio deste livreto).

PASSO 2 – DETERMINE A FORÇA

A força de um feitiço é equivalente ao nível de magia do mago.

PASSO 3 – ESCOLHA O(S) ALVO(S)

Um feiticeiro pode declarar como alvo qualquer coisa ou pessoa que ele possa ver diretamente, com sua visão natural. Alguns feitiços podem ser lançados apenas em alvos que ele possa tocar, para isso o feiticeiro deve ser bem sucedido em um teste de ataque desarmado (veja combate corpo-a-corpo, pág. 25) contra o alvo do feitiço.

Repare que os modificadores de visibilidade para combate à distância (veja a tabela de modificadores de Combate à Distância, pág. 44) também reduzem a pilha de dados Magia + Feitiçaria do mago durante o lançamento de feitiços.

FEITIÇOS DE ÁREA

Alguns feitiços afetam áreas ou pontos no espaço; nestes casos o feiticeiro deve ser capaz de ver o centro da área afetada. O raio base para os feitiços de área é a força do feitiço em metros.

Feitiços de área atingem todos os alvos válidos dentro do raio de efeito, amigos e inimigos da mesma forma (inclusive o feiticeiro); isso se aplica tanto para os alvos que o feiticeiro pode ver como os que estão escondidos de sua visão.

PASSO 4 – FAÇA O TESTE DE FEITIÇARIA

O feiticeiro rola Feitiçaria + Magia +/- qualquer Modificador aplicável. Lembre-se que para lançar um feitiço é necessário usar uma Ação Complexa.

PASSO 5 – DETERMINE O EFEITO

Alguns feitiços necessitam apenas de um Teste de Sucesso, com os acertos determinando o nível de sucesso (conforme a descrição do feitiço). O teste de Magia + Feitiçaria deve gerar pelo menos um acerto excedente para ser bem sucedido e pode precisar de mais acertos se o efeito possui uma margem maior para o sucesso do feitiço.

TIPOS DE FEITIÇOS

Físicos: resistidos pelo atributo Corpo

Mana: resistidos pelo atributo Força de Vontade

AÇÕES MÁGICAS

Feitiçaria: Ação Complexa

Contrafeitiçaria: Ação Livre

TESTES DE OPOSIÇÃO

Feitiços lançados em seres vivos ou alvos mágicos normalmente podem ser resistidos, e um teste de oposição se faz necessário. Para um feitiço de área, o mago rola apenas uma vez, e cada alvo faz um teste de resistência separado. Conforme explicado anteriormente, o alvo resiste à feitiços físicos com o seu atributo Corpo e a feitiços mana com o seu atributo Força de Vontade. Se o alvo estava sendo protegido por Contrafeitiçaria, ele pode adicionar os dados de contrafeitiçaria para seu teste de resistência. Um feitiço lançado sobre alvos inanimados ou mundanos (não mágicos) não é resistido, pois o objeto não possui vida e conseqüentemente nenhuma conexão com a mana que possibilite sua resistência ao feitiço sendo lançado.

FALHAS

Uma falha durante um feitiço pode gerar todo o tipo de efeitos interessantes, de acordo com o feitiço lançado e restrito apenas à imaginação do mestre. A maioria das falhas irá resultar em efeitos colaterais não previstos – uma bola de fogo poderá produzir uma quantidade enorme de fumaça, obscurecendo a visão, um feitiço de levitação que permita apenas movimentos circulares, ou um feitiço de ilusão que adiciona um inesperado elemento sensorial. Uma falha crítica pode fazer com

que o feitiço acerte o alvo errado, pode afetar o próprio mago, ou ter outras conseqüências igualmente desastrosas.

CONTRAFEITIÇARIA

Contrafeitiçaria é usada para interromper outros feitiços, sendo lançados (defesa contra feitiços) ou enquanto estão sendo sustentados (dissipar feitiços).

DEFESA CONTRA FEITIÇOS

Um mago pode utilizar a contrafeitiçaria para se defender ou proteger outras pessoas contra os efeitos de um feitiço sendo lançado. Para fazer isso, o mago deve gastar uma Ação Livre e declarar quem estará sendo protegido.

Se a contrafeitiçaria não foi declarada antecipadamente, ela não poderá ser usada para defender outras pessoas. Uma personagem protegida deve permanecer dentro da linha de visão do mago para se beneficiar da contrafeitiçaria. Repare que um mago sempre poderá utilizar a contrafeitiçaria para se proteger, independente de ter declarado previamente ou não a sua intenção.

Quando uma personagem protegida é alvo de um feitiço, o mago rola seus dados de contrafeitiçaria em conjunto com o atributo apropriado (Corpo ou Força de Vontade) para o teste de resistência. Acertos conseguidos dessa forma reduzem os acertos excedentes obtidos pelo mago adversário. Se várias personagens protegidas forem alvo do mesmo feitiço, a contrafeitiçaria é rolada apenas uma vez e cada alvo é protegido igualmente.

Repare que a contrafeitiçaria não se esgota após ser utilizada – ela continua a proteger as personagens selecionadas contra outros feitiços até que o mago defensor decida cancelá-la.

DISSIPANDO FEITIÇOS SUSTENTADOS

A contrafeitiçaria também permite que um mago dissipe um feitiço sustentado, cancelando seus efeitos. A personagem deve ser capaz de perceber o feitiço a ser dissipado, e gastar uma Ação Complexa.

O mago deve fazer um teste de oposição usando Contrafeitiçaria + Magia contra a Força do feitiço + Magia do mago adversário. Cada acerto excedente conseguido neste teste reduz os acertos conseguidos quando do lançamento do feitiço. Se os acertos de um feitiço são reduzidos, os efeitos do mesmo também são reduzidos proporcionalmente. Se os acertos de um feitiço são reduzidos a zero, o feitiço é cancelado imediatamente.

EXEMPLO**O MAGO DE COMBATE EM “LANÇANDO E CANCELANDO FEITIÇOS”.**

O mestre tem um NPC que é um Xamã Eco-radical. Durante a Fase de ação do NPC o mestre decide lançar uma Bola de Mana no Mago de Combate. Ele é um feitiço de área e, já que o Samurai Urbano, o Hacker e o Caçador de Recompensas estão parados bem ao seu lado, o feitiço irá potencialmente afetar todos os quatro.

A força do feitiço é automaticamente 5, pois o atributo magia do Xamã é 5. Para essa pilha de dados o mestre adiciona o nível da habilidade Feitiçaria, que é 3. Em seguida, o mestre consulta a tabela de modificadores de visibilidade (veja pág. 43) e, por causa da garoa fina que está caindo no momento, adiciona um modificador de -2. Finalmente, o Eco-radical sofreu 2 quadrados de dano físico, o que lhe garante um modificador de -1 para todas as ações. A pilha de dados total ficou sendo 5 [5 (nível de Magia) + 3 (nível de Feitiçaria) - 2 (modificador de visibilidade – garoa leve) -1 (dano físico – 2 quadrados) = 5]. O mestre rola cinco dados 2,5,5,5 e 6. Como resultado ele tem 4 acertos! Conforme explicado em Testes de Oposição, apesar do feitiço afetar as 4 personagens, o mestre rola apenas uma vez e cada personagem afetada rola individualmente seus testes de resistência, comparando depois com o resultado da ação (no caso os 4 acertos).

O Samurai Urbano rola 3 dados (nível de Força de Vontade) – 2,5,5. Dois acertos. O Hacker rola 3 dados (nível de Força de Vontade) – 2,3,5. Apenas um acerto. O Caçador de Recompensas rola 4 dados (seu nível de Força de Vontade) – 2,2,5,6. Dois acertos. Finalmente, o Mago de Combate rola 4 dados (nível de Força de Vontade) – 5,5,5 e 6. Incríveis quatro acertos!

Como eles são uma equipe, o Mago de Combate não estava protegendo apenas a si mesmo, mas também as outras 3 personagens. Rolando os 5 dados (nível de Magia) de sua pilha para contrafeitiçaria, o Mago consegue 3 acertos – 1,2,5,5 e 6. Esse resultado é então adicionado aos resultados individuais, ou seja, para resistir ao feitiço de Bola de Mana o Samurai Urbano possui agora 5 acertos [2 (Acertos de Força de Vontade) + 3 (Acertos da defesa mágica do Mago de Combate) = 5], o Hacker ficou com 4 acertos [1 (Acerto de Força de Vontade) + 3 (Acertos da defesa mágica do Mago de Combate) = 4] e o Caçador de Recompensas teve ao total 5 acertos [2 (Acertos de Força de Vontade) + 3 (Acertos da defesa mágica do Mago de Combate) = 5]. Finalmente, o Mago de Combate conseguiu para si 7 acertos [4 (Acertos de Força de Vontade) + 3 (Acertos da defesa mágica do Mago de Combate) = 7].

Por último, o mestre compara o número de acertos conseguidos pelo Xamã com os testes de resistência das personagens. Rapidamente ele percebe que, graças ao bom resultado do Mago de Combate em seu teste de defesa contra feitiços, três dos quatro escaparam sem nenhum dano. O Hacker, infelizmente, recebeu a força total da Bola de Mana.

“A Magia é um dom. É uma forma de se estar mais próximo das forças da natureza que nos cercam – de trabalhar em harmonia com elas para realizar mudanças benéficas. A Magia não é algo a se temer mas sim algo a se aceitar.”

Li – Consultor Mágico

“Magia é poder. O barato definitivo, o controle definitivo – chutar traseiros e conseguir nomes.”

