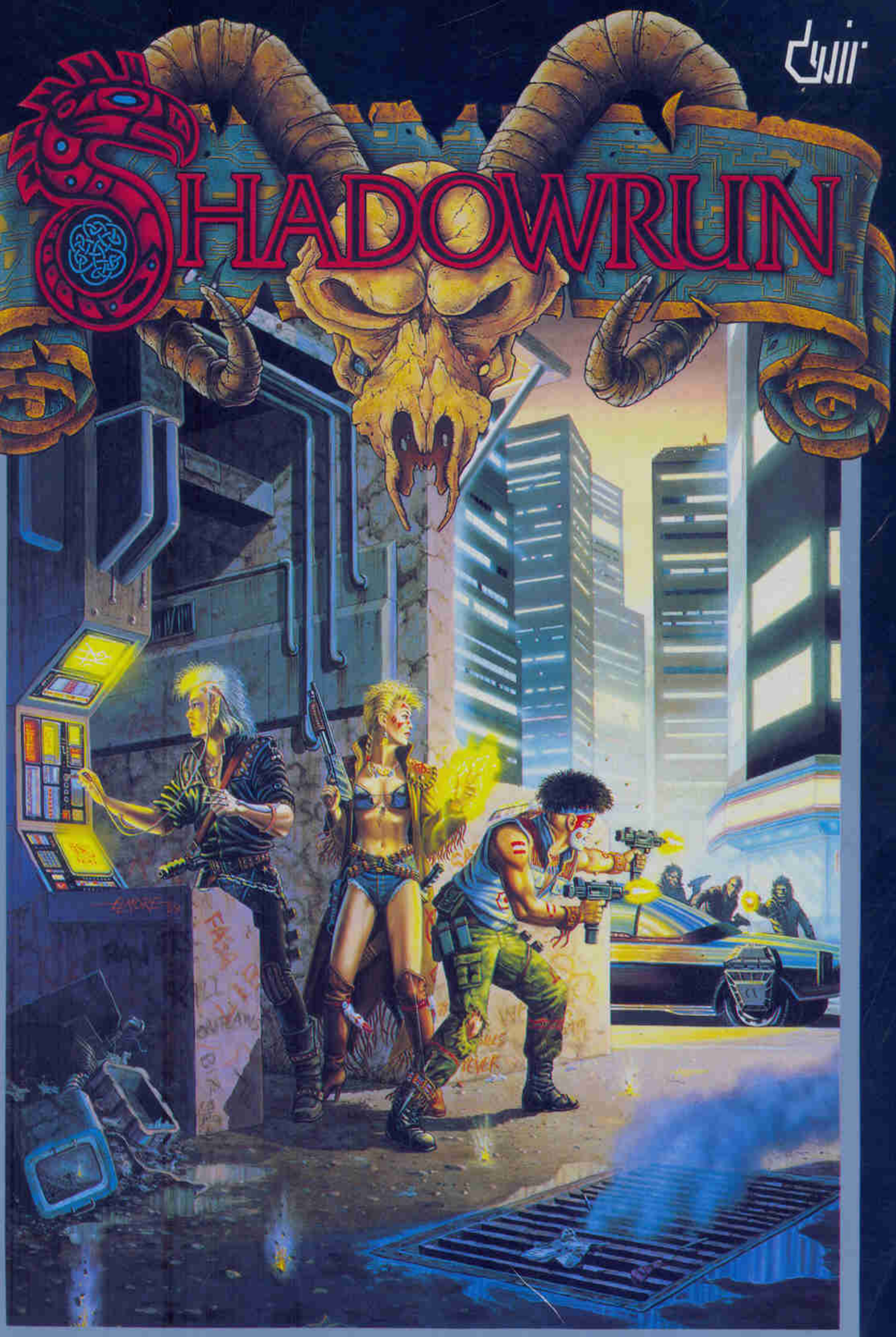
SHADOWRUN



S·E·G·U·N·D·A E·D·I·Ç·Ã·O

SHADOWRUN

S·E·G·U·N·D·A E·D·I·Ç·Ã·O

Tradução de **Sylvio Gonçalves**

EDIOURO

SUMÁRIO

Bem-vindo às sombras 7
O ano é 2053 8

O mundo de Shadowrun 10
O que é um RPG? 10
Começando 10

PLUS ÇA CHANGE 12
por Paul Hume

FOI ASSIM... 20
Ascensão das megaempresas 20
A corrida dos recursos 22
A águia solitária 22
Apontam-se os culpados 22
Adversidades 23
O sexto mundo 23
A dança 23
A questão indígena 24
O tratado de Denver 24
Mutação 25
O alvorecer da magia 26
O craque de 29 27
Os superpoderes 28
A febre da independência 28
Mais violência 29

CONCEITOS DE JOGO 10
Jogando os dados 20
Fracasso ou sucesso automático 32
Testes de sucesso 32
Pilhas de dados 32
Modificadores 32
Termos de jogo 32
Personagens 32
Concentrações e especializações 33
Magia 33
Matriz 33

META-HUMANIDADE 34
Anão 36
Elfo 36
Humano 37
Ork 37
Troll 38

CRIANDO UM PERSONAGEM 40
Informação de personagem 40
Raça 40
Atributos 42
Habilidades 43
Bioeletrônicos 43
Feitiços 43
Equipamentos 43
Extras 43
Construindo um personagem 44
Determinando prioridades 44
Completando o personagem 47
Criando uma personalidade 47
Ficha de registro do personagem 48

HABILIDADES 66
Níveis de habilidades 66
Testes de sucesso 66
Considerando o tempo 68
O mapa de habilidades 68
Concentrações e especializações 70
Categorias de habilidade 70
Habilidades de ação 70
Habilidades de construção e reparo 73
Habilidades de conhecimento 73
Habilidades de idiomas 74
Idiomas especiais 74
Habilidades especiais 74

COMBATE 76
Usando estas regras 76
Seqüência de turno de combate 78
Iniciativa 79
Ações múltiplas 79
Empates de iniciativa 79
Adiando ações (opcional) 80
Ações 81
Ações livres 81
Ações simples 81
Ações complexas 82
Movimento 83
Caminhando 83
Correndo 83
Interceptação 83
Pilhas de dados 84
Pilha de combate 84
Pilha de controle 85
Pilha de pirataria 85
Pilha de magia 85
Combatendo criaturas 85
Iniciativa 85
Ações 85
Pilhas de dados 86

SUMÁRIO

Níveis de ameaça das criaturas 86
Habilidades de combate 86
Surpresa 86
Combate à distância 87
Resolvendo combate a distância 87
Número-alvo base 87
Modificadores de posição do alvo 88
Armas de fogo 92
Modo tiro simples 92
Modo rajada curta 92
Modo rajada contínua 92
Tiros perdidos (opcional) 93
Munição 93
Recarregando armas de fogo 95
Espingardas e escopetas 95
Armas de lançamento 96
Granadas 96
Barreiras 98
Lança-mísseis 99
Combate corporal 100
Resolvendo combate corporal 100
Armas de combate corporal 100
Armas de choque 103
Veículos de combate 104
Valores de veículos 104
Fusocontrolador de veículos 104
Terreno 105
Combate em veículos 105
Veículos, armas e magia 108
Dano de veículo 109
Dano e cura 110
Tipos de ferimentos 110
Códigos de dano 110
Aplicando dano 111
Níveis de condição 112
Curando 112
Primeiros socorros 115
Magos e danos 115

MAGIA

A tradição Xamanista 118
Totens 119
Personificando o xamã 123
O abrigo espiritual 123
Espíritos da natureza 123
Aptidões do xamã 123
A tradição hermética 123
Bibliotecas herméticas 124
O círculo hermético 124
Iniciados 124
Iniciados mágicos 124
Iniciados Xamanistas 124
Iniciados somáticos 125
Iniciados somáticos e magia 126
Feitiçaria 127
Tipos de feitiços 127
Feitiços de combates 127
Componentes do feitiço 128
Combinando feitiços 129
Alvos múltiplos 129
Lançando feitiços 129
Notando lançamento de feitiços 132
Dados de defesa contra feitiços 132
Aprendendo um novo feitiço 132
Uso restrito de feitiços 133
Feitiçaria ritual 133
Elo material 135
Equipes de ritual 135
Lançando feitiços em um ritual de feitiçaria 135
Focos 137
Disponibilidade 137
Associando-se a um foco 137
Usando um foco 137
Focos de feitiços 137
Focos espirituais 137
Focos de poder 138
Travas de feitiços 138
Focos de arma 138
Atacando através de um foco 139
Conjurando 139
Invocando os espíritos da natureza 139
Invocando elementais 140
Formas espirituais 142
Combate envolvendo espíritos 143
Duelos de controle 143
Banimento 143
Espaço astral 145
Percepção astral 145
Viagem astral 146
Combate astral 147
Fuga astral 149
Rastreamento astral 149
Feitiços e espaço astral 149
Catálogo de feitiços 151
Feitiços de combate 151
Feitiços de detecção 152
Feitiços de saúde 154
Feitiços de ilusão 155
Feitiços de manipulação 156

A MATRIZ

Acessando a Matriz 162
Vendo a Matriz 162
Entrando na Matriz 162
Tempo e movimento, na Matriz 162
Alô, telefonista? 163
Níveis de segurança 165
Auxílio à lista 165
Saindo da Matriz 165
Geografia da Matriz 166
Nós 166
Operações no sistema 168
Alertas 168
A oposição 168
Mapeando sistemas 168
Mapeando as telas de telecomunicações 169
TLT Particulares 169
Contramedidas eletrônicas de intrusão, (Gelo) 169

GELO branco 169
GELO cinza 170
GELO negro 171
Neuroterminais 172
Programa principal de controle da persona 172
Coesão 172
Memória ativa 172
Memória de armazenamento 172
Velocidade de carregamento 172
Velocidade de I/O (input/output) 173
Especificações dos neuroterminais 173
Opções de neuroterminais 173
Usando neuroterminais 173
Programando o neuroterminal 174
Programas de persona 174
Programas utilitários 174
Utilitários de combate 175
Utilitários de defesa 175
Utilitários sensoriais 175
Utilitários de máscara 176
Intrusão 177
Movimento na Matriz 177
Percepção na Matriz 177
Tartarugas na Matriz 177
Combate na Matriz 177
Iniciativa na Matriz 177
Ações na Matriz 177
Combate na Matriz 177
Persona contra Persona 179
Danificando o alvo 179
Evitando combate 179

NOS BASTIDORES
Situações de risco 173
Usando habilidades sociais 180
Racismo e carisma 180
Usando habilidades de construção e reparo 182
Habilidade operação de veículo 183
Usando habilidades de conhecimento 183
Usando habilidades de linguagem 184
Carregando equipamentos 185
Percepção 185
Doenças e toxinas 186
Non-player characters (NPC's) 187
Níveis de ameaça 187
Ações do NPC 187
Passando para um receptador 188
Achando um receptador 188
O saque 188
O encontro 188
Estilos de vida dos ricos e dos desafortunados 189
Luxo 189
Alto 189
Médio 189
Baixo 189
Toca 189
Ruas 189
Hospitalizado 189
Mantendo os pagamentos em dia 189
Comprando um estilo de vida 190
Carma 190
Carma bom 190
Pilha de carma 190
Carma de equipe 190
Geração rápida de sistemas na Matriz 192
Determine o nível de segurança base 192
Planejando arquitetura do sistema 192
Estabeleça classificações de segurança 192
Instale os GELO 193
Instale valores de dados 193
Mortalidade do jogo 194
Agindo nas sombras 195
A morte em Shadowrun 195
Criando uma aventura 196
Ganhando carma 199
Reputação 199

CONTATOS
Buscando informações 200

CRIATURAS
Os poderes dos despertados 214
Acidente 214
Alienação 216
Controle de animais 216
Aderência 217
Cumpulsão 217
Ocultamento 217
Confusão 217
Projeção elétrica 217
Tragar 217
Atributos físicos ampliados 217
Sentidos ampliados 217
Extrair essência 217
Medo 218
Aura de chamas 218
Projeção de chamas 218
Guarda 218
Couraça fortificada 218
Imunidade ao envelhecimento 218
Imunidade a armas normais 218
Imunidade a agentes patogênicos 218
Imunidade a venenos 218
Infecção 218
Influência 218
Proteção mágica 219
Manifestação 219
Forma de névoa 219
Movimento 219
Hálito nocivo 219
Toque (ou uivo) paralisante 219
Pestilência 219
Olhar petrificante 219
Psicocinese 219
Regeneração 219
Busca 219
Veneno 219
Fraqueza dos seres despertados 220

Alergia 220
Perda de essência 220
Redução dos sentidos 220
Vulnerabilidade 220
Equipamentos bioeletrônicos para criaturas 220
Alguns seres despertados 221
Banshee 221
Cão-demônio 221
Basilisco 221
Cocatriz 222
Dracomorfos 222
Espíritos elementais 224
Fulminão 224
Fantasmas 224
Carniçais 225
Grifo 226
Harpia 226
Kraken 227
Florestal 227
Tritão 227
Naga 228
Espíritos da natureza 228
Fênix 229
Pé-grande 230
Metamorfo 230
Trovejão 231
Unicórnio 231
Vampiro 231
Wendigo 231
Estatísticas das criaturas 232

EQUIPAMENTO 236
Armas pessoais 236
Armas de arremesso 238
Armas de fogo 238
Pistolas 238
Submetralhadoras (SM) 238
Rifles 239
Armas Taser 239
Armas pesadas 239
Acessórios para armas de fogo 240
Munição 241
Explosivos 241
Armadura 242
Reconhecimento e segurança 242
Ampliadores de visão 242
Comunicações 242
Medidas de vigilância 243
Contramedidas de vigilância 243
Dispositivos de segurança 243
Equipamento de sobrevivência 244
Equipamento de trabalho 244
Estilo de vida 244
Entretenimento 244
Eletrônica 245
Materiais bioeletrônicos 246
Cefalotrônicos 246
Corpotrônicos 246
Neuroterminais e programas 249
Biotecnologia 249
Emplastros adesivos 250
Equipamento mágico 250
Veículos 251
Terrestres 251
Hovercraft 251
Barcos 251
Aeronaves 252
Veículos secretos e militares 252
Jatos 253
Telegulados 253
Armas de veículos 253
Equipamentos para fusores 253

O NOROESTE AMERICANO EM 2053 266
Tratado de Denver 266
Terras tribais 268
Tir Tairngire 268
Outros vizinhos 268
Condição de Seattle 269
Tribos 269
Salish 269
Sinsearach 269
Makah 269
Crows das Cascades 269
Orks das Cascades 269

SEATTLE 270
Chegando a Seattle 270
Governo 272
A guarda do metroplexo Seattle 272
Informações aos visitantes 273
Assistência médica 273
Amparo legal 273
Rede de dados pública 273
Serviços de emergência 273
Dando uma volta por Seattle 273
Entretenimento e mídia 273
Pontos de interesse 274
Propriedades tribais 274
Propriedades empresariais 275
Seattle nas sombras 275

NOTAS DOS CRIADORES 276

ATUALIZAÇÃO DOS LIVROS DE REFERÊNCIA 277
Catálogo do samurai urbano 277
Tabela de equipamento 278
O Grimoire 282
Animais paranormais da América do Norte 282
Características das criaturas 282
London sourcebook 282
Realidades virtuais 282
Código de segurança mínima 283
Livro secreto dos fusores 283
Shadowbeat 283
Shadowtech 283
Atualizando aventuras 283

Índice 289

CRÉDITOS

SHADOWRUN SEGUNDA EDIÇÃO

Título do original em inglês:
Shadowrun
Copyright © 1992 FASA Corporation.
SHADOWRUN e MATRIX são marcas registradas de FASA Corporation.
Não é permitido o uso sem autorização.
[ISBN original: 1-55560-196-0]
Arte da Capa
Larry Elmore
Design da capa
Joel Biske
Jeff Laubenstein
Shadowrun logotipo
Jeff Laubenstein, Jim Nelson e Dana Knutson
Ilustrações
Cores
Jeff Laubenstein, Joel Biske, Jim Nelson e Janet Aulisio
Preto e branco
Jeff Laubenstein, Joel Biske, Jim Nelson, Dana Knutson, Janet Aulisio, Tim Bradstreet, Mike Nielsen, Earl Geier, Dan Smith, Steve Venters e Duane Loose.
Mapas e diagramas
Joel Biske
Layout
Tara Gallagher

© da tradução, Ediouro S.A., 1995

Artefinal da capa
Sérgio Carlos Monequi

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73. A reprodução, sejam quais forem os meios, de qualquer parte deste livro, é ilegal e configura uma apropriação indébita de direitos intelectuais e patrimoniais.

CIP-Brasil. Catalogação-na-fonte
Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ.

Weisman, Jordan
W455s Shadowrun / Jordan Weisman, Bob Charrette, Tom Dowd; tradução da/2. ed. americana revista/de Sylvio Gonçalves. — Rio de Janeiro: Ediouro, 1995.

Tradução de: Shadowrun
"Livro-jogo"
ISBN 85-00-12541-1

1. Literatura juvenil. I. Charrette, Robert N. II. Dowd, Tom. III. Gonçalves, Sylvio. IV. Título
CDD – 808.899282
94-0728 CDU – 087.5

Escaneado por Bruno.
Diagramação do PDF por Arnaldo Ferrão.

Este material é apenas um brinde concebido gratuitamente pelas comunidades Drakóntinos – Equipe de Tradução e Shadowrun - Traduções, portanto não é autorizada sua comercialização ou reprodução indevida.

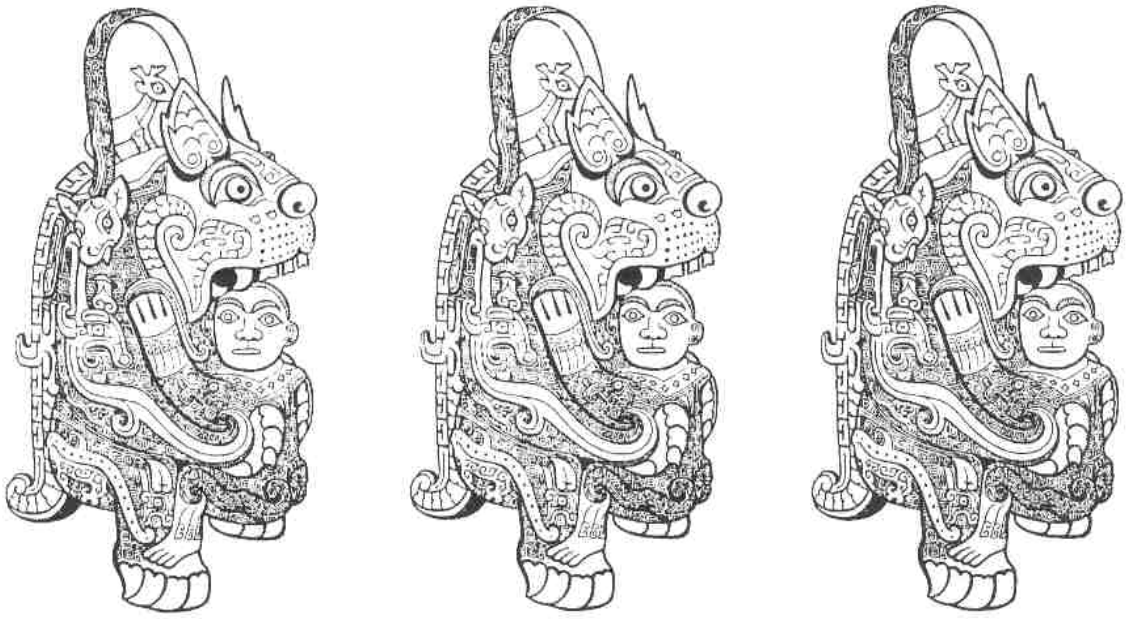
http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=30873845
http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32396447

BEM-VINDO ÀS SOMBRAS

"Quer agir nas sombras? Escuta cara: aprenda tudo que puder, que ignorância mata mais rápido que bola de fogo."
— Ess El El, Xamã Cobra

Shadowrun — Segunda edição (SRII) é uma revisão das regras originais de **Shadowrun**, publicadas em 1989. Usando diversas sugestões de jogadores e *mestres de jogo*, **SRII** foi revisado e reescrito para aumentar a clareza das regras e dinamizar as sessões de jogo. Os jogadores e *mestres de jogo* familiarizados com as regras da primeira edição perceberão que a alma do jogo permanece inalterada e que as modificações respeitaram a lógica interna do sistema.

As regras de **SRII** contêm novos elementos, alguns esclarecendo material já existente, outros revisando e expandindo as regras e informações publicadas em livros de referência como **O Grimoire, Realidades Virtuais, O Livro Secreto do Fusor, ShadowTech**, e outros. Esses acréscimos refletem o trabalho contínuo de planejamento e desenvolvimento do sistema. A seção **Atualização dos livros de referência** oferece comentários e alterações de regras relativas a cada um dos livros de referência publicados como suplementos para **Shadowrun**. A seção sintoniza as informações contidas nos livros de referência com as regras de **SRII**. Atenção: **SRII** *não* torna obsoletos outros produtos de **Shadowrun.**



CAPÍTULO 1

O ANO É 2053

"Fique ligado. Acerte no alvo. Poupe munição. E nunca — jamais! — rompa um trato com um dragão."
— Provérbio das ruas.

O mundo mudou. Alguns dizem que Despertou.

Devido a uma anomalia no fluxo das energias místicas, a magia retornou ao mundo. Elfos, anões, orks e trolls despiram seus disfarces humanos, assumindo suas verdadeiras formas. Os animais selvagens também mudaram, tornando-se criaturas de mitos e lendas. A sociedade moderna persiste em sobreviver, tentando introduzir os recursos da magia num mundo tecnológico.

As décadas que se seguiram ao Despertar foram anos de tumulto, pânico e caos, como se os Quatro Cavaleiros do Apocalipse cavalgassem pela Terra. As culturas primitivas, que jamais perderam o contato com seu passado místico, começaram a usar magia contra as grandes nações que as haviam dominado por tantos anos. A vasta rede mundial de telecomunicações sucumbiu ao ataque de um misterioso vírus de computador. Foram disparados mísseis nucleares que jamais explodiram. Dragões elevaram-se aos ares. Nações foram devastadas por epidemias e fome. Tornaram-se comuns confrontos entre raças recém-Despertadas e o que restou da humanidade. Todas as autoridades centrais caíram e o mundo começou a ser sugado por um redemoinho de destruição.

Mas o homem e seus semelhantes são animais de sangue quente. Da devastação e da anarquia, a ordem lentamente emergiu. A cibertecnologia erradicou os últimos vestígios do vírus de computador e substituiu a velha rede mundial de telecomunicações por aquilo que se denominou a Matriz. Formaram-se novas nações-estados de ameríndios, elfos, orks e anões. Metroplexos, vastas cidades-estados, ocuparam a paisagem. Os governos centrais foram substituídos por megaempresas que forjaram as suas próprias leis. As pessoas que aceitaram sua soberania foram protegidas. Os proscritos, dissidentes e rebeldes foram explorados e maltratados, dando continuidade à relação que existe entre os fortes e os fracos desde o início dos tempos.

SUCK CHEESE SHARK FACE
TIM ©'92 BRAD-STREET

A tecnologia também alterou as pessoas. Não mais apenas de carne e osso, muitos recorreram aos aprimoramentos artificiais da bioeletrônica para se tornarem mais que humanos. Mais forte, esperto e rápido: assim é o humano de hoje.

No mundo de 2053, os metroplexos são monstros que projetam longas sombras. É entre as brechas dos gigantescos prédios das empresas que os shadowrunners fazem seu lar. Quando as megaempresas querem um serviço feito, mas não se atrevem a sujar as mãos, é de um shadowrunner que precisam, e recorrem aos mais gabaritados para executar a missão. Embora a existência de um shadowrunner não seja registrada em nenhum banco de dados governamental ou empresarial, a demanda para seus serviços é alta. Pode ser uma tecnauta na Matriz, deslizando como um sussurro através das representações gráficas dos bancos de dados das megaempresas, furtando a única coisa realmente valiosa — informação. Ou talvez seja um samurai urbano, executor de aluguel, cujas habilidades de combate e reflexos fazem dele o supremo predador das ruas. Ou talvez ele ou ela seja um mágico, detentor de um dom antigo, a capacidade de manejar e moldar as energias mágicas que agora cercam a Terra.

E esse é exatamente o tipo de poder de fogo que será preciso se você for contratado para fazer um **shadowrun**...

O MUNDO DE SHADOWRUN

O mundo de **Shadowrun**, conhecido pelos habitantes da nova era como o Sexto Mundo, é uma região de mágica e supertecnologia, cenário de perigo e mistério, labirinto de sentimentos nobres e contradições. Aqueles que atuam nele vivem na corda bamba, à sombra da aventura.

Bem-vindo.

Shadowrun é um *roleplaying game* planejado para de dois a oito jogadores. Entretanto, ao contrário da maioria dos jogos semelhantes, sua conclusão é livre, e não possui limite de tempo, número específico de sessões de jogo ou objetivo único cujo alcance finda o jogo. Também ao contrário da maioria dos jogos, não há vencedor ou perdedores. O objetivo é divertir-se com o exercício da imaginação. Quando isto acontece, todos vencem.

Para aqueles que possuem experiência em RPG, algumas das coisas que falaremos a seguir serão familiares. Esses leitores poderão pular para o capítulo **Conceitos de Jogo**, pág. 30, ou para **Foi assim**... e esmiuçar a história e o ambiente do mundo de **Shadowrun**.

Para quem está tendo seu primeiro contato com RPG, segue-se uma introdução. Ela poderá não responder a todas as perguntas ou mesmo esclarecer muita coisa, afinal RPG é algo que é mais facilmente aprendido com jogadores de maior experiência do que num livro. Portanto, absorva o máximo que puder; depois, procure outros que já estejam familiarizados com **Shadowrun**, de forma a poder aprender com eles, jogando.

O QUE É UM RPG?

Uma boa pergunta, e nada fácil de responder. Todo mundo já leu um livro ou viu um filme onde o personagem principal faz alguma coisa que o leitor, ou o espectador, considera tão *errado* que gostaria de poder gritar para avisá-lo. Mas não importa se o leitor ou o espectador irá gritar ou não, porque não fará diferença. Não importa o que digamos, o personagem agirá de acordo com a exigência do roteiro; somos apenas caronas em sua aventura.

A situação num *roleplaying* é muito diferente. Num *roleplaying* (ou "jogo de personificação de papéis"), os jogadores controlam os atos dos personagens e suas reações ao roteiro. Se não é da vontade do jogador que o personagem passe por uma porta, ele não passará. Se o jogador pensa que o personagem é capaz de argumentar para sair de uma situação difícil, sem precisar recorrer à sua pistola de confiança, então o personagem argumenta. O roteiro, ou trama, de um *roleplaying* é flexível, sempre mudando com base nas decisões que os jogadores fazem enquanto personagens.

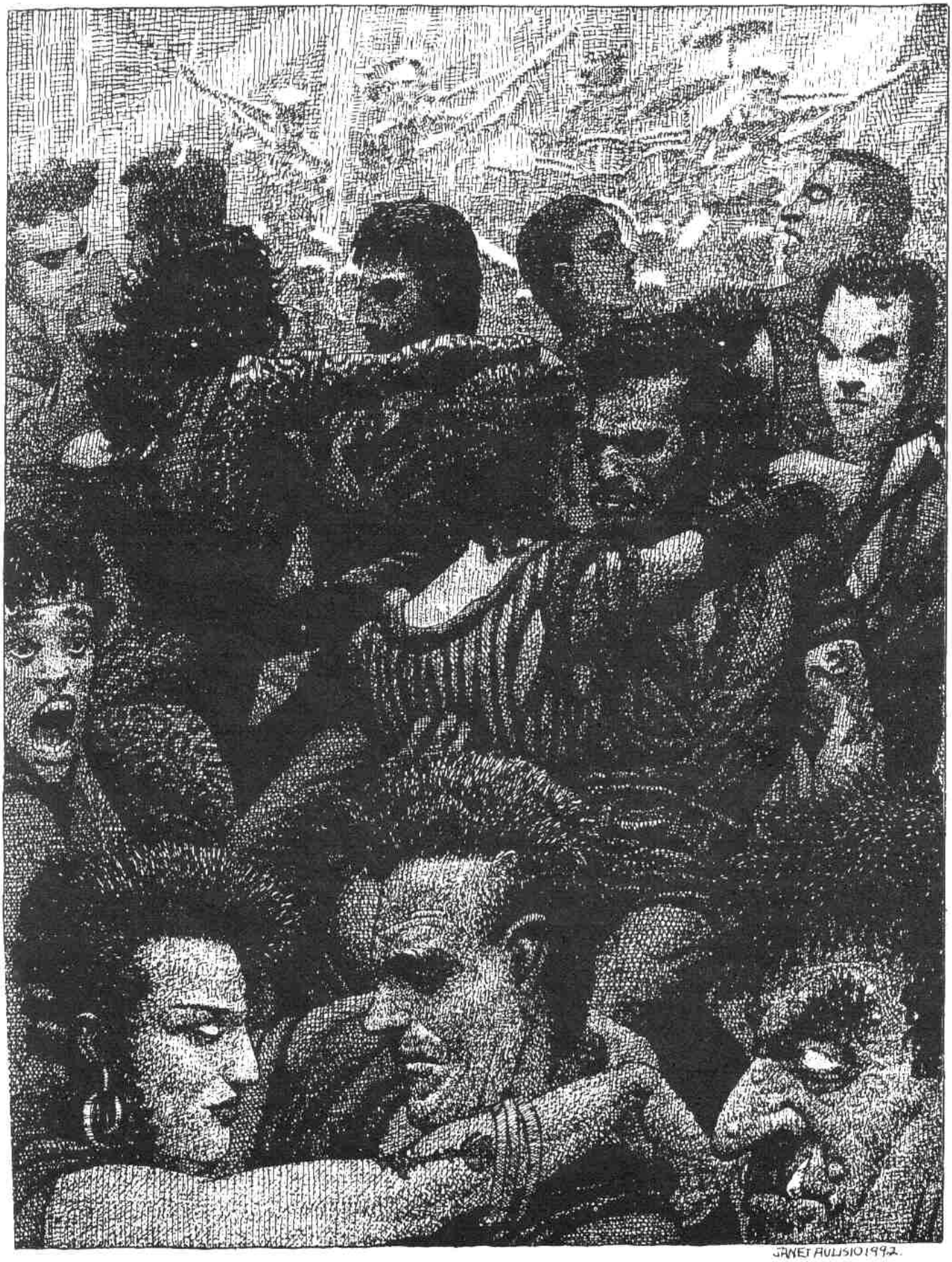
A pessoa no controle da história é chamada de mestre de jogo. Sua função é definir o que acontece e em que momento, descrever eventos à medida que ocorrem para que os jogadores possam reagir (como personagens) a eles e avaliar tentativas de ações que tenham por base o sistema do jogo. O mestre do jogo descreve o mundo como os personagens o vêem, funcionando como seus olhos, ouvidos e outros sentidos. Dirigir um jogo não é tarefa fácil, mas a emoção de criar uma aventura que envolva os outros jogadores — teste tanto para as habilidades dos jogadores quanto para as habilidades dos personagens no mundo do jogo — e que capture a imaginação dos jogadores, faz valer a pena. A FASA publica suplementos de jogo e aventuras para auxiliar esse processo, mas os bons mestres de jogo sempre adaptam o universo do jogo ao seu próprio estilo.

As histórias (aventuras) proporcionam o roteiro, um delineamento geral para o que deve acontecer em determinados momentos em reação a outros eventos. A história não é mais concreta do que isso até os jogadores participarem. A partir desse momento, a aventura se torna uma história tão envolvente e dramática quanto aquele filme incrível que você viu semana passada, ou o livro fantástico que o deixou acordado até a última página. Sob alguns aspectos é até melhor, porque *você* ajudou a criá-lo.

COMEÇANDO

Esse foi o conceito básico. Seguem-se conceitos específicos, divididos em seções, cobrindo cada aspecto do jogo. O conto de abertura, **Plus Ça Change**, proporciona uma amostra da atmosfera, linguagem e estilo de **Shadowrun**. O capítulo seguinte fala como surgiu o mundo de **Shadowrun**. As regras de como jogar começam em **Conceitos do Jogo**, na página 30.

Seja bem-vindo ao Sexto Mundo, meu chapa. Vai ser uma tremenda viagem.


JANET AULISIO 1992.

CAPÍTULO 2

PLUS ÇA CHANGE

"Shadowrun s. Qualquer movimento, ação ou série de movimentos ou ações praticadas com a intenção de executar planos ilegais ou semilegais."

— WorldWatch WordWatch, edição revisada, 2050

Algumas coisas mudam, outras não. Veja a interurbs, por exemplo: por fora, Seattle parece mudar sempre. Mas não se deixe enganar, cara. Atrás desse monte de vidro e concreto tudo permanece igual.

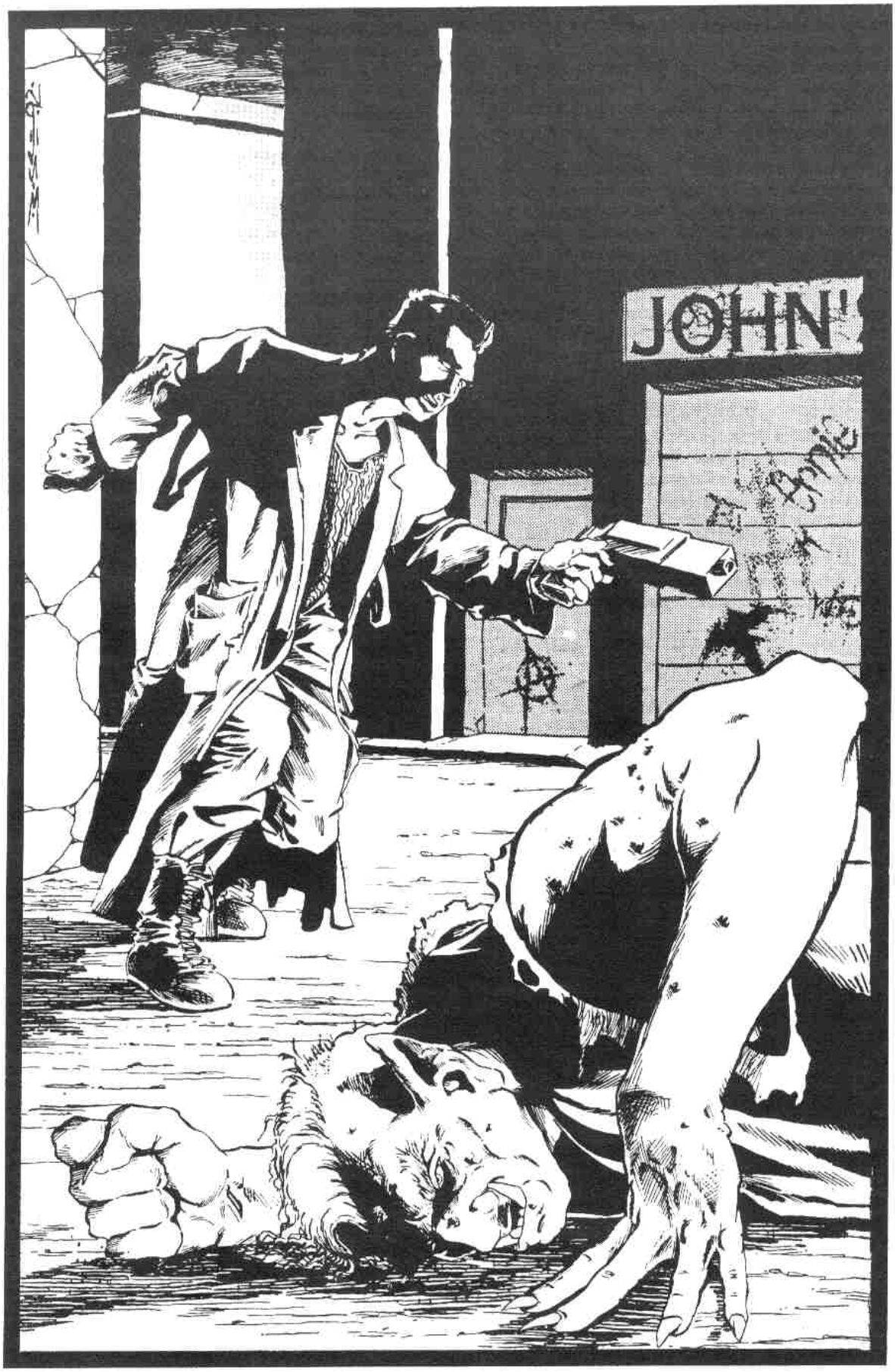
A interurbs parece uma coisa viva. Viva e faminta. Não importa quanta comida e combustível chegue pelo porto e pela rodovia, ou quanta informação verta pela Matriz, Seattle simplesmente engole tudo, e depois arreganha as mandíbulas e grita, pedindo mais.

As pessoas também são engolidas. Talvez não as que chegam de avião ou zepelim, aquela turma com neoienes para queimar e boas relações para mantê-las em segurança. É das outras que estou falando. Numa cidade com tantos caçadores, a carne das ruas está sempre em demanda. Como na Estação da King Street, onde a velha cidade e o sangue novo se misturam.

À sombra da Arquisede Renraku, linhas de trem e ônibus trazem carne nova para a interurbs. É em busca de seus sonhos, ou talvez fugindo de pesadelos, que vêm conhecer a vida na cidade, da qual ouviram falar através do Sound. É a rapaziada lá das terras dos americanos nativos; desertores da UNECAM ou do Estado Livre da Califórnia, e até mesmo elfos, rebelando-se contra a vida movida a chips de fantasia de Tim Tairngire. Todos pensam que Seattle é uma terra onde a magia está viva em cada esquina e as pessoas dançam nas sombras.

Muitos deles descobrem que outras coisas vivem nas sombras.

Naquele dia procurava por um rosto familiar na multidão de King Street. Um rosto bonito, emoldurado em cabelos loiros, com uns dezenove anos e um jeito prepotente que me agradava. Eu tinha no meu computador de bolso uma holo que lhe dava um nome: Sheila Serpa, ex-moradora de um encrave empresarial de São Francisco, filha de um casal de executivos classe média-para-alta. Parece que ela disse onde a mamãe e o papai podiam enfiar seu estilo de vida empresarial e se mandou da cidade dos bacanas. Quando foram interrogados pelos tiras, os amigos da garota disseram que ela


JOHN

tinha vindo para Seattle. Foi assim que um dos Mr. Johnsons da Mitsuhama anunciou que precisava de *runners* que conhecessem as sombras de Seattle.

Achar a garota foi moleza. O analisador de imagens em meu olho direito confirmou-lhe a identidade. O problema foi que mais alguém a localizou ao mesmo tempo. Achei que era um aliciador procurando otários. Talvez um cafetão querendo expandir seu negócio ou, quem sabe, um recrutador para alguma coisa pior. Alguns lugares têm uma alta rotatividade de empregados, mas o benefício da morte é o único seguro-desemprego que os ex-funcionários recebem. Este aliciador era um magricela vestido com um sobretudo longo; atravessava a multidão olhando rosto por rosto, tentando descobrir quais produtos venderiam.

E estava mais perto da garota que eu. Eu poderia até mesmo ter chegado primeiro nela, se tivesse ativado as ligações que ampliam meus reflexos. Mas correr através de uma multidão da cidade a 70 quilômetros por hora não é uma boa idéia quando se quer evitar atenção excessiva da Lone Star. Assim, eu estava a algumas dezenas de metros de distância quando o aliciador chegou até Sheila.

A rotina de quando um aliciador acha carne nova consiste de algumas palavras rápidas e talvez uma mão para carregar a mala. Um bom samaritano, saca? Mas a abordagem deste sujeito era diferente. Ele levantou um dedo ossudo em frente ao rosto da menina e realizou algum tipo de passe de mágica. Os grandes olhos azuis ficaram brancos e o corpo da menina enrijeceu. Também enrijeci por um instante, torcendo para que isso não fosse o que parecia. A garota simplesmente ficou ali parada enquanto ele levantava a mala. Tive um mau pressentimento sobre o truque do dedo. Droga! Odeio quando um mago cruza meu caminho.

Estava de costas para mim, o que era a única coisa a meu favor naquela situação. Acelerei minhas ligações nervosas; não muito, apenas o bastante para cobrir o espaço entre nós antes do mago virar em minha direção. Agarrando o pescoço dele com uma mão e a mala da garota com a outra, eu o fiz girar com um golpe restrito de *kokyunage*. Quando se faz isso direito, ninguém percebe que você teve qualquer culpa do outro cara ter caído no chão. Com força.

A queda deixou-o sem ação. Eu estava contando com isso. A menina piscou e começou a reaver interesse pelas coisas que a cercavam. Eu estava torcendo por isso. O aliciador-mago tinha perdido sua concentração, de forma que o encanto sobre ela fora rompido. Falei com meu tom de voz de "homem da companhia", que uso com tiras da Lone Star e Johnsons empresariais.

— Moça, este lugar é perigoso. Se vier comigo, terei prazer em levá-la para uma área mais segura.

Mas ela não sacou nada. Apenas olhou para mim, com olhos perdidos, e depois para o sujeito caído no chão à nossa frente. O sobretudo do aliciador era duro onde a armadura ficava à mostra. Eu mesmo usava uma, só que a minha estava mais limpa. Debaixo do casaco, ele tinha uma camiseta feita de algum tipo de pêlo cinzento e ralo. Enfeites — fetiches, como são chamados pelos magos — pendiam da frente. Os mais bonitos pareciam répteis emplumados. Descobri, pelo jeito dele se vestir, que tinha topado com um xamã, provavelmente um xamã rato. Seus olhos estavam perdendo a expressão embaciada e me focalizando. Não que isso me deixasse contente. Um mago pode enfeitiçar qualquer coisa na qual puser os olhos, e o aliciador estava me vendo bem até demais.

Pensei em ser sutil. De repente o mago tirou da camisa um dos fetiches, apontando-o para mim. Decidi que o momento não era adequado para sutilezas. Dei um passo e enterrei a bota em sua virilha. Como o feitiço que ele tinha em mente — fosse qual fosse — não pareceu acontecer, vi que tinha conseguido quebrar de novo sua concentração.

Como a abordagem direta parecia estar funcionando bem, agarrei Sheila Serpa pelo pulso.

— Droga — rosnei. — Vamos nessa!

Ou a garota ainda estava tonta com o feitiço, ou teve um ataque de bom senso, porque me acompanhou quietinha enquanto eu procurava uma saída. Isso foi bom. Carregá-la causaria comentários.

Tudo isso não levou mais de 15 segundos. Enquanto isso, em volta do xamã, as pessoas começaram a notar que tinha um sujeito sofrendo um ataque agudo de alguma coisa. Encostei a língua em meu molar esquerdo. Tinha programado o telefone para discar o número certo assim que fosse ativado. O receptor implantado no mastóide fez o Neddy parecer que estava ao meu lado quando ele atendeu.

Tenho um microfone enterrado no meu pomo de adão, de forma que murmurei para Neddy enquanto tentava abrir caminho pela multidão com Sheila a reboque.

— Peguei a garota na King, mas acho que estamos numa fria.

— Que espécie de dificuldade você está experimentando, meu amigo anônimo? — Neddy sempre falava como se fosse candidato ao cargo de Sr. Dicionário na *WorldWatch*.

— Ela foi apanhada por um aliciador, xamã urbano, e ele tentou dar um abracadabra nela.

— Abracadabra? Sinceramente, isso não ajuda. Que tipo de feitiço ele lançou?

— Droga, Neddy! Como é que *eu* vou saber? É melhor mandar os outros para cá. Estou indo para a Jackson...

Fui interrompido quando deixamos a estação e viramos na Jackson Street.

Pelo visto o aliciador-mago não tinha vindo só. O cara à esquerda aproximou-se ruidosamente. Fez isso para que eu virasse e me defendesse dele, o que deixaria o seu companheiro livre para me pegar por trás. Girando em meus calcanhares para me defender do ataque pela esquerda, empurrei a garota para fora da linha de fogo. Foi nesse momento que meus amplificadores de áudio Ares Wiremaster capturaram o suave roçar de sapatos plásticos na calçada. Eu já estava no meio de um chute-coice de mula para acertar quem vinha pela retaguarda, mas o ataque dele foi tão rápido, que dei sorte de não quebrar a espinha.

Usando o impacto do golpe como impulso, rolei para me distanciar do atacante e poder ver o que tentou atrair minha atenção. Era um ork; tinha nas mãos bases de contato nervoso, do tipo que usam para conectar armas neurais baratas que não formam circuitos dérmicos. Parecia mover-se em câmera lenta, o que indicava que suas ligações nervosas — se é que ele tinha alguma — eram mais lentas que as minhas. Seu parceiro — o veloz — era uma mulher humana. Não tinha nenhum equipamento bioeletrônicos à mostra, mas respondia a meus movimentos com uma velocidade alarmante. Ela devia possuir recursos topo-de-linha, ou então era uma iniciada, alguém que usa magia para realizar as mesmas façanhas que o resto de nós pratica com bioeletrônicos.

Procurando o melhor posicionamento, nos espalhamos. Mesmo que não disparássemos um só tiro, um trio de samurais brincando de roda nesta parte da cidade chamaria a atenção da Lone Star e talvez da agência de segurança Renkaru. Daí todos nós querermos acabar logo com a história. Lutar com esse tipo de limite de tempo é bom para quem está em desvantagem, e o ork cometeu seu primeiro erro. Fingiu que ia desferir um chute longo e em seguida atacou quando recuei. Só que meu recuo também foi fingido e eu o acertei com uma combinação punho-joelho-cotovelo que o fez cair, vomitando, na calçada.

Não tive tempo de continuar com o ork porque sua parceira já se aproximava. Defendi-me de uma série de golpes de técnica manual, bloqueando como louco. Desferi um contrachute, e a iniciada deu uma cambalhota para trás. Isso me deixou preocu-

pado. Meu golpe não foi tão ameaçador assim para que a mulher recuasse. Quando Sheila gritou para avisar, girei e decidi que preferia lutar com a iniciada. O xamã rato estava de pé a uns dez metros de distância, um fetiche na mão e um olhar ameaçador no rosto. Saquei minha Browning MaxPower, mas não consegui disparar antes de ser enfeitiçado.

Gritou algumas palavras e, juro pelo Espírito, os olhos do mago emitiram um brilho vermelho que ofuscou as luzes da rua: algum tipo de raio me acertou bem na cara. Meus compensadores de ofuscamento foram sobrecarregados; fiquei cego. Achando que enfim saberia a resposta para uma antiga discussão com Neddy sobre a vida após a morte, fiquei realmente surpreso em sentir o recuo da arma quando descarreguei metade do pente de balas na direção para a qual eu estava voltado. Então esperei que meu corpo relatasse dor, queimaduras, alguma coisa.

Ao invés disso, minha visão clareou, revelando o que restara do xamã espalhado pela calçada. Atrás de mim, ouvi uma voz arrastada que me era familiar.

— Então voltou a usar balas explosivas. Anônimo, você realmente precisa adotar uma técnica mais sutil.

Ouvi sirenes aproximarem-se. Neddy também podia ouvi-las, mas estava mais preocupado em fazer piadas.

— Tentei ser sutil, Neddy. Não ajudou muito. Agora, será que dá para voltarmos para a toca?

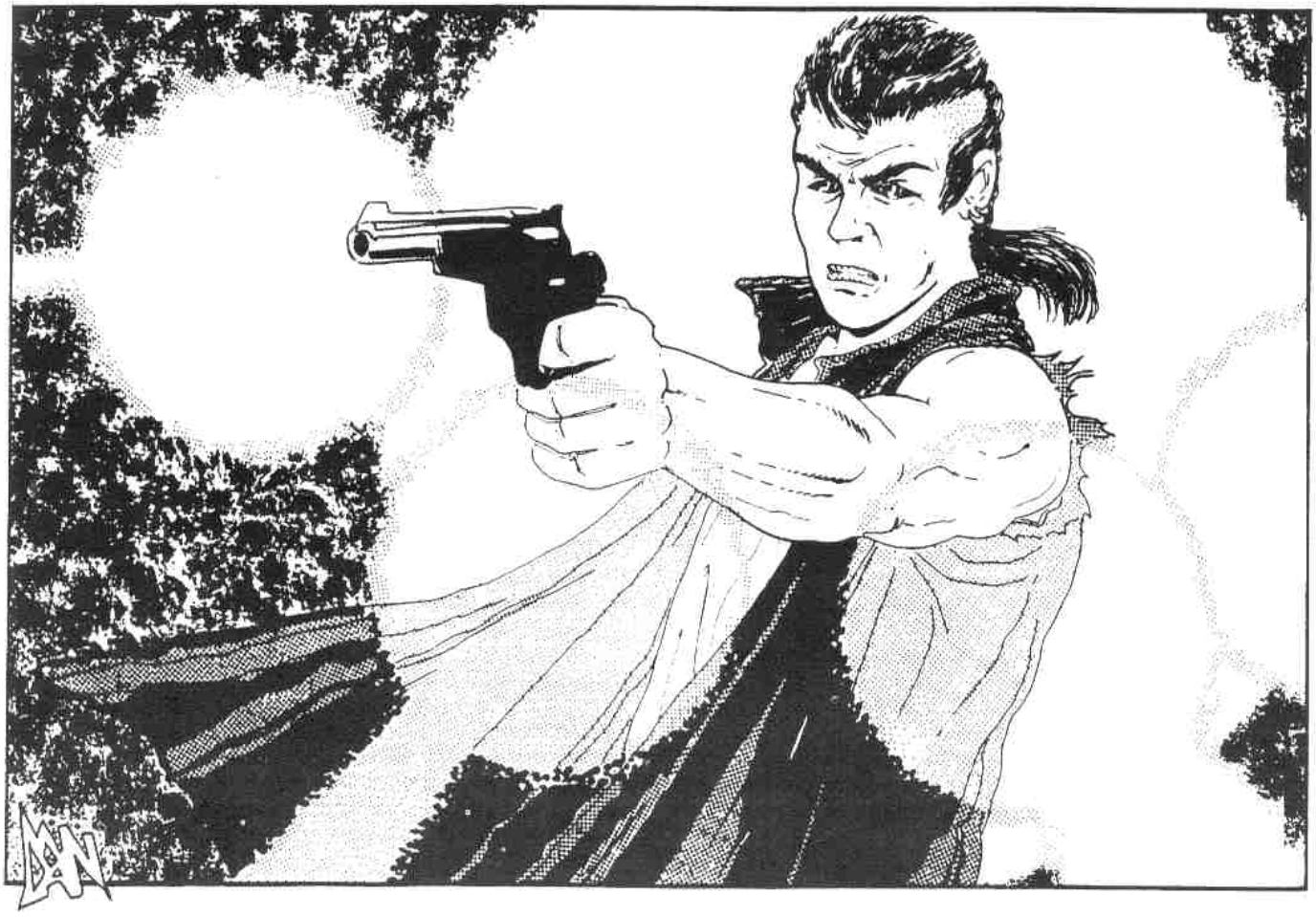
Magos. Putz.

Sheila Serpa olhava estupidificada para o meu cartão de visitas. Ele identificava um certo Nathaniel Edward Fortescue, Doutor em Taumaturgia. Talvez tenha achado que este toque de civilidade contrastava com o ambiente. Minha residência, a qual Anônimo chama carinhosamente de "toca", fica na orla da favela Redmond. A experiência me ensinou que ao serem perturbados, os vizinhos de uma Zona Militarizada Central como esta atiram primeiro e perguntam depois, mas em geral respeitam sua privacidade se você não se intromete na vida deles. Uma taxa que pagamos aos líderes das gangues da região ajuda a manter a paz, assim como a reputação das gangues de punir sumariamente quem a perturba.

Para alguém que cresceu no ambiente asséptico de um encrave empresarial classe-executiva, a srta. Serpa tinha recebido uma eficiente introdução à vida na interurbs. Durante seus primeiros cinco minutos em Seattle, sofreu controle mental de um xamã rato, assistiu de perto um duelo entre três samurais urbanos e coroou a experiência vendo Anônimo fazer picadinho do xamã.

O autodomínio da garota ainda estava sendo testado. Sentada em minha sala de visitas, viu-se examinada por um grupo tipicamente heterogêneo de shadowrunners. Ela se adaptou muito bem a Anônimo e a mim, ambos exemplos de seres humanos com aparência relativamente normal. Entretanto os outros dois membros do grupo dificilmente se encaixariam no padrão empresarial. Os únicos meta-humanos que ela já vira em casa tinham sido alguns elfos e anões de espetáculos de variedades, ou então um ou outro ork que passara por várias cirurgias cosméticas para não ofender a sensibilidade de seus vizinhos. Parecia impossível saber se ela estava mais fascinada por Íris ou Smedley.

Íris é uma elfa, e não tenho pudor de admitir que é uma das mulheres de beleza mais impressionante que já vi, de qualquer raça. A cultura popular projeta uma imagem da raça dos elfos como sendo figuras poéticas e românticas e, entre as crianças da geração da srta. Serpa, há um elemento de total idolatria pelos elfos. O fato de que Íris estava vestida num macacão folgado e sujo de graxa, e que tinha seu cabelo prateado raspado sobre



uma têmpora para acomodar um conjunto de conexões, parecia ofender a noção que a jovem tinha das elfas.

Smedley, por sua vez, é um troll. Alguns diriam que ele é um troll e meio, afinal mede três metros e pesa 240 quilos. Sua pele, uma massa de couro duro, é coberta por cicatrizes e por aqueles tumores característicos de sua raça, os quais chamamos erroneamente de verrugas.

A despeito da dieta rigorosa de choque cultural a qual estava sendo submetida, a srta. Serpa provou ser uma jovem de fibra. Pode parecer estranho, mas ela parecia em melhor estado que Anônimo. Embora eu tenha sido capaz de protegê-lo do impacto do último feitiço do xamã, Anônimo sofreu diversos ferimentos em seu duelo com a samurai urbana. Depois que ele já estava a salvo no furgão, cruzando o Lago Washington, estendi minhas percepções ao espaço astral e examinei os ferimentos antes de tratá-los. Os sinais eram leves mas evidentes ao observador experiente. As mãos de seu adversário estavam carregadas de energia letal que poderia ter sido obtida por feitiço ou então ser um poder inerente de um iniciado somático. De qualquer modo, a mulher que Anônimo combatera era formidável... formidável demais para o tempo e lugar.

— ... o que nos conduz a um enigma intrigante: termos encontrado um xamã e uma mulher que não apenas era uma iniciada natural, mas também uma samurai contra a qual qualquer oponente menos habilidoso que Anônimo não teria chance. Empregar profissionais desse calibre numa operação de aliciamento, para catar ao acaso jovens desgarrados, simplesmente oferece um retorno baixo demais.

— Portanto precisamos saber por que essas pessoas tão talentosas destacaram você na multidão e continuaram a persegui-la ao depararem-se com uma oposição determinada. Mortalmente determinada, eu diria. Quem a quer tanto, Sheila Serpa?

O rosto da moça permaneceu inalterado.

— Meus pais...?

— Devo informá-la que fomos contratados por seus pais, ou pelo agente deles, para capturar você e mandá-la de volta a São Francisco.

Ela arquejou, parecendo prestes a choramingar. Ainda não lhe havia ocorrido que nosso interesse na segurança dela não era altruísta.

— Olhe, sr., humm... Fortescue. Estou grata por sua ajuda e tudo mais, mas não vou voltar para meus pais e seu condomínio reluzente asqueroso, nem...

— Ah, o ardor inocente da juventude — disse com um risinho. — Não importa como se expresse, ele continua sendo um ponto fixo num universo em mutação. *Plus ça change, plus c'est la même chose.* — Ela pareceu confusa, e eu traduzi: — Quanto mais as coisas mudam, mais permanecem inalteradas.

— Mas eu tenho mais de dezoito! Eles não podem me fazer voltar!

— Sem dúvida foi o motivo de terem contratado profissionais liberais, ao invés de comunicarem seu desaparecimento à Lone Star, que talvez respeitasse seus direitos legais, afinal milagres acontecem. Mas estamos fugindo do assunto. Quem mais gastaria uma quantia significativa de neoienes para tê-la sob seu poder, srta. Serpa?

— Não consigo pensar em ninguém — respondeu, os olhos irriquietos.

Suspirei. Estaria ela dizendo a verdade? Deveria arriscar e confiar na palavra não corroborada da jovem? No mundo das sombras, havia apenas uma resposta. Estiquei o braço e toquei-lhe a fronte. Antes que ela pudesse reagir, exprimi uma frase silenciosa e penetrei em sua mente. A moça resistiu com perseverança contra a invasão, mas, por mais forte que fosse sua mente, ela era apenas uma pessoa comum. Vi o que era ser Sheila Serpa. Eu era Sheila Serpa.

Abro a gaveta debaixo de minha cômoda, de onde tiro o estojo polido do neuroterminal. Por um instante, sinto-me surpresa por ser um Fuchi Cyber-6. Então, lembro da enorme quantidade de brinquedos de dez ienes que fluem pela Matriz, catando um dinheirinho eletrônico aqui e acolá, até seus donos terem o suficiente para comprar a coisa autêntica. Aqui. Em minhas mãos. Pronta para ação de verdade.

Puxo o cabo conector de seu nicho e o plugo na conexão de dados em minha têmpora. Respiro fundo. Ligo. As paredes do quarto bonito e enfeitado, característico das adolescentes do Encrave São Furanshisuko de Mitsuhama, Complexo Kantoku-3, estilhaçam-se numa miríade de grãos brilhantes de poeira; do caos, forma-se o universo em neon da Matriz.

Já estive aqui dezenas de vezes, mas agora sinto uma onda momentânea de náusea, como se isso, de algum modo, fosse algo terrível, errado. A sensação passa. Nunca aconteceu realmente, não é mesmo?

Conheço a rota que quero tomar. Mapeei o sistema umas cem vezes no terminal de segurança de papai. Uma cobra de cristal, a Serpente de Silício, escorrega pelas ligações de dados, mesclando-se às emissões fluentes de informação. Todos os conflitos terminam. Sou Sheila e sou a serpente. E estou caçando.

Deslizo através do sistema Majordomo-2045 do condomínio. Exibindo um código de passagem falso para uma resplandecente sentinela magenta na NAS, dou na MLT particular para a Mitsuhama SanFran. A Serpente de Silício atravessa as sondas lógicas de um inesperado programa de manutenção preventiva, rodado pelo escritório central de distribuição. Corro através dos blocos de circuitos até sair no bloco derivado para as linhas de segurança.

Minhas sondas penetram nos cintilantes constructos de acesso. De súbito, uma forma humanóide, negra como a noite, avulta-se à minha frente. É um programa guardião GELO. Exibo a identidade de manutenção. O ícone arranca meu disfarce logístico e a Serpente de Silício investe contra ele, afundando-lhe presas digitais. Lanço um código de ataque contra o ícone, embaraçando suas sub-rotinas até ele entrar em colapso. Terá disparado um alarme? Não sei. Melhor correr.

Quero a linha destinada à União de Crédito MCT/SF. Alguns ajustes ali e meu magérrimo cartão-moeda estará gordo e feliz. Achando um circuito que aparentemente possui as características que preciso, escorrego por ele.

Descubro que não se trata de chamada local ao ser sugada através de um canal de expedição por uma ligação ascendente de satélite. Onde diabos eu vim parar? Sempre posso desconectar-me, começar de novo. Se aquele GELO com o qual esbarrei não tiver obstruído a linha. Droga, todo mundo que compra um neuroterminal pirata recebe de brinde um balde de paranóia, e o meu acaba de entornar. Tudo bem, Serpente. Subzero, garota. Para o alto e avante.

O tempo fica esssstttraaannnhhhooooo pppooorr ummm ssseeeggguuunddo quando a ligação de satélite abala meus sentidos. Um único ícone flutua em ciberespaço aberto. Apenas um arquivo num depósito de dados inteiro. Parecem dados de pagamento. Nenhum GELO a vista. Sim, é isso mesmo.

Emito um constructo falso. Uma aura dourada e tremeluzente materializa-se em torno da Serpente de Silício, para em seguida despreender-se, deslizando na direção do arquivo, solitário e tentador. Uma cobra fantasma, dirigindo-se ao centro do depósito de dados.

O espaço à frente do constructo falso rodopia, solidificando-se na forma bruxuleante de um dragão branco-azulado. Ele emite impulsos de radiação ofuscante, tal uma lâmpada estroboscópica. A retroalimentação dos sensores do constructor revela que algumas das histórias de tecnautas são verdadeiras. Este é um GELO negro. Se ele atacar a verdadeira Serpente de Silício, poderei ser morta. Com efeito, ele investe contra a constructo falso, abrindo um rombo nos seus segmentos codificados.

Ao passar a toda pelos ícones engalfinhados do constructo e do GELO, para tentar chegar ao solitário arquivo de dados, sinto

uma tensão enlouquecedora, eco da adrenalina correndo pelas minhas veias lá em São Francisco. A Serpente crava as presas no arquivo e começa a sugar dados para meu neuroterminal. Forço o Fuchi ao máximo, querendo arrancar tanta informação da Matriz quanto sua largura de faixa me permitir.

Meu programa de moldura entra em colapso. Seus sensores somem de minha consciência numa rajada de instruções assassinas emitidas pelo GELO Dragão Relampejante. Praguejo contra o arquivo de dados. Lá em casa, meus dedos tateiam pela conexão de dados, procurando romper o elo que me segura na Matriz. Só mais um segundo e consigo me desconectar. Só mais um seg... O indicador de fim-de-arquivo desce pela linha de comunicação, completando a carga. Meus dedos de carne esticam-se para alcançar a conexão de dados. E um relâmpago me atravessa os nervos quando o GELO ataca.

Na Matriz, meus programas são paralisados por padrões de comando dilacerantes, emitidos do GELO Dragão Relampejante para a Serpente de Silício. Lá em São Francisco, meus dedos oscilam, pairando a milímetros da conexão que precisa ser rompida.

O Dragão Relampejante rasga um pedaço da Serpente de Silício. Começa a escorrer sangue de meu nariz. É minha pressão sanguínea sendo elevada por instruções letais de biofeedback; elas sobrecarregam meu neuroterminal, transformando sua interface ASIST numa máquina programada para me matar.

Lanço um programa assassino: as presas da Serpente retalham o Dragão Relampejante. O GELO altera seu endereçamento para evitar o ataque e outro raio de agonia atravessa meu ser. Debato-me descontroladamente. Estou em pânico. As escamas soltam-se de meu corpo em decomposição, perdendo-se no vácuo infinito do espaço virtual. Lute! Fuja! Morda! Desconectardesconectardesconectar...

Estava caído no chão, a cabeça latejando de forma tediosa. A memória de outra agonia ecoava em meus nervos. Dentro de meu crânio, podia escutar Sheila Serpa, do outro lado da sala, soluçando descontrolada. Um polegar cheio de calos abriu-me a pálpebra; as luzes do teto investiram contra mim como os raios do Dragão Relampejante tinham feito com minha... com a *persona matrix* de Sheila.

Produzi um som inarticulado que aparentemente comunicou meu sincero desejo de que o dedo fosse removido. Ouvi Anônimo dizer "Está voltando a si".

Íris disse alguma coisa nas cadências melodiosas do Sperethiel, a assim chamada linguagem elfa. Reconheci algumas das palavras mais populares. Contudo ela mudou para o inglês quando já terminava de falar:

— Espero que ele não esteja se sentindo tão mal quanto a pobre criança. Que diabos aquele mago lambedor de esgoto fez com ela?

Bem, Íris nunca falou como uma elfa típica. Decidi que se estava suficientemente consciente para analisar padrões de linguagem, provavelmente seria capaz de sentar. Ou talvez não? Vamos, Fortescue! *L'audace, encore de l'audace, toujours de l'audace.* Sentei-me. Tarde demais, recordei o destino de Danton, que assim tinha louvado a audácia. Verdade seja dita, teria preferido a guilhotina. Minha dor de cabeça explodiu numa torrente de ácido borbulhante, polindo o interior de meu crânio antes de assentar-se numa tolerável piscina de lava.

Durante os minutos seguintes houve uma azáfama ensurdecedora, com Íris tentando acalmar a histérica Shirley Serpa, enquanto Anônimo e Smedley enchiam-me de analgésicos. Por fim, todos os envolvidos voltaram ao normal, ou ao que poderia ser chamado de normal. Levantei o rosto para fitar Sheila. Ela devolveu-me o olhar, desafiadoramente.

— Descobriu o que queria, seu estuprador de cérebros?

Respirei fundo.

— Sabe o que descobri, Sheila? Você é uma intrusa. Talvez lhe falte experiência, mas é talentosa e rápida. Tropeçou, literalmente, na base de dados de segurança máxima de um sistema central da Mitsuhama. Ali, baixou um arquivo tão importante que era guardado com um GELO negro. E nós dois sabemos o que havia nele, e porque as pessoas estavam tão dispostas a matar para obtê-lo. Quer dizer a eles? Ou prefere que eu conte?

Continuou a me fitar por mais um segundo, mas por fim baixou os olhos. Respondeu num tom de voz contido:

— É o algoritmo-mestre para as senhas de sistema de todos os grandes portes empresariais da Mitsuhama.

Anônimo quebrou o silêncio.

— Odeio parecer idiota, mas que trilha de algoritmo importante é esse?

Foi Smedley quem respondeu.

É a chave para todas as senhas que a MCT possui em linha. Mais do que isso, se a gente conseguisse o algoritmo-mestre, teríamos como adivinhar todas as senhas que eles *podem* ter em seus sistemas. A única maneira que a MCT teria de passar a perna na gente seria codificando um novo algoritmo e recompilando cada programa deles na Matriz.

Íris intrometeu-se:

— Estou apenas chutando, mas um trabalho tão grande assim vai levar de uma semana a dez dias. Vão ter de replanejar e testar o novo algoritmo e depois fazer a distribuição. Terá de ser uma operação de segurança, ou então irão comprometer o novo código, e voltarão ao ponto que estão agora. — Voltou-se para a jovem sentada ao seu lado no sofá. — Quando você fez esse furto de dados, Sheila?

Eu e a garota respondemos em uníssono:

— Há três dias.

Isso me custou um olhar desaprovador de Íris, como se me perguntando desde quando eu me chamava Sheila. Enrubesci. Sondagens mentais profundas podem ser extremamente desorientadoras. Sheila continuou falando:

— Percebi que se algum daqueles CELs tivesse me identificado, ou mesmo me rastreado até o condomínio de meus pais, os tiras empresariais estariam me procurando rápido de verdade. Então dei no pé o mais rápido que pude. Pensei que... bem, dizem que Seattle é onde ficam todos os dados quentes. Troquei meu bastão-moeda para comprar uma passagem de ônibus. O resto da história vocês sabem.

Ela pareceu prestes a chorar novamente. Íris pousou uma mão confortadora em seu ombro.

— A julgar pelo comitê de boas-vindas que a recebeu na rodoviária, a Mitsuhama sabe que você está com os dados — Íris disse. — O sistema deles está em seu pico de vulnerabilidade. Enquanto estiverem conduzindo os novos subsistemas de segurança através da Matriz, sua posição será desvantajosa. Daqui a uma semana, não darão a mínima para quem estiver com os dados que Sheila furtou. Mas até lá moverão céus e terra para pôr as mãos nos dados, e em Sheila.

Ainda tonto, levantei-me. Caminhei até a mala de Sheila, esquecida no chão. Abri o zíper da mala, remexi dentro dela e tirei a forma reluzente do neuroterminal de Sheila.

— Isto contém a única cópia do arquivo baixado — eu disse. Não foi uma pergunta. — Dados tão valiosos que podem nos deixar ricos, ou acabar conosco... Talvez as duas coisas. É a chave para a sua vida e liberdade, senhorita. Acho que tenho uma solução para o nosso dilema mútuo. Mas ela dependerá de você, Sheila.

A garota... não, nos últimos três dias ela deixou a infância para trás... a mulher pegou o neuroterminal e correu os dedos pelo revestimento plástico. Nossas mãos tocaram-se por um instante. As minhas estavam firmes. As delas também. Sheila sorriu.

— E aí, Neddy, qual é o barato?

Enquanto eu caminhava pela zona portuária de Seattle, o sol matutino aquecia o céu nebuloso, conferindo-lhe um tom cinza-claro. A luz indistinta me fazia lembrar de casa: fiquei surpresa em sentir os olhos lacrimejarem. Seja forte, Sheila, você é uma shadowrunner grande e má agora. Ou pelo menos, se quiser sobreviver às próximas horas, precisará ser.

Neddy ligou para Mr. Johnson e comunicou que tinham encontrado a pobre fugitiva. Também insinuou que estava fulo da vida com a confusão na King Street ontem à noite. Mr. Johnson jurou que não teve nada a ver com aquilo.

De qualquer forma, ficou combinado que eu esperaria na Praça do Porto, às 07:00, e que a segurança da MCT viria me pegar. Depois da entrega, Mr. Johnson providenciaria pagamento para os shadowrunners, como de costume.

Segundo Neddy, eu estava arrependida pelos meus atos e queria voltar para casa. Quase pude ouvir o tema de *O Mágico de Oz* ao fundo, enquanto Neddy enrolava Mr. Johnson com a sua história. Mais tarde, quando contei isso, todos me olharam sem entender nada, menos Smedley, que rolou de rir no chão, gritando "Não há lugar como o lar", por uns dois minutos.

Todo mundo fingiu não saber nada sobre furto de dados, assassinos da empresa ou senhas de algoritmos.

Às 06:50, Íris tinha atravessado a via Alaskan e estacionado o furgão na Pike Street. O sol de domingo acabara de nascer; havia pouco trânsito. Saltei e o furgão seguiu pela Pike. Caminhei pela praça até chegar ao quebra-mar. E aguardei.

Às 07:00, um carrinho compacto, um Allegra ou um Americar, alguma coisa inteiramente apropriada e esquecível, veio pela Alaskan e parou. Saltaram três pessoas uniformizadas. Duas delas não reconheci. A terceira, que usava dragonas de oficial, era a mulher que havia lutado com Anônimo perto da rodoviária.

Tá bem. Eu estava começando a ficar com medo. Com mais medo do que já estava, quero dizer. Ela era rápida demais: quando acertou Anônimo, as mãos dela simplesmente rasgaram roupa, pele e até mesmo a armadura dele. Eu não estava usando armadura. E não ajudava em nada pensar no que as mãos dela poderiam fazer em mim.

Caminharam em minha direção. Esperei até que estivessem a uns 20 metros, e então tirei o Fuchi debaixo do casaco, levantando-o para que pudessem vê-lo. Pararam.

— É isto o que vocês querem. Não a mim, só ao arquivo. Então, que tal o levarem e me deixarem aqui? Ou eu posso arrebentá-lo, jogá-lo na água. Agora mesmo. Assim não vai lhes causar mais nenhum problema.

— Sheila, também não queremos causar nenhum problema — a mulher respondeu. — Você é esperta, sabe como as coisas são. Temos de lhe fazer algumas perguntas, apenas para termos certeza de que ninguém ficou com uma cópia do arquivo. Sinceramente, querida, ninguém está com raiva. Ora, a companhia precisa de magos de computador como você. Apenas venha conosco, vamos levá-la para ser interrogada e depois... bem, Sheila, seus pais estão preocupados com você. Estão com saudades da filha. Prometo, querida. Dou minha palavra de que você irá vê-los de novo.

Droga. Mesmo já sabendo, comecei a chorar quando ela disse isso. Íris me contou ontem à noite. Não queria ouvir, mas ela me obrigou. Usamos o algoritmo-senha para acessar os computadores de segurança lá de São Francisco. Com os códigos, foi possível invadir os arquivos mais bem trancados deles. Mesmo os arquivos de Código Vermelho. Inclusive aqueles que registravam a morte de meus pais sob interrogatório, há dois dias.

Saber o que a maldita companhia havia feito, e sim, até onde ia minha culpa nisso, facilitou o passo seguinte.

— Certo, oficial. Quer o neuroterminal? Aqui está ele.

Pressionei o botão de neuroterminal e joguei o neuroterminal para eles, mergulhando em seguida ao chão.

Ela era rápida. Percebeu o que estava acontecendo e pulou para longe. Um dos dois homens simplesmente ficou parado lá. O outro correu para a frente e agarrou o neuroterminal. Ele também tinha adivinhado, e tentou jogá-lo de volta, para mim, para a água, sei lá.

Explodiu nas mãos dele.

Levantei minha cabeça da calçada. O oficial de segurança que tinha agarrado o neuroterminal estava caído no gramado. Havia sangue por toda parte. O outro homem ainda estava parado lá, sorrindo. Algum tipo de escudo mágico bruxuleava onde havia detido a explosão, impedindo que o homem se ferisse. A mulher tinha rolado no chão. Tinha um arranhão numa face, mas, a despeito disso, não parecia ferida.

Ela olhou para o homem no gramado e, em seguida, para mim. Não disse nada. Não precisava. Apenas veio em minha direção, tão rápido que quase não pude ver. Talvez estivesse a uns três passos de distância quando uma forma, molhada e gotejante, emergiu do dique e acertou-a com os dois pés. A mulher foi jogada para trás alguns metros.

Anônimo sorriu para ela.

— Cuméquié, otária? Tá a fim de encarar?

Foi como se ela vibrasse. Num momento estava no chão, no seguinte estava em pé.

— Tua batata tá assando, garotão.

Vi o bruxo de aluguel apontar um dedo para Anônimo. Uma rajada de fogo negro foi disparada contra o samurai, mas — a apenas alguns centímetros de seu corpo — alguma coisa pareceu sugar as chamas para cima. O bruxo parou de sorrir. Olhou ao redor freneticamente, tentando localizar de onde vinha a proteção.

Investindo velozmente um contra o outro, Anônimo e a iniciada tornaram-se formas indistintas. Nenhum dos dois nem mesmo chegou a usar uma arma. Algum tipo de código de honra, acho, como aquela droga de bushido que nos obrigaram a adotar na escola. Se eu tivesse uma arma, e uma chance em mil de acertar a mulher, juro que teria acabado com aquela maldita iniciada.

De súbito, o bruxo de aluguel retesou-se, começando a fazer passes de mágica com as mãos. Estava com os olhos fechados, como que, em seu transe, lutasse com alguma coisa. Arrancou da lapela algo que não consegui ver e jogou-o longe. Houve uma explosão de poeira em pleno ar, como se alguma coisa pequena tivesse acabado de virar fumaça. Um segundo depois, sua cabeça explodiu, e ouvi o estalo de um disparo de rifle.

Mais tarde descobri que Neddy atacou algum objeto mágico que o bruxo estava usando para proteger-se com um campo de força. Se o bruxo não o tivesse atirado longe, Neddy disse que o bruxo teria sido capaz de lançar um feitiço através do foco. Mas, ao perder seu campo de força, o mago ficou vulnerável ao rifle com mira telescópica de Smedley. Fim de papo.

A luta entre Anônimo e a iniciada chegou a um impasse. Agora ambos sangravam de ferimentos graves. Chegaram mesmo a ficar mais lentos, de forma que pude acompanhar-lhes os movimentos, todos muito mais avançados que tudo que eu aprendi para obter o emblema de defesa pessoal nos escoteiros empresariais.

Não conheço, portanto, o nome do movimento que Anônimo usou. Tudo o que sei é que num momento os dois adversários estavam engalfinhados, e no outro a iniciada estava caída no chão, a cabeça num ângulo que os pescoços só permitem quando quebrados.

Anônimo permaneceu parado por um minuto, olhando para o cadáver. Então veio até onde eu estava, ainda estirada no chão.

— E aí Serpa, como está se sentindo? — ele perguntou. Comecei a dizer que estava bem, mas em seguida me vi debruçada sobre seu ombro, aos prantos, como um bebê.

Saímos rápido daquela área, antes que os outros agentes da Mitsuhama chegassem. Parece que vou estar bastante ocupada nos próximos dias. Íris disse que vai me apresentar a um Tec que ela conhece, e que nós dois vamos visitar um monte de sistemas financeiros da Mitsuhama enquanto aquelas senhas continuarem válidas.

Já cuidamos de uma parte do negócio. Toda referência a Sheila Serpa, SINA 8452-623-09945, foi apagada dos bancos de dados da MCT. O sistema da empresa também já emitiu um dossiê de cancelamento dessa SINA para os bancos de dados federais. Dessa forma, acho que Sheila Serpa está morta. Mas Serpente vai bem, obrigada.

Num único dia, todas as regras que eu pensava conhecer mudaram. Mas ainda é o mesmo mundo, a mesma eu. Talvez seja como Neddy disse. As pequenas coisas mudam, mas as coisas realmente importantes, essas ficam para sempre. *Plus ça change?* Funciona comigo.

CAPÍTULO 3

FOI ASSIM...

"Fazer ronda durante aqueles primeiros meses foi uma coisa esquisita. Não havia como saber se de repente iam crescer presas no seu parceiro."

— Pat Miffin, oficial de polícia aposentado.

O mundo de hoje, em 2053, é radicalmente diverso daquele de nossos tataravós. No planeta antes dominado por nações poderosas — que ameaçavam umas às outras com a aniquilação nuclear súbita — existem muitas nações autônomas bem menores, e a autoridade das superpotências, antes imensa, foi assumida pelas empresas. Também nossa ciência e tecnologia nos distingue; seu nível atual faz os avanços anteriores parecerem experimentos infantis de feira de ciências.

Mas não é apenas isso que divide, de forma irreversível, nosso período histórico do passado. A magia emergiu novamente na Terra; vivemos num mundo Despertado.

ASCENSÃO DAS MEGAEMPRESAS

Tudo começou no final da década de 1990, quando se intensificaram os distúrbios civis que marcaram o fim do milênio. Alarmadas com a situação social e política, as empresas temiam confiar a segurança de seus bens a governos indiferentes ou, a seus olhos, incompetentes. Começando por suas filiais nos países do Terceiro Mundo, onde sentiam-se mais imediatamente ameaçadas, as empresas passaram a armar suas equipes de segurança com os equipamentos mais avançados existentes e a contratar mercenários profissionais em acordos de curto e longo prazo. Quando foi iniciada a onda de desobediência civil e violência urbana que engolfou cada nação do globo, as empresas começaram a transferir seus recursos paramilitares para onde estes se fizessem necessários. O cenário estava montado.

O início dos tumultos por comida na cidade de Nova York, em 1999, foi a fagulha que acendeu o estopim. O povo tomou as ruas, desesperado e revoltado com a greve dos caminhoneiros, que interrompera por três meses a entrega de alimentos frescos. Centenas foram mortos e milhares ficaram feridos à medida que a violência se espalhava pela cidade.

JANET AULISIO 1992.

Em dado momento uma multidão atacou um caminhão da Seretech Medical Research que transportava resíduos, inclusive materiais radioativos. Quando a segurança da Seretech veio acudir os caminhoneiros empresariais, levando-os para uma das instalações médicas da empresa, travou-se autêntica batalha campal. Houve mais violência quando a multidão enlouquecida invadiu o prédio. Pelo amanhecer, 20 funcionários da Seretech estavam mortos e mais de 200 desordeiros jaziam sem vida no prédio e na rua.

Numa tentativa de esmagar o crescente exército empresarial, a cidade, e depois os governos estaduais e federais, processaram a Seretech por negligência criminosa. A Seretech defendeu-se afirmando que, ao defender o caminhão da multidão, impedira uma carga potencialmente letal de contaminar a população. Numa decisão histórica — *Os Estados Unidos contra a Empresa Seretech (1999)* — a Suprema Corte assegurou os direitos da Seretech em manter uma força armada para a proteção de seus funcionários e propriedades, e condecorou a empresa por proteger os inocentes e honrar seu compromisso em dispor, de forma segura, dos materiais contaminados. O caso abriu um precedente que levou à Decisão Shiawase de 2001 (*A Comissão de Regulamentação Nuclear contra a Empresa Shiawase*), estabelecendo de forma clara a extraterritorialidade das empresas multinacionais na lei internacional, concedendo-lhes os mesmos direitos e privilégios dos governos estrangeiros.

Mais desastres ocorreram em seguida. Em 2004, a Líbia desencadeou um ataque com armas químicas contra Israel. Os israelenses responderam com uma investida nuclear que destruiu metade das cidades líbias. Em 2005, um terremoto de proporções gigantescas abalou a cidade de Nova York, matando mais de 200.000 pessoas, e deixando em seu rastro um prejuízo de mais de 200 bilhões de dólares. Seriam preciso ainda 40 anos para que a cidade fosse inteiramente reconstruída com a ajuda das empresas, que ofereceram consultoria e recursos financeiros. Nesse meio tempo, a sede das Nações Unidas foi transferida para Genebra, e a Bolsa de Valores da Costa Leste para Boston.

No ano seguinte o Japão reivindicou sua posição como superpotência mundial, anunciando a criação do Novo Estado Imperial Japonês e colocando em órbita um satélite coletor de energia solar, o primeiro de uma frota com a função de irradiar energia em microondas para receptores na superfície da Terra. Com esse método relativamente barato de distribuir energia a regiões isoladas, o Japão começou a exercer uma influência poderosa no Terceiro Mundo.

A CORRIDA DOS RECURSOS

Com sua nova liberdade, as empresas da América do Norte intensificaram a exploração dos recursos do continente como um ato de vingança. Naquilo que a imprensa chamou de "a Corrida dos Recursos", as empresas coligadas exigiram, e receberam, acesso ao petróleo, aos minerais e aos recursos do solo das terras federais. De 2002 a 2008, o governo invocou o direito de domínio eminente para ter mais uma vez as propriedades sob seu controle, mas foi obrigado a licenciar um representante empresarial a explorá-las. Entre as terras brutalmente arrebatadas estavam as reservas indígenas e os parques florestais.

Os conservacionistas e os grupos de defesa dos direitos indígenas expressaram seu desagrado, embora a influência e o poder paramilitar das empresas tornasse qualquer objeção perigosa. Furiosos e frustrados, os elementos mais radicais fundaram o Movimento pela Soberania dos Indígenas Americanos (MOSIA), cujas raízes remontavam às lutas pelos direitos indígenas no século vinte.

As tensões e ódios crescentes vieram finalmente a explodir em 2009. Em 5 de maio, A United Oil Industries anunciou que adquirira o direito de explorar os recursos petroquímicos em um quarto dos parques florestais remanescentes e em um décimo das terras indígenas, que tinham acabado de ser confiscadas pelo governo. A reação da MOSIA foi imediata. Um pequeno grupo invadiu Shiloh, uma plataforma de lançamentos da força aérea dos Estados Unidos em Montana, e capturou um silo de mísseis. Até hoje ninguém sabe como os terroristas conseguiram passar pela guarda, porém, uma vez no interior do silo de mísseis, encontraram-se com John Redbone, major da USAF e Dakota Sioux de raça pura. Depois de desacordar seu parceiro com um golpe, Redbone usou as chaves e códigos do soldado para destravar os comandos de lançamento.

A ÁGUIA SOLITÁRIA

Declarando sua exigência pela devolução das terras indígenas, os terroristas de Shiloh ameaçaram disparar os mísseis da instalação. Dez dias de negociações tensas terminaram com a invasão do silo por uma equipe do Comando Delta, em seus uniformes negros. Durante o combate, que resultou na morte de todos os índios invasores, um único míssil balístico intercontinental *Lone Eagle*, carregado com quatro ogivas de cinco megatoneladas, foi lançado.

O comando NORAD, na montanha de Cheyenne, presenciou impotente o míssil dirigir-se à República Russa. Todos os sinais de autodestruição foram ignorados, e os militares não possuíam interceptores posicionados para abater o pássaro. Ainda que negando a responsabilidade pelo disparo, o presidente Jesse Garrety informou a Moscou quais eram os alvos de cada uma das ogivas múltiplas do míssil. O presidente esperava evitar uma retaliação em escala total, provendo as informações necessárias para que os russos usassem suas defesas balísticas semi-secretas e detivessem o míssil.

Compreensivelmente, Moscou reagiu com ceticismo às declarações de Washington de que o lançamento do *Lone Eagle* fora acidental, não uma distração para que desferissem um ataque cirúrgico contra alvos russos selecionados. As forças russas foram postas em alerta total; os cidadãos da Comunidade dos Estados Independentes receberam ordens de que se dirigissem aos abrigos. Enquanto isso, nos Estados Unidos, o público permanecia desavisado da ameaça iminente de uma guerra nuclear.

O presidente Garrety aguardou, apreensivo. Como seria revelado mais tarde nas famosas "fitas do quarto dos fundos", ele alternou choro, blasfêmias e orações. Pouco tempo depois o presidente russo Nikolai Chelenko informou em poucas palavras a Garrety que as ogivas haviam sido detidas. Uma análise de tensão da voz de Chelenko, secretamente conduzida mais tarde, indicou uma probabilidade de apenas 79% de que ele tenha dito a verdade. Contudo nenhuma explosão nuclear foi resgistrada pelos sensores sísmicos ou pelos sensores orbitais. Com ou sem explosão, não há dúvidas de que o incidente gerou precipitações radioativas.

APONTAM-SE OS CULPADOS

Quando o público americano ficou ciente da crise do *Lone Eagle*, os protestos foram enormes. Incitados pelos propagandistas empresariais, as pessoas começaram a culpar a MOSIA, e conseqüentemente, todos os Americanos Nativos. Isto se enquadrava com perfeição nos planos mais audaciosos das mega-empresas, principalmente da United Oil Industries, que não estava satisfeita com o ritmo de suas aquisições de bens minerais. Em 2010, as empresas pressionaram o governo a sancionar o projeto de lei de Reeducação e Mudança, apresentado originalmente em 2009. Esta nova lei determinava o confinamento de qualquer indivíduo relacionado de qualquer forma com o MOSIA. Devido ao ódio geral contra os índios, os abusos da lei foram enormes. Milhares de Americanos Nativos inocentes foram mandados para campos de concentração, eufemisticamente chamados de "centros de reeducação". Entre os que foram enviados

para o campo Abilene estava um homem chamado Daniel Coleman, futuro profeta da Grande Dança do Espírito e o primeiro xamã guerreiro das Nações Nativas da América. A História lembra dele como Daniel Colote Ulvante.

A título de medida econômica governamental, o congresso logo passou às empresas a administração dos campos de reeducação, e, à medida que a atenção dos meios de comunicação se afastava dos campos, os reclusos começaram a sofrer com superpopulação, deficiências sanitárias e cuidado médico insuficiente. Teria havido um plano deliberado de genocídio, como Coleman viria a afirmar? Entretanto, numa das maiores ironias da história, o isolamento de muitas tribos nos campos de reeducação poupou-as do flagelo que se abateu contra o mundo em 2010.

ADVERSIDADES

A VITAS (*Virally Induced Toxic Allergy Sindrome*/Síndrome da Alergia Tóxica Viroticamente Induzida) foi identificada primeiro em Nova Deli, mas em poucas semanas foram registrados casos no mundo todo. Na pior epidemia desde a Peste Negra, uma porcentagem significativa da população mundial estava morta ou morrendo no final de 2010. A maioria das fatalidades ocorreu nas regiões remotas, onde cuidados médicos se faziam inviáveis ou em centros altamente populosos, onde os suprimentos de remédios e de vacinas provisórias eram insuficientes. China, Índia, muitas nações africanas, e muitas cidades densamente povoadas do Terceiro Mundo sofreram desproporcionalmente devido a seus sistemas de atendimento médico não fornecerem alívio sintomático adequado.

Por mais trágica que tenha sido, a VITAS foi apenas o início de um caos sem precedentes. Começando com a violenta dissolução do governo mexicano em janeiro de 2011, mais governos caíram nos cinco anos seguintes do que em qualquer período de tempo de extensão aproximada na história. A fome tomou o mundo, aumentando o já enorme número de mortos. Protestos civis de grandes proporções resultaram em ataques a usinas nucleares na Europa, três das quais sofreram fusões nucleares. Houveram precipitações radioativas longas e prejudiciais.

O DESPERTAR

Foi bizarro. Eles simplesmente nos ignoraram, mas foi mais como se não ouvissem uma única palavra do que dizíamos. Achei que deviam ser os trovões abafando os alto-falantes, mas meu chefe não concordou. Ele decidiu levar a cabo a ameaça de abrir fogo se eles não parassem. Eu estava apavorado, mas quem não ficaria, com o jeito sobrenatural como aqueles peles-vermelhas estavam agindo? Quando os outros dispararam, eu atirei também.

Mas os peles-vermelhas apenas continuaram andando. E aquele tal de Coleman parecia estar brilhando. Sei que os cientistas dizem que foi apenas um truque de luz, algum tipo de reflexo dos relâmpagos. Ainda assim, juro que eu o acertei bem em cheio, duas ou três vezes, mas ele apenas continuou andando.

Quando chegaram ao portão, que havia sido arrancado pelo vento, eles simplesmente o atravessaram dançando. Na manhã seguinte não conseguimos encontrar nenhum vestígio deles. Foi realmente esquisito.

— Testemunho cedido à Comissão Oficial de Investigação do Caso Abilene, por Harry Wood, guarda no Centro de Reeducação Abilene, em 24 de dezembro de 2011.

Nos calcanhares da VITAS, veio o fenômeno assustador que mais tarde seria chamado de Expressão Genética Obscura, ou EGO. No mundo inteiro, pais "normais" começaram a gerar crianças mutantes e deformadas. A *Newsweek* batizou essas crianças de "elfos e anões". Parecia que o Apocalipse afinal chegara. O ano 2011 é hoje lembrado como o Ano do Caos.

Com milagres e calamidades sendo registrados em todas as nações, religiões nasceram e morreram. Surgiram profetas, proclamando o fim do mundo. Um desses emergiu do desespero de um campo de reeducação. Em 24 de dezembro, no mesmo momento em que centenas de japoneses — ao passarem velozmente pelo Monte Fuji a bordo de um trem-bala — presenciavam a primeira aparição do grande dragão Ryumyo, o Profeta da Grande Dança do Espírito, Daniel Colote Ulvante, conduziu seus seguidores para além dos portões do centro de reeducação.

Já não havia mais dúvida nessa época: a magia retornara ao mundo.

O SEXTO MUNDO

O que é conhecido como o Ano do Caos foi verdadeiramente o fim da idade antiga e o início da nova, o amanhecer do mundo Despertado. Alguns místicos apontam o calendário Maia como sendo profético, lembrando que ele prediz o começo de um novo ciclo para a humanidade em 24 de dezembro de 2011. Os mesmos místicos alegam que a aparição do dragão Ryumo é o marco daquilo que os maias chamaram de o alvorecer do sexto mundo.

Tivessem pesquisado mais, esses sonhadores teriam descoberto que os maias também predisseram uma hecatombe mundial que proclamaria o nascimento de uma raça nova e aperfeiçoada de humanos. Quais foram esses sinais e eventos? É verdade que o mundo enfrentou provações, desastres e grandes mudanças, mas não é um mundo *novo*. É ainda a boa e velha mãe Terra, mesmo que em nova fase.

Um modelo melhor para esse tipo de mudança é a alteração histórica de a.C. para d.C. Ninguém vivo na época soube que ela aconteceu. Tendo sido revelada apenas mediante uma percepção tardia, foi necessário alterar o calendário para registrar a mudança.

A DANÇA

Depois que Daniel Coleman liderou seus seguidores na fuga do complexo Abilene, não se ouviu falar dele por vários anos. São mínimas as informações de suas atividades durante esse período, mas, com toda segurança, elas influenciaram pessoas. Entre os Americanos Nativos — os que já estavam livres e aqueles encarcerados em campos ou restritos às reservas que encolhiam cada vez mais — espalhou-se a palavra de um novo profeta, um grande xamã para quem os espíritos haviam ensinado uma dança poderosa.

Isso inspirou os Americanos Nativos a resistir à tirania de sua existência. Muitos outros escaparam dos campos, desaparecendo no deserto para livrarem-se de seus caçadores federais e empresariais. Também eles começaram uma guerrilha contra um exército que queria destruí-los, mas ao contrário de seus ancestrais, tiveram acesso à mesma tecnologia que o inimigo, e mais.

Em 2014, Daniel Coleman saiu das sombras. Chamando a si mesmo de Colote Ulvante, declarou que era um xamã da Dança do Espírito. Apoiado por um corpo de elite de fanáticos, anunciou a formação das Nações Nativas da América (NANA), uma coalizão de tribos comandada pelo Conselho Tribal de Soberania. A NANA Reclamou seu direito sobre toda a América do Norte, exigindo a retirada imediata de todas as pessoas de ancestralidade

Ouvi as palavras do profeta quando, há três invernos, ele se sentou conosco em torno de uma fogueira mágica. Era homem forte, tão poderoso em corpo quanto em espírito. Tive medo dele.

Suas palavras também eram fortes. Falou de uma nova Dança do Espírito — uma Grande Dança do Espírito. Desta vez, ele disse, a magia iria funcionar. Ao contrário da dança que nossos ancestrais haviam executado, esta despedaçaria o jugo opressor do homem branco. Eles nos disse que os velhos profetas não haviam se enganado completamente. Sua visão estava obscurecida, e eles não enxergaram o momento certo para a Dança. O mundo ainda não estava preparado naquela época, mas agora o momento havia enfim chegado.

Seus olhos brilharam quando ele disse essas palavras, e acreditei nele.

Pela manhã ele havia partido do acampamento escondido, mas permaneceu em nossos corações.

— Arthur Ombro vermelho, em entrevista concedida à repórter Sheila Eckolds, exibida em 2015.

européia, africana e asiática sob a ameaça de uma terrível represália mágica caso a exigência não fosse cumprida. Claro que os meios de comunicação tentaram fazer de Coleman e seus seguidores motivo de riso. Apesar de os fenômenos mágicos terem se tornado corriqueiros, ninguém acreditava que um grupo de pessoas seria capaz de consumar esse tipo de ameaça.

Ainda se ouviam piadas ridicularizantes quando Coiote Uivante e seus Dançadores do Espírito demonstraram seu poder. Em 2014 o Pico Redondo entrou em erupção, soterrando Los Alamos, Novo México, sob uma nuvem de cinzas. Coiote Uivante apareceu em transmissão televisiva via-satélite de uma reserva Zuñi próxima. Ele assumiu o crédito por invocar "nossa Mãe Terra para punir os filhos que a abandonaram".

Documentos remanescentes indicam que o governo dos Estados Unidos não levou a declaração a sério, exceto como uma oportunidade para capturar o líder de fuga e resistência e esmagar seu crescente movimento. Uma hora depois da transmissão de Coiote Uivante, uma força federal de reação, composta do Sexto Batalhão da Cavalaria Aérea de Forte Hood, Texas, havia decolado. Entretanto os helicópteros e aviões nunca chegaram à reserva Zuñi. Foram todos destruídos pela aparição súbita de tornados violentíssimos. Quando uma segunda força alcançou seu destino, o autoproclamado xamã já partira há muito.

A guerilha continuou, para grande embaraço das forças federais e empresariais, que pareciam incapazes de ver ou tocar sua caça. Enquanto a frustração aumentava no governo, tornou-se mais difícil abafar as notícias, e os comunicados oficiais ficaram cada vez menos convincentes. Por fim, alguém vazou a história toda, que abalou o governo, tornando o presidente Garrety alvo de pesadas críticas.

Naquele mesmo ano, desordem e mudança continuavam a acontecer no mundo todo. A República Livre da Irlanda foi estabelecida e o governo branco da África do Sul foi dissolvido por completo.

A QUESTÃO INDÍGENA

Em meio à tempestade de críticas, Garrety foi assassinado no fim de 2016. Logo em seguida também ocorreram os assassinatos do presidente da Rússia, Nikolai Chelenko, da primeira-ministra Lena Rodale, da Grã-Bretanha, e do ministro Chaim Schon, de Israel. Os assassinos de Chelenko, Schon e Rodale seriam mortos em confrontos violentos. William Springer, o homem identificado como assassino de Garrety, nunca foi capturado.

William Jarman, o novo presidente dos Estados Unidos, baixou a hoje infame Ordem Executiva 17-321 imediatamente após assumir o cargo. Um mês depois, o Congresso ratificou-a com o Ato Substitutivo de 2016. O governo corrupto sancionou o plano de Jarman para resolver a "questão indígena": o extermínio total de todas as tribos nativas da América.

Enquanto o governo maquinava com as megaempresas as providências a serem tomadas, os seguidores de Coiote Uivante silenciosamente desenvolviam sua própria solução para a "questão indígena". Hoje é sabido que a Grande Dança do Espírito começou em 2017, com homens e mulheres de todas as tribos do continente executando o ritual que Coiote Uivante lhes ensinara. Cantaram suas canções e entoaram seus louvores. Seu poder crescia.

Quando o governo começou a implementar o Ato Substitutivo de 2016, durante vários meses ocorreram variações climáticas bizarras e outros distúrbios estranhos nas bases militares e nos depósitos de suprimentos designados para a execução do plano. A cada novo atraso o presidente exonerava outro general, mas recusava-se a enviar apenas parte das tropas. Quando, em 17 de agosto de 2017, o governo finalmente conseguiu reunir suas tropas, a operação começou a ser executada.

Naquela manhã, às 10:32, hora do Pacífico, o monte Hood, o monte Rainier, o monte Santa Helena, e o monte Adams entraram simultaneamente em fúria apocalíptica. Era a Mãe Terra anunciando de que lado estava, e até os mais céticos começaram a crer nisso.

O TRATADO DE DENVER

Em 2018, cautelosos e desconfiados, os governos federais dos Estados Unidos, do Canadá e do México enviaram representantes a Denver para negociar com os Dançadores do Espírito. Três meses depois tinham forjado o Pacto de Denver.

No pacto, os três governos reconheceram a soberania das Nações Nativas da América (NANA) sobre a maior parte da região oeste da América do Norte. O documento delineava um plano de dez anos de adaptação populacional que retiraria os não-índios das terras pertencentes à NANA. As condições incluíam a criação de reservas para pessoas não-tribais e empresas, a conservação de certas cidades (como Seattle) como extensões extraterritoriais dos governos que anteriormente haviam reclamado aquelas terras, e a retenção da maior parte do estado da Califórnia pelos Estados Unidos. A própria Denver foi destacada como a "cidade do tratado", sendo submetida à administração conjunta das duas partes.

Ninguém ficou satisfeito com o Tratado de Denver, mas ninguém viu uma solução melhor. O poderio mágico da NANA equiparava-se ao poderio nuclear das três nações norte-americanas, motivo pelo qual concordaram em ceder grandes porções de suas terras e riquezas. Embora os americanos nativos não tenham alcançado seu objetivo de remover todos os outros de sua terra natal, conseguiram reaver controle sobre grande parte daqueles territórios.

Coiote Uivante foi nomeado líder do Conselho Tribal de Soberania, o corpo governamental da NANA. Apesar de ter encontrado dificuldade para meditar em meio às disputas que agora começavam a surgir entre as diversas facções, Coiote Uivante

provavelmente foi o único homem que ainda poderia angariar lealdade de todos os lados.

Enquanto o Conselho Tribal lidava com problemas de disputas internas, o povo dos Estados Unidos vivenciou uma nova onda de horror quando o avião espacial *America* desintegrou-se em órbita. Os destroços caíram na Austrália, matando 300 cidadãos da pequena cidade de Longreach.

Também em 2018, o dr. Hosato Hikita, da ESP Systems Inc. de Chicago, criou a primeira geração da tecnologia do (Artificial Sensory Induction System — Sistema de Indução Sensória Artificial). Enquanto a indústria de entretenimento começou a explorar desvairadamente os aspectos comerciais do *sensorama* outros pesquisadores viram a tecnologia como uma solução para o controle da explosão de dados.

MUTAÇÃO

Em 30 de abril de 2021, foi iniciado um fenômeno totalmente inexplicado. Por todo o mundo, um entre cada dez homens e mulheres subitamente mutaram-se em formas humanóides horrendas. Para alguns, o processo foi curto e indolor. Outros passaram dias ou semanas hospitalizados. Alguns recuperaram-se, enquanto outros morreram gritando em agonia. Naquelas semanas horríveis duas novas raças de humanos emergiram como flores primaveris sob o sol Despertado.

"Mutação" foi o nome dado pelos meios de comunicação a esse processo aparentemente catastrófico, que era apenas mais um sinal da reemergência da magia. Os estudiosos têm seus próprios nomes para isso, palavras incrivelmente polissilábicas ou fileiras de consoantes formando fileiras de palavras aparentemente desconexas. Mas, seja qual for o nome, o resultado é sempre o mesmo. Nenhuma raça ou grupo étnico foi poupada quando 10% da população mundial transformou-se em criaturas que logo seriam batizadas de *orks* e *trolls*, projetando os sombrios mitos nórdicos nas mudanças físicas sofridas pelas vítimas.

A maioria desses desafortunados ficaram traumatizados pela experiência. E, se não, seus entes queridos ficaram. Alguns entenderam o nome que lhes foi conferido pela imprensa como uma licença para agir como os duendes e monstros das lendas, gerando muitos incidentes violentos.

Tivesse o fenômeno terminado aqui, os danos psicológicos certamente seriam curados depois de certo tempo. Mas algumas crianças *normais* também começaram a mudar à medida que cresciam, juntando-se às legiões dos assim chamados orks e trolls. Esses ou se juntaram à sua própria espécie ou se casaram com almas de coração aberto que podiam ver através das conchas físicas. Algumas vezes essas uniões geravam proles normais; em outras, produziam os novos tipos raciais. Mas nem todas as crianças *normais* permaneceram dessa forma. Muitas passaram subitamente pela mutação durante a puberdade; mais uma vez, o trauma terrível e seus desajustes decorrentes circularam pela comunidade.

A EGO, a mutação e a violência por elas causadas preocuparam as pessoas da Terra durante a maior parte do ano seguinte. Até então a cor havia sido a grande barreira entre os homens, mas agora as pessoas da Terra começavam a odiar e temer as novas *raças* que surgiam: elfos, anões, orks e trolls. No ano de 2022, conflitos raciais varreram o globo numa escala jamais vista. Em meio ao tumulto novas nações emergiram, quando estados separaram-se das nações que tinham-nas colonizado ou coalesceram a partir de duas ou mais unidades. No quadro da América do Norte, os mais importantes desses novos Estados foram um Quebec independente e a Liga Caribenha.

A Matriz é uma representação simbólica, gerada por computador, da Malha, a rede mundial de informação. Em vez de lidar com comandos manuais e procedimentos intrincados, o neuroterminal permite ao usuário executar no ciberespaço ações aparentemente reais, que são então traduzidas em operações de sistema. Uma pessoa na Matriz dirige-se até um símbolo representando um arquivo e o toca. O software do neuroterminal sabe que o usuário quer abrir aquele arquivo. A máquina executa todas as intrincadas operações microeletrônicas, poupando o usuário da tarefa tediosa de proceder manualmente aqueles comandos. As imagens geradas pela Matriz são impostas ao usuário pela Malha numa "alucinação consensual", para usar o termo do Dr. Hikita. Não é uma realidade mais palpável que um videochip de desenho animado. São imagens gráficas geradas por computador. Os sistemas e as funções daquelas imagens representam o real, mas as imagens são apenas isso. Não possuem realidade.

— Dr. William Spheris, em entrevista ao programa de trideo People to People, *exibido em 12 de junho de 2049.*

Numa tentativa inútil de controle, o governo dos Estados Unidos declarou lei marcial durante vários meses, enquanto da Rússia e de outras nações na Comunidade dos Estados Independentes pingavam relatos a respeito de mortes em grande escala. Temendo por suas vidas, muitos dos seres mutantes buscaram refúgio no submundo, no campo ou em comunidades de suas próprias espécies.

Mas enquanto o ano aproximava-se do fim, outro espectro ainda mais pavoroso que qualquer ork ou troll ergueu a cabeça quando uma nova onda da praga VITAS varreu o planeta. Enquanto mais uma parte da população mundial caía diante do ataque furioso da peste, a violência racial arrefeceu, unindo pelo medo humanos e meta-humanos.

Foi nesse ano sombrio que a *Data*, uma revista de notícias sobre eletrônica, criou o termo *despertados* para os meta-humanos e as outras formas de vida que haviam surgido recentemente.

Em algum momento, durante os grandes problemas dos primeiros anos do século, as pessoas começaram a praticar a magia. É possível que a magia existisse antes disso, mas, nesse caso, era precária. Agora funcionava, sempre que feita corretamente. Durante aqueles anos de caos, magos e feiticeiros tornaram-se parte da vida moderna.

Alguns cientistas acham difícil aceitar a magia como um fato. Não podendo negar que existe alguma coisa que faz tudo aquilo, eles não se mostram propensos a acreditar nela como *magia*. Não importa quanto os cientistas tentem encaixar a magia em seu modelo científico de realidade, ela parece transgredir todas as leis da física ao se manifestar no *continuum* normal — aquilo que nós, os leigos chamamos de "mundo real", a magia parece transgredir todas as leis da física. Outros cientistas postulam que a magia usa uma forma de energia simplesmente irrelevante às leis físicas de nosso universo, e portanto, a matemática descritiva da física teórica não se aplica a ela.

A magia tem sido definida como a arte e a ciência de causar mudanças em concordância com a vontade. As palavras chaves aqui são *arte* e *ciência*. A magia opera segundo leis rigorosas dentro de sua própria esfera de referência, e portanto pode ser considerada uma ciência. E sim, também é uma arte, porque apenas uma mente criativa é capaz de fazê-la funcionar. Como todas as artes, a magia usa a emoção e a força da vontade para abrir as portas da consciência. Portanto, é preciso ser tanto poeta quanto matemático para lidar com a taumaturgia especulativa. Um pouco de insanidade pura também parece ser útil.

Isto pode ser uma pílula amarga para os estudiosos mais materialistas engolirem, mas também é o motivo pelo qual nossos laboratórios não possuem "magiômetros". É por isso que não se roda nenhum programa de feitiço em nossos computadores mais sofisticados, e porque não existem baterias de energia mágica para mover nossos carros ou utensílios. A única máquina capaz de lidar com a magia se encontra na mente criativa de um mago.

— Extraído de "Observações Através de uma Teoria da Mutação Somática e do Desenvolvimento Psíquico", tese apresentada pelo Dr. Randall Grant na conferência de 2038 da AAAS.

O ALVORECER DA MAGIA

Embora a humanidade estivesse sofrendo mais uma crise devastadora, a ciência e a tecnologia continuavam a progredir. Em 2024, começou a ser comercializada a primeira unidade de entretenimento de sensorama (um tipo de videocassete sensorial). A unidade oferecia impressões sensoriais tão rudimentares que o usuário tinha total consciência de que a experiência era uma simulação. No mesmo ano foi usado, pela primeira vez, um sistema experimental de *voto-remoto* nas eleições para a presidência dos Estados Unidos. O presidente Jarman foi reeleito, obtendo uma vitória esmagadora nos centros urbanos, apesar de a posição ter alegado fraude. Enquanto isso, o êxodo das NANA prosseguia de forma relativamente pacífica, a despeito das contínuas provocações do presidente Jarman.

Em 2025, a magia finalmente foi aceita como ciência. A UCLA concedeu-lhe reconhecimento acadêmico estabelecendo o primeiro curso facultativo de estudos ocultos. Em dois anos, programas de magia técnica e instalações de pesquisa em magia foram estabelecidos na universidade Texas A & M and MIT, que mais tarde teve acrescido "& M" ao nome (para *and "magic"*).

Enquanto o estudo de magia representava uma entrada para o reino astral, pesquisas secretas do governo exploravam outro mundo misterioso: o eletrônico. Em 2026, os primeiros viajantes do ciberespaço davam passos claudicantes naquilo que hoje conhecemos como Matriz. O primeiro cibertermínal foi uma câmara de isolamento do tamanho de uma sala, munida de conectores com contatos múltiplos e diversos sistemas de apoio para o operador. A instalação foi projetada para uso da inteligência militar. Os primeiros voluntários enlouqueceram.

Em 2027 a ciência buscava outro avanço, desta vez na parte do mundo banhada pelo sol. Depois de anos de perseguição ao sonho da energia gerada pela fusão fria, a primeira usina de força entrou em operação. Embora o sonho de pequenos geradores ainda não tivesse sido alcançado, a pesquisa conduziu a conquistas que possibilitaram a criação de usinas nucleares de grande porte.

A outra conquista desse ano foi o refinamento dos neuroterminais. Quando os sistemas de computação tornaram-se incrivelmente complexos no final do século vinte, muitos programas substituíram as longas séries de comandos por desenhos simples, ou ícones, que simbolizavam comandos específicos ou programas. O usuário indicava o ícone desejado, e o computador faria aquilo que o desenho significava. No final da década de 1990, um usuário típico estava lidando com tantos milhares de ícones que os sistemas de processamento de dados estavam ruindo sob o peso da própria complexidade.

Em 2029, a Sony Cybersystems, a Fuchi Industrial Electronics e a RCA-Unisys tinham todas desenvolvido protótipos de cibertermínais que permitiam ao usuário interfacear com a rede mundial de dados através de seu sistema nervoso, que traduzia os dados e transmitia os comandos. Ao invés de digitar comandos ou de clicar um mouse num ícone, as operações eram realizadas literalmente à velocidade do pensamento. Esses primeiros cibertermínais eram grandes, requerendo que o usuário estivesse num tanque de isolamento sensorial. O objetivo da pesquisa, patrocinada por várias agências de espionagem, era possibilitar a invasão de sistemas de dados por esquadrões de choque de *"super piratas de dados"*.

Nos Estados Unidos, a CIA, a NSA e a IRS juntaram suas forças para explorar essa técnica. Sob o nome de código de Echo Mirage, recrutaram e treinaram uma equipe de cibercomandos. Esbarrando em dificuldades como equipamentos defeituosos e psicoses induzidas pelos sinais sensoriais gerados pelos cibertermínais primitivos, a Echo Mirage estava avançando na direção de uma tecnologia exeqüível quando ocorreu o desastre internacional.

O CRAQUE DE 29

Em 8 de fevereiro de 2029 os sistemas de computador do mundo inteiro foram atacados, aparentemente ao acaso, por um vírus de computador de uma força sem precedentes. Os sistemas quebraram, seus dados foram completamente apagados e até mesmo seus hardwares foram danificados pelos efeitos do vírus. À medida que o programa assassino se espalhava, governos caíam. A economia mundial beirava o colapso.

Durante os primeiros três meses do ano, o vírus espalhou-se pela rede de dados que mantém o mundo em sintonia. Por ordem presidencial, a Echo Mirage foi ativada para neutralizar o vírus, mas os agentes *tiro certo* da Echo Mirage foram sobrepujados pelas exigências psicológicas do combate psicofisiológico no ciberespaço.

Os mestres da Echo Mirage reagiram, recrutando os mais brilhantes, ainda que excêntricos e rebeldes, processadores de dados da indústria e das universidades. Foram escolhidos durante uma ordem presidencial de emergência e forçados a um programa de treinamento brutal. Um total de 32 homens e mulheres passaram no treinamento com a sanidade intacta.

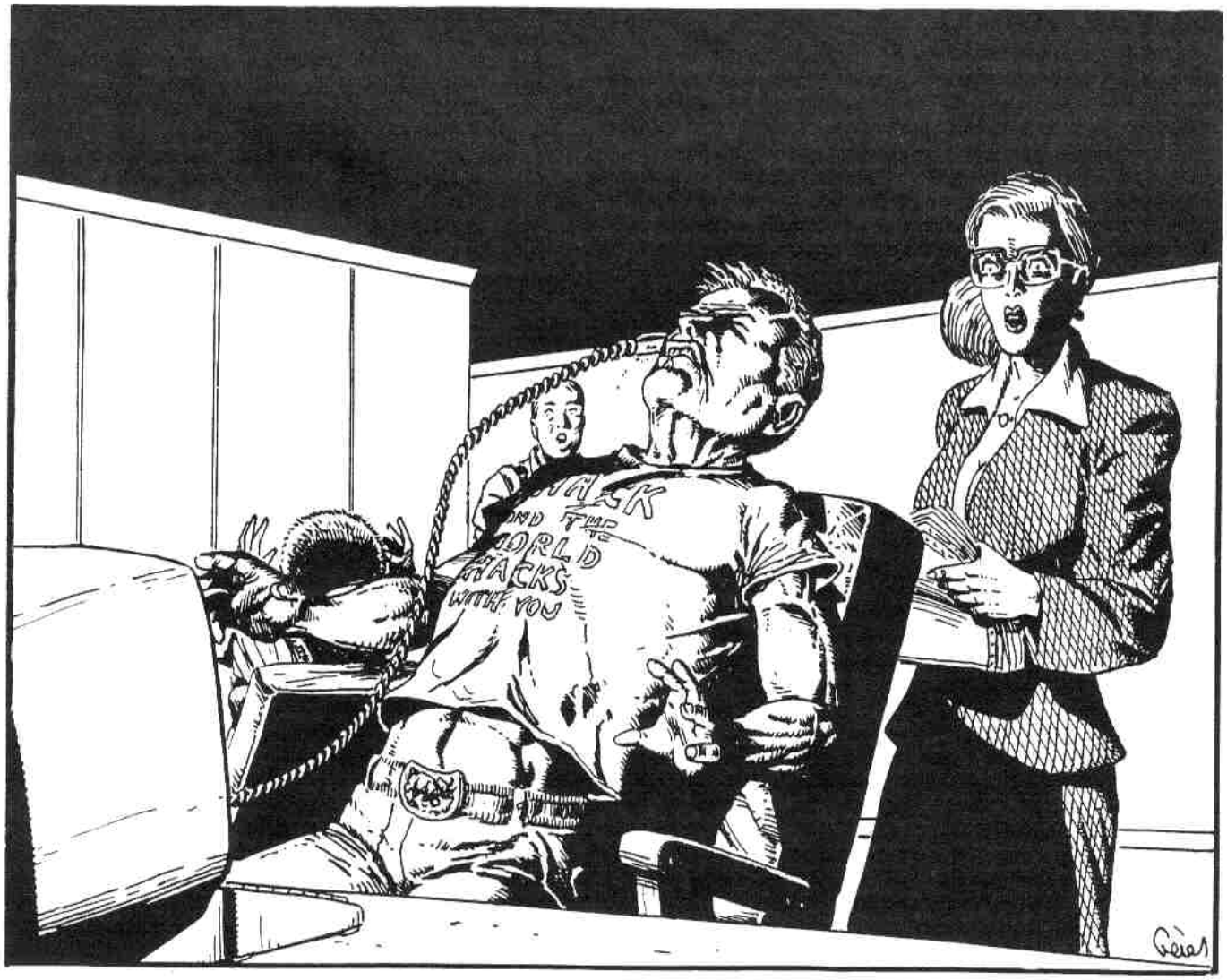
Entretanto, foi preciso esperar até agosto de 2029 para que a nova equipe, armada com cibertecnologia aperfeiçoada, pudesse montar um ataque coordenado contra o programa matador.

Após dezoito minutos de luta contra o vírus, quatro membros da Echo Mirage estavam mortos. Quando os arquivos de dados foram analisados, duas coisas ficaram claras. Primeiro, o programa vírus poderia induzir *biofeedback* letal em humanos acessando a Matriz. Segundo, nenhum computador de segurança existente teria condições de nem mesmo retardar uma pessoa usando um ciberterminal.

As empresas envolvidas no esforço ficaram horrizadas com a facilidade com que a Echo Mirage penetrou em seus sistemas de dados de segurança máxima. Em reação a isso, através de pesquisas secretas, as empresas começaram a desenvolver novos softwares de segurança que poderiam repelir tecnautas usando uma interface com a Matriz. Isso incluiu uma pesquisa para duplicar os efeitos letais gerados pelo vírus. O software resultante foi a primeira geração das contramedidas eletrônicas, ou *CELs*, como são mundialmente conhecidas.

A Echo Mirage aprendeu técnicas para isolar e conter o vírus. Equipados com novos programas de combate e ciberterminais reforçados, começaram a longa tarefa de expurgar a infecção da Malha. Até o final de 2031, eles tinham eliminado a última concentração conhecida do código vírus.

Esses terminais de segunda geração usavam hardware do tamanho de uma mesa e dispensavam o tanque de isolamento sensorial. Pouco tempo depois da eliminação total do vírus, qua-



tro dos membros sobreviventes da Echo Mirage retiraram-se para o setor privado, para o qual foram transmitidos os segredos da nova tecnologia.

Em maio de 2034, a Matrix Systems, de Boston, começou a comercializar o primeiro cyberterminal *pirata*. Seis meses depois, o computador da Matrix Systems foi inutilizado e seus dois fundadores morreram em acidentes sem relação aparente com os fatos.

Da perspectiva do complexo militar-industrial, os danos já tinham sido feitos. A tecnologia da Matriz fora liberada. A Fuchi Industrial foi a primeira grande empresa a desistir de combater a invasão de tecnautas quando, em 2036, colocou no mercado seu primeiro cyberteclado de terceira geração, o desktop CDT-1000.

A maioria dos neuroterminais vendidos hoje são máquinas licenciadas que injetam uma assinatura exclusiva nos arquivos de qualquer sistema que acessam, registrando dessa forma todas atividades legais na Matriz. Entretanto, há anos os usuários piratas, ou tecnautas, vêm adquirindo neuroterminais para modificá-los. Os tecnautas suprimem as assinaturas de seus sistemas e acrescentam capacidades que são de pouco uso para operadores honestos de neuroterminais. Assim é o mundo na década de 2050.

Devido ao caos do craque dos computadores, outro evento importante de 2029 passou relativamente desapercebido. Naquele ano, as Nações Nativas da América declararam que as emergentes raças meta-humanas eram bem-vindas nas terras tribais.

OS SUPERPODERES

O craque dos computadores foi a marcha fúnebre para os dominadores do mundo. Já enfraquecidos pelas catástrofes das três primeiras décadas do século, e fatigados pelas provações do Mundo Despertado, ruíram sob a nova crise.

Por vinte anos, começando em 2030, as pessoas da Europa e da Ásia enfrentaram uma série de conflitos hoje conhecidos como as Euroguerras. Com seus sistemas de comunicação e vigilância despedaçados, o poder dominante da República Russa descobriu os outros membros da Comunidade dos Estados Independentes exigindo o cumprimento de antigas promessas de independência autêntica. O conflito foi dificultado e prolongado quando potências da Europa Oriental, como a Alemanha e a Polônia, foram arrastadas para a guerra. Também durante esse período, o Despertar alastrou-se pelas Regiões Baixas da Sibéria Ocidental, a Yukut ASSR, e todos os outros territórios a oeste das regiões baixas. Como os Estados Unidos e o Canadá, os russos perderam seus campos para os recém-chegados.

O Craque foi um chute no estômago dos Estados Unidos da América. Num país cada vez mais dependente das tecnologias de informação, o vírus foi mais devastador para a economia que a VITAS fora para a população. A situação no Canadá foi ainda pior. Em 2030, o que havia sobrado dos Estados Unidos (menos as terras cedidas à NANA) juntou-se ao que havia sobrado do Canadá, incluindo seus principais centros industriais e importantes áreas de recursos naturais. O novo governo foi chamado de União dos Estados Canadenses e Americanos (UNECAM), apesar dos protestos em ambos os lados da fronteira.

Quase quatro anos depois, uma coalizão de dez estados sulistas separou-se da união para formar a Confederação dos Estados Americanos (CAS). A CAS foram instantaneamente reconhecida por Aztlan (anteriormente México), ele mesmo recentemente separado das NANA. Os ânimos se exaltaram, e o medo de uma segunda guerra civil se espalhou. Contudo, a transição foi relativamente organizada. As unidades militares, com suas lealdades divididas, partiram-se e se transferiram para seus países de preferência. Os incidentes violentos foram poucos.

A Europa não teve a mesma sorte. Em 2031, uma desesperada República Russa atropelou a Bielorússia e lançou uma invasão da Europa para garantir recursos vitais e industriais. A Rússia e suas forças aliadas depararam-se com uma oposição por parte da Alemanha, Polônia e da OTAN; oposição essa, inesperadamente forte, ainda que tenha lutado sem o auxílio de seus aliados americanos. Numa tentativa de isolacionismo, o congresso da UNECAM havia retirado as tropas americanas da Europa.

Em um ano o conflito Europeu chegou a um impasse; o desgaste revelou-se implacável. Embora as perdas em homens e materiais tenham sido altas em ambos os lados, poucos territórios realmente trocaram de donos. Então no final de 2032, as forças russas, tendo obtido uma dominação precária sobre uma parte significativa da Polônia, renovaram a guerra com um ataque de surpresa sobre Berlim. Suas forças aerotransportadas, que tinham sido cuidadosamente poupadas enquanto as outras repúblicas e seus aliados punham em combate tudo que possuíam, obtiveram inicialmente grandes vitórias. Os aliados perderam o equilíbrio, mas ainda assim conseguiram retardar a ofensiva. A Grã-Bretanha, que antes não se comprometera, entrou no conflito enviando tropas para os Países Baixos "com o fim de proteger os interesses britânicos". A escalada da guerra parecia inevitável.

Então, na noite fria de 23 de janeiro de 2033, os monitores aeroespaciais suecos detectaram várias aeronaves cortando os céus da Europa setentrional; pareciam bombardeiros de combate *Nightwraith* da Aerospace FA-38 britânica. Num ataque-relâmpago, as aeronaves anularam os centros estratégicos de comunicação e comando pertencentes aos dois lados. Com seus planos de ofensiva prejudicados além de qualquer chance de recuperação, os dois lados anunciaram um cessar-fogo no dia seguinte. Nenhuma nação jamais assumiu a responsabilidade do ataque dos *Nightwraith*.

Embora os combates principais tivessem terminado, as Euroguerras continuaram ainda durante muitos anos, enquanto as fronteiras eram retraçadas e as tropas de ocupação mudavam de posição. A Comunidade Econômica Européia ruiu. A Itália, a França Meridional e a Europa Sueste estilhaçaram-se em centenas de pequenos estados, retornando à ineficiente política de cidades-estados que um dia fora seu grande mal. Perdida em impotentes sonhos imperialistas, a República Russa continuou a lutar para reconquistar território, mas foi repelida de todos os campos de batalha por Estados vizinhos, pela pressão das empresas e pelo fenômeno do Despertar.

A FEBRE DA INDEPENDÊNCIA

Enquanto a luta morria na Europa, o espectro da violência inflamou-se novamente na América quando uma força de seres Despertados e meta-humanos, liderada por três grandes dragões, desceu a Bacia Amazônica. Após um conflito curto, mas extremamente sangrento, as forças brasileiras tiverem de ceder a maior parte da Bacia Amazônica aos invasores. O governo brasileiro caiu. Dois anos depois, a maior parte de seu território foi reclamada pela nova nação de Amazônia, que proclamava a si mesma a salvadora da ecosfera.

Também houve tumulto ao norte do Equador. Quando Aztlan — o membro das NANA que obtivera parte do México e porções sudoestes do Texas como parte do Tratado de Denver — tornou-se independente, não mais estando sob a proteção do Conselho Tribal de Soberania, o Estado do Texas propôs uma investida militar para recuperar as terras. Em 2035 o governo dos CAS recusou, por suspeitar que a NANA defenderia Aztlan, seu antigo membro. Ninguém em Atlanta queria enfrentar o poder da Grande Dança do Espírito. Irados, os texanos declararam sua própria independência e lançaram uma invasão. Quatro meses depois, um frustrado e embaraçado Texas requisitou sua readmissão nos CAS.

Não havia fundamento no temor dos CAS de uma retaliação por parte da NANA. O Conselho Tribal de Soberania tinha seus

próprios problemas. Tendo aberto seus braços para várias raças meta-humanas, a NANA estavam descobrindo que esses filhos da Mãe Terra tinham seus próprios planos. Um grupo poderoso de seres Despertados e meta-humanos, em sua maioria elfos, estava em processo de fazer com a NANA o que a NANA haviam feito com os Estados Unidos. Através de uma interrupção inédita na programação mundial de telecomunicações, os elfos do noroeste anunciaram o nascimento de Tir Tairngire (a terra da promessa), separando-se das NANA em 2035.

Por não querer ou não estar em condições de resistir ao movimento, as Nações Nativas da América nada fizeram para deter a formação desse novo Estado na região que fora antes o Oregon. Empolgados, os Tsimshianos também declararam sua separação das NANA. No rastro dessas deserções e da renovação das discordâncias internas, Coiote Ulvante abdicou. O xamã da Grande Dança do Espírito retirou-se para o isolamento.

A febre da independência era contagiosa. Há muito isolada de sua mãe UNECAM, a Califórnia também se declarou nação soberana em 2037. Reconhecendo imediatamente a Califórnia como nação, o poderoso Estado Imperial Japonês enviou-lhe tropas a fim de proteger os interesses imperiais de quaisquer rompimentos econômicos. Em cinco anos, São Francisco era quase totalmente controlada por empresas japonesas.

MAIS VIOLÊNCIA

Em 2036, o bombardeamento por napalm de uma pequena comunidade rural de Ohio anunciou o Neoterrorismo. Vinte pessoas, a maior parte meta-humanos, morreram nas chamas daquela manhã de domingo. Um grupo autodenominado 20.000 de Álamo assumiu a responsabilidade. Durante os 15 anos seguintes, este grupo foi relacionado positivamente às mortes de mais de mil meta-humanos e pessoas normais que apoiavam publicamente os meta-humanos.

Três anos depois o ódio contra os meta-humanos chegou a seu ápice na Noite da Fúria. Houve tumultos no mundo inteiro, resultando nas mortes de milhares de meta-humanos e de pessoas cosmeticamente alteradas para parecerem meta-humanos. Só em Nova York, 836 pessoas morreram. Tornaram-se comuns ações de vingança e violência de reação.

A retaliação aparentemente chegou em 2041, quando o Vôo 329 da EuroAir foi destruído, sem sobreviventes. Durante sua rota de Londres para Atlanta, a aeronave foi atacada sobre o Atlântico por um dragão. A última transmissão da aeronave condenada parece indicar que um passageiro heróico manteve a fera afastada com feitiçaria durante vários minutos, antes dos passageiros e da tripulação serem destruídos pela expiração ígnea do terrorista.

Outro acontecimento importante de 2041 foi o aparecimento na Europa dos policlubes. Orientadas à juventude, essas associações eram dedicadas a promover várias filosofias políticas. Cada policlube proclamou sua intenção de impor seu ponto de vista ao público tomando a frente da assim chamada Restauração Européia.

Em 2044, Aztlan nacionalizou todas as empresas de capital estrangeiro, sob a forte pressão da Empresa Aztecnológica. Houve um início de conflito armado quando algumas empresas tentaram manter suas propriedades. Usando a confusão como cobertura, Aztlan anexou a maior parte do que havia restado do México. A exceção foi o Iucatã, onde forças Despertadas frustraram todas as tentativas de posse.

Em 2046, a idéia do policlube havia migrado para a América do Norte. O movimento se espalhou rapidamente, mas a violência veio em seu rastro. O policlube Humanis, em particular,

arregimentou um grande número de adeptos em várias posições econômicas, sociais e políticas. Terry Smith, uma ativista pelos direitos meta-humanos e líder do grupo Mães dos Meta-humanos (MAME), denunciou a Humanis como uma facção da sombria organização 20.000 de Alamo, numa série de artigos pagos nos principais jornais.

Em 2048, o governo de Aztlan negociou o povoamento de Vera Cruz com várias megaempresas, no rastro de um ataque militar empresarial em Ensenada. No mesmo ano, Alan Adams, ex-presidente do Colbert Group, uma empresa multinacional sediada em Illinois, foi eleito presidente da UNECAM. Edna Wallace, ex-governadora de Louisiana, foi eleita presidente dos CAS. Ambos foram reeleitos em 2052.

Os anos que se seguiram a 2050 testemunharam o desenvolvimento do neuroterminal de sétima geração, agora do tamanho de um teclado. No mesmo período, a organização humanitária Fraternidade Universal gozou de crescimento internacional. A bioeletrônica e a biotecnologia continuam a avançar, à medida que uma parcela significativa da humanidade tem escolhido distanciar-se das falhas do corpo natural.

Embora o ódio entre humanos e meta-humanos ainda fervilhe, a situação atual encontra-se num estado relativamente calmo. Mas, num mundo Despertado, quanto tempo isso pode durar?

CAPÍTULO 4

CONCEITOS DE JOGO

"As empresas têm suas regras, as ruas também. Jogue por sua própria conta e risco."
— Wida'maker, bruxa guerreira

Seguem-se alguns conceitos e termos básicos usados em **Shadowrun**. Alguns são termos gerais de RPG, outros são peculiares a este sistema de jogo. As regras farão mais sentido se os jogadores estiverem familiarizados com estes termos. Os termos e conceitos foram concentrados em uma seção para facilitar a consulta. Quando um termo aparece pela primeira vez nesta seção de orientação, é grafado em **negrito**.

JOGANDO OS DADOS

Em **Shadowrun**, os personagens costumam defrontar-se com situações nas quais o mestre de jogo pedirá ao jogador que jogue dados para determinar o que irá acontecer. Esse sorteio com os dados, chamado de **testes de sucesso**, indica o quão bem ou mal um personagem executa uma tarefa exigida, seja disparar contra um guarda de segurança que não foi com a cara dele ou persuadir um empregador de que seus préstimos valeram muito mais do que lhe foi inicialmente oferecido. Os testes de sucesso também determinam o quanto um personagem resistiu a danos e outros assuntos desagradáveis.

Shadowrun usa alguns dados de seis lados (chamados D6) para decidir qualquer desafio imposto a um personagem. O mestre de jogo não exigirá um teste para descobrir se um personagem pode abrir a porta, mas provavelmente pedirá ao jogador que jogue os dados para ver se um personagem é capaz de dar um salto mortal através da porta de um escritório, aterrissar em pé e abrir fogo com sua AK-98 contra três assassinos parados atrás do presidente da empresa — tudo isso sem cair ou alvejar o refém.

Ao contrário da maioria dos jogos, os resultados obtidos nos dados não são somados, a não ser quando as regras instruem diretamente o jogador a fazer isso, ou a não ser que D6 seja precedido por um número ou pelo nome de uma **Habilidade** ou **Atributo**: (Atributo)D6.

LAUBENSTEIN 90

O mestre de jogo fornecerá ao jogador um **Número-Alvo**, ou simplesmente **Alvo**, contra o qual jogará os dados. Joga-se o número indicado de dados e em seguida se compara cada resultado de dados *individualmente* com o número-alvo. Cada dado *individual* que dê um número igual a, ou maior que, o número-alvo, é considerado um **sucesso**. Quanto mais dados obtiverem sucesso, melhor será o resultado.

Nik, um xamã gato, está jogando quatro dados contra um Número-Alvo 4. Os resultados dos quatro dados são 2, 3, 4 e 6. O 4 e o 6 igualam ou superam o número-alvo, o que confere a Nik 2 sucessos.

FRACASSO OU SUCESSO AUTOMÁTICO

Duas outras regras são importantes quando se joga os dados para fazer um teste. Elas são a Regra do Um e a Regra do Seis.

Regra do um

Esta é a regra do fracasso, e é dividida em duas partes.

Sempre que, num teste, o resultado do dado for 1, esse dado é um fracasso automático, não importa qual seja o número-alvo. Mas o teste ainda poderá ser bem-sucedido caso os outros dados superem ou igualem o número-alvo.

Se num teste TODOS os dados derem 1, isso significa que o personagem cometeu um erro desastroso. O resultado pode ser engraçado, embaraçoso ou mortal. O mestre de jogo determinará o tom apropriado à situação, aos jogadores, e às necessidades dramáticas ou humorísticas do momento.

As regras individuais poderão também ter resultados particulares quando a Regra do Um for aplicada.

Regra do seis

A Regra do Seis permite que os testes sejam aplicados contra números-alvos maiores que 6 (como um dado só tem seis lados, parece ser bom esta regra existir). Ao fazer um teste contra um número-alvo maior que 6, o jogador joga mais uma vez qualquer dado que dê 6 e a seguir soma o novo resultado a 6. Digamos, por exemplo, que um dado dê 6 num teste contra um número-alvo maior que 6. O jogador joga mais uma vez o dado, obtendo 5 como resultado. Somando os dois, o novo resultado de teste de dados é 11 (6+5). O jogador pode jogar novamente os 6s adicionais, se o total do resultado atual de dados ainda for menor que o número-alvo. Por exemplo, para bater um número-alvo de 14 (difícil *mesmo*), o jogador teria de obter 6 no dado, e em seguida jogá-lo novamente para obter outro 6 e depois jogar ainda mais uma vez para obter um 2 ou mais (6 + 6 + 2 = 14).

Mas não esqueça de que não importa por quanto o dado individual bate o número-alvo, apenas que o faça. Quando o número-alvo tiver sido igualado ou superado, não é necessário continuar jogando os dados.

TESTES DE SUCESSO

Conforme foi dito acima, os jogadores e o mestre do jogo ocasionalmente precisarão fazer Testes de Sucesso. O número de dados usado é igual ao Nível apropriado do Atributo ou da Habilidade do personagem que será submetida ao teste. Em outras palavras, esse nível indica o número de dados de seis lados devem ser usados no teste. Por exemplo, para fazer um Teste de Armas de Fogo, verifique o Nível de Habilidade de Armas de Fogo e faça o teste jogando a quantidade de dados de seis lados iguais a esse número. Para um teste de Perseverança, use o Atributo de Perseverança do personagem para determinar o número de dados que deverão ser jogados.

As regras fornecem o número-alvo para vários testes. Para outros, o mestre de jogo determina qual é o apropriado. Cada resultado de dado que iguala ou supera o número-alvo é um sucesso. Um único sucesso indica que o personagem cumpriu a tarefa, mas, quanto mais sucessos forem obtidos, melhor. Na maioria das situações, os sucessos múltiplos significam que um personagem receberá mais informação, causará mais danos ou fará com que encarar um troll pareça brincadeira de criança.

Em outros produtos do sistema **Shadowrun**, este Teste de Sucesso padrão costuma ser escrito de forma abreviada, como Teste de Perseverança (5), que na verdade é apenas uma maneira curta de dizer "faça um Teste de Perseverança usando um Número-alvo 5."

PILHAS DE DADOS

Quando a coisa está feia, e as habilidades básicas e atributos do personagem não são suficientes para garantir que irá ver a manhã seguinte, ele precisa de ajuda. É aí que entram as Pilhas de dados.

Uma pilha de dados é uma quantidade de dados que um jogador pode acrescentar àqueles que são normalmente permitidos num teste. As quatro pilhas possíveis vêm de fontes diferentes, usando habilidades ou atributos. A Pilha de Combate, por exemplo, é baseada em diversos Atributos, e pode ser usada para praticamente qualquer teste relacionado a combate. Outras pilhas de dados podem ser usadas para complementar outros testes. A Pilha de Magia ajuda testes de magia, a Pilha de Controle ajuda testes de veículos, e a Pilha de Pirataria aumenta as chances em testes de tecnavegação.

O número de dados numa pilha é igual ao nível do personagem na Habilidade ou no Atributo que é a fonte da pilha. Cada dado da pilha deve ser usado uma única vez durante a ação. Um Turno de Combate de um jogador pode consistir de diversas ações.

As Pilhas de dados podem ser reabastecidas, ou restauradas aos seus números originais de dados disponíveis ao jogador.

MODIFICADORES

As regras de **Shadowrun** freqüentemente pedem para acrescentar ou subtrair um modificador. A não ser quando indicado o contrário, esse modificador é aplicado ao número-alvo. Portanto, um modificador -3 para um Número-alvo 5 produz um Número-alvo modificado de 5 - 3, ou 2. Se as regras pedirem por +2 dados ou por -1 dados, o jogador soma ou subtrai esse número de dados aos dados disponíveis para o teste. Portanto, um xamã que possui dados + 2 para conjurar certos espíritos da natureza, soma mais 2 dados ao número normal que ele pode jogar para aquele teste.

TERMOS DE JOGO

Essas definições simplificadas de termos comuns de jogo ajudarão os jogadores familiarizados com as regras. O texto das regras contém definições completas e exemplos nas seções apropriadas.

PERSONAGENS

Os **Arquétipos** são personagens previamente gerados, criados a partir das principais classes, raças e tipos de **Shadowrun**. Os jogadores podem usá-los com pouca preparação adicional.

Os **Atributos** fazem parte da descrição de cada personagem, oferecendo uma visão geral de suas habilidades. As **Habilidades** e os **Feitiços** aprimoram essas capacidades.

A **Ficha do Personagem** é preenchida para acompanhar a evolução do personagem quanto a seus pertences, capacidades, aparência e posição.

Uma parte importante da ficha do personagem é o **Monitor de Condição,** que consiste de dois indicadores. **O Indicador de e Danos Físicos** demonstra os ferimentos obtidos e acusa quando o personagem morre. **O Indicador de Danos de Atordoamento** demonstra o dano resultante de fadiga e atordoamento e indica quando um personagem cai inconsciente. Equipamentos como **veículos e neuroterminais** também possuem Monitores de Condição para registrar a quantidade de danos sofridos pelo objeto.

As armas possuem um **Código de Danos** que diz ao jogador a quantidade de danos que elas causam. O código consiste de um número e de uma letra. O número é o **Nível de Potências**, que indica a dificuldade de resistir ao dano causado por essa arma. A letra indica o **Nível de Danos (Leve, Moderado, Sério** ou **Fatal)** que a arma inflige.

Há mais um termo de **Shadowrun** usado para descrever personagens. O termo é **Carma**, a representação numérica dos feitos de um personagem. Com o passar do tempo, um personagem pode usar seu carma para aprimorar suas habilidades ou mesmo seus atributos. Também poderá usar o Carma para sair-se melhor em testes para salvar a pele.

CONCENTRAÇÕES E ESPECIALIZAÇÕES

As áreas de conhecimento ou técnica são conhecidas como habilidades, graduados em níveis usados para executar testes. Uma **Concentração** representa um campo particular de treinamento ou educação em um aspecto de uma habilidade geral. Por exemplo, um personagem com Habilidade de Armas de Fogo pode concentrar em rifles, aumentando sua habilidade ao disparar rifles, mas reduzindo sua habilidade ao usar outros tipos de armas de fogo. Uma **Especialização** é um estreitamento maior de um enfoque numa habilidade que já é uma Concentração. Isso aumenta a perícia de um personagem numa área específica, mas diminui sua habilidade em assuntos afins. O personagem com uma Concentração em rifles poderia depois especializar-se em AK-98s, tornando-se mais competente com essa arma, porém menos habilitado com outras. Um personagem não precisa ser concentrado ou especializado.

MAGIA

Os **Magos**, personagens que podem usar magia, dividem-se em dois tipos. Os magos **Herméticos** acreditam que a magia é uma força natural que pode ser compreendida e controlada como qualquer outra força física. Sua magia provém de regras rigorosamente aplicadas. Os magos **Xamanistas** acreditam em espíritos que fazem parte de todas as coisas. Sua magia implica em fazer tratos com esses espíritos.

Cada tipo de feitiço ou espírito possui um **Nível de Poder,** escolhido pelo mago e limitado por suas habilidades, por seu tempo, por seu dinheiro. Nos testes, o Poder funciona como um nível de habilidade ou atributo.

Espíritos de **Lançar feitiços** ou **Invocar espíritos** causam a um mago uma fadiga chamada **Exaustão.** Depois de lançar um feitiço, o mago verifica o **Código de Exaustão** do feitiço, que funciona de forma muito semelhante ao Código de Dano de uma arma, exceto que é aplicado contra a pessoa que *lançou* o feitiço. O Código de Exaustão consiste de uma letra e de um número. A letra indica o **Nível de Exaustão** (Leve, Moderado, Sério, Fatal), exatamente como uma arma. Em vez da Potência da arma, a **Força** do feitiço indica a dificuldade de evitar danos de atordoamento causados pela Exaustão quando se lança um feitiço. O mago faz um teste para evitar o excesso de Exaustão.

MATRIZ

A **Matriz** é o espaço análogo cibernético dentro da Malha, a rede mundial de computadores. Apenas um personagem equipado com um neuroterminal pode entrar neste *ciberespaço*, que parece uma grade imensa.

Conectar-se à Matriz aumenta de vários modos as aptidões do personagem, mas esse personagem apenas *parece* estar dentro da Malha. O que ocorre é que ele deixa seu corpo no mundo físico como uma concha inerte, que seus companheiros precisam proteger enquanto ele vaga pela Matriz. No interior da Matriz, o personagem aparece como uma **persona**, imagem estilizada de sua personalidade. Tudo o que o personagem encontra na Matriz — Software, sistemas de segurança eletrônica, endereçamentos eletrônicos, outras personas — aparece como **constructos**, outras imagens estilizadas cujas formas obedecem a um padrão próprio.

CAPÍTULO 5

META-HUMANIDADE

"Ork também é gente, sabia? E se esquecer de novo, te parto o pescoço que nem graveto."
— John Wetland, ork.

Desde o Despertar, cinco espécies principais de *Homo sapiens* apareceram por todo o mundo. São distribuídas uniformemente por região, raça e etnia, embora apareçam variantes.

As informações que se seguem foram transcritas de *Estudos em Biologia Avançada* sob a autorização dos autores, os doutores Eileen Van Buren e Peter Carmine. Seu livro foi publicado em 2048 pela Serviços Modernos de Informação (Atlanta, CAS). As opiniões são dos próprios autores, especialmente sua visão do *Homo sapiens* mais como criaturas interessantes que seres sencientes. Os autores também tendem a considerar as características pessoais ou culturais como predisposições genéticas.

Quase sempre os elfos e os anões nascem de pais da mesma raça. Elfos procriam elfos, anões procriam anões, e assim por diante. Nos casos de tentativa de cruzamento inter-racial com humanos normais, a criança é sempre da mesma raça do(a) genitor(a) da raça elfa ou anã. Parece haver uma chance quase exata de 50% de cada manifestação. Não se tem conhecimento de mestiços ou híbridos. Em 2050 o cruzamento entre humanos normais quase nunca resulta em crianças elfas ou anãs.

O mesmo ocorre com os orks e os trolls, que quase sempre nascem de pais da mesma raça. Ao contrário dos primeiros dias da gnomização, hoje é raro que crianças humanas (com os dois genitores humanos) transformem-se em trolls, mas isso ocorre. Tentativas de cruzamento inter-racial entre os grupos elfo/anão e os grupos ork/troll quase sempre resultam numa expressão mutante.

NELSON

ANÃO

Homo sapiens pumilionis

Identificação: O anão comum possui 1,20 metro de altura e pesa 54 quilos. Normalmente sua coloração é branco-rosada ou castanha clara, mas também pode ser escura como o ébano. As fêmeas possuem duas mamas, e todos os anões possuem 32 dentes. As pernas dos anões são desproporcionalmente curtas, o que faz deles maus corredores. Têm os troncos largos, com ombros bem amplos, o que proporciona uma grande força braçal à subespécie. Os pêlos do corpo são bastante desenvolvidos, e os cabelos, abundantes, assim como os pêlos faciais, nos machos. O nariz do anão tende a ser largo e longo, e as orelhas, levemente pontudas.

Habitat: Esta subespécie prefere cavernas naturais ou artificiais em áreas desérticas. Nos ambientes urbanos, os anões demonstram preferência por morar em porões.

Hábitos: Os anões podem ser ativos de dia ou de noite. Sua dieta é onívora. As populações formam pequenos grupos familiares, e embora demonstrem tendências isolacionistas, pequenos encraves são encontrados em comunidades no mundo inteiro. Sua duração de vida ainda não foi verificada, mas predições baseadas em índices metabólicos alcançam mais de uma centena de anos. A temporada de acasalamento é irrestrita. O período de gestação dura 284 dias.

Prole: Geram um filho a cada parto. O peso de nascimento é de 5,6% o peso da mãe. O período de amamentação dura mais de 15 meses.

Comentário: Tendo olhos sensíveis ao espectro infravermelho, a atividade dos anões é irrestrita tanto na superfície quanto no subsolo. Os fenótipos dos anões também demonstram uma resistência bastante alta a agentes patogênicos.

ELFO

Homo sapiens nobilis

Identificação: O elfo típico mede 1,90 metros e pesa 72 quilos. Sua coloração ou varia entre o rosa pálido e o branco ou é ebânea. As fêmeas possuem duas mamas, e todos os elfos têm 32 dentes. *Nobilis* é mais esguio que o *sapiens* e possui corpo mais leve, embora a estrutura óssea e muscular seja igualmente forte. A magreza é exagerada nos *nobilis* polinésios e nos de origem aborígene australiana. Os pêlos dos corpos dos elfos são esparsos, mas os cabelos costumam ser exuberantes e extremamente finos. O cabelo dos elfos é reto ou levemente ondulado, e eles quase sempre deixam-no comprido. Contudo também existem diversas populações de elfos com cabelos cacheados. Os olhos são amendoados; nos *nobilis* de pele negra, costumam ser levemente saltados. As orelhas terminam numa ponta aguda.

Habitat: Nas áreas urbanas, os elfos habitam prédios humanos comuns. Nas áreas desérticas, preferem viver em estruturas construídas a partir de materiais naturais ou plantas vivas.

Hábitos: Os elfos são seres noctívagos, de dieta vegetariana. Tendem a viver em grupos pequenos, de preferência isolados do resto da humanidade. Ainda não tendo sido verificada, a expectativa de vida dos elfos pode chegar a várias centenas de anos, mas os estudos metabólicos não são conclusivos. O período de acasalamento é irrestrito. A gestação dura 360 dias.

Prole: Normalmente geram um filho por parto, embora gêmeos sejam comuns. Nesses casos, apenas um é *nobilis*, e o outro normalmente não tem chances de sobrevivência. O peso ao nascer é de 5,2% o da mãe. O período de amamentação dura mais de 25 meses.

Comentário: Os olhos dos elfos são dotados de uma alta concentração de bastonetes. Isso permite que enxerguem melhor na penumbra do que o *sapiens*.

HUMANO

Homo sapiens sapiens

Identificação: Os humanos atingem em média 1,70 metros de altura e pesam cerca de 70 quilos. A coloração é variável, do branco rosado ao ebâneo. Existem três grupos étnicos principais, cada um variando consideravelmente em tamanho, coloração, distribuição capilar e capacidades, mas as orelhas sempre são arredondadas, o crânio possui 32 dentes e as mulheres têm duas mamas.

Habitat: Os humanos preferem morar em construções protegidas por tetos.

Hábitos: A maioria dos humanos prefere atividade diurna. Sua dieta é onívora. Vivem em pequenos grupos familiares, pares de adultos ou solitários. O período médio de vida do ser humano é de 55 anos. O período de acasalamento é irrestrito. A gestação dura 266,5 dias.

Prole: Normalmente geram um filho por vez. Gêmeos são incomuns; múltiplos, ainda mais raros. O peso ao nascer é de 5,5% o da mãe. O período de amamentação dura mais de vinte meses. Uma prole individual pode ser das subespécies *robustus* ou *ingentis*, podendo manifestar-se (sob o efeito da Expressão Genéticas Obscura) na puberdade.

Comentário: Como a forma *Homo sapiens* apresenta-se durante toda a História registrada, o *Homo sapiens sapiens* às vezes é chamado de *normal*, como forma de distingui-lo das outras espécies. Este não é um termo científico, pois qualquer espécie é tão normal quanto outra. Mas usado popularmente, o termo diferencia o *sapiens* dos grupos de "meta-humanos" cuja existência têm sido registrada desde 2011.

ORK

Homo sapiens robustus

Identificação: Os orks medem 1,90 metros e pesam 95 quilos. A coloração de sua pele varia do rosa pálido ao ebâneo. Os corpos dos orks são proporcionalmente similares aos dos *sapiens*, mas os *robustus* são mais resistentes. Os cabelos costumam ser mais abundantes que os do grupo étnico do qual cada *robustus* é derivado. O nariz do ork tende a ser largo e os lábios a serem finos. As orelhas possuem pontas agudas, sendo às vezes também alongadas. O crânio do ork possui 32 dentes, com caninos inferiores extremamente grandes. As fêmeas orks têm duas mamas.

Espécies similares: A aparência do *robustus*, assim como a do *ingentis*, é altamente variável, levando os pesquisadores a teorizarem que certos indivíduos ou pequenas comunidades são, na verdade, outras subespécies ou espécies completamente diferentes. Esta variedade de tipos continua a confundir os estudiosos.

Habitat: Normalmente moram em prédios protegidos por tetos.

Hábitos: Os orks são ativos tanto de dia quanto de noite, mas parecem preferir a noite. Sua dieta é onívora, mas com uma preferência óbvia por carne. As populações formam grupos maiores, freqüentemente com uma estrutura tribal. A duração típica de vida parece variar entre 35 e 40 anos. Seu período de acasalamento é irrestrito. A gestação dura 187 dias.

Prole: As mães orks costumam parir quatro filhos, mas nascimentos de seis ou sete não são incomuns. O peso ao nascer é 4,2% o da mãe. O período de amamentação dura mais de sete meses. A maioria dos recém-nascidos obviamente são *robustos*, mas podem parecer-se com *sapiens*; 95% desses irão expressar-se na puberdade, o que ocorre por volta dos dez anos.

Comentário: Devido aos seus olhos apresentarem um número maior de bastonetes que de cones, os orks possuem uma capacidade elevada de visão noturna. Os indivíduos que se manifestam em orks costumam demonstrar efeitos psicológicos negativos, sendo comuns psicoses graves e padrões anormais de comportamento. Os indivíduos que nascem *robustus* costumam socializar-se normalmente.

TROLL

Homo sapiens ingentis

Identificação: Os trolls medem 2,8 metros e pesam 225 quilos. A cor da pele varia do branco rosado para o marrom-mogno e normalmente permanece inalterada após a ingentização, ou metamorfose em troll. As proporções do corpo do *ingentis* difere da proporção dos *sapiens*, com a razão da distância do braço à perna sendo significantemente maior no *ingentis*. Os trolls possuem uma constituição extremamente resistente. Às vezes exibem sedimentação óssea na pele, o que resulta em espinhos, textura superficial áspera, ou um efeito de blindagem por placas. Os pêlos do corpo costumam ser bem desenvolvidos, mas podem também ser completamente ausentes. O cabelo costuma ser mais denso que o do indivíduo do qual o *ingentis* derivou. O nariz tende a ser largo. As orelhas demonstram pontas agudas, ocasionalmente sendo alongadas. O crânio é inclinado e possui 34 dentes. Os caninos inferiores são muito grandes e os molares apresentam convoluções extremas, interpretadas pelos cientistas como um indício de que os dentes do *ingentis* regeneram-se constantemente. As fêmeas possuem duas mamas.

Espécies similares: alguns estudiosos acreditam que indivíduos ou pequenas comunidades desta subespécie são, na verdade, espécies completamente diferentes. Investigações adicionais, incluindo estudos de reprodução, fazem-se necessários para confirmar tais hipóteses, pois a aparência dos trolls é altamente variável.

Habitat: Os trolls que vivem em áreas desérticas moram em cavernas ou convertem estruturas como pontes em suas moradias. Em áreas urbanas, preferem regiões evitadas pelos *normais*, como esgotos ou prédios abandonados.

Hábitos: Os trolls preferem atividades noturnas. Sua dieta é onívora. As populações costumam congregar-se em pequenos grupos, freqüentemente partilhando moradia com indivíduos da subespécie *robustus*. Estudos metabólicos e observação direta indicam uma expectativa de vida de cerca de 50 anos. O período de acasalamento é irrestrito. A gestação dura 259 dias.

Prole: Normalmente geram um filho por parto. O peso ao nascer é 2,5% o peso da mãe. O período de amamentação dura mais de 15 meses.

Comentário: A sensibilidade dos olhos dos trolls à porção infravermelha do espectro permite-lhes agir no escuro de forma quase irrestrita.

Infelizmente, a expressão de *sapiens* para *ingentis* afeta a condição mental do indivíduo, freqüentemente resultando em psicose e em padrões anormais de comportamento. Indivíduos nascidos *ingentis* não experimentam este trauma e costumam socializar-se normalmente.

NELSON

CAPÍTULO 6

CRIANDO UM PERSONAGEM

"Personalidade? Sai dessa, cara! Sou feito é de titânio."
— Chacal, samurai urbano.

Um personagem de **Shadowrun** é muito semelhante a um personagem de livro ou filme, a não ser pelo fato do jogador controlar suas ações. Composto como uma coleção de atributos e habilidades, o personagem é aquilo que o jogador injeta nele. Sem personalidade, ele não passa de uma *coisa;* só depois de recebê-la é que se torna um *ele* ou uma *ela*, e, com uma boa caracterização, alguém inesquecível.

INFORMAÇÃO DE PERSONAGEM

Os personagens de **Shadowrun** possuem vários Níveis de Habilidades e Atributos Físicos, Mentais e Mágicos, podendo também usar bioeletrônicos, feitiços, equipamentos e extras. Embora esses aspectos sejam importantes, definindo o personagem de forma a permitir o uso do sistema de jogo de **Shadowrun** para julgar suas ações, eles ainda são apenas números numa página. O negócio é o seguinte, cara:

O personagem é por sua conta...

Para resultados mais satisfatórios ao criar um personagem, os jogadores e mestres do jogo devem primeiro estar familiarizados com o restante das regras deste livro. Para não lamentar depois, é melhor saber de tudo direitinho antes de tomar uma decisão.

RAÇA

Os personagens de **Shadowrun** devem pertencer a um dos cinco subgrupos de *Homo sapiens*: humano predominante (*Homo sapiens sapiens*), elfo (*Homo sapiens nobilis*), anão (*Homo sapiens pumilionis*), ork (*Homo sapiens robustus*) e troll (*Homo sapiens ingentis*). Conforme descrito nas páginas 34-38, todos são seres humanos, pelo menos de acordo com os geneticistas. Os racistas pensam diferente.

No começo da década de 2050, os humanos ainda são a raça mais numerosa habitando o planeta. Cada uma das outras raças, conhecidas genericamente como

meta-humanos, são representados quase igualmente, mas estão espalhadas de forma desigual pelo globo. Em alguns lugares, os humanos constituem a minoria, mas essas áreas tendem a ser os locais onde os meta-humanos se reúnem buscando segurança, proteção, isolamento.

Os humanos formam o padrão. Como personagens, não recebem atributos especiais ou modificações de habilidades.

Os anões são mais vigorosos (possuem Corpo ligeiramente superior), menos ágeis (menor Agilidade), mais fortes (Força maior) e mais determinados (Perseverança maior) que os humanos. Eles também têm visão termográfica, o que lhes permite enxergar energia de radiação infravermelha (calor) tão bem quanto as luzes normais do espectro. Também são mais resistentes a doenças. E sim, são baixinhos.

Os elfos são mais ágeis (maior Agilidade) e mais carismáticos (maior Carisma) que os humanos. Também possuem visão noturna, que lhes permite enxergar claramente na escuridão quase total.

Os orks são muito vigorosos (Corpo muito mais elevado), lentos (Agilidade menor), mais fortes (menor Força), menos carismáticos (Carisma menor), menos espertos (Inteligência mais baixa) e menos determinados (Perseverança menor) que os humanos. Possuem visão termográfica, braços longos que são vantajosos em combate corporal e pele extremamente dura que os torna resistentes a danos.

Um jogador não precisa pagar *extra* para criar um personagem humano. Os jogadores que querem jogar com um meta-humano (anão, elfo, ork ou troll) precisam pagar um pouco mais pelo privilégio.

ATRIBUTOS

Em **Shadowrun** cada personagem possui oito Atributos, ou nove, caso o personagem seja um mago. Existem três Atributos físicos, três Atributos mentais e dois (ou três) Atributos Especiais.

TABELA DE ATRIBUTOS

Atributos físicos	Atributos mentais	Atributos especiais
Corpo	Inteligência	Essência
Agilidade	Perseverança	Magia
Força	Carisma	Reação

Corpo representa saúde geral e resistência a ferimentos e dor.

Agilidade representa destreza geral e agilidade. Também se aplica a movimento, a caminhar e a velocidades de corrida.

Força representa a capacidade de erguer, carregar corpos ou objetos e causar danos físicos.

Inteligência representa a velocidade geral de pensamento, suas atitudes e a capacidade de perceber o que o cerca. Conhecimento é representado pelas habilidades, de forma que um personagem estúpido teria Níveis de Habilidade baixos, e não necessariamente inteligência baixa.

Perseverança representa determinação, estabilidade mental e força de vontade para resistir a certos tipos de danos mentais e danos de fadiga.

Carisma representa a atratividade (não necessariamente beleza física), persuasão, aura pessoal e amabilidade geral.

Essência é uma medida das condições do sistema nervoso central e do espírito. Coisas estranhas ao organismo, como bioeletrônicos, reduzem a Essência. Quando a Essência cai, a magia cai na mesma proporção.

Magia é uma medida de energia mágica. Danos sérios ao corpo e adições de materiais estranhos ao organismo, como bioeletrônicos, reduzem a energia mágica.

Reação determina a agilidade e a freqüência com que um personagem pode agir sob pressão. O Nível de Reação é a média de Agilidade e Inteligência, arredondada por baixo.

Níveis de Atributos

Os Atributos Físicos e Mentais de um personagem humano normal variam de 1 a 6. Humanos com bioeletrônicos, assim como meta-humanos (elfos, anões e semelhantes), podem ter valores mais altas em um ou mais Atributos. Cada tipo racial possui seus próprios limites.

Quando os atributos de um personagem são listados, o primeiro número é sempre o Atributo natural e não modificado. Modificações decorrentes de bioeletrônicos e magia criam um Valor de Atributos modificado, que é registrado entre parênteses depois do número base, desta forma: 4 (6). Os jogadores podem gastar Carma durante o aperfeiçoamento do personagem (pág. 190) para melhorar um Atributo, que aumenta tanto os Valores naturais quanto os modificados. Algumas vezes as regras se referem a Valores de Atributos *naturais* como opostos aos Valores de Atributos *aumentados*. O Valor natural é o Valor de Atributo desconsiderando quaisquer modificações para bioeletrônicos ou magia. O nível aumentado inclui cyberware. Os acréscimos que um iniciado natural recebe de algumas habilidades especiais são considerados Atributos Naturais, embora provenham de fontes mágicas.

Se um personagem pode usar magia, seu Nível de Magia começa com 6, mas é igual ao Nível de Essência, arredondado. Portanto, um mago com um Nível de Essência de 4,5% possui um Nível de Magia de 4. Um personagem que não pode usar magia não possui Nível de Magia.

Quando personagens criados recentemente começam a jogar, não podem possuir nenhum Nível de Atributos maior que aquele indicado na Tabela de Limites Raciais. Entretanto os Valores dos Atributos podem crescer (até um limite) através do desenvolvimento do personagem durante o jogo. Os Atributos dos cidadãos comuns (personagens sem jogadores) nunca estão acima do limite racial. Ocasionalmente poderão haver personagens sem jogadores que excedam os limites raciais, de forma que os jogadores nunca tomem tudo como certo. (Afinal, os NPC precisam ser suficientemente durões para fazerem frente aos personagens dos jogadores.)

VALORES DE ATRIBUTOS DOS HUMANOS

Nível	Descrição
1	Fraco
2	Subdesenvolvido
3	Típico
4	Aperfeiçoado
5	Superior
6	Limite humano sem modificação

TABELA DE LIMITES RACIAIS

	Humano	Elfo	Anão	Ork	Troll
Corpo	6	6	7	9	11
Agilidade	6	7	5	9	11
Força	6	6	8	8	10
Carisma	6	8	6	5	4
Inteligência	6	6	6	5	4
Perseverança	6	6	7	6	5
Essência	6	6	6	6	6
Magia	6	6	6	6	6
Reação	6	6	5	5	4

HABILIDADES

As habilidades definem o que um personagem sabe e o que pode fazer. Variam de habilidades físicas, como Combate Desarmado até certas áreas de conhecimento, como Biologia. As habilidades são classificadas numa escala semelhante aos atributos, na qual um Nível de 3 é o nível (imaginário) médio. Personagens iniciantes não podem ter um Nível de Habilidade superior a 6, a não ser que o personagem possua uma Concentração ou uma Especialização.

Concentrações e Especializações significam que um personagem aguçou ou estreitou seu campo de conhecimento. Entretanto, dentro desse enfoque mais estreito, o personagem é mais habilidoso. Para maiores informações, consulte **Concentrações e Especializações** no capítulo de **Habilidades**, página 66.

BIOELETRÔNICOS

Os acréscimos tecnológicos ao corpo humano conhecidos como *bioeletrônicos* podem aperfeiçoar os Atributos e capacidades de um personagem. Certos bioeletrônicos possibilitam que um personagem execute ações extraordinárias, como percorrer os dados da Matriz, o sistema global de computação, ou usar uma aparelhagem de controle para controlar um veículo apenas com o pensamento.

O jogador que quiser equipar o personagem que está criando com bioeletrônicos precisa comprá-los com os fundos disponíveis durante a criação do personagem. Cada peça bioeletrônica também custa Essência, reduzindo numa determinada quantidade o Nível de Essência do personagem. Os personagens nunca poderão ter um Nível de Essência menor que 0.

Os personagens podem adquirir mais bioeletrônicos depois que o jogo tiver começado. Bioeletrônicos adicionais custam dinheiro, mas agora o personagem pode usar o dinheiro obtido durante o jogo. Bioeletrônicos adicionais também custam Essência. Infelizmente bioeletrônicos novos simplesmente não se materializam na caixa de correio. O personagem precisa descobrir alguém que esteja vendendo a peça, a um preço razoável, e depois achar quem a instale cirurgicamente. Os jogadores não precisam achar peças ou sofrer cirurgia para obter bioeletrônicos durante a geração do personagem

FEITIÇOS

Feitiços mágicos encontram-se disponíveis apenas a personagens capacitados em feitiçaria. Certos tipos de bruxos de capacidade limitada (veja **Iniciados**, pág. 45, em **Construindo um Personagem**, e o capítulo **Magia**, página 124) não podem usar a Habilidade de Feitiçaria para lançar encantamentos e portanto não possuem feitiços.

Os primeiros feitiços de um novo personagem são adquiridos durante a criação do personagem. Pode-se aprender feitiços adicionais durante o jogo, mas o personagem precisa conseguir um professor e o dinheiro para pagar pelas lições. Veja **Aprendendo um novo Feitiço**, na pág. 132.

Os feitiços possuem um Nível de Força que começa em 1 e aumenta à medida que o poder do feitiço aumenta. Quando começam a ser usados, os feitiços não podem ter uma Força maior que 6. Não há limite como esse depois que o jogo começa.

EQUIPAMENTOS

Equipamentos são os pertences do personagem. Os equipamentos incluem armas, roupas, um rádio, um carro, focos mágicos e assim por diante. A lista de equipamentos disponíveis se encontra (por mais estranho que pareça) no capítulo **Equipamentos**, pág. 236. Os personagens iniciantes compram equipamentos com uma quantidade de dinheiro disponível apenas durante a criação do personagem. Depois que o jogo começa, qualquer coisa que o personagem queira terá de ser comprada com o dinheiro que ele fez por *merecer*. Bem-vindo ao mundo real, cara.

Alguns equipamentos possuem níveis, começando com 1 e aumentando com a capacidade e a sofisticação do objeto. Ao começar a ser usados, os equipamentos não podem possuir um nível maior que 6, embora um tipo específico de equipamento esteja disponível no mercado com níveis maiores. Depois que o jogo começa, esse tipo de limite deixa de existir.

EXTRAS

Os Extras constituem uma categoria de assuntos diversos cobrindo aspectos da vida de um personagem que são mais gerais que um feitiço ou um equipamento. Como algumas dessas "vantagens" encontram-se disponíveis apenas durante a geração do personagem, é aconselhável dedicar-lhes muita atenção.