Sandra T, estudante do MIT&M

O MUNDO SEM FIO

Em 2070, um mundo de percepções ampliadas e conexões sem fio, existe a Matriz. Ela foi construída com o objetivo de ser onipresente, acessível de qualquer lugar, e integrada ao estilo de vida cotidiano. Praticamente todo mundo faz parte desse mundo eletrônico interconectado, querendo ou não. Seu comunicador pessoal permite estar online onde quer que você vá, 24/7/365.

A **Realidade Ampliada** permite que você acesse dados da Matriz praticamente de qualquer lugar, exibindo mentalmente um monitor que se sobrepõe aos seus sentidos físicos. Quer ver um mapa, o menu do restaurante ou uma mensagem de e-mail que acabou de chegar? Tudo isso está apenas a um click mental de distância.

REALIDADE AMPLIADA

A Realidade Ampliada (RA) inclui todos os tipos de ampliações sensoriais sobrepostas às percepções normais do usuário. Isso permite ao cidadão comum ver, ouvir, tocar e até mesmo cheirar a Matriz sem interrupções, enquanto continua interagindo com o mundo normal e *cotidiano* ao seu redor.

RA não deve ser confundida com RV (Realidade Virtual), onde as sensações artificiais da matriz se sobrepõe completamente às percepções reais, isolando o indivíduo em uma realidade simulada – separando a mente de seu corpo físico.

RA é vivenciada como pistas visuais, ícones conhecidos como AROs (do inglês Augmented reality objects). Você pode ver os AROs ao ligar um número qualquer de objetos ou implantes ao seu comunicador. Os dados dos AROs irão aparecer como imagens fantasmas ou textos em sua área de visão. Você pode customizar a interface para ver apenas os dados que desejar. Se você aceitar uma transmissão de vídeo, por exemplo, a imagem/ícone de quem está ligando aparecerá no centro de sua visão (mas transparente, para permitir que o mundo real ainda possa ser visto através dela). Se alguém começar a atirar em você, basta colocar a chamada em espera e fechar a “janela” ou muda-la para a sua visão periférica de forma a não interferir com suas atividades diárias. RA também pode ser percebida através de estímulos auditivos.

COMO A MATRIZ FUNCIONA

A base da pirâmide são os usuários individuais com seus comunicadores e **redes pessoais** (PANs ou Personal area networks). Esses usuários e PANs sem fio interagem com outras PANs e dispositivos ao seu redor em um emaranhado de redes sem fio.

Todas as personagens possuem habilidades básicas em eletrônica e computação. Cidadãos padrão do Sexto Mundo utilizam seus comunicadores/PANs constantemente para realizar ligações, pesquisar informações, experimentar a realidade aumentada, manter contato com os amigos ou colegas e para controlar as finanças.

Os comunicadores são a mais nova ferramenta de redes pessoais que combina um roteador sem fio, telefone celular, câmera de vídeo, PDA, GPS, leitor de cartões de memória, carteira/bastão de crédito, video game móvel – um dispositivo tudo-em-um fácil de carregar e que cabe no seu bolso.

Comunicadores servem como concentrador primário para a sua PAN, permitindo acessar e manipular todos os seus eletrônicos conectados a rede através dele. Comunicadores também possibilitam acesso sem fio instantâneo ao mundo ao seu redor. Não só aos dados da Matriz, mas permite também o acesso aos dispositivos e redes próximos a você.

CÓDIGOS DE ACESSO E CONTAS DE USUÁRIO

Todos os usuários da Matriz possuem um código de acesso. Seu código de acesso é como um número de telefone: é através dele que os outros conseguem localizá-lo online. Também é uma forma de você ser rastreado. Vários lugares da Matriz são de acesso público, como as páginas da internet – qualquer pessoa pode entrar e ver seu conteúdo.

No entanto, para ter acesso a alguns nós (dispositivos e redes), especialmente os particulares, você deve se logar a ele através de uma conta de usuário. O tipo de conta que você possui determinará as ações legítimas que você pode executar naquele nó específico.

PERCEPÇÕES NA MATRIZ

Conforme descrito anteriormente, com a realidade ampliada, suas percepções não ficam submersas na Matriz – você vê aspectos da Matriz digitalmente sobrepostas ao mundo real ao seu redor. Dessa forma, quando você acessa um nó, você não se desloca até lá, apenas vê um ícone representando o nó projetado em sua visão. Em termos digitais, sua conexão passa de nó em nó até alcançar seu destino.

HACKING

Equanto existem milhares de nós importantes que são facilmente acessados pelo público, para os shadowrunners, os nós mais interessantes são normalmente os ilegais. Sendo assim, nenhum grupo de shadowrunners pode esperar ir muito longe sem ter um hacker do seu lado. Chamamos de hacking qualquer tentativa de manipular programas de computador e eletrônicos – especialmente nós da Matriz – de forma não autorizada.

O Hacking gira em torno da quebra de um firewall para conseguir entrar no sistema. Se você for bem sucedido no hacking do nó, você pode tentar manipular os dispositivos ou redes conectadas a ele.

PROGRAMAS

Programas são peças de software utilizadas para realizar ações na Matriz. Os programas são de diversos tipos. Neste guia rápido, apenas o programa Invasão (necessário para entrar em um nó protegido) e o programa de Ataque (para quebrar/controlar um programa ativo uma vez dentro do nó) são usados.

Programas possuem níveis variáveis, normalmente entre 1 e 6. O nível é a quantidade de dados a serem somados na pilha de dados quando um teste envolvendo esse programa é necessário.

VOCABULÁRIO DA MATRIZ

ARO – Representações virtuais (normalmente gráficos visuais) utilizadas para representar coisas na realidade ampliada.

Inteligência Artificial (IA) – Programa inteligente auto-sustentado e consciente de si próprio que evoluiu dentro da Matriz.

Realidade Ampliada – Informações adicionadas ou sobrepostas às percepções sensoriais do usuário, na forma de dados visuais, gráficos, sons, cheiros, e/ou simulação sensorial limitada.

Melhor-que-a-realidade (BTL – better-than-life) – Simulador de sentidos super realista potencialmente perigoso e viciante.

Comunicador – O computador pessoal utilizado por praticamente pelo mundo inteiro para acessar serviços sem fio, normalmente carregado de acessórios. Comunicadores também servem como o principal concentrador da PAN para seus usuários. Normalmente chamado apenas de “Com”.

Zona fantasma – Um lugar ou região desprovido de redes sem fio.

DOT (Digital Object Tag) – São informações anexadas aos AROs / ícones de realidade ampliada.

Teleguiados – Veículos não tripulados, normalmente contralados por conexões sem fio ou através da Matriz.

Firewall – Um programa que protege um nó contra invasores.

Malha (Grid) – Séries de redes interconectadas.

Hacker – Alguém que explora e abusa das tecnologias em geral e especialmente da Matriz, frequentemente de forma ilegal e muitas vezes com intenções criminosas.

Ícone – A representação virtual de um programa na Matriz.

Contramedidas de Intrusão (IC – Intrusion Countermeasures) – Qualquer programa instalada em um sistema computacional (host) com o propósito específico de proteger aquele sistema contra usuários não autorizados. Normalmente chamado de “Gelo” ou “Ice”.

Pontos de acesso – Qualquer local físico que permita acesso à Matriz através de conectores e cabos.

TESTES DA MATRIZ

Testes de habilidade na Matriz usam a pilha de dados habilidade + atributo como qualquer outro teste, exceto que, uma vez que você está interagindo com a máquina, você utiliza os atributos do programa ao invés dos atributos da sua personagem.

ABRINDO CAMINHO

Para forçar a entrada em um nó específico, você faz um teste de “Hacking + Invasão”. A margem para o teste depende do nó em questão. Por exemplo, a margem do *Stuffer Shack* na aventura (veja pág. 56) seria normalmente um 2 (porém o mestre pode aumentar esse valor caso considere apropriado).

Além disso, o mestre pode decidir por aplicar modificadores de situação. Por exemplo, se uma

personagem está no meio de um tiroteio tentando forçar a entrada em um nó, o jogador deve aplicar um modificador de -2; se a personagem se encontrar em um combate corpo-a-corpo esse modificador pode aumentar para -3 ou até mesmo -4.

Invadir um nó requer uma Ação Complexa.

UMA VEZ LÁ DENTRO

Estando dentro do nó, você pode fazer um teste de “Hacking” + Ataque para atacar um ícone, o que causará a parada do programa representado pelo ícone. A margem para esse teste dependerá do programa ativo em questão. Por exemplo, parar aquele robô limpando a poça entre a primeira e segunda prateleiras teria apenas 1 de margem. Já desligar as câmeras de segurança (mesmo sendo o Stuffer Shack) teria provavelmente um 3 de margem. Está a cargo do mestre decidir qual é a margem exata baseado no programa ativo que está sendo atacado.

A quantidade de acertos que o jogador conseguir é que determinará o grau de sucesso da tentativa. Por exemplo, se um jogador tenta derrubar as câmeras de segurança e consegue apenas um acerto excedente, as câmeras apenas param de funcionar. Se ele conseguir dois acertos excedentes, ele poderá colocar uma imagem em laço de forma a repetir uma cena várias vezes; se alguém ver as imagens, não perceberá de imediato que elas foram manipuladas. Conseguindo quatro sucessos excedentes, ele pode inserir uma imagem montada de outras personagens no Stuffer Shack, entre outras possibilidades. Novamente, a única limitação é a imaginação dos jogadores e o bom-senso do mestre que deverá ponderar se o que foi proposto pode ser executado e qual a dificuldade envolvida.

Derrubar um programa requer uma Ação Complexa.

INTERPRETANDO A MATRIZ

Devemos ressaltar que, comparado às outras regras dispostas neste guia rápido, as instruções sobre a Matriz foram abordadas superficialmente. Isso foi feito de propósito com o objetivo de, não apenas acentuar a natureza interpretativa da Matriz, mas também permitir que a imaginação de jogadores e mestres pudessem correr soltas durante a aventura.