Contatos

Os contatos são vitais em **Shadowrun**. São as pessoas que um personagem sabe que podem revelar informações importantes para o trabalho (mesmo que ilegal) do personagem. Os contatos são os fornecedores daquela que talvez seja a mercadoria mais essencial da década de 2050: *informação*. Precisa saber quem está fazendo o quê com quem? Pergunte a um contato.

Os contatos obtidos durante a criação do personagem são "pagos" com o dinheiro disponível apenas durante aquele momento. O dinheiro gasto neste estágio representa o jogo de cintura necessário para caçar um contato, estabelecer uma relação de trabalho e desenvolver algum grau de confiança. Os contatos adquiridos desta forma são, dentro de certo limite, dignos de confiança. Trate-os bem, pague-os direitinho e poderá confiar neles. No mundo de **Shadowrun** um personagem não chega a lugar nenhum se não confia em ninguém; portanto assume-se que um personagem iniciante desenvolveu uma relação de trabalho com um contato.

Todos os personagens começam com dois contatos grátis. Também é possível adquirir contatos durante o jogo, mas apenas através de *roleplaying*. Os personagens não podem "comprar" contatos depois que o jogo começa. Eles têm de conseguí-los da forma mais difícil.

Camarada

Um camarada está um degrau acima do contato. Os contatos confiam no personagem, mas negócios, negócios... Exija muito de um contato e sabe-se lá o que pode acontecer. Mas um camarada é exatamente o que o nome implica. Um camarada é um amigo disposto a tirar o personagem de uma fria, a assumir riscos pessoais que um contato nem cogitaria. Um camarada pode ser uma fonte de informação, mas também é um sujeito que vigia a retaguarda do personagem, entrega mensagens e faz coisas que só pediríamos a amigos do peito.

Um personagem pode apenas "comprar" um camarada durante a criação do personagem. O camarada deve ser um dos Arquétipos publicados ou aprovados pelo mestre de jogo, e devem possuir Atributo, Habilidade, Feitiço e outros níveis com valor 4.

Na verdade um personagem poderá obter outro camarada depois do início do jogo, mas isso irá requerer bastante experiência de jogo e uma interpretação convincente do personagem..

Gangue ou Tribo

O personagem pode ser um membro ou manter relações com uma gangue local ou com uma tribo. Há 2D6 membros da gangue ou tribo que se encontram à disposição dia e noite. Vêm quando são chamados por telefone (chegando em 1D6 x 10 minutos) e são muito leais. Todos os membros de gangues ou tribos possuem Níveis de Habilidade e Atributos de 3.

Seguidores

São ainda mais leais que os camaradas. Fazem qualquer coisa pelo personagem, incluindo morrer se necessário (ei, eles conhecem os riscos). Os seguidores também são "comprados" durante a criação do personagem, constituindo um grupo de NPC à disposição do personagem. Os seguidores também podem fornecer informações, como os contatos.

Encontram-se disponíveis seguidores de qualquer um dos cinco Arquétipos diferentes que o jogador escolher, mas apenas 1D6 + 1 chegam a qualquer momento. (Todos os cinco seguidores precisam ser de Arquétipos diferentes. Cinco seguidores do mesmo tipo seriam uma gangue!) Eles possuem as estatísticas médias dos Arquétipos, mas o jogador precisa fornecer-lhes os equipamentos que usarão.

Adquirir seguidores depois que o jogo começa é a matéria da qual as lendas urbanas são feitas.

Estilo de vida

Durante a criação do personagem, o jogador precisa "comprar" o estilo de vida inicial do personagem. O estilo de vida determina a qualidade de vida do personagem e elimina a preocupação dos gastos diários como alimentação, lavanderia, contas de telefone, e coisas do tipo. Para manter um estilo de vida depois do início do jogo, o personagem precisa pagar uma certa quantia em dinheiro (baseada em seu estilo de vida) por mês. Se o personagem deixa de pagar, ele cai para o estilo de vida imediatamente mais baixo. O assunto do estilo de vida é coberto em detalhes na página 189, mas a lista a seguir os resume:

Rua: Literalmente, viver nas ruas. Pouca ou nenhuma despesa.

Toca: Um degrau acima das ruas: uma cabine de aglomerado sintético, um prédio abandonado, ou algo parecido.

Baixo: Um conjugado, mas nada do que se orgulhar, apenas o personagem e mais um monte de gente.

Médio: Uma bela casa ou condomínio, talvez até comida de verdade.

Requintado: Um apartamento de alto luxo, segurança no prédio, comida boa à vontade.

Luxuoso: Dê asas à imaginação, cara. E imagine...

CONSTRUINDO UM PERSONAGEM

Os jogadores que querem entrar de sola em **Shadowrun** podem simplesmente escolher um dos **Arquétipos**. Pré-gerados, eles são personagens típicos, fornecidos nas págs. 49-64. Esses personagens foram construídos usando as regras de criação do personagem neste capítulo. Devem ser usados como estão. É mais simples construir um novo personagem do que alterar um Arquétipo.

Os arquétipos são bons exemplos de como os personagens típicos parecem no papel. Não há intenção de que eles sejam a versão definitiva de um personagem, ou mesmo a melhor. São personagens simples. Os mestres de jogo costumam usá-los como NPC, enquanto os jogadores podem usá-los como contatos potenciais, camaradas ou seguidores.

Construir um personagem de **Shadowrun** a partir do nada é relativamente fácil. O primeiro passo é pensar como será o personagem a ser criado e responder uma pergunta básica. O que o personagem faz e por que? As respostas a essas perguntas determinarão as prioridades do personagem. Por exemplo, se o personagem é um mago, magia será uma prioridade alta. O jogador deverá também decidir se o personagem é um mago hermético ou xamânico; se for xamânico, que totem ele segue? A escolha do totem é importante porque guiará a outras escolhas da criação do personagem. Por outro lado, se o personagem for um samurai, um trecnauta ou um fusor, então os atributos, as habilidades e os equipamentos importantes para esses personagens devem ser favorecidos.

DETERMINANDO PRIORIDADES

Shadowrun usa um sistema de prioridade para a geração de personagens que se divide em cinco níveis, de A (o mais importante) até E (o menos importante). Também existem cinco categorias de capacidade: Raça, Magia, Atributos, Habilidades e Recursos. Designando prioridades às categorias, o jogador indica a ordem de importância das capacidades. Em outras palavras, um jogador que designa Prioridade A à categoria Magia está dizendo que a magia é o aspecto mais importante do personagem. Se a Prioridade A foi designada a Habilidades, então as habilidades do personagem seriam seu aspecto mais importante.

Cada uma das prioridades (A, B, C, D, E) devem ser designadas a uma das cinco categorias. Elas podem ser designadas de qualquer modo, com apenas algumas restrições. As descrições de cada categoria, a seguir, também expõem os resultados de designar cada prioridade a cada categoria.

Raça

Simplesmente determina a raça do personagem. Esta categoria possui apenas uma restrição, mas bem importante: se o jogador quiser que o personagem seja um meta-humano (elfo, anão, ork ou troll), a Prioridade A *deve* ser designada à categoria Raça. Se a Prioridade B, C, D ou E for designada à categoria Raça, o personagem é humano.

Os personagens humanos não recebem nenhuma modificação especial ou capacidades. Assim, se um jogador quiser criar um personagem humano, deverá designar a prioridade "menos importante", E, à categoria Raça.

Se o jogador designar Prioridade A à categoria Raça, o personagem pode ser qualquer um dos quatro tipos meta-humanos. O jogador simplesmente escolhe anão, elfo, ork ou troll. Contudo a escolha do tipo meta-humano importa, porque cada tipo meta-humano possui diferentes modificações de atributos e habilidades especiais, conforme demonstrado na Tabela de Modificações Raciais. (Veja em **Atributos**, mais adiante, como usar esses modificadores).

TABELA DE MODIFICAÇÕES RACIAIS

Raça	Modificações
Anão	Corpo +1, Agilidade -1, Força +2, Perseverança +1, Visão termográfica, Resistência (Corpo +2) apenas para doenças
Elfo	Agilidade +1, Carisma +2, Visão Noturna
Ork	Corpo +3, Força +2, Carisma -1, Inteligência -1, Visão noturna
Troll	Corpo +5, Agilidade -1, Força +4, Inteligência -2, Perseverança -1, Carisma -2, Visão termográfica, Alcance para combate armado/desarmado +1, Blindagem dérmica (Corpo +1)

Magia

A prioridade designada à categoria Magia determina se o personagem é um mago. Se o personagem é humano e pretende ser um mago pleno, ele deve designar Prioridade A para Magia. Se o personagem é meta-humano e pretende ser um mago, designa Prioridade B para Magia. Portanto um humano mago teria Prioridade A designada a Magia e (muito provavelmente) Prioridade E designada à categoria Raça. Um mago meta-humano teria Prioridade A designada a Raça e Prioridade B designada a Magia.

A forma como as prioridades são designadas não determina se o personagem é um mago hermético ou xamânico. Essa escolha cabe ao jogador.

Iniciados

Os iniciados, magos com capacidades limitadas, designam prioridades de forma diferente. Os iniciados humanos devem designar Prioridade B a Magia, e os iniciados meta-humanos devem designar Prioridade C a Magia. Um iniciado humano designaria Prioridade B a Magia e E a Raça (repare que a Prioridade A ainda está vaga). Um iniciado meta-humano designaria Prioridade A a Raça e Prioridade C a Magia (B ainda está vaga).

Da mesma forma que ocorre com os magos comuns, a designação de prioridades não determina que tipo de iniciado o personagem irá tornar-se; essa decisão cabe ao jogador.

Atributos

Depois de designar a raça do personagem e decidir se ele será ou não magicamente ativo, designe uma prioridade à categoria Atributos (Corpo, Agilidade, Força, Inteligência, Perseverança e Carisma). Quanto mais alta for a prioridade designada, maior será o número de pontos disponível. A Prioridade A proporciona 30 pontos, a B proporciona 24, a C proporciona 20, a D proporciona 17 e a E apenas 15 pontos.

Agora o jogador divide os Pontos de Atributos entre os seis Atributos Físicos e Mentais. Os Atributos Especiais (Essência, Magia, Reação) são tratados de forma diferente (veja abaixo).

Esses pontos são designados conforme o desejo do jogador, que deve ter em mente duas limitações: nenhum personagem pode começar com um Valor de Atributos superior ao listado na Tabela de Limites Raciais, pág. 43, para o tipo racial escolhido, e todos Atributos devem ter um Valor mínimo de 1. Depois que os Pontos de Atributo tiverem sido designados, aplique os modificadores de Atributo disponível baseado na Raça do personagem através da adição ou subtração do modificador para os Pontos de Atributo conferidos. Lembre que este último Valor de Atributo não pode exceder o limite racial ou ser inferior a 1.

Todos personagens começam com uma Essência de 6. Esse valor poderá diminuir caso o personagem compre bioeletrônicos. Se o personagem é mago (determinado pela prioridade atribuída à categoria Magia), ele possui um Valor de Magia inicial de 6. Porém o Valor de Magia é igual à Essência do personagem, arredondada sempre para baixo. Um mago com uma Essência de 3,75 possuiria um Valor de Magia de 3.

A Reação de um personagem é igual à Agilidade mais Inteligência, dividido por 2 e arredondado para baixo.

Pontos de Atributo não podem ser conferidos a Essência, Magia ou Reação.

Habilidades

O jogador deverá transferir um número de Pontos de Habilidade, colocados na prioridade designada, às habilidades de sua preferência. A Prioridade A oferece 40 pontos, B oferece 30, C oferece 24, a D oferece 20 pontos e a E oferece 17.

O jogador pode escolher quaisquer habilidades do capítulo **Habilidades**, página 66, com as seguintes limitações: apenas os personagens com um Valor de Magia (aqueles que receberam uma prioridade apropriada para Magia) podem usar as Habilidades de Feitiçaria e Conjuração. Neste caso, costuma funcionar melhor se o jogador fizer uma lista das habilidades que quiser que o personagem possua, e depois designar os Pontos de Habilidade às habilidades escolhidas. Não existem restrições à distribuição dos Pontos de Habilidade, exceto que nenhum personagem iniciante poderá possuir um Nível de Habilidade superior a 6, a não ser que estiverem designadas Concentrações e Especializações. (veja **Concentrações e Especializações**, pág. 70, **Habilidades.**)

Caso use Concentrações e Especializações, aplique as seguintes regras:

1. Qualquer habilidade geral deve possuir apenas uma Concentração e Especialização. Cada habilidade geral pode ser adquirida apenas uma vez.

2. Caso use uma Concentração, some +1 ao Nível geral de Habilidades para determinar o Nível de Concentração; em seguida reduza o Nível geral de Habilidades em -1. Por exemplo, um personagem com 5 pontos designados para a habilidade geral de Armas de fogo que possui uma Concentração em Pistolas (uma categoria das Armas de fogo) terminaria com uma Habilidade em Armas de Fogo de 4 (5 - 1) e uma Concentração em Pistolas de 6 (5 + 1).

3. Se for especializar-se, some +2 ao Nível geral de Habilidades para determinar o Nível de Especialização; em seguida reduza o Nível Geral de Habilidades em -2. Um personagem com uma Especialização também usa a Concentração apropriada a um nível igual ao Nível de Habilidades original. Usando o mesmo exemplo de acima, se o personagem tem Especialização em Ares Predator (um tipo de pistola), ele teria um Nível de Habilidade em Ares Predator de 7 (5 + 2), a Concentração em Pistolas de 5 (o Nível de Habilidade original), mas todas as outras Armas de Fogo (a Habilidade) em 3 (5 - 2).

Habilidades Especiais também podem ser compradas durante a geração de um personagem (veja pág. 74), mas são sujeitas à aprovação do mestre de jogo. Uma Habilidade Especial importante é Linguagem. Todos os personagens conhecem seus idiomas nativos a um nível igual à sua inteligência mais 2 (o total poderá exceder 6). Os personagens com um estilo de vida de Rua (veja **Dinheiro** na página 46) também possuem uma linguagem de dialeto local como o Linguajar de Rua ou o Papo de Poço avaliada em metade de seu Nível de Inteligência (arredondado para baixo). Outras linguagens devem ser adquiridas da mesma forma como se adquire habilidades, mas consulte a seção **Linguagens**, à pág. 74, para mais informações.

Uma habilidade inicial deve possuir um Nível mínimo de 1.

Recursos

A categoria de Recursos proporciona duas coisas: dinheiro para comprar bioeletrônicos, equipamentos e extras, e Pontos de Força para adquirir feitiços mágicos e focos. Apenas os magos recebem Pontos de Força, mas todos personagens ganham dinheiro. A Prioridade A fornece 1.000.000¥ e 50 Pontos de Força, B fornece 400.000¥ e 35 Pontos de Força, C dá 90.000¥ e 25 Pontos de Força, D possui 5000¥ e 15 Pontos de Força, e E fornece humilhantes 500¥ e 5 Pontos de Força. (O que você esperava da prioridade mais baixa?)

Dinheiro

No mundo da década de 2050 todo dinheiro equivale a uma unidade internacional de câmbio, o neolene (¥). O neolene é usado na aquisição de bioeletrônicos, equipamentos, extras, e para pagar o custo monetário dos focos.

Para comprar bioeletrônicos, o jogador seleciona o objeto da lista na página 254, paga o preço indicado, e reduz a Essência do personagem pela quantidade indicada. Lembre-se de que a Essência jamais poderá cair abaixo de zero, e que a Magia é relacionada diretamente à Essência (veja **Magia,** pág. 116). Durante a criação do personagem, ignore Disponibilidade, Preço de Mercado (pág. 184), e quaisquer custos cirúrgicos ou de instalação associados aos bioeletrônicos. Porém, depois que o jogo for iniciado, o jogador terá de pagar pelos materiais e considerar sua disponibilidade.

Para adquirir equipamentos, simplesmente pague os preços alistados na seção **Equipamentos** (págs. 254-265). Mas lembre-se de que os personagens não podem começar o jogo com nenhum equipamento cujo nível esteja acima de 6. Ao comprar focos, um mago deve pagar o preço monetário do objeto (pág. 254), e o *preço de ligação* em Pontos de Força (veja abaixo). Não esqueça das despesas eventuais — munição, blindagem corporal, neuroterminais, programas, materiais de conjuração, livros mágicos, e assim por diante.

Para comprar extras, pague os custos listados na tabela abaixo. Um estilo de vida deve ser adquirido durante a criação do personagem. Se o jogador escolhe não adquirir um estilo de vida, aquele personagem está vivendo na rua, goste ou não. Os personagens podem pagar adiantado por vários meses de qualquer estilo de vida, mediante uma quantia significativa paga durante a criação do personagem. Lembre-se também de que os personagens começam com dois contatos grátis.

PREÇO DE EXTRAS

Extra	Preço
Contato	50.00¥
Camarada	10.000¥
Gangue/Tribo	50.000¥
Seguidores	200.000¥
Estilo de vida	
Rua	0¥
Toca	100¥ mensais
Baixo	1000¥ mensais
Médio	5000¥ mensais
Requintado	10.000¥ mensais
Luxuoso	100.000¥ mensais

Pontos de Força

O segundo tipo de recurso disponível são os Pontos de Força. Pontos de Força são usados para comprar feitiços mágicos e para adquirir focos, objetos de poder mágico usado pelos magos. Escolhe-se os feitiços de forma semelhante às Habilidades. O jogador deveria examinar o Catálogo de Feitiços nas págs. 151-158, escolher os feitiços que deseja que seu mago possua, escrevê-los, e designar pontos para cada feitiço do total de Pontos de Força. Lembre-se de que nenhum feitiço que esteja começando a ser usado pode possuir uma Força superior a 6. É igualmente importante ter os modificadores de totens (pág, 119) em mente ao escolher feitiços, porque eles afetarão a forma como o personagem é conduzido pelo jogador.

Mais Meta-humanos (Opcionais)

No universo de **Shadowrun**, os meta-humanos são a minoria. A criação de personagens do sistema reflete isso tornando a prioridade de Raça Meta-humana extremamente cara em comparação às outras prioridades do mesmo grau. Esse planejamento mantém baixo o número de shadowrunners meta-humanos, de forma a aproximar-se da verdadeira razão entre humanos e meta-humanos dentro do universo do jogo.

Se os mestres de jogo sentem-se confortáveis com a presença de um número de meta-humanos acima do médio em seu jogo, podem reduzir a prioridade exijida para a Raça Meta-humana de A para C, e alterar as prioridades de Magia para A para os magos cabais e B para os iniciados em todas as raças, humanas e meta-humanas.

Alergias (Opcionais)

Cabendo a escolha ao jogador, pode ser conferida uma alergia a um personagem meta-humano durante sua criação. A alergia pode originar-se de uma variedade de substâncias ou condições e possuir várias condições de gravidade. Os jogadores devem escolher uma alergia e em seguida uma gravidade, usando a tabela abaixo.

Em troca da alergia, o personagem recebe vários pontos na geração do personagem. Eles podem ser na forma de uma Habilidades, de Atributos, Pontos de Força, ou neolenes (¥) adicionais. O personagem pode receber apenas o bônus de uma das categorias associadas, tanto para a alergia quanto para a gravidade, mas pode escolher categorias diferentes para alergia e para gravidade.

Para maiores informações, consulte a descrição das alergias e gravidades na pág. 220 da seção de **Criaturas.**

TABELA DE ALERGIAS E GRAVIDADES

Alergia	Atributos	Habilidades	Força	Neolenes
Incomuns				
ferro, prata	+1	+1	+1	+200¥
Comuns				
plástico, poluentes, luz solar	+2	+2	+2	+400¥
Gravidade	**Atributos**	**Habilidade**	**Força**	**Neolenes**
Inconveniente	—	—	—	—
Leve	+1	+2	+1	+100¥
Moderada	+2	+3	+2	+200¥
Grave	+3	+4	+3	+300¥

TABELA PRINCIPAL DE CRIAÇÃO DO PERSONAGEM

Prioridade	Raça	Magia	Atributos	Habilidades	Recursos/Pontos de força
A	Meta-humana	Mago Humano	30 pontos	40 pontos	1.000.000¥/50
B	Humano	Iniciado humano/Mago meta-humano	24 pontos	30 pontos	400.000¥/35
C	Humano	Iniciado meta-humano	20 pontos	24 pontos	90.000¥/25
D	Humano	—	17 pontos	20 pontos	5.000¥/15
E	Humano	—	15 pontos	17 pontos	500¥/5

COMPLETANDO O PERSONAGEM

Até aqui, o personagem não passa de um conjunto de números. Já está na hora de fundamentar essas estatísticas. Primeiro, certifique-se de que o processo de criação do personagem está completo.

1. Caso o personagem seja um mago, de que tipo ele é? Se for um xamã, qual é o seu totem? (Os iniciados possuem requisitos semelhantes.)

2. Foram designadas as prioridades adequadas para Raça e Magia?

3. Todos os Pontos de Habilidade foram atribuídos, e caso estejam sendo usadas Concentrações e Especializações, os ajustes foram feitos?

4. O personagem possui o equipamentos, necessário como bioeletrônicos, feitiços, contatos, focos e coisas semelhantes?

5. Foi escolhido um estilo de vida para ele?

Dinheiro Inicial

Toda quantia em neoienes que não for gasta transforma-se em dinheiro disponível durante o jogo a uma razão de 10:1. Se, depois de sua criação, um personagem ainda tiver 15.000¥, esse personagem começará o jogo com 1500¥ (15000:10).

Todos os personagens também começam com 3D6 x 1000¥, que pode ser sob qualquer forma, à escolha do jogador.

Carma Inicial

Os personagens humanos começam com 1 ponto em sua Pilha de Carma (pág. 191). Os meta-humanos começam o jogo com 2 pontos em sua Pilha de Carma, a não ser que a regra opcional de Mais Meta-humanos (acima) esteja sendo utilizada; neste caso, eles obtém apenas o 1 ponto padrão. (Você não está querendo moleza, tá?)

Uma nova equipe de shadowrunners começa o jogo com 2 pontos em sua Pilha de Carma (pág. 191). Personagens iniciantes, se quiserem, poderão contribuir com alguns de seus Pontos Iniciais de Carma para o Carma da equipe.

E agora vamos para a parte divertida.

CRIANDO UMA PERSONALIDADE

Para que realmente se divirtam com o jogo, os jogadores devem insuflar vida ao personagem, criando-lhe uma personalidade. Mais uma vez, um personagem sem antecedentes não passa de números num papel.

A forma de criar personalidades que exporemos agora assemelha-se aos métodos usados por muitos escritores, dramaturgos e roteiristas de cinema. As respostas às perguntas a seguir ajudarão os jogadores a construir um passado e uma ambientação para seus personagens. A cada pergunta, seguem-se pontos a serem levados em consideração e possíveis repercussões de cada decisão.

Qual é o sexo do personagem?

A escolha é simples, masculino ou feminino, mas a escolha causará uma diferença. Perspectivas e necessidades biológicas, sociológicas e, segundo alguns, psicológicas são diferentes nos homens e nas mulheres. Nos escritórios empresariais da década de 2050 o sexismo pode ser coisa do passado, mas ainda deve existir nas ruas, onde as atitudes variam muito. O que acontece quando o próximo samurai urbano que um personagem masculino encontrar for mulher, e *tremendamente sexy*?

Qual é o tamanho do físico do personagem?

O personagem é um anão alto e magro? Ou um elfo baixo e atarracado? Ou é apenas comum?

Qual é a cor do cabelo dos olhos e da pele do personagem?

Há cores naturais e também cores intensificadas. Os cosméticos modernos são fantásticos, e usados praticamente por todo mundo (de ambos os sexos) até limites variáveis. Qual é a cor (ou cores) do cabelo de seu personagem? Como ele é penteado? Por que? E quanto à cor dos olhos? É natural? (Olhos cibernéticos podem ter quase qualquer aparência.) O personagem precisa de óculos, lentes de contato, ou ele já fez cirurgia corretiva? E quanto à cor da pele?

Os meta-humanos surgiram de todos os tipos raciais. Sim, há anões asiáticos, elfos negros e quase todas as outras combinações de raça e grupo étnico. E não se esqueça de que o racismo de 2053 está ligado às *raças* (humana, anã, elfa, raça ork, raça troll), e não à cor da pele. (Por que se preocupar com a aparência bronzeada do cara ao seu lado no metrô quando aquela *coisa* ali adiante tem mãos do tamanho da sua cabeça?)

Qual é a aparência geral do personagem?

O personagem anda ereto ou inclinado? Veste-se de forma anacrônica, estilística ou inauspiciosa? Parece intimidador ou normal? O personagem é atraente? Há alguma coisa especial a respeito do formato de sua cabeça, de seu rosto ou de seus membros?

O que pensaria alguém que visse o personagem pela primeira vez, pensaria?

Onde o personagem nasceu?

A infância de alguém que cresceu em Seattle certamente proporcionou experiências diferentes das vividas por uma criança das regiões tribais da NANA. Ora bolas, alguém que cresceu numa vizinhança rica terá lembranças diferentes de uma pessoa que foi criada a alguns quarteirões de distância, num bairro pobre. Decida em que país, estado, província, cidade e, se possível, vizinhança (ou pelo menos em que estilo de vida) o personagem foi criado. Muitos psicólogos afirmam que aquilo que somos como adultos é influenciado primariamente pelas crianças que fomos. Pense a respeito da infância do personagem, sua vizinhança, seus amigos e familiares.

Qual é a idade do personagem?

Quando um personagem nasceu é um fator tão importante quanto onde. O personagem estava vivo antes do Despertar em 2011? E quanto ao Tratado de Denver em 2018? Ou o Craque dos Computadores em 2029? Ou a Noite da Fúria em 2039? Ou mesmo a secessão da nação elfa de Tir Taimgire da NANA quatro anos antes? Cada um desses eventos, e muitos outros descritos em **Foi assim...** na pág. 20, mudaram o mundo. O personagem estava no local de um desses eventos e ele o afetou? Como esses eventos afetaram a família ou os amigos dos personagens?

Como era a família do personagem?

O que os pais do personagem faziam? Quais eram os meios de sustento da família? Seus pais eram casados, separados, divorciados? Como era a família dele? O personagem tem parentes vivos? Onde eles estão agora? O que fazem? O personagem se mantém em contato com eles? O personagem ao menos chegou a conhecer sua família? Se não, por quem foi criado?

O personagem começou sua própria família?

O personagem é casado? Divorciado? Separado? Tem filhos? Se não os tem, deseja tê-los?

Onde ou como o personagem foi educado?

Onde o personagem aprendeu suas habilidades? Fez o segundo grau? Freqüentou alguma faculdade? Qual? Sua escola era pública, particular ou patrocinada por empresas? O personagem teve um professor particular ou sofreu o diabo com as matérias que não compreendia?

O personagem já fez alguma outra coisa para viver?

Certo, o personagem é um shadowrunner agora, mas o que ele fez antes? O personagem já trabalhou para seu sustento em algo legal? Gostava do que fazia? Por que abandonou a antiga profissão? Voltaria a exercê-la?

E quanto aos credos políticos e religiosos do personagem?

Existem assuntos que são motivos certos de confusão. Qual é a opinião do personagem quanto a eles? Possui algum posicionamento político definido? Que posicionamento é esse? O personagem tem religião? A família dele era religiosa? Ainda é? Se o personagem mudou de religião, por que fez isso?

Qual é o código moral do personagem?

O personagem mataria? Por que? Quando decidiu que seria capaz? Ele acha que matar é correto? Sob que circunstâncias? Qual é a opinião do personagem quanto a assuntos afins, como pena de morte, aborto, eutanásia? O personagem possui algum código de ética sexual ou ele nem pensa sobre isso?

O personagem tem algum objetivo?

Isto é tudo que o personagem sempre quis fazer? Ele tem alguma ambição para além do aqui e do agora? Está satisfeito com a forma como as coisas são? Se não está, por que motivo? Ele tem algum plano para mudar as coisas? Qual é? Quanto tempo isso levará? O personagem está disposto a esperar esse tempo todo?

Por que o personagem age nas sombras?

O que o trouxe até aqui? O personagem age pela emoção? Pelo dinheiro? Para chutar os traseiros dos poderes estabelecidos? Como um passo para um plano pessoal? Por convicção política? Algum tipo de evento ou circunstância poderia fazê-lo deixar de agir nas sombras?

Qual é a personalidade do personagem?

O personagem é pessimista? Idealista? Radical? Conservador? Conformado? Sereno? Agressivo? Tímido? Veemente? Bombástico? Obsessivo? Supersticioso? Extrovertido? Introvertido? Ambivalente? Racional? Dogmático? Exaltado? Questionador?

Quais qualidades especiais o personagem possui?

Isto não se relaciona necessariamente às habilidades, mas a que o personagem faz bem. Ele convive bem com as pessoas? Cuida bem dos negócios? Escolhe os serviços? Planeja adiante?

Existem coisas que o personagem simplesmente não seja capaz de fazer?

Ser íntimo com as pessoas? Analisar a si mesmo de forma realista? Trabalhar em conjunto? Pensar de forma clara sob tensão? Administrar seu dinheiro?

O que o personagem detesta?

Empresas? Orks? Agir nas sombras? Perguntas pessoais? Sentimentalismo? Os meios de comunicação? Sua família? Certas pessoas? A sociedade em geral?

O que o personagem ama?

Praias? A vista de um prédio elevado? Tempos tranqüilos? Música alta? Arte? Cuidar dos negócios? Uma pessoa específica? Um certo lugar?

Qual é o nome do personagem?

Qual foi seu nome de batismo? Que nome usa agora? O personagem escolheu o próprio nome ou lhe foi dado como apelido ou em função de uma piada?

A FICHA DE REGISTRO DO PERSONAGEM

Parabéns! Um personagem nasceu. Preencha a Ficha de Registro do Personagem que se encontra no final deste livro. Se necessário faça fotocópias da ficha em branco. O personagem está pronto para agir.

GUARDA-COSTAS

— Na minha profissão é assim: quem mela tudo uma vez pode nunca mais pegar outro trabalho. Quem vai contratar um guarda-costas que melou tudo e deixou que detonassem seu cliente? Reputação é a alma do negócio.

Se o senhor me contratar, terá em mim alguém de confiança. Meus olhos vêem tudo, meus ouvidos escutam tudo, mas eu não lembro de nada se o senhor me pedir para esquecer. Faz parte do meu trabalho. Se o senhor não acreditar em mim, de que vale eu trabalhar para o senhor?

Contrate-me e poderá dormir sossegado. Vai estar seguro em minhas mãos. Ninguém vai chegar perto do senhor, e se tentarem, cuido deles. Posso jogar limpo ou sujo, como o senhor pedir.

Farei tudo o que o senhor mandar. A não ser quando jogarem a bosta no ventilador. Aí é o senhor que obedece. Digo para pular, o senhor pula. Digo para correr, o senhor corre. Quando a vida do senhor estiver em jogo, quem apita sou eu.

Comentário: O guarda-costas é um profissional. Proteção pessoal é sua especialidade. O trabalho pode ser tão enfadonho quanto proteger um programador de computador solitário e caseiro, ou tão excitante quanto cuidar da mais nova estrela de sensorama durante uma movimentada excursão pela Europa.

Atributos

Corpo: 6 (9)
Agilidade: 6
Força: 5
Carisma: 3
Inteligência: 5
Perseverança: 5
Essência: 0.2
Reação: 5(9)

Habilidades:

Carro: 6
Armas de fogo: 6
Negociação: 4
Esgueirar: 2
Combate desarmado: 6

Iniciativa: 9 + 3D6

Pilhas de dados

Combate: 8

Bioeletrônicos

Filtro de ar: 5
Revestimento dérmico: 3
Programas de habilidade
Combate armado: 3
Motocicleta: 3
Eletrônica: 3
Helicópteros: 3
Aviões: 3
(4) Programas de Protocolo Especializado de nível 3 cada
Habilitrônicos: 3
Ligação neural
Reflexos Acelerados: 2

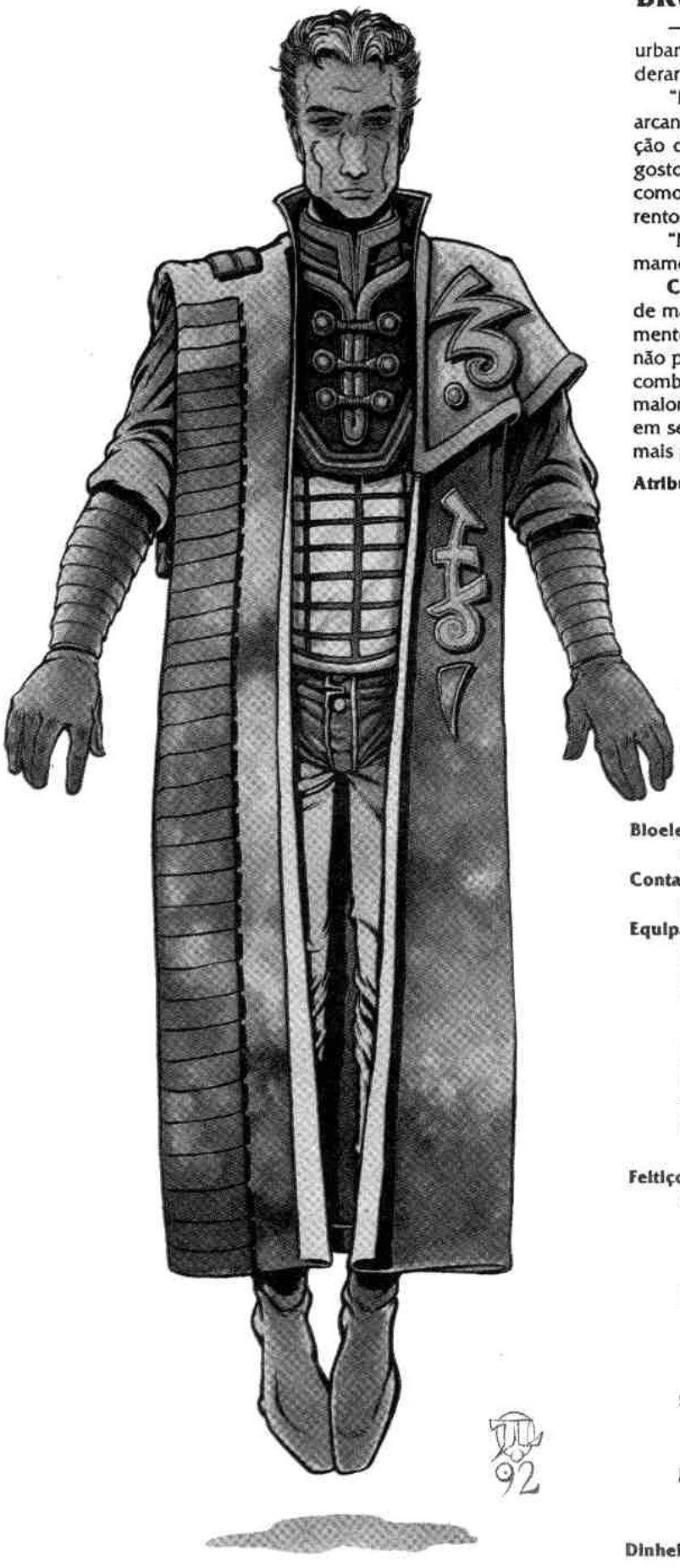
Contatos:

Escolha (2) Contatos

Equipamentos

(3) Pentes de Balas sobressalentes
Ares Predator (com ligação neural, munição explosiva de 50 cartuchos)
Roupa à prova de balas (3/1)
Coldre Oculto
Plano de Saúde DocWagon (Gold)
Estilo de Vida Requintado (2 meses pagos)
Sobretudo reforçado (4/2)
Secretária de Bolso
Telefone Celular (auricular/sinal ampliado)
Roupas Elegantes

Dinheiro Inicial: 11.474¥



BRUXO GUERREIRO

— Ninguém discorda que o samurai é o senhor do meio urbano físico. Mas você não irá viver por muito tempo se considerar esse meio como a totalidade da existência.

"Não sou do tipo comum de bruxo. Embora todos assuntos arcanos sejam de meu interesse, minha paixão reside na aplicação dessas teorias místicas. Meu estilo de vida é caro porque gosto de todas as coisas finas. Não seria possível gozar a vida como faço se passasse o tempo inteiro absorto sobre livros poeirentos.

"Nunca me preocupo com dinheiro; meus serviços são extremamente úteis para quem pode pagar por eles.

Comentário: O bruxo guerreiro pertence ao grupo de elite de magos dedicados à aplicação marcial da magia. Seu aparecimento súbito pode alterar o equilíbrio de um tiroteio. Apesar de não possuir porte atlético, o bruxo guerreiro é uma máquina de combate poderosa e um adversário mais do que à altura da maioria dos samurais. Entretanto um bruxo guerreiro seria tolo em se defrontar cara a cara com um samurai. Seus instrumentos mais poderosos sempre serão perfídia e subterfúgios.

Atributos
- Corpo: 2 (4)
- Agilidade: 4
- Força: 2
- Carisma: 2
- Inteligência: 5
- Perseverança: 5
- Essência: 5.6
- Magia: 5 (7)
- Reação: 4
- **Iniciativa:** 4 + 1D6

Pilhas de Dados
- Combate: 7 (13)
- Magia: 8

Habilidades
- Conjuração: 3
- Protocolo (Empresarial): 2
- Armas de Fogo: 3
- Teoria Mágica: 4
- Feitiçaria: 6
- Combate Desarmado: 2

Bioeletrônicos
- Olhos bioeletrônicos com Visão Noturna e Termográfica

Contatos
- Escolha (2) Contatos

Equipamento
- Casaco blindado (5/3)
- Plano de Saúde DocWagon (Gold)
- HK227 SMG (Com mira laser e 50 cartuchos de munição normal)
- Estilo de Vida Médio (Pagamento adiantado de 1 mês)
- Foco de Poder (2)
- Trava de feitiços (Armadura/2 sucessos)
- Prolongador de feitiços (Sentido de Combate Pessoal/ 4 sucessos)

Feitiços

Combate:
- Bola de Maná: 4
- Raio Maná: 4
- Raio de Força 3

Detecção:
- Clarividência: 3
- Detecção de Inimigos: 2
- Sentido Pessoal de Combate: 5

Saúde:
- Cura de Ferimentos Leves: 3
- Reação Acelerada: (+2): 2

Manipulação:
- Blindagem: 3
- Confusão: 3

Dinheiro Inicial: 14.100¥

TECNAUTA

— Uma tecnomante, é isso que sou. Uma bruxa. Mas com tecnologia, nada daqueles fetiches esquisitos. O todo-poderoso computador é meu servo, pronto para cumprir minhas ordens.

"Se você quer derreter um GELO, sou a garota dos seus sonhos. Tenho programas para passar pelos melhores. Quer alguém que faça um shadowrun? Não esquenta. Já fiz deles, e sempre me saí bem. Nenhum rastreador ou farejador empresarial consegue seguir minha trilha. Pego eles de surpresa e logo depois já estou correndo, um fantasma na Rede. A única coisa que eles podem ver de mim é meu nome de guerra, que eu só deixo que saibam quando estou a fim.

"É bom que seu cartão-moeda esteja cheio, cara, porque meus serviços não são baratos. Sou uma jogadora de primeiro time, não corro atrás de sobras. Sou astuta e rápida, estou sempre me arriscando. A Matriz é o meu lar, e eu não viveria de outra forma. Você não existe até que tenha se ligado e visto o horizonte de elétrons do ciberespaço. É o máximo.

"Se você já ouviu falar de Fastjack, pode esquecer dele! Agora sou a melhor tecnauta da Malha. Vou botar o coroa nos bancos de dados históricos.

Comentário: A tecnauta é uma *cowgirl* do teclado, uma descendente dos piratas de computador do fim do século 20. Ela se conecta à Matriz para manipular o fluxo de dados de acordo com seus próprios fins, buscando fazer um grande ganho ou o golpe que irá colocá-la nos anais dos tecnomantes. Margeando os limites da legalidade, ela os ultrapassa mais do que ocasionalmente.

Atributos
- Corpo: 2
- Agilidade: 4
- Força: 3
- Carisma: 1
- Inteligência: 6
- Perseverança: 4
- Essência: 5.5
- Reação: 5 (7)*

Habilidades
- Moto: 4
- Computador: 6
- Teoria de Computação: 6
- Computador (C/R): 6
- Eletrônica: 6
- Protocolo (Ruas): 5
- Armas de Fogo: 3
- Ciências Físicas: 4

Iniciativa: 5 (7)* + 1D6 (3D6)*

Pilhas de Dados
- Combate: 7
- Pirataria de dados: 11 (13)*

Bioeletrônicos
- Conexão de dados
- Memória Bioeletrônica (30 Mp)

Contatos
- Escolha (2) Contatos

Equipamentos
- Fuchi Cyber-4 (com Ampliação de Resposta 2)
- Programas:
  - Estrutura: 5
  - Fuga: 4
  - Máscara: 4
  - Sensores: 5
  - Ataque: 6
  - Vasculhar: 4
  - Logro: 4
- Ferramentas de Microeletrônica: Computador Pessoal (100 Mp)
- Yamaha Rapier
- Ruger Super Warhawk (com 10 cartuchos comuns)
- Estilo de Vida Médio

Dinheiro Inicial: 10.860¥

**Aplica-se exclusivamente na Matriz.*

DETETIVE

— Ouvi dizer que você estava procurando por mim. Bom, achou. Pode contar sua história triste com calma que eu tenho tempo de sobra. Mas antes alimente meu computador com seu cartão-moeda. Posso ter tempo, mas só vou ter interesse depois de ver os neoienes. Tempo custa dinheiro, cara. Basta colocar o cartão na ranhura que o aparelho vai cuspir meus honorários e meu currículo.

"O currículo vai mostrar os pontos altos de minha ilustre carreira: donzelas resgatadas (taxa extra por entregar a mercadoria intacta); perdidos achados; o que era preciso perder, perdido; só não apago ninguém. Não preciso falar mais nada. Vejo pelos seus olhos que já examinou o currículo. Quem me indicou? O Charlie lá da delegacia, Stevie Dedo-Duro? Bem, não importa. Se alguém não tivesse lhe dado o meu nome, você não teria me procurado.

"Agora, antes de prosseguirmos, deixa eu checar o nível de crédito. Uau! Você conquistou meu interesse. Qual é o serviço?

Comentário: O detetive leva uma vida dura, no limiar entre as sombras do crime e o brilho cruel das empresas e da cidade. Para sobreviver ao dia, ou à noite, mantendo ileso seu código pessoal de honra e justiça, precisa constantemente fazer acordos. Jamais irá tocar em magia, embora seus casos freqüentemente a envolvam. Também se recusa a aperfeiçoar o corpo, mas essa resolução o põe em desvantagem às vezes. Se lhe perguntarem por que faz isso, ele dirá que um homem deve andar com os próprios pés.

Atributos
- Corpo: 4
- Agilidade: 4
- Força: 3
- Carisma: 3
- Inteligência: 6
- Perseverança: 4
- Essência: 6
- Reação: 5

Iniciativa: 5 + 1D6

Pilha de dados
- Combate: 7

Bioeletrônicos
- Nenhum

Contatos
- Escolha (6) Contatos

Habilidades
- Biotecnologia: 2
- Carro: 4
- Computador: 4
- Protocolo (empresas): 3
- Protocolo (Ruas): 4
- Armas de Fogo: 6
- Negociação: 6
- Esgueirar: 5
- Combate Desarmado: 6

Equipamentos
- Ares Predator (com 10 cartuchos)
- Colete blindado (2/1)
- Ford Americar (segunda mão)
- Estilo de Vida Baixo (pagamento adiantado de 1 mês)
- Microgravador
- Secretária de Bolso Sony
- Pistola Walther Palm (com 10 cartuchos)

Dinheiro inicial: 12.311¥

ANÃO MERCENÁRIO

— Rá-rá-rá! Entendi. Foi uma piada, não foi? Pois tenho novidades para você, cara. Quando puxo o gatilho de meu FN-HAR, não sou eu quem fica estirado no chão.

"Se o lugar é quente, pode ter certeza que eu já estive lá. Tenho o bronzeado e as cicatrizes para provar. Quer ver meu passaporte? Qual deles?

"Já pus na sua frente meus cinco últimos relatórios de eficiência. Não tem nem uma mancha de tinta vermelha neles. São autenticados. Se eu os tivesse falsificado, você saberia. Mas se quiser continuar questionando minha integridade, eles logo vão estar cobertos de vermelho.

Você conhece meus honorários. Fazemos negócio ou não?

Comentário: Embora o mercenário anão seja uma raridade entre os exércitos empresariais do mundo, sem dúvida alguma é um profissional intrépido e vigoroso. Seu tamanho é uma vantagem nos terrenos acidentados que um mercenário de tamanho normal não conseguiria transpor ou no qual atolaria. Mas não importa se você tiver tamanho normal ou não; se fizer alguma piada com a altura dele, as conseqüências poderão ser fatais.

Atributos
- Corpo: 6
- Agilidade: 3
- Força: 5
- Carisma: 2
- Inteligência: 3
- Perseverança: 4
- Essência: 5.5
- Reação: 3

Habilidades
- Carro: 4
- Protocolo (Mercenário): 2
- Armas de Fogo: 6
- Armamento pesado: 5
- Esgueirar: 4
- Lançar: 4
- Combate Desarmado: 5

Iniciativa: 3 + 1D6

Pilhas de Dados
- Combate: 4

Bioeletrônicos
- Ligação neural

Equipamento
- Roupas Blindadas (3/1)
- (2) Granadas Manuais Defensivas
- Rifle de Assalto FN-HAR (100 cartuchos e mira laser)
- Estilo de Vida Baixo

Contatos
- Escolha (2) Contatos

Dinheiro Inicial: 10.154¥

Notas: *Visão termográfica natural, Corpo + 2 apenas para resistência a doenças.*

ELFO TECNAUTA

— Dizem que os Despertados não levam jeito com tecnologia. Bem, baixinhos, entocados e desfavorecidos, não acreditem em tudo que ouvirem. Sou a prova viva de que um meta-humano, especialmente um elfo, pode cavalgar a Matriz e dobrá-la à sua vontade.

"Sou um tecnomante, e não há uma gota de Dança da Chuva na mágica que faço. Meus feitiços são programas, oferecendo uma confiabilidade da qual que nenhum rato de feitiços pode se gabar. A varinha mágica que uso é minha conexão de dados, portal para o ambiente cintilante da Matriz. Minhas conjurações são elétrons escravizados à minha vontade sob os chicotes de meu elegante e sofisticado software. Você não acharia ninguém melhor.

"Diga o que você quer que eu faça. Caso desperte meu interesse, irei dedicar-me à tarefa até cumpri-la de forma que eu fique satisfeito, o que muito certamente superará suas exigências.

"Haverá uma taxa, claro.

Comentário: O elfo tecnauta parece, à primeira vista, uma contradição de termos. É a prova viva de que os meta-humanos não podem ser estereotipados, e ele vai ser o primeiro a dizer a você que nem todos os elfos vivem na floresta. A magia não exerce nenhuma atração sobre ele, e embora ele tenha a atitude arrogante de seus confrades do campo, não guarda nenhum de seus costumes e práticas. É um feliz habitante do tecnológico mundo moderno.

Atributos
- Corpo: 2
- Agilidade: 5
- Força: 2
- Carisma: 5
- Inteligência: 5
- Perseverança: 4
- Essência: 5,
- Reação: 5 (7)

Iniciativa: 5 (7)* + 1D6 (3D6)*

Pilhas de Dados
- Combate: 7
- Pirataria de Dados: 10 (12)

Bioeletrônicos
- Conexão de Dados
- Memória Bioeletrônica (30 Mp)

Contatos
- Escolha (2) Contatos

Equipamentos
- Fuchi Cyber-4 (com Ampliação de Resposta 2)
- Programas:
  - Estrutura: 5
  - Fuga: 4
  - Disfarce
  - Sensores: 5
  - Ataque: 6
  - Vasculhar: 4
  - Logro: 4
- Ferramentas para microeletrônica:
- Computador pessoal (100 MP)
- Yamaha Rapier
- Ruger Super Warhawk (com 10 cartuchos comuns)
- Estilo de Vida Médio

Dinheiro Inicial: 10.860¥

Habilidades
- Moto: 3
- Computador: 5
- Teoria de computação: 5
- Protocolo (Elfo): 2
- Protocolo (Ruas): 2
- Armas de Fogo: 3

Notas: *Visão noturna natural dos elfos.*
**Aplica-se apenas na Matriz.*

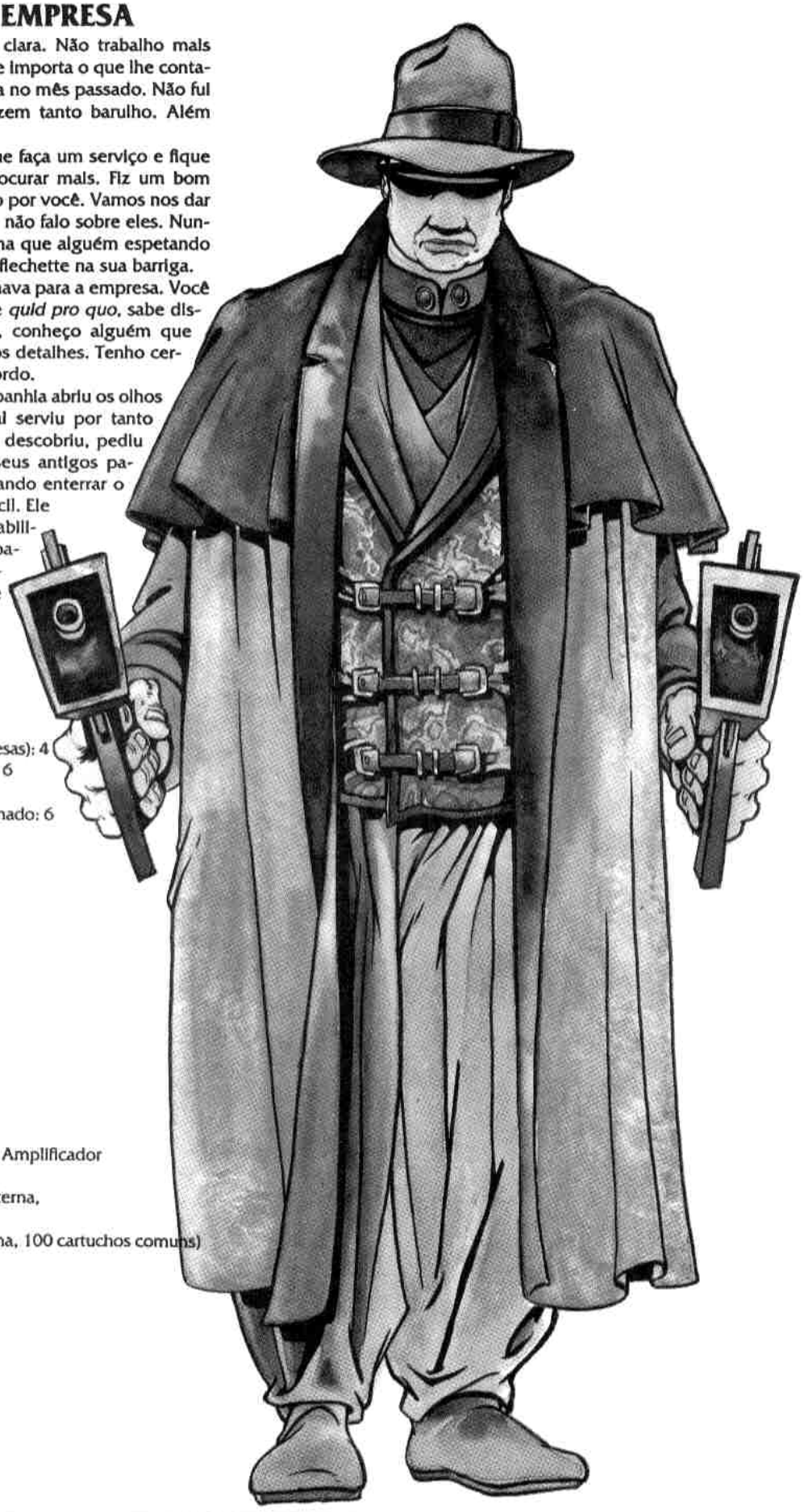
EX-FUNCIONÁRIO DE EMPRESA

— Vamos deixar uma coisa bem clara. Não trabalho mais para eles: agora sou freelancer. Não me importa o que lhe contaram sobre a explosão na Aztecnológica no mês passado. Não fui eu. Sou profissional: só amadores fazem tanto barulho. Além disso, ninguém me viu.

"Então está procurando alguém que faça um serviço e fique com a boca fechada? Não precisa procurar mais. Fiz um bom trabalho para eles e vou fazer o mesmo por você. Vamos nos dar bem se você se lembrar de uma coisa: não falo sobre eles. Nunca. Esse tipo de papo dá mais problema que alguém espetando uma beretta automática com munição flechette na sua barriga.

"Aprendi uma coisa quando trabalhava para a empresa. Você não pode jogar sem um pouquinho de *quid pro quo*, sabe disso. Se eu não puder fazer o serviço, conheço alguém que pode. Então vamos falar do preço e dos detalhes. Tenho certeza de que podemos chegar a um acordo.

Comentário: O ex-homem da companhia abriu os olhos quanto à natureza da empresa a qual serviu por tanto tempo. Enojado com a corrupção que descobriu, pediu demissão. Ainda é assombrado por seus antigos patrões e pelos seus atos, mas está tentando enterrar o passado. Começar uma vida nova é difícil. Ele tem pouca coisa a oferecer além das habilidades que usava em benefício da companhia; pode não gostar disso, mas precisa usá-las. Algum dia irá aposentar-se completamente.



Atributos
- Corpo: 4
- Agilidade: 4 (5)
- Força: 4 (5)
- Carisma: 2
- Inteligência: 3
- Perseverança: 3
- Essência: 1,3
- Reação: 4 (8)

Habilidades
- Carro:6
- Computador: 2
- Demolição: 2
- Protocolo (Empresas): 4
- Armas de Fogo: 6
- Esgueirar: 4
- Combate Desarmado: 6

Iniciativa: 8 + 3D6

Pilha de Dados
- Combate: 5

Bioeletrônicos
- Conexão de dados
- Substituição Muscular (1)
- Ligação Neural para Arma
- Reflexos Acelerados (2)

Contatos
- Escolha (2) Contatos

Equipamentos
- Roupa blindada (3/0)
- Casaco blindado (5/3)
- Detector de Microfones (4)
- Telefone Celular Auricular munido de Amplificador
- Eurocar Westwind 2000
- Pistola Fichetti (com ligação neural interna, 100 cartuchos comuns)
- HK227 SMG (com ligação neural interna, 100 cartuchos comuns)
- Contra-escuta eletrônica (4)
- Óculos de Visão Noturna
- Estojo de Emergência
- Estojo de Sobrevivência
- (2) Emplastros tranqüilizantes (I?)
- (2) Emplastros para Ferimentos
- Gerador de Ruído Branco (6)

Dinheiro Inicial: 17.780¥

EX-BRUXA DE ALUGUEL

— Por que deixei meu antigo emprego? É melhor conter a curiosidade, pois não vou responder sua pergunta. Se quiser saber, procure meu ex-patrão.

"Mas não vamos deixar futilidades estragarem um acordo mutualmente lucrativo. Sei que minha recusa em falar sobre o passado parece inconveniente e um tanto desconcertante, mas posso garantir que não tenho rabo preso com ninguém. Agora sou uma agente livre e plenamente capaz de impedir as sombras de meu passado obscurecerem os seus planos.

"Estamos todos cientes da condição do mundo e das mudanças que herdamos do tempo de nossos avós. Acredito que suas preocupações dizem respeito a algumas dessas mudanças, ao menos em parte. Você está precisando de um bruxo competente, bem versado nos aspectos mais complexos da magia.

"Conte-me o seu problema. Depois de saber qual é, poderei começar a resolvê-lo.

Comentário: A ex-bruxa de aluguel teve seus olhos abertos quanto à natureza da empresa à qual serviu por muito tempo. Enojada com a corrupção que descobriu, demitiu-se. Ainda é assombrada por seus antigos patrões e pela perversão da magia que cometeu em benefício deles. Ela quer esquecer o passado e começar uma vida nova. Tem as habilidades que usou em benefício da companhia e as usa — de forma mais positiva, ela espera — para praticar o bem. Algum dia os pratos da balança estarão em equilíbrio, e ela poderá descansar.

Atributos

Força: 1
Agilidade: 3
Corpo: 2
Carisma: 1
Inteligência: 6
Perseverança: 4
Essência: 6
Magia: 6
Reação: 4

Iniciativa: 4 + 1D6

Pilhas de Dados

Combate: 6
Magia: 6

Habilidades

Conjuração: 6
Protocolo (Empresas): 5
Armas de Fogo: 3
Teoria Mágica: 6
Negociação: 2
Psicologia: 2
Feitiçaria: 6

Bioeletrônicos

Nenhum

Contatos

Escolha (2) Contatos

Equipamento

Roupas Blindadas (3/0)
Biblioteca hermética multi-mídia
Conjuração: 3
Mágica teórica: 3
Feitiçaria: 3
Visor de dados com 60 Mp de memória
Ruger Super Warhawk (com 10 cartuchos de munição)

Feitiços

Escolha uma classificação entre as seguintes:

De combate:
Bola de fogo: 5
Cura de Ferimentos Graves: 3
Raio Maná: 3
Bola de Força: 6
Sono: 5

De cura:
Antídoto Contra Toxina M: 2
Cura contra Doença M: 4
Neutralizar toxina M: 3
Cura: 6
Hibernação: 4
Alívio: 6

Caçada:
Análise de Equipamento: 5
Caos generalizado: 5
Clarividência: 4
Distração: 3
Máscara: 3
Sono: 5

Dinheiro inicial: 11:100 ¥

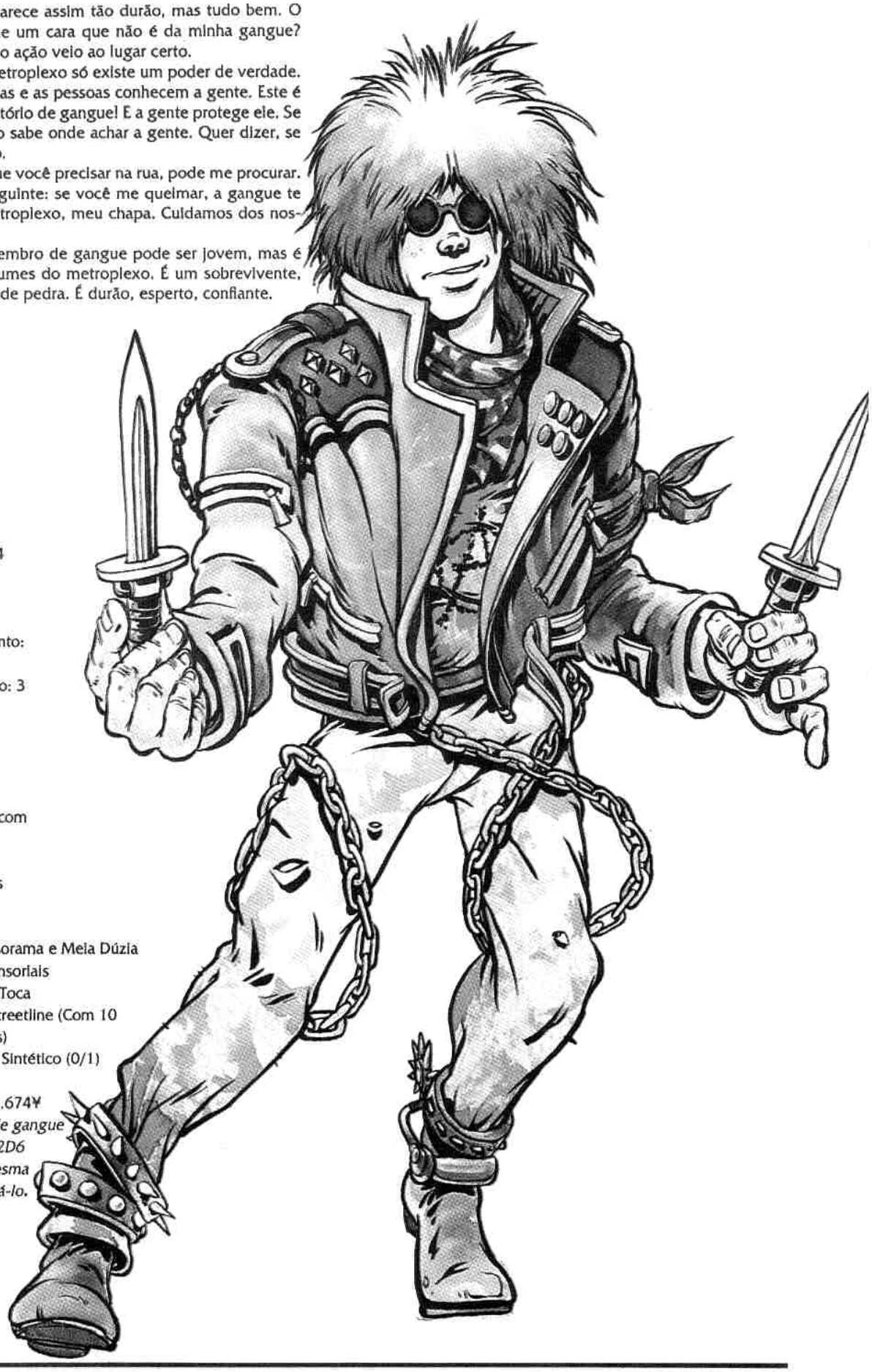
MEMBRO DE GANGUE

— Você não me parece assim tão durão, mas tudo bem. O que se pode querer de um cara que não é da minha gangue? Mas se está procurando ação veio ao lugar certo.

"Nesta parte do metroplexo só existe um poder de verdade. A gente conhece as ruas e as pessoas conhecem a gente. Este é o nosso território. Território de gangue! E a gente protege ele. Se quiser um arranca-rabo sabe onde achar a gente. Quer dizer, se você for idiota pra isso.

"Qualquer coisa que você precisar na rua, pode me procurar. Só não esqueça do seguinte: se você me queimar, a gangue te queima. É a lei do metroplexo, meu chapa. Cuidamos dos nossos.

Comentário: O membro de gangue pode ser jovem, mas é raposa velha nos costumes do metroplexo. É um sobrevivente, um predador da selva de pedra. É durão, esperto, confiante.



Atributos
- Corpo: 5
- Agilidade: 6
- Força: 5
- Carisma: 6
- Inteligência: 4
- Perseverança: 4
- Essência: 5,7
- Reação: 5

Habilidades
- Combate Armado: 4
- Moto: 3
- Protocolo (Ruas): 4
- Armas de Fogo:4
- Armas De Lançamento:
- Esgueirar: 3
- Combate Desarmado: 3

Iniciativa: 5 + 1D6

Pilhas de Combate
- Combate: 7

Bioeletrônicos
- Garras metálicas
- Olhos Cibernéticos com Visão Noturna

Contatos
- Escolha (4) Contatos

Equipamentos
- Faca
- Aparelho de Sensorama e Meia Dúzia de cartuchos sensoriais
- Estilo de Vida de Toca
- Pistola Especial Streetline (Com 10 cartuchos comuns)
- Jaqueta de Couro Sintético (0/1)
- Yamaha Rapier

Dinheiro Inicial: 11.674¥

Notas: *O membro de gangue pode convocar 2D6 membros da mesma gangue para ajudá-lo.*

MERCENÁRIO

— Somos ambos homens de negócio, certo? Trabalhamos para viver, não trabalhamos? Tenho contas para pagar, exatamente como você. A única diferença é que você trabalha com um neuroterminal, eu com uma Uzi III.

"Olhe, minha ficha é boa. Três anos fazendo missão de calouro para as empresas e dois anos inteiros na Terceira Legião de Aztlan. Não fui rebaixado nenhuma vez nem tive problemas disciplinares. Quê? Não me venha com essa história de fichas falsificadas. Estou dizendo que minha ficha é limpa. Posso fazer o trabalho de forma silenciosa ou barulhenta. De qualquer modo apresentarei resultados, e é isso que você quer, não é?

Estamos acertados. Então vamos conversar sobre o preço."

Comentário: O mercenário é um veterano durão que já viu combate em todos os cantos do mundo. Pode trabalhar para as empresas, para os policlubes, para ditadores desprezíveis ou para uma revolução nobre — contanto que seja pago. O contrato é tudo que importa. Receber pagamento por um trabalho nunca foi problema para ele. Nenhum empregador ousaria descumprir um contrato feito com um mercenário.

Atributos
- Corpo: 5
- Agilidade: 4
- Força: 5
- Carisma: 3
- Inteligência: 4
- Perseverança: 3
- Essência: 3,4
- Reação: 4(6)

Combate Desarmado: 6

Iniciativa: 6 + 2D6

Pilhas de Dados
- Combate: 5

Habilidades
- Combate Armado: 6
- Carro: 4
- Demolições: 3
- Armas de Fogo: 6
- Armamento pesado: 4
- Teoria Militar: 2
- Helicópteros: 3
- Esgueirar: 3
- Lançar: 3

Bioeletrônicos
- Olhos Cibernéticos com Visão Noturna
- Receptor de Rádio
- Reflexos acelerados: 1

Contatos
- Escolha (2) Contatos

Equipamento
- Ares Predator (com ligação neural externa, munição comum de 20 cartuchos)
- Casaco blindado (5/3)
- Ingram Valiant LMG (com ligação neural externa, munição comum de 100 cartuchos)
- Faca
- Óculos Neurais
- Faca de Arremesso

Dinheiro Inicial: 12.750¥

FUSORA

— Vínhamos pisando fundo quando o T-bird de Oldfield levantou vôo. O idiota achou que já tínhamos abatido os AVM deles. Mas quem mandou ser burro? A companhia perdeu dois milhões naquele pássaro. Oldfield jamais poderia ter manobrado um veículo aéreo com a mesma desenvoltura que um fusor. Até para nós foi duro, mas conseguimos. Aniquilei o esquadrão de foguetes contraindo o velho dedo do gatilho, passei batida pela equipe de segurança e desliguei os motores antes de atingir força máxima. Ganhei um belo bônus por toda aquela sucata. E também um pagamento bastante razoável para uma missão de calouro. A velha EBM2 gosta de um trabalho bem feito. Mas só contei isso para você ter uma idéia do nível de qualidade do serviço que vai contratar.

"A maioria das pessoas não entende a nós, fusores. Acho que nunca entenderão. É preciso sentir como a adrenalina corre quando você aumenta a rotação das velhas turbinas e o ar uiva sobre a sua fuselagem. Não tem nada igual.

Comentário: Um tipo especializado de *cowboy* de painel de controle, o fusor troca todas as sensações normais por uma ligação cibernética, normalmente a um veículo ou a um sistema de segurança. Depois de conectado ao veículo, passa a sentir a revolução do motor em vez das batidas do coração, o fluir do óleo em lugar da adrenalina. Nesse momento ele é uno com a máquina. Ainda assim, ao fim de uma ação é capaz de separar suas percepções da máquina e sair caminhando normalmente.

Atributos
Corpo: 5
Agilidade: 6
Força: 4
Carisma: 4
Inteligência: 6
Perseverança: 5
Essência: 1,05
Reação: 6(10)*

Habilidades
Moto: 4
Carro: 5
Computador: 3
Eletrônica: 3
Protocolo (Empresas): 1
Armas de Fogo: 2
Armamento pesado: 4
Veículos Terrestres

Iniciativa: 6(10)* + 1D6 (3D6)*

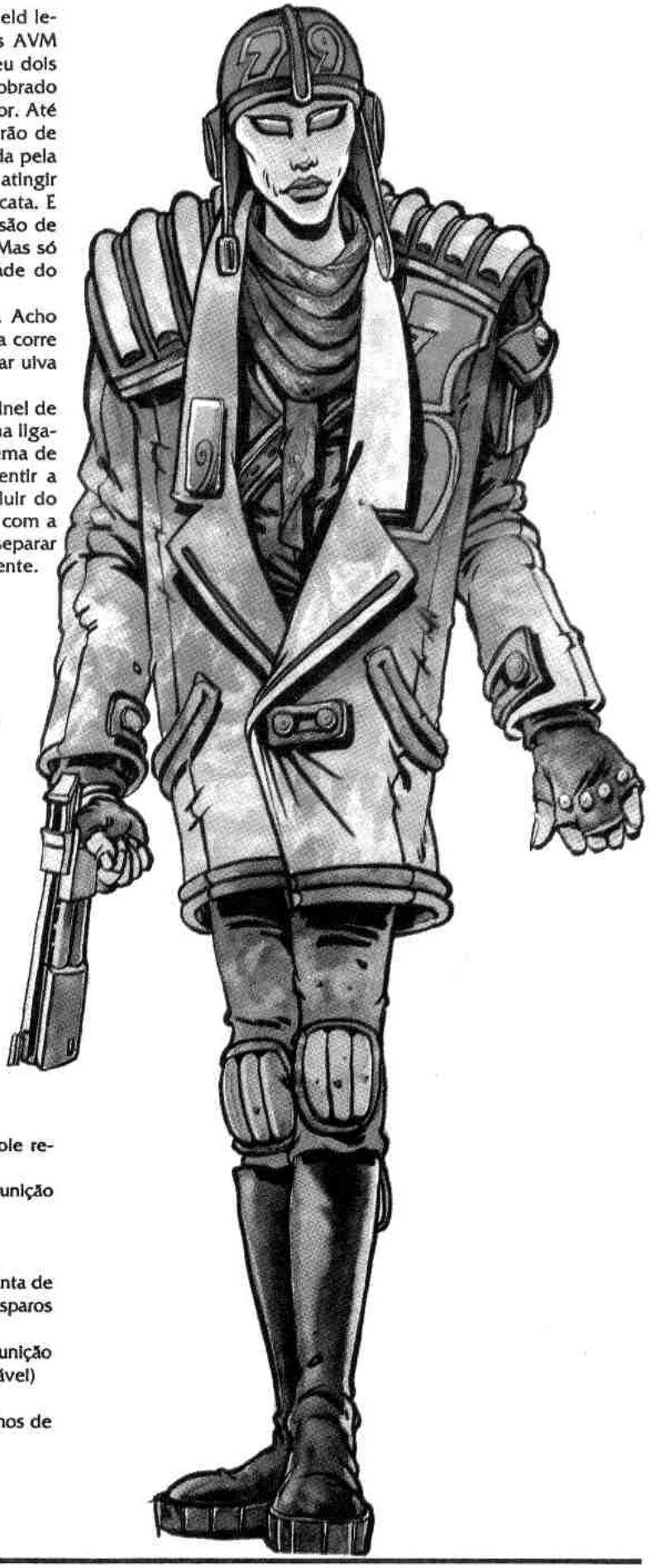
Pilha de Dados
Combate: 8
Controle: 6 (10)*

Bioeletrônicos
Olhos cibernéticos com Visão Noturna, Proteção contra Ofuscamento e Visualização Termográfica
Conexão de Dados
Rádio
Ligação Neural
Fusocontrolador de Veículo: 2

Contatos
Escolha (2) Contatos

Equipamentos
(2) Teleguiados de Observação (Fusoconectável, com controle remoto)
Ares Predator (com ligação neural externa, 20 cartuchos de munição normal)
Casaco blindado (5/3)
Plano de Saúde DocWagon (Platinum)
Eurocar Westwind 2000 (fusoconectável, com LMG oculto, cinta de munição com 1000 cartuchos, e um lança-mísseis de dois disparos (2 AVM)
Teleguiado de Detecção e Busca (com 2 LMGs e cinta de munição com 1000 cartuchos comuns, controle remoto, fusoconectável)
Estilo de Vida Médio
Veículo de Patrulha (com 2 LMGs e correia com 1000 cartuchos de munição comum; controle remoto)
Console de Controle Remoto (com três saídas dedicadas)

Dinheiro Inicial: 10.315¥



XAMÃ

— Sou aquele que você busca. Aproxime-se. Não tenha medo. Minha magia é poderosa, mas você não sofrerá nada se suas intenções não forem más.

"Sabia que você viria. Meu totem sussurrou isso. A necessidade sempre os traz até mim. Diga-me o que deseja, para que eu avalie seus propósitos.

"Se o seu desejo estiver em harmonia com a terra dos espíritos, poderei ajudá-lo. Aqueles que me ajudam e guiam podem ser convocados para vir em seu socorro. Haverá um preço, mas ele deverá ser um preço justo, apropriado ao que será feito e a quanto você pode pagar.

Comentário: O xamã percorre as trilhas dos espíritos. Afestonado com os fetiches e as ferramentas de sua profissão, caminha pela Terra em comunhão com seu espírito e procurando preservar sua harmonia. Mais do que o bruxo comum, ele abomina o abuso da tecnologia, especialmente daquela que invade o corpo.

Atributos
Corpo: 3
Agilidade: 3
Força: 3
Carisma: 5
Inteligência: 4
Perseverança: 6
Essência: 6
Magia: 6 (8)
Tempo de Reação: 3

Habilidades
Combate Armado: 3
Conjuração: 6
Protocolo (Tribal): 4
Teoria Mágica: 3
Feitiçaria: 5
Esgueirar: 3

Iniciativa: 3 + 1D6

Pilhas de Combate
Combate: 6
Magia: 5

Bioeletrônicos
Nenhum

Contatos
Escolha (2) Contatos

Equipamento
Faca
Roupas de Couro (0/2)
Materiais para abrigo espiritual: 2
Estilo de Vida de Rua

Feitiços
Escolha uma dentre as seguintes classificação:

Combate:
Raio de Maná: 4
Bola de Força: 6
Sono: 5

Cura:
Cura: 6
Hibernação: 4
Alívio: 5

Logro:
Caos: 4
Confusão: 5
Entretenimento: 3
Máscara: 3

Detecção:
Análise de equipamento: 4
Clarividência: 3
Detectar Inimigos: 3
Detectar Magia: 3

Dinheiro inicial: 10.300¥

Atenção: *Um xamã deve selecionar um totem do campo. Para maiores detalhes, consulte o capítulo Magia.*

BRUXO URBANO

— A vida está nas ruas. Vida, você sabe, é a matéria-prima da magia.

"Isso é algo que aqueles bruxos na folha de pagamento das empresas simplesmente não entendem. Se você tem o poder, então tem de usá-lo. Em benefício próprio. Em benefício das pessoas. Bater ponto para colocar neoines nos bolsos das empresas é como vender o corpo. É prostituir a magia, cara. Experimentei esse caminho por algum tempo. Mas meus olhos foram abertos quando vi os engravatados e o relógio de ponto como uma lápide em meu futuro. Como eles não tinham nada para me ensinar, caí fora. Vim para onde a vida está. Eles balançaram suas cabeças brancas e sábias e apontaram as poderosas letras miúdas do meu contrato. Que cérebros de fóssil!

"Olhe em torno, cara. É vida, sabe? Somos todos parte disto, e este é o poder verdadeiro. Vou usar esse poder, cara. É a porta do Paraíso.

Comentário: O bruxo urbano abandonou a trilha dos rigorosos estudos da magia e foi buscar nas ruas a sua própria trilha de esclarecimento e aperfeiçoamento. Ele tem a alma, a energia e a teimosia dos jovens. Sabe que sua trilha mudará o mundo para melhor, mesmo que tenha de dedicar-se a atividades que aparentemente contradigam seus objetivos. Tem certeza de que tudo sairá bem no fim.

Atributos
- Corpo: 3
- Agilidade: 3
- Força: 2
- Carisma: 3
- Inteligência: 4
- Perseverança: 5
- Essência: 6
- Magia: 6
- Reação: 3

Habilidades
- Moto: 2
- Conjuração: 6
- Protocolo (Ruas): 4
- Armas de Fogo: 2
- Teoria Mágica: 5
- Feitiçaria: 6
- Esgueirar: 3
- Combate Desarmado: 2

Iniciativa: 3 + 1D6

Pilhas de Dados
- Combate: 5
- Magia: 6

Materiais Bioeletrônicos
- Nenhum

Contatos
- Escolha (2) Contatos

Equipamentos
- Casaca à prova de balas (3/0)
- Materiais para rituais de feitiçaria (4 pontos para Feitiços de Detecção e Ilusão)
- Pistola Streetline Special (Com 10 cartuchos de munição comum)

Feitiços

Escolha uma orientação dentre as seguintes:

Luta:
- Raio Maná: 4
- Bola de Força: 6
- Sono: 5

Cura:
- Cura: 6
- Hibernação: 4
- Ameaça: 5

Dinheiro Inicial: 10.300¥

Logro:
- Caos: 4
- Confusão: 5
- Diversão: 3
- Máscara: 3

Detecção:
- Analisar dispositivo: 4
- Clarividência: 3
- Detectar Inimigos: 3
- Detectar Magia: 5

SAMURAI URBANO

— As ruas devem parecer uma baderna pra você, meu chapa. Dá pra ver que você não tem olhos. Talvez devesse fazer um passeio até Chiba. Já ouvi dizer que eles têm um par pra todo mundo, então devem ter um conjunto pra você. Deixe que façam você ver as coisas de perto, em tempo real. Como eu. Vejo as ruas como a terra da oportunidade pra um guerreiro. As possibilidades estão por toda parte pra um cara com lâminas.

"O quanto minha lâmina é afiada, você quer saber. Eu devia te mostrar o quanto ela é afiada, só porque você perguntou. Ah, é bem afiada. Ainda estou soprando ar pelos meus dentes, não estou? Essa é a única credencial que um cara da minha profissão precisa.

"Faço shadowruns desde... bem, não importa desde quando. Posso ser um samurai urbano, mas tenho toda a experiência de que preciso pra fazer o que você quer. O que é? Descer o malho em alguém? Pegar alguma coisa? Ou apenas fazer um ataque direto? Hum, você prefere que eu saiba apenas quando chegar a hora. Tá certo. Posso respeitar isso. Mas se você não me disser alguma coisa que preciso saber, vai descobrir o quanto minha lâmina é afiada. Acho que você não ia gostar disso.

Comentário: O samurai urbano pode ser homem ou mulher, mas sexo não faz diferença em matéria do quanto um samurai é durão. Nascido no metroplexo, ele é tão forte quanto seus ossos de aço e tão perigoso quanto caminhar sobre vidro moído. Seus bioeletrônicos são mais do que ferramentas para ele; são seu estilo, o símbolo de seu compromisso com a vida biotecnológica da cidade. Ele é cromado e se orgulha disso. Seja guarda-costas ou braço-forte, músculos de aluguel ou soldado urbano, ele é o leão do complexo, um caçador nas sombras.

Atributos
Corpo: 6 (8)
Agilidade: 4 (6)
Força: 6 (8)
Carisma: 2
Inteligência: 5
Perseverança: 5
Essência: 0
Reação: 5(9)
Iniciativa: 9 + 3D6

Pilha de Dados
Combate: 8

Habilidades
Combate Armado: 3
Moto: 2
Protocolo (Ruas): 4
Armas de Fogo: 5
Esgueirar: 4
Combate Desarmado: 6

Bioeletrônicos
Olhos bioeletrônicos com Visão Noturna
Blindagem Dérmica: 2
Substituição Muscular: 2
Garras Metálicas Retráteis
Ligação Neural
Reflexos acelerados: 2

Contatos
Escolha (2) Contatos

Equipamentos
Visor de Dados (100 Mp de memória)
Casaco blindado (5/3)
Ares Predator (com ligação neural externa, 50 cartuchos de munição comum)
Plano de Saúde DocWagon (Platinum)
Harley Scorpion
Bastão de Choque
Uzi III (com ligação neural externa, supressor de ruído, 100 cartuchos de munição comum)
Telefone de Pulso com Tela Escamoteável

Dinheiro inicial: 17. 270¥

XAMÃ URBANO

— Outros dirão que apenas na natureza é possível encontrar os espíritos que guiam e protegem. Estão lamentavelmente errados. Eles se prendem com fervor exagerado aos velhos métodos, às velhas histórias. O futuro chama por todos nós, e devemos abrir novas trilhas para alcançá-lo.

"Descobri os espíritos da cidade, e eles têm poder. Emprestam seu poder a mim, para que eu possa trabalhar para encontrar as novas trilhas, para que eu possa caminhar forte e orgulhoso rumo ao futuro.

"Conte-me seus problemas. Se a solução para eles estiver na trilha que percorro, poderei ajudar você. Aqueles que me ajudam e guiam podem ser convocados para vir em seu socorro. Haverá um preço, mas será um preço justo, apropriado ao que será feito e a quanto você pode pagar.

Comentário: O xamã urbano percorre a trilha dos espíritos. Paramentado com os fetiches e as ferramentas de sua profissão, ele perambula pelo metroplexo em harmonia com seus espíritos e buscando preservar sua harmonia. Ao contrário do xamã comum, ele não abomina o abuso da tecnologia, embora pessoalmente não se beneficie dos frutos do mundo industrial. Como todos os magos, evita toda tecnologia que invade o corpo.