Uma vez que os jogadores leiam as regras completas da Matriz encontradas em Shadowrun – quarta edição, eles encontrarão toda uma gama de novas possibilidades. Por exemplo, neste guia rápido, os jogadores podem forçar a entrada nos nós do Stuffer Shack e manipularem seus programas à vontade, desde que os acertos obtidos nas rolagens permitam. Só que os donos do Stuffer Shack não gostam de hackers avacalhando com seus sistemas e investiram em segurança; um nó pode revidar de maneira tão letal quanto um feitiço de bola de mana ou de armamentos pesados!

VOCABULÁRIO DA MATRIZ

Matriz – a rede mundial de telecomunicações.

Entrelaçado – gíria para estar online, conectado à Matriz.

Redes entrelaçadas – uma rede onde todos os seus dispositivos conectados à rede também estão totalmente conectados entre si.

Redes – grupos interativos de dispositivos computacionais.

Nó – qualquer dispositivo ou rede que possa ser acessado.

Sistema Operacional – o programa mestre que controla um determinado dispositivo.

PAN (Personal Area Network) – Uma rede criada por todos os dispositivos sem fio conectados e carregados por uma pessoa. O comunicador normalmente é o principal concentrador dessa rede.

Persona – o programa que representa o usuário na Matriz; o ícone de usuário.

EXEMPLO

O HACKER EM “STUFFER SHACK 4.0”.

O mestre decide colocar as personagens em um tiroteio logo na entrada do Stuffer Shack. Enquanto as outras três personagens lidam diretamente com a situação, o Hacker faz o que ele sabe melhor, esconde-se atrás dos sacos de carvão e inicia sua invasão aos nós da loja de conveniência (já que toda a rede é sem fio, ele não precisa estar plugado a lugar nenhum, basta utilizar seu próprio comunicador).

Durante a fase de ação do Hacker, na primeira rodada, o jogador precisa fazer um teste de Hacking + Exploit. O mestre inclui um modificador de -1 por causa da distração causada pelo tiroteio; o Hacker está escondido e por isso não é um alvo direto, por isso o modificador é de apenas -1. Finalmente, o mestre diz que a margem é de 2, afinal é apenas um nó do Stuffer Shack.

A pilha de dados final do jogador é 8 [5 (nível de Hacking) + 4 (programa de Exploit) – 1 (modificador de situação – tiroteio) = 8]. Ele rola 1,1,3,4,5,5 e 6. Com três acertos, o Hacker supera a margem e invade o nó do Stuffer Shack.

Agora é a hora de começar a diversão. Ele precisa esperar até o próximo turno de combate quando ele pode usar outra fase de ação (já que hacking precisa de uma ação complexa). Quando é novamente o seu turno, o jogador do hacker decide derrubar o programa que controla as luzes para garantir uma vantagem a seus companheiros; o Samurai Urbano e o Caçador de Recompensas possuem implantes oculares com visão noturna e o Mago de Combate elfo tem a sua visão noturna natural.

O jogador precisa fazer um teste de Hacking + Ataque. Dessa vez, para seu azar, um dos NPCs está confrontando diretamente o Hacker o que faz com que o mestre aumente o modificador de situação para -2. Em contrapartida, já que ele está tentando derrubar apenas as luzes – e nada muito importante, como as câmeras de segurança – o mestre decidiu manter a margem de 2. A pilha de dados final do jogador é 8 [5 (nível de Hacking) + 5 (programa de Ataque) – 2 (modificador de situação – combate à distância) = 8]. Ele gasta a sua Ação Complexa e rola 1,2,2,3,5,5,6 e 6. Quatro acertos! Com esse resultado ele derruba facilmente o programa e as luzes se apagam. Porém, devido aos 2 acertos excedentes [4 (total de acertos) – 2 (margem) = 2] o mestre permite que o jogador controle as luzes do lugar. Por exemplo, o Hacker pode deixar as luzes apagadas onde os seus companheiros estão e acendendo intermitentemente (apagando e acendendo brevemente as luzes como distração) as lâmpadas onde os atacantes estão, no lado mais distante da loja.

No turno de combate seguinte, o Hacker pode participar ativamente do combate ou pode continuar ajudando a equipe com as suas habilidades únicas. Talvez ele pudesse ligar a máquina de fazer gelo e deixasse o lugar escorregadio, causando mais distrações, ou talvez ele acionasse o microondas após um de seus companheiros ter colocado explosivos caseiros dentro, aumentando a potência e explodindo logo após um dos ter passado por ele. O único limite é a imaginação dos jogadores!

TABELAS

SEQÜÊNCIA DO TURNO DE COMBATE

1. Role a iniciativa
Comece a primeira rodada de iniciativa
As personagens agem da maior iniciativa rolada para a menor.
2. Comece a fase de ação
A. Declare as ações: Cada personagem pode realizar 1 ação complexa ou 2 ações simples durante a sua fase de ação. Cada personagem também pode realizar uma ação livre durante a sua fase de ação ou em qualquer fase posterior no turno de combate.
B. Resolva as ações
3. Declare e resolva as ações das demais personagens
4. Comece a próxima rodada
Personagens com mais de uma rodada de iniciativa devem agir novamente. Repita este ciclo até que não existam personagens com rodadas pendentes.
5. Comece um novo turno de combate

FEITIÇARIA ATRAVÉS DOS NÚMEROS

PASSO 1 – Escolha um feitiço.

PASSO 2 – Escolha a força (limitada ao atributo magia do Feiticeiro).

PASSO 3 – Escolha um alvo dentro da linha de visão do Feiticeiro.

PASSO 4 – Role Magia + Feitiçaria.

PASSO 5 – Determine o resultado (veja a descrição do feitiço).

PASSO 6 – Determine os resultados sustentados (-2 de modificador para sustentação de feitiços).

MODIFICADORES DE VISIBILIDADE

| MODIFICADOR | NORMAL | VISÃO NOTURNA | TERMOGRÁFICA | ULTRASOM |
|--|--------|---------------|--------------|----------|
| Escurecimento total | -6 | -6 | -3 | -3 |
| Luz Parcial | -2 | 0 | -2 | -1 |
| Ofuscamento | -1 | -1 | -1 | 0 |
| Névoa/Chuva/Fumaça /Neblina leve | -2 | -1 | 0 | -1 |
| Névoa/Chuva/ Fumaça/ Neblina densa | -4 | -2 | -2 | -2 |
| Fumaça térmica | -4 | -2 | -6 | -2 |

TABELA DE MODIFICADORES PARA O COMBATE A DISTÂNCIA

| SITUAÇÃO | MODIFICADOR DA PILHA DE DADOS |
|-------------------------------------|---|
| Atacante correndo | -2 |
| Atacante em combate corpo a corpo | -3 |
| Atacante em veículo em movimento | -3 |
| Alvo possui cobertura parcial | -2 |
| Alvo possui boa cobertura | -4 |
| Alvo escondido (tiro às cegas) | -6 |
| Atacante disparando com cobertura | -1 |
| Atacante ferido | modificador de ferimento (pág 29) |
| Atacante usando mira a laser | +1 |
| Atacante usando arma neuroconectada | +2* |
| Atacante usando mira telescópica | elimina modificadores de distância |
| Atacante usando uma segunda arma | divide a pilha de dados |
| Alvos múltiplos | -2 por alvo adicional na mesma fase de ação |
| Visibilidade prejudicada | veja a tabela de visibilidade |

*Repare que os modificadores para mira a laser e arma neuroconectada não são cumulativos.

TABELA DE MODIFICADORES DE COMBATE CORPO-A-CORPO

| SITUAÇÃO | MODIFICADOR DA PILHA DE DADOS |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| Amigos envolvidos no combate | +1 por amigo (máximo de +4) |
| Personagem ferida | - modificador de ferimento (pág. 29) |
| Personagem possui alcance maior | +1 por ponto de alcance |
| Personagem atacando alvos múltiplos | divida a pilha de dados |
| Personagem está em terreno elevado | +2 |
| Oponente está deitado | +3 |
| Atacante em carga | +2 |
| Visibilidade prejudicada | veja a tabela de visibilidade |
| Tentando apenas contato físico | +2 |

TABELA DE DIFICULDADES

| DIFICULDADE | MARGEM |
|-------------|--------|
| Fácil | 1 |
| Normal | 2 |
| Difícil | 3 |
| Extrema | 4 |

MARGENS PARA TESTES DE PERCEPÇÃO

| ITEM/EVENTO É | MARGEM |
|----------------------------|--------|
| Óbvio/Grande/Barulhento | 1 |
| Normal | 2 |
| Obscuro/Pequeno/Abafado | 3 |
| Escondido/Micro/Silencioso | 4 |

MODIFICADORES PARA TESTES DE PERCEPÇÃO

| SITUAÇÃO | MODIFICADOR DA PILHA DE DADOS |
|---|-------------------------------|
| Personagem está distraída | -2 |
| Personagem está procurando ou tentando escutar algo | +3 |
| Objeto/Som não está nas proximidades | -2 |
| Objeto/Som está distante | -3 |
| Objeto/Som está sendo mantido longe de alguma forma | -2 |
| Interferência de outro som/ cheiro/objeto | -2 |
| Personagem possui ampliações cibernéticas ativas | +nível |
| Personagem usando realidade virtual | -6 |

TABELA DE MODIFICADORES DE DEFESA

| SITUAÇÃO | MODIFICADOR DA PILHA DE DADOS |
|---|--------------------------------------|
| Defensor não está ciente do ataque | nenhuma defesa possível |
| Defensor ferido | - modificador de ferimento (pág. 29) |
| Defensor dentro de um veículo em movimento | +3 |
| Personagem se defendeu de ataque anterior desde sua última ação | -1 por defesa adicional |
| Defensor está deitado | -2 |
| Defensor correndo * | +2 |
| Defensor envolvido em combate corpo-a-corpo | -3 |

**Apenas para ataques à distância*

PERSONAGENS

CAÇADOR DE RECOMPENSAS

Paracriatura violenta à solta? Assassino foragido à espreita? A filha rebelde fugiu novamente com um punk? O caçador de recompensas é a pessoa indicada para o serviço. O perseguidor perfeito, vive pela emoção da caçada – colocar suas habilidades à prova e usar seus brinquedos customizados contra os instintos de criminosos ou criaturas perigosas é o que lhe garante um bom humor pela manhã. Ele irá caçar presas de todos os tipos – com duas pernas ou quatro patas – desde que o pagamento seja bom. Ele irá atrás de suas presas até que as traga de volta, vivas, mortas ou como suvenires. Fique tranqüilo, o Caçador de Recompensas sempre encontra seu alvo.

“Veja bem, eu não ligo para o que eles mostram nos trideos – não sou daquele jeito. Glamour? Fama? Nada. Desde que minha conta bancária não esteja zerada, fico feliz.”

| | |
|------------------|-------|
| CORPO | 8 |
| AGILIDADE | 3 |
| REAÇÃO | 3 (5) |
| FORÇA | 8 |
| CARISMA | 2 |
| INTELIGÊNCIA | 3 |
| LÓGICA | 3 |
| FORÇA DE VONTADE | 4 |

| |
|---------------------------|
| Iniciativa 6 (8) |
| Rodada(s) de iniciativa 1 |
| Metatipo: Troll |
| Habilidades do metatipo: |
| +1 no alcance |
| +1 de armadura natural |

Habilidades Ativas

[Os números entre colchetes são as pilhas de dados finais, habilidade + atributo]

Escalada 2 [10], Atletismo 2 [5], Corrida 2 [10], Armas Brancas 1 [4], Bastões 2 [5], Esquiva 2 [7], Primeiros Socorros 3 [6], Armas de Fogo (coronhas não rebatíveis) 3 [6], Percepção 2 [5], Sobrevivência 2 [6], Rastreamento 3 [6], Combate Desarmado 5 [8].

Equipamento e Estilo de Vida

Bastão extensível [habilidade Bastões; Alcance: 1; Dano: 5F; PA: 0]

Facas de sobrevivência na selva (2) [habilidade Armas Brancas; Alcance: 0; Dano: (5)F; PA: -1]

Luvas de choque (2) [habilidade Combate Desarmado; Alcance: 0; Dano: 5A; PA: -1]

Mossberg AM CMDT (com Smartlink e 10 pentes com munição flechette) [habilidade Armas de Fogo (coronhas não rebatíveis); Dano: 9F; PA: +2; Alcances: 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Rugger 100 com bipé, mira telescópica e 10 pentes de munição comum [habilidade Armas de Fogo (coronhas não rebatíveis); Dano: 7F; PA: -1; Alcances: 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Casaco com forro [Balística/Impacto: 6/4]; Binóculos com visão noturna; Repressores de aço plástico (4); Algemas (2); Convênio médico DocWagon [Se o caçador de recompensas ativar o sinalizador ou cair inconsciente, uma equipe DocWagon chegará ao local em até 10 minutos para levá-lo a um hospital/clínica].

Conhecimentos e Idiomas

Antídotos 2, Trídeos policiais 3, Pontos de encontro de Criminosos 3, Procedimentos da Lone Star 4, Parazoologia 2, Sioux (nativo), Inglês 3

Qualidades

Empatual Animal, Cura rápida, Resistência a toxinas e patógenos, Antisocial, Registrado Legalmente/Fichado

Implantes

[Os efeitos de jogo dos implantes são pré-calculados com base nos atributos da personagem, estando indicados caso contrário]

Olhos cibernéticos [Nível 3; Compensador de ofuscamento, visão noturna, termográfica, sensor de ultrassom e Smartlink], Ouvidos cibernéticos [Nível 2; Ampliação de áudio (3), abafador, filtro seletivo de som (3)], Ampliadores de reação (2).

Contatos

Médico de Rua, Avião, Policial

HACKER

Não existem sistemas impenetráveis – apenas ninguém os invadiu ainda. O Hacker vê cada sistema como um desafio, cada arquivo criptografado como um convite para testar suas habilidades, programas e comunicadores customizados contra o que a Matriz tem a oferecer. Câmeras remotas, arquivos de dados, implantes e as armas dos adversários estão sujeitos à sua vontade, enquanto estiverem conectados à Matriz – e o que não está hoje em dia? O Hacker utiliza seus softwares customizados e hardwares topo de linha para manipular o mundo eletrônico e a realidade ampliada, e quando as coisas realmente esquentarem ele pode mergulhar completamente dentro da realidade virtual, movendo-se na velocidade do pensamento através do sistema e facilitando o caminho para os seus companheiros de carne e osso.

“Preso em um porão? Sem chance – Eu sou grande e estou no comando, recolhendo informação e resolvendo problemas para a minha equipe, na linha de tiro, arriscando minha vida para manter a segurança de todos.”

| | |
|------------------|---|
| CORPO | 4 |
| AGILIDADE | 3 |
| REAÇÃO | 5 |
| FORÇA | 3 |
| CARISMA | 3 |
| INTELIGÊNCIA | 5 |
| LÓGICA | 4 |
| FORÇA DE VONTADE | 3 |

| |
|---------------------------|
| Iniciativa 10 |
| Rodada(s) de iniciativa 1 |
| Metatipo: Ork |
| Habilidades do metatipo: |
| Visão noturna (low light) |

Habilidades Ativas

[Os números entre colchetes são as pilhas de dados finais, habilidade + atributo]

Esquiva 2 [7], Hardware 4 [8], Falsificação 2 [6], Hacking 5 [9], Percepção 3 [8], Pistolas 2 [5]

Equipamento e Estilo de Vida

Luvas de Realidade Ampliada,

Blindavestês [Balística/Impacto: 6/4]

Leitor Biométrico

4 identidades (SINs) falsas

Hammerli 620S, com 10 pentes de munição normal [habilidade Pistolas; Dano: 4F; PA: 0; Alcances: 0 a 10 metros (Curto, -0), 10 a 40 metros (Longo, -2)]

Conhecimentos e Idiomas

Teoria da Conspiração 3, Procedimentos de segurança da Matriz corporativa 5, Salas de bate-papo da Matriz 3, Sistemas Operacionais 5, Esconderijos Seguros 3, Política do submundo 3, Inglês (nativo), Chinês 3, Japonês 2

Qualidades

Ás dos códigos, Memória Fotográfica, Antisocial

Implantes

Comunicador (Sony Imperador)

Programas

Ataque 5, Invasão 4

Contatos

Blogger, Avião, “Spider”

SAMURAI URBANO

Parte homem, parte máquina, perigoso por inteiro – às vezes é difícil dizer onde a carne do Samurai termina e suas melhorias cibernéticas começam. Resistente, forte, assustadoramente rápido e treinado nas táticas e artes de combate, ele é uma máquina super-eficiente de matar que pode lidar com praticamente qualquer situação com que se depare. Seja um ex-militar, ex-corporativo, ou ex-alguma coisa que não discutiremos, atualmente ele é um operativo freelancer das ruas que se orgulha de seu rigoroso senso de honra.

“Entregar o meu cliente? Melhor ser o dinheiro da minha aposentadoria, porque eu estarei vendendo a minha carreira.”

| | |
|------------------|-------|
| CORPO | 4 |
| AGILIDADE | 5 (7) |
| REAÇÃO | 4 (6) |
| FORÇA | 5 (7) |
| CARISMA | 2 |
| INTELIGÊNCIA | 3 |
| LÓGICA | 2 |
| FORÇA DE VONTADE | 3 |

| |
|-------------------------------|
| Iniciativa 7 (9) |
| Rodada(s) de iniciativa 1 (3) |
| Metatipo: Humano |
| Habilidades do metatipo: |

Habilidades Ativas

[Os números entre colchetes são as pilhas de dados finais, habilidade + atributo]

Armas automáticas 5 [12], Armas Brancas 4 [11], Escalada 3 [10], Esquiva 3 [9], Armamento Pesado 3 [10], Infiltração 2 [9], Negociação 2 [4], Pilotagem de veículos com rodas 1 [7], Pistolas 4 [11], Combate Desarmado 5 [12].

Equipamento e Estilo de Vida

Blindaveste [Balística/Impacto: 6/4]

Katana [habilidade Armas Brancas; Alcance: 1; Dano: 7F; PA: -1]

Faca de sobrevivência na selva [habilidade Armas Brancas; Alcance: 0; Dano: (5)F; PA: -1]

Ares Predator IV (2), com coldres camuflados e 10 pentes de munição explosiva [habilidade Pistolas; Dano: 5F; PA: -1; Alcances: 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Ingram Smartgun X, com 10 pentes com munição normal [habilidade Armas Automáticas; Dano: 5F; PA: 0; Alcances: 0-30 (C, -0), 31-80 (L, -2)]

Convênio médico DocWagon [Se o Samurai Urbano ativar o sinalizador ou cair inconsciente, uma equipe DocWagon chegará ao local em até 10 minutos para levá-lo a um hospital/clínica].