Atributos
- Corpo: 4
- Agilidade: 3
- Força: 2
- Carisma: 5
- Inteligência: 4
- Perseverança: 6
- Essência: 6
- Magia: 6
- Reação: 3

Habilidades
- Conjuração: 5
- Protocolo (Ruas): 3
- Armas de Fogo: 3
- Teoria Mágica: 5
- Feitiçaria: 5
- Esgueirar: 3

Iniciativa: 3 + 1D6

Pilha de Dados
- Combate: 6
- Magia: 5

Bioeletrônicos:
- Nenhum

Contatos
- Escolha (2) Contatos

Equipamento
- Materiais para abrigo espiritual (1)
- Estojo de Primeiros Socorros
- Ruger Super Warhawk (com dez cartuchos de munição comum)

Feitiços

Escolha uma classificação entre as seguintes:

Guerreiro:
- Raio Maná: 4
- Bola de Força: 6
- Sono: 5

Curandeiro:
- Cura 6
- Hibernação: 4
- Prazer: 5

Ilusionista:
- Caos: 4
- Confusão: 5
- Entretenimento: 3
- Máscara: 3

Detector:
- Instrumento de Análise: 4
- Clarividência: 3
- Detector de Inimigos: 3
- Detector de Magia: 5

Dinheiro Inicial: 11.305¥

Nota: *Um xamã urbano precisa selecionar um totem urbano. Para maiores detalhes, veja em* ***Magia.***

HOMEM DE TRIBO

— A terra é a vida do mundo. Há muito renunciamos ao nosso verdadeiro dever, abandonamos nossos papéis como guardiões. Esta é a nossa vergonha. Precisamos reassumir nossa responsabilidade. Os xamãs compreendem isso. São homens sábios.

"Anos atrás, a Grande Dança do Espírito prometeu a salvação aos nossos pais. Ela veio, mas não como nossos pais a previram. O Espírito Maior tinha um plano mais profundo. Ele nos tem dado muito para ajudar em nosso trabalho. O resto nos cabe. Só veremos a terra prosperar se trabalharmos com esse fim. Os velhos métodos já sumiram há muito, mas isso não é mau. Existem métodos novos agora, mas isso também não é mau. Percorremos uma trilha entre o velho e o novo; uma trilha de nossa própria escolha que nos guiará à grandeza e à realização de nossos sonhos, se não desprezarmos ou renegarmos a terra.

"Abandonei a sombra das árvores e agora caminho à sombra das torres de aço e vidro. É uma trilha de rastreador, às vezes uma trilha de guerreiro. Meu esforço é sempre para torná-la uma trilha de honra e sabedoria.

Comentário: O homem da tribo é membro de uma das tribos locais, possivelmente metahumanas, espalhadas pelo campo. Ele acredita na santidade da terra e do corpo.

Atributos
- Corpo: 5
- Agilidade: 5
- Força: 5
- Carisma: 5
- Inteligência: 5
- Perseverança: 5
- Essência: 6
- Reação: 5

Habilidades
- Combate Armado: 5
- Biologia: 3
- Biotecnologia: 3
- Protocolo (Tribal): 4
- Armas De Lançamento: 6
- Esgueirar: 6

Habilidades Especiais:
- Cavalgar: 3

Iniciativa: 5 + 1D6

Pilhas de Dados
- Combate: 7

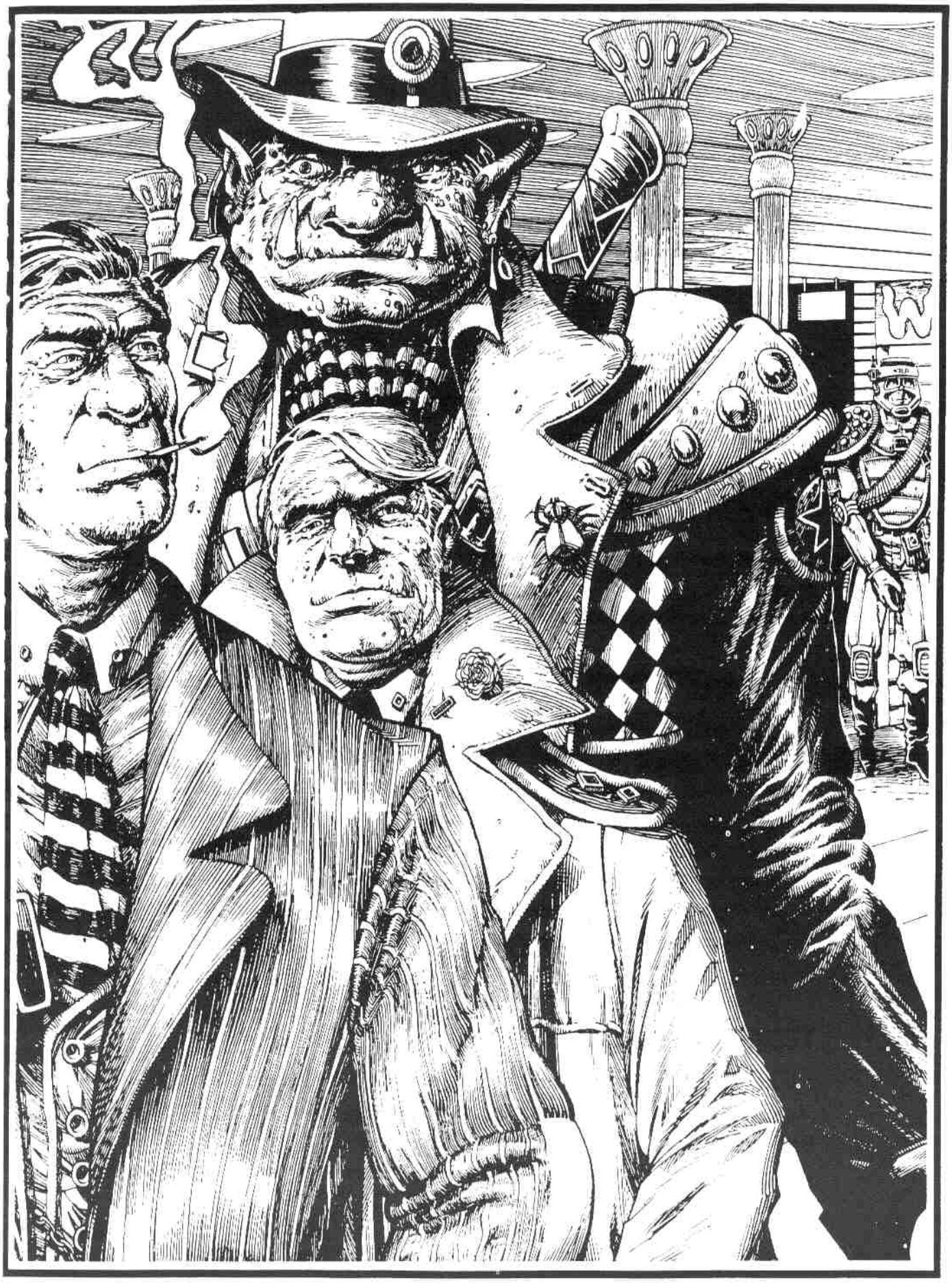
Bioeletrônicos
- Nenhum

Contatos
- Escolha (2) Contatos

Equipamentos
- 3 Emplastros de Antídoto (4)
- Binóculos
- Arco e 20 Flechas
- Faca
- Óculos de Visão Noturna
- Estojo de Primeiros Socorros
- Artigos de Couro Autêntico
- Estilo de Vida de Rua
- Estojo de Sobrevivência
- Emplastro Tranqüilizante (5)
- Emplastro anti-choque

Dinheiro Inicial: 12.495¥

Comentário: *O homem da tribo pode convocar 2D6 membros de sua tribo para ajudá-lo.*



CAPÍTULO 7

HABILIDADES

"Se você fez e sobreviveu, provavelmente fez direito."
— JKW, Freelancer

Quando um personagem estiver tentando realizar alguma coisa mais complicada que levantar um peso, fazer uma emboscada ou correr em busca de abrigo, normalmente precisará usar uma habilidade. As habilidades de **Shadowrun** são grupos intimamente relacionados de técnicas e conhecimentos, e não áreas estreitas e limitantes de funções. Se um personagem usa Concentrações e Especializações, terá sua aptidão aumentada na área na qual é especialista, mas ao custo de uma redução de sua perícia nas outras funções cobertas pela habilidade geral.

NÍVEIS DE HABILIDADE

Os níveis de habilidade começam no grau 1. Não há nível máximo, mas os jogadores perceberão que será cada vez mais difícil elevar os níveis de habilidade de seus personagens à medida que o personagem evolui numa determinada habilidade. Os personagens iniciantes não podem começar com nível superior a 6 em nenhuma habilidade. Considera-se que os personagens sem nenhum nível numa habilidade não são treinados nessa determinada habilidade; poderão, contudo, tentar desempenhar uma atitude coberta por essa habilidade de duas formas: ou usando uma habilidade relacionada ou descontando de um atributo. Para fazer isso, é preciso usar **O Mapa de Habilidade** na pág. 69.

TESTES DE SUCESSO

As regras referem-se constantemente aos Testes de Sucesso. Para fazer um Teste de Sucesso para uma habilidade, jogue um número de dados de seis lados igual ao nível numérico da habilidade indicada para o teste. O resultado de cada dado que iguale ou supere o número-alvo especificado é um sucesso. Normalmente basta um sucesso para indicar que um personagem passou no teste.

JANET AULISIO 1992.

Existem dois tipos de testes. Num teste de sucesso, o personagem está tentando realizar alguma coisa sem nenhuma interferência. Jogue os dados conforme descrito anteriormente; quaisquer sucessos gerados determinam diretamente o efeito do uso da habilidade. Freqüentemente, quando um personagem está tentando atacar outro personagem (ou objeto), o personagem ou objeto assaltado também realiza um teste padrão e usa seus sucessos para compensar aqueles empregados pelo atacante. A forma exata como esses sucessos são compensados varia com o tipo de ataque.

Num teste de *oposição*, dois personagens usam a mesma habilidade, ou uma habilidade oposta, um contra o outro, estando apenas um deles apto a realmente ser bem-sucedido no esforço. Normalmente o personagem gerando o número maior de sucessos atinge seu objetivo. Uma situação típica neste tipo de teste é a Negociação.

Usando a Tabela de Testes de Sucesso, o mestre de jogo determina o número-alvo necessário ao sucesso. As regras costumam especificar um número-alvo para testes de habilidade específicos. As circunstâncias e as condições (mau clima, tensão, etc.) podem alterar o número-alvo.

Os Testes para Atributos são executados exatamente da mesma forma que os testes para habilidades, onde o número de dados jogados é baseado no Nível de Atributos.

TABELA DE SUCESSOS DE HABILIDADES

Dificuldade	Número-Alvo
Simples	2
Rotina	3
Médio	4
Desafiador	5
Difícil	6-7
Extenuante	8
Extremo	9
Praticamente Impossível	10+

CONSIDERANDO O TEMPO

Às vezes os personagens usam habilidades e Atributos para atividades que não apresentam resultados imediatos, como consertar um carro, construir alguma coisa, etc. O mestre de jogo determina quanto tempo uma atividade dessas irá durar. Este número é conhecido como **tempo-base**. O tempo-base é dividido pelo número correspondente ao total de sucessos obtidos no Teste de Habilidade (cada dado que iguala ou supera o número-alvo). O resultado tem suas frações arredondadas para a unidade de tempo inteira mais próxima (2,66 horas conta como 3 horas). Portanto se a execução de um trabalho leva 10 horas (o tempo base), e o personagem joga 3 sucessos (10 : 3 = 3,3), a tarefa durará três horas.

Fastjack reintroduziu o extrator de chips na ranhura do estojo de microeletrônica, que afagou com um sorriso. Acabara de reparar o telecom para Sally Tsung em tempo recorde.

Fastjack, o lendário Tecnauta, acabou de terminar uma tarefa usando sua Habilidade em Eletrônica (C/R), que possui um nível de 7. O mestre de jogo havia atribuído um tempo base de 10 horas para o trabalho, baseado na estimativa das modificações que Fastjack tencionava incluir e num Número-Alvo de 4. O intruso obteve sucessos com 4 dos 7 dados (10 : 4 = 2,5, com arredondamento para 3). Ele finalizou o trabalho em três horas.

O MAPA DE HABILIDADES

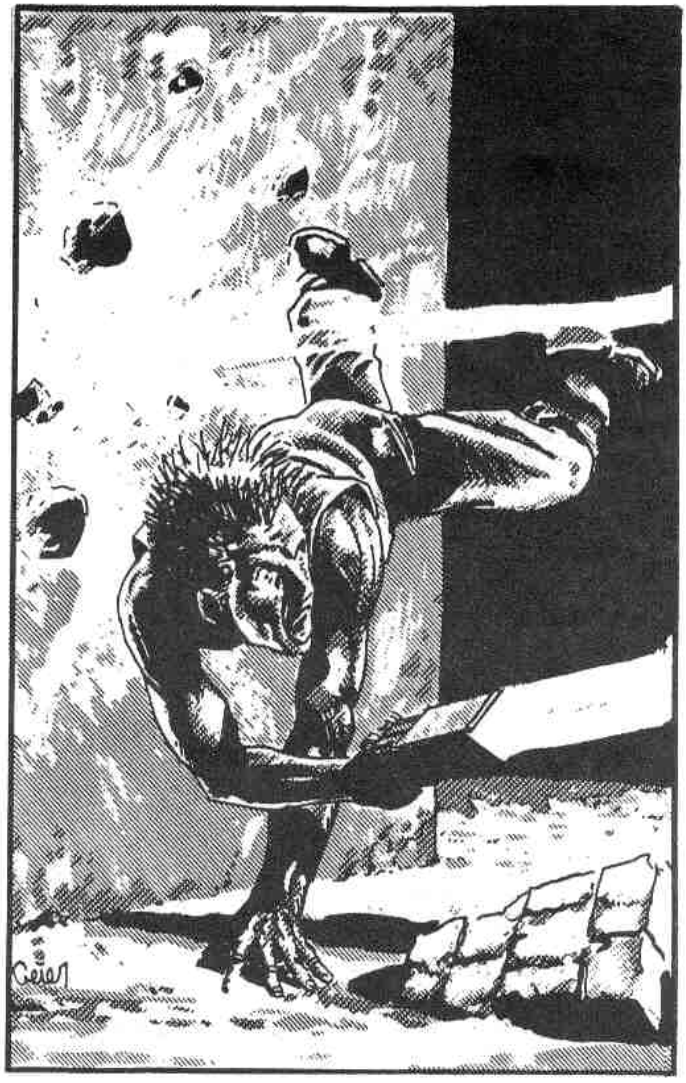
Quase todas as habilidades são relacionadas a uma ou mais habilidades mediante uma rede de relações chamada *Mapa de Habilidades*. Usar o mapa possibilita aos personagens com uma habilidade em desempenhar ações que, a rigor, pertencem a outra habilidade. Claro que eles não irão desempenhá-las com a mesma destreza de alguém que possua a habilidade apropriada.

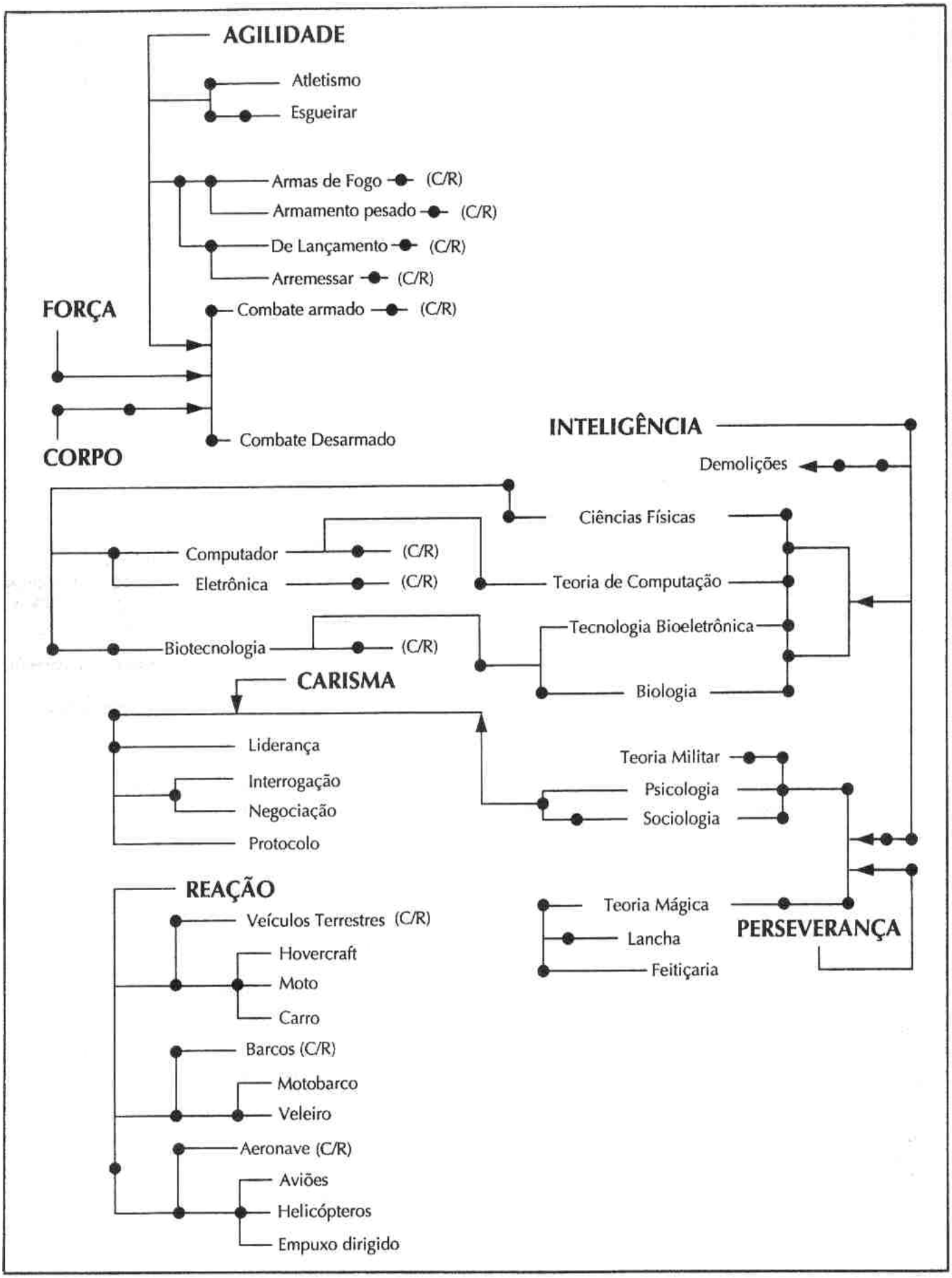
Há duas formas de usar o Mapa de Habilidades: usando uma habilidade relacionada ou descontando de um Atributo.

Ao usar uma habilidade relacionada siga a linha, traçando uma trilha entre a habilidade desejada e aquela na qual o personagem possui um nível. Não é necessário traçar a trilha mais curta. Conte os números de círculos passados, com cada círculo somando +2 ao número-alvo. (Inclua o primeiro e o último círculo no número total.)

Ao descontar de um Atributo, vá até a posição do Atributo desejado na grade e siga a linha, traçando uma trilha dele até a habilidade desejada. Mais uma vez, cada círculo pelo qual se passar durante o traçamento da trilha atribui +2 ao número-alvo. (Ninguém disse que ia ser fácil!)

Só é permitido traçar uma trilha na direção indicada pelas setas. Se um jogador encontra uma seta apontada em direção oposta à trilha que ele está traçando ao mover-se de uma habilidade para outra, ou de um Atributo para uma habilidade —, a trilha está bloqueada. É preciso encontrar outro caminho. Algumas habilidades simplesmente não se conectam a outras habilidades ou a alguns Atributos.




AGILIDADE
Atletismo
Esgueirar
Armas de Fogo (C/R)
Armamento pesado (C/R)
De Lançamento (C/R)
Arremessar (C/R)
FORÇA
Combate armado (C/R)
Combate Desarmado
CORPO
INTELIGÊNCIA
Demolições
Ciências Físicas
Computador (C/R)
Eletrônica (C/R)
Teoria de Computação
Tecnologia Bioeletrônica
Biotecnologia (C/R)
Biologia
CARISMA
Liderança
Interrogação
Negociação
Protocolo
Teoria Militar
Psicologia
Sociologia
REAÇÃO
Veículos Terrestres (C/R)
Hovercraft
Moto
Carro
Barcos (C/R)
Motobarco
Veleiro
Aeronave (C/R)
Aviões
Helicópteros
Empuxo dirigido
Teoria Mágica
Lancha
Feitiçaria
PERSEVERANÇA

CONCENTRAÇÕES E ESPECIALIZAÇÕES

Aos jogadores é oferecida a opção de dar a seus personagens uma *Concentração* numa forma ou habilidade particular. Ou seja, o personagem dedica a maior parte de seu tempo de estudo ou treinamento ao domínio dessa forma de habilidade. Enfocando assim seu interesse, o personagem obviamente não poderá dedicar tanta atenção a formas relacionadas. Por exemplo, dois personagens que possuem os mesmos níveis em *esgueirar* terão níveis reais diferentes se um deles tiver uma Concentração em *esgueirar (urbano)*. O camarada urbano agirá melhor que o outro nas ruas da cidade, mas não agirá tão bem no campo.

Os personagens que se concentraram numa habilidade têm essa habilidade aumentada de um ponto em relação à habilidade geral que normalmente os governa. Ao mesmo tempo, o nível da habilidade geral é reduzido em 1. Por exemplo, um personagem com nível de 5 em Armas de Fogo (a habilidade geral) que Concentrou em SM (uma das Concentrações possíveis) termina com um Nível de SM de 6 (5 + 1) e um Nível em Armas de Fogo de 4 (5 - 1). Portanto, sempre que o personagem usar uma SM, o jogador joga 6 dados. Se o personagem usar outro tipo de arma de fogo (rifle, pistola, etc.), ele apenas jogaria quatro dados.

A *Especialização* leva o processo um pouco adiante, estreitando a habilidade do personagem para um item ou atividade em particular. O uso de uma habilidade Especializada atribui +2 ao nível geral de habilidade (que, por sua vez, é reduzido em 2 pontos). Ao mesmo tempo, o personagem obtém uma Concentração dirigindo a Especialização a um nível igual ao nível geral de habilidade original. Se o personagem no exemplo anterior Especializou-se em Uzi III (um tipo de SMG), ele ficaria com um Nível de 7 em Uzi III, um Nível de 5 em SMG (a Concentração iguala-se ao nível original), e um Nível de Habilidade em Armas de Fogo de 3.

Uma Especialização costuma ser listada entre parênteses depois do nome da habilidade. Toda essa ginástica numérica é relevante apenas durante a criação do personagem, quando os jogadores estão determinando as habilidades iniciais de seus personagens (veja pág. 45). Depois do início do jogo, a evolução das habilidades é conduzida de acordo com as regras de Carma, à pág. 190. Aos personagens iniciantes é permitido possuir apenas uma Concentração e uma Especialização por habilidade. Ao consultar a Grade de Habilidades, use apenas o nível geral de habilidades, nunca um nível de Concentração ou Especialização.

CATEGORIAS DE HABILIDADE

As habilidades de **Shadowrun** agrupam-se em cinco grandes categorias: Ação, Construção e Reparo, Conhecimento, Línguas e Habilidades Especiais. Todas possuem níveis que evoluem à medida que o personagem torna-se mais experiente. A descrição de cada habilidade inclui uma lista de Concentrações sugeridas. Os jogadores podem criar outras, sujeitas à aprovação do mestre de jogo. As Especializações possíveis aparecem entre parênteses depois do nome da Concentração. Outras especializações podem ser criadas mediante a aprovação do mestre de jogo.

HABILIDADES DE AÇÃO

As Habilidades de Ação costumam ser utilizadas para atingir um resultado específico, de curto prazo, como acertar um alvo com uma arma, desempenhar uma manobra difícil com um veículo, escalar um muro, lançar um feitiço, etc. Essas habilidades também envolvem alguma forma de atividade física.

Uma Habilidade de Ação inclui a manutenção do equipamento comumente necessário ao uso da habilidade, assim como o conhecimento do usuário sobre a aplicação da habilidade. Uma Habilidade de Ação não inclui a capacidade de projetar um novo equipamento. Para simplificar o uso da Grade de Habilidades, as habilidades de ação são dispostas em grupos, o que facilita a verificação de quais habilidades estão listadas.

Habilidades de Combate

A maioria das Habilidades de Combate possuem a designação *AE* entre parênteses. Isso significa que o personagem pode escolher Especializar-se numa arma específica (AE) do grupo de Concentração.

Combate Armado

A Habilidade de *combate armado* governa o uso de armas de luta corporal de porte manual. *Concentrações:* Armas Brancas (AE), Lanças/Cajados (AE), Chicotes (AE), Clavas (AE).

Combate Desarmado

A habilidade de *combate desarmado* governa o uso de técnicas de artes marciais e armas implantadas. Abaixo encontra-se uma lista de Concentração para Estilo de Artes Marciais (com uma Especialização para técnicas específicas). Esta Concentração (tae-kwon-do, por exemplo) e Especialização (golpes manuais) apenas é apropriada para o uso no jogo quando tanto o jogador quanto o mestre de jogo compreendem as peculiaridades do estilo desejado, inclusive suas formas e limitações.

Concentrações: Combate de Imobilização, Armamentos Bioeletrônicos (AE), Estilo de Artes Marciais (Técnica Específica).

Demolição

A Habilidade de Demolição governa a preparação, avaliação e instalação de explosivos químicos.

Concentrações: Explosivos Comerciais, Explosivos Plásticos.

Armas de Fogo

A habilidade de Armas de Fogo governa o uso de todos os tipos de armas de fogo, de pistolas a lançadores de granadas.

Concentrações: Pistolas (AE), Rifles (AE), Submetralhadoras (AE), Submetralhadoras Leves (AE), Lançadores de Granadas (AE), Tasers (AE).

Artilharia

A Habilidade de Artilharia governa o uso de armas pesadas, seja sobre tripés, suportes em veículos, engates de canhão ou em embasamentos fixos.

Concentrações: Metralhadoras (AE), Lançadores de Mísseis/Foguetes (AE), Canhão de Assalto (AE), Canhão Instalado em Veículo (AE).

Armas de Lançamento

A habilidade de Armas De Lançamento governa o uso de armas projetadas pela força muscular.

Concentrações: Arcos (AE), Bestas (AE).

Armas de Arremesso

A habilidade de Armas de Arremesso governa o uso de armas arremessadas pelo usuário.

Concentrações: Lanças (AE), Armas Não-aerodinâmicas (Granadas, Facas), Armas Aerodinâmicas (Shurikens, Granadas Aerodinâmicas).

Habilidades Físicas

As Habilidades Físicas requerem agilidade e controle geral do corpo, da força e da capacidade de resistência. A carga que um personagem carrega causa um grande efeito sobre suas Habilidades Físicas. Para mais detalhes, consulte **Nos Bastidores**, pág. 185.

Atletismo

A Habilidade *atletismo* governa o treinamento excepcional em um aspecto particular do empenho físico. A Especialização consiste em aumentar a Concentração de um personagem, ao invés de exercitar uma forma específica. Portanto, um personagem Especializado em Escalar atribui +2 a seu Nível Atlético ao escalar e -2 ao usar uma Concentração Atlética diferente.

Concentrações: Correr, Escalar, Erguer, Pular, Nadar.

Esgueirar

A capacidade *esgueirar* governa o ato de esgueirar-se, mover-se silenciosamente, rastrear (e encobrir a pista de alguém), seguir secretamente outro personagem ou espionar alguém. Cada aspecto da habilidade deve tornar-se uma Especialização para toda Concentração ambiental.

Concentrações: Urbano (pelo aspecto), Campo (pelo aspecto), Zona Rural (pelo aspecto).

Habilidades Técnicas

As habilidades técnicas referem-se a todos os tipos de máquinas, incluindo os aparelhos eletrônicos e aqueles implantados no corpo.

Biotecnologia

A habilidade *biotecnologia* governa a medicina básica, os primeiros socorros e as operações de implantação. Um personagem com esta habilidade compreende intuitivamente medicina básica, estando mais ao nível de um paramédico que de um médico. Apesar de estar familiarizado com as técnicas e os materiais bioeletrônicos, um personagem com esta habilidade ainda precisaria de um especialista em computação para ajudá-lo com o interfaceamento homem-máquina.

Concentração: Cirurgia de transimplante (Cefalotrônicos, Cultivo de órgãos, Reposições Orgânicas), Aperfeiçoamento Orgânico (por órgãos ou membros), Reposição de Estrutura (por órgãos ou membros), Tratamento Contínuo, Primeiros Socorros

Computador

A habilidade *Computação* governa o uso e o entendimento da tecnologia e da programação de computadores. Esta habilidade é absolutamente essencial a qualquer um que deseje conectar-se ao ciberespaço e agir na Matriz.

Concentrações: Hardware (Unidades Principais, Micros, Tecnologia de Interfaceamento, Tecnologia Implantológica), Software (Tecnavegação, Programação da Matriz, Programação Fora da Matriz, Programação de Interfaces, Programação Bioeletrônica).

Eletrônica

A habilidade em *eletrônica* governa o uso e o entendimento dos dispositivos eletrônicos que, na década de 2050, constituem os objetos de uso mais freqüente numa cidade. Como em Atletismo, a especialização consiste no aprofundamento da Concentração. Portanto, Especializar-se em Maglocks atribui +2 àquela Concentração mas um -2 a todas as outras Concentrações em Eletrônica.

Concentrações: Sistemas de controle, Armamentos eletrônicos, Maglocks, Ligação entre Dispositivos, Diagnósticos.

Habilidades Mágicas

Qualquer um poderá estudar as Habilidades Mágicas para adquirir um conhecimento básico, mas apenas um mago pode usar essas habilidades para manipular energia mágica. Consulte o capítulo **Mágica**, página 116, para maiores detalhes.

Conjuração

A habilidade *conjuração* governa a invocação e o exorcismo de poderes espirituais. Apenas os magos podem invocar elementais, e apenas os xamãs podem invocar espíritos da natureza.

Concentrações: Elemental (Tipo), Espírito da Natureza (Tipo).

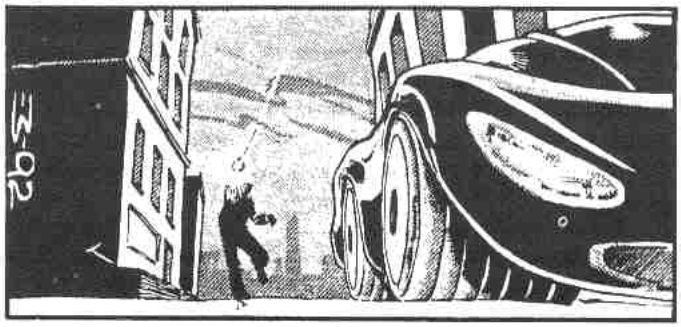
Feitiçaria

A Habilidade *feitiçaria* governa o controle de energia mágica na forma de feitiços.

Concentrações: Lançamento de Feitiços (por Categoria de Feitiços), Feitiçaria Ritual (por Categoria de Feitiços).

Habilidades Sociais

As habilidades sociais tratam da interação dos personagens de jogadores e dos NPC. Para haver interação entre personagens dos jogadores, os jogadores devem contar com suas habilidades sociais da vida real, embora eles possam solicitar — ou o mestre de jogo insistir que a interação dos personagens seja apoiada por um teste de habilidade.



Protocolo

O Protocolo é um tipo especial de habilidade que *exige* uma Concentração. Cada Concentração representa uma subcultura particular. A habilidade em Protocolo possibilita um personagem a atuar no ambiente de uma subcultura sem parecer deslocado. Também permite ao personagem reconhecer personalidades proeminentes na subcultura, assim como a ter uma idéia geral de suas qualidades, fraquezas, gostos e aversões. Para se tentar a manipulação de alguém pertencente a uma subcultura, tendo como recurso a Habilidade em Protocolo, usa-se como número-alvo o Nível de Carisma do personagem a ser manipulado.

As Especializações em Protocolo diferem de acordo com as subculturas. Uma Concentração de Protocolo (Ruas) teria Especializações em cada gangue, elementos criminosos, etc. Tribos específicas, interesses tribais específicos, ou política intertribal seriam Especializações apropriadas para Protocolo (Tribal). Empresas específicas, assalariados empresariais e relações interempresariais referem-se a Protocolo (Empresarial).

Concentrações: Empresas, Matriz, Mídia, Ruas, Tribos

Interrogatório

A habilidade *interrogatório* governa a extração de informações de um personagem que se recuse a colaborar. Ela usa como número-alvo o Valor de Perseverança do personagem do qual se deseja extrair informações. Costuma ser ineficaz quando aplicada concomitantemente contra mais de um personagem.

Concentrações: Verbal, Auxílio de Aparelhos (Detectores de Mentira, Analisadores Vocais de Tensão).

Liderança

A habilidade *liderança* governa a aptidão de um personagem para fazer os outros agirem conforme sua vontade através de exemplo e autoridade. Apesar de caracterizar-se como recurso para a solução de problemas, a habilidade não foi planejada para substituir clareza de pensamento e bom planejamento da parte dos jogadores. A habilidade de Liderança usa como número-alvo o Valor de Inteligência do personagem que se deseja liderar.

Concentrações: Política, Militar, Comercial — As Especializações para cada Concentração incluem Estratégia (planos gerais), Tática (planos tópicos), e Moral.

Negociação

A Habilidade *negociação* governa quaisquer interações nas quais cada lado procure levar vantagem sobre o outro, seja através de permutas cuidadosas e bem planejadas ou apenas passando a lábia. Usa como número-alvo a Perseverança do adversário.

Concentrações: Barganha, Suborno, Conversa Rápida.

Habilidades com Veículos

O tipo de veículo em uso e a familiaridade do motorista com ele afetam as chances de sucesso quando um personagem tenta uma manobra difícil ou conduz o veículo através de um terreno acidentado ou sob condições difíceis. A operação normal do veículo não exige que se lance dados. Muitos veículos do século 21 podem operar de forma praticamente autônoma.

A maioria das Habilidades com Veículos possui uma Concentração em Operação por Controle Remoto. Isso se refere a veículos cujos operadores não estejam presentes na operação do veículo. O veículo responde a ordens transmitidas. A Especialização numa Concentração em Controle Remoto especifica uma categoria de Concentração, não um veículo específico (VE).

Moto

A Habilidade *moto* governa o uso de todas motocicletas, triciclos e motos com carrinhos laterais.

Concentrações: Veículos de Duas Rodas(VE), Veículos de Três Rodas (VE), Corrida (VE).

Carro

A habilidade Carro refere-se a veículos motorizados com quatro rodas ou mais.

Concentrações: Veículos de Passageiros (VE), Caminhão (VE), Corrida (VE), Operação por Controle Remoto (Categoria).

Hovercraft

A Habilidade *hovercraft* governa a condução de todos os veículos que se deslocam sobre colchão de ar, independentemente de seu propósito.

Concentrações: Veículos de Passageiros (VE), Veículos de Transporte de Cargas (VE), Corrida (VE), Operação por Controle Remoto (Categoria).

Barco a Motor

A Habilidade *barcos a motor* refere-se à navegação de qualquer embarcação motorizada.

Concentrações: Veículos de Lazer (VE), Veículos de Transporte de Cargas (VE), Corrida (VE), Operação por Controle Remoto (Categoria).

Aeronaves Munidas de Rotor

A Habilidade *aeronaves munidas de rotor* refere-se à pilotagem de giroplanos e helicópteros.

Concentrações: Giroplano (VE), Helicóptero (VE), Operação por Controle Remoto (Categoria).

Barcos a Vela

A Habilidade *barcos a vela* governa o controle de embarcações impulsionadas a vela.

Concentrações: Veículo de Lazer (VE), Transporte (VE), Corrida (VE).

Jatos

A Habilidade em utilizar *jatos* abrange aeronaves dependentes de empuxo dirigido para elevação e propulsão. Isto inclui veículos de baixa altitude (coloquialmente conhecidos como *thunderbirds*, veículos militares que utilizam essa força motriz, mas que normalmente não operam em altitudes elevadas devido ao peso de suas cargas de materiais bélicos e armamentos).

Concentrações: Pouso e decolagem Verticais (VE), Propulsores (VE), Operação por Controle Remoto (Categoria).

Aviões

A Habilidade *aviões* governa o controle a pilotagem e o controle sobre aeronaves de asas fixas ou móveis (jato, hélice, turbo-hélice) e aeronaves desprovidas de propulsão.

Concentrações: Planadores (VE), Jatos (VE), Aviões Propelidos a Hélice (VE), Corrida (VE), Operação por Controle Remoto (Categoria).

HABILIDADES DE CONSTRUÇÃO E REPARO

Existe uma Habilidade em Construção/Reparo (C/R) correspondente para muitas Habilidades de Ação. A habilidade C/R confere ao personagem acesso às ferramentas e/ou equipamentos de uso mais corriqueiro relativos à habilidade original. Desta forma, Combate Armado (C/R) permite ao personagem fabricar ou consertar espadas e outras armas de combate corporal. Veículos Terrestres (C/R) possibilita-lhe reparar um carro, uma bicicleta ou um hovercraft com a mesma perícia.

O personagem ainda precisa de tempo, ferramentas e materiais para construir alguma coisa do nada. Até mesmo um personagem com níveis soberbos de habilidade pouco poderá realizar sem o equipamento apropriado. Se o personagem está tentando construir alguma coisa nova, precisará também de conhecimento teórico para planejar o objeto, a não ser que alguma outra pessoa proporcione uma planta detalhada para sua construção. Consulte a seção **Nos Bastidores** para maiores detalhes sobre como usar as Habilidades de Construção e Reparo.

As Concentrações para as Habilidades de Construção/Reparo referem-se a tipos de equipamento quando se relacionam a habilidades especificadas, e à categoria do equipamento quando aplicam-se a grupos de habilidades. Assim, concentrações em Combate Armado (C/R) poderia ser usada com Armas Brancas excluiria outras armas de combate corporal, enquanto uma Concentração em Veículos Terrestres (C/R) pode ser Motos, mas não incluir Carro e Hovercraft.

Se uma Habilidade em Construção/Reparo estiver disponível, ela será relacionada à habilidade geral, e separada por um único círculo no Mapa de Habilidades.

HABILIDADES DE CONHECIMENTO

As Habilidades de Conhecimento proporcionam a um personagem acesso a informações específicas. Isso é especialmente útil quando o personagem é um especialista num campo no qual o jogador é ignorante.

Muitas Habilidades de Conhecimento também proporcionam ao personagem a base teórica necessária a ações relacionadas a um determinado campo de estudo e a base para a elaboração de novos projetos numa área.

Biologia

A Habilidade *biologia* cobre as ciências gerais que estudam a vida. As especializações incluem todos os ramos específicos de cada disciplina, numerosos demais para serem listados aqui.

Concentrações: Zoologia, Botânica, Medicina, Parazoologia, Parabotânica.

Teoria da computação

A Habilidade *teoria da computação* governa o planejamento e a arquitetura de computadores.

Concentrações: Hardware (Unidades Principais, Micros, Tecnologia de interfaceamento, Tecnologia implantológica), Software (Tecnavegação, Programação da Matriz, Programação Fora da Matriz, Programação de Interfaces, Programação Bioeletrônica), Teoria da Matriz.

Tecnologia Bioeletrônica

A Habilidade *tecnologia bioeletrônica* cobre o projeto da tecnologia bioeletrônica e de controle cibernético. Há Especializações disponíveis para Dispositivos Específicos (DE).

Concentrações: Cefalotrônicos (DE), Bioeletrônicos Corporais (DE).

Teoria Mágica

A *teoria mágica* inclui uma compreensão geral das funções e do funcionamento da magia. É vital ao planejamento de novos feitiços.

Concentrações: Planejamento (Xamânico, Hermético), História (por Continente).

Teoria Militar

A *teoria militar* cobre os estudos teóricos de homens em organizações de combate e militares.

Concentrações: História Militar (por continente e período), Táticas (Aéreas, Terrestres, Marinhas).

Ciências Físicas

Esta habilidade inclui engenharia, assim como todas ciências físicas. As Especializações são os diversos ramos de cada disciplina, que são numerosas demais para serem listadas.

Concentrações: Engenharia, Física, Química, Geologia.

Psicologia

A *psicologia* inclui as ciências do comportamento em suas formas de análise e prognóstico. As especializações destinam-se a tipos específicos de comportamento e personalidade.

Concentrações: Comportamento do Indivíduo, Comportamento de Grupo, Desvios comportamentais.

Sociologia

A *sociologia* cobre as ciências históricas e observativas concernentes aos humanos e às interações humanas. As Especializações dividem-se por continente ou cultura.

Concentrações: História, Antropologia, Arqueologia.

HABILIDADES DE IDIOMA

As habilidades de idioma constituem uma exceção à regra de habilidades básicas. Cada idioma específico é uma Especialização de um Grupo Lingüístico. Dessa forma um personagem encontrará alguma facilidade com idiomas relacionados a seu idioma específico, mas não será fluente em idiomas adicionais dentro de seu grupo, a não ser que o personagem também adquira Especializações nos idiomas adicionais. Não se consideram Grupos Lingüísticos diferentes como relacionados.

Quando são usadas Especializações como parte da geração de um personagem, atribui-se automaticamente +2 aos Níveis de Especialização. O grupo lingüístico, como o equivalente da regra geral, teria um nível de habilidade 4 pontos menor que o do próprio Nível de Idioma. Qualquer Nível modificado menor que 1 é tratado como 1.

Os jogadores perceberão que não existem idiomas formais de trolls, anões ou orks. Esses personagens usam os idiomas de suas mães e pais, a maioria dos quais são humanos. Contudo, esses grupos podem falar ocasionalmente um tipo de dialeto.

Cada grupo lingüístico encontra-se listado em negrito, seguido pelos idiomas específicos.

Algonquianos: Algonquiano, Arapaha, Pé-Preto, Caleno, Cree, Micmac, Moicano, Ojibwa, Shawnee, Wiyot, Yurok.

Armênio

Athabascos: Apache, Chipuiana, Navajo.

Bálticos: Estoniano, Leto (Letão), Lituano.

Bascos

Caddoanos: Caddo, Pawnee, Wichita.

Camíticos: Beja, Berbere, Gala, Haussá (Chadic), Somali, Tuaregue.

Celtas: Bretão, Gaélico Irlandês, Gaélico Escocês, Galês.

Chukchi

Coreano

Dravidianos: Gongi, Kannado, Kurukh, Malaialo, Tamil, Telugu, Tulu.

Elfos: Veja **Idiomas Especiais**, mais adiante.

Esquimó

Finesos: Cheremis, Finlandês, Carélio, Lapão, Livoniano, Morduíno, Veps, Votyak, Zyrian.

Grego

Idiomas Correntes e Híbridos: Linguajar de Rua (Veja **Idiomas Especiais**, abaixo), Esperanto, Interlíngua.

Indianos: Assami, Bengali, Bhili, Guzarate, Hindi, Konkani, Marathi, Orlá, Penjabi, Rajastani, Sindi, Cingalês, Urdu.

Indígenas Sul-Americanos: Arowakan, Cariban, Quechua, Tupi-Guarani e muitos outros.

Indo-Irânicos: Baluchi, Curdo, Persa (Farsi), Pushtu.

Iroquianos: Cayuga, Caleno, Erie, Huron, Iroquês, Mohawk, Ornandago, Oneida, Seneca, Tuscarora.

Japonês

Khoisanos: Boximane, Hadza, Hotentote, Nama, Sandawe.

Malaio Polinésios: Bahasa, Cebuano, Ilocano, Javanês, Kiriwina, Madurese, Malaio, Maori, Melanesiano, Micronesiano, Misima, Panay-Hiligaynon, Polinésio, Samar-Leyte, Samoano, Sundanês, Tagalo, Taluga.

Malas: Guatemalteco, Kekchi, Mam, Quiché-Tzutujili-Cakchique, Iucatuano.

Mon-Khmers (Annamita): Cambojano (Khmer), Mon, Vietnamês (Annamese).

Mongóis: Khalkha (Mongólico).

Muskhogeanos: Chickasaw, Choctaw, Creek, Seminola.

Níger-Kordofanianos (Bantu): Anyi, Ashanti, Azande, Bassa, Baule, Bemba, Birom, Bulu, Efik, Ewe, Fang, Fante, Fula, Ganda, Ibo, Igbo, Kikuyu, Kituba, Kongo, Kpele, Kru, Luba, Lunda, Makua, Mande, Mbundu, Mende, More, Mossi, Ngala, Mgbaud, Nyamwezi-Sukuma, Nyanja, Rundi, Rwanda, Shona, Sotho, Sukuma, Swahili, Temne, Tiv, Tswana, Twi, Wolof, Xhosa, Yao, Yoruba, Zande, Zulu.

Nilóticos: Bagirmi, Dinka, Fur, Kanembu, Kanuri, Koman, Luo, Maban, Masai, Nuer, Sango, Shilluk, Songhai, Wadai.

Oto-Manguanos: Mixtec, Otomi, Zapotec.

Papuanos: Dayak, Negritto, Papu.

Romanços: Catalão, Francês, Galego, Italiano, Português, Provençal, Rumeno, Espanhol.

Salish: Chehalis, Okanagon, Salish.

Semíticos: Amáric, Árabe, Harari, Hebreu, Neo-aramaico, Tigré, Tigrinya.

Sino-tibetanos: Birmanês, Cantonês, Hakka, Cachemire, Lao, Mandarim, Min, Nepali, Shan, Thai, Tibetano, Wu, Yueh.

Siouanos: Catawba, Crow, Dakota, Hidatsa, Omaha, Osage.

Eslavos: Búlgaro, Bielorusso, Tcheco, Georgiano, Macedônio, Polonês, Russo, Servo-Croata, Eslovaco, Esloveno, Ucraniano.

Teutônicos: Holandês Sul-africano, Dinamarquês, Holandês, Inglês, Flamengo, Islandês, Norueguês, Sueco, Idiche.

Tinglit

Tsimshian

Tungúsio

Mulçumanos: Azerbaijani, Chuvash, Kazakh, Quirguiz, Tártaro, Turco, Usbeque, Yakut.

Úgricos: Magiar (Húngaro), Ostyak, Vogul.

Uto-Astecas: Aztec, Comanche, Hopi, Paiute, Papago, Pima, Choshone, Ute.

Zune

IDIOMAS ESPECIAIS

O Linguajar de Rua é um dos vários idiomas que não fazem parte de qualquer grupo formal de idiomas.

O *elfo*, conhecido mais formalmente como *sperethiel*, tem obtido popularidade nos últimos anos. Os lingüistas que já estudaram a forma e o conteúdo do idioma não conseguiram encontrar nenhuma conexão direta com grupos de idiomas conhecidos, embora existam derivações aparentes na estrutura e no estilo do sperethiel. Tudo indica que o idioma entrou em uso logo após a fundação de Tir Tairngire.

Conforme dito anteriormente, os orks, trolls, anões e outros grupos que costumam viver em comunidade em certas regiões freqüentemente desenvolvem seus próprios dialetos informais.

HABILIDADES ESPECIAIS

Esta categoria de habilidades engloba características extremamente pessoais, utilizada para tornar o personagem mais realista. Envolve hobbies, passatempos, atividades artísticas e outras qualidades pessoais. Seja criativo.

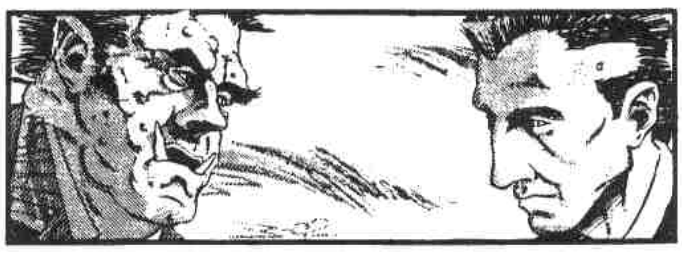


TABELA DE HABILIDADES

Habilidades de Combate
- Combate Armado
  - Clavas (AE)
  - Armas Brancas (AE)
  - Armas longas/Cajado (AE)
  - Chicotes/Manguais (AE)
- Demolições
  - Explosivos Comerciais
  - Explosivos Plásticos
- Armas de Fogo
  - Lançadores de Granadas (AE)
  - Metralhadoras Leves (AE)
  - Pistolas (AE)
  - Rifles (AE)
  - Submetralhadoras (AE)
  - Tasers (AE)
- Artilharia
  - Canhão de Assalto (AE)
  - Metralhadoras (AE)
  - Lançadores de Mísseis/Foguetes
  - Canhão Instalado em Veículo
- Armas de Lançamento
  - Arcos (AE)
  - Bestas (AE)
- Armas de Arremesso
- Aerodinâmicas (Shuriken, Granadas Aerodinâmicas)
  - Não-Aerodinâmicas (Granadas, Facas)
  - Dardos (AE)
- Combate Desarmado
  - Armamentos Bioeletrônicos (AE)
  - Estilo de Artes Marciais (Técnica Específica)
  - Combate de Imobilização

Habilidades Físicas
- Atletismo
  - Alpinismo
  - Salto à distância
  - Levantamento de peso
  - Corrida
  - Natação
  - Esgueirar
- Fazenda (por aspecto)
- Urbano (por aspecto)
- Campo (por aspecto)
- Conjuramento
- Elementais (Tipo)
- Espíritos da Natureza(Tipo)
- Feitiçaria
- Feitiçaria Ritual (por Categoria de Feitiço)
- Lançamento de Feitiços (por Categoria de Feitiço)

Habilidades Técnicas
- Biotecnologia
  - Tratamento Contínuo
  - Primeiros Socorros
  - Cultivo de órgãos
  - Reposição de Estrutura (por órgãos ou membros)
  - Cirurgia de Transimplante (Cefalotrônicos, Bioeletrônicos corporais, Reposições Orgânicas)
- Computador
  - Hardware (Mainframes, Micros, Tecnologia de interfaceamento, Tecnologia Implantológica)
- Eletrônica
  - Sistemas de Controle
  - Diagnósticos
  - Armamentos eletrônicos
  - Ligação entre Dispositivos
  - Maglocks

Habilidades Sociais
- Protocolo
  - Empresarial
  - Matriz
  - Mídia
  - Ruas
  - Tribal
- Interrogatório
  - Auxiliado por Máquina (Detectores de Mentira, Analisadores
  - Vocais de Tensão)
  - Verbal
- Liderança
  - Comercial (As Especializações para cada Concentração incluem Estratégia (Planos Gerais), Tática (Planos Tópicos), e Moral)
  - Militar
  - Política
- Negociação
  - Barganha
  - Suborno
  - Lábia

Habilidades com Veículos
- Motocicleta
  - Corrida (VE)
  - Duas Rodas (VE)
  - Três Rodas (VE)
- Carro
  - Veículo de Passageiros (VE)
  - Corrida (VE)
  - Operação por Controle Remoto (Categoria)
  - Caminhão (VE)
- Hovercraft
  - Veículo de Passageiros (VE)
  - Corrida (VE)
  - Operação por Controle Remoto (Categoria)
  - Veículo de Transporte de Carga (VE)
- Barco a Motor
  - Veículo de Passeio (VE)
  - Corrida (VE)
  - Operação por Controle Remoto (Categoria)
  - Transporte (VE)
- Aeronaves Munidas de Rotor
- Helicóptero (VE)
- Operação por Controle Remoto (Categoria)
- Barcos a Vela
  - Veículo de Passeio (VE)
  - Corrida (VE)
  - Transporte (VE)
- Jatos
  - Propulsores (VE)
  - Operação por Controle Remoto (Categoria)
  - Decolagem e Pouso Verticais (VE)
- Aviões
  - Planadores (VE)
  - Jatos (VE)
  - Aviões a Hélice (VE)
  - Corrida (VE)
  - Operação por Controle Remoto (Categoria)

Habilidades de Conhecimento
- Biologia
  - Botânica
  - Medicina
  - Parabotânica
  - Parazoologia
  - Zoologia
- Teoria de Computação
  - Hardware (Unidades Principais, Micros, Programação de bioeletrônica, Tecnologia bioeletrônica)
  - Teoria da Matriz
  - Software (Intrusão, Programação da Matriz, Programação Fora da Matriz, Programação Interfacial, Programação Implantológica)
- Tecnologia Bioeletrônica
  - Bioeletrônicos Corporais(DE)
  - Cefalotrônicos (DE)
- Teoria Mágica
  - Projeto (Xamânico, Hermético)
  - História (por Continente)
- Teoria Mágica
  - História Militar (por Continente e Período)
  - Tática (Aérea, Terrestre, Marinha)
- Ciências Físicas
  - Química
  - Engenharia
  - Geologia
  - Física
- Psicologia
  - Desvio comportamental
  - Comportamento em Grupo
  - Comportamento Individual
- Sociologia
  - Antropologia
  - Arqueologia
  - História

CAPÍTULO 8

COMBATE

"Armas, armas, armas... Minha vida la ser um saco sem elas."
— Aríete, mercenário

Quando chegar a hora de haver combate entre personagens, o jogo **Shadowrun** passa a operar em turnos. Cada personagem age em ordem, o mais rápido primeiro, numa seqüência de ações conhecida como Turno de Combate. O Turno de Combate procura representar o que ocorreria durante um combate real, resolvendo questões tais como quem age primeiro, quem saca mais rápido, o que acontece quando um personagem esmurra outro, e assim por diante.

Durante o Turno de Combate, que tem uma duração teórica de aproximadamente três segundos, os jogadores descrevem a ação de seu personagem, cada um por vez. O papel do mestre de jogo é descrever as ações e reações dos NPC, assim como a conseqüência de todas ações.

O Turno de combate é dividido num número variável de Fases de Combate. Baseados em suas Iniciativas, temos a velocidade com que reagem os personagens, que podem executar ações durante uma ou mais Fases de Combate dentro de um único Turno de Combate. Uma ação, conforme explicaremos detalhadamente mais adiante, é a tentativa do personagem em realizar um feito qualquer. Disparar uma arma, lançar um feitiço e ativar um programa de computador são algumas ações típicas.

Estas regras de combate aplicam-se igualmente a personagens de jogadores e a NPC. Naqueles casos nos quais uma regra ou procedimento difere para um ou para o outro, será indicada a regra específica.

USANDO ESTAS REGRAS

Não é preciso que os jogadores compreendam completamente os procedimentos do Turno de Combate em sua primeira passada de olhos pelas regras. As próximas seções neste capítulo esclarecem cada passo em maiores detalhes. Por enquanto, simplesmente leia a visão geral do Turno de Combate fornecida adiante. Ao lê-la pela primeira vez, os jogadores também poderão ignorar as referências a outras regras espe-

TIM
BRAD-
STREET
©
92

cíficas. Estas referências irão tornar-se mais relevantes à medida que os jogadores ficarem mais familiarizados com o jogo e começarem a se depararem com possibilidades mais complexas de ação.

As regras relativas a magia e a tecnavegação são apresentadas em maiores detalhes nos capítulos que cobrem esses assuntos.

SEQÜÊNCIA DE TURNO DE COMBATE

Segue-se um resumo rápido da seqüência de Turno de Combate. Esta seqüência é usada para resolver todas as formas de combate, seja corporal, à distância, usando armas de fogo, magia, veículos de combate ou que ocorra na Matriz.

Renovação de todas as pilhas de dados (apenas no primeiro turno de combate)

Caso este seja o primeiro Turno de Combate de um novo conflito, todas as Pilhas de Dados de todos os personagens envolvidos são renovadas, a não ser que esta seja uma situação de **Surpresa** (pág. 86).

1.Calcule a Iniciativa

Calcule a Iniciativa (Reação mais dados de Iniciativa) para todos os personagens, criaturas, espíritos ou programas de computador envolvidos no conflito. Em seguida determine qual personagem possui o total de Iniciativa mais alto. Para maiores detalhes sobre **Iniciativa**, consulte à pág. 79.

2. Os personagens executam Ações

Os personagens envolvidos no combate agora executam seqüencialmente suas ações, começando com o personagem com o total de Iniciativa mais alto. Este personagem é o personagem atuante. Se mais de um personagem possuir o mesmo total de Iniciativa, consulte **Empates de Iniciativa**, à pág. 79.

A. Renovação da pilha de dados do personagem atuante

As Pilhas de Dados do personagem atuante são renovadas. Caso ele não tenha usado nenhum dado da pilha, as pilhas mantêm seu estado atual.

B. Declare Ações

O personagem atuante declara suas ações para a Fase de Combate. Poderá executar ações Livres, Simples e Complexas em qualquer ordem. Se vários personagens estiverem agindo durante uma Fase de Combate (veja **Empates de Iniciativa**, pág. 79), os personagens declaram suas ações em ordem reversa, movendo-se daquele com o menor total de Iniciativa (utilizando-se os critérios de desempate da pág. 79) para o personagem com a Iniciativa mais alta.

C. Resolva as ações

Resolva as ações (veja pág. 79) do personagem atuante. Depois que as ações tiverem sido resolvidas, o total da Iniciativa do personagem é reduzido em 10. Se a Iniciativa total resultante for maior que 0, o personagem deverá executar ações adicionais mais adiante no Turno de Combate. Veja **Ações Múltiplas**, à pág. 79. Se for igual ou menor que 0, o personagem encerra suas ações nesse Turno de Combate. Se diversos personagens estiverem resolvendo ações durante a mesma fase, resolva primeiro as ações do personagem com o maior total de Iniciativa (utilizando-se os critérios de desempate da pág. 79), e em seguida resolva as ações do segundo maior, e assim consecutivamente. (Veja **Empates de Iniciativa**, pág. 79.)

D. Declare e resolva as ações dos outros personagens

Passe para o personagem com o segundo total de Iniciativa mais alto e resolva suas ações, começando com o passo A, descrito acima. Continue percorrendo os passos de A a D até que não haja nenhum personagem qualificado para a execução de ações.

3.Comece um novo Turno de Combate

Comece um novo Turno de Combate, iniciando novamente no passo 1. Continue percorrendo os passos de 1 a 3 até que o combate tenha sido resolvido. Todo dado que não tenha sido usado na Pilha de Dados de um personagem é mantido para o Turno de Combate seguinte, permanecendo disponível para uso até a primeira ação do personagem nesse turno.

INICIATIVA

A Iniciativa determina a ordem pela qual os personagens executam ações durante um determinado Turno de Combate. A Iniciativa é baseada em dois fatores: o total de dados de Iniciativa do personagem mais seu Nível de Reação ajustado. A isso é chamado o *total de Iniciativa*, conforme explicado abaixo.

Cada personagem começa com uma Iniciativa base de um dado de seis lados (1D6). Existem diversos tipos de bioeletrônicos e magias que adicionarão mais dados. O total de dados de Iniciativa de um personagem encontra-se listado entre parênteses depois do número base; por exemplo, 1D6 (2D6). Em outras palavras, este personagem possui dois dados de Iniciativa (2D6), um a mais de sua base.

Todos os personagens possuem uma Reação-base, que é igual à média dos Atributos Inteligência e Agilidade do personagem (arredondada para baixo). Este número é modificado por bônus para magia, bioeletrônicos ou por penalidades por ferimentos e coisas semelhantes. A Reação ajustada de um personagem encontra-se listada entre parênteses depois do número base; por exemplo, 4 (6).

Na Matriz, a Reação e a Iniciativa de um Tecnauta são modificados *apenas* pela presença de circuitos de aceleração de resposta (veja **Aceleração de Resposta**, pág. 173) no neuroterminal usado pelo personagem. Nenhuma outra forma de modificadores de Reação ou Iniciativa (além de modificadores de Ferimentos, pág. 112) afetam o personagem dentro da Matriz.

Durante uma fusão, os fusores recebem *apenas* as modificações que lhes são atribuídas pelo dispositivo fusor de controle do veículo (pág. 249) que estiverem usando. Não é aplicado nenhum outro modificador de Reação ou Iniciativa, exceto os modificadores por ferimento.

Para obter o total de Iniciativa de um personagem, jogue os dados para Iniciativa e adicione o resultado à Reação Ajustada. O número determina em qual Fase do Combate o personagem deverá tentar executar uma ação pela primeira vez.

John Ossudo, um ork samurai urbano, possui uma Reação listada de 3 (5) e uma Iniciativa de 1D6 (2D6). (Ossudo possui bioeletrônicos aceleradores de reação que aumentam sua Reação base em 2, além de conferir-lhe um dado de Iniciativa adicional.) Jogando seus 2D6 dados de Iniciativa, Ossudo obtém um 7, ao qual ele soma sua Reação ajustada, 5, obtendo 12 como resultado. A Fase de Combate 12 é a primeira na qual Ossudo poderá atuar.

O número de Fases de Combate num Turno de Combate é igual ao total de Iniciativa mais alto gerado após terem sido jogados todos os dados de Iniciativa. Se, por exemplo, o total de Iniciativa mais alto fosse 22, esse Turno de Combate teria 22 Fases de Combate. Os eventos podem ocorrer na primeira Fase de Combate (22) ou em qualquer uma das seguintes, Fases de combate 21-1. Nenhum evento ou ação ocorre na Fase de Combate zero, que marca o final desse Turno de Combate.

Todos eventos ou ações durante o Turno de Combate devem ocorrer durante a Fase de Combate. Deverá ser preciso que o mestre de jogo determine, por decreto ou ao acaso, totais de Iniciativa para alguns eventos que estejam além do controle do personagem. Eventos que ocorram no final de um período de tempo previamente determinado, como um explosivo com dispositivo de tempo, sempre ocorrem no final de um Turno de Combate, **depois** que todas ações tenham sido resolvidas.

COMENTÁRIO AO MESTRE DE JOGO: Em toda Fase de Combate durante a qual ocorra ações de tecnavegação astrais e físicas, a ordem de resolução das ações é: primeiro todas as ações astrais, em seguida todas as ações de tecnavegação e, por último, todas as ações físicas.

AÇÕES MÚLTIPLAS

Dependendo de seu total de Iniciativa, os personagens poderão desempenhar ações múltiplas. Conforme descrito anteriormente, cada personagem desempenha sua primeira ação da Fase de Combate que corresponde ao número de seu total de Iniciativa. Depois disso, os personagens tornam-se qualificados à execução de ações adicionais a cada dez Fases de Combate. Os quatro personagens listados como exemplos nas primeiras colunas abaixo estariam qualificados a ações nas Fases de Combate listadas na terceira coluna.

Personagem	Total de Iniciativa	Fases de Combate
A	40	40, 30, 20 e 10
B	27	27, 17 e 7
C	12	27, 17 e 7
D	8	Apenas 8

Nosso amigo Ossudo, do exemplo anterior, desempenharia sua primeira ação na Fase de Combate 12 (seu total de Iniciativa) e uma segunda na Fase de Combate 2 (12-10). O parceiro dele, Tubarão, que é um samurai urbano com bioeletrônicos bem melhores (e mais caros), possui uma Reação de 5 (9) e dados de Iniciativa de 1D6 (3D6). Caso ele tenha obtido 18, isto é, o máximo de seus dados de Iniciativa, ele alcança um total de Iniciativa de 27. Tubarão, portanto, poderá desempenhar ações nas Fases de Combate 27, 17 e 7.

COMENTÁRIO AO MESTRE DE JOGO: No desenrolar da seqüência do Turno de Combate, o mestre de jogo deve perguntar aos jogadores qual de seus personagens possui o próximo total de Iniciativa mais alto. Todos devem responder. Em seguida o mestre de jogo compara suas respostas com o total de Iniciativa de cada NPC envolvido no conflito. Então, a próxima fase de Combate a ser jogada é aquela de número igual ao total de Iniciativa mais alto. Estimular os jogadores a responderem faz com que decorem seus totais de Iniciativa, o que ajuda a evitar que um jogador perca a Fase de Combate correspondente ao total de Iniciativa atual de seu personagem. Se um personagem perde uma Fase de Combate, suas ações são resolvidas em seguida à resolução de todas as ações dos personagens em progresso no momento. Cabe ao jogador manter registro de quando seu personagem poderá agir. O personagem pode agir novamente na Fase de Combate igual a 10 menos a Fase de Combate atual.

EMPATES DE INICIATIVA

Quando diversos personagens encontram-se capacitados ao desempenho de ações na mesma Fase de Combate, o personagem com o total de Iniciativa mais alto declara e resolve as ações primeiro, seguido pelo personagem com o segundo total mais alto, e assim por diante. Se alguns personagens tiverem obtido nos dados o mesmo total de Iniciativa, age primeiro aquele com a Reação ajustada mais alta. Caso isso ainda não desempate, use a Reação natural mais alta. Se isso ainda não for suficiente, considere que as ações de ambos personagens ocorrem *simultaneamente*.

Quando diversos personagens desempenharem ações na mesma fase, essas ações são declaradas em ordem reversa, do total de Iniciativa mais baixo (ou qualquer que seja o valor decisivo) para o mais alto. Desta forma, os personagens que forem mais rápidos (mesmo que apenas ligeiramente) ainda estão reagindo às ações dos mais lentos. Contudo, ao resolver ações, trabalhe dos totais de Iniciativa mais altos para o mais baixo; primeiro os personagens mais rápidos.

Jack Fria e um xamã urbano chamado Sétimo Filho possuem ambos o mesmo total de Iniciativa (15). A Reação ajustada de Sétimo Filho é 7, enquanto a de Jack é 12, o que faz de Fria mais rápido. Sétimo Filho declara suas ações (porque ele é o mais lento), e em seguida Fria declara as suas. Como Fria é mais rápido, suas ações são resolvidas primeiro.

ADIANDO AÇÕES (OPCIONAL)

Quando chega a vez de um personagem desempenhar suas ações na Fase de Combate, o jogador poderá declarar que está adiando as ações de seu personagem para uma Fase de Combate posterior no Turno de Combate. (O procedimento para declarar um Adiamento de Ação encontra-se na pág. 81.) Ao adiar, o personagem escolhe esperar até mais tarde no Turno de Combate para desempenhar a ação. Enquanto espera por esse momento, o personagem não pode fazer nada excepcional exceto executar normalmente Ações Livres (veja pág. 81). O benefício em adiar uma ação está em possibilitar ao personagem que espere e responda a alguma coisa que só deverar acontecer mais adiante no turno.

Quando, numa Fase de Combate posterior, finalmente ocorre alguma coisa contra qual o personagem queira reagir, o jogador declara que seu personagem está intervindo. Isto *precisa* ocorrer durante a parte de declaração de ações da Fase de Combate, depois que todos os personagens que estejam agindo nessa fase tenham declarado suas ações. Se as ações de algum personagem tenham começado a serem resolvidas, o personagem à espera não mais poderá intervir, tendo esperado tempo demais. Caso vários personagens tenham adiado ações e desejem agora agir na mesma Fase de Combate, use as regras acima para **Empate de Iniciativa**. Em geral, declare ações do total de iniciativa mais baixo até o mais alto para os personagens que estejam agindo normalmente nessa fase, e em seguida declare da mesma forma as ações dos personagens à espera. Resolva primeiro as ações dos personagens à espera, dos totais mais altos de iniciativa até o mais baixo, e em seguida resolva as ações dos outros personagens.

Baluarte está esperando numa emboscada (ele adiou na Fase de Combate 25). Agachado à uma sombra, vigia um beco, aguardando sinais de atividade. Finalmente dois homens saem por uma porta do outro lado: são eles por quem Baluarte tem esperado. Agora, na Fase de Combate 12, Baluarte desempenha sua Fase de Combate adiada. As ações de Baluarte são resolvidas primeiro nesta Fase de Combate, e em seguidas os outros resolvem as suas. Todos os três deverão agir novamente dez fases mais tarde.

Adiar uma ação requer uma Ação Livre para iniciar, mas não custa nada finalmente desempenhar as ações. Depois da resolução do adiamento das ações do personagem, subtraia 10 de seu total de iniciativa. Se o resultado for superior a zero, o personagem poderá agir novamente durante aquele turno de combate. Veja **Ações Múltiplas**, à pág. 79.

Caso um personagem ainda tenha uma ação adiada ao término de um Turno de Combate, a Ação Adiada continua no Turno de Combate seguinte. O total de iniciativa do personagem é determinado através do procedimento normal. Ele deve desempenhar a Ação Adiada em qualquer momento durante o Turno de Combate, mesmo se a Fase de Combate escolhida para a sua Ação Adiada estiver num total de iniciativa mais alto que o do personagem à espera.

Baluarte, aguardando numa emboscada em outro lugar (faz o estilo dele, saca?), manteve suas Ações Adiadas do Turno de Combate anterior. Seu total de iniciativa para o Turno de Combate é 17, mas seu alvo surge na mira do rifle na Fase de Combate 29. Embora ainda não seja o momento no qual ele normalmente poderia agir, devido à Ação Adiada, Baluarte agirá agora.

A ação adiada é resolvida normalmente. O personagem à espera poderá agir novamente dez Fases de Combate mais tarde ou na fase correspondente a seu novo total de iniciativa para aquele Turno de Combate, o que vier *antes*.

As Pilhas de Dados são renovadas na Fase de Combate durante a qual o adiamento é iniciado. Elas não são renovadas novamente quando o personagem executa sua Ação Adiada. Se, por alguma razão, o personagem usa os dados de qualquer Pilha de Dados enquanto sua Ação estiver adiada, o adiamento é quebrado e a ação ocorre. Veja **Pilhas de Dados**, pág. 84.

Um personagem pode ter apenas uma Ação Adiada por vez.

Após a resolução de sua Ação Adiada, Baluarte não está qualificado para ações adicionais até a Fase de Combate correspondente a seu total de Iniciativa de 17, porque é menor que 19 (Fase de Combate Desencadeadora menos 10). Caso o evento desencadeador tivesse ocorrido na Fase de Combate 18, Baluarte não poderia agir novamente até a Fase de Combate 8 (Fase de Combate Desencadeadora 18 menos 10, o que é menor que seu próprio total de Iniciativa de 17).

AÇÕES

Os personagens podem desempenhar três tipos diferentes de ação durante uma Fase de Combate: Livre, Simples e Complexa. Para sua ação, um personagem pode escolher uma Ação Livre, e tanto duas Ações Simples quanto uma Ação Complexa.

AÇÕES LIVRES

As Ações Livres são ações relativamente simples, quase automáticas, que requerem pouco ou nenhum esforço para sua execução. Por exemplo: dizer uma palavra, deixar cair um objeto, jogar-se de bruços ou casualmente ver alguma coisa.

Um personagem poderá executar uma Ação Livre durante qualquer Fase de Combate do Turno de Combate, mesmo se não for uma fase para a qual ele está habilitado. É possível desempenhar apenas uma Ação Livre durante qualquer Fase de Combate. Um personagem *não* poderá desempenhar uma Ação Livre *antes* de sua primeira ação, a não ser que o personagem tenha adiado uma ação de um Turno de Combate anterior, conforme descrevemos antes.

As Ações Livres não costumam requerer Teste de Sucesso, embora circunstâncias especiais possam justificar um. Seguem-se descrições de diversas Ações Livres que podem vir a ocorrer nos combates de **Shadowrun.**

Ativação de bioeletrônicos

Um personagem poderá usar uma Ação Livre para ativar uma peça bioeletrônica que não se encontre ligada continuamente. Este equipamento inclui cefalotrônico de rádio/telefone, visão termográfica, etc. Veja **Materiais Bioeletrônicos**, pág. 246.

Declarar alvo

Um personagem pode mirar (apontar para uma área vulnerável de um alvo) com esta Ação Livre. Veja **Declarar alvos**, pág. 92. Esta ação deve ser imediatamente seguida por um Mirar, Disparar Arma, Lançar Arma ou Realizar Combate Desarmado.

Colocar a pistola no modo neuroconexão

Os personagens que estejam empunhando uma pistola neuroconectada preparada (com cefalotrônico de ligação neural) poderão prepará-las para disparar utilizando-se de uma Ação Livre. Veja **Modo de Disparo**, pág. 92, e **Ligação Neural**, pág. 90.

Adiar Ação

Um personagem pode adiar uma ação para a qual encontra-se qualificado usando uma Ação Livre. Veja **Adiando Ações**, pág. 80. Esta Ação Livre é possível apenas durante uma Fase de Combate na qual um personagem esteja qualificado para a ação. Veja **Ações Múltiplas**, pág. 79.

Jogar-se de Bruços

Um personagem poderá jogar-se de bruços a qualquer momento, contanto que ele não esteja sendo surpreendido (veja pág. 86). Um personagem que seja surpreendido não poderá jogar-se de bruços.

Um mago sustentando um feitiço, deverá fazer um Teste de Perseverança (2) para evitar perder concentração nesse feitiço, ao jogar-se de bruços.

Deixar cair um objeto

Um personagem poderá deixar cair um objeto como uma Ação Livre. Se ele estiver segurando objetos com as duas mãos, poderá deixar cair ambos objetos como uma Ação Livre.

Interromper o feitiço sustentado

Um mago poderá baixar um feitiço sustentado usando uma Ação Livre.

Ejetar pente de balas de arma neuroconectável

Um personagem que esteja segurando uma arma neuroconectável preparada (e neuroconectada) poderá usar um simples comando bioeletrônico para ejetar o pente de balas da arma. Para a inserção de um pente de balas novo é necessário executar uma Ação Simples Veja **Ligação Neural**, pág. 90.

Gesto

Um personagem poderá fazer um gesto como parte de uma Ação Livre. (Por mais ridículo que isso possa soar, diz respeito fundamentalmente ao uso de gesto como forma de comunicação silenciosa em situações de combate.)

Observar

Um personagem poderá observar como uma Ação Livre. Veja **Percepção**, pág. 185. Um personagem que estiver observando pode ver apenas aquilo que é imediatamente óbvio, mesmo que estejam sendo usados intensificadores de visão ativa (visão noturna, termográfica). Nenhum Teste de Percepção é possível quando se observa usando uma Ação Livre. (Veja também **Observar atentamente** em **Ações simples)**

Falar uma palavra

Cada palavra proferida é uma Ação Simples, mas, para todos os propósitos práticos, os personagens podem falar uma ou duas frases coerentes quando necessário. O mestre de jogo poderá impor a regra de palavra em ação simples para controlar conversas excessivas e irreais no espaço de tempo de um Turno de Combate (cerca de três segundos). Alguns mestres de jogo e jogadores poderão preferir utilizar comunicação mais elaborada.

AÇÕES SIMPLES

Uma Ação Simples é ligeiramente mais complicada que uma Ação Livre, requerendo um pouco mais de concentração para ser executada. Entretanto, apenas umas poucas requerem um Teste de Sucesso para serem levadas a cabo.

Uma Ação Livre pode ser executada em lugar de uma Ação Simples.

Durante qualquer Fase de Combate, o personagem poderá executar duas Ações Simples *ou* uma Ação Complexa.

Segue-se exemplos típicos de Ações Simples que ocorrem no jogo **Shadowrun**.

Mudar modo de disparo da arma

Um personagem que esteja empunhando uma arma de fogo preparada pode mudar seu modo de disparo através de uma Ação Simples. Se a arma for uma pistola neuroconectada corretamente, é necessário apenas uma Ação Livre para mudar o modo. Veja **Modo de disparo**, pág. 92, e **Ligação neural**, pág. 90.

Mudar de posição

Usando uma Ação Simples, um personagem poderá ou levantar-se ou deitar-se (ficando de bruços). Se o personagem estiver ferido e tentando levantar-se, precisará de um Teste de Perseverança (2) para ficar em pé. Lembre-se de adicionar cada modificador de ferimento ao número-alvo. Os personagens podem sempre cair sem fazer um teste (ou usar a Ação Livre de Cair de Bruços).

Comandar um Espírito

Usando uma Ação Simples, um personagem mago pode proferir um comando a um elemental da natureza sob seu controle. Consulte **Serviços de Elementais** e **Serviços de Espíritos da Natureza**, pág. 140.

Disparar Arma

Um personagem poderá disparar uma arma de fogo preparada em modo de disparo único, semi-automática ou rajada de tiros. Para maiores informações, veja **Armas de fogo**, pág. 92. Caso um personagem tenha uma arma em cada mão, poderá disparar uma vez com cada arma gastando apenas uma Ação Simples. Veja **Usando uma segunda arma de fogo**, na pág. 90.

As armas de disparo único podem ser disparadas apenas uma vez por Fase de Combate.

Ao pretender disparar uma arma, um personagem poderá disparar um arco (normal ou besta) que tenha sido preparado previamente usando a Ação Simples de Preparar Arma. Veja **Armas Projéteis**, pág. 96.

Inserir pente de balas

Um personagem poderá inserir um pente de balas novo numa arma de fogo preparada fazendo uso de uma Ação Simples, mas apenas se tiver removido antes o pente de balas anterior. Consulte Ação Simples de Remover Pente de Balas, mais adiante, e também **Recarregando pente de balas**, à pág. 95.

Observar detalhadamente

Um personagem pode fazer uma observação detalhada executando uma Ação Simples.

Pegar/pousar objeto

Um personagem poderá pegar um objeto ao seu alcance ou pousar um que estivesse segurando através de uma Ação Simples. Veja *Percepção*, pág. 185.

Sacar Rápido

Um personagem pode tentar sacar rápido uma pistola ou arma do tamanho duma pistola (Capacidade de Ocultamento 4 ou maior, veja pág. 94) e dispará-la imediatamente gastando uma ação de Saque Rápido. Para que o personagem saque a arma com sucesso, o jogador deverá executar um Teste de Reação (4). É necessário apenas 1 sucesso para expor a arma. Caso a pistola não esteja alojada no coldre apropriado, atribua um modificador +2 ao número-alvo. Se o teste for bem-sucedido, o personagem poderá sacar a arma e disparar normalmente. Falhando no teste, o personagem não poderá disparar a arma nesta Fase de Combate.

Apenas as armas que possam ser disparadas com uma Ação Simples podem ser sacadas rápido. Duas armas podem ser sacadas rápido e disparadas, mas isso atribui +2 a um modificador de alvo para cada Teste de Reação. Consulte **Usando uma segunda arma de fogo**, pág. 90.

Preparar arma

Para preparar uma arma, um personagem deverá gastar uma Ação Simples. A arma poderá ser uma arma de fogo, arma de combate corporal, arma de arremesso, arma de combate à distância, arma montada ou instalada em veículo. O ato de Preparar consiste em sacar uma arma de seu coldre, puxar uma arma de arremesso ou de peleja de sua bainha, pegar qualquer tipo de arma, colocar uma flecha na corda de um arco ou de uma besta, ou preparar para uso, em termos gerais, qualquer tipo de arma. Uma arma precisa ser preparada antes que possa ser usada.

Um personagem pode preparar várias armas de arremesso pequenas, como facas ou um shuriken, que se igualem à metade de sua Agilidade (arredondada) por ação Preparar Arma.

Remover pente de balas

Para remover um pente de balas de uma arma preparada, o personagem precisará executar uma Ação Simples. Consulte **Inserir pente de balas**, acima, e também **Recarregando armas de fogo**, pág. 95. Faz-se necessária outra Ação Simples para pegar um pente de balas novo e enfiá-lo na arma.

Uma pistola neural com cefalotrônico corretamente conectado pode ejetar o pente de balas da arma através do uso de uma Ação Livre para executar um comando bioeletrônico simples. Veja **Ligação Neural**, pág. 90.

Transferir percepção

Uma Ação Simples possibilita ao mago transferir sua percepção para o espaço astral ou deste para o espaço normal. A viagem astral verdadeira requer uma Ação Complexa. Consulte **Percepção Astral**, pág. 145.

Fazer mira

Um personagem deverá utilizar uma Ação Simples para fazer mira com uma arma de combate à distância preparada (arma de fogo, arco ou arma de arremesso). As ações de Fazer Mira são cumulativas, mas os benefícios são perdidos se os personagem executarem qualquer outro tipo de ação, inclusive uma Ação Livre. As ações de Fazer Mira podem prolongar-se através de diversas Fases de Combate e Turnos de Combate. O número máximo de ações seqüenciais de Fazer Mira que um personagem está apto a executar é igual à metade da habilidade do personagem com essa arma, arredondada por baixo.

Os personagens que estiverem mirando através de várias Fases de Combate *não* usam os dados da Pilha de Dados por qualquer motivo sem perder os benefícios das ações de Fazer Mira.

Cada ação de Fazer Mira reduz o número-alvo base em 1. Veja **Resolvendo um Combate à distância**, à página 87.

Lançar Arma

Um personagem poderá lançar uma arma de arremesso preparada (veja **Preparar Arma**, ao lado) através de uma Ação Simples.

Usar objetos simples

Para usar um objeto simples um personagem precisará desempenhar uma Ação Simples. Neste caso, simples é definido como sendo capaz de operar o dispositivo ou mecanismo através de uma atividade simples como pressionar um botão, virar uma maçaneta (as portas precisam ser destrancadas para serem abertas mediante uma Ação Simples), puxar uma alavanca, e assim por diante. Poderá ser preciso que o mestre de jogo decida, caso a caso, se um dispositivo ou mecanismo é simples ou complexo. Através de uma ação simples, um personagem pode também usar objetos como poções, pílulas, programas de habilidades ou emplastros.

AÇÕES COMPLEXAS

Uma Ação Complexa requer a concentração mais intensa de todos os tipos de ação possíveis. Pode-se executar apenas uma Ação Complexa por Fase de Combate. Um personagem que queira desempenhar uma Ação Complexa poderá executar também uma Ação Livre nessa Fase de Combate, mas nenhuma Ação Simples será possível.

Viagem Astral

Um mago poderá executar uma viagem astral através de uma Ação Complexa. Veja **Viagem Astral**, pág. 146.

Lançar Feitiços

Um mago poderá lançar um feitiço executando uma Ação Complexa. Veja **Lançar Feitiços**, pág. 129.

Ataque com arma de combate corporal e ataque desarmado

Um personagem poderá atacar com uma arma de peleja, ou desarmado, através de uma Ação Complexa. Veja **Combate corporal**, pág. 100, Um personagem poderá atacar alvos múltiplos dentro do alcance de combate corporal com uma única Ação Complexa. Veja **Alvos Múltiplos**, pág. 102.

Disparar arma automática

Um personagem poderá disparar uma arma de fogo preparada em disparo automático por meio de uma Ação Complexa. Veja **Armas de Fogo**, pág. 92.

Disparar arma montada em veículo ou arma de veículo

Um personagem poderá disparar uma arma preparada montada em veículo através de uma Ação Complexa. Veja **Veículo de Combate**, pág. 95.