Suzuki Mirage [habilidade Pilotagem de veículos com rodas]

Implantes

[Os efeitos de jogo dos implantes são pré-calculados com base nos atributos da personagem, estando indicados caso contrário]

Reflexos Acelerados (Alfa) (2), Armadura Dérmica (Alfa) (2), Substituição Muscular (Alfa) (2), Olhos cibernéticos (nível 3; compensador de ofuscamento, visão noturna, lentes protetoras, smartlink e visão termográfica) [Os olhos cibernéticos cancelam todos os modificadores negativos para visão]

Conhecimentos e Idiomas

Design de Armas 3, Esconderijos seguros 4, Meditação Zen 3, Espanhol (nativo), Inglês 2, Japonês 2

Qualidades

Coragem, Grande tolerância à dor, Vício (mediano, estimulantes), Incompetente (Hacking)

Contatos

Avião, Médico de Rua

MAGO DE COMBATE

Não importa se você precisa que o estrago seja magicamente ou fisicamente servido, o Mago de Combate é a pessoa certa para o serviço. Você não o encontrará debruçado sobre tomos místicos em uma biblioteca ou refletindo a respeito do sentido da vida sob as estrelas – ele foi treinado para a ação, e estar bem no meio dela é o seu lugar preferido. Com um repertório de feitiços destrutivos que se comparam ao seu impressionante arsenal de artilharia e às suas formidáveis habilidades de combate, certamente ele possui as ferramentas certas para o trabalho. Dar suporte não é o ponto forte do Mago de Combate – ele não ficará escondido, esperando para curar seus companheiros ou manter feitiços de proteção ou furtividade – ele estará na dianteira, liderando a carga!

“Uma arma pode ficar sem munição e um mago pode ficar sem energia ... por isso eu trago os dois para o campo de batalha. É o meu seguro.”

| | |
|------------------|---|
| CORPO | 3 |
| AGILIDADE | 4 |
| REAÇÃO | 4 |
| FORÇA | 3 |
| CARISMA | 4 |
| INTELIGÊNCIA | 3 |
| LÓGICA | 4 |
| FORÇA DE VONTADE | 4 |
| MAGIA | 5 |

| |
|---------------------------|
| Iniciativa 8 |
| Rodada(s) de iniciativa 1 |
| Metatipo: Elfo |
| Habilidades do metatipo: |
| Visão noturna |

Habilidades Ativas

[Os números entre colchetes são as pilhas de dados finais, habilidade + atributo]

Armas Brancas 2 [6], Contrafeitiçaria 3 [8], Esquiva 3 [7], Etiqueta 2 [6], Percepção 2 [5], Pistolas 3 [7], Feitiçaria 5 [10].

Equipamento e Estilo de Vida

Casaco com forro [Balística/Impacto: 6/4]

Katana [habilidade Armas Brancas; Alcance: 1; Dano: 7F; PA: -1]

Yamaha Sakura Fubuki (com Smartlink e 20 pentes de munição normal) [habilidade Pistolas; Dano: 4F; PA: 0; Alcances: 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Comunicador Novatech Airware com sistema operacional Mangadyne Deva, óculos Magesight;

Emplastros estimulantes (4), Gravador de Sensorama.

Feitiços

Armadura [Tipo: F; Alcance: Linha de Visão; Duração: Sustentado; níveis de balística e impacto definidos de acordo com a quantidade de sucessos, cumulativo com armaduras vestidas]

Porrada [Tipo: F; Alcance: Linha de Visão; Dano: (igual aos sucessos) A; Duração: Instantâneo]

Aumentar iniciativa [Tipo: F; Alcance: Toque; Duração: Sustentado (aumento da iniciativa igual à quantidade de sucessos conseguidos)]

Raio [Tipo: F; Alcance: Linha de Visão; Dano: F; Duração: Instantâneo]

Bola de Mana [Tipo: M; Alcance: Linha de Visão (Área); Dano: (igual aos sucessos) F; Duração: Instantâneo]

Dardo de Mana [Tipo: M; Alcance: Linha de Visão; Dano: (igual aos sucessos) F; Duração: Instantâneo]

Conhecimentos e Idiomas

Táticas de segurança corporativa 2, Procedimentos da Lone Star 2, História da Magia 3, Pontos de encontro de Mercenários 2, Curiosidades do “Combate Urbano” 2, Inglês (nativo), Latim 3, Sperethiel (élfico) 4.

Qualidades

Mago, Alergia (mediana, luz do sol), Vício (mediano, sensorama), Sistema delicado.

Contatos

Avião, Talismão

AÇÕES DURANTE O COMBATE

AÇÕES LIVRES

Largar um objeto
Jogar-se no chão
Ejetar pente de arma neuroconectada
Gestos
Falar/Escrever uma frase
Correr
Contrafeitiçaria

AÇÕES SIMPLES

Alterar modo de tiro
Atirar com arma de fogo
Colocar um pente
Observar detalhes
Pegar ou colocar um objeto
Preparar arma
Ejetar pente
Corrida forçada
Levantar-se
Mirar
Arremessar arma

AÇÕES COMPLEXAS

Ataque desarmado/ com arma branca
Recarregar arma de fogo
Usar habilidade
Feitiçaria

GUERRA DE COMIDA 4.0

ATENÇÃO: APENAS O MESTRE DO JOGO DEVE LER AS PÁGINAS XX, XX, XX E XX!

E AÍ CAMARADAS?

As ruas de Seattle estão escuras e famintas, assim como nossos runners mortos de fome. Um planeamento inadequado os levou ao único estabelecimento 24 horas da cidade: Stuffer Shack. O paraíso das iguarias desidratadas. O aglomerado dos alimentos artificiais. Infelizmente para os nossos heróis absurdamente esfomeados, o Stuffer Shack está para se tornar palco de uma tentativa de assassinato.

Logo após as personagens terem se espalhado pelo lugar perseguindo seus matadores de fome preferidos através das prateleiras abarrotadas do Stuffer Shack, Brandeen entrará na loja com o seu filho chorão, Cody. No momento em que as personagens dos jogadores olham de relance para essa barulheira noturna, uma grande explosão vinda do estacionamento quebra as vidraças, demolindo a fachada do prédio. Brandeen e Cody são arremessados em um canto remoto da loja e soterrados por pacotes e prateleiras.

Os esquadrão de assassinos é composto por quatro homens: Crank e Stooby, ex-membros de gangue humanos que são os músculos da equipe; Fornis, um xamã anão; e Joeby, irmão mais novo de Stooby que serve como o hacker do esquadrão. Stooby é o líder desse grupo de coitados.

Logo atrás da explosão, Crank, Stooby e Fornis passam pela cratera que antes era a entrada do Stuffer Shack. Eles chutam prateleiras retorcidas e salgadinhos enquanto vistoriam a loja destruída a procura da mulher e seu filho. Joeby ficou estirado do lado de fora, no estacionamento, graças a uma porrada na cabeça desferida pelo seu irmão mais velho como recompensa por ter falhado no que deveria ser uma morte fácil, do tipo apertar um botão.

Crank e Stooby começam a cercar alguns dos clientes na seção dos congelados, ameaçando qualquer um que ficar no caminho. Fornis se move através dos escombros tentando achar Brandeen e Cody. A comunicação com o Stuffer Shack foi impossibilitada, em ambos os sentidos, e os dispositivos de segurança foram desligados, ou seja, a Lone Star vai demorar um pouco para chegar e impedir a ação dos assassinos.

A explosão demoliu uma parte considerável do Stuffer Shack, transformando a busca por Brandeen e Cody em um trabalho difícil e demorado. Os assassinos estão visivelmente nervosos, especialmente Stooby, e sua frustração e agressividade aumenta na mesma proporção em que eles demoram para encontrar seus alvos. Eles sentem que suas “carreiras” dependem do sucesso dessa primeira “missão”, e eles já estão à beira de um fracasso. O desespero deles aumenta a cada segundo assim como a coceira no dedo do gatilho. Os jogadores devem sentir como se a vida de suas personagens estivesse em risco, motivando-os a agirem contra os assassinos, mesmo que eles não tenham a clareza moral para defender Brandeen e seu filho.

Conte a eles!

Ela é uma grande equalizadora. Ela irá imobilizar um troll do tamanho de um carro tão facilmente quanto irá parar o menor dos anões ou o mais raquítico dos elfos. Ela não é uma arma, feitiço ou dracoforma – ela é a fome. Quando chega a hora de comer, você pensa apenas em encher o estômago antes que a fúria assassina tome conta. Mas o que significa o “Stuffer” no nome da loja? São os alimentos chamados de 'salgadinhos', 'junk food' ou 'munchies'. Eles provavelmente irão ter

o mesmo efeito em você do que a nutrisoja ou krill, apesar de todos aqueles avisos colocados pelo Conselho de Nutrição.

Quando aquela pontada aguda te acerta, existe apenas um lugar que você pode ir (principalmente quando ainda falta uma hora para o sol nascer) para achar esse tipo de rango. É o lugar que todos adoram odiar: Stuffer Shack.

Ganchos

Abuse do ambiente conhecido. Cada Stuffer Shack se parece exatamente como qualquer outro, ou seja, os runners provavelmente conseguiriam andar por entre as prateleiras de olhos fechados – sem dizer que gastaram tanto nuyen nesse lugar ao longo dos anos que poderiam muito bem serem acionistas. Eles nem precisam pensar no que pegar, eles sempre compram as mesmas coisas. Alguns momentos depois da entrada de Brandeen e da explosão acontecer, toda essa familiaridade com a loja some e o caos reina absoluto. Isso deve ser barulhento, chocante e um pouco desconcertante mesmo para runners experientes. Use os NPCs que estão na loja para ajudar na construção da ambientação, antes e depois da explosão.