Recarregar arma de fogo

As armas que não são municiadas através de pentes de balas precisam ser recarregadas através de uma Ação Complexa. Consulte **Recarregando armas de fogo**, pág. 95.

Invocar espírito da natureza

Um Xamã poderá invocar um espírito da natureza através de uma Ação Complexa. Veja **Invocando espíritos da natureza**, pág. 140.

Usando um objeto complexo

Através de uma Ação Complexa, um personagem poderá operar objetos complexos, como computadores, neuroterminais, veículos, etc. O *uso* consiste de ativar um programa, fornecer instruções detalhadas, conduzir uma operação interna (como copiar arquivos), dirigir um veículo, etc. Isso não pode ser feito enquanto se corre.

Usar habilidades

Um personagem poderá usar uma habilidade apropriada através de uma Ação Complexa. Veja **Habilidades**, pág. 66.

MOVIMENTO

Além das escolhas entre Ações Livres, Simples ou Complexas, os personagens também poderão escolher mover-se durante umas Fase de Combate. O movimento de forma alguma altera a eficácia das Ações Livres, Simples ou Complexas.

Existem dois tipos de movimentos: caminhar ou correr. Os personagens poderão utilizar um dos dois tipos de movimentos durante uma Fase de Combate. Também poderão, se quiserem, decidir permanecerem parados. Os personagens que têm Ações Múltiplas poderão correr apenas em uma dessas Fases de Combate, mas não importa qual.

CAMINHANDO

Ao caminhar, os personagens poderão mover-se a um ritmo igual a seu Nível de Agilidade em metros durante essa Fase de Combate. Se estiverem combinando o movimento com uma ação que exija alguma forma de Teste de Sucesso, o personagem atribui um modificador de alvo +1. Se o movimento for sobre terrenos acidentados ou através de obstáculos, o personagem atribui um modificador de alvo +2.

CORRENDO

Os personagens que estiverem correndo deverão mover-se por um número de metros igual ao seu Nível de Agilidade multiplicado pelo modificador de corrida apropriado na tabela abaixo. O resultado é em metros por Fase de Combate.

Os personagens que estiverem correndo atribuem um modificador de alvo +4 a quaisquer testes tentados durante a corrida.

Os personagens com a Habilidade Corrida poderão tentar aumentar sua distância de corrida gastando uma Ação Complexa (Usar habilidades). Cada sucesso contra um Número-Alvo 4 aumenta em 1 ponto a eficácia da Agilidade do personagem durante essa Fase de Combate.

TABELA DE CORRIDA

Raça	Modificador de Corrida
Humano	x 3
Anão	x 2
Elfo	x 3
Ork	x 3
Troll	x 2

INTERCEPTAÇÃO

Se o movimento faz um personagem chegar a um metro de um oponente, e o personagem tentar passar por ele sem atacar o oponente, esse oponente pode desempenhar um ataque de combate corporal livre. Se o oponente tiver uma arma preparada, ele usa seu Nível Normal de Combate Armado; do contrário, usa a Habilidade de Combate Desarmado. O número-alvo do atacante é 4. Os únicos modificadores são aqueles atribuídos a alcance, movimento ou condição do atacante. O personagem pode escolher Subjugar (pág. 103), se preferir. Considera-se que o personagem atacado está em Defesa Plena (página 103).

Se o personagem tentando passar sofre dano (veja **Combate Corporal**, pág. 100), considera-se que ele foi interceptado e, portanto, não poderá prosseguir seus movimento.

Podem ser utilizados dados da Pilha de Combate para favorecer esses testes.

PILHAS DE DADOS

No primeiro instante do primeiro turno de combate de qualquer encontro, as pilhas de dados estarão disponíveis com seu valor máximo. A partir de então os jogadores poderão utilizar dados das pilhas adequadas à ação desejada em seu turno de combate. Depois dos personagens terem pedido dados da pilha, esses dados não mais ficarão disponíveis para uso até que a pilha seja renovada no começo da próxima ação do personagem. Mais de um dado poderá ser usado para favorecer um teste, desde que dentro das limitações da Pilha de Dados.

Ao usar dados de uma Pilha de Dados para favorecer seu teste, o jogador acrescenta o dado da Pilha de Dados diretamente aos que são normalmente usados para o teste. Ou seja, se um personagem normalmente lançasse 4 dados para um teste, mas utilizasse 3 dados adicionais da pilha apropriada para favorecer seu teste, ele agora lançaria um total de 7 dados.

Algumas pilhas possuem limitações acerca de quantos dados podem ser acrescentados a um único teste. Veja as descrições das Pilhas de Dados para mais informações.

Os dados de uma Pilha de Dados devem ter uma cor diferente daqueles dados usados num teste.

Empunhando uma pistola pesada em posição de tiro, Ellen Cara-pálida não tem muito o que escolher: se ela não detiver, neste exato instante, o troll que vem investindo contra ela, nunca mais terá de se preocupar com escolhas. A jogadora dela pode escolher usar nenhum, alguns ou todos os dados na Pilha de Combate de Cara-pálida para favorecer seu Teste com Armas de Fogo. Qualquer dado que ela venha a usar para favorecer seu teste não mais estará disponível até o começo da PRÓXIMA ação de Cara-pálida. Neste caso, Cara-pálida tem uma Pilha de Combate de 6 dados. Sua jogadora, sabendo que o troll precisa ser detido, decide usar todos os 6 dados. Isso não deixa mais nenhum dado na Pilha de Combate do personagem até sua próxima ação. Se a jogadora de Cara-pálida tivesse decidido usar, digamos, apenas 4 dados, 2 dados teriam restado para uso. A jogadora de Cara-pálida decidiu arriscar tudo para abater o troll. Se Cara-pálida não detiver o troll agora, ele poderá atacá-la novamente num momento no qual ela não terá nenhum dado na Pilha de Combate para ser usado em sua defesa.

No início de cada ação do personagem, todas suas Pilhas de Dados são renovadas para seu Valor Máximo. Assim, se um personagem possui uma Pilha de Magia com 8 dados, a pilha sempre retornará para 8 dados no começo da ação daquele personagem. Os dados das pilhas que não forem usados *não* são mantidos de uma ação para a seguinte. As pilhas de Dados que não forem usadas ao fim de um Turno de Combate são disponíveis para uso no início do Turno de Combate seguinte, mas são perdidas na primeira ação do personagem nesse Turno.

A duras penas, Cara-pálida conseguiu detonar o troll. Mas agora é atacada por um trio de ninjas de araque dispostos a fazer picadinho dela. Quando o Turno de Combate termina, ela ainda tem 3 dados em sua Pilha de Combate. Lançando-os para Iniciativa, sua jogadora obtém um total de Iniciativa de 18. Aqueles 3 dados remanescentes podem ser usados a qualquer momento, sujeitos às regras da Pilha de Combate, antes de sua ação 18. Ela irá precisar deles: dois dos ninjas de araque têm ações antes dela.

As pilhas de dados de jogadores que adiam ações são renovadas na Fase de Combate durante as quais eles adiaram. Contudo, as pilhas não se renovam quando a ação vem a ocorrer de fato. Os personagens precisam aguardar até a próxima ação (para a qual forem qualificados) depois da ação desencadeadora. Se tiverem sido pedidos dados de qualquer Pilha, por qualquer motivo, a qualquer momento durante o período de adiamento (antes de acontecer o evento desencadeador), o adiamento é perdido. Veja **Adiando ações**, na pág. 80.

PILHA DE COMBATE

A Pilha de Combate representa a atenção que o personagem está dedicando à sua postura de defesa e ataque. Poderão ser transferidos dados da Pilha de Combate para quaisquer testes de defesa ou ataque relacionados a combate, como Armas de Fogo, Armas de Lançamento, Armas de Arremesso, Artilharia, Combate Corporal ou Testes de Habilidade de Combate similarmente ofensivos (veja **Testes de Sucesso,** pág. 66). Também é possível usar dados da Pilha de Combate para favorecer os Testes de Resistência contra Dano (veja pág. 102) contra ataques normais.

Marreta, um mercenário com um ponto de vista um tanto quanto radical, tem uma Pilha de Combate de 7 dados. Tem Habilidades em Armas de Fogo, Armas de Lançamento, Armas de Arremesso e Artilharia, e pode usar dados da Pilha de Combate para favorecer seus testes para essas habilidades. Caso seja atacado, ele também pode usar dados da Pilha de Combate para o Teste de Resistência contra Dano.

A Pilha de Combate de um personagem é igual à soma de níveis de Agilidade, Inteligência e Perseverança divididos por 2 e arredondados por baixo. Repare que o feitiço de sentido pessoal de combate (pág. 153) afeta a Pilha de Combate, assim como outros feitiços que afetam Agilidade, Inteligência ou Perseverança.

A Pilha de Combate é renovada de acordo com as regras padrões da Pilha de Dados.

O número máximo de dados na Pilha de Combate que um personagem pode somar a qualquer Teste de Sucesso de ataque é igual ao seu nível na habilidade para a qual está fazendo o teste. Por exemplo, quando estiver fazendo um Teste de Sucesso de Combate, um personagem com uma Habilidade de Combate de 5 pode somar apenas mais 5 dados de sua Pilha de Dados.

Não existe limite para o número de dados que um personagem pode usar da Pilha de Dados para um Teste de Resistência a Dano de defesa.

A única ocasião na qual uma Pilha de Dados pode ser usada para favorecer ou resistir a Testes de Sucesso relacionados a magia é no caso de feitiços de manipulação de dano. Um personagem pode usar dados da Pilha de Combate para favorecer seu Teste de Resistência a Dano contra esses feitiços. Veja **Feitiços de Manipulação**, à pág. 127.

Um ataque é considerado um fracasso completo se os sucessos obtidos exclusivamente nos dados da Pilha de Combate excederem os sucessos obtidos pelo atacante. Veja **Resolvendo combates à distância,** pág. 87, e **Resolvendo pelejas**, pág. 100. Aos personagens que estejam vestindo armaduras pesadas, parciais ou inteiras, são atribuídos reduções em suas Pilhas de Combate. Esses tipos de armadura reduzem a Pilha de Combate em 1 dado para cada ponto do Resistência balística de Armadura que a armadura possui acima do Valor da Agilidade do personagem que a veste. Veja **Armadura**, pág. 242.

A Pilha de Controle é usada por fusores para favorecer os testes relacionados a controle de veículos, como Testes de Dirigir ou Pilotar (pág. 183) e Testes de Posição (pág. 105).

A Pilha de Controle de um fusor é igual à Reação do personagem, modificado apenas por um dispositivo fusor de controle de veículo. Os bônus de Reação das outras fontes não são de nenhuma ajuda.

A Pilha de Controle é renovada de acordo com as regras padrões da Pilha de Dados. Consulte **Combate em Veículos**, pág. 105, a respeito de regras especiais relacionadas à Pilha de Controle e aos Testes de Posição.

O número máximo de dados na Pilha de Controle que um personagem pode somar a qualquer teste relacionado a controle é igual ao número base de dados envolvidos no teste. Isto é, o número máximo de Dados de Controle que um personagem pode adicionar a um teste relacionado a controle é igual a seu nível para a habilidade que está tentando usar.

Apenas personagens com um Dispositivo Fusor para Controle de Veículos (veja pág. 104) pode usar uma Pilha de Controle.

PILHA DE PIRATARIA

Os fusores podem usar dados da Pilha de Pirataria para favorecer seus testes relacionados a decking como por exemplo os Testes de Utilidade (pág. 174) e o Teste de Resistência do PPCP em situação de Combate na Matriz. A Pilha de Pirataria não pode ser usada para favorecer programas utilitários de defesa.

A Pilha de Pirataria de um personagem é igual à sua Habilidade em Computação (ou Concentração em Software, ou ainda Concentração em decking) acrescido da Reação do personagem. Os únicos bônus que podem ajudar a Pilha de Pirataria são aqueles recebidos do circuito de amplificação de resposta do neuroterminal (pág. 173). Os bônus recebidos de outras fontes não ajudam.

A Pilha de Pirataria é renovada de acordo com as regras padrões da Pilha de Dados.

O número máximo dos dados da Pilha de Pirataria que pode ser somado a qualquer teste é igual ao número base de dados em uso. Isto é, o número máximo de dados da Pilha de Pirataria que pode ser somado a um teste relacionado a programa é igual ao nível do programa. De forma semelhante, o número máximo de dados que pode ser somado ao Teste de Resistência PPCP é igual ao nível do PPCP.

Apenas os personagens que possuam neuroterminais (pág. 172) podem usar uma Pilha de Dados.

PILHA DE MAGIA

Um mago usa dados da Pilha de Magia para favorecer certos Testes relacionados a magia. Os dados da Pilha de Magia podem ser usados para favorecer os Testes de Sucesso de Feitiços e Testes de Resistência a Exaustão em lançamento de feitiços (pág. 129), para uma forma especial de feitiçaria ritual (pág. 133), e para defesa de Feitiços de Localização ou Feitiços de Saturação de Área (pág. 132). Os dados da Pilha de Magia não podem ser usados para favorecer Testes relacionados à Conjuração.

A Pilha de Magia de um personagem é igual ao seu Nível de Habilidade de Feitiçaria (ou qualquer Concentração ou Especialização para essa habilidade, segundo as regras da pág. 70), adicionado do nível de qualquer foco de poder aplicável que o personagem tenha (veja **Focos**, pág. 137). Os Xamãs também recebem bônus condicionais para sua Pilha de Magia baseada no totem que seguem. Consulte **Modificadores de Totens**, pág. 119.

A Pilha de Magia é renovada de acordo com as regras padrões da Pilha de Dados.

O número máximo de dados da Pilha de Magia que um personagem pode somar a um Teste de Sucesso de Magia é igual ao seu Atributo Magia. Por exemplo, um personagem com um Atributo Magia de 6 poderia somar um máximo de 6 dados a um Teste de Sucesso para um feitiço de Nível de Força 4; isto é, ele faria o teste com um total de 10 dados.

Não existe limite para o número de dados que um personagem pode usar de uma Pilha de Magia para o Teste de Resistência a Exaustão. Veja as regras especiais associadas com **Magia Ritual** (pág. 133) e **Defesa de Feitiços** (pág. 132) para maiores detalhes sobre a Pilha de Magia nessas situações. Os dados da Pilha de Magia não podem ser usados para favorecer os Testes relacionados a Conjuração.

Os dados da Pilha de Magia são transferidos imediatamente depois do passo de Declarar Ações do Turno de Combate.

COMBATENDO CRIATURAS

Em **Shadowrun**, o termo *criatura* cobre uma ampla variedade de monstros e seres. O grupo inclui animais comuns, animais paranormais, espíritos e indivíduos que foram afetados por vírus mágicos, como vampiros e demônios.

INICIATIVA

A Iniciativa das criaturas é determinada exatamente da mesma forma que é determinada a Iniciativa dos personagens normais. Todos animais possuem um Nível de Reação-base e um número de dados de Iniciativa baseados em seus reflexos (normalmente 1, 2 e até mesmo 3D6). Consulte a **Tabela de Estatísticas de Criaturas**, pág. 233, para conhecer essas estatísticas. Os dados de Iniciativa são lançados e somados ao Nível de Reação do animal para determinar seu total de Iniciativa.

AÇÕES

As criaturas sencientes devem executar as mesmas ações que os personagens comuns, considerando que eles possuem os meios físicos ou paranormais para tal. Isso deverá requerer algum julgamento da parte do mestre de jogo, baseado na informação apresentada no capítulo **Criaturas**, pág. 214. As únicas Ações Livres disponíveis às criaturas não-sencientes são Cessar Uso do Poder (semelhante a Baixar Feitiço Sustentado), Adiar Ação, Jogar-se de Bruços, Deixar Cair Objetos (de forma apropriada), ou Observar. Eles podem usar as Ações Simples de Mudar de Posição, Observar Detalhadamente ou Pegar/Pousar Objetos (de forma apropriada), e Ações Complexas como Atacar (como

Combate corporal e Ataque Desarmado) ou Usar Poder (semelhante a Lançar Feitiço).

PILHAS DE DADOS

As Criaturas não possuem Pilhas de Dados. Entretanto, têm Níveis de Ameaça. Veja abaixo e também em **Nos bastidores**, pág. 187.

NÍVEIS DE AMEAÇA DAS CRIATURAS

Assim como os personagens sem jogadores, as criaturas possuem Níveis de Ameaça que refletem perigo ou capacidade. O Nível de Ameaça é uma adição permanente de dados para favorecer quaisquer testes aplicáveis que as criaturas façam, sejam ofensivos (especialmente os relacionados a ataques) ou defensivos.

Contudo, o Nível de Ameaça não é somado ao dado de Iniciativa para o propósito de determinar a Iniciativa da Criatura. Use a fórmula padrão de somar o Nível de Reação aos dados de Iniciativa.

Os dados de Níveis de Ameaça devem ser tratados como dados de Pilha de Combate para os propósitos de determinar um erro evidente. Veja **Pilha de Combate**, pág. 84.

Caberá ao mestre de jogo escolher o momento para aplicar os dados de Nível de Ameaça de uma criatura, baseado nas capacidades da criatura e em suas qualidades gerais.

HABILIDADES DE COMBATE

As criaturas sencientes poderão possuir habilidades, mas caso não as tenham, é normal que obedeçam às mesmas regras que as criaturas não-sencientes. Consulte o capítulo **Criaturas**, começando na página 214, para obter mais informações. As criaturas não-sencientes usam seu Nível de Reação como seus dados bases para ataques físicos. As criaturas com habilidades paranormais usam tanto Agilidade, Inteligência, Perseverança ou Reação como apropriadas para a habilidade ou poder.

As criaturas fazem normalmente os Testes de Dano de Resistência, mas acrescentam seus dados de Nível de Ameaça ao teste.

SURPRESA

Às vezes os personagens surgem em momentos e lugares nos quais não são esperados. Isso pode ser premeditado, como no caso de um plano de emboscada. Ou pode ser acidental, como no caso de dois desventurados guardas de segurança que esbarram com um grupo de shadowrunners cometendo alguma missão nefasta. Nessas e em outras circunstâncias semelhantes pode ocorrer uma situação de surpresa.

Quando surpreendido, um personagem tem pouco a fazer, exceto assistir o desenrolar dos eventos. Surpresa, como um conceito de jogo, ocorre individualmente numa base de personagem para personagem. Assim, um personagem de jogador que caminhe para uma emboscada armada por dois NPCs. A e B pode ver-se surpreendido por NPC A, mas não por NPC B. Neste caso, o personagem com jogador pode desempenhar ações contra a emboscada de B, mas não contra a emboscada A, porque foi a emboscada de A que o surpreendeu.

Para resolver situações de surpresa e emboscada, todos participantes devem executar Testes de Reação. Cada personagem lança seus dados de Reação contra um Número-Alvo 4. Os personagens de jogadores, caso tenham adiado ações enquanto permaneciam à espera da chegada ou aparição de seus alvos, têm -2 atribuído a seus números-alvos. Os mestres de jogo podem também querer aplicar modificadores adicionais de número-alvo para terreno, camuflagem adequada (ou inadequada), e outras circunstâncias amenizantes.

Os sucessos de cada personagem são então comparados individualmente com os sucessos gerados pelos personagens de oposição. Um dos dois resultados seguintes poderá ocorrer contra cada um dos personagens sem jogadores:

1. Se um personagem *não tiver* gerado mais sucessos que um personagem de oposição em particular, não poderá desempenhar nenhuma ação que afete diretamente, impeça ou neutralize esse personagem.

2. Se o personagem *tiver* gerado mais sucessos que um oponente em particular, o primeiro personagem pode desempenhar ações contra o segundo:

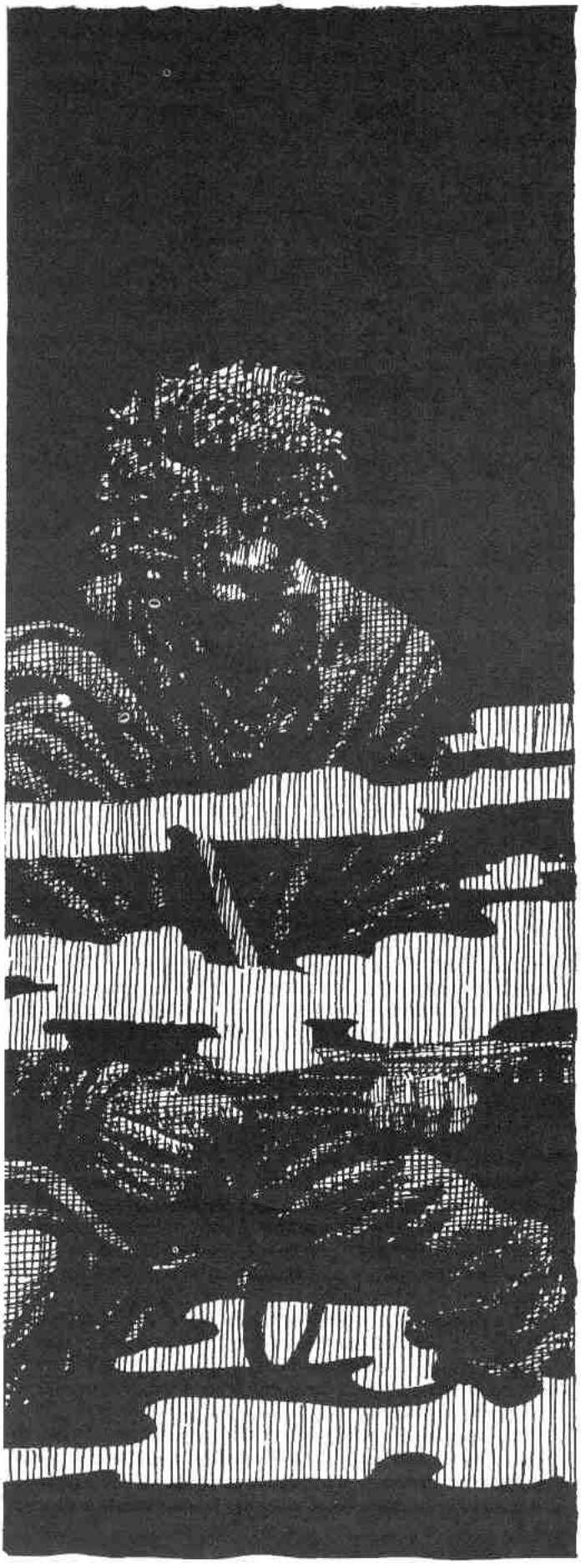
> *Tess, Virgil e Ventania estão esperando numa emboscada armada para três capangas da Mitsuhama. Os capangas chegam, e nossos heróis desencadeiam a emboscada. Tess tem uma Reação de 6, Virgil um 8, Ventania um 9. Os três capangas têm, cada um, Reação 4. Todos os personagens fazem Testes de Reação. Jogando dados contra Números-Alvos de 2 (4 menos 2, por estarem praticando a emboscada), Tess obtém 3 sucessos, Virgil 4, Ventania 5. Capanga A obtém 4, Capanga B 2, e Capanga C, nenhum. Comparando sucessos, descobrimos que Tess (3 sucessos) pode dar conta de Capanga B (2 sucessos) e Capanga C (0 sucessos), mas é impotente contra Capanga A (4 sucessos). Virgil pode desempenhar ações contra os Capangas B e C, mas não contra A, porque Virgil e Capanga A têm o mesmo número de sucessos. Com 5 sucessos, Ventania pode agir contra qualquer um.*
>
> *Os capangas estão numa encrenca dos diabos. Capanga A pode desempenhar ações contra Tess (4 sucessos contra 3), e só. Nem Capanga B nem Capanga C podem desempenhar ações conta qualquer dos shadowrunners. Capanga B simplesmente não gerou sucessos suficientes, e Capanga C, sem sucesso algum, é surpreendido com a boca aberta, admirando alguma rachadura particularmente atraente na calçada.*

Todas derrotas nas ações, ou limitações nas ações, dizem respeito à ação presente do personagem (se ele estiver atuando) ou à próxima ação, caso não seja sua ação. As surpresas devem ser resolvidas antes de qualquer ação numa Fase de Combate.

Não há dúvida de que os mestres de jogo terão de fazer diversos julgamentos nas situações de combate. A idéia principal numa situação de surpresa é que os personagens que não geram mais sucessos que um oponente em particular no Teste de Reação não podem atuar contra ou reagir diretamente contra esse personagem. Eles são *surpreendidos* por esse personagem. O personagem pode executar outras ações de uma natureza mais geral, que não seja diretamente relacionada ao personagem oponente, como jogar-se de bruços ou preparar uma arma (mas não disparà-la).

Os personagens que são incapazes de gerar mais sucessos que quaisquer adversários sofrem duplamente. Se algum dos adversários geraram mais sucessos que o primeiro personagem, considera-se que o último foi inteiramente surpreendido, estando incapacitado de desempenhar ações de qualquer espécie, inclusive Ações Livres. O personagem pode agir normalmente depois de dez Fases de Combate.

Todas as criaturas e animais obedecem às mesmas regras para surpresa, assim como os espíritos. Os feitiços mágicos, programas e GELO jamais são surpreendidos. Desculpa, galera!



COMBATE À DISTÂNCIA

Existem dois tipos de combate em **Shadowrun**: combate à distância, envolvendo armas, e combate corporal ou combate *mano-a-mano*. Todos os combates à distância, não importa se envolvam armas de fogo, armas de lançamento ou armas de arremesso — são resolvidos da mesma maneira. O Combate Mágico à Distância é explicado na seção **Magia**, começando à pág. 116.

RESOLVENDO COMBATE À DISTÂNCIA

Use o procedimento descrito adiante para resolver o combate à distância. Cada passo será explicado nas próximas seções.

1. Determinar distância

Conte o número de metros até o alvo e compare o tipo de arma contra a coluna de distância apropriada na Tabela de alcance de arma (pág. 88) para descobrir o número-alvo base.

2. Atribua modificadores de número-alvo

Consulte a Tabela de Modificadores de Combate à Distância (pág. 89) e atribua os modificadores apropriados ao número-alvo.

3. Teste de Sucesso do Atacante

Faça o Teste de Sucesso do atacante usando a Habilidade de Combate apropriada, modificada por dados da Pilha de Combate do personagem. Conte os sucessos. Veja a pág. 90, a seguir.

4. Resolva o Teste de Resistência a Dano do alvo

Faça o Teste de Resistência a Dano do alvo usando dados do Atributo Corpo e da Pilha de Combate contra um número-alvo igual à Potência da arma usada, menos o Nível de Armadura do alvo. Conte os sucessos.

5. Determine o Resultado

Compare os sucessos. Dependendo de qual personagem rolar o número mais alto de sucessos, o dano de arma é reduzido ou aumentado apropriadamente. Um empate significa que o atacante faz o dano base da arma. Dizemos que o disparo errou o alvo se o número de sucessos da Pilha e Combate do Alvo exceder os sucessos do atacante. Veja pág. 91, mais adiante.

6. Atribua Dano

Os dano da arma são modificados adequadamente e aplicados contra o alvo, se necessário. Veja pág. 91.

NÚMERO-ALVO BASE

Para determinar o número-alvo base de uma arma, verifique a distância ao alvo em metros e em seguida consulte a Tabela de Alcance da Arma, adiante. Tiros contra alvos a distâncias curtas possuem um número-alvo base de 4. Tiros contra alvos a distância média possuem um 5, contra distância longa um 6, e, contra distâncias extremas, possuem um 9.

TABELA DE ALCANCE DE ARMAS

Número-alvo	4	5	6	9
	Curta	Média	Longa	Extrema
		Alcance em metros		
Armas de fogo				
Pistola Escamoteável	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistola Leve	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistola Pesada	0-5	6-20	21-40	41-60
Submetralhadora	0-10	11-40	41-80	81-150
Taser	0-5	6-10	11-40	13-15
Escopeta	0-10	11-20	41-80	81-150
Rifle de caça	0-30	31-60	61-150	151-300
Rifle de precisão	0-40	41-80	81-200	201-400
Rifle de assalto	0-15	16-40	41-100	101-250
Metralhadora leve	0-20	21-40	41-80	81-150
Armas Pesadas				
Metralhadora Média	0-40	41-150	151-300	301-500
Metralhadora Pesada	0-40	41-150	151-100	401-800
Canhão de Assalto	0-50	51-150	151-400	401-800
Lança-granadas	*5-50	51-100	151-450	451-1300
Lança-mísseis	*20-70	71-150	151-450	451-1500
Projéteis de Impacto				
Arco	0-For	Para For x 10	Para For x 30	Para For x 60
Besta Leve	0-For x 2	Para For x 8	Para For x 20	Para For x 40
Besta Média	0-For x 3	Para For x 12	Para For x 30	Para For x 40
Besta Pesada	0-For x 5	Para For x 15	Para For x 40	Para For x 50
Faca de Arremesso	0-For	Para For x 2	Para For x3	Para For x 60
Shuriken	0-For	Para For x 2	Para For x 5	Para For x 7

O número-alvo base aparece no topo da coluna de distância apropriada. Todas as distâncias são em metros. As armas com um asterisco na coluna de alcance curto exigem distâncias mínimas para serem usadas. Para projéteis de impacto, as notas "Para For x 10" e semelhantes significam que o Mínimo de Força do arco é usado para determinar o alcance. Isto é, um arco sendo empunhado por um personagem com um Nível de Força de 5 tem um alcance curto de 0 a 5 metros, e um alcance médio de 6 a 50 metros, um alcance longo de 150 metros, e uma distância extrema de 151 a 300 metros. Veja **Nível Mínimo de Força**, pág. 96.

Distâncias Mínimas

As armas marcadas com um asterisco não podem ser disparadas contra alvos que estejam mais próximos que o valor mínimo atribuído sob Distância Curta. Consulte **Distância mínima para Lança-granadas**, pág. 97, e **Lança-mísseis**, pág. 99.

Sistemas modificadores de Imagem

Estes sistemas subtraem da categoria de distância de uma arma um número de graus igual ao nível do dispositivo. Por exemplo, mira telescópia de Nível 2, para distância longa, teria sua distância alterada duas posições para a esquerda na Tabela de Distâncias de Armas. A distância longa mudaria para distância curta, e o número-alvo base (normalmente 6 para um ataque a longa distância) cairia para Número-alvo 4 (distância curta). A distância curta é o mínimo, de forma que o mesmo dispositivo usado para um ataque a distância média não poderia reduzir a categoria de distância para menos que o mínimo que é distância curta.

MODIFICADORES DE POSIÇÃO DO ALVO

As coisas nem sempre são tão fáceis quanto parecem. Os acessórios das armas, o terreno a ser percorrido, as condições do clima e o movimento do atacante e do alvo podem alterar o número-alvo base. Como nos testes para habilidades ou atributos, as condições físicas do personagem também afetam o número-alvo.

Considera-se que os números-alvos modificados para menos de 2 sejam 2. Um número-alvo nunca poderá ser menor que 2.

Os diversos modificadores de combate à distância são fornecidos na tabela a seguir. Cada condição é descrita individualmente após a tabela.

Para determinar o número-alvo ajustado, e final, totalize todos os modificadores aplicáveis e atribua esse número ao número-alvo base encontrado anteriormente. O resultado é o número-alvo ajustado. O número-alvo ajustado jamais poderá ser menor que 2.

TABELA DE MODIFICADORES DE COMBATE À DISTÂNCIA

Situação	Modificador
Recuo, Semi-automática	+1 para segundo tiro naquela Fase de Combate
Recuo, rajada curta	+3 por rajada naquela Fase de Combate
Recuo, rajada contínua	+1 por tiro disparado previamente naquela Fase de Combate
Recuo, Arma pesada	2 x recuo não compensado
Tiro às cegas	+8
Alvo parcialmente coberto	+4
Visão prejudicada	Veja **Tabela de visibilidade**
Alvos múltiplos	+2 por alvo adicional para essa Fase de Combate
Alvo em movimento	+2
Alvo estacionário	-1
Atacante em combate corporal	+2 por oponente
Atacante correndo	+4
Atacante correndo (terreno difícil)	+6
Atacante caminhando	+4
Atacante caminhando (terreno difícil)	+2
Atacante Ferido	Veja **Modificador por Ferimento**, pág. 112
Ligação neuroconectada (com pistola neuroconectada)	-2
Óculos Neuroconectados (com pistola neuroconectada)	-1
Mira Laser	-1
Usando uma segunda arma de fogo	+2
Mirando cuidadosamente	-1 por Ação Simples
Ampliação de Imagem	Especial
Compensação de Recuo	Reduz modificador de recuo
Estabilizador Giroscópico	Reduz modificador de recuo ou movimento

Recuo

As armas que disparam mais de uma vez por ação estão sujeitas a um modificador de recuo crescente, à medida que os cartuchos deixam a arma. As armas semi-automáticas que disparam um segundo tiro recebem um modificador +1 apenas para o segundo tiro. O modo de tiro Rajada curta (rajadas de 3 tiros) recebe um modificador de recuo +3 para cada cartucho usado nessa Fase de Combate. Isto é, um personagem que dispare o máximo de duas rajadas numa ação recebe um modificador +3 para a primeira rajada e um modificador adicional +3 (total: +6) para a segunda rajada. As armas disparando em rajada contínua recebem um modificador +1 para cada cartucho usado anteriormente nessa Fase de Combate. Isto é, um personagem que opte por disparar uma rajada contínua de até sete tiros recebe um modificador +6. Se, ao invés disso, esse mesmo personagem escolher disparar duas rajadas de cinco cartuchos, ele receberia um modificador +4 (para os cartuchos anteriores) para a primeira rajada e um modificador +9 (nove cartuchos anteriores) para a segunda rajada.

A única forma de anular um modificador de recuo é usando o compensador de recuo ou o estabilizador giroscópico (pág. 240).

Duplique os modificadores de recuo não compensados para armas pesadas (especialmente as metralhadoras médias e pesadas) e escopetas. Se uma metralhadora média estiver disparando 10 cartuchos, e possuir 6 pontos de compensador de recuo, seu modificador final de recuo seria +6 (9 - 6 + 3; dobrado é 6).

Tiro às cegas

Os ataques a alvos que não podem ser vistos recebem um modificador +8. Este modificador costuma ser aplicado apenas a ataques através de barreiras opacas ou para disparos indiretos por lança-granadas ou lança-mísseis contra alvos que não possam ser vistos. Os ataques contra alvos normalmente visíveis que estejam momentaneamente invisíveis também sofrem este modificador.

Cobertura Parcial

Os ataques contra alvos obscurecidos por obstruções de terreno como arbustos, folhagens, obstáculos (grades, janelas, portas, cortinas e semelhantes) recebem um modificador +4. O obscurecimento devido a condições climáticas como fumaça ou escuridão usa modificadores dados na **Tabela de Visibilidade**, abaixo.

Visibilidade prejudicada

Condições climáticas tais como escuridão ou neblina ocasionalmente afetam as condições do combate. O grau de dependência do tipo de visão usada pelo atacante. Consulte a **Tabela de Visibilidade** para os modificadores.

Se o item da tabela for cortado por uma barra, o primeiro modificador refere-se a visão bioeletrônica ou eletrônica, enquanto o segundo indica visão meta-humana natural. Se não houver nenhuma barra, o modificador aplica-se igualmente a todos os tipos de visão.

Normalmente ocorrendo apenas em interiores ou no subsolo, a **Escuridão Total** indica a completa ausência de luz. A **Luminosidade Mínima** indica a presença de uma pequena quantidade de luz (lanterna pequena, fósforo, réstia de luz, luar, etc.) A **Luz Parcial** é a mais comum, sendo a condição de iluminação das ruas das cidades à noite, das escadas parcialmente iluminadas, dos corredores, etc. **Ofuscamento** ocorre quando o atacante está olhando diretamente para uma luz forte, seja o sol ou uma fonte artificial de luz como um holofote ou um farol. **Neblina é** uma chuva muito suave ou uma ventania de neve. **Fumaça/Bruma/Chuva fina** é a presença de fumaça fina (talvez de um incêndio), uma leve bruma em terra firme ou uma chuva suave. **Fumaça/Bruma/Chuva pesada ou densa** é a versão pesada da anterior. **Fumaça Térmica** é um tipo especial de fumaça, planejado para bloquear a visão termográfica, A fumaça térmica afeta a visão termográfica da forma como a fumaça normal afeta a visão.

TABELA DE VISIBILIDADE

Condição	Tipo de Visão		
	Normal	Noturna	Termográfica
Escuridão Absoluta	+8	+8/+8	+4+2
Luminosidade Mínima	+6	+4/+2	+4/+2
Luminosidade Parcial	+2	+1/0	+2/+1
Ofuscamento	+2	+4/+2	+4/+2
Névoa	+2	+2/0	0
Fumaça/Bruma/ Chuva fina	+4	+4/+2	0
Fumaça/Bruma/Chuva pesada ou densa	+6	+6/+4	+1/0
Fumaça Térmica	Como fumaça	Como fumaça	Como normal

Alvos Múltiplos

Se um personagem está atacando alvos múltiplos dentro de uma única Fase de Combate, ele obtém um modificador +2 por alvo adicional. Isto é, se um personagem estivesse disparando em rajada contínua contra três alvos (rajadas de três, quatro e três cartuchos), ele sofreria um modificador +2 para o segundo alvo e um modificador +4 para o terceiro alvo.

Alvo correndo

Se o alvo estiver correndo no momento do ataque ou durante sua ação anterior, o ataque sofre um modificador +2.

Alvo Estacionário

Ataques contra um alvo imóvel reduzem o número-alvo em 1.

Atacante em combate corporal

Se o atacante estiver tentando conduzir um ataque à distância enquanto envolvido num combate corporal com um oponente, ou se estiver ciente de que outro personagem está tentando bloquear a tentativa a dois metros dele, o ataque recebe um modificador +2 por oponente presente.

Atacante Correndo

Caso o atacante esteja correndo no momento do ataque, ao ataque é atribuído um modificador +4. Se o atacante estiver correndo sobre terreno difícil, arriscado ou acidentado, o modificador é +6. Os modificadores de Movimento podem ser neutralizados por sistemas de estabilização giroscópica, descritos adiante. Veja também à pág. 83, **Movimento**.

Atacante caminhando

Os Modificadores são +1 para caminhar normalmente e +2 para caminhar em terrenos difíceis, perigosos ou acidentados. Veja também **Movimento**, na página 83.

Atacante Ferido

Usados quando o atacante sofreu dano. Veja **Modificador por Ferimentos**, pág. 112.

Ligação Neural

Os personagens com cefalotrônicos de ligações neurais e uma arma neuroconectada e equipada apropriadamente (veja pág. 241) recebem um modificador -1.

Mira laser

Os atacantes usando armas equipadas com mira laser recebem um modificador -1. A mira laser apenas é eficaz até 50 metros e é anulada pela presença de neblina, fumaça fina, fumaça densa ou chuva.

Usando uma segunda arma de fogo

Os personagens podem usar duas pistolas ou duas submetralhadoras, uma em cada mão. Porém, fazer isso impõe um modificador +2 a cada arma, e invalida todas as reduções de número-alvos devidas a ligações neurais, visores neurais ou visões laser. Além disso, todo modificador não compensado de recuo recebido por uma arma também é aplicado à outra arma.

Mira cuidadosa

Personagens mirando recebem um modificador -1 por Ação Simples gasta mirando. Veja **Fazer mira**, pág. 82.

Ampliador de Imagens

Este equipamento reduz a distância e o número-alvo base associado. Veja **Miras telescópicas**, pág. 240.

Compensação de recuo

O sistema de compensação de recuo anula os efeitos do recuo em uma arma. O modificador de recuo é reduzido a uma razão de -1 por ponto de compensação de recuo que o sistema oferece. Leia em **Acessórios de armas de fogo**, pág. 240, a respeito dos graus exatos de compensação de recuo. A compensação de recuo é acumulativa, e apenas anula o modificador de recuo, não os modificadores de situações que não sejam de recuo.

Estabilizador giroscópico

Os estabilizadores giroscópicos proporcionam plataformas de estabilização de tiro para anular os efeitos dos modificadores de recuo e dos modificadores baseados em movimentos (tais como correr e caminhar). Os modificadores totais de recuo e movimento recebem -1 para cada ponto de estabilização giroscópica que o sistema proporciona. Veja **Acessórios de armas de fogo**, pág. 240, para os graus exatos de estabilização giroscópica disponíveis. A estabilização giroscópica anula apenas os modificadores de recuo e movimento, não anulando nenhum outro modificador de situação. A estabilização giroscópica é acumulativa com a compensação de recuo.

Teste de sucesso do atacante

Para determinar o resultado do ataque, os jogadores fazem um Teste de Sucesso usando um número de dados igual à Habilidade de Combate à Distância apropriada de seu personagem, mais dados adicionais da Pilha de Combate do personagem. Compare cada dado individual jogado contra o número-alvo modificado usando a Regra do Um e a Regra do Seis (pág. 32). Conta-se cada dado que iguale ou supere o número-alvo como um sucesso. Se não houver nenhum sucesso o ataque terá fracassado.

Registre este número. Escreva-o.

Liam tem uma Habilidade em Armas de Fogo de 6 e está usando 4 dados de sua Pilha de Combate. Seu Número-alvo ajustado é 4. Rolando os 10 dados (6 + 4), ele obtém 3, 4, 3, 2, 5, 5, 1, 2, 6 e 5. Olhando para os dados individualmente, ele tem o 4, os três 5 e o 6 igualando ou superando o número-alvo ajustado (4), dando um total de 5 sucessos. Se o número-alvo ajustado tivesse sido 5, teria havido apenas 3 sucessos. Se o número-alvo tivesse sido maior que 6 — digamos um 8 —, então apenas o 6 poderia ter sido jogado novamente ou tentado para o 8, através da Regra do Seis. Nesse caso, rolando novamente apenas o 6, Liam teria precisado rolar um 2 ou mais para obter 1 sucesso.

Teste de resistência do defensor

Neste ponto, o alvo precisa fazer um Teste de Resistência para amenizar os efeitos dos dano. Para salvar sua pele, o defensor rola um número de dados igual a seu Atributo Corpo ajustado (incluindo qualquer armadura dérmica, pág. 242), mais quaisquer dados ainda em sua Pilha de Combate.

O número-alvo para este teste é a potência da arma do atacante, modificado por todas as armaduras que o personagem estiver usando. Para determinar esse número-alvo ajustado, simplesmente subtraia o nível da armadura da potência da arma. Qualquer resultado inferior a 2 é considerado um 2. Role os dados, usando a Regra do Um/Regra do Seis. Recomenda-se que os dados da Pilha de Combate tenham cores diferentes que os dados de Corpo. Cada dado que iguale ou supere o número-alvo conta como um sucesso.

Registre o total de sucessos, assim como quantos dados na Pilha de Combate também são bem-sucedidos.

Este teste é também referido como Teste de Resistência a Dano.

O alvo de Liam, um pobre coitado com o infeliz apelido de Muco, tem Corpo de 5 e está usando 5 pontos de armadura balística. Liam empunha sua arma de fé, uma pistola pesada Ares Predator, possuidora de um Código de Dano 9M.

O número-alvo para o Teste de Resistência de Muco é 4(9-5). Ele está lançando 5 dados para seu Corpo, mais quaisquer dados de sua Pistola de Combate. E — ai dele! — não lhe sobrou nenhum.

Os dados são rolados, resultando em 2, 3, 4, 4 e 6. Três dos resultados dos dados são iguais ou maiores que 4, de forma que Muco tem três sucessos.

Determine o resultado do ataque

Compare os sucessos gerados pelo atacante e pelo alvo.

Caso os sucessos do atacante superem os do alvo, o atacante pode elevar o dano básico da arma. O dano básico da arma é elevado em um Nível de Dano para cada dois sucessos que o atacante conseguir a mais que o defensor.

Todas as armas são classificadas em um dentre quatro Níveis de Dano: (L)eve (M)oderado, (S)ério e (F)atal, nessa ordem. Aumentar o Nível de Dano de uma arma coloca-a no Nível de Dano imediatamente mais alto. Baixar o Nível de Dano de uma arma coloca-a no Nível de Dano mais baixo. Veja também **Códigos de Dano**, pág. 33.

Passando 1 nível para cima a cada 2 sucessos ——>

(L)eve —— (M)oderado —— (S)ério —— (F)atal

<—— Passando um nível para baixo a cada 2 sucessos

Caso os sucessos do atacante igualem-se aos do alvo, a arma executa seu Nível de Dano base.

Caso os sucessos do alvo superem os do atacante, o alvo pode reduzir o dano básico da arma. O dano básico da arma cai em um Nível de Dano para cada dois sucessos que o alvo obtiver a mais que o atacante. Se os dano caírem abaixo de Leve, nenhum dano ocorre.

Caso os dados da Pilha de Combate sozinhos sejam suficientes para superar os sucessos do atacante, o ataque é um fracasso completo. Ou seja, os tiros erraram o alvo.

Comparando os sucessos de Liam e Muco, descobrimos que Liam (o atacante, com 5) gerou mais 2 sucessos que Muco (o defensor, com 3). Liam portanto eleva o dano de sua arma. Ele possui 2 sucessos líquidos (2 a mais que Muco), o que é suficiente para elevar o Nível de Dano de "M" para "S". O pobre Muco recebe um ferimento Sério.

Se Muco tivesse, por um milagre, rolado 2 sucessos a mais que Liam, poderia ter sido capaz de abaixar em 1 o Nível de Dano da arma, de "M" para "L", e recebido apenas um ferimento Leve. Ele teria precisado de mais 4 sucessos que Liam para não obter dano (2 sucessos para alcançar Leve, e daí mais dois para eliminá-los completamente).

Se ambos tivessem obtido o mesmo número de sucessos, Muco teria recebido um ferimento Moderado, o dano básico da arma (9M).

Caso Liam tivesse obtido mais dois sucessos do que conseguiu, teria sido capaz de elevar o Nível de Dano em 2 níveis, de "M" para "S", e daí de "S" para "F", brindando seu oponente com um ferimento fatal que o mandaria para o... bem, você entendeu.

Aplicar dano

Registre o dano no Monitor de Condição do alvo, de acordo com as regras à pág. 111.

Incapacitação e Nocaute

Um personagem atingido por uma arma de lançamento ou arremesso pode ser nocauteado pelo impacto. Ao ser acertado, o personagem precisa fazer um Teste de Corpo contra um número-alvo igual à metade da potência do ataque, arredondado. Se o personagem conseguir mais sucessos que um Número Limite igual à metade (arredondada) do total de dano (1 para Ferimento Leve, 2 para Moderado, 3 para Sério), não há efeito.

Caso o personagem encontre-se incapaz de gerar quaisquer sucessos, ele cai de bruços.

Caso ele gere sucessos, mas não supere o Número Limite, o personagem mantém-se em pé mas anda um ou dois passos (um metro), afastando-se da direção do ataque.

Isto significa, por exemplo, que um personagem que tenha recebido um ferimento Moderado precisa gerar mais que 2 sucessos em seu Teste de Corpo para manter-se em pé. Com 1 ou

2 sucessos, o personagem, cambaleando ou arrastando-se, afasta-se um metro do ataque. Se não forem gerados quaisquer sucessos, o personagem cai.

Os cartuchos de gel requerem um número-alvo igual à sua potência. (Veja a Tabela de Munição, na seção de **Equipamentos**).

Os personagens que receberem um ferimento Fatal são sempre nocauteados.

Tiros localizados

Os personagens podem "localizar tiros" para tentar aumentar os danos que suas armas podem causar. Pedindo a localização de um tiro, o personagem está apontando para uma região vulnerável de um alvo, como a cabeça de uma pessoa ou então os pneus ou as janelas de um veículo. Cabe ao mestre de jogo determinar se tal ponto vulnerável se encontra acessível.

Quando localizamos um tiro, podem acontecer algumas coisas, à escolha do jogador e com o consentimento do mestre de jogo.

1. O Código de Dano é aumentado em um nível (L torna-se M, M torna-se S, e assim por diante, até um máximo de F). O personagem também sofre um modificador de alvo +4 para o tiro.

2. Um subalvo específico de alguma coisa que tenha tamanho aproximado de um veículo pode ser atingido, como janelas ou pneus de um veículo. As regras normais de dano aplicam-se, mas são usadas contra a parte específica do veículo. Para as janelas ou para os pneus, podem ser usados os de precisão. Também para este tiro o personagem recebe o modificador +4.

Apenas as armas que disparem nos modos de tiro simples, semi-automática e rajada curta são qualificadas para localizar tiros.

Um personagem pode mirar (veja **Ações Simples**, pág. 81) e então localizar um tiro no momento do ataque. Localizar um tiro constitui uma Ação Livre.

ARMAS DE FOGO

A maioria dos combates à distância envolve o uso de armas de fogo. Os quatro tipos de armas de fogo são aquelas que disparam nas funções tiro simples (TS), semi-automática (SA), rajada curta (RC) e rajada contínua (CONT). Algumas armas de fogo são capazes de disparar em mais de uma função.

TABELA DE FUNÇÃO DE DISPARO

Tipo de arma de fogo	Função de disparo
Pistola escamoteável	Tiro simples ou semi-automática
Pistola Leve	Apenas Semi-automática
Taser	Tiro simples ou semi-automática
Pistolas Pesadas	Tiro simples ou semi-automática
Submetralhadora	Semi-auto, rajada curta, e/ou rajada contínua
Escopetas de caça	Semi-auto ou rajada curta
Rifle de assalto	Semi-auto, rajada curta, e/ou full auto
Rifle esportivo	Apenas semi-auto
Rifle de mira	Apenas semi-auto
Metralhadora leve	Rajada curta e/ou rajada contínua
Metralhadora média e metralhadora pesada	Apenas full-auto
Canhão de assalto	Apenas tiro simples

MODO TIRO SIMPLES

As armas que disparam com o modo tiro simples normalmente podem disparar apenas tiro simples. Disparar uma arma de fogo de modo tiro simples requer apenas uma Ação Simples, mas a arma não pode ser disparada novamente na mesma Fase de Combate.

Modo semi-automática

As armas que são capazes de disparar na função semi-automática podem ser utilizadas até duas vezes em uma Fase de Combate. Cada tiro requer uma Ação Simples. O primeiro tiro é não modificado, mas a arma recebe um modificador +1 de recuo se um segundo tiro for disparado na mesma Fase de Combate. Este modificador pode ser, e normalmente é, neutralizado por compensador de recuo.

Cada recuo requer um Teste de Sucesso separado. Cada tiro também requer uma transferência separada dos dados da Pilha de Combate, caso sejam usados.

Alvos Múltiplos

Caso o atacante se confronte com alvos múltiplos na função semi-automática, o segundo alvo recebe um modificador +2.

MODO RAJADA CURTA

No modo rajada curta, as armas de fogo disparam três balas em sucessão rápida cada vez que o gatilho é pressionado. Disparar uma arma em rajada curta é uma Ação Simples, que significa que até duas rajadas poderão ser disparadas por Fase de Combate.

Disparar uma arma na função rajada curta acarreta um modificador de recuo +3 por rajada curta disparada. Este modificador pode ser neutralizado mediante o uso de um compensador de recuo.

Se preferir, faça um Teste de Sucesso individual para cada rajada curta separado, modificado por dado da Pilha de Combate. Cada rajada curta requer uma transferência independente da Pilha de Dados de Combate. Para os propósitos de resolver dano de rajada curta, a arma é considerada como possuidora de uma Potência 3 pontos maior que a listada, e seu Nível de Dano é elevado ao nível imediatamente superior. Assim, uma arma 5M, disparando na função rajada curta teria um Potência de 8 e um Nível de Dano de S.

Rajadas Incompletas

Se, devido a uma insuficiência de munição no pente de balas, a rajada terminar sendo uma rajada incompleta, é atribuído +2 à Potência, mas o nível de dano não aumenta. Um modificador de recuo +2 é também aplicado.

Se uma rajada consistir de apenas um tiro, novamente devido a munição insuficiente, resolva isso como se fosse simplesmente um ataque de tiro simples.

Alvos múltiplos

Ao lidar com alvos múltiplos na função rajada curta, os disparos dirigidos contra um segundo alvo recebem um modificador de alvo +2.

MODO RAJADA CONTÍNUA

As armas capazes de disparar em modo rajada contínua permanecem disparando projéteis enquanto o atacante pressiona o gatilho. Este efeito é chamado carinhosamente de "esguicho de chumbo". Disparar uma arma na modo rajada contínua é uma Ação Complexa.

O atacante declara quantos cartuchos são disparados da arma contra um alvo específico. Este grupo de cartuchos é considerado uma "rajada contínua", sendo resolvido de forma semelhante ao rajada curta. Cada round disparado, após o primeiro, acarreta um modificador de recuo +1 para o grupo inteiro. Este modificador

pode ser reduzido por um compensador de recuo. É realizado um teste, modificado por dados da Pilha de Combate, para resolver cada ataque, cada rajada contínua. A potência da arma aumenta em 1 ponto para cada round depois do primeiro nesse rajada contínua. O Nível de Dano da arma também aumenta em um nível para cada três cartuchos de rajada contínua, elevando um Nível de Dano M para S, e daí para F, caso tenham sido disparados cartuchos suficientes. Um Nível de Dano de F é o máximo que pode ser obtido.

Um mínimo de três cartuchos deve ser disparado em cada rajada. Caso a correia de munição ou o pente de balas se esgotem, consulte **Rajadas Incompletas**, adiante.

É mesmo um dia de sorte para Arlete. Seis punks da Gangue do Halloween resolveram azucrinar alguns pedestres inocentes, e Arlete acaba de decidir que isso é baixaria. Obviamente Arlete grita um aviso para os marginais, mas ele tem culpa se o Linguajar de Rua é tão sujo que soe como alguma coisa sobre mães mortas e peixe?

A Gangue do Halloween investe contra Arlete exibindo uma coleção de facas e porretes. Arlete pega sua SM Ingram Valiant na traseira da camioneta e enterra o dedo no gatilho em rajada contínua.

Arlete pode ser pirado, mas não é completamente insano. Ele restringe seu alvo aos primeiros três marginais, acertando cada um com uma rajada contínua, consistindo de três cartuchos, três cartuchos e quatro cartuchos, respectivamente.

A Valiant tem um Código de Dano de 7S, e esta arma em especial está equipada com um sistema de direcionamento dos gases de exaustão de Nível 3 no cano e uma almofada amortecedora de impacto na coronha, somando um total de 4 pontos de modificador de recuo. Os punks estão todos dentro de uma distância de 20 metros, tornando o Número-alvo base de Arlete um 4. Os punks estão caminhando, portanto não há modificador de movimento. De fato, não existem quaisquer modificadores de situação, exceto pela mira laser na metralhadora leve (mencionamos isso?). Arlete, portanto, possui um Número-alvo base de 3 (4 - 1).

O primeiro punk leva uma rajada de três tiros, o que eleva o Código de Dano da arma para 10F. A rajada de três tiros causa 2 pontos de recuo, os quais a arma compensa. Punk 1: Código de Dano 10F. Número-alvo 8.

A Punk 2 leva uma rajada de três tiros, com um saudável Código de Dano de 10D. Mas agora já foram disparados seis cartuchos da arma, de forma que o modificador de recuo é 5. A arma compensa por tudo menos 1 ponto. Este é o segundo alvo nesta Fase de Combate, o que acrescenta outro modificador +2. Punk 2: Código de Dano 10D. Número-alvo 6.

A Punk 3 leva uma rajada de quatro tiros (sorte dele), que tem um Código de Dano de 11D. O modificador de recuo é agora +5 (9 - 4). Ser o terceiro alvo também significa ter um modificador +4 acrescentado ao ataque, devido aos alvos múltiplos. Punk 3: Código de Dano 16D, Número-alvo 9.

Faça um Teste de Sucesso independente para cada rajada, com uma transferência independente de dados da Pilha de Combate, os quais Arlete tem vários, que costuma usar principalmente para as últimas duas rajadas devido a seus números-alvos serem maiores.

Alvos Múltiplos

Ao combater alvos múltiplos na modo rajada contínua, o atacante precisa "mover" o disparo de um alvo para o seguinte. Isto significa que um cartucho é "desperdiçado" para cada metro de distância entre dois alvos. As pistolas neuroconectadas nunca desperdiçam cartuchos.

O atacante também recebe um modificador +2 adicional para cada alvo novo com que venha a defrontar-se durante aquela Fase de Combate.

TIROS PERDIDOS (OPCIONAL)

Mover uma rajada contínua de um alvo para o seguinte poderá resultar em tiros perdidos que atinjam um alvo não intencional. Caso um alvo potencial estiver nos limites da linha de fogo de um tiro perdido, jogue 2 dados contra um 4 se o alvo potencial estiver a uma distância curta, 5 para distância média, 6 para longa, 9 para extrema. Caso 1 ou mais sucessos sejam obtidos nos dados, resolva o impacto de forma normal, mas dê ao atacante 1D6 sucessos adicionais. Se mais do que um alvo potencial estiver dentro da linha de fuga, determine aleatoriamente a ordem na qual eles são atingidos.

Lembre-se de que cada metro entre alvos produz um cartucho perdido, e de que as armas neurais nunca produzem cartuchos perdidos.

MUNIÇÃO

A maioria das armas são capazes de disparar uma variedade de tipos de munição. As três mais comuns são flechette, explosiva e cartuchos de gel (ou atordoantes).

Munição flechette

Ao invés de disparar uma única bala sólida, os cartuchos flechette disparam uma grande quantidade de fragmentos metálicos; pequenos e afiados, são projetados para penetrar e dilacerar alvos. São extremamente eficazes contra alvos providos de pouca armadura ou de nenhuma, mas praticamente inúteis contra alvos que usem qualquer tipo de armadura de proteção.

Contra alvos desprovidos de armadura, os cartuchos flechette aumentam seu dano em um nível. Exemplificando: uma pistola pesada (9M) disparando um cartucho flechette teria um Código de Dano de 9S contra alvos desprovidos de armadura.

Contra alvos providos de armadura, os cartuchos flechette são de pouca utilidade. Para o Nível de Armadura do Alvo, use ou o dobro de seu nível de Armadura de Impacto ou seu Nível Balístico Normal — o que for maior. Dobre o Nível de Barreira de qualquer barreiras contra as quais houver disparos ou que sejam atravessadas (veja **Barreiras**, pág. 98). Também dobre o valor de qualquer armadura de veículo (pág. 104).

O único efeito da armadura dérmica, além de acrescentar seu nível ao Atributo Corpo do personagem, é que ela nega os efeitos do Nível de dano aumentado da munição flechette.

Munição explosiva

Os cartuchos explosivos são balas sólidas projetados para fragmentar e explodir ao impacto. Aumente em 1 a potência de qualquer ataque com cartuchos explosivos.

As tentativas de disparar através de uma barreira usam o dobro do Nível de Barreira normal do material, mas a própria barreira recebe dano como se tivesse metade de Nível de Barreira normal. Para maiores informações, consulte **Barreiras**.

Por outro lado, todas as vezes que os Dados do Teste de Ataque derem um, significa que os cartuchos explosivos detonaram acidentalmente, a despeito do teste ter, sob todos os outros aspectos, falhado ou sido bem-sucedido. Quando isto ocorrer, o personagem que estiver disparando a arma é imediatamente submetido a um "ataque" com um Código de Dano igual àquele do cartucho normal usado pela arma. Não aplique os ajustes de cartucho explosivo. O personagem deverá executar um Teste de Resistência contra o "ataque", mas não poderá utilizar quaisquer dados de sua Pilha de Combate. Jogue 1D6 dados para determinar o número de sucessos no "ataque". O ataque em progresso é mal-sucedido.

TABELA DE ESPECIFICAÇÃO DE ARMAS

	Tipo	Ocultamento	Munição	Modo	Dano	Peso	Custo
Pistolas							
Streeline Special	CA	8	6(p)	TS	4L	.5	100¥
Walther Palm Pistol	CA	9	2(r)	TS	4L	.25	200¥
Beretta Modelo 101T	PL	5	12(p)	SA	6L	1.0	350¥
Colt America L36	PL	6	11(p)	SA	6L	1.0	350¥
Fichetti Security 500	PL	7	12(p)	SA	6L	1.0	400¥
Fichetti Security 500a	PL	6	25(p)	SA	6L	1.25	450¥
Ares Predator	PP	5	15(p)	SA	9M	2.25	450¥
Ares Viper	PP	6	30(p)	SA/RC	9S(f)	2.0	600¥
Browning Max-Power	PP	6	10(p)	SA	9M	2.0	450¥
Remington Roomsweeper	PP	8	8(e)	SA	9S(f)	2.5	300¥
Ruger Super Warhawk	PP	4	6(t)	TS	10M	2.5	300¥
ARMAS ESPECIAIS							
Pistola Narcojato	PL	7	5(p)	SA	**	1.5	600¥
Rifle Narcojato	EP	4	10(p)	SA	**	3.25	1.700¥
Super Shock Defiance	PL	4	4(e)	SA	10S	2	1.000¥
SUBMETRALHADORAS							
SM/Rifle AK-97	SM	4	30(p)	SA/RC/CO	6M	4	800¥
Heckler & Koch HK227	SM	4	28(p)	SA/RC/CO	7M	4	1.500¥
HK227 S Variant	SM	5	28(p)	SA/RC	7M	3	1.200¥
Uzi III	SM	5	24(p)	SA/RC/CO	6M	2	600¥
RIFLES							
Remington 750	RC	3	5(e)	SA	7S	3.0	600¥
Remington 950	RC	2	5(e)	SA	9S	4.0	1.300¥
Ranger Arms SM-3	RP	—	6(e)	SA	14S	4.0	4.000¥
Enfield AS-7	EP	3	10(p)	SA/RC	8S	4	1.000¥
Defiance T-250	EP	4	5(e)	SA	10S	3	1.400¥
AK-97	RA	3	38(p)	BF	8M	4.5	700¥
AK-98	RA/LG	—	38(p)	SA/RC/CO	8M	6.0	2.500¥
FN HAR	RA	2	35(p)	SA/RC/CO	8M	4.5	1.200¥
METRALHADORAS LEVES							
Ingram Valiant	ML	—	Correia 50(P)	RC/CO	7S	9	1.500¥
METRALHADORAS PESADAS							
Metralhadora média genérica	MM	—	40(p)	CO	9S	12	2.500¥
Metralhadora pesada genérica	MP	—	40(p)	CO	10S	15	4.000¥
Canhão de Assalto	Canhão de Assalto	—	20(p)	TS	18F	20	6.500¥

Legendas

Tipo indica se a arma é camuflável (CA), pistola leve (PL), pistola pesada (PP), submetralhadora (SM), rifle de caça (RC), rifle de precisão (RP), escopeta (EP), rifle de assalto (RA), lança-granada (LG), metralhadora leve (ML), metralhadora média (MM), metralhadora pesada (MP), ou canhão de assalto (canhão). Essas designações correspondem aos itens na Tabela de Alcance de Armas, pág. 88, usada para determinar a distância e o número-alvo básico.

Ocultamento mede a capacidade de ocultamento de uma arma. É usado como número-alvo para Testes de Percepção direcionados à detecção de uma arma. Veja **Percepção**, pág. 185.

Munição refere-se à quantidade de munição carregada pela arma, e o tipo de sistema de recarga usada. Veja **Recarregando uma arma de fogo**, pág. 95.

Modo refere-se aos diferentes modos de tiro que podem ser oferecidas pela arma. TS é um tiro simples, SA é o modo semi-automático, RC é uma rajada curta, e CO é rajada contínua. Veja **Modos de Tiro**, pág. 92.

Dano indica o Código de Dano geral da arma. Quanto mais alto for a Potência da arma, mais difícil será para o alvo resistir ao ataque. A segunda parte do Código de Dano é uma letra — seja L (leve), M (Moderada), S (Sério), ou F (Fatal) — indicando o nível do dano causado. Veja **Códigos de Dano**, pág. 110. A presença de um (f) indica que devem ser usadas as regras para munição flechette (pág. 93).

Peso indica o peso da arma em quilogramas.

Custo é o custo base da arma em neolenes.

Cartuchos de Gel (atordoantes)

Os cartuchos de gel são cartuchos especiais projetados para abater um alvo sem danificá-lo seriamente. Costumam ser balas semi-rígidas que se achatam ao impacto, distribuindo sua energia cinética sobre uma área de tamanho acima do normal. Os cartuchos de gel possuem 2 pontos de Nível de Potência a menos do que é indicado para o cartucho normal da arma e o mesmo Nível de Dano, mas todos os danos que provoca são Danos de atordoamento, não danos físicos. Aplica-se Armadura de Impacto, mas não Armadura Balística.

Os cartuchos de Gel também podem ser usados para nocautear um personagem. Veja **Nocaute**, mais adiante.

RECARREGANDO ARMAS DE FOGO

Em **Shadowrun**, a munição da maioria das armas é contida em pentes removíveis que podem abrigar diversas balas. Outras armas oferecem uma variedade de métodos de recarregamento, inclusive retrocarga, estojos internos, ou cilindros (em revólveres). As armas pesadas usam pentes, ou correias de munição de cartuchos múltiplos. Os lança-granadas, dos quais já falamos brevemente, utilizam o sistema de estojos internos. Os lançadores de mísseis e foguetes, os quais também já comentamos, usam a retrocarga. O tipo de sistema usado determina quanto tempo é necessário para recarregar a arma.

Depois de recarregadas, considera-se que as armas de fogo estão prontas para uso. (Veja **Ações**, pág, 82.)

Pentes Removíveis

Identificados com um (p) na Tabela de armas de fogo, os pentes removíveis requerem uma Ação Simples para serem removidos ou inseridos. Usando uma Ação Complexa, um personagem pode recarregar num pente uma quantidade de cartuchos igual à Agilidade.

Retrocarga

Identificada por um (r) na Tabela de Armas de Fogo, uma arma de retrocarregada exige uma Ação Complexa para a inserção de dois cartuchos. Uma arma retrocarregada normalmente possui uma parte móvel perto do mecanismo de disparo (ou o equivalente). A parte móvel abre para permitir a inserção dos cartuchos.

Estojo Interno

Identificada por um (e) na Tabela de Armas de Fogo, uma arma munida de estojo interno requer uma Ação Complexa para a inserção de uma quantidade de cartuchos igual à Agilidade do personagem. As armas munidas de carregadores internos costumam possuir orifícios, no alto ou no topo. Nesses orifícios são inseridos cartuchos para estocagem e disparo.

Tambores

Identificados por um (t) na Tabela de Armas de Fogo, esses sistemas podem ser recarregados à taxa de uma quantidade de cartuchos equivalente à Agilidade do personagem, por Ação Complexa. A presença de um carregador rápido (veja **Acessórios de Armas de Fogo**, pág. 240) possibilita que o conteúdo do carregador (a capacidade máxima de munição da arma) seja carregado mediante uma única Ação Complexa. Os próprios carregadores rápidos podem ser recarregados à mesma razão que a arma.

Correia de Munição

Identificada pelo sinal (co), a correia de munição é um cinto comprido de cartuchos ligados por elos que mantém a arma abastecida de balas até que a correia se esvazie. É requerida uma Ação Complexa para inserir a correia na arma. As próprias correias podem ser regarregadas a uma razão igual à metade do Nível de Agilidade do personagem, por Ação Complexa.

Espingardas e escopetas

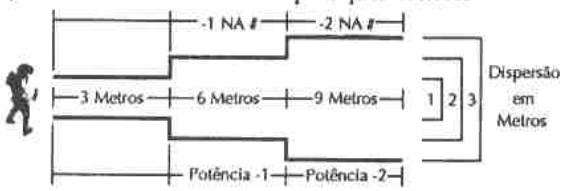
As espingardas de caça descritas no capítulo **Equipamento** (pág. 236) disparam projéteis maciços. É possível carregá-las com cartuchos de chumbo de caça, mas com a atual proliferação da tecnologia das armaduras corporais, os efeitos causados pelos cartuchos de chumbo de caça são mínimos.

Aplique as regras de munição flechette ao Código de Dano indicado pela arma. Isso determina o dano para um impacto de um tiro de chumbo disparado por essa arma.

Os tiros de chumbo dispersam-se ao serem disparados, criando um cone de projéteis que se espalham ao deixar o cano da arma. Isso permite que o tiro atinja alvos múltiplos, porém com eficácia reduzida (o número de pelotas que irão se dispersar será sempre o mesmo, não importa o tamanho da área atingida). O mecanismo que controla a dispersão é chamado de difusor.

O usuário da espingarda de caça pode ajustar o difusor da arma em qualquer ponto de 2 a 10. O número determina a taxa com a qual o tiro se dispersa. Para cada número de metros — correspondente ao ajuste do difusor — que percorra, o tiro irá dispersar-se um metro para cada lado da linha central de fogo. Isso significa que um rifle de caça disparando com um difusor regulado na posição 2 atingiria alvos ao longo de uma trajetória de um metro de largura durante 2 metros, depois numa largura de dois metros durante mais 2 metros, depois numa largura de quatro metros para mais 2 metros, e assim por diante. Se o difusor estivesse na posição 5, a arma atingiria alvos ao longo de uma trajetória de um metro de largura durante 5 metros, depois numa largura de dois metros até um ponto de dez metros, depois numa largura de quatro metros até um ponto de quinze metros, depois numa largura de seis metros até um ponto de vinte metros, e assim por diante.

Sempre que um cartucho de chumbo de caça aumentar sua dispersão, perderá 1 ponto de Potência. Sempre que o tiro se dispersar, atribua -1 ao número-alvo do atacante. Isso significa que o primeiro tiro no exemplo acima seria uma Potência -2/ número-alvo -2 a um ponto de seis metros, enquanto o segundo tiro seria um -2/-2 a quinze metros, e depois -3/-3 a vinte metros. Quando a Potência for reduzida a zero, o tiro é considerado ineficaz, não sendo determinados quaisquer efeitos.



EXEMPLO DE DISPERSÃO DE TIRO DE ESCOPETA

Considera-se alvo válido tudo que se encontre nos limites de uma área de dispersão, seja orgânico ou inorgânico, amigo ou inimigo. Para resolver o ataque, o atacante realiza seu Teste de Sucesso, e em seguida cada um dos alvos executa individualmente seu Teste de Resistência, comparando os resultados contra os sucessos do atacante obtidos nesse único teste de sucesso. Veja **Resolvendo Combate à Distância**, pág. 87. Existe um modificador para cada outro alvo que se encontre nos limites da dispersão na frente do alvo que esteja fazendo o Teste de Resistência. Se, por exemplo, um personagem estivesse um pouco afastado e houvesse outros três alvos à sua frente dentro dos limites da dispersão (entre o primeiro personagem e a arma), esse primeiro personagem obteria 3 dados extras para seu Teste de Resistência.

Mediante um custo extra de +10%, o difusor de uma escopeta neuroconectada pode ser fusoconectado para ajuste bioeletrônico. As armas que disparam cartuchos de caça recebem apenas um 1 das ligações neurais, e nenhum modificador dos visores neurais ou das miras laser.

TABELA DE ARMAS DE LANÇAMENTO

Tipo	Ocultamento	Força Mínima	Código de dano	Peso	Custo
ARCOS	2	1+	(For Min + 2)M	1	100¥xFor Min
Arco comum	3	NA	Como arco	.1	10¥
Flechas					
BESTAS	2	3	6L	2	300¥
Leve	2	4	6M	3	500¥
Média	NA	5	8S	4	750¥
Pesada					
ARMAS DE ARREMESSO					
Não-aerodinâmicas	9	NA	(For)L	.25	20¥
Faca de arremesso					
Aerodinâmicas					
Shuriken	8	NA	(For)L	.25	30¥

ARMAS DE LANÇAMENTO

Os arcos (comuns e bestas) e as armas de arremesso usam o mesmo procedimento de combate que as armas de fogo (veja pág. 87). Contudo existem algumas regras especiais que se aplicam a esses tipos de armas.

Força Mínima para utilização

Os arcos e as bestas possuem um valor mínimo que indica a Força que o personagem precisa para usar essa arma. Ao atacar com um arco, os personagens que estejam abaixo da Força Mínima sofrem um modificador de número-alvo adicional de +1 por ponto abaixo da Força Mínima. Isso se deve à dificuldade que eles têm em vergar a corda do arco com uma flecha. A Força Mínima da arma é usada para determinar seu alcance e o dano que ela causa.

Caso um personagem não possua a força mínima para usar uma determinada besta, ele precisa gastar uma ação adicional de Preparar Arma, recarregando a besta por cada ponto de força que ele esteja abaixo do mínimo. Existe também um valor de Força Mínima para bestas, que é usado para determinar seu alcance e dano.

Armas de Arremesso

As Armas de Arremesso não possuem Nível Mínimo de Força; elas usam o Atributo Força do arremessador para determinar alcance e dano.

Tipos de Armas de Lançamento

Segue-se uma lista de algumas armas de lançamento disponíveis no universo de **Shadowrun**. A lista não foi planejada para esgotar o assunto, apenas para exemplificá-lo.

Repare que os arcos são adquiridos com um Mínimo de Força específico.

GRANADAS

O efeito das granadas é impreciso e duvidoso. Quando usadas apropriadamente, porém, essas armas podem ser extremamente eficazes. O personagem pode dirigir granadas para um alvo arremessando-as ou disparando-as através de um lança-granadas. Em cada caso, a prioridade número-um do atacante é fazer com que a granada atinja o solo o mais próximo possível do alvo. Devido a seu formato e à forma como são utilizadas, as granadas tendem a desviar-se, rolando ou quicando pelo chão. Quanto mais preciso for o lançamento, menor será o desvio.

Resolver um ataque de granada é um processo de dois passos. O primeiro passo determina onde a granada estará ao explodir. Em seguida deve-se resolver o efeito da explosão da granada, ou de seu subseqüente deslocamento de ar.

Acertando o Alvo

Para determinar a localização final da granada, escolha primeiro o alvo. Faça um Teste de Sucesso para a Habilidade de Combate apropriada do atacante; faça-o contra um número-alvo base da Tabela de Alcance da Granada. É permitido aplicar a Pilha de Combate.

Determine a distância ao alvo em metros e correlacione com o tipo da granada usada. O número no topo da coluna de alcance correspondente é o número-alvo base. Esse número-alvo é modificado pelos mesmos modificadores de situação usados no **Combate à Distância** (veja pág. 88). Jogue os dados contra o número-alvo, anotando o número de sucessos gerados.

TABELA DE ALCANCE DE GRANADAS

	Número-alvo				
	4	5	8	9	
Tipo	**Curto**	**Médio**	**Longo**	**Extremo**	**Raio de fragmentação**
Comum	0-For x 3	Para For x 5	Para For x 10	Para For x 20	1D6 metros
Aerodinâmico	0-For x 3	Para For x 5	Para For x 20	Para For x 30	2D6 metros
Lança-granadas	*5-50	51-100	101-150	151-300	3D6 metros

**Veja Alcance Mínimo de Lança-granadas, pág. 97.*

Determine Desvio

Em seguida o mestre de jogo deve determinar o desvio base da granada. Como todas as granadas se desviam em algum grau, o número de sucessos gerados nos Testes de Desvio são usados para reduzir a distância ao alvo.

O mestre de jogo determina a direção do desvio rolando 1D6 e consultando o Diagrama de Desvio, abaixo.

A seta maior indica a direção do arremesso, de forma que um resultado de 1 significa que a granada passou do alvo, enquanto um resultado de 4 significa que a granada quicou e rolou de volta na direção do atacante. (Epa!)

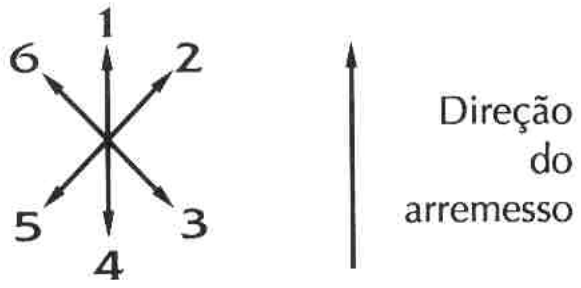


DIAGRAMA DE DESVIO

Depois de determinar a direção do desvio, o mestre de jogo calcula a distância base do desvio. A última coluna à direita da Tabela de Alcance de Granadas indica o número de dados que se precisa jogar para descobrir a distância do desvio.

Depois de jogar os dados, o atacante reduz a distância de desvio em dois metros por sucesso para granadas comuns, e quatro metros por sucesso para granadas aerodinâmicas e lança-granadas. Se a distância de desvio tiver sido reduzida a zero ou menos, a granada detonou no alvo. Se a distância de desvio não tiver sido reduzida a zero, a granada detona na distância remanescente na direção indicada.

Alcance mínimo do Lança-granadas

O menor alcance conferido aos lança-granadas situa-se numa faixa de 5 a 10 metros. As minigranadas disparadas pelos lança-granadas comuns não chegam a armar antes de terem percorrido um trajeto de cerca de cinco metros. Elas não detonarão caso atinjam alguma coisa antes de percorrer essa distância. Este dispositivo de segurança existe para proteger o atacante em caso de disparo acidental.

Para desarmar o dispositivo de segurança é necessário apenas um ajuste simples na arma, fora do Turno de Combate. Contudo, aconselhamos ao personagem que queira realizar este ajuste a releitura das regras de desvio.

Efeitos de Deslocamento de Ar

O passo seguinte é determinar os efeitos da explosão da granada. As granadas são armas que atuam sobre uma área e não sobre seu alvo possível, o que significa que o deslocamento de ar por elas provocado surtirá efeito sobre qualquer alvo, seja amigo ou inimigo, que se encontre nessa área. A distância do alvo até a posição final da granada, o ponto de detonação, é crítico. Quanto mais distante for o alvo, menor serão os danos que a granada provocará; isso ocorre devido ao efeito de deslocamento de ar diminuir com a distância.

Tipos diferentes de granadas perdem os efeitos do deslocamento de ar em proporções diferentes. Consulte a Tabela de Danos das Granadas para encontrar o Código de Dano da granada, assim como sua taxa de redução dos efeitos do deslocamento do ar.

TABELA DE DANOS DE GRANADAS

Tipo	Código de Dano	Redução do Nível de Potência
Ofensiva	10S	-1 por metro
Defensiva	10S	-1 por meio metro
Concussão	12M (Atordoamento)	-1 por metro

Da mesma forma que com outras armas, a primeira parte do Código de Dano de uma granada é sua Potência. É a Potência que determina a possibilidade do deslocamento de ar provocado pela granada afetar o alvo. Também é a Potência que se reduz com a distância. Um alvo parado a uma distância de três metros do deslocamento de ar de uma granada ofensiva seria, portanto, sujeito a um dano base 7S, enquanto um alvo parado a seis metros de distância estaria sujeito a um dano base de 4S. Se a granada, ao invés de ofensiva fosse defensiva, o primeiro personagem estaria sujeito a um dano base de apenas 4S, enquanto o segundo estaria completamente protegido do deslocamento de ar provocado pela granada.

Para resolver os efeitos do deslocamento de ar da granada, jogue os dados de Corpo do alvo contra um número-alvo igual à Potência ajustada do deslocamento de ar da granada a essa distância, menos o Nível da Armadura de Impacto do alvo. Os dados da Pilha de Combate podem ser usados para favorecer este teste. Compare os sucessos do personagem atacado com os Testes de Sucesso do atacante. Caso o atacante gere mais sucessos, o Nível de Dano do deslocamento de ar aumenta em um grau para cada dois sucessos sobre o número de sucessos do alvo. Se o personagem que estiver se defendendo gerar mais sucessos, o Nível de Dano do deslocamento de ar é reduzido em um grau para cada dois sucessos sobre o total de sucessos do atacante.

Deslocamento de ar contra Barreiras

Quando o deslocamento de ar de uma granada atingir algo como um muro, uma porta, ou algum outro tipo de estrutura semelhante, compare o Poder remanescente do deslocamento de ar (reduzido pela distância) contra o dobro do Nível de Barreira do objeto, que pode ser verificado na Tabela de Efeito de Barreiras, à pág. 98.

Se a barreira cair, o deslocamento de ar prosseguirá, mas o Nível de Poder é reduzido pelo Nível de Barreira original. Caso a barreira não caia, o deslocamento de ar deverá ser canalizado, conforme descrito abaixo em **Deslocamento de ar num espaço confinado**.

Demolições

Caso o personagem use a Habilidade de Demolição para plantar cargas explosivas, trate a barreira como se ela tivesse um Nível de Barreira normal. Também faça um Teste de Demolição contra um Número-Alvo 2. Os sucessos obtidos nesse teste são somados à Potência efetiva dos explosivos.

Deslocamento de ar num espaço confinado

Às vezes as granadas detonam em espaços confinados, como um corredor ou uma sala. Quando isto ocorre, o mestre de jogo deve primeiro determinar se qualsquer barreiras (principalmente paredes) se mantêm firmes perante a explosão. Consulte **Deslocamento de ar contra barreiras**, acima. Se as paredes ou portas agüentarem, ocorre a canalização do deslocamento de ar. Caso não agüentem, o deslocamento de ar ocorre normalmente.

Caso as paredes agüentem, a onda de choque reflete nas paredes, retornando continuamente para a direção da qual veio. Caso esta onda de ricochetes retenha Potência suficiente para

atingir um personagem, esse personagem é submetido ao deslocamento de ar apropriado. Caso esta seja a segunda vez que o personagem é atingido pela onda de choque (tendo-o atingido ao ricochetear em sua direção e depois mais uma vez, ao ricochetear de volta), a Potência do Deslocamento de ar é igual à Potência combinada das duas ondas. Se, por exemplo, a onda tivesse uma Potência de 6 quando passou pela primeira vez pelo personagem, e um poder de 2 após ricochetear e atingir novamente o personagem, a Potência efetiva do ataque seria de 6 + 2, somando 8. Sim, isto significa que numa sala bem pequena e realmente bem construída, uma granada que detonasse continuaria a ricochetear repetidamente nas quatro paredes, aumentando a Potência efetiva de seu deslocamento de ar até um valor muito acima da Potência original da granada. Isso é conhecido como efeito "Picadinho".

Para alguns exemplos dos efeitos dos deslocamentos de ar em espaços confinados, consulte os diagramas abaixo.

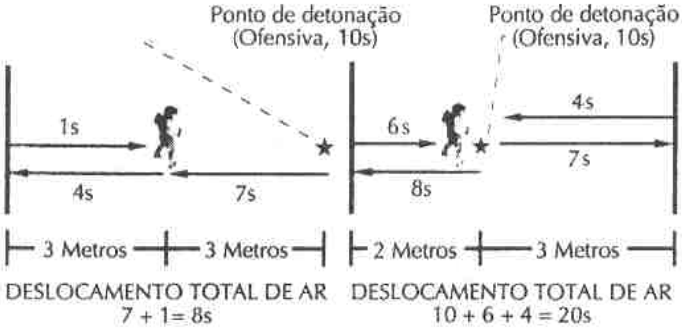


DIAGRAMA DE DESLOCAMENTO DE AR DE GRANADAS

BARREIRAS

Às vezes o personagem irá querer atacar através de uma barreira, seja para atingir um alvo do outro lado ou para criar um buraco através do qual possa passar. O procedimento para cada intenção é semelhante, mas não o mesmo.

TABELA DE NÍVEL DE BARREIRA

Material	Nível
Vidro comum	2
Material barato/pneus comuns	3
Material comum/vidro à prova de balas	4
Material pesado	6
Vidro reforçado/blindado	8
Material estrutural	12
Material estrutural pesado	16
Material reforçado blindado	24
Material fortificado	32

As portas comuns usam os Níveis de Barreira do material de suas construções. As portas de segurança possuem o dobro do nível do material. As portas de vidro possuem o nível do vidro.

Disparando através de barreira

Ao disparar uma arma de combate à distância contra um alvo do outro lado da barreira, o personagem está sujeito ao Modificador Tiro às Cegas +8 devido à incapacidade de enxergar o alvo desejado. Se a barreira que estiver entre atacante e alvo for transparente, o modificador não é aplicado.

Em qualquer um dos casos, o personagem precisa fazer o Teste de Sucesso normal, a não ser que o personagem que estiver se defendendo possa subtrair da Potência do Ataque tanto seu Nível de Armadura apropriado quanto o Nível de Barreira ajustado da barreira.

Entretanto, caso o Nível de Barreira exceda o Poder do ataque, o ataque não pode penetrar, sendo paralisado. Apesar disso a barreira ainda poderá ser danificada, sofrendo uma redução de nível.

Ao sofrer ataques de combate armado ou desarma que use como instrumento os punhos, ou então porretes ou outros instrumentos rombudos, a barreira manterá seu nível normal.

Contra ataques de combate corporal armado que tenham como recurso armas brancas, como espadas e instrumentos semelhantes, a barreira terá o dobro de seu nível normal.

Arrombar

Algumas vezes os personagem querem arrombar uma barreira — portas, na maioria dos casos — para chegar ao outro lado. Isto é resolvido através de um procedimento semelhante ao usado em **Deslocamento de ar contra barreiras**, exceto que a barreira possui o dobro de seu nível normal contra cartuchos de armas de fogo e outros ataques à distância. Isso se deve ao fato de que uma bala, por mais poderosa que seja, será capaz de abrir apenas um buraco diminuto.

TABELA DE EFEITO DAS BARREIRAS

Potência de Ataque	Efeito
Potência abaixo da metade do Nível de Barreira ajustada.	Nenhum efeito, a barreira resiste, dano estético mínimo
Potência igual ou maior que a metade do Nível de Barreira ajustado, conforme a barreira.	Barreira danificada; Nível de barreira reduzido em 1.
Potência maior que o Nível de Barreira ajustado	Para cada incremento igual à metade do Nível de Barreira que a Potência exceda, o nível de barreira é reduzido em 1; considera-se aberto um buraco de meio metro de diâmetro.

Contra ataques de combate corporal, uma barreira possui o dobro de seu nível normal.

Contra feitiços de combate, as barreiras usam o dobro do seu nível normal. Contra feitiços de manipulação, elas usam o Nível de Barreira normal.

LANÇA-MÍSSEIS

Ocasionalmente os personagens se apoderam de lança-mísseis e lança-foguetes do exército. Ambos usam o mesmo tipo de lançador (chamado, por conveniência de lança-mísseis), mas os dois possuem diferenças inerentes.

Foguetes

São projéteis em forma de foguete que consistem de pouco mais do que um corpo leve de metal ou plástico com aletas estabilizadoras, um sistema propulsor (normalmente sólido-químico) e uma ogiva. São consideradas armas *burras*: vão apenas para onde são apontadas, sendo desprovidas de quaisquer equipamento direcional interno ou externo.

Existem três tipos de foguetes: Foguetes de alto-explosivos (FAE), Foguetes Antipessoais (FAP), e Foguetes Antiveículos (FAV).

Foguetes de Alto-explosivos (FAE)

Os Foguetes de Alto-explosivos são projetados para causarem danos sérios a áreas extensas. O padrão de explosão é semelhante ao de uma granada, mas cobre uma área maior. Não são particularmente eficazes contra alvos blindados como veículos e construções militares. Os FAE usam as regras normais das granadas para as explosões e seus efeitos.

Foguetes Antipessoais (FAP)

Os foguetes antipessoais, conforme o nome implica, são usados principalmente contra pessoas. Após o impacto, a ogiva expele em alta velocidade fragmentos de metal ou plástico, tendo como intuito dilacerar carne humana não protegida. Os FAP são muito eficientes quando usados contra indivíduos desprotegidos, porém extremamente ineficazes contra barreiras, construções e veículos. Os FAP usam as regras para **Cartuchos Flechette** na pág. 93.

Foguetes Antiveículos (FAV)

Os foguetes antiveículos contêm uma ogiva explosiva com conformação projetada para explodir ao impacto com veículos ou barreiras. Embora seja seguido por um deslocamento de ar, o impacto, em comparação a um FAE, é limitado. Contra um FAV, o nível de uma barreira cai pela metade (o valor deve ser arredondado). O mesmo ocorre com o Nível de Blindagem dos veículos.

Mísseis

Basicamente mísseis são foguetes, com duas diferenças: 1) são providos de equipamento direcional interno e sistemas de rastreamento; 2) são muito mais caros. Devido a seus componentes eletrônicos sofisticados, os mísseis são considerados armas *inteligentes*. Os componentes eletrônicos que se encontram a bordo proporcionam, ao indivíduo que disparar o míssel, maior precisão na localização e no impacto sobre o alvo.

Assim como os foguetes, os mísseis dividem-se em três tipos: Míssil Alto explosivo (MAE), Míssel Antipessoal (MAP) e Míssil Antiveículo (MAV). Os tipos munidos de ogivas obedecem às mesmas regras que seus primos foguetes.

TABELA DE MÍSSEIS E FOGUETES

Tipo	Código de Dano	Redução de nível de Poder	Desvio
FAE/MAE	16D	-1 por metro	2D6 metros
FAP/MAP	16D	-1 por meio metro	2D6 metros
FAV/MAV	16D	-8 por metro	2D6 metros

Resolvendo disparo de foguetes e mísseis

O disparo de foguetes é resolvido exatamente como os lançamentos de granadas. Veja **Granadas**, pág. 96.

O disparo de mísseis, por sua vez, funciona de forma um tanto diferente. Os mísseis possuem um Nível de Inteligência que reflete a sofisticação de seus componentes eletrônicos. A presença desses componentes resulta em três coisas. Em primeiro lugar, ao usar os circuitos sensores e de rastreamento, o personagem adiciona um número de dados igual ao Nível de Inteligência do míssil como dados extras no Teste de Sucesso (somando o resultado à Habilidade em Artilharia e aos dados da Habilidade Artilharia e da Pilha de Combate). Em segundo lugar, quando um míssil é disparado contra um veículo, a Assinatura (veja pág. 104) torna-se o número-alvo, não importando a distância. Há um modificador adicional +2 quando o míssil é disparado num centro urbano, como uma grande cidade, um parque industrial ou a maioria das áreas residenciais de uma interurbe. Por último, o desvio de um míssel é reduzido em metros pela Inteligência do míssel.

Para mais informações sobre a aquisição de mísseis, consulte a pág. 236.

Desvio de mísseis e foguetes

Assim como as granadas, os mísseis e foguetes sofrem desvio. Seu desvio é reduzido em 1 metro por sucesso obtido nos Testes de Sucesso. O desvio dos mísseis também é reduzido em 1 metro para cada ponto de Inteligência que eles possuem.

COMBATE CORPORAL

Sempre que dois personagens entram num combate corpo-a-corpo ou num combate armado, o sistema de combate corporal de **Shadowrun** considera que algumas movimentações ocorrem como parte do combate. Cada ataque não é um golpe isolado, mas uma série de movimentos e contramovimentos executados pelos indivíduos envolvidos. Para simplificar as coisas chamamos o personagem que inicia o ataque de "atacante" e o oponente de "defensor".

RESOLVENDO COMBATE CORPORAL

Para resolver um combate corporal, siga o procedimento que descreveremos a seguir. Após a lista, cada passo será explicado detalhadamente.

1. Faça o teste do atacante
Jogue os dados da Habilidade de Combate do atacante, acrescidos de dados de sua Pilha de Combate, contra um Número-Alvo base 4, modificado de forma apropriada. Conte os sucessos.

2. Faça o Teste do Defensor
Jogue os dados da Habilidade de Combate base do defensor, acrescidos dos dados de sua Pilha de Combate, contra um Número-Alvo base 4, modificado de forma apropriada. Conte os sucessos.

3. Compare os sucessos
O personagem que obtiver o maior número de sucessos nos dados terá atingido seu oponente. Em caso de empate considera-se que o atacante atingiu o defensor.

4. Determine dano
O personagem que atinge o oponente pode aumentar o Nível de Dano de seu ataque em um grau para cada dois sucessos que obtiver nos dados a mais que o oponente.

5. Resista a dano
Jogue os dados de Corpo do personagem atingido contra um número-alvo igual à Força do atacante (modificada pela arma), menos o Nível de Armadura de Impacto do alvo. Para cada dois sucessos obtidos, o Nível de Dano é reduzido em um nível.

ARMAS DE COMBATE CORPORAL

As armas de combate corporal são todas as armas manejadas em combate próximo, ou seja, quando os combatentes encontram-se a alguns metros de distância um do outro. Em alguns casos as armas podem ser arremessadas, mas, se a arma for brandida, usa-se combate corporal. A Tabela de Armas de combate corporal lista as armas de combate corporal disponíveis aos personagens de **Shadowrun** e seus atributos de jogo.

A tabela seguem-se explicações dos termos usados.

TABELA DE ARMAS DE COMBATE CORPORAL

Armas brancas	Ocultamento	Alcance	Dano	Peso	Custo
Katana	3	1	(For + 3)M	1	1000¥
Faca	8	0	(For)L	.5	30¥
Espada	4	1	(For + 2)M	1	500¥
Cajados					
Vara	2	2	(For + 3)S	4	500¥
Cajado	2	2	(For + 2)M Ator.	1	50¥
Bastões					
Bastão	5	1	(For + 1)M Ator.	1	10¥
Cassetete curto	8	0	(For + 2)M Ator.	—	10¥
Bastão de choque	4	1	6S Ator.	1	750¥
Outros					
Garras metálicas	—/10*	0	(For)L	—	4.500/9.000¥
Lâminas Retráteis	—/9*	0	(For)M	—	7.000/11.500¥
Combate desarmado	NA	0	(For)M Ator.	NA	NA
Chicotes					
Chicote de monofilamento	10	2	10S	—	3.000¥

Ocultamento indica o grau de facilidade ou dificuldade em ocultar a arma. Este nível torna-se o número-alvo para Testes de Percepção destinados a notar a arma. Veja **Percepção**, pág. 185. O asterisco sob Garras Metálicas e Lâminas Retráteis indicam seus respectivos Níveis de Ocultamento quando projetados.

Alcance indica o comprimento da arma. Se o Alcance da arma de um personagem excede o de outro, ele recebe um -1 para seu número-alvo por cada ponto que o Alcance de sua arma exceder o do oponente. Os trolls possuem um Alcance natural +1 que é cumulativo com Alcance de arma.

Dano indica o Código de Dano geral da arma. A maioria das armas de combate corporal, com a exceção do chicote de monofilamento (cujo efeito não mantém relação alguma com a força com o qual é manejado) possui uma Potência base equivalente à Força dos personagens que as empunham, acrescido de algum valor. Isto se expressa, por exemplo, como For + 2, que confere 2 pontos adicionais à Força do personagem para o Poder do ataque. Quanto maior for a Potência da arma, mais difícil será para o alvo resistir ao dano do ataque. A segunda parte do Código de Dano é uma letra, seja L (Leve), M (Moderado), S (Sério) ou F (Fatal), que indica a gravidade do dano infligido pela arma. Veja **Códigos de Dano**, pág. 110.

Peso indica o peso da arma em quilogramas.

Custo é o custo base da arma em neolenes.

Teste de Sucesso do atacante

O jogador do atacante joga um número de dados igual à Habilidade Combate de seu personagem, contra um Número-Alvo base 4. Pode-se acrescentar dados da Pilha de Combate para este teste. O número-base deve ser modificado de acordo com a situação. Veja a Tabela de Modificadores de Combate corporal, abaixo. À tabela seguem-se explicações complementares sobre as situações listadas.

Cada dado que dê resultado igual ou maior ao número-alvo modificado conta como um sucesso. Mantenha registro do número total de sucessos.

TABELA DE MODIFICADORES DE COMBATE CORPORAL

Situação	Modificadores
O personagem tem amigos envolvidos na combate corporal	-1/Amigo (máx. -4)
O oponente tem amigos envolvidos na combate corporal	+1/Amigo (máx +4)
Visibilidade debilitada	Consulte a **Tabela de Visão**
O personagem está ferido	Modificador de Ferimento
A arma do personagem tem alcance maior	-1/ponto maior
A arma do personagem tem alcance inferior	+1/ponto menor
O personagem ataca alvos múltiplos	+2/alvo
O personagem está em posição superior	-1
O oponente está caído	-2

Amigos envolvidos na combate corporal: Este modificador aplica-se principalmente a grandes combate corporals, com mais que um participante. O personagem apenas recebe o modificador se ele ou seu oponente tiver aliados envolvidos na mesma luta. Ter aliados próximos não é suficientemente bom; eles precisam estar participando da mesma briga. Veja também **Oponentes Múltiplos**, pág. 90.

Visibilidade Prejudicada: Consulte a Tabela de Visibilidade, pág. 89, usando os modificadores com metade de seu valor original, arredondados para baixo, exceto por Escuridão Absoluta.

Personagem Ferido: Veja **Dano e Cura**, pág. 110.

Alcance: Veja a explicação de alcance em **Armas de Combate corporal**, pág. 100.

Alvos Múltiplos: Veja a regra de **Alvos Múltiplos**, pág. 92.

Posição superior: Um personagem encontra-se em posição superior se estiver em pé sobre um terreno mais elevado (em pelo menos meio metro) que o do oponente; se estiver em pé sobre um terreno firme e estável e o oponente não; ou se o personagem estiver com movimento normal e o oponente encontrar-se numa posição que restrinja seus movimentos.

Oponente Caído: este modificador é aplicado caso o oponente esteja deitado no chão.

Teste de Sucesso do defensor

Depois que os dois lados tiverem feito seus testes, compare os sucessos gerados por cada personagem. Aquele que gerar o maior número de sucessos atinge o oponente. Subtraia os sucessos do oponente dos sucessos do vencedor para obter o número diferencial de sucessos. O empate favorece o atacante.

O número diferencial de sucessos determina a quantidade de dano potencial do combate.

Cicatriz e Zumbi estão se encarando num beco sombrio em alguma parte da Interurbe. Cicatriz tem Combate Desarmado 5, Corpo 5 e 4 dados disponíveis em sua Pilha de Combate. Zumbi tem Combate Desarmado 4, Corpo 5, e 5 dados disponíveis em sua Pilha de Combate. Ambos estão fazendo testes contra um Número-Alvo 4 (não se aplicam quaisquer modificadores de situação). Ambos usarão os dados de suas pilhas de combate para favorecerem seus ataques.

Cicatriz joga 9 dados, resultando em um 1,2,2,2,3,3,4,5 e 6. Três dos dados superam 4, de forma que ele obteve 3 sucessos. Zumbi joga 9 dados, que resultam em 1,1,2,2,4,4,5,5 e 6. Zumbi obteve 5 sucessos.

Como teve mais sucessos que Cicatriz, é Zumbi quem atinge o oponente. Se Cicatriz tivesse obtido mais sucessos nos dados, seria ele quem teria atingido. Se eles tivessem ambos gerados o mesmo número de sucessos, o empate teria favorecido Zumbi.

Determine dano

O personagem que gerar o maior número de sucessos — o vencedor — poderá tentar usar esses sucessos para aumentar o dano provocado por sua arma. O Nível de Dano da arma é aumentado em um nível para cada 2 sucessos diferenciais. Em caso de empate, considera-se que o ataque produziu o dano base da arma.

O dano causado por Zumbi é baseado nos dois sucessos que ela obteve a mais que Cicatriz. O Código de Dano desarmada dela é 4M Ator. (sua Força é 4), de forma que ela pode usar seus 2 sucessos para aumentar, ou elevar, o Código de Dano em um grau para Sério-Ator.

Teste de resistência a dano

O personagem que foi atingido agora tenta resistir ao dano. Ele joga dados de Corpo contra um número-alvo igual à Força da arma modificada, menos o Nível de Armadura de Impacto do personagem. Cada 2 sucessos reduz, o Código de Dano da arma em um nível.

Cicatriz joga 5 dados de Corpo contra um Número-alvo base 4 (a Força de Zumbi), menos os 2 pontos da armadura de impacto que ele veste. Isto lhe atribui um número-alvo 2. Jogando seus 5 dados, ele obtém 1,1,2,4 e 6. Três desses dados são maiores que 2, de forma que Zumbi obteve 3 sucessos.

Cada 2 sucessos que ele obtiver reduzirá o dano em um nível abaixo do ponto no qual Zumbi atingiu (Sério-Ator.). Como Cicatriz tem 3 sucessos, não 4, ele pode apenas reduzir o Código de Dano em um nível, para Médio-Ator. Cicatriz recebe um ferimento Médio-Ator.

Alvos Múltiplos

Os personagens podem atacar mais de um oponente com uma Ação Complexa. Cada ataque usa os dados da Habilidade de Combate base do personagem, acrescidos dos dados da Pilha de Combate, se desejado. O número-alvo para cada ataque é aumentado em +2 por alvo adicional que o personagem tentar atingir na Fase de Combate. Caso um personagem esteja tentando acertar dois alvos, por exemplo, o primeiro ataque ocorre com o número-alvo calculado, e o segundo com um +2 adicional.

Os dados da Pilha de Combate devem ser transferidos separadamente para cada ataque.

Oponentes múltiplos

Os personagens freqüentemente se vêem superados em número durante um combate. Quando isto ocorre, o número de amigos disponíveis assume uma importância incrível. Numa situação dessa, totalize o número de personagens no raio de aproximadamente um metro que estiverem *lutando no mesmo combate que o personagem*. Caso haja seis amigos por perto, mas se eles estiverem dispersados travando seus próprios combates, eles não serão de nenhuma ajuda contra o oponente do personagem. Mas se estiverem próximos do personagem e lutando contra o(s) mesmo(s) oponente(s), os amigos poderão ser úteis. Some o número de "amigos" em cada lado. O lado com o maior número de amigos obtém um modificador de número-alvo de -1 para cada amigo que tiver a mais que o oponente, máximo de 4.

O lado com o menor número de amigos sofre um modificador de número-alvo de +1 para cada amigo adicional que seus oponentes tiverem, máximo de +4.

À medida que os personagens se distanciam fisicamente, ou saem de combate, são removidos da contagem de "amigos".

Tiros Localizados

Os personagens que estiverem usando armas de combate corporal podem localizar tiros, segundo as regras da pág. 92.

Defesa Plena

Quando atacados, os personagens poderão optar por defender apenas a si próprios. Neste caso não poderão acrescentar a seus Testes de Resistência nenhum dado da Pilha de Combate, podendo porém usar os dados da pilha de ataque para o Teste de resistência a Dano. Caso os sucessos dos dados da Pilha de Combate do alvo excedam sozinhos os sucessos do atacante, significa que o atacante errou totalmente o alvo, indiferente de quaisquer outros resultados nos dados ou do Código de Dano da arma.

Quedas e nocautes

Os personagens que sofrerem golpes nos combates corporais podem ser derrubados ou, possivelmente, nocauteados. Ao ser atingido, o personagem precisa fazer um Teste de Corpo contra um número-alvo igual à Força do oponente. Se o personagem conseguir mais sucessos que um número-limite igual à metade (arredondada para baixo) da quantidade de dano causado (1 para Ferimento Leve, 2 para Moderado, 3 para Sério), não há efeito.

Caso gere sucessos, mas não supere o limite, o personagem caminha um metro para trás em linha reta. Se por algum motivo ele não puder caminhar para trás (uma parede, talvez), ele irá lutar usando um modificador de alvo +2 até ser capaz de se afastar.

Se o teste não gerar sucessos, o personagem cai (de bruços).

Um personagem que sofreu um ferimento Moderado teria de fazer mais que dois sucessos em seu Teste de Corpo para permanecer em pé no lugar no qual se encontra. Caso gere 1 ou 2 sucessos, ele recua um metro, se não obtiver nenhum sucesso, cai.

Subjugando

Às vezes é preciso subjugar e controlar um oponente sem golpeá-lo até a inconsciência. Para fazer isso, o atacante precisa travar um combate de subjugação.

Para subjugar um personagem, resolva normalmente o combate, mas aplique um modificador adicional +2 ao número-alvo e considere todos os danos causados como danos de atordoamento. Quando um dos personagens recebe danos até um nível de "Inconsciência", considera-se que ele foi subjugado, estando sob o controle do personagem vitorioso. O personagem perdedor nunca fica realmente inconsciente. Como este foi um combate de subjugação, o dano causado durante o combate é removido do Monitor de Condição a uma razão de um quadrado por minuto caso o controle não esteja sendo preservado.

Para manter controle sobre o personagem derrotado, o personagem que subjugou pode tentar manter o dano do Monitor de Condição. Para tal pode fazer um teste de Combate Desarmado, Força ou Agilidade contra um número-alvo igual ao valor de Combate Desarmado, Força ou Agilidade do personagem derrotado, o que for menor. Cada sucesso adiciona um quadrado de dano ao monitor de combate devido à subjugação. O personagem derrotado pode tentar resistir a isso fazendo um teste de oposição usando as mesmas regras anteriores, mas com modificadores de ferimento e um modificador +2 adicional aplicado ao número-alvo. O personagem dominador pode escolher fazer este teste de manutenção sempre que quiser.

O personagem vitorioso precisa declarar combate de subjugação no início do combate. A qualquer momento durante o combate o personagem pode decidir interromper a subjugação e lutar normalmente. Caso isso ocorra, são removidos todos os danos de combate de subjugação do Monitor de Condição. Não é necessário que todos os participantes de uma luta travem combate de subjugação. Todos os modificadores de ferimentos relativos a danos de subjugação são aplicados normalmente.

A subjugação pode ser executada apenas com armas que causem danos de Atordoamento.

Chicote de monofilamento

Esta é uma arma incomum — mas temida — nas ruas da década de 2050. Embora não seja realmente monomolecular, o chicote de monofilamento é capaz de infligir danos significativos. A arma consiste de um cabo curto que abriga o cordel monofilamentar quando este não está sendo usado. O cordel em si é capaz de se esticar até dois metros, daí o ajuste de Alcance +2.

A ação de chicotear, a presença de um peso na extremidade do fio e o perigo que o própria cordel de monofilamento representa, dificultam o direção da arma. Caso um ataque fracasse devido aos dados da Pilha de Combate excederem sozinhos os sucessos do atacante (algo que só é possível se as regras opcionais de Defesa Plena estiverem em uso), o atacante corre o risco de ser atingido pelo chicote. Quando isto ocorrer, faça isoladamente um Teste de Combate Armado contra um Número-Alvo 6. Se o teste não render sucessos significa que o atacante é atingido pelo próprio chicote.

O atacante, agora o alvo, deve fazer um Teste de Resistência contra Danos (dados de Corpo mais dados da Pilha de Combate) contra o código de dano base da arma, 10S. Os sucessos do Teste de Resistência contra Danos diminuem o dano em 1 grau a cada 2 sucessos.

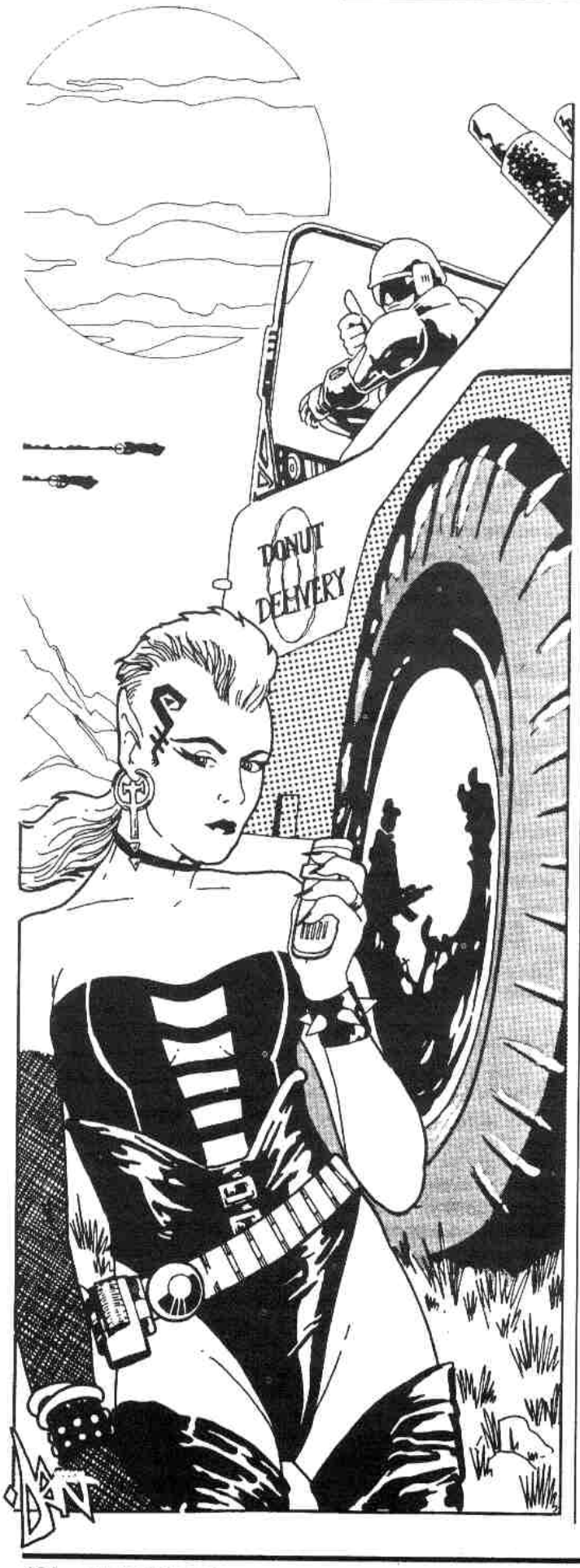
A armadura de Impacto é usada como defesa contra o chicote de monofilamento, mas seu nível é reduzido à metade (para baixo). Os Níveis de Barreira são duplicados quando em uso contra um chicote de monofilamento.

ARMAS DE CHOQUE

No grupo das armas de choque incluem-se tanto os bastões de atordoamento de combate corporal quanto os tasers de combate à distância. Ambos funcionam a partir de princípios semelhantes; seu efeito consiste de uma descarga de eletricidade, em lugar de energia cinética, ativada ao contato. O dano causado por ambas é Atordoamento. Combater com um bastão de atordoamento (combate corporal) ou pistola taser (à distância) obedece às regras normais para cada tipo de arma.

Como efeito adicional de um golpe bem-sucedido, as armas de atordoamento tonteiam o alvo durante um número de Turnos de Combate igual à Potência do ataque, menos metade (arredondada para baixo) de qualquer armadura de Impacto usada, e menos os sucessos gerados por Testes de Corpo ou Perseverança (o que for maior) conta um Número-Alvo 4. Enquanto perdurar, este estado de desorientação impõe um modificador de alvo adicional +2 a todos os testes.

Usa-se a armadura de Impacto contra armas de choque, porém seu nível é reduzido à metade, arredondada para baixo.



VEÍCULOS E COMBATE

Embora **Shadowrun** não seja um jogo de combate em veículos, os personagens ocasionalmente travam combates que envolvam veículos.

VALORES DE VEÍCULOS

Os veículos possuem Valores de Atributo muito semelhantes aos personagens. Entretanto os valores dos veículos obedecem à sua própria escala, não sendo diretamente compatíveis com os Atributos dos personagens.

Seguem-se explicações de Manobra, Velocidade, Estrutura, Blindagem, Assinatura e Piloto Automático: os atributos dos veículos em **Shadowrun**.

Manobra refere-se à dirigibilidade do veículo. Quanto mais alto for o nível, mais difícil será controlar o veículo.

Velocidade é um nível com 2 valores que indica a velocidade média de cruzeiro e em seguida a velocidade máxima do veículo, em metros por Turno de Combate. Para determinar as velocidades do veículo fora de um Turno de Combate, multiplique a velocidade listada por 1,2. O resultado será em quilômetros por hora.

Estrutura é a medida da resistência estrutural do veículo, também atuando como um guia para seu tamanho relativo.

Blindagem mede a proteção do veículo contra danos provocados por armas. A armadura do veículo funciona como algo entre a armadura usada pelos personagens e um nível de barreira. Veja **Veículos, Armas e Magia** na pág. 108.

Assinatura representa a vulnerabilidade do veículo à detecção eletrônica e térmica. Quanto mais alto for o nível, mais difícil será detectar o veículo.

Piloto Automático representa a capacidade do piloto automático em controlar o veículo e observar as ameaças a seu curso.

FUSOCONTROLADORES DE VEÍCULO

Tornar-se um fusor requer a aptidão para usar um dispositivo bioeletrônico conhecida como fusocontrolador de veículo (FVE). Este equipamento permite ao fusor comandar bioeletronicamente um veículo, seja fundindo-se diretamente com ele, seja operando-o através de um dispositivo de controle remoto. O fusocontrolador de veículo confere ao fusor vantagens como bônus para Reação e Iniciativa, mais a Pilha de Controle.

Iniciativa Fusor/Veículo

Um fusor apenas recebe os bônus de Reação e Iniciativa para o fusoconector de controle do veículo enquanto estiver controlando bioeletronicamente um veículo. Isto deverá ser por ligação direta com o veículo, ou através de uma ligação remota via dispositivo fusor. Outros tipos de amplificadores de Reação e Iniciativa bioeletrônicos ou mágicos *não* auxiliam o fusor enquanto este estiver conectado.

Comandos e ações de veículos

Necessita-se de uma Ação Complexa para comandar um único veículo, não importando quantos estiverem sob controle nesse momento. Um fusor poderá estar controlando dois telegulados, por exemplo, mas poderá comandar diretamente apenas um deles mediante uma Ação Complexa. Entretanto, se mais de um telegulado estiver recebendo um controle idêntico — "Deixe a área" ou "Ataque este alvo", por exemplo —, o fusor deverá comandá-los como um grupo.

Caso um telegulado ou um veículo remoto de patrulha (VRM) tiver piloto automático, o fusor poderá emitir comandos de uma só frase como "Circule a área", "Dispare contra qualquer um que passar por esta porta", "Siga aquele carro", etc. Atenção: quanto

mais específico e detalhado for o comando, maiores serão as chances do piloto automático se confundir. Caberá ao mestre de jogo avaliar a complexidade do comando (use a **Tabela de Habilidades de Sucesso**, pág. 68), e em seguida comunicar ao jogador do fusor o número-alvo para o teste, dando-lhe a opção de reduzir a complexidade antes de efetivamente emitir o comando. (Poderá ser convencionado que por volta do ano 2053 os computadores são capazes de entender e interpretar com perfeição a estrutura da língua corrente. Também poderá ser convencionado que o fusor conhece a capacidade do piloto automático.)

Em seguida o mestre de jogo testa o Nível de Piloto Automático do veículo contra o número-alvo calculado. Precisa-se de apenas um sucesso para o teleguiado executar a instrução. Quanto mais sucessos forem obtidos, maior será a amplitude da capacidade de interpretação do comando pelo teleguiado (em benefício do fusor.) O mestre de jogo poderá até mesmo permitir ao fusor que decida o que o teleguiado faz em face de uma circunstância que, de certa forma, ocorra em oposição às instruções do fusor.

É melhor assumir que o teleguiado é aquilo que costuma ser chamado de um "cérebro de cachorro", ou seja, capaz de responder a comandos como um cão excepcionalmente inteligente e muitíssimo bem treinado. Quanto maior for o Nível do Piloto Automático, mais esperto será o cérebro de cachorro.

TERRENO

O desempenho de um veículo é afetado pelo tipo de terreno pelo qual o veículo se move. Um carro esporte viajando por uma estrada deserta certamente cobrirá mais terreno do que se estivesse ultrapassando outros carros numa rua de cidade grande. Da mesma forma, o percurso de uma aeronave viajando através de um céu limpo será menos turbulento que se estivesse acontecendo uma tempestade.

O jogo **Shadowrun** classifica os tipos de terreno em Aberto, Normal, Restrito e Obstruído, considerando o tipo de veículo envolvido. Obviamente, o que se considera Obstruído para um carro esporte pode não ser para uma aeronave (pelo menos até a tecnologia não avançar um pouquinho mais).

Terreno aberto significa áreas planas sem prédios, árvores ou outras estruturas significativas. As auto-estradas são classificadas como Abertas. Para aeronaves, isso significa um céu sem nuvens, e para embarcações, águas calmas.

Terreno normal significa regiões rurais e estradas, abertas em sua maior parte, mas com alguns obstáculos. Para aeronaves isso significa um céu parcialmente nebuloso, e para embarcações, águas agitadas.

Terreno restrito pode ser uma rua de subúrbio, um bosque, áreas com pequenas colinas, etc. Neblina, chuva ou escuridão podem transformar um terreno Normal num terreno Restrito. Céu encoberto e chuva constituem terreno Restrito para aeronaves, e mar batido para embarcações.

Terreno obstruído inclui labirintos urbanos, terras áridas e florestas densas. Névoa, luz ofuscante ou pouca iluminação podem transformar Normal em Obstruído. Ventos fortes constituem condições obstruídas para aeronaves e embarcações.

O mestre de jogo deve definir o tipo de terreno para qualquer veículo no qual ocorrerem ações, determinando se é possível mudar tipos de terreno nesse momento.

COMBATE EM VEÍCULOS

Shadowrun é um RPG: seu sistema de combate em veículos reflete isso. Não há intenção de que seja uma simulação detalhada e precisa de combate entre veículos. O objetivo principal é que seja um meio pelo qual os elementos principais da perseguição de veículos possam ser jogados de forma relativamente simples e rápida.

Neste sistema, a maioria das ações, eventos e resultados de uma verdadeira perseguição devem ser abstraídos para facilitar o jogo. Por exemplo; convenciona-se que a velocidade dos veículos envolvidos seja apropriada para o tipo de veículo e o terreno que eles percorrem. A velocidade real não precisa ser determinada.

Turno de combate em veículos

Os veículos usam os mesmos Turnos de Combate que os personagens comuns. Porém, existem algumas diferenças. Use a **Seqüência de Turno de Combate** da pág. 78, mas, em caso de necessidade, acrescente as subseções a seguir.

1. Determine iniciativa

Antes de determinar iniciativa, resolva A e B abaixo para os fusores. Depois que isso tiver sido feito, determine normalmente a iniciativa.

A. Distribua os dados da pilha de controle

O fusor deve decidir quais dados da Pilha de Combate estarão disponíveis para o restante do Turno do Veículo, e quais serão usados para o Teste de Posição.

B. Faça o teste de posição.

Faça um Teste de Posição (explicado adiante) para todos os veículos envolvidos no Turno de Combate. Jogue os dados apropriados para a Habilidade Veículo, acrescidos dos dados da Pilha de Controle, contra a Manobra do veículo, modificado pelo terreno. O resultado depende dos sucessos e de se o veículo está fugindo, perseguindo ou combatendo.

2. Resolva ações

As ações dos personagens são resolvidas normalmente, mas dentro dos parâmetros definidos em **Resolvendo ações**, pág. 106, adiante.

3. Comece um novo turno de combate

Antes de começar um novo Turno de Combate, os fusores devem fazer um Teste de Despistamento.

A. Faça um teste de despistamento (fim de turno)

Os fusores que escolheram Combater no Teste de Posição poderão agora tentar escapar completamente. Para maiores informações, consulte **Testes de Fugas**, pág. 107.

Distribuindo os dados da pilha de controle

Um fusor com uma pilha de controle deve agora decidir quantos de seus dados serão usados no passo seguinte, o Teste de Posição. Os dados restantes serão reservados para outros usos, conforme necessário.

A pilha de controle renova no começo de cada uma das ações do fusor, mas o jogador remove os dados gastos no Teste de Posição cada vez que a pilha for renovada.

Fazendo teste de posição

No começo de cada Turno de Combate e antes de determinar a iniciativa, os jogadores devem fazer Testes de Posição para veículos envolvidos nesse turno. O propósito do teste é determinar a posição relativa dos diversos veículos que estiverem travando combate. Cada motorista envolvido poderá ter uma intenção diferente no teste, sendo essas Fugir, Perseguir ou Combater.

Fugir consiste de manobrar o veículo para escapar do combate ou de quaisquer perseguidores. O objetivo do motorista é alargar a distância entre os veículos de forma a possibilitar a fuga.

Perseguição é exatamente o oposto. Um motorista em perseguição deseja alcançar um veículo em fuga para impedi-lo de escapar.

Um motorista que escolha **Luta** está interessado principalmente em conseguir acertar o oponente com um bom tiro ou, mais corretamente, quantos bons tiros forem possíveis. Acertar o oponente é a principal meta.

Os adversários escolhem suas intenções individuais em segredo, apenas revelando suas escolhas depois de fazer os Testes de Posição.

Para fazer o Teste de Posição, jogue os dados da Habilidade Veículo do personagem motorista contra um número-alvo igual ao Nível de Manobra do veículo, modificado pelo tipo de terreno percorrido pelo veículo. Consulte a tabela abaixo. Caso o motorista do veículo possua uma pilha de dados, ele poderá adicionar quaisquer dados transferidos para o Teste de Posição no início do turno.

Determine os sucessos de cada adversário. O que cada um conseguir com seus sucessos depende de quais sejam suas intenções: fuga, perseguição ou combate.

MODIFICADORES DE TESTE DE POSIÇÃO

Terreno	Modificador
Aberto	0
Normal	+1
Restrito	+2
Obstruído	+4

Veículos em fuga

Cada sucesso no Teste de Posição permite ao veículo em fuga percorrer um número de metros correspondente à sua velocidade de cruzeiro. Se, por exemplo, o motorista de um veículo com uma velocidade de cruzeiro de 20 obtivesse 4 sucessos no Teste de Posição, ele percorreria oitenta metros.

Além disso, para cada 2 sucessos gerados, cada personagem no veículo é capaz de gastar uma ação inteira conduzindo ataques contra um veículo em fuga (sujeito à disponibilidade da arma e elementos semelhantes). Caso sejam gerados 6 sucessos, os personagens no veículo podem gastar até três ações cada um para atacar um veículo em perseguição. Um personagem que seja qualificado apenas para duas ações nesse Turno de Combate só poderá desempenhar mesmo duas ações. O personagem só poderia usar todas as três ações proporcionadas pelos 6 sucessos obtidos no teste se tivesse três ou mais ações para as quais fosse qualificado.

Existe também uma chance de que no fim deste Turno de Combate o veículo em fuga burle o perseguidor, escapando. Para maiores detalhes, veja **Teste de Fuga** à pág. 107. Anote o número de sucessos gerados no Teste de Posição porque eles afetarão o Teste de Fuga.

Perseguição

Os veículos em perseguição usam os sucessos do Teste de Posição da mesma forma que os veículos em fuga, exceto que são aptos a diminuírem uma distância igual à velocidade de cruzeiro do veículo multiplicada pelo número de sucessos. Também conseguem atacar o veículo em fuga uma vez a cada 2 sucessos obtidos.

Anote o número de sucessos obtidos no Teste de Posição para usar no Teste de Fuga no fim do turno.

Combate

A opção combate é a escolha dos guerreiros. Ao escolher esta opção, o personagem do jogador poderá ter que manobrar o veículo, alterando sua posição em termos de fuga ou combate, para executar o ataque.

Os veículos que pretendam combater podem desempenhar, contra o veículo oponente, um número de ataques igual ao número de sucessos obtidos no Teste de Posição.

Para cada 2 sucessos, também conseguem aumentar ou aproximar a distância entre eles mesmos e os outros veículos por um número de metros equivalente à velocidade de cruzeiro do veículo.

Distâncias relativas

Quando um veículo aproxima-se de outro percorrendo uma distância maior que o outro veículo naquele Turno de Combate, o motorista poderá escolher a distância final entre os dois veículos. Digamos, por exemplo, que os veículos começam o Turno de Combate com 20 metros entre eles. O veículo para fuga percorre outros 30 metros, enquanto o veículo perseguidor viaja 45 metros. O veículo perseguidor aproximou-se 15 metros do veículo em fuga, diminuindo a distância entre eles para 5 metros. Nesta situação, o veículo perseguidor poderia escolher a distância final que os separa, sendo qualquer coisa entre 5 metros (a aproximação máxima) e 20 metros (a distância original entre eles).

Os veículos que estejam mais próximos que 1 metro encontram-se numa situação de colisão potencial. Mas uma batida ocorre apenas se o motorista de um dos veículos escolher gastar uma Ação Complexa para abalroar contra o outro veículo. Veja **Abalroar**, mais adiante.

Aeronaves e terreno

Quando a disputa for entre veículos aéreos e terrestres, como um helicóptero caçando uma motocicleta, é provável que o confronto irá incluir mais que um tipo de terreno. O mestre de jogo poderá querer considerar fatores — como, por exemplo, a altura dos prédios — para determinar o tipo de terreno para cada veículo. Por exemplo, uma motocicleta pode estar percorrendo uma rua suburbana Restrita, enquanto o helicóptero acima dela se encontra em terreno aberto. Mas se a moto estiver percorrendo ruas do centro da cidade (terreno Obstruído), o helicóptero também estará percorrendo terreno Obstruído devido à altura dos edifícios.

Determinando Iniciativa

Chegou o momento dos participantes determinarem a iniciativa, ao modo habitual. Os personagens que estiverem usando fusores de controle de veículos para operar um veículo devem acrescentar os bônus de Reação e Iniciativa obtidos com esse dispositivo bioeletrônico. Também aplique todos os modificadores de Iniciativa relativos ao dano de veículo nesse momento, reduzindo a Reação efetiva do motorista.

O fusor determina apenas um total de Iniciativa, não importando o número de veículos sob controle. A Iniciativa do fusor é igual ao resultado mais baixo de Iniciativa para todos os veículos sob controle. Obviamente, se todos eles tiverem a mesma condição de dano, resultarão os mesmos números. Caso os veículos tenham condições diferentes de danos, use o número para o veículo em pior estado.

Resolvendo ações

Os personagens dos jogadores envolvidos no Turno de Combate poderão agora desempenhar as ações à medida que eles chegarem às suas Fases de Combate apropriadas. Lembre-se, cada personagem pode conduzir apenas um número limitado de ataques contra o veículo oponente, baseado nos resultados do Teste de Posição.

O motorista do veículo deve gastar ao menos uma Ação Complexa — não importa qual — para controlar o veículo. Não são necessários testes; ele simplesmente gasta a ação. Caso não use nenhuma ação, o motorista faz um Teste de Colisão no fim de sua última Ação nesse turno. (Veja **Testes de colisão**, adiante).

O motorista pode usar os dados da Pilha de Controle para favorecer o teste contra quaisquer ataques, mas não deve usar os dados da Pilha de Controle para ajudar na defesa contra ataques por feitiços de combate ou para favorecer a fase de resistência a danos dos Testes de Colisão.

Os dados da Pilha de Controle podem e devem favorecer todos os Testes de Manobra.

Testes de colisão

Os Testes de Colisão são necessários em todas as Fases de Combate nas quais o veículo obtém danos sérios. O motorista faz um teste usando a Habilidade de Veículo apropriada contra um número-alvo baseado na Direção do veículo e no terreno, segundo a Tabela de Colisão, abaixo. Os dados da Pilha de controle podem ser acrescentados a este Teste.

Caso o motorista fracasse no teste, o veículo colide. A Potência da colisão é igual à velocidade de cruzeiro do veículo, dividida por 10, arredondada. O Código de Dano também se baseia na velocidade de cruzeiro do veículo. Consulte a Tabela de Impacto.

TABELA DE TESTE DE COLISÃO

Terreno	Modificador
Aberto	-1
Normal	0
Obstruído	+2
Restrito	+4

TABELA DE IMPACTO

Velocidade	Categoria de dano
1-20	Leve (L)
21-60	Moderado (M)
61-200	Sério (S)
201+	Fatal (F)

O Teste de Resistência a Dano usa a Estrutura do veículo, acrescida da metade da blindagem do veículo (arredondada para baixo) contra a Potência do ataque. A Potência deste ataque é reduzido apenas pelo valor total da armadura do veículo, e não também por seu corpo, como ocorre contra os danos de armas. Cada 2 sucessos reduzem o Código de Dano em um nível. Os dados da Pilha de Controle *não* podem favorecer este Teste.

Os passageiros que estiverem viajando no veículo também devem ser feridos com a colisão. Se o Teste de Resistência do veículo eliminar o dano, os passageiros não precisam ficar preocupados. Caso o veículo receba danos, os passageiros sofrerão um ataque igual ao dano de colisão. Entretanto, é no Código de Dano que os danos de colisão são reduzidos. Se os danos de colisão começarem em Fatais e sejam reduzidos a Moderados, os passageiros sofrerão um ataque com a mesma Potência do dano de colisão, mas um Código de Dano Moderado. Resiste-se a este dano como no caso do combate corporal. Os dados da Pilha de Combate nunca podem ser aplicados, e apenas a armadura de Impacto é considerada.

Uma colisão detém o percurso de um veículo durante o restante desse Turno de Combate, eliminando qualquer distância obtida no Teste de Posição.

Caso não gaste nenhuma ação controlando o veículo em qualquer momento durante o turno, o motorista também precisa fazer um Teste de Colisão no fim da última ação. O Teste de Veículo também é resolvido da forma descrita anteriormente.

Se as armas causarem aos veículos danos suficientes para que este seja destruído, o resultado será uma colisão automática.

Abalroando

Quando a distância entre os dois veículos for menor que um metro, um dos motoristas envolvidos pode escolher abalroar o outro veículo. Em outras palavras, o motorista de um veículo está tentando forçar o outro a fazer o Teste de Colisão. Aplica-se a Pilha de Controle.

Para resolver o abalroamento, faça um teste para cada um dos dois veículos: jogue dados equivalentes à Habilidade Veículo do motorista, mais Estrutura, mais a metade (arredondada) da blindagem do veículo, menos a Manobra do veículo. O número-alvo é igual à Estrutura do veículo oponente mais a metade da blindagem do veículo, menos um modificador de terreno.

Aplique o modificador para o terreno percorrido pelo veículo perseguidor. (Obviamente, é muito difícil escapar de uma aeronave.)

O veículo que gerar o menor número de sucessos deve fazer um Teste de Colisão. Em caso de empate não haverá colisão.

TABELA DE COLISÃO

Terreno	Modificador
Aberto	0
Normal	-2
Restrito	-3
Obstruído	-4

Teste de fuga

Os veículos que escolherem combater no Teste de Posição devem agora tentar escapar completamente. Compare os sucessos gerados por ambos adversários no Teste de Posição. Caso o perseguidor no veículo de combate tiver mais sucessos, a tentativa de fuga terá fracassado automaticamente.

Caso o veículo em fuga obtenha mais sucessos, conseguirá se afastar. O veículo perseguidor deve agora realizar um Teste de Fuga contra um número-alvo igual aos sucessos diferenciais gerados pelo veículo em fuga à diferença entre o número de sucessos obtidos pelos jogadores no Teste anterior, modificados segundo a tabela abaixo.

TESTE DE MODIFICADORES DE DESPISTAMENTO

Terreno	Modificador
Aberto	-4
Normal	-2
Restrito	0
Obstruído	+2

O veículo perseguidor pode decidir fazer um teste com um Atributo Inteligência mais alto do personagem que seja o mais alto e potencialmente o mais apto a ver o veículo em fuga. Se este teste não gerar nenhum sucesso, o veículo em fuga terá conseguido despistar seus perseguidores.

Começando um novo turno

Comece um novo turno transferindo os dados da Pilha de Controle para um novo Teste de Posição.

VEÍCULOS, ARMAS E MAGIA

As armas usam os mesmos Códigos de Dano contra veículos (alvos rígidos) que aplicam a outros personagens (alvos macios), mas com algumas diferenças e restrições.

Contra veículos *desprovidos* de blindagem de veículo, uma Estrutura de veículo conta como uma armadura composta (de impacto e balística) e reduz a Potência do Ataque. Tirando isso, resolve-se o dano causado pela arma da mesma forma que no combate corporal. A Estrutura do veículo também determina o número de dados jogados durante o Teste de resistência a danos. O Código de Dano de uma arma é reduzido em um nível (F para S, S para M, e M para L). As armas classificadas como Leves são ineficazes contra veículos, a não ser quando usarem munição especial ou quando estiver atacando algum ponto vital (veja **Tiros Localizados**, pág. 92.)

Em ataques contra veículos *providos* de blindagem, a blindagem atua como um Nível de Barreira. Isso quer dizer que se a arma de ataque não exceder o nível da blindagem do veículo, ela não irá penetrá-lo.

Os Códigos de Potência e Dano para granadas e outros explosivos são afetados da mesma forma, com a exceção dos foguetes e mísseis antiveículos. Essas armas possuem uma ogiva perfurante, semelhante a um antiblindado, e não têm seus Níveis de Dano reduzidos, mas o Poder é reduzido pela blindagem do veículo.

Ao resistir a danos, um motorista cujo veículo possuir blindagem joga um número de dados equivalente ao Corpo do veículo, mais a metade da blindagem do veículo contra um número-alvo igual ao Poder da arma, menos o Corpo mais Níveis de Blindagem do Veículo. Os fusores podem transferir os dados de suas Pilhas de Controle, se quiserem.

Disparando contra alvos em movimento

Para ataques contra um alvo em movimento, consulte a tabela abaixo para modificadores adicionais baseados em direção. Compare a velocidade do veículo que estiver disparando ou do veículo do qual o personagem está disparando com a velocidade do alvo.

Os atacantes estacionários possuem uma velocidade de 5. Ao usar as regras de combate de veículos da pág. 105, compare as velocidades de cruzeiro dos veículos.

TABELA DE ALVOS EM MOVIMENTO

Velocidades relativas	Modificador
A velocidade do Alvo é menor ou igual à do Atacante	0
A velocidade do Alvo é o dobro da velocidade do Atacante	+2
Duas a três vezes maior	+4
Mais que três vezes maior	+6

Quebrando janelas

Embora em **Shadowrun** o sistema de dano de veículo não use localizações específicas de danos, algumas vezes é preciso saber se as janelas de um veículos foram estilhaçadas.

Convenciona-se que os veículos civis que recebem dano Moderado têm uma ou mais janelas partidas ou estilhaçadas. Os veículos militares e de segurança, por sua vez, possuem janelas reforçadas que não estilhaçam ou partem até o veículo sofrer danos Sérios.

As aeronaves que tiverem suas janelas partidas ou estilhaçadas devem descer imediatamente até uma altitude segura, rica em oxigênio. Como nenhum dos sistemas de veículos de **Shadowrun** dedica atenção a altitude, isto funciona mais como uma remomendação visando à boa interpretação da situação de jogo.

Feitiços de combate contra veículos

Apenas feitiços físicos de combate que causem danos físicos podem afetar veículos. Os feitiços maná afeta as mentes e as coisas vivas, enquanto os feitiços físicos afetam as coisas físicas.

Um feitiço físico de combate lançado contra um veículo possui um Número-alvo 8, devido à complexa natureza tecnológica e eletrônica. O veículo resiste a danos fazendo um Teste de Resistência a feitiços padrão da mesma forma que uma pessoa nesse veículo pode tentar resistir aos sucessos de lançamentos de feitiços obtidos por um mago. Os dados jogados para o Teste de Resistência do veículo devem ser iguais à sua estrutura, mais a metade da blindagem do veículo. O número-alvo para este teste é igual ao poder do feitiço.

Um jogador pode transferir os dados de Defesa contra Feitiço para favorecer um veículo. Em alguns momentos, este é um uso particularmente eficiente para esses dados. (Veja **Dados de defesa contra feitiço**, pág. 132).

Se o Teste de Sucesso de feitiço do mago obtiver sucessos extras além daqueles gerados pelo Teste de Resistência a Feitiços do veículo, o dano ocorreu. Calcula-se o dano da mesma forma que se calcula o dano contra personagens.

Os mestres de jogo e os jogadores devem consultar **Feitiços e espaço astral**, à pág. 149. Os veículos possuem auras simples e limitadas que os tornam vulneráveis a feitiços físicos de combate. A tentativa é difícil; daí o elevado número-alvo. Um veículo é considerado uma entidade única e completa. Seus pneus e seu pára-brisa, por exemplo, não são conectados diretamente e podem ser construídos de materiais diferentes, mas são componentes interrelacionados. Devido à "Integridade da Aura" de um veículo, um mago não pode usar magia contra um alvo selecionado ou uma porção individual do veículo. Os feitiços de combate contra alvos únicos, como raios e feitiços balísticos afetam um veículo da mesma maneira que um feitiço de efeito sobre área. Um mago não pode lançar um feitiço de efeito por área e em seguida selecionar partes individuais do veículo para atacá-lo separadamente.

Feitiço de manipulação contra veículos

Os feitiços de manipulação de danos causam danos contra veículos como se eles fossem armas comuns, e são tratados como tais. Como na verdade não são, sofrem reduções nos Códigos de Poder e Dano.

Atingindo paredes

Algumas vezes os veículos batem em coisas que seus motoristas não querem que batam. Isto é simulado de uma certa forma no Turno de Combate durante o Teste de Colisão. Em outros momentos, um sistema diferente é necessário para determinar o resultado do impacto.

Digamos que a noite de Seattle é perturbada pelo rugido de uma moto de corrida Aurora. É Peter Pesadelo quem se aproxima, a mente estreita tomada por visões de propósitos pouco louváveis. Peter não sabe, mas um jovem e talentoso mago levantou um feitiço de barreira bem à frente de sua moto. Desatento, com um antecipado sorriso de satisfação no rosto, Peter corre diretamente para a barreira.

O que virá a acontecer depende de exatamente qual seja o feitiço de barreira.

Se o jovem lançou um feitiço de barreira maná, Peter terá problemas. Não sendo viva, a moto de corrida Aurora não será afetada pela barreira de maná, continuando a varar a noite. Agora, se Peter ainda estará em cima dela é outra história.

Peter bate na barreira de maná como se estivesse se chocando com um muro. A velocidade com a qual atinge esse muro é a velocidade da moto. Considere a barreira como se fosse um muro de verdade, sólido, com um Nível de Barreira igual à Força do Feitiço. Quando Peter atingir a barreira, ele sofrerá danos.

A Potência do impacto é igual à velocidade do veículo em *metros por Turno de Combate*, dividido por 10 (arredondado). Portanto, se Peter vinha correndo na velocidade máxima da moto, de 210 metros por turno de combate, a Potência seria um obsceno 21. Se ele estivesse viajando a sua velocidade de cruzeiro de 70 metros por turno de combate, o Poder seria um 7. (A propósito, duas motos que se chocassem de frente uma contra a outra somariam suas velocidades individuais para obterem a velocidade efetiva de impacto.) Calcula-se o dano exatamente como nos Testes de Colisão; consulte essa seção para determinar o Código de Dano, que também se baseia na velocidade.

Se este incidente ocorresse como parte do Turno de Combate (digamos, como resultado de uma ação executada por um mago criativo), a velocidade de cruzeiro seria usada para obter a Potência.

Ao se chocar com essa barreira, o pobre Peter sofreria o equivalente a um ataque 21D. Ele pode fazer um Teste de Resistência a Danos normal. Estando ciente do impacto, Peter pode acrescentar dados de sua Pilha de Combate. Se Peter estivesse viajando mais vagarosamente, a uns 70 metros por Turno de Combate, o Código de Dano seria um 7S. Perceba que usar armadura não ajuda Peter; o feitiço de maná ignora a armadura.

Consulte a seção **Disparando contra barreiras**, à página 97, a respeito de lidar com danos contra paredes. Os feitiços cujos Níveis de Barreira (Força) caem para zero são anulados. Se o feitiço não é reduzido para zero, ele se regenera automaticamente durante a ação seguinte do mago que estiver lançando o feitiço.

Caso Peter estivesse viajando num carro fechado, ele e o veículo teriam passado felizes e contentes pela barreira, não sendo de forma alguma afetados por ela.

Se o feitiço de barreira fosse físico ou uma parede de verdade, a Aurora também teria sido afetada. Neste caso a moto teria atingido a barreira antes de Peter; esse impacto teria de ser resolvido antes de se lidar com o efeito sobre Peter. Todos os outros valores permanecem o mesmo que para Peter, mas o veículo também faz um Teste de Resistência a Dano com seus dados de Estrutura, mais a metade de sua blindagem de veículo, arredondada para baixo.

Se a barreira quebrar como resultado do impacto (for reduzida a zero), Peter precisa fazer um Teste de Colisão, de acordo com a pág. 107. Caso a barreira não quebre, Peter (ou o passageiro de qualquer veículo) sofre um ataque a Potência igual ao sofrido pela moto, mas com um Código de dano um nível menor.

DANO DE VEÍCULO

Os veículos usam um Monitor de Condição comum, que determina Níveis de Condição de Leve, Moderado, Sério ou Destruído. Assim como um personagem comum recebe modificação baseada em sua condição de dano, o mesmo ocorre com o veículo.

A tabela abaixo indica os efeitos dos danos sobre veículos.

O modificador de danos sobre veículos é aplicado em todos os testes que envolvam o veículo.

O modificador de iniciativa reduz a Reação efetiva do personagem controlando o veículo.

O modificador de Velocidade reduz a velocidade de cruzeiro do veículo e sua velocidade máxima.

MODIFICADORES DE DANOS SOBRE VEÍCULOS

Dano sobre veículo	Alvo	Número de Iniciativa	Velocidade
Leve	+1	-1	Nenhuma mudança
Moderado	+2	-2	75%
Sério	+3	-3	50%

DANO E CURA

Como seria de se esperar, os personagens de **Shadowrun** podem ser feridos, que tipo de dano, qual a gravidade do ferimento, e quanto ele afeta o personagem, são fatores que variam tremendamente.

TIPOS DE FERIMENTOS

Existem dois tipos de danos: Físico e Atordoamento. Os dois tipos devem ser registrados separadamente.

Dano físico

O dano físico é o tipo mais perigoso dos dois. É o tipo de dano provocado por armas, explosões, armas agudas ou providas de lâminas e pela maioria dos feitiços. Se o Código de Dano de uma arma não indicar danos físicos ou de atordoamento, a arma causa dano Físico. Se a arma causa dano de atordoamento isso estará sempre citado da forma mais explícita possível.

Como seria de se esperar, os danos Físicos são os que exigem mais tempo de cura.

Dano de atordoamento

Os danos de atordoamento costumam causar exaustão, fadiga muscular e afilções semelhantes, sendo do tipo provocado por socos e pontapés, e por cassetetes, munição de atordoamento, armas de choque, granadas de concussão, fadiga por lançamento de feitiços e como efeito de alguns feitiços. Se alguma coisa causa dano de atordoamento, seu Código de Dano trará sempre o termo *ator*.

Os danos de atordoamento saram muito rápido, mas seus efeitos imediatos podem ser tão mortais quanto os danos Físicos.

CÓDIGOS DE DANO

Conforme discutimos anteriormente, todas as armas possuem Códigos de Danos que indicam o quão difícil é evitar ou resistir a danos, e a gravidade dos ferimentos causados pela arma. Por conveniência, essas regras serão revistas aqui, além de serem expandidas.

O Código de Dano de uma arma consiste em duas partes, um numeral para a Potência e uma letra para o Nível de Dano. Os Códigos de Danos são listados como: 4L, 10M, 6F, etc.

Potência

A Potência de uma arma é a primeira parte do Código de Dano. Este número é usado como o número-alvo para qualquer Teste de Sucesso usado para evitar ou resistir a danos causados pela arma. Costuma ser modificado por algum valor de resistência, como uma armadura corporal.

Se, por exemplo, um personagem for atingido por uma arma com Potência de 6, o número-alvo para os Testes de Sucesso do personagem usados para evitar ou resistir a danos seria 6, considerando que o número não foi modificado pela presença da armadura.

Nível de dano

A segunda parte do Código de Dano é o Nível de Dano. Esta letra código indica a severidade base do dano causado pela arma. Os quatro níveis possíveis são "L" para Leve, "M" para Moderado, "S" para Sério e "F" para Fatal.

Todo o resto sendo igual, um personagem atingido por uma arma com um determinado Nível de Dano (L,M,S, ou F) receberá um ferimento Leve, Moderado, Sério ou Fatal, conforme apropriado. No entanto, normalmente o Nível de Dano é aumentado ou reduzido de alguma forma antes do dano ser aplicado ao personagem. Este processo é conhecido como ajuste.

O personagem atacante, usando os sucessos gerados por seu Teste de Sucesso, pode ajustar a arma em um Nível de Dano para cima a cada 2 sucessos gerados. Portanto, se ele estiver usando uma arma que possua um Nível de Dano base de M e se ele tiver gerado 4 sucessos em seu Teste de Sucesso, o personagem atacante poderia elevar o dano da arma em F (2 sucessos elevam o Nível de Dano para S e mais 2 o elevam para F).

O alvo, ou personagem que estiver se defendendo, tenta fazer exatamente o contrário. O personagem que estiver se defendendo quer ajustar o dano da arma para baixo. O Código de Dano da arma pode ser ajustado para baixo em um nível a cada 2 sucessos gerados pelo personagem. Se, por exemplo, o personagem que estiver se defendendo gerar 4 sucessos contra uma arma causando Dano Sério, o dano tornar-se-ia Leve (2 sucessos o ajustam para M, e mais 2 o ajustam para L).

Os sucessos dos participantes constumam ser comparados, e o personagem com o maior número de sucessos diferenciais vence, fixando os danos de forma apropriada. Para maiores informações e procedimentos relacionados a esse tipo de combate, consulte **Resolvendo combate à distância**, à pág. 87 e **Resolvendo combate corporal**, à pág. 100.

Se o dano da arma for ajustado abaixo de Leve (o nível já está em L e pelo menos 2 sucessos restam para serem usados na fixação), então não ocorre dano algum. No extremo oposto da situação, o dano Fatal é o nível mais alto de dano possível.

APLICANDO DANO

Depois que o dano foi fixado, o personagem é submetido a todos os danos que restam. Os danos restantes são registrados no Monitor de Condição do personagem. Mostrado abaixo, ele possui duas colunas: Físico e Atordoamento. Os Danos Físicos são registrados na coluna Físico e os danos de atordoamento são registrados na coluna Atordoamento.

O número de quadradinhos preenchidos no monitor depende do Código de Dano da arma após um possível ajuste. Consultando a tabela abaixo, pode-se ver que um personagem que anteriormente não se encontrava ferido e obtém tanto danos físicos quanto de atordoamento teria um quadradinho preenchido se a arma causasse dano Leve, 3 quadradinhos se a arma causasse dano Moderado, 6 para Sério e todos os 10 para Fatal.

Os danos são cumulativos. Um personagem que já possui 3 quadradinhos preenchidos (por um ferimento Moderado) e que obtém outro ferimento Moderado teria então um total de 6 quadradinhos preenchicos, para o equivalente de um ferimento Sério. Se o personagem tivesse recebido um ferimento Leve, ele teria 4 quadradinhos preenchidos (3 + 1), e, se tivesse recebido um Sério, teria um total de 9 quadradinhos preenchidos.

TABELA DE NÍVEL DE DANO

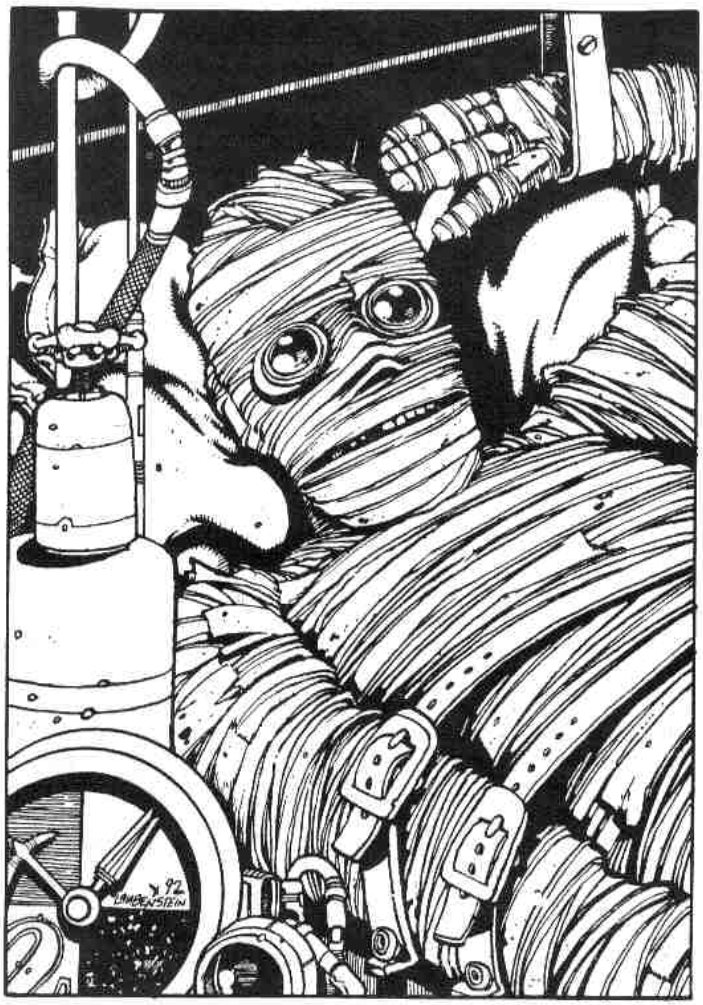
Tipo de dano	Número de quadradinhos preenchidos
Leve	1
Moderado	3
Sério	6
Fatal	10

Excedendo o monitor de condição

O que acontece quando o número total de quadradinhos preenchidos dentro de uma coluna (Físico ou Atordoamento) excede 10? Caso o dano seja de atordoamento, ele então passa para a coluna de Físico. Exemplificando: um personagem que já obteve um dano Atordoamento Sério (6 quadradinhos) recebe outro golpe de atordoamento Sério. O dano Atordoamento Sério gera 6 quadradinhos, de forma que os últimos 4 quadradinhos na coluna Atordoamento teriam de ser preenchidos, e os 2 quadradinhos restantes seriam preenchidos na coluna Físico. Se já houver danos na coluna Físico, este dano é tratado como se fosse um dano Físico adicional, sendo somado ao dano existente. Quando a coluna de dano é excedida, o personagem também cai inconsciente. A consciência não é recobrada até que o dano de atordoamento seja curado e o dano removido da coluna Atordoamento. Veja **Curando**, pág. 112.

Se a coluna Físico for excedida, o personagem está com problemas. Exceder a coluna Físico significa que o personagem está beirando a morte. A morte instantânea ocorre apenas quando a coluna Físico é excedida por um valor acima do Valor do Corpo natural do personagem. Se o personagem recebe danos acima de 10 mais seu Nível de Corpo, ele está morto.

Os personagens que excederam sua coluna Físico, mas não por mais do que seu Nível de Corpo, podem ainda sobreviver caso recebam tratamento médico imediato e adequado. Se não for atendido, o personagem recebe um quadradinho de dano adicional a cada 10 minutos, Se isto exceder o Nível de Corpo do personagem mais 10 antes da assistência médica chegar, o personagem está morto. Leia em **Ferimentos fatais e primeiros socorros**, à pág. 115, as regras que governam a assistência médica aos personagens nessas condições.



NÍVEIS DE CONDIÇÃO

À medida que o dano recebido por um personagem excede determinados níveis no Monitor de Condição, o personagem é sujeito a certos efeitos. Isto simula os efeitos dos ferimentos do personagem sobre o seu corpo. Os Níveis de Condição dentro de uma coluna não são cumulativos; o nível mais alto alcançado é usado. Entretanto, os Níveis de Condição acumulam-se através das colunas, de forma que um personagem que está Moderadamente ferido na coluna Atordoamento e Levemente ferido na coluna Físico recebe modificadores para ambas (+2/-2 para Dano de atordoamento e +1/-1 para Dano Físico, somando um total de +3/-3).

A Tabela de Modificadores de Dano mostra que efeito os ferimentos causam em um personagem que tente usar habilidades e capacidades e como eles afetam seu total de Iniciativa.

O **Modificador de Ferimento** é um modificador universal de número-alvo que se aplica a praticamente todos os Testes de Sucesso que o personagem ferido pode tentar, exceto aqueles que envolvam tentativas de resistir a danos e evitar danos.

O **Modificador de Iniciativa** é aplicado à Reação do personagem antes dos dados de Iniciativa serem jogados. Se o modificador de Iniciativa reduz a Reação do personagem a zero ou menos, o personagem não pode desempenhar nenhuma ação nesse Turno de Combate.

TABELA DE MODIFICADORES DE DANO

Nível de dano	Modificador de ferimento	Modificador de Iniciativa
Não ferido	Nenhum	Nenhum
Leve	+1	-1
Moderado	+2	-2
Sério	+3	-3
Fatal	— Inconsciente ou beirando a morte —	

CURANDO

Curar demanda tempo. Quanto mais ferido estiver um personagem, mais tempo será preciso. Os danos de atordoamento e Físico são curados de formas diferentes, e em ritmos diferentes.

Curando dano de atordoamento

Tecnicamente, eliminar os danos de atordoamento é mais um processo de recuperação que de cura. Isso é devido ao fato de que Dano Atordoamento não é realmente um dano. O tempo necessário para se recuperar de um Dano Atordoamento baseia-se na quantidade de Dano de atordoamento recebida, e os resultados de um Teste de Corpo ou Perseverança (escolha o atributo de valor mais elevado). Para recuperar-se de um dano de atordoamento, jogue dados de Corpo ou Perseverança contra um Número-alvo base de 2. Este número-alvo é modificado por todos os modificadores de ferimentos, sejam físicos ou de atordoamento, que o personagem tiver no momento.

A recuperação efetiva de um quadradinho de dano de atordoamento requer um tempo base de 60 minutos, o tempo efetivo necessário para recuperar um quadradinho de dano de atordoamento é igual ao tempo base, dividido pelo número de sucessos gerados. Depois do término desse período, o personagem recuperou 1 quadradinho de dano de atordoamento, e o dano é apagado do Monitor de Condição. Um personagem que tiver sido nocauteado até a inconsciência devido a um Dano Atordoamento Fatal não irá levantar-se até que seu dano de atordoamento tenha sido reduzido a Sério. Para recuperar-se de um Dano Atordoamento Sério o personagem precisa descansar completamente. Caso este tempo de descanso seja interrompido, o processo de recuperação é abortado; o personagem terá de fazer novamente o Teste de Corpo ou Perseverança, usando sua presente condição. Contudo, o resultado nunca pode ser melhor que o resultado do primeiro teste.

Descansar é a única forma para se recuperar de um dano de atordoamento. Nenhum tratamento médico realmente ajuda, nem qualquer feitiço conhecido pelo homem. Os emplastros estimulantes proporcionam uma solução temporária, mas, a longo prazo, causam efeitos colaterais. Consulte **Emplastro estimulante**, no capítulo **Equipamentos**.

Curando danos físicos

Os danos físicos requerem muito mais tempo para serem curados que os danos de atordoamento. Apesar dos danos Físi-

cos freqüentemente sararem sem a necessidade de cuidados médicos, isso nem sempre é o caso. Quando a aventura termina, ou quando um lapso de tempo suficientemente longo ocorre na história, cada personagem ferido faz um Teste de Corpo contra um número-alvo estabelecido por seu nível de ferimentos global. Deve-se usar apenas Valor de Corpo natural dos personagens: bioeletrônicos não ajudam.

TABELA DE FERIMENTOS

Nível de ferimento	Número-alvo
Leve	2
Moderado	4
Sério	6

Caso os testes rendam quaisquer sucessos, o personagem é curado sem a necessidade de cuidados médicos. Caso os testes não resultem em quaisquer sucessos, exige-se cuidados médicos para haver a cura. Ferimentos fatais sempre requerem cuidados médicos.

Estágios de cura

A cura efetiva ocorre em estágios, com cada estágio reduzindo o dano do personagem em um nível. Depois de um estágio de cura, Fatal tornar-se-ia Sério, Sério passaria a Moderado, e assim por diante. Quando um Nível de Dano é curado, o Monitor de Condição cai para o ponto mais baixo durante o Nível de Dano seguinte. Um personagem que possuir um ferimento Sério cai para apenas 3 quadradinhos preenchidos quando seu Nível de Condição é reduzido a Moderado, não importa quantos quadradinhos Sérios tenham sido preenchidos.

A cura demanda tempo, e também dinheiro, caso um médico esteja envolvido. Para determinar quanto tempo demora para um personagem curar um Nível de Dano, consulte a Tabela de Cura.

TABELA DE CURA

Nível de dano	Tempo base	Tempo mínimo	Número-alvo	Estilo de vida
Fatal	30 dias	3 dias	10	Hospitalizado
Sério	20 dias	2 dias	8	Alto
Moderado	10 dias	1 dia	6	Médio
Leve	24 horas	2 horas	4	Baixo

Para determinar quanto tempo a cura realmente leva, faça um Teste de Corpo contra o número-alvo apropriado na tabela. Existem alguns modificadores. Caso um médico esteja envolvido, (um que tenha diploma de verdade, não apenas Habilidade Biotecnológica), consulte a Tabela de Medicina. Caso o personagem encontre-se incapaz de pagar o Estilo de Vida mínimo exigido para a cura, ele sofre modificadores adcionais baseados em sua condição (ao arbítrio do mestre de jogo). O custo de Estilo de Vida pode ser pago diariamente. Simplesmente divida o custo mensal por 30. Veja **Estilos de vida**, pág. 189, para maiores informações.

Divida os sucessos do Teste de Corpo pelo tempo base para determinar o tempo verdadeiro de cura. A despeito dos resultados do teste ou da qualidade do cuidado, o tempo real nunca pode ser inferior ao Tempo Mínimo listado na tabela.

TABELA DE MEDICINA

Situação	Modificador
Tratamento intensivo (apenas hospitalar)	-2
Tratamento mágico de longo prazo	-2
Condições (aplica-se apenas uma)	
Fora de hospital ou clínica	+2
Condições ruins	+3
Condições péssimas	+4
O paciente é mago	+2
O Atributo Corpo natural do paciente é*	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10 ou mais	-3
A Perseverança natural do paciente é*	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10 ou mais	-3

**Não inclui modificações baseadas em magia ou bioeletrônica.*

Custos de cura

Caso haja um médico envolvido, provavelmente há uma conta a ser paga. Para determinar o dano financeiro consulte a Tabela de Custos Médicos imediatamente abaixo.

TABELA DE CUSTOS MÉDICOS

Serviço	Custo
Atendimento paramédico para:	
Ferimento Fatal	400¥
Ferimento Sério	200¥
Ferimento Moderado	100¥
Ferimento Leve	50¥
Atendimento médico para:	
Ferimento Fatal	400¥ por dia
Ferimento Sério	200¥ por dia
Ferimento Moderado	100¥ por dia
Ferimento Leve	50¥ por dia
Estilo de vida hospitalizado (inclui atendimento médico)	500¥ por dia
Tratamento intensivo (apenas ferimentos Fatais)	1000¥ por dia

Ferimentos fatais e danos permanentes

Quando um personagem sofre um ferimento fatal, há uma chance de dano permanente a um órgão vital, membro ou sistema biológico. Faça um Teste de Corpo (armadura dérmica conta) conta um Número-Alvo 4. Se for usado um emplastro antitrauma, aplique um modificador +2.

Nenhum sucesso: Má sorte. Algum órgão vital, parte do corpo ou sistema foi gravemente danificado. O paciente precisa ser mantido sob tratamento contínuo por outro personagem com Habilidade Biotecnológica, mesmo se o personagem ferido tiver sido estabilizado. Dobre o tempo para o processo total de cura. Será necessário algum tipo de transplante de órgão. Isto requer uma cirurgia violatória drástica e um órgão para transplante (veja **órgãos sobressalentes**). Jogue 1D6 dados para o "dano" adicional sofrido:

Resultado do teste	Resultado
1	Perca 1 ponto de Corpo
2	Perca 1 ponto de Força
3	Perca 1 ponto de Agilidade
4	Perca 1 ponto de Inteligência
5	Perca 1 ponto de Perseverança
6	Perca 1 ponto de Reação

Os pontos de Atributo perdidos desta forma não podem ser recuperados, embora possam ser substituídos utilizando materiais bioeletrônicos ou outros recursos. Perder desta forma um ponto de Atributo diminui em 1 ponto o Máximo Racial do personagem para aquele Atributo.

1 sucesso: Um membro ou um olho foi atingido além de sua capacidade de cura. Faz-se necessária uma troca, seja natural ou bioeletrônica. Isso é acrescentado aos custos normais de cura e poderá significar ter de esperar para receber a peça substituta para que a cura possa ser iniciada. Aumente o tempo base de cura em 50%. Isto requer um tipo avançado de cirurgia e um olho ou membro substituto (veja **Órgãos sobressalentes**). Jogue 1D6 para obter a localização precisa do dano:

Resultado do teste	Resultado
1	Perca braço direito
2	Perca braço esquerdo
3	Perca perna direita
4	Perca perna esquerda
5	Perca uma orelha (Jogue 1D6: 1-3 orelha direita, 4-6 esquerda)
6	Perca um olho (Jogue 1D6: 1-3 olho direito, 4-6 esquerdo)

2 ou mais sucessos: O personagem não recebe danos nos membros ou órgãos.

Órgãos sobressalentes

Quando um personagem perde uma parte do corpo e precisa de uma substituta, a parte pode não estar disponível imediatamente. Quem quiser uma réplica genética perfeita vai ter de esperar a parte orgânica crescer. (É claro que um plano de saúde DocwagonTM *platinum* inclui um "doador associado" que pode prover material para transplante imediato a partir de três meses da abertura do plano.)

Os transplantes possuem graus variados de compatibilidade com o receptor. Ao ultrapassar o prazo de validade ou quando submetido a esforço excessivo (como mais danos Fatais), o transplante poderá falhar, requerendo outra substituição. É o mestre de jogo quem decide quando há possibilidade de falha; portanto, seja um bom menino, faça suas lições e se comporte.

TIPOS DE ÓRGÃOS SOBRESSALENTES

Parte orgânica	Tempo base para crescer	Custo
Olho ou órgão pequeno	3 semanas	7.500¥
Órgão grande	5 semanas	15.000¥
Mão/Pé	6 semanas	15.000¥
Membro	8 semanas	25.000¥

Além do tipo de substituição, existem diversas categorias de órgãos sobressalentes, variando em disponibilidade, compatibilidade e custos. O melhor tipo de parte orgânica é a clonada (uma duplicata exata da parte orgânica original do personagem), enquanto a pior é a de segunda mão (a parte orgânica de outra pessoa; é isso aí, e não reclame!)

CATEGORIAS DE ÓRGÃOS SOBRESSALENTES

Categoria	Disponibilidade	Compatibilidade	Custo
Clonada	Precisa crescer	100%	Base x 2
Tipo O	3 em 6	90%	Base
Tipo G	5 em 6	75%	Base x 8
Segunda mão	Sempre	3D6 x 5%	Base x 4

Compatibilidade	Chance de falha quando submetido a esforço
100%	Nenhuma chance
90 – 99%	3 ou menos em 2D6 somados
70 – 89%	4 ou menos em 2D6 somados
40 – 69%	5 ou menos em 2D6 somados
10 – 39%	6 ou menos em 2D6 somados

As partes clonadas que precisam crescer podem ter seu desenvolvimento estimulado através de um processo especial. Para determinar o tempo real, divida o Nível de Desenvolvimento Estimulado (um máximo de 10 escolhido por um jogador) pelo tempo base da parte orgânica a ser estimulada. Contudo, o Desenvolvimento Estimulado aumenta o custo e o nível da parte orgânica, além de reduzir a compatibilidade, subtraindo-lhe o nível em percentagem.

Reposições bioeletrônicas

Pode-se instalar bioeletrônicos em lugar de órgãos sobressalentes danificadas ou perdidas. Consulte as regras para **Cirurgia facultativa**, para a implantação de bioeletrônicos.

CIRURGIA FACULTATIVA

Cirurgia causa danos. A tecnologia médica não irá deixar que um paciente morra na mesa, mas não se pode simplesmente entrar dançando numa clínica, receber um implante completo de armadura dérmica e voltar a chutar traseiros no dia seguinte. A recuperação demora um pouco.

As pequenas cirurgias cosméticas conferem ao personagem um ferimento Leve. Isto cobre qualquer coisa que não custe Essência, e consiste de pequenas cirurgias plásticas que não se relacionem a olhos, músculos ou ao sistema nervoso. Podemos dar como exemplo uma alteração no formato do nariz ou uma correção de orelha de abano.