Antes da explosão

Vern (o balconista da loja), olhos semi-cerrados, sonhando acordado olhando para o seu holo-zine; Verônica (a namorada) falando com sua voz irritante sobre um novo creme removedor de cabelos que Vern deveria usar em suas costas; Dustoo (o maníaco do sorvete) retirando a tampa, verificando se alguém está vendo, e passando o dedo no sorvete para prová-lo; Jake e Angie (os roqueiros) dando uns amassos entre as prateleiras enquanto ela camufla algumas latas de comida para gato em sua jaqueta.

Após a explosão

Vern está inconsciente atrás do balcão. Os choramingos de Verônica podem ser ouvidos em um canto remoto; Dustoo tenta desesperadamente se enfiar na “segurança” de um freezer; Angie, pendurada no Jake murmurando desesperadamente “Não me deixe morrer! Não me deixe morrer!”.

Atrás das Cenas

Stuffer Shack

O tempo em Seattle é normal para esta época do ano: horrível. As personagens chegaram ao Stuffer Shack enfrentando a chuva gelada para saciar suas panças famintas. Poças de água se formam no chão conforme eles andam entre as prateleiras iluminadas pelas lâmpadas fosforescentes, matando o tempo antes de se aventurarem novamente no frio da noite. Reforce o tempo ameaçador e o desejo por abrigo e calor, mesmo em um lugar tão desconfortável quanto o iluminado Stuffer Shack.

Enquanto os jogadores olham as ofertas homogêneas você pode ler alguns exemplos das mercadorias encontradas no mapa ou copia-lo e mostra-lo aos jogadores para que eles vejam por si mesmos. Encorage os jogadores a escolherem o que pretendem comprar. O mapa também mostra a localização das outras pessoas que se encontram na loja.

Guerra de Comida 4.0

Guerra de Comida 4.0 é uma aventura suja e rápida com apenas uma pitada de trama, desenvolvida para dar aos mestres e jogadores uma idéia de como as regras de Shadowrun funcionam. Não se preocupe muito e interpretar neste momento, se concentre em rolar os dados e ter um pouco de diversão sem compromisso.

Cada jogador deve escolher uma personagem pronta. Os adversários são assassinos novatos, apenas um passo acima dos capangas normais, com alguns toques de magia e matriz adicionados para manter as coisas interessantes.

Cavando mais a fundo

Se as personagens interrogarem algum dos assassinos, a história por trás do assassinato virá a tona:

Mel Cozi, um Vice Presidente Sênior da mini-corporação “Alliance Designs”, teve problemas com mulheres. Sua amante, Brandeen Mettlinger, deu a luz a um bebê seis meses atrás. Desde então, ela vem extorquindo dinheiro, ameaçando revelar o filho ilegítimo para a esposa do Mel caso os pagamentos parem de chegar. Para neutralizar o seu “problema”, Mel contratou um esquadrão da morte amador. Em uma demonstração clássica do ditado “a qualidade depende do preço que você paga por ela”, um dos assassinos viu-se preso a dilemas morais e hesitou alguns segundos antes de detonar o carro, tempo suficiente para que Brandeen e seu filho entrassem no Stuffer Shack.

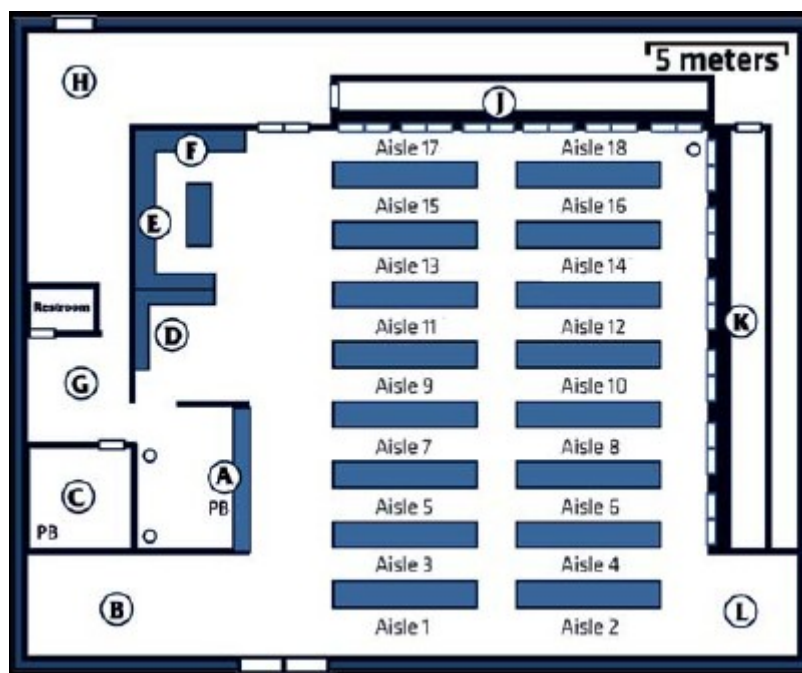
Quando as personagens chegarem ao Stuffer Shack, leia o texto abaixo em voz alta:

Grandes veios de neon e luzes fluorescentes sugam as cores do lugar, fazendo com que tudo ao seu redor se transforme em um cinza uniforme e monótono, indicando que vocês chegaram ao lar do álcool sintético, do café de soja, dos sim-chips pornô, dos cartões comemorativos 3D Holohayo, dos fluidos pneumáticos para a sua moto, bugigangas baratas simulando fetiches para os pretendentes a mago, cereais matinais de soja, e uma linha inteira de salgadinhos totalmente ausente de valores nutricionais ou sociais que possam redimí-los. Esse é o nosso bom e velho *Stuffer Shack*, lar de um odor irreconhecível (e que você provavelmente quer que continue assim) e milhares de nuyens de comidas corrosivas de estômagos. Como um benefício adicional, ela está aberta 24 horas por dia, 7 dias por semana, 365 dias por ano (o famoso 24-7-365).

O atendente está folhenado um holo-fanzine enquanto sua namorada, que está sentada em um banquinho próximo ao balcão, balbucia sem parar sobre o seu dia totalmente vazio. Um jovem casal vestindo a idumentária roqueira completa está comprando comida para gatos. Um homem franzino e nervoso inspeciona desesperadamente os potes de sorvete, como se a sua própria vida dependesse disso.

Em outras palavras, tudo normal para um *Stuffer Shack*, mesmo às 4 horas da madrugada.

Mapa do Stuffer Shack



Existem quatro câmeras na loja. Duas acima do balcão, uma direcionada para o cliente e a caixa-registradora (área A), enquanto a outra registra a porta da frente. Uma terceira monitora a parte de trás da loja, na esquina entre as áreas J e K. A quarta câmera esquadrinha o estacionamento. Todas foram hackeadas por Joeby, e desligadas.

Seção 01 – Filtros de ar, testes de radiação, purificadores de água, produtos Detoxi tm (“Limpe seu OXIgênio... use DETOXI tm) entre outros produtos ambientais e anti-poluição para a casa.

Seção 02 – Acessórios para carros e motos.

Seção 03 – Sabão, detergente, spray contra insetos, veneno para baratas, ratoeira, armadilha para ratos gigantes entre outros.

Seção 04 – Ferramentas pequenas, acessórios para casa, tintas e sprays.

Seção 05 – À esquerda estão sabonetes, desodorantes, absorventes, papéis higiênicos e borrifadores, para uso doméstico ou industrial.

Seção 06 – Kits de primeiros socorros, junto com um grande aviso “Não espere te acertarem...tenha kits médicos em estoque!”. Também existem remédios, vitaminas e outros produtos farmacêuticos.

Seção 07 – Comida para animais de estimação e acessórios.

Seção 08 – Eletrodomésticos de pequeno porte (cafeteiras, microondas, torradeiras, entre outros).

Seção 09 – À esquerda estão simchips e discos tanto de áudio quanto de vídeo, para compra ou locação, em um mostruário trancado. No meio da prateleira um monitor anuncia o chip de simsense mais recente “A Bela e suas Feras”.

À direita estão os petiscos para acompanharem os vídeos – nozes de soja, pipocas instantâneas, refrigerantes e bebidas de caixinha, além de um expositor com lanches individuais embalados para viagem.

Seção 10 – os produtos plásticos descartáveis “Use e descarte”, como roupas, toalhas de mesa, contêineres, utensílios e guarda-chuvas.

Seção 11 – assados, como por exemplo bolos, rosquinhas, croissants e guloseimas. O expositor dos bolos energéticos de nutrisoja tm que o “Sr. Nick” está montando localiza-se de frente para a área E.

Seção 12 – ingredientes para o café da manhã, como por exemplo QuaseOvos, Bacon de soja e cereias prontos para comer (incluindo as bombas de açúcar de alto impacto em três sabores populares, vermelho, verde e púrpura).

Seção 13 – café de soja, chás, Koko (substituto do chocolate) e vitaminas.

Seção 14 – À esquerda temos a culinária Aztex-mex, variando de leve “frutinha” até o bem picante “fusão nuclear”. A maioria dos produtos possui em suas embalagens a pirâmide asteca, logo da Aztechnology.

À direita, temos alimentos orgânicos saudáveis garantidos, importados diretamente de várias nações nativo-americanas e vinhos élficos de Tir Tairngire. Os produtos são caros. Os perecíveis estão localizados nas áreas K e J.

Seção 15 – À direita, batata frita, molhos, biscoitos, bolachas recheadas, achocolatados prontos para beber e bombas de morango.

À esquerda, doces e outros “alimentos” mega-morte-por-carboidratos como Boostergum, SucroZoom e Womp-snappers.

Seção 16 – À direita, massas de soja, molho de tomate, macarrão instantâneo e os produtos “Sopa-no-copo”.

À esquerda estão sopas e ensopados, ambos em embalagens prontas para aquecer e servir ou desidratados.

Seção 17 – À direita estão os pratos de frutas e vegetais embalados em plástico e tratados com raios gama para retardar o apodrecimento. Os pacotes contém pequenos pedaços de plástico radioativo.

Seção 18 – Farinha, nutrisoja pura ou com diversos sabores, proteínas vegetais texturizadas, destro e levo-ácúcares e adoçantes.

Área A: O balcão do caixa. No lado de dentro, onde Vern está trabalhando, existe um leitor de código de barras, um terminal de caixa, um leitor de bastão de crédito, uma escopeta e vários monitores.

Área B: O favorito de todos, os jogos de fliperama simsense estão localizados aqui. Existem quatro jogos diferentes: “O pequeno mutante ninja Vik Garoto Cibernético 3”, “Esquadrão da morte de ninjas orbitais 5”, “O novíssimo duelo de rua ninja de motos de corrida” e “Briga mágica de rua ninja 8”. Por apenas 1(nuyen) por minuto de jogo – apenas insira seu bastão de crédito e conecte os “trodos” (eletrodos).

Área C: O escritório do gerente. Nele está localizado um segundo “Botão de Pânico”™, e o gravador para as câmeras de segurança.

Área D: Um mostruário de eletrônicos pessoais baratos, computadores pessoais, tocadores de CD e chip, leitores de dados e reprodutores portáteis de simsense.

Área E: Uma fileira de máquinas automáticas que servem líquidos e substâncias viscosas, como Shmoozies, Snorkels, Shakes, Fizzygo e café de soja estão localizadas aqui. Também são encontradas as adoráveis gororobas de soja do Ludivenko, com opção de dupla camada.

Área F: O microondas “Cozinhe você mesmo”, a vitrine rotativa de pizza, o dispensador de carne sintética para cachorro quente e a grelha automática para hambúrguer de soja estão localizados aqui. A mesa localizada nessa região oferece pratos, copos, guardanapos, facas e garfos plásticos.

Área G: A sala de descanso dos funcionários, onde temos um relógio, banheiros, armários, um sofá e algumas cadeiras.

Área H: O estoque da loja. Existe uma porta nesta sala que leva a um beco atrás da loja.

Área J: As comidas congeladas estão estocadas aqui. A comida de microondas está mais próxima da área F; o restante são “lanches caseiros e refeições entregues durante a noite”, além de refrigerante de soja, suco sintético e leite de soja.

Área K: Alimentos congelados de todos os tipos, com os congelados mais recentes próximos das seções 1 e 2.

Área L: Esta área contém uma frágil, amarelada e empoeirada estante contendo livros e revistas impressas. Também tem dois Faxes de Notícias e uma Holocopiadora.

Quem está do lado de dentro

Os NPCs no Stuffer Shack e suas localizações dentro da loja aparecem abaixo. Qualquer equipamento específico ou habilidades estão especificadas nas descrições das personagens não jogadoras.

Ocupantes da loja

Vern é o caixa, um perdedor completo. Após a explosão ele foi arremessado de encontro ao expositor de cigarros e nocauteado. A escopeta Remington 990, com oito tiros [Dano: 7F; PA: -1; Alcance 0-10 (C,0), 10-40 (L,-2)] que estava embaixo do balcão foi lançada no chão, a alguns passos de Verônica.

Verônica é a namorada anã, caseira e roliça do Vern. Está agachada atrás de uma estante de holozine quebrada choramingando silenciosamente o tempo todo. Ela fará qualquer coisa que os assassinos mandarem com o mínimo de atenção. Verônica não usará a escopeta, mas poderá ser convencida a jogá-la para alguma personagem se ela acreditar que ela está lá para ajudá-la.

Dustoo Gorse é um apreciador da tecnologia sem nenhum atrativo que está fazendo compras para a sua esposa mandona e controladora. Ele está procurando desesperadamente por um sorvete sabor picles quando acontece a explosão, tentando ficar quieto durante toda a confusão. Suas tentativas de se esconder no freezer podem providenciar alguns momentos cômicos.

Jack e Angie Scatman estão na seção 7 comprando comida para gato. Eles são falsos roqueiros. Jack está vestido de couro sintético branco da cabeça aos pés, calça bem agarrada ao corpo, camisa de couro sem mangas e por cima um colete com franjas. Ele também está usando kilos de bijuteria OuroFalso TM penduradas em seu pescoço. Angie está vestindo um macacão de couro preto, bem justo ao corpo, com aproximadamente 42 zippers funcionais costurados nele e uns oito metros de corrente enrolados em seu tronco e membros. Jack tem uma Colt America L36 [Habilidade com pistolas 1; Dano: 4F; PA: 0; Alcance: 0-10 (C,0), 10-40 (L,-2)] escondida na sua boca de couro branca. Ele não usará a sua arma a menos que a maré esteja virando a favor dos ocupantes da loja, nesse momento sua coragem emergirá e ele se juntará às personagens contra os assassinos de aluguel.

Brandeen é uma jovem elfa relativamente atraente que aparenta estar acordada por duas semanas seguidas. Cody, seu filho com o nosso velho conhecido Mel Cozi, é um berrador incansável. No entanto, felizmente para ambos, a explosão e o trauma por ser arremessado através da loja pelo impacto finalmente o manteve quieto...pelo menos por um tempo. Eles estão enterrados embaixo de pacotes e prateleiras que os mantém fora de vista. Levará 5 turnos de combate para que Brandeen se recupere do choque inicial, mas ela se manterá em silêncio e imóvel, imaginando que seja melhor permanecer escondida do que gritar por socorro. Ela suspeita fortemente que seja o alvo deste ataque. Se alguma das personagens tropeçar nela e tentar ajuda-la, ela assumirá automaticamente que ela está ali para pega-la e irá resistir se a personagem não convence-la a confiar nela. Levará de 3 a 4 minutos para que os assassinos de aluguel a encontrem então, se os runners não reagirem dentro desse tempo, ela e Cody serão notícia velha.

Assassinos de Aluguel

Stooby e Crank são os músculos desta operação. Originalmente membros de gangues de rua, eles se vestem de acordo – muitas tatuagens, correntes e couro sintético. Eles entram na loja tumultuando, chutando prateleiras e destroços tentando localizar Brandeen e Cody. Conforme vão encontrando os

frequentadores do lugar, eles agitam as armas em suas caras e ordenam que vão para a seção dos congelados. Stooby é particularmente feio, nada de cicatrizes ou deformidades... apenas feio de doer! Eles irão atirar e ameaçar bastante - “Quem não obedecê vai morrê!”

Joeby é um assassino com consciência. Ele não se convenceu a acionar a bomba colocada no carro, por isso seu irmão Stooby o nocauteou com um soco na cabeça, arrancou o detonador de suas mãos, e acionou a bomba... claro que tarde demais. Joeby irá acordar após 10 turnos de combate e irá entrar cambaleando pelos escombros. Mesmo sendo maltratado por seu irmão, ele irá ajudar Stooby se achar que a vida dele está em risco. Joeby pode não ser bom de briga, mas suas habilidades de hacking podem dificultar a vida das personagens – ativando os chuveiros contra incêndio, apagando as luzes, etc.

Fornis não está bem certo de como se envolveu nessa situação, mas os assassinos de aluguel queriam ter um pouco de magia na retaguarda, então, através de um amigo do amigo de um cara que conhecia o outro cara, Fornis recebeu uma ligação do Stooby e aceitou o trabalho, considerando como sendo dinheiro fácil. Na verdade, ele até se desculpará de vez em quando para as pessoas que encontrar dizendo que eles não desejam ferir nenhum inocente. Porém, uma vez que ele encontre resistência e sinta que sua vida corre perigo, ele se tornará extremamente hostil e até mesmo vulgar uma vez que comece a lançar feitiços.

Fazendo barulho!

Assim que as personagens entrarem no Stuffer Shack, pergunte aos jogadores para onde elas estão indo. Uma vez que elas encontrem as seções, Brandeen entra na loja. Dustoo abre e fecha as portas do freezer freneticamente, examinando os potes de sorvete com uma atenção insana. Vern boceja de tédio enquanto Verônica fala sem parar, lichando as unhas de seus dedos roliços.

Após Brandeen dar alguns passos dentro da loja, uma explosão vem do estacionamento, formando um buraco na frente da loja. Vidro quebrado, fumaça, alguns focos de incêndio isolados. Das quatro seções próximas à entrada, três são demolidas. Vern está nocauteado no mostruário de cigarros e o balcão está em pedaços. Verônica foi arremessada de encontro ao chão, longe do balcão, e começa a choramingar. Dustoo, completamente desesperado, está tentando se arrastar pelas prateleiras do freezer em busca de segurança. Qualquer personagem dentro de um raio de 4,5 metros do impacto é arremessada ao chão e enterrada sob uma pilha de produtos e entulho.

Neste momento, os jogadores devem rolar a iniciativa.

Hackeando o Stuffer Shack

A pessoa jogando com o Hacker pode precisar de algumas dicas antes que ela possa tirar proveito das habilidades radicais na Realidade Ampliada. Aqui são apresentadas algumas idéias legais do que o Hacker pode fazer para tumultuar o Stuffer Shack! Se for preciso, dê algumas dicas para que os jogadores descubram seus verdadeiros potenciais.

1. Tome o controle do robô faxineiro e o movimente pela loja, trombando com as pessoas ou bloqueando seus caminhos.
2. Roube um carro próximo e dirija remotamente.
3. Destrave os mostruários da loja, como por exemplo os kits de primeiros-socorros da seção 6 ou os simchips da seção 9.
4. Ativar remotamente o sistema de alarme através do Botão de Pânico.
5. Destrave as portas dos fundos da seção H.
6. Ajuste as máquinas da seção E para derramarem café de soja, shmoozies, etc. por todo o chão! Pise e escorregue cara!