As cirurgias invasivas leves conferem ao personagem um ferimento Moderado. Entre as cirurgias leves incluem-se qualquer coisa que custe até 0,4 pontos de Essência, ou qualquer cirurgia cosmética relacionada ao corpo inteiro, aos olhos e músculos, ou ao sistema nervoso. Obter uma crista que possa ser erguido ou abaixado (conexões neurais exigidas) ou um enxerto total de pele recairia nesta categoria.

As cirurgias invasivas graves conferem ferimento Sério a um personagem. Qualquer procedimento que custe de 41 a 99 pontos de Essência é grave. Esta categoria também inclui todas as reposições de membros orgânicos ou transplantes oculares. Os novos olhos permanecem cegos até que se encontrem plenamente recuperados da cirurgia.

As cirurgias invasivas drásticas conferem Dano Fatal ao personagem, mas a condição é estável, de forma que o paciente não morrerá. Uma cirurgia drástica é qualquer procedimento que custe 1 ou mais pontos de Essência. Esta categoria também inclui quaisquer transplantes de órgãos. Os magos devem fazer um teste para verificar perda de Magia depois da cura (veja pág. 115).

Calcule os custos de Essência para todos os bioeletrônicos que o personagem está tendo instalados simultaneamente. (O

personagem não pode ter nenhum bioeletrônico adicional instalado até que esteja completamente curado, de forma que é melhor instalar o máximo possível ao mesmo tempo.) Os custos de cirurgia não incluem os custo de recuperação!

PRIMEIROS SOCORROS

Quando um ferimento não pode esperar por assistência médica profissional, a Habilidade em Biotecnologia é usada para primeiros socorros. Ela pode reduzir os ferimentos que não sejam Fatais, ou estabilizar os ferimentos Fatais até o personagem poder ser levado a um médico. A Biotecnologia apenas é útil para danos Físicos, não para Dano Atordoamento. Apenas um bom descanso pode sanar danos de atordoamento.

Para serem eficazes, os primeiros socorros devem ser aplicados durante a primeira hora — a hora "dourada" — que se segue ao ferimento. A despeito de ter havido ou não sucesso, os primeiros socorros não adiantam de mais nada depois da Tentativa de cura por magia.

Para prestar primeiros socorros, faça um Teste de Biotecnologia contra um número-alvo na Tabela de primeiros socorros que corresponda ao presente Nível de Dano do personagem ferido. Em seguida aplique os modificadores do número-alvo que se seguem.

TABELA DE PRIMEIROS SOCORROS

Nível de condição	Número-alvo	Tempo de tratamento
Leve	4	10 minutos
Moderado	6	20 minutos
Sério	8	30 minutos
Fatal	10	Especial

Modificadores de número-alvo

Situação	Modificador
O paciente é mago	+2
Condições ruins	+1
Condições terríveis	+3
Atributo Corpo do paciente	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10 ou mais	-3
Nenhum estojo de primeiros socorros disponível	+4

Caso os testes resultem em pelo menos 1 sucesso, o Nível de Dano é reduzido em um nível. O Nível de Dano nunca pode ser reduzido em mais de um nível através dos primeiros socorros. Para determinar quanto tempo se necessita para fazer o tratamento de primeiros socorros, divida os sucessos de Biotecnologia pelo tempo de tratamento. O resultado é o número de minutos ininterruptos que o tratamento leva. Qualquer interrupção séria aborta o processo de primeiros socorros, mas ele pode ser repetido.

Os ferimentos fatais podem ser apenas estabilizados por primeiros socorros. Consulte **Ferimentos fatais e primeiros socorros**, imediatamente abaixo. A estabilização de um paciente com um ferimento fatal deve ser mantida continuamente até poder ser administrado tratamento profissional.

Ferimentos fatais e primeiros socorros

Quando se aplica primeiros socorros a um personagem com um ferimento fatal entram em ação regras especiais. Como o personagem está sofrendo ferimentos terríveis, os primeiros socorros podem apenas estabilizar; não serão capazes de cura. Mesmo assim, há a chance do personagem morrer enquanto estiver sendo tratado.

É necessário um Teste de Biotecnologia, exatamente como é feito com os primeiros socorros comuns. Se o teste produzir ao menos 1 sucesso, o personagem estabiliza e pára de receber um quadradinho adicional de dano a cada 10 minutos, conforme indicado em **Excedendo o monitor de condição**, pág. 111. Em caso de fracasso do teste, faça um Teste de corpo natural para o personagem ferido contra um Número-Alvo 10. Se o teste for bem-sucedido, o organismo do personagem estabiliza por si próprio. Caso ambos os testes fracassem, o personagem morrerá depois que seu Valor de Corpo tiver sido excedido. Mais uma vez, consulte **Excedendo o monitor de condição**.

A ajuda profissional — uma vez que chegue ao personagem — proporciona outro Teste de Biotecnologia e outro Teste de Corpo do personagem. Neste caso, a ajuda profissional é definida como uma fonte de atenção médica melhor equipada (como um hospital ou uma clínica), ou com um Nível de Habilidade em Biotecnologia superior (como um paramédico da DocWagonTM), que o personagem que administrou os primeiros socorros.

Emplastros antitraumas

Há ainda uma alternativa desesperada para estabilizar personagens em perigo de morte iminente. O emplastro de trauma é um adesivo que é aplicado à pele do paciente diretamente sobre o coração. O emplastro administra doses medidas e controladas de drogas muito potentes, criadas para estabilizar um corpo ferido. Quando um emplastro de trauma é aplicado, é conferido ao personagem mais um Teste de Corpo natural para estabilizar. O Número-alvo para este teste é 4, acrescido do nível de qualquer armadura dérmica ou filtros de sangue presentes (ambos limitam o fluxo das drogas). Os sucessos conferem estabilidade ao personagem, detendo o acúmulo de mais quadradinhos de danos.

Usa-se o emplastro de trauma apenas como último recurso; ele pode causar efeitos colaterais malignos ao paciente. Consulte a seção **Ferimentos fatais e danos permanentes**, nesta página.

MAGOS E DANOS

A coisa fica feia para os magos quando sofrem ferimentos. É mais difícil para os médicos tratar deles. A causa é simples: os médicos não podem usar seus equipamentos supertecnológicos e suas drogas poderosas no paciente sem o risco de danificar o Nível de Magia do personagem. Um mago pode ser tratado sem o modificador +2 (veja a Tabela de Primeiros Socorros), mas nesse caso é preciso executar um teste para Perda de Magia.

Quando um mago sofre um ferimento fatal, ou é tratado sem o modificador +2, há um risco de perda de Magia. Jogue 2D6. Se o resultado for inferior ou igual ao presente Nível de Magia do mago, será perdido *permanentemente* 1 ponto. Se o mago tiver sendo tratado para um ferimento Fatal e o modificador +2 não for observado, verifique duas vezes para perda de Magia.

Se um mago necessitar de um membro ou órgão substituto, é preciso que ele seja clonado do tecido original. Todos os outros padrões de ADN, mesmo os pertencentes a outro mago, reduzirão o Nível de Magia do personagem em 1. Para que isso seja temporário, é preciso que um substituto não-bioeletrônico seja reposto mais tarde por um membro ou órgão clonado do tecido do mago. Isso restaura os pontos perdidos de Nível de Magia, mas os transplantes de órgãos causam danos cirúrgicos, e conseqüentemente apresentam o risco de uma perda ainda mais acentuada de Magia.

Cura por magia

O feitiço de tratamento deve ser aplicado dentro de uma hora após o ferimento, ou não surtirá qualquer efeito. O feitiço de cura pode ser administrado a qualquer momento.

O uso bem-sucedido de cada feitiço impossibilita o uso de mais feitiços de cura, de tratamento ou de primeiros socorros.

Os feitiços de cura e tratamento reduzirão o dano Físico excedente indicado no monitor de condição.

CAPÍTULO 9

MAGIA

"Magia não é mais cartola, coelhinhos brancos e flores de papel. É poder."

— Arthur Garrett, Presidente do Departamento de Estudos Esotéricos, UCLA

Poucos ousariam discordar que qualquer evento da história conhecida da Terra tenha sido mais significativo que o retorno da magia. Numa bela manhã, o mundo acordou e descobriu que todas as regras haviam mudado. As fronteiras da existência tinham se expandido; era preciso reaprender a viver. O mundo havia Despertado.

Os personagens de **Shadowrun** podem escolher seguir uma dentre três trilhas da magia: o xamanismo, a tradição hermética e a disciplina física. Qualquer que seja a trilha escolhida, é para a vida inteira. Não há volta.

O personagem que escolhe a tradição xamanista torna-se um *xamã*. Os xamãs recebem seu poder ligando seu mundo interior de emoção, vontade e fé ao mundo externo da natureza. Esta ligação com a natureza é personificada através de um totem, uma figura animal que exemplifica as crenças e o estilo de vida do xamã.

O personagem que escolhe a tradição hermética torna-se um *bruxo*. Os bruxos vêem o universo como um conjunto de forças e energias abstratas que podem ser controladas através de símbolos complexos e fórmulas de poder. Enquanto o xamanismo é intuitivo e dado a improvisos, a magia hermética prefere uma abordagem mais intelectual, enfatizando observação, teoria, método e execução precisa. Autênticos eruditos, os bruxos valorizam a pesquisa e o treino, costumando ser cuidadosos na elaboração de suas bibliotecas e na escolha dos equipamentos que usam.

O personagem que seguir a trilha da disciplina física se torna um *iniciado somático*. Para atingir um estado de harmonia interior, o iniciado somático dedica-se ao domínio e ao aprimoramento do corpo físico. O iniciado somático pode fazer pouca coisa que não tenha relação direta com o corpo, mas o que ele faz costuma ser suficiente.

Em **Shadowrun**, qualquer personagem com um Nível de Magia é genericamente considerado um mago. O título de mago significa capacidade mágica em algum nível, a despeito de ser hermética ou xamanista. É freqüente as regras referirem-se simplesmente aos magos, abrangendo igualmente ambos os tipos. Quando as regras referem-se exclusivamente à tradição hermética, é usado o termo *bruxo*. Se as regras dizem respeito

apenas à tradição xamanista, usa-se o termo *xamã*. As regras para os iniciados somáticos são quase exclusivas, guardando pouco em comum com as regras para os magos herméticos ou xamanistas.

A trilha da magia que o personagem escolher afeta sua capacidade em aprender feitiços e quais tipos de espíritos ele poderá invocar. Também poderá impor exigências sobre a forma do personagem agir. De fato, a escolha influi na atitude do personagem perante a vida, em seu relacionamento com os demais personagens, e em seus motivos para estudar magia.

Os magos, indiferentemente da tradição ou forma, dividem-se em dois tipos básicos. Existe o mago de linhagem pura, capacitado a dominar todo conhecimento da tradição escolhida, e o *iniciado*, que pode praticar apenas determinados tipos e formas de magia dentro de limites restritos. Há duas formas de ser considerado um mago de raça pura. A primeira é o personagem ter sido humano durante a Criação do Personagem, quando a Magia foi sua escolha de Prioridade A. E a segunda é o personagem ter sido um metahumano cuja Prioridade B foi a Magia.

Para ser um iniciado, o personagem deve ou ser um humano que atribuiu Prioridade B à Magia, ou um meta-humano que teve a Magia como Prioridade C. Para maiores informações, consulte **Iniciados**, págs. 124-26, e **Criando um personagem**, págs. 40-48.

A TRADIÇÃO XAMANISTA

A magia de um xamã provém do mundo da natureza e do poder das emoções. Em tempos idos, alguns eruditos "civilizados" depreciaram o xamanismo, classificando-o de adoração "primitiva" da natureza. Porém, quando ocorreu o Despertar, esses primitivos "ultrapassados" souberam usar seu novo poder contra os governos e as empresas que tinham oprimido seu povo por tanto tempo. O xamanismo chegou mesmo a se desenvolver entre alguns moradores urbanos durante o **boom** do ocultismo do final do século vinte. Quando a magia retornou, esses "xamãs da cidade" descobriram que os velhos métodos também funcionavam nas selvas de concreto.

Para um xamã, o universo é uma coisa viva. Os animais, as plantas e a própria Mãe Natureza são aliados potenciais que podem ser contatados através da magia. Antes do Despertar, um xamã poderia fazer isso apenas por meio de alucinógenos, cânticos e danças intermináveis ao ritmo hipnótico dos tambores, ou mesmo através da autoflagelação. Embora os xamãs da década de 2050 ainda façam uso dos cânticos e da dança, normalmente são necessárias apenas umas poucas palavras ou movimentos para a magia acontecer.

Os xamãs estão em sintonia com os planos traçados pela natureza e pela vida. Dedicam-se à manutenção e à preservação

de seu ambiente, seja ele uma ilha do Pacífico, a vastidão do Saara, as majestosas florestas tropicais da Amazônia ou o ecossistema maravilhosamente complexo que constitui uma cidade moderna. Tudo é natureza, não importa se formado por rochas, rios, animais ou por concreto, aço, neon, humanidade.

TOTENS

Para ser um xamã é preciso possuir um totem. Para o xamã, o totem é um modelo a ser imitado. O coiote, por exemplo, tem seus hábitos, assim como o urso. Ambos são animais cujas imagens representam um tipo de aparência e um estilo de vida. O xamã vive segundo esses ideais. Funcionando como modelo para a vida do xamã, o totem representa o seu eu perfeito. Enquanto na forma imperfeita de sua carne mortal, o xamã precisa fazer tudo ao seu alcance para seguir as pegadas de seu totem.

Um exemplo de quão fortes são os laços que unem xamã e totem é a honrosa tradição da máscara ritual. Antes do Despertar, os xamãs usavam máscaras que invocavam seus totens. Feitas com materiais primitivos, essas máscaras eram rudes ou sofisticadas, simples ou elaboradas, dependendo da cultura à qual pertencia o xamã. A máscara ritual era um objeto de grande poder. Ao usá-la, o xamã *tornava-se* o totem encarnado. A linha que separava a carne rude e a forma perfeita era transposta por uma ponte; o xamã e o totem tornavam-se um só.

As máscaras físicas não são mais necessárias. Quando um xamã executa a magia, as característica físicas associadas ao totem fazem-se mais nítidas nele. Quanto mais poderosa a magia for, mais evidentes essas características animais se tornam. Não ocorre uma metamorfose completa, mas o efeito pode ser impressionante.

Se, por exemplo, uma xamã Águia executasse um pequeno feitiço, um que não fosse particularmente relevante para o totem Águia, as feições da xamã aguçar-se-iam levemente, ou seu canto seria estridente como o grito de um grande pássaro. Ao lançar um feitiço que exigisse mais de seu totem, os dedos curvos da mesma xamã tomariam a semelhança das garras de uma águia; seus olhos ficariam penetrantes como os olhos dessa ave de rapina. Ao invocar um feitiço poderoso, as feições da xamã iriam dissolver-se para dar lugar à imagem de uma imponente cabeça de águia.

Mesmo sem a máscara ritual, o xamã invoca o totem em sua vida, vestes e ações. Ao contrário de um bruxo hermético, um xamã não pode abandonar temporariamente as obrigações da trilha escolhida sem provocar a ira do totem. O totem segue o plano da vida. A vida segue o plano do totem.

Escolhendo um totem

Tecnicamente, é o totem que faz a escolha. Algumas vezes no início da vida, embora eventualmente na maturidade, o futuro xamã ouve o chamado do totem. Normalmente um evento ou um incidente simboliza esse chamado, iniciando o relacionamento entre xamã e totem. Embora possa levar algum tempo para que o indivíduo encontre a trilha, o totem sempre estará lá, esperando que o xamã caminhe até ele.

Em **Shadowrun** é permitido aos jogadores escolher os totens de seus personagens no momento da criação do personagem. Esta escolha sempre é permanente. Lembre-se, é o totem que escolhe, e, embora às vezes possa não parecer, ele sempre faz a escolha certa.

O totem deve ser um dos totens do campo ou da cidade. Os totens do campo são animais selvagens, como Águia, Lobo e Urso. Os totens da cidade são animais que encontraram algum tipo de nicho na ecologia urbana: Corvo, Guaxinim, Cão e outros.

Há centenas de possíveis totens de animais, mas o espaço que dispomos permite citar apenas uns poucos. Os jogadores que quiserem criar totens alternativos podem trabalhar em conjunto com seus mestres de jogo para definir-lhes as características, vantagens, desvantagens.

A escolha do totem impõe algumas restrições ao comportamento do xamã e ao uso que ele faz da magia. Um xamã possui dados extras em sua Pilha de Magia ao lançar feitiços que se enquadrem no poder do totem. As vantagens ou desvantagens desses dados são chamadas de modificadores de totem. Os xamãs também recebem modificadores de totem para usar a Habilidade Conjurar para invocar ou exorcizar determinados tipos de espíritos da natureza.

Aconselha-se visualizar os modificadores de totem como dados de bônus ou penalidades que são aplicados em certas situações. Por exemplo, Voas-Como-o-Vento, um xamã Rato, recebe 2 dados extras para feitiços de manipulação, mas perde 1 dado para feitiços de combate. Quando chega a hora de lançar um desses feitiços, o xamã recebe 2 dados adicionais em sua Pilha de Magia para um feitiço de manipulação, ou 1 a menos se este for um feitiço de combate, *no momento em que o feitiço é lançado*. Esses dados existem, ou são removidos, apenas no exato momento em que o feitiço é lançado. Se a Pilha de Magia estiver esgotada, mas o modificador de totem somar 2 dados, então 2 dados extras estarão disponíveis para lançar o feitiço apropriado para aquele momento. Caso hajam dados na pilha, mas o modificador de totem venha a reduzir a pilha a 0, então não haverá nenhum dado extra disponível para lançar esse específico, embora pouco favorecido, feitiço.

Aconselha-se ao jogador escolher um totem que possa ser personificado facilmente. Um xamã Urso, por exemplo, seria vagaroso, pesado e detentor de um andar deselegante; isso o faria parecer lerdo até que fosse preciso mover-se rápido. Um xamã Rato seria sujo e teria um gosto por esquinas sombrias, sempre mantendo um olho aberto para uma saída de emergência. Quando fosse preciso lutar, o xamã Rato o faria como um... bem, um rato emboscado.

Os jogadores devem também notar que um totem não é apenas um "urso", ou mesmo "*o* urso". O totem é Urso, o arquétipo para todos os ursos do mundo. Um totem não é apenas um animal, mas a essência, ou o espírito verdadeiro, desse animal. Pronomes que especifiquem gênero são ocasionalmente aplicados ao descrever um totem, mas o propósito disso é apenas conferir um determinado tom às descrições, não indicar quaisquer restrições de gênero para os xamãs desse totem.

TABELA DE TOTENS

Campo	Cidade
Urso	Gato
Coiote	Coiote
Águia	Cão
Crocodilo	Crocodilo
Leão	Coruja
Coruja	Guaxinim
Guaxinim	Rato
Corvo	Cobra
Tubarão	
Cobra	
Lobo	

Urso

Características: O corpo de Urso é poderoso, mas pesado até que seja necessário mover-se rápido. Aparenta ser desajeitado e desatento às coisas que o cerca, mas se encontra em harmonia com o mundo e o que acontence à sua volta. É lento com as palavras, mas devastador na batalha. Urso é um poderoso totem de cura, sendo encontrado em todas as culturas xamanistas que conhecem o animal, seja na América do Norte, na América Central, na Europa Setentrional ou na Ásia.

Urso é um curandeiro. A não ser que haja uma boa razão, o xamã Urso não pode recusar-se a curar ninguém.

Ambiente preferido: Floresta.

Vantagens: +2 dados para todos os feitiços de cura; +2 dados para conjurar espíritos da floresta.

Desvantagens: Um xamã Urso pode ficar descontrolado quando ferido. Sempre que um xamã Urso se ferir, seu jogador terá de fazer um Teste de Perseverança com um Número-alvo, modificado pelo ferimento, 3. O xamã Urso ficará descontrolado durante três turnos, menos um turno para cada sucesso. Se o jogador obtiver 3 sucessos ou mais, a fúria do Urso poderá ser controlada. Um xamã descontrolado atacará a criatura viva mais próxima, usando suas armas mais poderosas (tanto mágicas quanto físicas). Quando o tempo houver se esgotado ou o xamã tiver matado ou incapacitado um inimigo, a fúria se dissipa.

Gato

Gato é ardiloso, vaidoso, esperto e ocasionalmente cruel. Gato adora desvendar segredos, mas não gosta de compartilhá-los com os outros. Por isso ele é Gato-Que-Caminha-Sozinho. Totem urbano, Gato sente-se à vontade com a humanidade, vivendo tanto em sua companhia quanto como caçador solitário nas ruas e nos becos da cidade. Os xamãs Gatos são pessoas solitárias, compromissadas com ninguém além de si próprias.

Ambiente preferido: Urbano

Vantagens: +2 dados para feitiços de ilusão; +2 dados para conjurar espíritos da cidade.

Desvantagens: Em batalha, Gato irá brincar com o oponente, mesmo se a situação for desesperadora. Ele ameaçará, ronronará e rosnará, exibindo sua superioridade. Durante o processo de extermínio, fará truques de salão, combate físico veloz ou outras frivolidades. Um xamã Gato que não estiver ferido deve fazer um Teste de Perseverança com um Número-alvo 6, quando quiser lançar um feitiço de combate. Se o teste falhar, ele irá lançar o feitiço menos danoso que conhecer. Caso o xamã esteja ferido, toda essa brincadeira acaba. Gato é tão meticulosamente limpo que sofre um modificador de alvo +1 sempre que, ao fazer um teste, estiver sujo ou desmazelado.

Coiote

Características: Coiote é o Grande Trapaceiro, imprevisivelmente audacioso num momento, covarde no outro. Pode ser um amigo ou um brincalhão cruel que conduz alguém ao perigo. Um xamã Coiote é independente demais para ser leal a qualquer coisa além de sua palavra. Como o Avô Coiote das lendas, ele é excessivamente curioso. Também é muito ganancioso e dado a correr riscos apenas por diversão.

Ambientes favoritos: Qualquer lugar em terra.

Vantagens/desvantagens: Nenhuma. Um xamã Coiote jamais se permitiria limitar-se segundo esses conceitos. Está acima das regras e vive como quer.

Cão

Características: Cão é leal aos amigos e à família. Luta furiosamente para defender sua casa e seus pertences, mas não é necessariamente agressivo fora de seu território. Cão ama as pessoas e irá defendê-las implacavelmente de espíritos malignos ou de magia negra. Depois que um xamã Cão confere sua lealdade ou amor, permanecerá leal, mesmo se a pessoa não for merecedora de sua dedicação. Um xamã Cão tentará proteger a humanidade dos magos malignos a qualquer custo.

Ambiente preferido: Urbano.

Vantagens: +2 dados para feitiços de detecção; +2 dados para conjurar espíritos dos terrenos baldios e dos lares.

Desvantagens: Cão é decidido, chegando mesmo a ser teimoso. Sempre que um xamã Cão mudar de planos ou táticas, seu jogador precisará de fazer um Teste de Perseverança com um Número-alvo 4. O teste em si requer uma Ação Complexa quando Cão esforça-se para mudar de idéia.

Águia

Características: Como Águia é a ave que vôa mais alto no céu, é aquela que chega mais perto do Paraíso. Fita o sol nascente ao alvorecer e é senhora dos picos mais elevados. Águia é orgulhosa, solitária, e vê tudo o que acontece na Terra sobre a qual voa.

Ambiente favorito: Montanhas.

Vantagens: +2 dados para feitiços de detecção; +2 dados para conjurar espíritos do vento.

Desvantagens: Um xamã Águia não tolerará ações malignas ou desprezíveis. Defensora ferrenha da terra e da pureza da natureza, nutre uma desconfiança profunda pela tecnologia e pelos seus instrumentos. Os inimigos da Águia são os poluidores

e todos aqueles que prejudicam a terra por lucro. Para derrotá-los, Águia enfrenta qualquer perigo.

Duplique toda perda de Essência causada pela adição de materiais bioeletrônicos, devido ao impacto psicológico que eles causam no xamã **Águia.**

Crocodilo

Características: Crocodilo é um grande guerreiro e um glutão. É lépido quando a ação se faz necessária, mas todo o resto do tempo é letárgico, até mesmo tórpido. Crocodilo costuma ser mal-humorado, especialmente quando obrigado a agir. Mas depois que agarra, não solta mais — Crocodilo jamais recua de uma trilha que escolheu.

Ambiente preferido: Pântanos ou rios no campo. Crocodilo também é um totem urbano devido ao mito, se não for realidade, de que filhotes abandonados de crocodilos cresceram nos esgotos das grandes cidades. Tratando-se de magia, mito é tão palpável quanto realidade; assim, Crocodilo vive entre os xamãs urbanos.

Vantagens: +2 dados para feitiços de combate e detecção; +2 dados para conjurar espíritos dos pântanos, lagos e rios (se for escolhido como totem do campo), ou espíritos da cidade (se for escolhido como totem urbano).

Desvantagens: Crocodilo é preguiçoso e ganancioso. Nas horas de lazer gosta de se encher de comida e ficar de papo para o ar. Como profissional, prefere trabalhos lucrativos para poder vadiar até todo o dinheiro ter acabado. É preciso um argumento de peso para fazer Crocodilo empenhar-se em alguma coisa. Sua ganância faz com que odeie dividir objetos materiais; quase nunca fará empréstimos ou receberá um cheque. Quando pega um trabalho, procura uma solução direta e é impaciente com sutilezas. Para fazer um xamã Crocodilo interromper uma luta, uma perseguição ou qualquer outra ação direta, faça um Teste de Perseverança com um Número-alvo 6. Ele também subtrai um dado para feitiços de ilusão.

Leão

Características: Leão é guerreiro bravo e poderoso. Seus métodos são diretos e determinados, afinal Leão não é uma criatura sutil. Leão prefere trabalhar de surpresa ou por emboscada, permitindo outros a desempenharem tarefas para ele enquanto guarda suas forças. Tomará a ofensiva quando necessário. Qualquer ameaça a seus semelhantes ou à sua família é uma ameaça a ele.

Ambiente preferido: Pradarias

Vantagens: +2 dados para feitiços de combate; +2 dados para conjurar espíritos da pradaria.

Desvantagens: -1 dado para feitiços de saúde. Leão é vaidoso e exige o melhor para si, especialmente quando se tratar de algo que favoreça sua condição e sua aparência. Ele precisa viver bem e exige respeito e lealdade daqueles que o cercam.

Coruja

Características: Coruja é uma observadora sábia e silenciosa. Raramente fala, mas vê muito. Coruja governa os céus noturnos; tudo o que busca, encontra. Coruja nutre uma grande amizade por seus companheiros, mas é implacável com os inimigos. Durante o dia, é praticamente indefesa.

Ambiente predileto: Qualquer local na cidade ou no campo, mas seu aprendizado de feitiços ocorre durante a noite.

Vantagens: +2 dados para todos os feitiços ou conjurações realizados durante a noite.

Desvantagens: +2 para todos os números-alvos (mesmo os não-mágicos) quando for dia claro. Mesmo quando Coruja estiver protegida do sol, adicione +2 a todos os números-alvos para magia durante o dia.

Guaxinim

Características: Guaxinim é um bandido astuto que pode desarmar qualquer armadilha para pegar a isca. Também pode escapar de qualquer perigo, pois suas patas são como mãos habilidosas. Guaxinim luta quando é preciso, mas prefere estratégia e trapaça.

Ambiente favorito: Qualquer um menos o deserto.

Vantagens: +2 dados para feitiços de manipulação; +2 dados para conjurar espíritos da cidade.

Desvantagens: Um xamã Guaxinim é um solitário. Como Coiote, sua curiosidade intensa o faz ignorar o perigo em qualquer busca por informações. Guaxinim pode ser ganancioso (este é um totem dos ladrões), mas os xamãs Guaxinim roubarão apenas coisas de muito valor; pequenos furtos e assaltos violentos estão abaixo de sua dignidade. Os xamãs Guaxinim sofrem um modificador de dado -1 para feitiços de combate.

Rato

Características: Rato é um ladrão ardiloso, sendo egoísta demais para compartilhar qualquer coisa, mesmo com seus companheiros. Também é um guerreiro relu-

tante que preferiria correr a lutar. Para onde a humanidade vai, o rato a segue, afinal, quem poderia sustentá-lo mais generosamente?

Ambiente predileto: Urbano

Vantagens: +2 dados para feitiços de ilusão e detecção; +2 dados para conjurar todos Espíritos do Homem.

Desvantagens: Os xamãs Rato costumam ser sujos e desleixados. Rato é covarde, mas quando se faz preciso lutar, ele luta até a morte. Rato odeia trabalhar à vista de todos; um feitiço sussurrado nas sombras (ou uma pistola com silenciador disparada de uma porta entreaberta) faz mais seu estilo. Subtraia 1 dado para feitiços de combate.

Corvo

Características: Como Coiote, Corvo é trapaceiro, inteligente e diabólico. Corvo também é o transformador, o responsável pelas mudanças. É uma contradição viva, alternadamente ganancioso e generoso.

Ambiente predileto: Qualquer sob o céu aberto.

Vantagens: +2 dados para feitiços de manipulação; +2 dados para conjurar espíritos do vento.

Desvantagens: Os xamãs Corvo ou são obesos ou esqueléticos. Em cada caso são uns glutões sempre com fome, sendo-lhes quase impossível recusar comida. Corvo não gosta de lutar, preferindo deixar para outros essa parte da vida. Subtraia 1 dado para feitiços de combate. Sempre que não estiverem sob céu aberto, os xamãs Corvo sofrem um +1 para todos seus números-alvos.

Tubarão

Características: Tubarão é um caçador frio e incansável. No combate, é feroz. Sem ter nenhuma casa fixa, conhece todos os segredos do mar. Tubarão pode ser um totem dos xamãs de qualquer cultura que domine o mar ou habite os litorais, inclusive os kahunas havaianos, os miko japoneses, o houngans haitianos, os angekok esquimós, assim como os Americanos Nativos das Ilhas do Pacífico e qualsquer xamãs sobreviventes entre os poucos aborígenes australianos que ainda vivem em Dreamtime.

Ambiente favorito: O oceano, ou próximo a ele.

Vantagens: +2 dados para feitiços de combate e detecção: +2 dados para conjurar espíritos do mar.

Desvantagens: Um xamã Tubarão poderá perder o controle quando ferido em combate *ou* se matar um oponente. Para qualquer uma dessas situações, o jogador do xamã deverá fazer um Teste de Perseverança, com um Número-alvo, modificado por ferimento, de 4. Ele ficará descontrolado durante 3 turnos, menos 1 turno para cada sucesso. Caso consiga 3 sucessos ou mais, ele não perderá o controle. Um xamã descontrolado atacará a criatura viva mais próxima, usando suas armas mais poderosas (tanto mágicas quanto físicas). Um xamã Tubarão descontrolado luta para matar. Ele poderá, por opção, continuar a lançar magia ou usar armas contra o corpo inerte de sua última vítima, fulminando-a ou destroçando-a com selvageria.

Cobra

Características: Cobra é uma curandeira sábia que vive em muitos lugares e conhece diversos segredos. Cobra é uma boa conselheira, mas cobra um preço por seus conselhos. Cobra adapta-se facilmente ao meio em que está e pode confundir os sentidos dos inimigos.

Ambiente preferido: Qualquer lugar, exceto montanhas.

Vantagens: +2 dados para feitiços de cura, ilusão e detecção. Como totem do campo, +2 dados por conjurar qualquer Espírito da Terra (à escolha do xamã). Como totem urbano, +2 dados para conjurar qualquer Espírito do Homem (à escolha do xamã).

Desvantagens: Cobra não lutará, a não ser para defender a si mesma ou para caçar por comida. Os xamãs Cobra possuem um modificador -1 para *todos* os feitiços lançados durante combate. Os xamãs cobras são obcecados em aprender segredos; para saciar sua obsessão, correrão qualsquer riscos.

Lobo

Características: Lobo é caçador e guerreiro. É irmão de todo seu bando, e ferozmente leal à sua companheira e filhotes. Como diz o velho ditado, Lobo sai-se vitorioso em todos os combates, menos o último. Nesse, ele morre.

Ambiente preferido: Florestas, pradarias, montanhas.

Vantagens: +2 dados para feitiços de detecção e combate; +2 dados para conjurar espíritos das florestas ou das pradarias (à escolha do xamã).

Desvantagens: Um xamã Lobo é leal até a morte a seus amigos e à sua família. Nada poderia fazer com que os traísse. E Lobo nunca age com covardia. Quando um xamã Lobo estende sua proteção a outro ou aceita uma responsabilidade, nada pode fazê-lo romper esse compromisso. Contudo, Lobo pode perder o controle, como acontece com Urso.

Totens de Insetos

Os insetos não aparecem nesta lista devido a serem raros na tradição xamanista. Porém, quando aparecem, costumam ser uma influência perigosa ou maligna. Os jogadores veteranos de *Shadowrun* já conhecem essa triste verdade.

PERSONIFICANDO O XAMÃ

Ao jogar com o xamã, o jogador precisa tomar cuidado para se comportar de acordo com seu totem. Do contrário, o xamã poderia perder seu elo com o totem, e possivelmente até perder todo seu acesso à magia. Um jogador que não tenha certeza de querer limitar seu personagem com um monte de exigências deve experimentar jogar com um xamã Coiote, que possui maior liberdade de ação.

Isto não significa que um xamã Gato nunca possa ter amigos íntimos, ou que um xamã Tubarão deva matar qualquer um que olhe feio para ele, mas Gato não revelará seus segredos mais sombrios, ou mesmo o código de seu telecom, para qualquer cara com quem topar na rua. Nem Tubarão vai evitar uma luta só porque alguém de quem gosta pode se machucar.

Os xamãs são humanos e um totem não é uma religião, embora quase seja. Não existem mandamentos que o xamã deve seguir. O totem é importante porque é o que faz do xamã um mago. Os mestres de jogo devem ser indulgentes a respeito de escorregadelas ocasionais.

Se um xamã contradiz seu totem com freqüência, caberá ao mestre de jogo punir o personagem. Inicialmente, a punição será a perda de qualsquer vantagens normalmente obtidas através do totem. Para os comportamentos realmente persistentes, o mestre de jogo pode reduzir em 1 ponto o Atributo Magia do xamã.

O xamã pode recobrar os poderes perdidos depois de voltar a se comportar de forma adequada. Porém, uma missão que seja particularmente apropriada ao totem pode ser exigida como uma purificação final.

O ABRIGO ESPIRITUAL

O abrigo espiritual é o local sagrado do xamã. É um mundo pequeno e isolado onde magias poderosas podem ser forjadas, um lugar adequado para a comunicação com os espíritos. É aqui que o xamã guarda os objetos especiais que são simbolicamente poderosos para ele. É o lugar onde o mundo do xamã faz ponte com o mundo da magia e o mundo terreno.

O abrigo espiritual deve ser um ambiente adequado ao totem do xamã. Por exemplo, um abrigo de Urso deve ser na floresta, enquanto um abrigo de Rato poderia ficar em qualquer parte da cidade. O abrigo pode ser entre quatro paredes, numa caverna ou mesmo em campo aberto, contanto que possua fronteiras definidas. O abrigo deve ter uma área de pelo menos 3x3 metros, podendo ser maior caso um grupo de xamãs queira compartilhá-lo.

O abrigo espiritual possui um nível. O nível do abrigo é determinado pela capacidade do xamã e por sua disponibilidade de tempo e dinheiro. Para aprender um feitiço, um xamã *tem que* possuir um abrigo espiritual disponível. Além disso, o abrigo precisa ter um nível que seja pelo menos igual ao Poder do feitiço que o xamã deseje aprender. Veja **Aprendendo um novo feitiço**, pág. 132.

A maioria das tribos possuem abrigos permanentes, sejam chamados de cabana de terra, tenda, kiva, caverna ou pueblo. Como muitos xamãs mantêm uma vida nômade, freqüentemente precisam levar seus abrigos com eles. Entre os materiais necessários para a construção de um abrigo espiritual estão: peles de animais, ossos, tambores, couros pintados, areia para pinturas de areia, minerais, cristais, etc. Todos são materiais reaproveitáveis, não precisando ser trocados depois de adquiridos, a não ser que o abrigo seja perdido ou destruído. Os vendedores de talismãs negociam os equipamentos mágicos usados num abrigo espiritual. Falando de um modo geral, os materiais de um abrigo espiritual custam 500¥ por ponto de nível e pesam cerca de 2 quilos por ponto de nível.

O mais adequado seria montar um abrigo espiritual permanente. Caso isso não seja possível, o xamã deverá transportar os materiais para um local adequado e ali montar um abrigo espiritual. Fazer isso demora um dia por ponto de nível do abrigo; o xamã precisa abastecer o novo abrigo com energia para ligá-lo à Terra. É por este motivo que um abrigo permanente seria mais adequado.

Os abrigos são erigidos em honra a um totem específico, podendo ser compartilhado por xamãs do mesmo totem.

ESPÍRITOS DA NATUREZA

Uma das aptidões mais poderosas do xamã é a capacidade de conjurar espíritos na natureza. São espíritos fortes, associados com um lugar ou domínio específico, que personificam as forças da natureza naquele lugar. Apenas xamãs podem invocá-los. Veja **Invocando espíritos da natureza**, pág. 139, para mais detalhes.

APTIDÕES DO XAMÃ

Os xamãs podem usar **Focos** mágicos (págs. 137/139), lançar **Feitiços** (págs. 129-132), e obter acesso ao **Espaço Astral** (págs. 145-150) sem restrições. Podem também **Conjurar** (págs. 139-144), com algumas restrições relativas aos tipos de espíritos que podem invocar.

A TRADIÇÃO HERMÉTICA

Embora alguns magos possam gostar da vida do campo, a maioria deles são tipos urbanos. Sua magia é baseada num conjunto complicado de teorias que descrevem a forma como o espaço astral se mantém em conta e interfere com o mundo físico. Como seria de se esperar, existem tantas versões dessas teorias quanto existem tipos de magos.

Antes do Despertar, a magia hermética atraía muito interesse. Quando ele ocorrreu, legiões de pessoas de todas as culturas estavam estudando as disciplinas da magia, e reagiram com surpresa, alívio ou terror ao descobrir que ela subitamente passara a funcionar. Como muitos desses estudantes eram empregados das empresas que estavam estudando magia em suas horas de folga, as empresas aderiram desde muito cedo à magia hermética. Até hoje as empresas empregam bruxos de aluguel em todos os níveis de talento e erudição, porém possuem pouquíssimos xamãs em suas folhas de pagamento. (Experimente dizer a Coiote que ele pode ter apenas uma hora de almoço.)

Os bruxos vêem o universo como um conjunto de forças abstratas que variam desde as leis simples e complexas da física natural até as leis igualmente simples e complexas da metafísica. A forma pela qual essas forças funcionam em conjunto ou umas em conflito as outras, e como podem ser controladas: este é o território do bruxo hermético.

Antes do Despertar, o processo pelo qual um bruxo obtinha acesso a essas forças, de forma a controlá-las, requiria cerimônias complicadas e demoradas. Hoje, um bruxo pode fazer a magia funcionar mediante uns poucos gestos e sílabas básicas de invocação. Os rituais elaborados e os equipamentos fazem-se necessários apenas em situações especiais.

O desejo do bruxo é conhecer, em primeira mão, a realidade interior do universo. O bruxo deve praticar a magia para seu próprio bem, ou pelos neoienes que ela vale, ou ainda pelo poder. Mas um bruxo é um erudito cuja arte exige estudo constante.

BIBLIOTECAS HERMÉTICAS

Os bruxos passam muito tempo fazendo pesquisas. Eles precisam de grandes bibliotecas de referência para diversas atividades: aprender feitiços novos, planejar ritos mágicos, convocar espíritos, etc.

As bibliotecas herméticas são específicas para uma determinada habilidade. Isso é, um bruxo precisa de bibliotecas separadas para feitiçaria, conjuração e teoria mágica. As bibliotecas, ao contrário das próprias habilidades, não possuem Concentrações ou Especializações. Elas possuem, entretanto, níveis que refletem sua abrangência e seu nível de informação.

Um bruxo precisa de uma biblioteca de feitiçaria para aumentar sua Habilidade Feitiçaria. Sem ela, o avanço da habilidade é muito difícil (veja **Habilidades**, pág. 190). Uma biblioteca de conjuração é vital à invocação de elementais (veja **Conjurando**, pág. 139). Uma biblioteca de teoria mágica é necessária para aprender feitiços novos (veja **Aprendendo um novo feitiço**, pág. 132).

Na década de 2050, os livros impressos estão praticamente extintos, porém muitos bruxos saudosistas apreciam o prazer de sentir um livro físico. As bibliotecas podem consistir de livros e jornais impressos. Apesar de volumosos, os livros são acessíveis em praticamente qualquer lugar, não sendo sujeitos a falta de energia. Porém, como qualquer outra informação, as bibliotecas podem ser estocadas em mini-CDs ou chips óticos. O espaço necessário para armazená-los é mínimo, mas o bruxo precisa ter um leitor de dados ou um computador para acessá-los. As bibliotecas de memória bioeletrônica (veja **Programas de habilidade**, pág. 248) estão disponíveis, mas são caras e não podem ser compartilhadas com facilidade entre os bruxos. Uma biblioteca pode combinar todos os três tipos de armazenamento.

Os bruxos podem compartilhar bibliotecas. O acesso às seções taumatúrgicas de qualquer biblioteca de universidade ou departamento de referência das empresas, permite que qualquer número de bruxos exerça projetos simultaneamente. Essas grandes instalações de pesquisa possuem praticamente todos os níveis que um bruxo exigiria nos limites do bom-senso. As bibliotecas com níveis acima de 4 são difíceis de serem encontradas, e obter acesso a elas é igualmente difícil. As bibliotecas costumam cobrar aos usuários cadastrados uma taxa horária equivalente ao nível da biblioteca em neolenes. Os usuários ilegais podem sofrer censuras por parte dos proprietários das bibliotecas.

As bibliotecas podem manter uma quantidade de dados equivalente ao seu nível, elevado ao quadrado e multiplicado por 100 Mp (megapulsos). Um Nível 6 em feitiçaria, conjuração ou teoria mágica requeriria, por exemplo, 3.600 Mp, ou 3,6 Gp (gigapulsos).

As bibliotecas de volumes impressos em papel requerem aproximadamente meio metro cúbico de espaço a cada 100 Mp de dados. Também custam seus níveis de pontos, elevados ao quadrado e multiplicados por 2.000¥. Assim, mais uma vez essa biblioteca Nível 6 custaria 72.000¥.

Os dados eletrônicos requerem apenas espaço de estocagem suficiente em CD ou chip. Uma biblioteca de magia em CD contém 100Mp por disco e custa seus níveis de pontos, elevados ao quadrado e multiplicados por 1000¥. Os chips óticos de armazenamento de dados contém até um Gp por chip e custam seus níveis de ponto, elevados ao quadrado e multiplicados por 1.200¥. Em disco uma biblioteca de Nível 6 ocuparia 36 discos e custaria 36.000¥. Em chip ocuparia quatro chips ao preço de 46.200¥.

Os níveis das bibliotecas não são cumulativos. Combinar uma biblioteca de Nível 2 com uma biblioteca de Nível 3 não resultaria numa biblioteca de Nível 5. Ainda é apenas uma biblioteca de Nível 2 ou 3.

O CÍRCULO HERMÉTICO

Algumas vezes um bruxo precisa de formar um círculo hermético. Pode ser em qualquer lugar conveniente e privado, seja entre quatro paredes ou ao ar livre. Porém deverá ser cercado, de forma que as operações ali realizadas não atraiam curiosos.

Os círculos herméticos são preparados para um feitiço específico ou conjuramento. Por exemplo, se o bruxo quiser usar feitiçaria ritual para lançar um feitiço de fedor em alguém, ele deve preparar um círculo para esse feitiço específico. Ele poderia não usar o mesmo círculo para lançar um feitiço de mascaramento no dia seguinte, mas precisará desenhar um novo círculo. O mesmo ocorre ao conjurar elementais. Um círculo criado para invocar um elemental do fogo é inútil para convocar elementais da água (para não mencionar que isso seria um insulto direto ao elemental).

Depois que o círculo tiver sido desenhado, ele pode ser reutilizado para a mesma operação mística. É muito comum que um mago desenhe um círculo para invocar um elemental do fogo, deixando-o no lugar para outro dia e outra invocação.

Os círculos herméticos possuem níveis. Não existe limites para o nível de um círculo que um bruxo possa criar, enquanto ele tiver tempo e espaço suficientes. O ato de desenhar e energizar o círculo leva um número de horas de trabalho ininterrupto igual ao nível do círculo. O círculo tem um diâmetro básico de 3 metros, acrescido de um número adicional de metros equivalente ao nível. Isso significa que um Círculo Hermético Nível 6 teria 9 metros de diâmetro.

O nível de um círculo limita o nível máximo de uma operação conduzida dentro dele. Por exemplo, invocar um elemental com uma Força 6 requer um círculo hermético que possua um Nível mínimo de 6.

Um círculo hermético é ligado ao bruxo que o fez. Esta ligação pode ser rastreada, embora com alguma dificuldade, através do espaço astral (veja **Espaço astral**, pág. 149). Assim como a estrutura de um feitiço, o estilo do criador do círculo é identificável pelas características de sua construção. Para maiores informações, consulte **Observação astral**, na pág. 145.

INICIADOS

Menos poderoso, o iniciado é um mago com capacidades concentradas e restritas. Como os magos plenos, os iniciados possuem um Nível de Magia, perdem pontos desse Atributo quando sofrem perda de Essência ou ferimentos Fatais. Existem três tipos de iniciados: mágicos, xamanistas e somáticos.

INICIADOS MÁGICOS

Um *iniciado mágico* pode usar apenas *uma* habilidade mágica. Um iniciado que use apenas a Habilidade Feitiçaria costuma ser chamado de *feiticeiro*, enquanto um que use apenas a Habilidade Conjuração é chamado de *conjurador*. Os feiticeiros constituem o tipo mais comum de iniciados mágicos. Seja qual for a habilidade escolhida pelo iniciado, ele seguirá as regras normais para essa habilidade.

Como os outros magos, os iniciados mágicos deve escolher entre as tradições xamanistas e herméticas. Eles seguem as regras da tradição escolhida a respeito de aprendizado de feitiços e assuntos semelhantes. Os xamãs recebem os benefícios e as penalidades do totens, se aplicáveis às suas habilidades.

A principal diferença (e é uma diferença importante) entre um iniciado mágico e um iniciado pleno é que o iniciado não tem acesso ao espaço astral. Um iniciado mágico não pode fazer uso nem de viagem nem de observação astral.

INICIADOS XAMANISTAS

Uma forma diferente de iniciado é o *iniciado xamanista*, que, como o nome implica, deve ser um xamã. Este iniciado pode lançar *apenas* feitiços ou conjurar espíritos para os quais um totem ofereceria modificadores. Por exemplo, um iniciado xamanista do totem Urso pode lançar apenas feitiços de saúde e pode conjurar apenas espíritos da floresta.

Repare que os iniciados xamanistas não recebem modificadores de totens para essas atividades. São sujeitos a todas as exigências habituais para seus totens. Por exemplo, não é possível ser um iniciado xamanista do totem Coiote, porque ele não recebe nenhum modificador de totem, nem é possível ter um totem como Coruja, cujos feitiços recebem um modificador baseado na hora e no lugar, e não relativo à finalidade.

Os iniciados xamanistas fazem uso total de suas Habilidades de Feitiçaria e Conjuramento para propósitos defensivos, e são capazes de observação e viagem astral.

INICIADOS SOMÁTICOS

Um *iniciado somático* é dedicado ao aprimoramento do corpo e suas capacidades. Os poderes atribuídos aos lendários artistas marciais, guerreiros de povos xamanistas e bárbaros, sugerem que tais iniciados deviam existir antes do Despertar. O primeiro iniciado somático que se tornou conhecido nos tempos modernos foi Francis Daniels, doutor em engenharia e faixa-preta quarto *dan* em ki-akido. Deve-se a maior parte dos conhecimentos atuais das capacidades dos iniciados somáticos à pesquisa conduzida por Daniels antes de sua morte nos distúrbios que se seguiram ao colapso governo americano no metroplexo Washington D.C. em 2030.

Quando se cria um personagem iniciado somático, seus Pontos de Nível são usados para "comprar" diversos aprimoramentos aos atributos Físicos, Reação, sentidos e habilidades. O iniciado também pode "comprar" vários poderes exclusivos, de forma semelhante aos efeitos de determinados feitiços. Essas capacidades se tornam permanentes para o iniciado.

Deve ser notado que os Pontos de Nível Mágico do iniciado não são realmente usados para "comprar" as capacidades do iniciado. Na verdade esses pontos são usados como um calibrador de quantas capacidades podem ser adquiridas pelo iniciado (um número de pontos equivalente ao seu Nível de Magia.)

O único foco mágico que pode ser de alguma utilidade para um iniciado somático é um foco de arma. Os focos são descritos detalhadamente a partir da pág. 137. Repare também que um iniciado somático não pode usar a observação astral, a não ser que seja adquirida como uma capacidade. Um iniciado somático não pode realizar viagem astral.

Poderes do iniciado somático

Observação astral

Custo: 2

O iniciado possui a capacidade de ver o espaço astral através da **Observação astral** (pág. 145), mas não pode realizar viagem astral. Isso permite ao iniciado usar a Habilidade Feitiçaria em **Combate Astral** (veja pág. 147), mas o personagem não pode lançar feitiços nem possui uma Pilha de Magia.

Sentido de combate

Custo: Veja adiante

O iniciado com poder de sentido de combate possui praticamente um sexto sentido a respeito de uma área e todas as ameaças que o cercam. Cada nível desta capacidade adquirida confere ao iniciado uma quantidade de dados extras na Pilha de Combate, assim como a capacidade de gastar dados da Pilha de Combate para favorecer o Teste de Reação em situações de ataque-surpresa (pág. 86).

PODER DE SENTIDO DE COMBATE

Nível	Dados da pilha de combate	Custo
1	1	2
2	2	3
3	3	4

Habilidade ampliada

Custo: Veja abaixo

O iniciado somático é capaz de adquirir dados adicionais para uso com uma habilidade geral definida. Os dados comprados para a habilidade geral são mantidos igualmente para qualquer Concentração ou Especialização da habilidade que o personagem possa conhecer. Em acréscimo ao modificador de alvo +2, recebido por cada círculo cruzado na **Grade de habilidades** (pág. 69), elimina-se um dado extra de habilidade aumentada para cada círculo cruzado. Por exemplo, passar por três pontos acrescentaria um modificador +6 e ao mesmo tempo subtrairia 3 dados de habilidade aumentada.

Existe uma restrição adicional à aquisição de dados para o uso em Habilidades de Combate: o iniciado não pode ter mais dados extras que o atual Nível de Habilidade de Combate. Portanto, um personagem com armas de fogo 4 não pode ter mais que 4 dados adicionais.

CUSTO DE HABILIDADE AMPLIADA

Área	Custo
Habilidades de Atletismo	.25/dado
Esgueirar	.25/dado
Habilidades de Combate	
Combate Armado	.5/dado
Combate Desarmado	.5/dado
Lançamento	.5/dado
Armas de arremesso	.5/dado
Armas de fogo	1/dado
Artilharia	1/dado

Atributos físicos ampliados

Custo: Veja abaixo

Com esta capacidade, o iniciado somático pode elevar um Atributo Físico (apenas Corpo, Força ou Agilidade), mas *não* um Atributo Mental.

Se o iniciado quiser mais tarde aumentar um Atributo Físico usando o carma da forma normal (pág. 190), o custo é baseado no valor total do atributo, ou seja, incluindo os ampliações mágicas.

O custo real da capacidade depende de quanto o valor final de atributo for mais alto (ou mais baixo) que o Máximo Racial do personagem.

CUSTOS DE ATRIBUTOS AMPLIADOS

Valor de atributo	Custo
Menor ou igual à metade do Máximo Racial	.5 a cada valor +1
Até o Máximo Racial	1 a cada valor +1
Até 1,5 x Máximo Racial	1,5 a cada valor +1

Sentidos físicos ampliados

Custo: .25 por ampliação

Essas ampliações incluem visão noturna ou termográfica, audição de freqüências altas ou baixas, olfato ou paladar amplificado, etc. A não ser que a ampliação seja relacionado a um rádio ou a um fenômeno tecnológico semelhante, qualquer coisa que possa ser modificada usando os dispositivos bioeletrônicos pode ser aprimorado por este poder. Ao contrário dos materiais bioeletrônicos, não se consegue desconto comprando por atacado.

Reação acelerada

Custo: Veja abaixo

A Reação Acelerada confere ao iniciado somático pontos adicionais de Reação, baseados no nível de habilidade adquiridos. Consulte a tabela abaixo. O iniciado recebe apenas os bônus de Reação, mas nenhum dado adicional de Iniciativa.

CUSTOS DE REAÇÃO ACELERADA

Bônus de Reação	Custo/Ponto
Menor ou igual à metade do Máximo Racial	.5 a cada +1
Até o Máximo Racial	1 a cada nível +1
Até 1,5 x Máximo Racial	2 a cada nível +1

Reflexos acelerados

Custo: Veja abaixo

Os Reflexos Acelerados conferem ao iniciado dados adicionais de Iniciativa, baseados no grau de capacidade adquirida. Consulte a tabela abaixo.

CUSTO DE REFLEXOS ACELERADOS

Dados extras de Iniciativa	Custo
1	1
2	4
3	6

Mãos assassinas

Custo: Veja abaixo

Os danos normais de corpo-a-corpo causam Dano mental (Força)M. O iniciado somático poderá usar sua magia para tornar seus ataques de Combate Desarmado em danos Físicos fatais. Ao usar Combate Desarmado, um iniciado com Mãos Assassinas pode escolher causar tanto danos normais mental quanto danos Físicos ampliados, conforme adquiridos. Consulte a tabela seguinte para saber os custos de cada um dos quatro níveis diferentes de Mãos Assassinas disponíveis. Tecnicamente, não existe nada que impeça um iniciado somático de adquirir mais de um desses níveis, digamos, (Força)L e (Força)F.

O jogador precisa anunciar o uso de Mãos Assassinas com o ataque de Combate Desarmado. O ataque em si é eficaz contra criaturas com imunidade ou defesa mágica contra armas normais (veja **Poderes dos Despertados**, pág. 214). Seus bônus defensivos não contarão contra Mãos Assassinas.

Repare também que Mãos Assassinas é um ataque de mãos nuas, não podendo ser favorecido por armamentos ou por magia, embora elas possam ser utilizadas em outras capacidades de iniciados somáticos como Habilidade ampliada.

CUSTO DE MÃOS ASSASSINAS

Nível de dano	Custo
(Força)L	.5
(Força)M	1
(Força)S	2
(Força)F	4

Resistência a dor

Custo: .5 por ponto

A resistência a dor permite ao iniciado somático ignorar os efeitos (modificadores de Ferimento e Iniciativa) de uma quantidade de quadradinhos de danos igual ao número de pontos de poder adquirido de Resistência a Dor. Portanto, um personagem com 3 pontos de Resistência a Dor não sofre nenhum dos modificadores ao receber ferimentos Leves ou Moderados. Depois que os danos do personagem passam do nível de ferimento Moderado (mais de 3 quadradinhos), todos os modificadores de ferimento e iniciativa irão aplicar-se normalmente. Os pontos adquiridos funcionam igualmente tanto no Monitor de Condição física quanto no de Monitor de Condição mental.

Repare que mesmo se o personagem tiver 10 pontos de Resistência a Dor, ele ainda ficará inconsciente, e possivelmente morrerá, depois de atingir o nível de ferimento fatal. O que ocorre é que o personagem não demonstrará nenhum sinal de ter sido ferido até que simplesmente caia.

A Resistência a Dor também permite ao personagem resistir a dor infligida por tortura, magia, doença, etc. Acrescente o número de pontos de Resistência a Dor adquiridos aos números-alvos quando infligir dor a um iniciado (interrogatório sob tortura, por exemplo); subtraia-os do número-alvo para resistir a dor (por exemplo, num Teste de Corpo ou Perseverança contra os sintomas de uma doença dolorosa). Mais uma vez, a Resistência a Dor não previne nem cura os danos reais, mas podem prevenir ou reduzir o efeito do dano nas habilidades ou na iniciativa do personagem.

A Resistência a Dor não pode ser usada para favorecer o resultado de qualquer Teste de Resistência a Danos.

INICIADOS SOMÁTICOS E MAGIA

Um iniciado somático pode perder Pontos de Níveis de Magia exatamente como qualquer outro mago. Caso isso aconteça, a perda afeta quaisquer ampliações que o personagem tenha adquirido. Um iniciado deve desistir de 1 ponto inteiro de ampliação para cada ponto de Magia perdido.

Depois que o jogador transferiu Pontos de Níveis de Magia para "comprar" um poder, esse poder não pode ser mudado, mas pode ser aumentado gastando-se mais pontos Mágicos adiante. Por exemplo, se um jogador coloca 2 pontos mágicos em Mãos Assassinas (Força)S, ele poderia mais tarde elevar o poder para (Força)F "gastando" mais 2 pontos.

FEITIÇARIA

A feitiçaria é a arte de lançar feitiços. Através dela, um mago pode comandar e moldar as forças do espaço astral para um fim específico. Os xamãs e os bruxos podem ambos lançar feitiços sem restrições, embora o xamã precise ter em mente os modificadores de totens.

Embora os dois tipos de magos possam lançar feitiços que sejam, para todas as intenções e propósitos, idênticos dentro do sistema de jogo de **Shadowrun**, a forma como lançam feitiços é inteiramente diferente.

Os bruxos herméticos comandam as forças astrais através de fórmulas bem específicas, testadas e precisas. A maior parte do esforço é intelectual; o exercício de comandar as forças é uma tarefa de ginástica mental e perseverança. Algumas atividades físicas acompanham o feitiço, mas são ínfimas se comparadas ao trabalho realizado pela mente do bruxo. Talvez algumas palavras sejam proferidas, um leve gesto seja feito, ou algum material simbólico seja usado de alguma forma. A despeito disso, o bruxo invoca a imagem multidimensional da fórmula do feitiço, impõe a ela as forças da realidade mais próximas, e então as molda, as canaliza e as dirige aos fins desejados. O lançamento de um feitiço particular é sempre um procedimento idêntico, a não ser que algum parâmetro do lançamento do feitiço seja alterado.

Por sua vez, os xamãs raramente repetem uma maneira de lançar um feitiço. Sua magia provém da intuição, do improviso, e de um entendimento do momento. As forças da natureza são convocadas, não comandadas. O xamã considera as forças da natureza não como ferramentas, mas como aliadas a serem louvadas por sua colaboração. Os detalhes do lançamento de feitiço de um xamã variam segundo o momento e a situação. A invocação desses poderes é muito pessoal e deve ser adaptada à situação. Cada dança, canto e canção é diferente porque cada momento é diferente. Portanto, cada lançamento de feitiço é diferente. Como o bruxo, o xamã usa a mente para convocar todas as forças invisíveis da magia, mas seu lançamento de feitiço possui componentes mais externos na forma de danças, gestos ou canções. Porém, a maioria dessas atitudes são voluntárias. Quando necessário, o xamã pode convocar as forças da natureza com um mero sussurro.

Dito isso, devemos frisar que apesar do *método* de lançamento de feitiço diferir drasticamente entre bruxos e xamãs, ambos lançam os mesmo feitiços dentro do sistema de jogo. Até onde importa a **Shadowrun**, um feitiço de raio maná é um raio maná, a despeito de quem o tiver lançado, um bruxo ou um xamã. A personificação do lançamento de feitiço irá diferir, conforme explicado anteriormente, mas o procedimento e as estatísticas do jogo por trás do feitiço serão as mesmas.

TIPOS DE FEITIÇOS

Os feitiços se dividem em dois tipos e cinco categorias. Os dois tipos são Físico e Maná, e as cinco categorias são combate, detecção, saúde, ilusão e manipulação. Cada categoria inclui diversos feitiços individuais, que são listados e descritos no **Catálogo de feitiços**, a partir da pág. 151.

Feitiços físicos

Os feitiços físicos afetam os corpos físicos. As energias mágicas de um feitiço físico são sincronizadas com os aspectos tangíveis de um alvo: sua composição, massa, impulso, aparência, etc. Apenas os feitiços físicos podem afetar os objetos inanimados como paredes e rochas. Os feitiços físicos podem afetar as coisas vivas, mas eles afetam a natureza física e estrutural da criatura.

Caso o alvo seja um ser vivo, ele resiste aos feitiços físicos com o Atributo Corpo. Os objetos feitos de certos materiais são mais resistentes a efeitos mágicos. Para maiores informações, veja **Lançando feitiços**, pág. 129. A não ser que seja comentado o contrário, os feitiços físicos causam danos físicos.

Feitiços maná

Os feitiços maná afetam os elementos intangíveis de um alvo, como o espírito ou as emoções. São os únicos feitiços que podem afetar alvos exclusivamente mágicos. Os feitiços maná não podem afetar objetos inanimados em nenhum grau.

Resiste-se aos feitiços maná através do Atributo Perseverança do alvo. A não ser que seja comentado o contrário, feitiços maná causam danos físicos

FEITIÇOS DE COMBATE

Rápidos, sujos, violentos: assim são os feitiços de combate. A energia dos feitiços de combate é canalizada diretamente para o alvo do espaço astral através da aura do alvo. O alvo é, efetivamente, atacado por dentro. Os feitiços de combate ignoram os efeitos de armaduras e proteções externas não-mágicas.

Porém, o alvo de um feitiço de combate deve se encontrar na linha de mira do mago que estiver lançando o feitiço. O mago precisa estar apto a ver o alvo, diretamente. O mago pode ignorar obstáculos transparentes, como vidro límpido, mas não vidro fumê ou espelhado. Se o mago não puder ver o alvo, não poderá afetá-lo, mesmo se estiver absolutamente certo de que o alvo se encontra logo depois de sua linha de mira. Consulte **Mirando feitiço**, pág. 130, assim como as descrições de **Feitiços de combate**, pág. 151.

Os feitiços de combate podem ser tanto físicos quanto maná.

Feitiços de saúde

Os feitiços de saúde são usados para amplificar os sentidos ou para analisar o ambiente. Eles possibilitam ao mago, ou ao recipiente do feitiço, sentir coisas de uma forma que normalmente estaria além de sua capacidade, como, por exemplo, ouvir coisas a grandes distâncias. Também existem feitiços que permitem ao mago detectar a presença de outros seres, magia, vida e inimigos. Consulte à pág. 152 a lista de feitiços de detecção.

Os feitiços de detecção podem ser tanto físicos quanto maná.

Feitiços de saúde

Os feitiços de saúde relacionam-se à condição e ao desempenho do corpo. Podem ser usados para tratar ou curar ferimentos, purgar venenos ou toxinas de um corpo, ou afetar os Níveis de Atributo. Consulte à pág. 154 a lista de feitiços de detecção.

Os feitiços de detecção podem ser tanto físicos quanto maná.

Feitiços de ilusão

Os feitiços de ilusão confundem os sentidos. Podem ser usados para enganar, criar coisas que não existam realmente, tornar as coisas invisíveis, estimular os sentidos, ou oferecer entretenimentos simples ou complexos. Consulte à pág. 155 a lista de feitiços de ilusão.

Os feitiços de ilusão, que afetam a mente, costumam ser feitiços maná.

Feitiços de manipulação

Os feitiços de manipulação podem transformar, transmutar, controlar ou animar matéria ou energia. São feitiços poderosos e complexos, difíceis de controlar e utilizar. Os feitiços de manipulação podem controlar as emoções ou ações de uma pessoa,

mover objetos e peças, moldar, criar ou canalizar energia, como luz ou fogo; ou ainda, alterar a forma ou a aparência de um alvo modificando sua estrutura. Veja à pág. 156 a lista dos feitiços de manipulação.

Ao contrário dos feitiços de combate, um feitiço de manipulação usado para um propósito violento e destrutivo realmente causa um efeito físico tangível. Uma rajada de chamas forjada por um efeito de manipulação atinge o alvo por fora, o que deixa o alvo dependente de proteções externas, como armaduras. Os feitiços de combate atacam por dentro, ignorando a armadura. Os feitiços de manipulação, por sua vez, não possuem as mesmas restrições relacionadas à linha de mira dos feitiços de combate. Consulte **Mirando um feitiço**, pág. 130, e a lista de manipulação da pág. 156.

Os feitiços de manipulação podem ser tantos físicos quanto maná.

COMPONENTES DO FEITIÇO

Além do tipo e da categoria, os feitiços geralmente possuem outros componentes que afetam sua operação. Poder, Alcance, Grau de Exaustão, Duração e Exclusividade são aqui explicados em termos gerais, e em maiores detalhes na seção **Lançando feitiços**, à pág. 130, e na lista de feitiços de manipulação, pág. 156.

Poder

O Poder de um feitiço estabelece o quanto ele é poderoso. Um feitiço Poder 1 é um feitiço de poder mínimo. Para ser lançado, um feitiço precisa ter um Poder mínimo de 1.

Os magos aprendem feitiços com um Poder específico. Podem lançar voluntariamente o feitiço a um Poder mais baixo, reduzido, mas nunca podem lançar o feitiço a um Poder mais alto do que o feitiço possuía quando foi aprendido. Se o mago quiser aumentar o Poder aprendido de um feitiço, ele precisa reaprender o feitiço. Veja **Aprendendo um novo feitiço**, pág. 132.

Quanto mais alto o Poder de um feitiço, maior será seu efeito potencial e mais difícil será para o alvo resistir. Os feitiços de Poder elevado também são mais exaustivos para quem os lança. Ao escolher o Poder com a qual lançará o feitiço, o mago precisa atingir um equilíbrio entre a eficácia do feitiço contra o alvo previsto e sua própria capacidade para suportar a exaustão ao lançar o feitiço.

O Poder do feitiço é o número base de dados usados para determinar o sucesso do feitiço. Se o mago quiser, esses dados podem ser acrescidos pelos dados da Pilha de Magia (veja pág. 85). Veja também, à pág. 129, **Lançando feitiços.**

Alcance

Todos os feitiços têm seu lançamento limitado por um Alcance. Para a maioria dos feitiços, o alcance é listado como *LDV*, abreviação de linha de visão. Isso significa que se o mago puder ver o alvo, ele terá como atingi-lo com o feitiço, a despeito do alcance. Para maiores detalhes, consulte **Mirando um feitiço**.

Outros feitiços, especificamente os feitiços de saúde, possuem um alcance listado como *Toque*. O mago que lançar esses feitiços precisa tocar fisicamente o alvo pretendido para que o feitiço funcione. Se o alvo não quiser ser tocado, o mago precisa também realizar um ataque bem-sucedido, usando a Habilidade Combate Desarmado. Veja **Combate corporal**, pág. 100.

Os feitiços de detecção que lidam com os sentidos possuem um limite de efeito, mas ele é variável. No momento que o feitiço for lançado, o mago realiza em separado um Teste de Poder contra um Número-alvo 4, mais quaisquer modificadores de ferimento. A critério do mago, ele poderá favorecer o teste com os dados da Pilha de Magia. Entretanto, esses dados devem ser separados de qualquer dado transferido para o Teste de Sucesso propriamente dito. De forma a obter o alcance máximo em metros que pode ser atingido pelo feitiço, multiplique o número de sucessos do Teste de Poder pelo Nível de Magia do mago.

Nível de exaustão

O nível de Exaustão de um feitiço reflete o quanto lançar um feitiço pode afetar o próprio mago. Os feitiços que possuam um Nível de Exaustão mais alto são mais estafantes para o mago.

Os Níveis de Exaustão são classificados como o Nível de Dano de uma arma (Dano Atordoamento M, Dano Atordoamento S, etc.). De fato, a exaustão pode ser visualizada como um tipo de ataque, devido à energia que é manipulada e canalizada contra o mago.

O dano de exaustão costuma ser dano de atordoamento, exceto sob determinadas circunstâncias. Caso o Poder do feitiço exceda o Nível de Magia do mago que o estiver lançando, então o dano de Exaustão é um dano Físico. Como o mago excedeu a capacidade de seu corpo para canalizar energia, o dano potencial muda de fadiga (dano mental) para dano real (dano físico), como dores musculares, sangramentos, etc.

Resiste-se ao dano de exaustão da mesma forma que ao dano de arma. O mago joga um número de dados igual à sua Perseverança contra o Nível de Exaustão, que se baseia no Poder do feitiço lançado. Os sucessos reduzem o Nível de Dano. Veja **Lançando feitiços**, especificamente o **Teste de resistência a exaustão**, pág. 132

Duração do feitiço

São essas as durações possíveis para os feitiços realizados em **Shadowrun**: Instantâneo, Sustentado e Permanente.

Os **Feitiços Instantâneos** exigem uma Ação Complexa para serem lançados. Causam efeito e desaparecem na mesma ação. Seus efeitos, porém, costumam ser duradouros. Nesta categoria estão os feitiços de Combate e alguns feitiços de Manipulação.

Os **Feitiços Sustentados** podem ser mantidos durante algum tempo. Seu efeito perdura enquanto o mago se mantiver concentrado no feitiço, sustentando-o. Quando ele perde a concentração, ou quando interrompe voluntariamente o feitiço, os efeitos do feitiço desaparecem. Os magos que sustentam os efeitos sofrem um modificador universal de alvo +2 por feitiço sustentado. Como o mago precisa concentrar-se bastante para sustentar o feitiço, este modificador de alvo afeta todos os outros testes que o mago precisa realizar durante a sustentação. Um mago deve sustentar simultaneamente um número máximo de feitiços equivalente à sua Habilidade Feitiçaria. Os magos podem sustentar os feitiços enquanto estiverem usando sua observação astral (pág. 145), mas não enquanto estiverem realizando viagem astral (pág. 146).

Os **Feitiços Permanentes** devem ser sustentados durante um determinado período de tempo antes dos efeitos se tornarem permanentes. Os feitiços de Cura são um exemplo. Se um mago abaixar o feitiço antes do tempo requerido haver terminado, os efeitos do feitiço não se tornam permanentes; em vez disso, desaparecem.

Exclusividade

Um feitiço, quando aprendido, pode ser declarado exclusivo. Isto significa que o feitiço não pode ser combinado a outro feitiço para ser lançado enquanto outro feitiço, ou feitiços, estão sendo sustentados separadamente. Um feitiço exclusivo é o único que o mago pode lançar, ou manter sob seu controle, nesse momento. Porém, a exclusividade permite que um feitiço seja lançado a um Poder efetivamente maior. Veja **Aprendendo um novo feitiço**, pág. 132.

COMBINANDO FEITIÇOS

Para lançar um feitiço faz-se necessária uma Ação Complexa. Entretanto, os magos podem combinar vários feitiços em um único feitiço longo e em seguida lançá-los simultaneamente mediante uma Ação Complexa. O mago, porém, sofre um modificador de alvo +2 para todos os números-alvos envolvidos no lançamento de feitiços e na resistência à Exaustão por feitiço combinado. Assim, um mago tentando lançar uma rajada de feitiço maná e um feitiço de armadura simultaneamente receberia um modificador de alvo +2 em todos os testes associados ao lançamento desses dois feitiços.

Além disso, os dados da Pilha de Magia devem ser transferidos separadamente entre os diversos feitiços combinados. Veja **Pilha de magia**, pág. 85, para maiores informações.

Os feitiços Combinados são resolvidos na ordem desejada pelo mago.

ALVOS MÚLTIPLOS

Um mago deve lançar um único feitiço contra alvos múltiplos. Entretanto, para fazer isso, ele precisa dividir os dados de Poder de Feitiço entre os alvos. Por exemplo, caso um mago lance um feitiço de Poder 6 contra três alvos, ele poderia dividir os dados até 2 dados contra cada alvo, ou 4 dados contra o primeiro alvo e 1 dado contra cada um dos outros dois alvos, ou qualquer outra combinação desejada.

Em seguida o mago que estiver lançando o feitiço precisa fazer em separado três Testes de Resistência a Exaustão contra um alvo base igual à Exaustão original do feitiço, não dividida.

LANÇANDO FEITIÇOS

Todos lançamentos de feitiço ocorrem durante o passo C (Resolver Ações) da seqüência do Turno de Magia (pág. 78). Contudo, oferece-se uma opção adicional ao personagem mago durante o passo anterior de Declarar Ações. É nesse momento que o mago transfere os dados de sua Pilha de Combate para todos os testes esperados durante esta Fase de Combate. Este é o momento durante o qual o mago deve transferir os Dados da Pilha de Magia, a fim de favorecer o Teste de Sucesso, o Teste de Resistência a Exaustão ou para usar os dados para **Feitiço de defesa** (pág. 132)

O resumo a seguir descreve os passos básicos para o lançamento de feitiços. Cada passo será explicado mais adiante nas seções subseqüentes. Lembre-se, o lançamento de feitiço em si ocorre durante o passo de Resolver Ações do Turno de Combate.

A. Determine o feitiço

Determine o feitiço e suas características. Verifique se o presente feitiço, ou um feitiço que esteja sendo sustentado no momento, é exclusivo. Veja se o feitiço é físico ou maná, qual é a sua categoria, qual é a sua Duração.

B. Determine alvo

Determine o alvo do feitiço e certifique-se de que ele é válido. Verifique as restrições do feitiço relacionadas ao limite de visão. Determine o número-alvo base, que irá variar segundo o feitiço lançado e o alvo. Os números-alvos de lançamento de feitiço para objetos inanimados são dados na Tabela de Resistência de Objetos, pág. 130.

C. Aplique os modificadores de situação

Os modificadores de situação como modificadores de ferimento (pág. 112), alvos protegidos e visibilidade (pág. 89), aplicam-se ao lançamento de feitiços. Os alvos dentro de um círculo hermético ou de um abrigo espiritual, ou dentro dos limites de um feitiço de barreira maná, também sofrem um modificador de alvo por cada 2 pontos de nível do círculo ou abrigo, ou cada 2 pontos de Poder do feitiço de barreira. Cada feitiço que esteja sendo sustentado no momento também atribui +2 ao número-alvo.

D. Faça o teste de sucesso do feitiço

Jogue um número de dados igual ao Poder do feitiço, acrescido de quaisquer dados transferidos da Pilha de magia, contra o número-alvo modificado. Conte os sucessos.

Se o feitiço não exigir que o alvo faça um Teste de Resistência a Feitiço, aplique os sucessos do mago para determinar o efeito final, segundo a descrição do feitiço.

E. Faça o teste de resistência do feitiço

Caso seja aplicável, faça o Teste de Resistência do alvo. Jogue um número de dados igual ao Corpo ou à Perseverança do alvo (conforme adequado a um feitiço físico ou maná), contra um número-alvo igual ao Poder do feitiço. Conte os sucessos. Se quiserem, os magos podem acrescentar dados não usados de sua Pilha de Magia.

Caso o feitiço lançado tenha sido um feitiço de manipulação, então este teste é na verdade um Teste de Resistência a Danos, como em Combate à Distância. Veja **Combate à distância**, pág. 87, e **Feitiços de manipulação**, pág. 156, para maiores detalhes.

F. Determine resultado

Compare os sucessos. Se o mago que estiver lançando o feitiço tiver gerado mais sucesso que o alvo, o efeito do feitiço é baseado em quantos sucessos o mago obteve a mais que o alvo. Consulte as descrições do feitiço específico para saber qual foi o efeito real. Caso o alvo tenha obtido mais sucessos, o feitiço acaba sem deixar efeitos.

G. Faça teste de resistência a exaustão

Para fazer o Teste de Resistência a Exaustão, jogue os dados de Perseverança do mago, acrescidos de eventuais dados transferidos da Pilha de Magia, contra um número-alvo igual ao Poder modificado do feitiço. Conte os sucessos e reduza o dano de Exaustão em um nível para cada dois sucessos obtidos. Havendo danos remanescentes, aplique-os ao monitor de condição mental, ou, caso o Poder do feitiço exceda o Nível de Magia do mago, ao Monitor de Condição Física.

Mirando feitiços

Ao escolher um ou mais alvos, o mago pode escolher qualquer coisa à vista. Visão é o conceito principal. Os magos não são capazes de afetar diretamente aquilo que não vêem. Binóculos, óculos, telescópios e outros instrumentos óticos podem auxiliar a visão quando se lança um feitiço, assim como qualquer tecnologia ou mágica que penetre a escuridão. Contudo, um mago não pode lançar feitiços diretamente contra seres invisíveis ou seres no espaço astral excetuando-se pelo uso de visão amplificada ou observação astral. Visão remota, como através de uma tela de telecom, de uma câmera de segurança ou de um feitiço sensorial remoto como a clarividência, também são inúteis para lançar feitiços. Não se esqueça de que os magos precisam estar aptos a ver seus alvos com os próprios olhos ou mediante uma extensão natural desses olhos. A imagem do alvo precisa ser a imagem original; uma imagem conduzida por algum veículo transmissor simplesmente não funciona. Portanto, binóculos *óticos* funcionam bem para lançar feitiços, mas não binóculos *eletrônicos* que digitalizam a imagem e a amplifica computadorizadamente.

Espelhos funcionam bem, e vidro transparente não representa obstáculo, mas no caso dos vidros espelhados, eles não funcionam se o mago não estiver no lado de observação. Os olhos bioeletrônicos funcionam porque o mago pagou Essência por eles. Já as câmeras remotas de um telegulado não funcionariam. Consulte **Feitiços de combate** (pág. 151), **Feitiços e espaço astral** (pág. 149), e **Feitiços de manipulação** (pág. 156) para mais detalhes sobre visão e mira de feitiços.

Números-alvos de feitiços

O número-alvo base varia de acordo com o tipo e a categoria do feitiço. Caso o alvo seja um ser vivo, então o número-alvo costuma ser a Perseverança do alvo, no caso do feitiço ser um feitiço maná, ou então Corpo se o feitiço for um feitiço físico. Caso o alvo de um feitiço físico seja um objeto inanimado, descubra o número-alvo consultando a Tabela de resistência de objetos na próxima seção.

Feitiços de tratamento e cura possuem números-alvos separados. Consulte as descrições de cada feitiço.

Os feitiços de manipulação de danos à distância, como uma lança chamas, possuem um Número-Alvo base 4. Aplicam-se os modificadores de situação (veja pág. 89).

Objetos inanimados

O número-alvo para feitiços lançados contra objetos inanimados é baseado no material de que é feito o objeto. Quanto mais alta for a tecnologia empregada no objeto, ou quanto mais processado ele for, mais difícil será afetá-lo com magia. A Tabela de resistência de objetos oferece uma lista de exemplos de objetos e materiais.

Os números-alvos listados na tabela são os alvos do mago para o Teste de Sucesso do Poder do Feitiço.

TABELAS DE RESISTÊNCIA DE OBJETOS

Categoria	Número-alvo
Objetos naturais (árvores, solo, água não tratada)	3
Objetos e materiais de baixa tecnologia (tijolo, couro, plásticos simples)	5
Objetos e materiais de alta tecnologia (plástico avançado, ligas, equipamento eletrônico)	8
Objeto altamente processados (computadores, dejetos tóxicos complexos)	10 ou mais

Feitiços de efeito sobre área

Alguns feitiços possuem um efeito sobre área. Isso lhes permite afetar mais de um alvo simultaneamente. O raio básico para todos os feitiços de efeito sobre área, a despeito de sua categoria, é equivalente em metros ao Valor do Atributo Magia do mago. Não importa qual seja o propósito do mago: os feitiços de efeito sobre área afetam todos os alvos válidos nos limites da área do efeito. Por esta razão, os magos costumam variar a área de efeito. Isto se faz transferindo os dados do Teste de Sucesso de Feitiço. Inversamente, ele pode também aumentar a área de efeito. Isto se faz de forma semelhante, exceto que cada 1 dado transferido do Teste de Poder de Feitiço aumenta o raio de efeito sobre área em 1 metro. Controlar este tipo de poder é muito mais difícil que deixá-lo solto. O número de dados removidos para a modificação do efeito sobre área não pode exceder o Valor do Atributo Poder do feitiço. Os dados da Pilha de Magia podem ser usados mesmo se todos os dados de Poder tiverem sido removidos com êxito, até um número máximo igual ao Poder original do feitiço.

Para fazer um Teste de Sucesso para um feitiço de efeito sobre área, jogue os dados apenas uma vez, comparando em seguida os resultados obtidos contra os diversos números-alvos para cada um dos alvos válidos dentro da área de efeito. Os sucessos do mago são contados separadamente para cada alvo dentro do raio de efeito do feitiço.

Modificadores de situação

Os modificadores de ferimentos comuns (pág. 112), assim como os de cobertura e visibilidade (pág. 89) se aplicam ao lançamento de feitiços. Quanto menor for a visibilidade de um alvo, mais difícil será atingi-lo.

A proteção mágica, como um feitiço de barreira maná, atribui um modificador de alvo +1 para cada 2 pontos de Poder que o feitiço possuir. Este modificador se aplica a todos os feitiços lançados através da barreira, excluindo os feitiços lançados pelo mago que tiver erguido a barreira.

Além disso, toda magia lançada nos limites de um círculo hermético ou de um abrigo espiritual é submetida a um modificador +1 para cada 2 pontos de nível do círculo ou do abrigo. Este modificador se aplica a todos os feitiços, com a exceção daqueles lançados pelo bruxo que houver desenhado o círculo hermético, ou pelos xamãs do totem apropriado ao abrigo espiritual.

Se o mago estiver sustentando algum feitiço naquele instante (veja pág. 128), atribua um modificador adicional +2 por feitiço sustentado no momento.

Os feitiços com exigência de Toque (que exijam contatos físicos) estão sujeitos apenas a modificadores de ferimento.