Após Brandeen entrar na loja, leio o trecho a seguir:

Vocês olham enquanto uma elfa relativamente bonita entra na loja, carregando seu filho no colo. Vocês, assim como os outros clientes do Stuffer Shack, lançam olhares de reprovação para o rebento barulhento que acaba por levar embora os resquícios do estupor de sábado de manhã. De repente, uma explosão violenta surge do estacionamento espalhando vidro e salgadinhos por toda a loja. A parede não resiste e desaba parcialmente, as lâmpadas fluorescentes conseguem se manter precariamente penduradas, lançando faíscas conforme balançam.

Após alguns momentos de um silêncio perturbador, duas figuras grandes passam pelo buraco onde antes ficava a entrada da loja, armas na mão, rostos tensos. O mais feio dos dois grita: “Ninguém se machuca se todo mundo ficá de boca fechada e fora do caminho. Agora falem onde tá a mulher com o fedelho e todo mundo vai vivê para vê o sol nascê”.

ESTATÍSTICAS

| STOOBY | | |
|------------------|-------|--|
| CORPO | 4 | HABILIDADES: Intimidação 3 [5], Pistolas 3 [8], Porretes 3 [8], Esquiva 1 [5], Combate Desarmado 2 [7] |
| AGILIDADE | 5 | |
| REAÇÃO | 4 | |
| FORÇA | 4 (6) | EQUIPAMENTO: Ares Predator IV [Dano: 5F; PA: -1; Alcance: 0-10 (C,0), 10-40 (L, -2)]; 5 pentes de munição (15 balas por pente); Jaqueta reforçada (Balística/Impacto: 8/6) |
| CARISMA | 2 | |
| INTELIGÊNCIA | 3 | |
| LÓGICA | 3 | CIBERNÉTICOS: Braço direito (F + 2) |
| FORÇA DE VONTADE | 4 | |

| CRANK | | |
|------------------|-------|---|
| CORPO | 5 | HABILIDADES: Intimidação 3 [5], Armas automáticas 2 [5], Armas brancas 3 [6], Esquiva 1 [4], Combate Desarmado 3 [6] |
| AGILIDADE | 3 | |
| REAÇÃO | 3 | |
| FORÇA | 5 (6) | EQUIPAMENTO: AK-97 [Dano: 5F, PA: 0, Alcance: 0-10 (C, 0), 10-40 (L, -2)]; 5 pentes de munição (30 balas por pente); Colete reforçado (Balística/Impacto: 6/4) |
| CARISMA | 2 | |
| INTELIGÊNCIA | 2 | |
| LÓGICA | 2 | CIBERNÉTICOS: --- |
| FORÇA DE VONTADE | 3 | |

| JOEBY | | |
|------------------|---|---|
| CORPO | 3 | HABILIDADES: Pistolas 2 [5], Hacking 4 [8], Esquiva 2 [7], Combate desarmado 2 [6], Percepção 3 [7] |
| AGILIDADE | 4 | |
| REAÇÃO | 5 | |
| FORÇA | 3 | EQUIPAMENTO: Ares Predator IV [Dano: 5F; PA: -1; Alcance: 0-10 (C,0), 10-40 (L, -2)]; 5 pentes de munição (15 balas por pente); Colete reforçado (Balística/Impacto: 6/4) |
| CARISMA | 3 | |
| INTELIGÊNCIA | 4 | |
| LÓGICA | 4 | PROGRAMAS: Ataque 4, Invasão 4 |
| FORÇA DE VONTADE | 4 | |

| FOMIS | | |
|------------------|---|--|
| CORPO | 3 | HABILIDADES: Pistolas 2 [5], Percepção 3 [7], Feitiçaria 3 [7], Contrafeitiçaria 2 [6] |
| AGILIDADE | 3 | |
| REAÇÃO | 3 | |
| FORÇA | 3 | EQUIPAMENTO: Pistola leve Flechetti Security 600 [Dano: 4F; PA: 0; Alcance: 0-10 (C,0), 10-40 (L, -2)]; 5 pentes de munição (30 balas por pente) |
| CARISMA | 3 | |
| INTELIGÊNCIA | 3 | |
| LÓGICA | 5 | FEITIÇOS: * ver lista abaixo |
| FORÇA DE VONTADE | 5 | |
| MAGIA | 4 | |

*Lista de feitiços

Armadura

[Tipo: F; Alcance: LdV; Duração: Sustentado; tanto proteção balística quanto de impacto igual aos acertos conseguidos, cumulativos com as armaduras vestidas]

Confusão

[Tipo: M; Alcance: LdV; Duração: Sustentado; modificador de -1 na pilha do alvo para cada acerto conseguido]

Camada de gelo

[Tipo: F; Alcance: LdV (Área); Duração: Instantâneo; para atravessar o gelo é necessário um teste de Agilidade + Reação, margem de sucessos igual aos acertos para evitar a queda]

Dardo de mana

[Tipo: M; Alcance: LdV; Duração: Instantâneo; Dano: (quantidade de acertos) F]

VARRENDO O SUPERMERCADO

Um supermercado é um campo de batalha dinâmico. Coisas quebram. Líquidos derramam. Substâncias coloridas espirram por todo o lugar. Sempre que alguém disparar uma arma de fogo, role 1D6 e consulte a tabela Briga de Comida para saber o que aconteceu e quais serão os efeitos disso na briga. Se os disparos forem feitos no modo semi-automático, acrescente +1 na primeira rolagem. Depois role 2D6 para determinar a aparência da explosão. Quando uma das personagens for baleada, deixe-a rolar para saber o resultado na tabela Briga de Comida.

Os resultados das rolagens são cumulativos durante todo o tempo. Resumindo, se o alvo tirar um 4-5 em uma rolagem ele terá um modificador de -1 em sua pilha de dados. Mais tarde, se ele for azarado e passar por uma área com uma rolagem que resultou em 2-3, ele terá um modificador de -2 em sua pilha de dados até que consiga sair de lá, quando o modificador retornará para -1.

HORA DA LIMPEZA

Pelo fato de os Shadowrunners serem normalmente mais profissionais do que esse punhado de assassinos amadores, a equipe dos personagens deve terminar vitoriosa. Os distintivos devem estar a caminho do lugar para averiguar o distúrbio e as personagens não exatamente ansiosas para encontra-los e explicar porque estão armadas daquele jeito. A polícia cria uma ficha permanente (“Qual é mesmo o seu SIN, cidadão?”), o que significa que vai ter muita iluminação pelo lugar para aqueles que preferem as sombras.

Se Vern ainda estiver vivo ao fim da briga ele estará em pânico, tão alterado pelo estado da loja e pelo seu futuro na carreira que nem perceberá qualquer pilhagem ou corpos sem vida nas proximidades. Se a sua namorada Verônica também sobreviveu, ela imediatamente irá contar os detalhes do acontecido para o seu namorado em estado de choque, ou para qualquer pessoa que lhe dê atenção.

A loja está tão bagunçada que qualquer item encontrado no chão e que não tenha sido destruído pode ser roubado. Nada muito valioso estará disponível para ser levado dessa maneira.

Contornando os erros

Shadowrun pode ser um jogo mortal; Se você achar que as personagens dos jogadores possam ser massacradas, considere uma das opções a seguir para mante-los vivos. Você pode fazer com que os assassinos parem de atirar em qualquer personagem que parece desacordada e fora do caminho. Os assassinos de aluguel irão se dividir após terem liquidado Brandeen e Cody, ou se eles escutarem as sirenes ao longe, se aproximando da cena do crime.

Lembre-se que o Caçador de Recompensas e o Samurai Urbano possuem contratos da DocWagon, o que lhes garante o envio de médicos quando eles acionarem o dispositivo localizador ou se caírem inconscientes.

Tabela Guerra de Comida

| VALOR DA ROLAGEM | RESULTADO |
|------------------|--|
| 1 | Nada é quebrado |
| 2-3 | Gosma é atirada por todo o alvo e qualquer um a 2 metros dele. Personagens e NPCs na área afetada sofrem o modificador de -1 na pilha de dados. |
| 4-5 | Tanta gosma é arremessada em cima do alvo que seu rosto e braços são completamente cobertos. Ele irá ter um modificador de -1 na pilha de dados para todas as suas ações como resultado de sua visibilidade prejudicada. |
| 6 | Pirotecnia! Como se não bastasse todas as coisas explodiram em cima da personagem(ns) alvo e de qualquer um por perto, o estrago irá causar efeitos secundários: latas irão cair em cima dela(s), luminárias em curto soltando faíscas nas personagens, reações químicas – deixe a sua criatividade livre. A personagem deve rolar Esquiva + Reação para resistir aos 3A de dano desses efeitos. |

Role 2D6 para cada coluna, então some os resultados e descreva a confusão!

| RESULTADO | COR | CONSISTÊNCIA | TIPO |
|-----------|---------------|------------------|----------|
| 2 | Preto | Grande pedaço | Líquido |
| 3 | Azul | Gaseificado | Carne |
| 4 | Verde | Pequenos pedaços | Metal |
| 5 | Laranja | Fedido | Plástico |
| 6 | Cor de Rosa | Macio | Em pó |
| 7 | Roxo | Esponjoso | Vegetal |
| 8 | Vermelho | Pegajoso | Líquido |
| 9 | Branco | Borbulhante | Carne |
| 10 | Amarelo | Melado | Metal |
| 11 | Transparente | Espesso | Plástico |
| 12 | Multicolorido | Escolha dois | Em pó |