Teste de sucesso do feitiço

Para determinar se o feitiço foi lançado com sucesso, faça um Teste de Sucesso com um número de dados igual ao Poder do feitiço, acrescida dos dados transferidos da Pilha de magia, contra o número-alvo calculado anteriormente. Se não houver sucessos, o feitiço falhou, não produzindo efeito algum. Se todos os resultados dos dados forem um, emprega-se a Regra do Um: considera-se falho o lançamento e é atribuído ao número-alvo para o Teste de Resistência a Exaustão um modificador +2. Caso haja sucessos, conte-os e os anote.

Se o feitiço não exigir que o alvo faça um Teste de Resistência a Feitiço, aplique os sucessos de acordo com as descrições do feitiço para determinar o resultado final.

Jason Eldrich está lançando um feitiço Dardo de Poder contra um mercenário. O feitiço tem um Poder 4 e Jason está transferindo 6 dados adicionais de sua Pilha de Magia. O mercenário tem Corpo 5.

Jason possui um ferimento físico Leve; portanto é atribuído +1 ao número-alvo de seu Teste de Sucesso de Feitiço. O mercenário está parado bem à vista. Como nada bloqueia ou interrompe a visão que Jason tem dele, não se aplicam quaisquer modificadores de cobertura ou visibilidade. Como o feitiço não é exclusivo, e o mago não está sustentando feitiços, não se aplicam modificadores de alvo para feitiços.

Jogando os dados, Jason joga um total de 10(4 + 6) contra um Número-alvo 6 (5 + 1). Os resultados são 1,3,4,5,5,6,6,6,6,6. Cinco dos dados marcam 6 ou maior, de forma que são obtidos cinco sucessos.

Teste de resistência a feitiço

Caso o feitiço exija isso, o alvo pode fazer agora um Teste de Resistência a Feitiço. O número-base dos dados jogados é igual ao atributo que estiver resistindo (Corpo ou Perseverança). Se o alvo for um mago provido de dados de Pilha de Magia, ou se ele houver anteriormente transferido do dados de Defesa contra Feitiço para protegê-lo (veja **Dados de defesa contra feitiço**, pág. 132), ele poderá acrescentar dados adicionais ao teste.

O número-alvo para este teste é igual ao Poder do feitiço ao qual se estiver resistindo.

O mercenário contra o qual Jason Eldrich mirou com seu feitiço de dardo de poder agora realiza seu Teste de resistência a feitiço. Como o personagem possui Corpo 5, ele joga 5 dados contra um Número-alvo 4, que é o Poder do feitiço. Como o mercenário não é mago, não pode acrescentar dados de Pilha de Magia ao teste, e nenhum dos outros personagens tem a idéia de transferir dados de Defesa contra Feitiço para ele, de forma que ele lança apenas 5 dados.

Os dados resultam 2,2,3,5 e 6. Dois dados marcaram 4 ou maior, de forma que houveram 2 sucessos.

Caso o feitiço lançado seja um feitiço de manipulação de danos, este é na verdade um Teste de Resistência a Danos, como em Combate à Distância (veja pág. 87). A razão é que as manipulações de danos criam energia no mundo físico, e que a energia é "arremessada" ou direcionada contra o alvo, de forma muito semelhante à uma arma de combate à distância. Veja **Feitiços de manipulação**, pág. 156.

Determinando resultado de feitiço

Caso não seja necessário nenhum Teste de Resistência a Feitiços, os sucessos gerados pelos Testes de Sucessos de Feitiço são usados diretamente, de acordo com a descrição do feitiço, para determinar o resultado final.

Contra alvos que resistam, compare os sucessos do mago que estiver lançando o feitiço contra os sucessos do alvo no Teste de Resistência a Feitiços. Caso o alvo gere mais sucessos, o feitiço não irá afetá-lo. Contudo, o feitiço foi lançado com êxito, de forma que sua presença será visível, mesmo que o alvo não seja afetado.

Se o personagem que estiver lançando o feitiço e o alvo fizerem o mesmo número de sucessos, o empate favorece o atacante, tendo o feitiço causado danos mínimos. Por exemplo, a maioria dos feitiços de combate começam com um Nível de Dano Leve. Num empate, um feitiço desses causaria danos Leves. Alguns feitiços, porém, não possuem um efeito mínimo. Para ser bem-sucedido, esses feitiços requerem pelo menos um sucesso a favor da pessoa que estiver lançando o feitiço.

Se esse personagem obtiver mais sucessos nos dados que o alvo, o feitiço produz efeito. O efeito do feitiço é medido pela diferença entre os sucessos do mago que tiver lançado o feitiço e os sucessos do alvo,

Aconselha-se aos mestres de jogo e aos jogadores consultarem as descrições dos feitiços envolvidos, assim como a seção que descreve o tipo de feitiço, a respeito de regras especiais ou considerações. Os objetos que não tenham regras específicas atribuídas a eles (assim como Veículos, pág. 108), usam uma quantidade de dados de resistência igual ao valor conferido na Tabela de Resistência de Objetos, pág. 130.

O dardo de poder de Jason Eldrich atinge o mercenário. Jason possui 5 sucessos, o mercenário apenas 2. A diferença entre eles é 3, a favor de Jason, de forma que o sucesso dos dardos de poder é medido em 3 sucessos.

De acordo com a descrição, o feitiço possui um Nível de Dano Leve. O feitiço tem 3 sucessos, mas como ele requer 2 sucessos para aumentar o dano em um nível, o mercenário recebe apenas um ferimento físico Moderado. Se Jason tiver gerado 6 sucessos, ou o mercenário 1 a menos, para uma diferença total de 4 sucessos, o mercenário receberia um dano físico Sério.

Teste de resistência a exaustão

Por último, o mago que estiver lançando o feitiço precisa executar um Teste de Resistência a Exaustão. Jogue um número base de dados igual ao Nível de Perseverança do mago, mais todos os dados da Pilha de Magia que tiverem sido transferidos para resistir a Exaustão. O número-alvo é o Poder do Feitiço, modificado pela anotação de Exaustão conferida na descrição do feitiço. Não se aplicam modificadores de alvo a este teste. Cada 2 sucessos obtidos nos dados no Teste de Resistência a Exaustão reduz a exaustão em um nível.

Jason não precisa mais preocupar-se com Exaustão. Ele possui um Valor de Perseverança 6 e transferiu 2 dados (os últimos que lhe restavam) de sua Pilha de Magia para favorecer seu Teste de Resistência a Danos. Isto lhe confere um total de 8 dados jogados contra um Número-alvo 4. O feitiço Dardo de Poder possui um Nível de Exaustão Leve, de forma que Jason precisa de lançar apenas 2 sucessos para reduzir a exaustão a 0.

Os dados são jogados, mas Jason não está com sorte. Os resultados são 1,2,2,2,3,3,3,4. Apenas 1 dado resultou num 4 ou maior, de forma que ele obteve apenas 1 sucesso. Precisando de 2 sucessos para mudar o dano um nível para baixo, Jason encontra-se incapaz de fazer isso, recebendo um ferimento de atordoamento leve.

NOTANDO LANÇAMENTO DE FEITIÇO

O quanto é óbvio que alguém está lançando um feitiço? Não muito, a não ser que o observador saiba o que está olhando e esteja prestando atenção. O poder manipulado pelo mago e a complexidade do feitiço também influenciam.

Notar um feitiço requer um Teste de Percepção, ou seja, dados de Inteligência jogados contra um número-alvo igual ao dobro da diferença entre o Poder do feitiço sendo lançado e o Nível de Magia de quem houver lançado o feitiço. Exemplificando: um mago com um Valor de Magia 6 está tentando lançar silenciosamente um feitiço com um Poder 4. Todos os personagens que estejam observando teriam de superar um Número-alvo 4 (6 menos 4, duplicado) para notá-lo. Caso o feitiço tivesse tido um Poder 2, o Número-Alvo seria 8.

Os modificadores de situação também seriam aplicados. Veja em **Percepção**, pág. 185, a lista dos modificadores mais comuns. Além daqueles listados ali, o mestre de jogo poderá decidir atribuir um modificador adicional -2 se o personagem observado também for um mago. Um personagem que esteja realizando viagem astral ou observando astralmente nota automaticamente a configuração astral multicolorida que caracteriza o lançamento de feitiços.

DADOS DE DEFESA CONTRA FEITIÇOS

Os magos devem, imediatamente após a declaração de suas ações, transferir os dados de suas Pilhas de Combate para usá-los como Defesa Contra Feitiços. Este efeito de área abrange todos os personagens ou objetos que estiverem ao alcance da visão (linha direta de visão) do mago realizando a transferência; porém, são beneficiados apenas aqueles personagens ou objetos que forem escolhidos pelo mago.

Esses dados atuam como um tipo de Pilha de Magia defensiva para tudo que ela protege, inclusive o mago que estiver lançando o feitiço. Quando personagens ou objetos protegidos são atacados por magia, o mago que transferiu inicialmente os dados de Defesa contra Feitiço pode optar por usar esses dados para protegerem o alvo. Os dados de Defesa contra Feitiços, depois de usados, são perdidos até serem retransferidos no momento em que a Pilha de Magia for renovada. Os dados de Defesa contra Feitiço devem ser retransferidos.

Para serem beneficiados pelos dados de magia defensivos, os personagens devem estar ao alcance da visão do mago que no momento estiver no controle dos dados usados a favor dos personagens. Mais uma vez, à semelhança do lançamento de feitiços, a visão que funciona é a visão normal ou uma extensão natural dela.

É o fim de uma missão particularmente extenuante. Ferido durante um combate, Neddy está sentado observando seus camaradas fazerem a troca final de dados por neoienes. Tendo transferido 6 dados de sua Pilha de Magia, ele os está usando como dados de Defesa contra Feitiços para proteger os colegas de equipe que pode ver (quatro deles) e à sacola com a mercadoria.

Súbito, alguma coisa sai errada; começa a chover magia sobre a área de encontro. Como dois de seus amigos são alvos, Neddy gasta 2 dados da Pilha de Defesa Contra Feitiços em cada um deles (totalizando 4 dados). Ele mantém 2 dados em reserva para o caso de alguma coisa mais acontecer e a magia súbita ser apenas uma distração.

Quando os dois personagens protegidos fazem seus Testes de Resistência a Feitiços contra a magia, acrescentam mais 2 dados ao teste, graças aos Dados de Defesa contra Feitiço que Neddy transferiu para eles.

APRENDENDO UM NOVO FEITIÇO

Antes que um mago possa lançar um feitiço, ele precisa ser aprendido. O mago pode aprendê-lo com um outro mago que já o conheça, ou compô-lo ele mesmo, caso já tenha a fórmula. Este livro não descreve o processo de compor um feitiço, mas esse processo está incluído em **O Grimoire**, um livro de referência de magia avançada que complementa o sistema de jogo **Shadowrun**.

Os professores custam muitos neoienes. O professor não pode fazer mais nada enquanto estiver explicando o feitiço tintim por tintim ao mago, durante o tempo que ele levar para aprendê-lo. Se o professor desistir antes do mago aprender o feitiço, todo o tempo gasto terá sido perdido. Os professores cobram mediante o que o aluno puder pagar, mas um preço típico é de 1000¥ vezes o Poder do feitiço, mais as despesas de custo de vida.

Ensinar um feitiço não consome a mesma quantidade de Nível de Magia que o lançamento de feitiços. Enquanto o mago professor ainda estiver funcional (tendo restado pelo menos um Nível de Magia), ele pode instruir o estudante acerca de feitiços a qualquer grau de Poder que o último quiser, até o máximo que o professor conhecer do feitiço.

Ao aprender um novo feitiço, um xamã gasta tempo cantando, dançando e levando-o a cabo. Isto se estende de acordo com o tipo de grau emocional que o xamã precisa atingir para contatar a energia do feitiço. O xamã deve estudar num abrigo espiritual que tenha um nível pelo menos igual ao Poder do Feitiço. Um bruxo gasta tempo em meditação, estudo intenso e ritual formal. O bruxo precisa de paz, quietude e uma biblioteca de feitiçaria com nível pelo menos igual ao Poder do Feitiço.

Nunca convide para a mesma mesa um xamã e um bruxo. A situação é ainda pior quando são obrigados a agir em conjunto. As diferenças entre os "herméticos caxias" e os "xamãs festivos" constituem uma piada recorrente na popular série de trídeo *A bruxa e o xamã rato*. Aprender um feitiço requer um Teste de Sucesso usando dados das Habilidades de Feitiçaria e Teoria Mágica do personagem. Caso seja apropriado, um xamã recebe modificadores de totens. Um bruxo poderá receber dados extras se for auxiliado por um elemental apropriado ao feitiço. São aplicados todos os modificadores de números-alvo para danos ao mago, assim como distrações para feitiços sustentados, condições difíceis, etc.

Caso o mago professor tenha uma Habilidade Especial apropriada, como Ensino, ele pode fazer um Teste de Ensino contra um número-alvo igual ao Poder do Feitiço, menos a Inteligência do pupilo, com um Número-alvo mínimo 2. Os sucessos obtidos com este teste reduzem o número-alvo do mago.

Aprender um feitiço requer um número base de dias igual ao Poder desejado. Divida este valor pelo número de sucessos. O tempo mínimo é um dia. Aprender feitiços também custa Carma (veja pág. 190) igual ao Poder desejado.

Se o jogador não obtiver nenhum sucesso, a tentativa de aprendizado redunda em fracasso. O mago perdeu tempo e um número de dias equivalente ao Poder. Felizmente, estudo desperdiçado não custa Carma, mas ainda assim os professores exigirão pagamento. E é melhor não ter idéias; nunca passe para trás um sujeito que pode arremessar uma bola de fogo.

USO RESTRITO DE FEITIÇOS

Quando estiver aprendendo um feitiço, o mago pode aceitar limitações a seu uso, mesmo se o professor não souber o feitiço dessa forma. Esses feitiços com restrições de uso são feitiços exclusivos e feitiços que requerem fetiches. Tendo aprendido esses feitiços, um mago pode lançá-los com um Poder maior que seu Nível Espiritual sem correr o risco de receber danos físicos. O modificador de Poder para uso restrito aplica-se permanentemente a esse feitiço. Se o mago quiser conhecer o feitiços com opções diferentes, ele precisa aprendê-lo todo novamente; depois disso, ele conhecerá as duas versões do feitiço.

Um feitiço exclusivo permite ao feitiço ser lançado como se o seu Poder fosse 2 pontos mais alto, para os propósitos de determinar o efeito do feitiço. A Exaustão, porém, é calculada ao valor normal de Poder. Ao lançar um feitiço exclusivo, um mago não pode sustentar ou lançar outros feitiços na mesma ação. Ao sustentar um feitiço exclusivo, o mago não pode lançar nenhum outro feitiço ou usar outra habilidade mágica.

> *Neddy, que possui Magia 6, quer ser capaz de lançar um feitiço de bola de fogo. Ele aceita o modificador de feitiço exclusivo (-2) e aprende o feitiço a um Poder 6. Neddy está apto a lançar seu feitiço de bola de fogo a um Poder 8, sem exceder seu Poder Magia, mas ele deve também enfrentar todas as restrições por usar um feitiço exclusivo.*

Um feitiço que requer fetiche é lançado a 1 Ponto de Poder acima do usual caso seja usado um fetiche reaproveitável, ou a 2 Pontos de Poder acima do usual para um fetiche descartável. O mago precisa de algum objeto físico para lançar o feitiço, escolhendo-o no momento em que aprende o feitiço. A esse adereço chamamos fetiche, um termo antropológico que significa um objeto ritual usado em magia "primitiva". (Primitiva para as pessoas comuns, talvez.) O mago deve ter um fetiche a mão para usá-lo. O fetiche pertence a um feitiço específico, e o mesmo não pode ser usado para fetiches diferentes.

Os fetiches podem ser adquiridos de um talismeiro com preços variando de acordo com a categoria do feitiço. Um mago não pode substituir um fetiche por outro, mas um fetiche reaproveitável é um objeto durável que pode ser usado repetidas vezes. Um fetiche descartável é usado até ser exaurido ou quando o feitiço é lançado. Em outras palavras, o feitiço precisa de munição para que possa ser reabastecido todas as vezes.

É possível aprender um feitiço requerendo um fetiche descartável ou então um reaproveitável, mas não ambos.

O mago pode transferir os dados da Pilha de Magia, baseados no nível ajustado do feitiço com um modificador de feitiço exclusivo ou com um modificador de feitiço que exija fetiche. Veja **Pilha de magia**, na pág. 85.

Fetiches xamanistas

Reaproveitáveis: tambores, chocalhos, facas, machadinhas indígenas, bastões de madeira ou osso, jóias nativas, esculturas, máscaras e sacolas de magia, bolsos cheios com uma mistura complexa de minerais, ervas e pedaços de animais.

Descartáveis: Pequenos pacotes de ervas, gravetos de formas curiosas, tufos de penas ou pelos de animais, pedrinhas ou cristais, miniaturas toscas de armas, pedaços de ossos, conchas, etc.

Fetiches herméticos

Reaproveitáveis: bastões ornamentais (normalmente cravejados de pedras preciosas e semi-preciosas), anéis, amuletos e outras jóias, pergaminhos intrincadamente ilustrados com diagramas, etc.

Descartáveis: Pergaminhos-talismãs, misturas químicas ou poções, cristais ou pedras, amuletos pintados, etc.

Feitiços iniciais

Com a permissão do mestre de jogo, um mago pode começar o jogo com feitiços que possuam modificadores de Poder. O feitiço seria adquirido com o nível original de Poder (pagando seu número de Pontos de Força) e então modificado de acordo com o modificador de Poder.

Contudo, ainda é aplicado o nível máximo de Poder de 6 para personagens iniciantes.

FEITIÇARIA RITUAL

A feitiçaria ritual é um processo de lançamento de feitiço no qual o feitiço aumenta gradualmente, levando horas para ser completado. Isto permite que os magos cooperem, unindo suas habilidades e seu poder. Também possibilita aos magos lançarem feitiços em alvos que não estejam ao alcance visual. Use o Nível de Concentração de Ritual de Feitiçaria para todos os testes desta seção.

Um xamã precisa estar num abrigo espiritual com um nível que seja ao menos igual ao poder do feitiço que está sendo lançado, com o nível do círculo ao menos igual ao Poder do feitiço.

A feitiçaria ritual requer materiais especiais. Esses materiais são generalizados, de forma que o mago precisa pagar apenas o custo e anotar de quais materiais ele dispõe. Seguem-se os custos para os materiais necessários à execução dos diversos tipos de feitiçaria ritual:

1. Materiais de Detecção custam 100¥ vezes o Nível de Poder do feitiço.

2. Materiais de Saúde custam 500¥ vezes o Poder.

3. Materiais de Ilusão custam 100¥ vezes o Poder.

4. Materiais de Manipulação custam 1000¥ vezes a Força.

Os magos *não podem* lançar feitiços de combate usando feitiçaria ritual. Para lançar o feitiço gasta-se o material todo, a despeito do resultado do feitiço.

JANET AULISIO 1992

ELO MATERIAL

Caso o mago não possa enxergar o alvo, precisará de um *elo material* para executar o ritual de feitiçaria. Se o alvo for um ser vivo, o material de ligação é uma amostra de tecido que contenha o modelo do ADN do ser. Caso o alvo não seja um ser vivo, o mago precisa de uma peça integral de sua estrutura. O mago poderia, por exemplo, focalizar um prédio usando um tijolo tirado de uma de suas paredes, mas não poderia usar um quadro que já o tenha adornado.

Havendo uma equipe de ritual envolvida no lançamento do feitiço, um de seus membros pode guiar astralmente o feitiço até o alvo, o que torna desnecessário o elo material. Consulte, na seção seguinte, **Orientação astral**.

EQUIPES DE RITUAL

A feitiçaria ritual possibilita aos magos cooperarem ao lançar um feitiço, mas todos os membros da equipe de ritual deverão conhecer o feitiço. Os magos devem pertencer à mesma escola, mas os xamãs de totens diferentes poderão trabalhar em conjunto numa equipe ritual. O tamanho máximo de uma equipe ritual é igual ao Nível de Feitiçaria mais baixo entre os membros. Uma cadeia é tão forte quanto seu elo mais fraco. Por exemplo, se um mago possui um Nível de Habilidade Feitiçaria 4, apenas três outros magos podem juntar-se a ele na equipe.

Depois que o ritual começa, os magos são conectados magicamente. O ritual inteiro conta como uma ação de lançamento de feitiço, que afeta a forma como os objetos mágicos são usados. Um foco Nível 4, por exemplo, acrescenta 4 dados durante o curso do ritual inteiro, não a cada estágio do ritual. Cabe à equipe de ritual escolher um de seus membros como líder. Todos os testes usam os modificadores de totem e equipamentos do personagem escolhido como líder, e não os modificadores do abrigo espiritual.

No começo do ritual, todos os magos combinam suas Pilhas de Magia em uma só. Devido ao ritual inteiro constituir uma ação única, esta pilha não é renovada em nenhum momento durante o ritual. Além disso, um membro da equipe não pode usar suas Pilhas de Magia individuais, a não ser que se retire da equipe. Se algum membro fizer isso, subtraia da totalidade de dados da pilha o número de dados da pilha desse personagem. Caso isso reduza a zero a pilha da equipe ritual, o feitiço fracassa e todos os membros da equipe precisam fazer um Teste de Resistência a Danos, tenham ou não se retirado do grupo.

Os modificadores que afetam um membro da equipe (ferimentos, por exemplo) afetam apenas esse indivíduo. Eles não alteram a eficácia geral da equipe, a não ser que o personagem afetado seja o líder.

Orientação astral

Na orientação astral um membro da equipe é usado para "localizar" o objeto no espaço astral, tornando desnecessária uma ligação. Este membro da equipe não contribui para a Pilha de Magia do rito, mas, como todos os outros, é sujeito a Exaustão. Se este batedor for morto ou desviado do alvo, o feitiço fracassa e todos os membros da equipe precisam fazer Testes de Resistência a Danos. O observador precisa permanecer no espaço astral até que tenha sido terminado o lançamento do feitiço.

LANÇANDO FEITIÇOS EM UM RITUAL DE FEITIÇARIA

O resumo a seguir comenta brevemente a seqüência de passos para o lançamento de um feitiço através do ritual de feitiçaria. Esses passos serão explicados detalhadamente na seção seguinte.

A. Prepare o lançamento

A equipe de ritual escolhe o feitiço, junta os dados da Pilha de Magia (caso estejam disponíveis) de todos os membros da equipe e o líder declara o Poder do feitiço a ser lançado.

B. Forme o elo material

Se o alvo estiver à vista do membro da equipe ritual que esteja conduzindo o feitiço através do espaço astral, pule este passo. Não estando, a equipe precisa focalizar o feitiço no alvo usando os elos materiais. Isso exige um número de horas equivalente ao Poder do Feitiço. No momento adequado, o líder gasta dados de sua Pilha de Ritual de Magia contra um número-alvo baseado no elo material e na distância até o alvo.

C. transmissão

Tendo elevado o poder do feitiço, a equipe agora o dirige contra o alvo. A transmissão exige um número de horas equivalente ao Poder do feitiço. Use os dados da Pilha de Ritual de Magia contra um número-alvo baseado na natureza do alvo, características da situação do alvo e características do feitiço envolvido.

D. Determine o efeito

O efeito do feitiço é determinado como em feitiço normal, como se fosse um feitiço comum. O Teste de Sucesso do Feitiço é realizado com os dados da Pilha de Ritual de Magia contra um número-alvo determinado pelo feitiço e pelo alvo. O efeito real ocorre segundo a descrição do feitiço.

E. Resista à exaustão

A equipe do ritual agora resiste à Exaustão. Cada membro da equipe realiza um Teste de Resistência à Exaustão, exatamente como se ele tivesse lançado sozinho o feitiço. Os dados que sobrarem na Pilha de Ritual de Magia podem ser divididos, a critério do líder, entre os membros da equipe. Este passo ocorre mesmo se o ritual de feitiçaria vier a fracassar em qualquer estágio de sua execução.

Preparação

Depois de preparar o local para executar o feitiço (abrigo espiritual ou círculo hermético), os membros da equipe combinam, suas Pilhas de Magia numa Pilha de Ritual de Magia, a não ser que o mago que deseje fazer isso também se demita da equipe. O líder declara o Poder do feitiço que será lançado. Os membros da equipe não podem sustentar ou lançar outros feitiços enquanto estiverem realizando os rituais de feitiçaria. Dessa forma, todos os feitiços deverão ser baixados como parte do passo de preparação.

Elo Material

Se o alvo estiver à vista ou sendo observado do espaço astral, pule este estágio e passe para o seguinte, a transmissão. Do contrário, a equipe precisa usar o elo material para mirar num alvo. Isso requer um tempo base em horas igual ao Poder do feitiço. Ao término do tempo, o líder transfere os dados da Pilha de Ritual de Magia para um teste de sucesso. O número-alvo depende da precisão com a qual a equipe localizar o alvo, segundo a tabela adiante. Aplique os modificadores apropriados à natureza do alvo e à qualquer proteção que ele tenha, também demonstrada na tabela.

Um único sucesso é suficiente para ligar o feitiço ao alvo. Divida o tempo base para a ligação (Poder em horas) pelos sucessos, de forma a determinar o tempo real que será necessário. Se a equipe não obtiver nenhum sucesso, o feitiço fracassa e cada membro realiza um Teste de Resistência à Exaustão.

TABELA DE ELO MATERIAL

Localização do alvo	Número-alvo
Cidade ou bairro conhecido	5
Estado, província ou país conhecido	7
Continente conhecido	9
Localização desconhecida	11

MODIFICADORES RELATIVOS A MAGIA

Situação	Modificador
Alvo é um espírito	+2
Alvo é protegido pela barreira maná	+ Nível da Barreira
Alvo dentro de um círculo hermético ou abrigo espiritual	+ Nível
Tecido não está fresco (mais velho que a essência do alvo em horas)	+4

O lançamento

Este estágio eleva o poder do feitiço, dirigindo-o ao alvo. O líder transfere os dados da Pilha de Ritual de Magia para um teste de sucesso. Determine o número-alvo na Tabela de Lançamento.

Existem dois modificadores possíveis para este número-alvo. Caso o alvo esteja se movendo mais rápido que a velocidade de uma pessoa correndo (estando viajando de carro, trem ou avião), atribua +2. Se a equipe estiver lançando um feitiço de efeito sobre área, atribua um modificador -1 ao número-alvo.

O tempo requerido para o lançamento é um número de horas equivalente ao Poder do feitiço, dividido pelo número de sucessos obtidos. O tempo mínimo é de uma hora. Caso a equipe não obtenha quaisquer sucessos, o feitiço fracassa e cada membro da equipe realiza um Teste de Resistência a Danos.

TABELA DE LANÇAMENTO

Tipo de alvo	Número-alvo
Lugar específico	6
Humano ou meta-humano	6
Objeto específico	8
Espírito	8

Notando o lançamento

Durante este tempo, todo mago que enxergar o alvo do espaço astral tem uma chance de notar o que está acontecendo. Um observador deve fazer um Teste de Inteligência contra um número-alvo igual ao Poder do Lançamento, menos o número de horas de lançamento decorrido até o momento em que ocorre a observação. É necessário apenas um sucesso para reconhecer e identificar o lançamento.

Caso o alvo seja um mago, existe uma chance dele notar o lançamento. A chance é calculada da mesma forma que acima, para um observador externo, exceto que é atribuído +2 ao número-alvo.

Determine o efeito

Caso este feitiço seja de área, o raio básico equivale ao Nível de Magia do líder, podendo ser alterado pela subtração de dados da pilha, segundo as regras normais para os feitiços de efeito sobre área, pág. 130.

Faça um Teste de sucesso de feitiço usando dados da Pilha de ritual de magia. Como estabeleceu-se uma ligação através do elo material, não se aplicam modificadores para círculos herméticos, abrigos de magia e barreiras maná. Os modificadores para cobertura e visibilidade também não são aplicados. O líder talvez tenha de aplicar apenas modificadores de ferimento. Se o líder for um xamã, também se aplicam os modificadores de totem.

O feitiço é resolvido da forma normal, segundo a descrição do feitiço. Sendo necessário um Teste de Resistência a feitiço, ele é feito contra um número-alvo equivalente ao Poder do feitiço ou à Habilidade de Feitiçaria Ritual do líder, o que for maior. Os aliados do alvo podem transferir os dados de Defesa contra Feitiço (pág. 132) se já souberem da transmissão antes de sua chegada.

Sustentando ritual de feitiçaria

Se o feitiço obtiver êxito, e precisar ser sustentado, a equipe de ritual pode sustentá-lo transferindo quaisquer dados remanescentes da Pilha de Ritual de Magia para esse fim. Um ritual de feitiçaria pode ser mantido durante um número de horas equivalente ao Valor de Magia do líder da equipe multiplicado pelo número de dados. Os bruxos podem também usar um elemental para manter o feitiço por um número de dias equivalente ao Poder do Lançamento do Feitiço. (Veja as regras para **Elementais**, mais adiante neste capítulo.)

Os magos que compuserem a equipe de ritual podem também manter o feitiço por conta própria. Podem simplesmente continuar na equipe, concentrando no feitiço. Entretanto, isto ainda deixa uma trilha astral por onde a equipe passa, e também conta como sustentar feitiço, atribuindo +2 ao Teste de Resistência para cada membro da equipe. Os magos que estiverem sustentando um feitiço desta forma não precisam manter-se fisicamente próximos. Contudo, poderão executar apenas tarefas comuns e leves enquanto estiverem sustentando um feitiço.

Rastreando um lançamento

Após detectar um lançamento, é possível rastreá-la para encontrar sua origem. Depois que alguém tiver notado o lançamento, resquícios de poder podem ser vistos atravessando o espaço astral, ligando o mago que tiver lançado o feitiço e o alvo. Para seguir esta trilha, um mago usa as regras de Rastreamento Astral, à pág. 149.

Depois que o mago que tiver lançado o ritual for encontrado, ele poderá ser atacado no espaço astral. Durante o estágio de lançamento, a equipe do ritual é considerada presente no espaço astral, e portanto vulnerável ao Combate Astral (veja pág. 147).

Caso o tempo e a distância permitam, o alvo pode montar um assalto físico à equipe de ritual. Se a equipe não tiver defensores físicos, esse ataque funcionará bem. Se os magos não tirarem seus dados da pilha para usar a fim de defenderem a eles mesmos, tornam-se alvos fáceis. E se eles tirarem seus dados, o ritual é interrompido.

Resistir à exaustão

A equipe de ritual agora resiste à Exaustão. Cada membro da equipe age como se tivesse lançado sozinho o feitiço, fazendo um Teste de Resistência à Exaustão. O líder decide como dividir entre os membros os dados que tiverem sobrado na Pilha de Ritual de Magia.

Se os membros da equipe tiverem dados extras para o feitiço, devido a focos, modificadores de totens ou auxílio espiritual que não tiverem usado anteriormente ao lançar este feitiço, eles deverão acrescentar também esses dados.

Lida-se com a Exaustão de acordo com o feitiço que foi lançado.

FOCOS

Os focos são objetos de poder mágico usados pelos magos. Devido à sua estrutura genética magicamente ativa, os magos são os únicos indivíduos que podem usar os focos. Para uma pessoa comum, um foco parece ser qualquer coisa com a qual pareça ou da qual seja feito. Para um mago, um foco é uma fonte de poder canalizado, uma ferramenta para auxiliar no lançamento dos feitiços e na conjuração dos espíritos.

Para serem de utilidade para os magos, os focos precisam ser encantados. Ao aplicar estas regras básicas de **Shadowrun**, os magos usarão focos previamente encantados que compram de vendedores de talismãs. Os magos que desejam criar seus próprios focos encontrarão regras de como fazer isso em **O Grimoire**, nosso livro de referência para magia avançada.

Existem cinco classes básicas de focos: foco de feitiço, que auxilia na feitiçaria, foco espiritual, que auxilia na conjuração, foco de poder, que amplia a Pilha de Magia, sustentador de feitiços, que mantém feitiços, e foco de armas, que presta ajuda durante o combate.

Todos os focos, à exceção do sustentador de feitiços, possuem um nível mínimo 1, costumando ser mais altos. Quanto mais alto for o nível, mais poderoso será o foco. Os sustentadores de feitiço não podem ter um nível maior que 1.

DISPONIBILIDADE

Conforme dito acima, em geral obtém-se os focos através de vendedores de talismãs, que comercializam objetos arcanos. Quanto mais poderoso for o foco, menos provável será obtê-lo.

A respeito dos preços e da disponibilidade, consulte o capítulo **Equipamentos**.

ASSOCIANDO-SE A UM FOCO

Antes de usar um foco é preciso associar-se a ele. É possível associar-se a um foco gastando Carma, dependendo a quantidade do tipo de foco e de seu nível. Consulte a Tabela de aprisionamento de foco.

Tendo pago o carma exigido, o mago que tiver o foco em seu poder agora encontra acesso aos bônus ou capacidades do foco. Apenas um mago pode associar-se a um único objeto por vez, e apenas esse mago poderá usá-lo.

Caso um mago encontre ou tome o foco de outro mago, esse objeto apenas poderá ser usado pelo novo mago se ele gastar Carma para associar-se ao foco.

TABELA DE ASSOCIAÇÃO DE FOCO

Objeto	Custo em carma
Foco de Feitiço Específico	Nível
Foco de Categoria de Feitiços	3 X Nível
Foco Espiritual	2 X Nível
Foco de Poder	5 X Nível
Trava de feitiços	1 Ponto De Carma
Foco de Arma, Pequeno	4 X Nível
Foco de Arma, Grande	5 X Nível

USANDO UM FOCO

O mago deve ativar um foco mágico antes de usá-lo. Ativar o foco requer uma Ação Simples, mas não é necessário nenhuma ação para usá-lo ou aplicá-lo. O uso de um foco de arma, contudo, ocorre em conjunção com um ataque armado, que requer uma Ação Complexa, de acordo com as Regras de Combate Corporal da pág. 100.

O número de focos que um mago poderá manter ativos ao mesmo tempo equivale ao Valor Inteligência do personagem. Depois de ativado, um foco opera enquanto estiver em poder do mago, não importando que seja carregado, seguro em sua mão, ou guardado no bolso ou na algibeira. Se o foco cair ou for roubado, é desativado imediatamente, e o mago perde todos os benefícios proporcionados pelo foco até que este seja recuperado. Se o foco for recuperado, o mago não precisa associar-se a ele novamente.

As travas de feitiço constituem as únicas exceções ao que foi dito acima.

FOCOS DE FEITIÇO

Um foco de feitiço confere ao mago dados extras para usar com uma categoria específica de feitiço. Eles constituem dois subtipos: focos de feitiço específico e os focos de categoria de feitiço.

Ambos operam de forma semelhante e oferecem um número de dados equivalente ao seu nível. Assim como as Pilhas de Dados, depois de usados os Focos de Feitiço somem até o início da ação seguinte do mago. Trate estes dados exatamente como os dados da Pilha de Magia para quando são renovados e para propósitos semelhantes. Entretanto, eles *não* devem ser simplesmente somados à Pilha de Magia, devido a possuírem usos limitados e específicos.

Focos de feitiços específicos

Para os testes de lançar e resistir a Danos associados a um feitiço específico, o foco de feitiço específico proporciona dados extras equivalentes a seu nível. O mago precisa indicar qual o feitiço ao qual o foco está associado. Os dados oferecidos por um foco de feitiço específico não podem ser usados para ajudar o mago a se defender contra o mesmo feitiço lançado por outro mago. Em outras palavras, os dados do foco de feitiço específico podem ser usados apenas no Teste de Sucesso de Feitiço e no Teste de Resistência a Dano para esse feitiço específico. Eles não favorecem os Testes de Resistência a Feitiço.

Os dados de um foco de feitiço específico não podem ser usados como dados de Defesa a Feitiços.

Focos de categoria de feitiço

Os focos de categoria de feitiço são úteis para todos os feitiços dentro de uma única categoria de feitiços, como feitiços de combate, feitiços de detecção, e assim por diante. No momento em que associar-se ao foco, o mago deve especificar a categoria para qual o foco é útil.

Os focos de categoria de feitiço oferecem uma quantidade de dados extras equivalente ao seu nível. Esses dados devem ser usados no Teste de Sucesso de Feitiço ou no Teste de Resistência a Danos de todos os feitiços que o mago conhecer nessa categoria. Além disso, o mago pode usar os dados de categoria de feitiço para favorecer a resistência a um feitiço lançado por outro mago dessa categoria.

Os dados de um foco de categoria de feitiço não podem ser usados como dados de Defesa contra Feitiço.

FOCOS ESPIRITUAIS

Os focos espirituais proporcionam dados extras para serem usados nas conjurações. O mago deve declarar o tipo de espírito específico no qual usará o foco (por exemplo: elemental da água, assombração, espírito dos desertos, etc.) no momento da associação. Um foco espiritual funciona apenas para o tipo de espírito específico ao qual está associado.

Um foco espiritual oferece uma quantidade de dados adicionais equivalente ao seu nível, podendo ser usados para invocar, banir ou controlar um espírito desse tipo específico. O mago pode também usar os dados no Teste de Resistência à Exaustão.

Contudo, o número de dados que ele poderá usar não deverá ultrapassar o nível de foco em todos os diversos testes associados à conjuração de um único espírito. Veja **Conjurando**, págs. 139 a 144.

FOCOS DE PODER

Os focos de poder constituem o tipo mais flexível e poderoso de focos mágicos. Em primeiro lugar, eles somam seu valor ao Valor Magia do mago, desta forma permitindo ao personagem lançar feitiços de Poder mais alto sem correr o risco de receber danos de Exaustão. Além disso, eles somam um número de dados equivalente ao seu nível diretamente na Pilha de Magia. Esses dados adicionais na Pilha de Magia podem ser usados para tudo que os dados da Pilha de Magia comum podem afetar.

TRAVAS DE FEITIÇO

As Travas de feitiço são focos especiais que estabelecem uma ligação com o espaço astral e canalizam energia num feitiço, permitindo que ele seja sustentado sem que o mago precise se concentrar ou se preocupar com isso.

Não é possível associar-se previamente às Travas de feitiço. Tendo obtido sucesso ao lançar um feitiço sustentado, o mago gasta um único ponto de Carma, ligando a trava de feitiço ao feitiço e ao espaço astral, desta forma sustentando o feitiço. Os processos de lançamento e aprisionamento ocorrem simultaneamente, o que significa que um mago não pode ficar relançando um feitiço para tentar conseguir o maior número possível de sucessos antes de associar-se à trava de feitiço. Depois de ativada, a trava de feitiço sustenta o feitiço do espaço astral, dispensando qualquer envolvimento da parte do mago que lançou o feitiço.

Depois de ligadas a um feitiço em especial, as Travas de feitiço não precisam ser ativadas imediatamente. Um mago pode criar a Trava e então ofertá-la a outro mago da mesma tradição (xamanista ou hermética) para instalação e ativação. Teoricamente, qualquer um pode instalar a Trava de feitiço, mas apenas outro mago da tradição apropriada poderá ativá-la. A ativação ocorre mediante contato e dispêndio de uma Ação Simples. A Trava permanece inoperante até ser ativada. Contudo, qualquer um que, através da observação astral, venha a vislumbrar a trava, irá reconhecê-la como tal.

Para operar, a trava de feitiço deve ser colocada em contato com o alvo, isto é, instalada. Pode ser vestida, pendurada, pregada ou guardada num bolso, contanto que se mantenha em contato com o alvo pretendido.

Para todas intenções e propósitos, a Trava de feitiço desaparece depois de instalada. Ainda está lá, e operando, mas as pessoas comuns não podem vê-la, tocá-la ou afetá-la. Um mago pode vê-la se estiver observando astralmente, mas essa é a única forma. À visão normal, ela é invisível. Se um mago localizar a Trava, poderá removê-la. Depois de removida, a ligação é rompida e a trava fica inoperante. Será preciso associar-se novamente à trava para que ela seja usada no futuro. Quando for associada novamente, a Trava poderá ser usada para sustentar um outro feitiço.

O mago que cria as travas de feitiço pode ativá-las e desativá-las a seu bel prazer, sempre mediante uma Ação Simples. O mago criador depende de seu limite de número de focos ativos, independentemente da trava de feitiço ativada se encontrar com o mago criador ou colocada em outra pessoa.

Existem certos inconvenientes em se usar travas de feitiço. Enquanto o foco estiver funcionando, um fio de energia astral conecta a trava a seu criador. Esse fio pode ser seguido através do espaço astral mediante o **Rastreamento Astral** (pág. 149). As Travas de feitiço ainda ativadas (aquelas que não tiverem sido removidas de seus alvos) podem ser usadas da mesma forma que os elos materiais, tornando os criadores das travas vulneráveis aos rituais de feitiçaria. Obviamente, os magos não deixam essas coisas espalhadas por aí.

FOCOS DE ARMA

Geralmente chamados de armas mágicas, os focos de armas funcionam de forma diversa dos outros tipos de focos. Considerando que o usuário de um foco de arma se encontra magicamente ativo (tendo ao menos um Valor de Mágia 1) e tendo gasto carma para aprisionar o foco, um foco de arma soma seu nível à Habilidade Combate Armado do usuário durante um conflito. Os iniciados, incluindo os iniciados físicos, podem usar um foco de arma.

A despeito da abundância de rumores a respeito de mísseis enfeitiçados, e a despeito do grande número de pesquisas patrocinadas pelo complexo militar-industrial, ninguém encontrou ainda uma forma de enfeitiçar qualquer tipo de míssil, muito menos armas de fogo e balas. O problema é que um foco de arma funciona apenas nas mãos de seu proprietário. Assim que abandona essas mãos, o foco de arma cessa seu funcionamento. Graças a isso, enfeitiçar qualquer tipo de projétil é, no mínimo, difícil.

Um foco de arma causa danos aumentados durante o combate astral (veja pág. 147). As criaturas paranormais, que possuem defesas contra armas normais e danos não têm essa defesa contra um foco de arma (veja **Poderes dos despertados**, pág. 214). Quando um mago que esteja empunhando um foco de arma realiza viagem astral, uma imagem do foco transmigra para o espaço astral junto com o mago, de forma que ele pode usá-la lá. Os focos de armas ativos estão presentes no espaço astral, podendo ser usados contra criaturas ou espíritos que só estão presentes lá.

Caso sejam usadas contra criaturas que tenham poder de regeneração (pág. 219), o foco de arma poderá matar a criatura. Se o ferimento for Fatal ou se enfraquecer a criatura devido a um dano anterior, a criatura precisa realizar um Teste de Essência

contra um número-alvo igual ao nível do foco da arma, multiplicado por 2. Se o teste falhar, a criatura não se regenera. Se o teste obtiver êxito, o ser executa um teste normal de regeneração.

Todos os focos de armas precisam conter o metal mágico orichalcum *(or-i-cal-cum)* em sua estrutura. Orichalcum é uma liga mágica de metais constituída de cobre, ouro, prata e mercúrio, um pesadelo de metalúrgico que não poderia nem mesmo existir sem a magia. Possui uma esfuziante coloração dourada e foi, segundo a lenda, descoberto na Atlântida.

ATACANDO ATRAVÉS DE UM FOCO

Existe uma desvantagem em possuir um foco ativo de qualquer espécie. Sendo uma energia astral continuamente abastecida, o foco mágico cria uma ponte contínua e aberta entre o espaço astral e o espaço físico. Isto é perigoso.

Um feitiço não pode ser lançado normalmente do espaço astral para o espaço físico, ou vice-versa. Esses dois reinos diferentes são separados por uma interface que pode ser cruzada apenas sob circunstâncias e critérios específicos. Lançamento de feitiços não é um deles. Isso significa que os personagens que estiverem no espaço físico, e não tiverem ligação com o espaço astral, estão a salvo de todos os magos que estiverem realizando viagem astral, ou dos espíritos e criaturas que habitam exclusivamente o espaço astral.

Em virtude de sua natureza, os focos criam uma trilha entre os dois reinos. Através deste canal, um mago astralmente presente pode lançar um feitiço no componente físico do foco. Como o feitiço está afetando os materiais físicos do foco, ele deve ser de uma espécie física.

Embora possa parecer que apenas o próprio foco possa ser afetado desta maneira, isso não é completamente verdade. Se o mago que estiver realizando viagem astral fosse lançar um feitiço de efeito sobre área centrado no foco, seria possível atingir todos os alvos nos limites da área do feitiço. Devido à natureza do funcionamento do feitiço, os feitiços de manipulação não podem ser usados desta maneira.

Atacar através de um foco é um procedimento de dois passos. Primeiro vêm os testes para atacar e resistir ao feitiço. Caso o personagem que estiver se defendendo resistir, os efeitos do ataque são então resolvidos.

O mago atacante joga um número de dados equivalente ao Poder do feitiço contra um número-alvo igual ao nível do foco. Ao mesmo tempo o personagem que estiver se defendendo joga um número de dados igual ao nível do foco contra um número-alvo igual ao Poder do feitiço. O lado que gerar mais sucessos derrota o outro. Se o feitiço vencer, o foco de feitiço desfaz a associação. Isso inutiliza o foco, e o feitiço penetra no material físico do foco. Se o foco sair vitorioso, o feitiço atacante não se manifesta nele e se dissipa.

Lembre-se de que o feitiço atacante precisa ser um feitiço físico para funcionar desta maneira. Caso o feitiço não seja de efeito sobre área, ele afeta apenas o alvo que estiver ou sob o domínio do foco ou de alguma outra forma conectado a ele. Resolva os efeitos do feitiço normalmente usando as regras de **Lançamento de feitiços**, pág. 129.

Caso o feitiço seja de efeito sobre área, a única diferença de resolvê-lo à maneira habitual é que a linha de mira é determinada pela posição no espaço astral ocupada pelo mago que estiver lançando o feitiço. Ainda faz-se necessário que o mago que estiver lançando o feitiço esteja apto a enxergar o alvo. Lembre-se também de que o espaço astral é terreno especial. Consulte **Espaço astral**, pág. 145.

CONJURANDO

Através da conjuração, um mago pode invocar, controlar e banir espécies diferentes de espíritos. Embora os magos e ocultistas estejam discutindo até hoje se os espíritos gozam de uma existência própria ou se nascem puramente das energias amorfas do espaço astral no momento da conjuração, isso, na prática, não faz muita diferença.

Existem muitos tipos de espíritos, cada um com um Poder especificado pelo mago conjurador. O Poder determina não apenas as capacidades do espíritos, mas a dificuldade de se lidar com ele. Quanto mais poderoso for o espírito (quanto maior for seu Poder), mais difícil será invocá-lo, controlá-lo ou bani-lo.

Dois tipos de espíritos que podem ser invocados com relativa facilidade são os espíritos da natureza e os elementais. Os espíritos da natureza personificam as forças da natureza, sendo que apenas um xamã poderia invocá-los e controlá-los.

Os elementais emergem dos quatro elementos herméticos, que são fogo, água, terra e ar, sendo que apenas um bruxo poderia invocá-los e controlá-los. Os espíritos da natureza e os elementais são descritos resumidamente mais adiante, mas suas capacidades e descrições serão relacionadas em maiores detalhes na seção **Criaturas**, pág. 224.

Embora outros tipos de espíritos da natureza também habitem o Sexto Mundo, a maioria pode ser contactada apenas por magos muito experientes que possuam Carma para torrar. Eles serão descritos em futuros suplementos de **Shadowrun**.

INVOCANDO OS ESPÍRITOS DA NATUREZA

Os xamãs podem invocar espíritos da natureza, mas apenas no domínio desses espíritos. Um domínio é o ambiente personificado pelo espírito: espíritos das tempestades requerem céu aberto, espíritos das florestas requerem bosques cerrados, assombrações uma casa habitada, e assim por diante (veja **Domínios**, mais adiante). Os xamãs não podem invocar um espírito de fora do domínio desse espírito. Por exemplo, um xamã não poderia invocar um espírito das florestas ou um espírito das tempestades do interior de uma casa. As casas são os domínios dos espíritos dos lares.

O xamã decide quão poderoso será o espírito a ser convocado. O Poder do espírito, a extensão de seu poder, constitui o número-alvo para o Teste de Conjuração. Os modificadores de totens e os dados extras dos focos espirituais também se aplicam a este teste. Repare que a Pilha de Magia não favorece nenhum dos Testes relacionados a Conjuração.

Cada sucesso no Teste de Conjuração representa um serviço que o espírito concorda em executar para o xamã. Veja **Serviços dos espíritos da natureza**, adiante. Caso o xamã não obtenha sucessos, nenhum espírito aparece. A invocação de um espírito da natureza exige uma Ação Complexa. Os xamãs podem invocar apenas um espírito da natureza ou ter um a seu serviço por vez.

Indiferentemente do espírito aparecer ou não, o xamã deve fazer um Teste de Resistência à Exaustão. São usados os dados de Carisma (não os de Perseverança), ajustados por modificadores de totens e focos espirituais. Consulte a Tabela de Exaustão de Conjuração, a respeito da Exaustão associada à invocação de um espírito da natureza.

Cada 2 sucessos gerados no Teste de Resistência à Exaustão reduzem a Exaustão em 1 grau. Se a Exaustão deixar o xamã inconsciente, o espírito parte.

Os espíritos da natureza desaparecem ao nascer e ao pôr do sol, o que ocorrer primeiro, não importando se o sol está visível ou não. Todos os serviços terminam nesse momento. Quaisquer serviços que não tiverem sido usados ou especificados são perdidos.

TABELA DE EXAUSTÃO DE CONJURAÇÃO

Poder do espírito	Nível de exaustão
Menor que a metade do Carisma do xamã	(L)Atordoamento
Carisma do xamã ou menor	(M)Atordoamento
Maior que o Carisma do xamã	(S)Físico
Maior que o dobro do Carisma do xamã	(F)Físico

Domínio

Conforme dito anteriormente, o domínio de um espírito da natureza é o ambiente que ele personifica. Os espíritos da natureza têm poder apenas dentro de seu domínio. Eles não podem retirar-se de seu domínio, nem estender seu poder para além dele.

Alguns espíritos da natureza possuem domínios que podem parecer atravessar outros, mas isso nunca ocorre. O domínio de um espírito de um ambiente amplo sempre é substituído pelo domínio de um espírito de um ambiente restrito, como uma assombração. Assim, mesmo se uma pessoa extremamente rica tivesse uma casa espaçosa com o espaço aéreo equivalente a um hangar de porta-aviões, ela ainda constituiria o domínio de uma assombração e não de um espírito celestial.

Os domínios são muito restritivos. Um espírito da cidade pode exercer poder de busca nas ruas, quadras e praças de uma cidade. Porém, ele não poderá realizar a busca eficientemente se estiver no interior de um prédio habitado (território de uma assombração), um parque (território de um espírito das florestas), num barco singrando um rio (espírito dos rios), ou navegando em Long Beach (espírito dos oceanos).

Serviços dos espíritos da natureza

Ao serem invocados, os espíritos da natureza aparecem em sua forma astral, visível no mundo físico como um leve tremeluzir no ar. Quanto mais poderoso for o espírito, mais evidente será este efeito. O Poder do espírito da natureza, subtraído de 12, pode ser usado para Ocultar esse efeito. Veja as regras de **Ocultamento** à pág. 94. O espírito pode também permanecer lá ou ser instruído pelo xamã a retornar a seu ambiente para esperar outro chamamento mais tarde. A invocação do espírito da natureza requer uma Ação Complexa, mas é preciso apenas uma Ação Simples para chamar o espírito depois que ele foi colocado de "prontidão".

Para desempenhar um serviço, os espíritos da natureza usam um de seus poderes conforme as instruções do xamã. Um espírito da natureza em sua forma astral, presente apenas no espaço astral, pode usar apenas os poderes que protegerem ou beneficiarem diretamente o xamã, como ocultamento, guarda ou movimento. Para usar seus poderes em outros, um espírito da natureza deve assumir sua forma de manifestação.

Um espírito manifestado pode usar seus poderes num alvo individual ou grupal, dependendo do poder. O uso contínuo de um poder específico conta como apenas um serviço. Se, entretanto, o xamã quiser alterar os parâmetros de seu uso, digamos, pela requisição ao espírito de que ele use o poder de ocultamento em mais personagens que anteriormente, isto constitui um novo serviço. Ter um espírito usado os poderes de combate em benefício de seu invocador, conta apenas como um serviço, independentemente de número de adversários envolvidos.

Veja em **Criaturas**, pág. 228, as descrições dos espíritos da natureza e de seus poderes.

INVOCANDO ELEMENTAIS

Apenas os bruxos podem invocar elementais. São capazes de invocar elementais de qualquer Poder desejado, dado o equipamento e o tempo necessários, mas o bruxo precisa de uma biblioteca de conjuração e de um círculo hermético (do tipo certo) com níveis que sejam ao menos iguais ao Poder do espírito a ser invocado. O rito requer materiais especiais, que podem ser obtidos através do vendedor de talismãs mais próximo, ao custo de 1.000¥ por Ponto de Poder do elemental.

Cada elemental também precisa de uma fonte. Os elementais do fogo emergem de grandes fogueiras (atenção bruxos que praticam em casa: mantenham em dia a manutenção dos sistemas de prevenção contra incêndios), uma lareira, ou um braseiro grande. Os elementos da água chegam através de uma piscina grande, de um encanamento ou da água. (Esta exigência é satisfeita se o bruxo hermético se encontrar nas imediações de um grande corpo aquoso. Os elementais do ar precisam de grandes quantidades de incensos queimados (neste caso, cuidado para não acionar os detectores de fumaça). Os elementais da terra precisam de uma grande pilha (do tamanho de um homem) de terra, barro ou pedras. Esta exigência é satisfeita se o local de trabalho for em campo aberto.

O ritual de invocação requer um número de horas igual ao Poder do elemental. Ao fim deste tempo ininterrupto, o mago realiza um Teste de Conjuração contra um número igual ao Poder do espírito. O uso de um foco espiritual pode acrescentar dados extras a este teste. Note que os dados da Pilha de Magia *não* se aplicam a nenhum Teste de Conjuração.

O número de sucessos obtidos neste teste determina o número de serviços que o elemental desempenhará para o bruxo, Veja **Serviços dos elementais**, adiante. Caso o bruxo não obtenha nenhum sucesso nos dados, nenhum elemental aparece, mas todos os materiais comprados para o rito são gastos. Independentemente do espírito aparecer ou não, o bruxo precisa fazer um Teste de Resistência à exaustão usando os dados de Carisma contra um número-alvo igual ao Poder do elemental. O uso de um foco espiritual pode acrescentar dados extras a este teste. Consulte a Tabela de Exaustão, vista anteriormente, para determinar a Exaustão. Cada 2 sucessos obtidos no Teste de Resistência à Exaustão reduzem o Código de dano em um grau. Se a Exaustão levar o mago à inconsciência, o espírito escapa livre e descontrolado. Faça um teste da força do espírito contra um Número-alvo 4 para determinar se o elemental ataca o bruxo conjurador. Se o espírito gerar pelo menos 1 sucesso, ele aproveita a oportunidade e escapa imediatamente. No caso de haver nenhum sucesso, o elemental age como o descerebrado que é e tenta atacar o bruxo conjurador, indiferentemente de haver alguma proteção ou defesa.

Os bruxos podem, em dado momento, ter a seu serviço um número de elementais equivalente ao seu Carisma. Se o bruxo estiver em seu limite e não quiser conjurar mais um elemental, ele pode libertar um dentre os que estiverem associados a ele no momento. O espírito simplesmente parte.

Serviços dos elementais

Um elemental que deva serviços a um bruxo é considerado aprisionado por esse bruxo, mas o bruxo não precisa usar todos os serviços do elemental ao mesmo tempo. No momento da invocação, o bruxo se une ao elemental, fazendo com que ele se coloque à disposição do bruxo. Em seguida, o elemental parte, através do espaço astral para regiões desconhecidas. Ali ele permanecerá até ser chamado para servir.

Para usar os serviços de um elemental, o bruxo deve gastar uma Ação Complexa para ordenar que o ser apareça. O elemental então aparece em sua forma astral, que é visível no mundo físico como um leve tremeluzir no ar. Quanto mais poderoso for o espírito, mais visível será o efeito. A força do elemental, subtraí-

da de 8, pode ser usada para Ocultar este efeito. Consulte as regras de Ocultamento da pág. 94.

Os serviços (e portanto, os poderes) de um elemental não ficam disponíveis ao bruxo até que o espírito seja chamado e apareça. Para determinar se o espírito poderá agir durante esse Turno de Combate, resolva sua Iniciativa (veja pág. 79). Caso esteja qualificado para qualquer Fase de Ação no resto desse Turno de Combate, ele irá agir, considerando que o bruxo por quem é comandado também esteja qualificado. Chamar um elemental para servir não gasta um serviço, mas constitui uma atividade exclusiva, impedindo que o bruxo sustente qualquer feitiço no momento da invocação.

Um elemental permanece preferencialmente no espaço astral, assumindo sua forma de manifestação, apenas quando for assim ordenado pelo seu mestre. Pode não estar satisfeito em obedecer, mas é obrigado a isso. Depois de um período de vinte e quatro horas durante o qual o elemental permanecer vagando, ou mesmo executando um serviço, gasta-se um serviço adicional.

Com a exceção do serviço remoto (veja adiante), o elemental deve permanecer no limite da visão de um bruxo. O uso dos sentidos astrais, dos feitiços de clarividência, ou de outros sentidos mágicos, preenchem este requisito, o que não é o caso da visão eletrônica. Um bruxo não pode "controlar remotamente" um elemental através de uma câmera ou de um sistema de trídeo.

O mago que invocou o elemental pode ordenar ao espírito que obedeça a outro personagem, seja ele mago ou uma pessoa comum. As pessoas comuns não podem usar os elementais para lançar feitiços, mas em compensação recebem os mesmos serviços que um mago: auxílio de defesa, feitiçaria, serviço físico, etc. Os guarda-costas elementais são raros, mas ocasionalmente protegem políticos, executivos das empresas, *oyaburis* da yakuza, e outros costas-quentes.

Existem cinco tipos de serviços que podem ser prestados por um elemental: feitiçaria auxiliar, estudo auxiliar, sustentação de feitiço, serviço físico e serviço remoto. Enviar um elemental para onde quer que os elementais vão, e mandar que fique alerta para aparecer imediatamente quando for chamado, não custa um serviço. Se não for mandado para longe, o elemental simplesmente fica vagando por aí, sendo observável tanto no espaço astral quanto no físico. (A não ser que você goste de arranjar problemas, é muito imprudente passear acompanhado por um monte de elementais.)

Depois que o elemental convocado aparece, faz-se necessária apenas uma Ação Simples para ordená-lo que execute um serviço. Os elementais podem executar apenas um serviço por vez.

Feitiçaria auxiliar

O elemental pode fornecer dados extras para o bruxo lançar feitiços. O elemental funciona como os dados de uma Pilha de Magia auxiliar que pode ser usada até que o espírito esteja esgotado e desapareça. Cada ponto de força concede um dado. Esses dados não são renovados, mas podem ser usados para favorecer quaisquer testes em qualquer estágio de feitiçaria, incluindo **Defesa contra feitiços**, pág. 132, embora eles precisem ser transferidos ao mesmo tempo e da mesma forma que os dados da Pilha de Magia.

Cada tipo de elemental pode ajudar apenas com uma categoria de feitiços.

Os elementais do fogo favorecem apenas os feitiços de combate.

Os elementais da água favorecem apenas os feitiços de ilusão.

Os elementais do ar favorecem apenas os feitiços de detecção.

Os elementais da terra favorecem apenas os feitiços de manipulação.

Nenhum elemental pode favorecer feitiços de saúde.

Caso um elemental seja usado desta forma, sua Força é reduzida em 1 ponto para cada dado usado para Feitiçaria Auxiliar. Quando a Força do espírito é reduzida a zero pelo uso, ele desaparece. Pode ser chamado novamente se ainda estiver aprisionado. Fazer isso requer outra Ação Complexa, e neste caso custa um serviço. Ao chegar, entretanto, o elemental volta com seu Nível de Força total.

O elemental pode permanecer em sua forma astral e desempenhar este serviço.

Estudo auxiliar

O elemental pode oferecer dados extras para ajudar seu mestre a aprender novos feitiços. O elemental pode aumentar 1 dado para cada ponto de força quando o mago tentar aprender um feitiço, e esse auxílio conta como um serviço. Veja **Aprendendo um novo feitiço**, pág. 132. O elemental pode auxiliar apenas os feitiços que se encontrem em sua categoria apropriada: fogo para combate, água para ilusão, ar para detecção, terra para manipulação. O bruxo pode usar apenas um espírito, uma vez, para aprender um feitiço em especial.

O elemental pode permanecer em sua forma astral e prestar este serviço.

Serviço físico

O bruxo pode convocar um elemental para manifestar e usar seus poderes para algum fim. Um elemental do fogo poderia ser chamado para arrombar uma porta, queimando-a por exemplo, ou um elemental da terra para mover um grande peso, ou qualquer tipo de elemental para combater algum inimigo. Veja no capítulo **Criaturas** uma exposição dos poderes dos elementais. Consulte também a seção **Combate espiritual**, neste capítulo.

Os serviços físicos sempre exigem que o elemental assuma sua forma de manifestação.

Sustentação de feitiço

O bruxo pode convocar um elemental para usar sua Força para sustentar um feitiço na categoria apropriada. O elemental pode manter o feitiço durante um Turno de Combate para cada ponto de Força que possua. Depois que sua Força cai a zero, o elemental desaparece. Para impedir que o feitiço desapareça junto com o espírito, o bruxo pode assumir a manutenção do feitiço antes do elemental desaparecer. Os espíritos exauridos desta forma podem ser reconvocados de forma idêntica a como se convoca o serviço de feitiçaria auxiliar.

O bruxo pode também prender o elemental a um feitiço mantendo-o por períodos mais longos. Fazendo isso, entretanto, ele exaure irrevogavelmente a Força do elemental. O elemental pode manter o feitiço por um número de dias equivalente à Força. Cada dia, ou fração de dia, que se passa, reduz permanentemente a Força do espírito em um ponto. Quando a Força do espírito cai a zero ele é destruído e desaparece, mesmo que ainda deva serviços adicionais. O bruxo pode libertar o espírito antes que sua Força se esgote para terminar o feitiço antes do prazo, mas dessa forma o espírito se liberta e desaparece, não podendo ser reconvocado.

Se o espírito for banido enquanto estiver sustentando um feitiço, o feitiço termina. Depois que um elemental tiver sido ordenado a realizar um feitiço de sustentação de feitiço, ele não poderá desempenhar nenhum outro serviço até que este serviço termine.

Um elemental poderá prestar este serviço enquanto estiver em sua forma astral.

Serviço remoto

Ao invocar um elemental pela primeira vez, um bruxo pode comandá-lo para executar um serviço à distância. Se o bruxo quiser usar o espírito para serviços remotos, o espírito não poderá ser aprisionado. Como o serviço remoto deve ser comandado imediatamente após uma invocação, o comando confisca sucessos extras e outros serviços. Os elementais em serviços remotos contam em relação ao limite de Carisma do bruxo.

No serviço remoto, o bruxo envia o espírito para desempenhar um trabalho especial, como um serviço físico. Depois de receber suas ordens, o elemental não terá outro objetivo senão segui-las até que tenha completado sua tarefa, sido banido ou destruído. Mesmo o bruxo invocador não pode deter um elemental depois dele ter partido em sua missão.

O elemental pode desempenhar um serviço remoto tanto em sua forma astral quanto em sua forma de manifestação e pode passar de uma para outra a seu bel prazer (mediante uma Ação Simples) quando necessário.

FORMAS ESPIRITUAIS

Os espíritos da natureza e os elementais podem assumir tanto formas astrais quanto formas de manifestação. Mudar de uma para outra custa ao espírito uma Ação Simples.

Formas astrais

Em sua forma astral, o espírito existe inteiramente dentro do espaço astral, embora possa evidenciar-se com um leve tremeluzir no ar. Consulte nas seções anteriores as informações a respeito de como notar este efeito. Enquanto na forma astral, os espíritos podem desempenhar apenas serviços que afetem diretamente o mago invocador ou os alvos que possuam uma presença astral válida (veja **Espaço astral**, pág. 145). Os poderes espirituais podem "baixar"— como feitiços através do corpo físico do alvo. Veja **Atacando através de um foco**, pág. 130, e **Combate astral**, pág. 147.

Em sua forma astral, um espírito pode comunicar-se com seu invocador, ou ser percebido por magos que estejam observando astralmente ou realizando viagem astral. Enquanto o espírito estiver nesta forma, não poderá ser ferido por armas físicas. Os focos de armas que tenham uma imagem (uma existência) no espaço astral podem ferir um espírito na forma astral, mas o portador da arma precisa estar observando astralmente ou realizando viagem astral para usá-la apropriadamente. O "efeito do tremeluzir no ar" não pode ser atacado por um foco de arma ou mirado por feitiços. Os espíritos podem ser atacados por banimento (novamente o mago precisa realmente os estar enxergando) ou por combate astral.

Forma de manifestação

Os espíritos assumem formas de manifestação quando precisam usar um poder contra um alvo que tenha apenas uma presença física e que não esteja presente no espaço astral. Os espíritos não gostam da forma de manifestação porque elas os tornam vulneráveis a ataques físicos.

Ainda assim, é muito difícil para não-magos atacar e ferir um espírito em sua forma manifestada. Apenas os verdadeiramente corajosos, desesperados ou loucos podem reunir perseverança suficiente para realizar um ataque que afete o espírito.

Ao atacar um espírito em sua forma de manifestação usando uma arma comum (desprovida de magia) para golpear ou disparar, o personagem usa Perseverança em vez da usual Habilidade de Combate. Contra inimigos espirituais, a perseverança inabalável é mais importante que a habilidade em combate. O atacante não poderá acrescentar dados da pilha de Combate ou de Magia a este teste. Os ataques usando os focos de arma, outros ataques mágicos ou de feitiço, ou ataques usando a vulnerabilidade de um espírito, aplicam os dados da Habilidade de Combate apropriada e podem ser acrescidos dos dados da Pilha de Combate.

Além disso, os espíritos manifestados possuem o poder de imunidade contra ataques de armas de fogo, armas de combate à distância (excluindo arcos e armas de arremesso) e explosivos. Esses são, tecnicamente, ataques indiretos, pois não são "energizados" pelo atacante e não carregam o peso total da perseverança do atacante. Sob estas circunstâncias, os espíritos têm o dobro de sua Força como armadura do tipo apropriado (de impacto ou balística). Os danos são resolvidos normalmente. Os espíritos, entretanto, não possuem este poder contra os ataques de peleja, contra arcos (exceto contra bestas) e contra armas de arremesso. Não há o que os espíritos possam fazer para atenuar os efeitos da coragem do atacante.

Um espírito em sua forma de manifestação pode usar seus poderes contra qualquer alvo que se encontre dentro de seu limite de visão. Cada uso constitui um serviço separado, a não ser que seja um ataque contra um grupo de inimigos. Um ataque desse tipo constitui um serviço simples, independentemente do número de inimigos.

Iniciativa do espírito

Sendo criaturas imateriais que vivem nas sombras, os espíritos se movem com grande velocidade em comparação aos sacos de lama e sangue que são os humanos.

Em sua forma astral, os espíritos possuem uma Reação-base, indicada de acordo com o tipo do espírito, mais 20. Eles jogam um dado de iniciativa (1D6). Os espíritos em sua forma de manifestação também possuem a Reação-base indicada para o tipo de espírito, mas desta vez acrescenta-se 10. Eles jogam um dado de iniciativa (1D6). Os espíritos seguem os procedimentos normais de Turno de Combate e são qualificados para ações múltiplas (veja pág. 79).

Os espíritos determinam sua iniciativa baseados na forma que habitam no momento. Se, em algum momento durante o Turno de Combate, um espírito em forma astral mudar para a forma de manifestação, ele resolve o resto de suas ações nesse momento, mas não se qualifica para outra ação durante 20 Fases (as 10 normais, mais os bônus de iniciativa +10 para forma astral). Os espíritos na forma de manifestação que mudam para a forma astral não recebem nenhum modificador de iniciativa, a não ser que estejam nessa forma desde o começo do Turno de Combate.

Os espíritos podem apenas receber novos comandos durante as ações de seu invocador. Podem Adiar ações enquanto estiverem aguardando esses comandos.

COMBATE ENVOLVENDO ESPÍRITOS

Os espíritos geralmente obedecem às mesmas regras de combate que os personagens comuns. Os poderes individuais irão variar o número de dados base usados no ataque, qual o Número-Alvo, e se existe um Teste de Resistência a Dano ou de Resistência a Feitiço a ser realizado. Consulte, para maiores informações, a descrição dos poderes individuais na seção **Criaturas**.

Os espíritos devem também opor-se diretamente um ao outro. Isto é feito através de um duelo tipo Força x Força: cada espírito usa seus dados de Força contra um Número-alvo igual à Força do espírito opositor. O espírito que gerar o maior número de sucessos reduz a Força do outro espírito pela diferença de seus sucessos.

Um elemental do fogo de Força 4 e um elemental da água de Força 3 travam combate. Isso significa jogar quatro dados contra um Número-alvo 3 para o elemental do fogo. Para o elemental da água, jogue 3 dados contra um Número-alvo 4.

Além de um monte de vapor, o resultado é que o elemental do fogo gera 3 sucessos, mas o elemental da água gera apenas 1 sucesso. A Força do elemental da água é então reduzida por 2 (3-1).

Um espírito cuja Força é reduzida até zero durante o combate é destruído, não podendo ser reconvocado. Os espíritos devem estar a um metro um do outro para lutarem. Travar um combate Força x Força requer uma Ação Complexa do espírito. A luta custa um serviço, mas pode ser continuada sem custos adicionais de serviço até que um espírito seja derrotado.

Os espíritos da natureza podem se opor um contra o outro dentro de um domínio. A resolução desses conflitos de poderes (digamos, poder de acidente contra poder de guarda) é simples: vence o espírito com a maior Força. O poder faz efeito a uma Força igual à diferença de força entre os espíritos. Caso haja empate, o combate não produz efeito. Contra poderes causadores de danos ou armas causadoras de danos, aplicam-se as regras de danos de combate normal. Consulte a **Tabela de espíritos**, no fim deste capítulo, para descobrir o equivalente dos atributos apropriados ao espírito. Os espíritos possuem Monitores de Condição normais para anotarem esses danos.

Quando atacado por um espírito, um mago tem a opção de usar a Habilidade Conjurar em lugar do atributo de resistência habitualmente apropriado (como Corpo ou Perseverança). Isto se deve ao fato desta habilidade incluir inúmeros encantos tradicionais usados através dos séculos para repelir a malevolência desses seres.

DUELOS DE CONTROLE

Dois magos podem duelar para controlar um espírito. Apenas os xamãs podem tentar dominar um espírito da natureza; apenas os bruxos podem tentar dominar um elemental.

O mago tentando tomar o controle declara a tentativa como uma Ação Complexa. O mago controlando o espírito pode resistir, independentemente de ter ou não ações disponíveis no momento. O desafiador faz um Teste de Conjuração contra um número-alvo igual à Força +2 do espírito. O mago controlador também realiza um Teste de Conjuração contra a Força do espírito, mas sem modificadores. Os dois magos podem usar dados adicionais de seus modificadores de totem ou de seus focos espirituais, embora isso reduza o número de dados imediatamente disponíveis no foco.

Se o mago controlador obtiver mais sucessos, nada muda, e o mago desafiador precisa fazer um Teste de Resistência à exaustão como se ele tivesse realmente conjurado o espírito. Se o desafiador vencer e tomar controle sobre o espírito, os dois magos precisam fazer Testes de Resistência à exaustão. Caso não sejam obtidos quaisquer sucessos, ambos tentam resistir à exaustão, e o espírito fica descontrolado. O Teste de Resistência à exaustão sempre é realizado como se esse personagem houvesse invocado o espírito.

Se o mago que vencer o duelo for abatido pela exaustão, o espírito fica descontrolado.

Comandando um espírito descontrolado

Caso um mago com Habilidade em Conjuração se depare com um espírito descontrolado, o mago pode tentar obter controle sobre o espírito. O mago faz e resolve um teste idêntico ao de banir um espírito. (Veja adiante.) Se o mago obtiver êxito, o espírito é controlado. Para este teste, jogue os dados de Conjuração contra um número-alvo igual à Força do espírito. Os focos espirituais e os modificadores de totem são aplicados. Cada 2 sucessos fazem o espírito dever um serviço.

BANIMENTO

O banimento requer grande concentração, e usa a Habilidade Conjurar como se o mago estivesse lançando um feitiço exclusivo (pág. 133). O mago não pode sustentar mais nenhum feitiço, nem desempenhar nenhuma outra ação enquanto estiver tentando banir um espírito. A tarefa requer uma Ação Complexa.

Um mago de qualquer tradição poderá banir um espírito de qualquer tipo. Para banir um espírito, consulte a seqüência de passos descrita adiante.

O processo é repetido até que um participante derrote o outro (tendo sua Força ou sua Magia debilitada até zero), ou o vencedor de um assalto decidir interromper o duelo. Se a Força do espírito chegar a zero, ele é completamente destruído. Se o Valor de Magia do mago cair a zero, o personagem desmaia e o espírito fica livre para seguir seu caminho. Geralmente, quando um espírito decide interromper um duelo, ele foge. Porém, as circunstâncias poderão apresentar ações diferentes.

Os pontos de nível de Magia ou Força perdidos são recuperados a uma taxa de 1 ponto por hora.

A. Faça o teste de conjuração do mago

Jogue os dados do teste de conjuração contra um número-alvo igual à Força do espírito. Se tiver sido o próprio mago quem conjurou o espírito, ele poderá somar dados de carisma a este teste. Aplicam-se os focos espirituais e os modificadores de totem. Conte os sucessos.

B. Faça o teste de força do espírito

Jogue os dados de Força contra um número-alvo igual ao valor de Magia do mago. Conte os sucessos.

C. Determine o efeito

Compare os sucessos. Se o espírito tiver gerado mais sucessos, o Valor de Magia do mago é reduzido em 1 para cada 2 sucessos além do total de sucessos do mago. Se o mago obtiver mais sucessos, reduza a Força do espírito na mesma taxa.

D. Continue o duelo

O vencedor decide se haverá outro assalto. Se houver, nenhum dos combatentes faz mais nada até a próxima ação do vencedor: estarão presos em um combate de magia.

TABELA DE ESPÍRITOS

Nesta tabela, "F "refere-se à Força do espírito, e "A", abaixo de Essência, indica que o espírito existe principalmente no espaço astral.

Elementais

	C	A	F	Ca	I	P	E	R
Ar	F - 2	(F + 3) x 4	F - 3	F	F	F	(F)A	F + 2

Ataques: Através de Poderes
Poderes: Tragar, Manifestação, Movimento, Hálito Tóxico, Psicocinese
Fraquezas: Confinamento, Vulnerabilidade (Terra)

Terra	F + 4	(F - 2) x 2	F + 4	F	F	F	(F)A	F - 2

Ataques: (F)S como Habilidade Combate Desarmado (Habilidade = Reação); + 1 Alcance
Poderes: Tragar, Manifestação, Movimento
Fraquezas: Vulnerabilidade (Ar)

Fogo	F + 1	(F + 2) x 3	F - 2	F	F	F	(F)A	F + 1

Ataques: F(M) como Habilidade de Combate à Distância (Habilidade = Reação); Alcance = Força x 2 metros
Poderes: Tragar, Aura de chamas, Projeção de chamas, Guarda, Manifestação, Movimento
Fraquezas: Vulnerabilidade (Água)

Água	F + 2	F x 2	F	F	F	F	F (A)	F-2

Ataques: (F)S Atordoamento como combate desarmado (Habilidade = Força)
Poderes: Tragar, Manifestação, Movimento
Fraquezas: Vulnerabilidade (Fogo)

Espíritos da natureza

	C	A	F	Ca	I	P	E	R
	F + 1	(F + 2) x 3	F - 2	F	F	F	(F)A	F + 1
DO HOMEM								
DA TERRA	F + 4	(F - 2) x 2	F + 4	F	F	F	F(A)	F -2
DO CÉU	F - 2	(F + 3) x 4	F - 3	F	F	F	(F)A	F + 2
DAS ÁGUAS	F + 2	F X 2	F	F	F	F	(F)A	F - 1

Poderes dos espíritos urbanos: Acidente, Alienação, Ocultamento, Confusão, Medo, Guarda, Busca.
Domínio: Ruas, praças, becos, áreas desimpedidas e prédios abandonados de uma cidade.
Poderes dos espíritos dos lares: Acidente, Alienação, Ocultamento, Confusão, Guarda, Busca.
Domínio: Casas, residências, prédios habitados.
Poderes dos espíritos dos campos: Acidente, Ocultamento, Guarda, Busca.
Domínio: Terras cultivadas e trabalhadas; áreas de plantio.
Poderes dos espíritos do deserto: Ocultamento, Guarda, Movimento, Busca.
Domínio: Desertos desimpedidos.
Poderes dos espíritos das florestas: Acidente, Ocultamento, Confusão, Medo, Guarda.
Domínio: Florestas, assim como parques de tamanho razoável.
Poderes dos espíritos das montanhas: Acidente, Ocultamento, Guarda, Movimento, Busca.
Domínio: Terreno montanhoso, acidentado.
Poderes dos espíritos das pradarias: Acidente, Alienação, Ocultamento, Guarda, Movimento, Busca.
Domínio: Terra desimpedida, campos não cultivados, tundra.
Poderes dos espíritos da névoa: Acidente, Ocultamento, Confusão, Guarda, Movimento.
Domínio: Névoa, Bruma, Chuva.
Poderes dos espíritos das tempestades: Ocultamento, Confusão, Projeção elétrica, Medo.
Domínio: Tempestades elétricas, furacões, tornados, tempestades violentas.
Poderes dos espíritos dos lagos: Acidente, Tragar, Medo, Guarda, Movimento, Busca.
Domínio: Água dos lagos.
Poderes dos espíritos dos rios: acidente, Ocultamento, Tragar, Medo, Guarda, Movimento, Busca.
Domínio: Rios, regatos de grande porte, deltas de rios (quando não forem pantanosos), angras e escoadouros.
Poderes dos espíritos dos mares: Acidente,Alienação,Ocultamento, Confusão, Tragar, Medo, Guarda, Movimento, Busca.
Domínio: Mar aberto.
Poderes dos espíritos dos pântanos: Acidente, Confinamento, Ocultamento, Confusão, Tragar, Medo, Guarda, Movimento, Busca.
Domínio: Pântanos, Charcos.

ESPAÇO ASTRAL

O espaço astral, também conhecido como plano astral, é uma dimensão paralela que coexiste com o mundo físico, funcionando tanto como fonte de energia mágica quanto como o meio através do qual ela flui. Embora o espaço astral e o físico sejam enormemente diversos, os dois compartilham a mesma dimensão de tempo. Tudo o que existe na Terra física também possui um correlato astral, apesar de as leis da física não se aplicarem ao plano astral.

Os elementos mágicos (espíritos, focos, feitiços, algumas criaturas mágicas, equipes rituais, magos usando percepção astral ou realizando viagem astral, etc.) são entidades vivas no espaço astral. São visíveis, corpóreas e aptas ao exercício de ações enquanto estiverem lá. Os seres no espaço astral podem ver objetos físicos e perceber a energia mágica desprendida pelas formas astrais das coisas vivas. Perceber é o sexto sentido que possibilita a percepção da energia mágica e das formas astrais.

As coisas vivas não-mágicas possuem uma forma astral dormente, uma aura que é visível e corpórea no espaço astral, mas que não influi em outras formas astrais. Sendo uma *coisa* viva em termos mágicos, a Terra é corpórea no espaço astral. Não é possível passar através de coisas que estão vivas, não importa a que nível, no espaço astral. A vegetação, por exemplo, bloqueia os movimentos exatamente do mesmo modo que no mundo físico. A água, o ar e o fogo também são tangíveis no espaço astral, mas os seres astrais podem passar através desses elementos devido a sua baixa densidade. A água e o fogo não ferem o viajante astral, mas reduzem o alcance do perceber.

Os objetos inanimados são visíveis devido à reflexão da luz, e bloqueiam a passagem da energia mágica e das emoções, dois elementos básicos da forma astral, ou aura. Devido a esses objetos bloquearem o fluxo da aura, os seres astrais não podem sentir através deles.

Contudo, esses objetos não possuem aura ou forma astral própria, de modo que os seres astrais podem passar livremente através da posição astral correspondente ao objeto no espaço físico. No espaço astral, não é possível ver ou perceber através de uma parede, embora seja uma simples questão de caminhar através dela. Os objetos transparentes, contudo, mantêm essa característica.

Iluminado pela radiância da energia vital, o espaço astral costuma ser sempre claro, independente da hora do dia no plano físico. Entretanto, certos locais que são desprovidos ou carentes de materiais vivos (o interior de uma sala de concreto, por exemplo) poderão ser realmente sombrios ou escuros, impondo modificadores de visibilidade semelhantes aos que ocorrem na visibilidade normal. Veja **Visibilidade Obstruída**, pág. 89.

A energia astral pulsa com a energia primal da vida. Os símbolos artificiais, objetos do intelecto, não são diretamente perceptíveis no espaço astral. Alguém que examine o correlato astral deste livro, ou de qualquer outro, descobriria ser incapaz de ler as palavras sozinho, mas poderia sentir vividamente as emoções (fortes, não?) de cada passagem. Os livros de poesia são particularmente recompensadores quando percebidos astralmente. Os manuais técnicos são virtualmente inexpressivos. Perscrutar um computador no espaço astral não revelaria o conteúdo informativo, mas transmitiria o conteúdo emocional do arquivo — isto é, se é constituído de dados públicos ou secretos, legais ou ilegais, pessoais, técnicos ou de aplicação comercial. Nem os sinais de trânsito nem os mapas mais simples podem ser lidos do espaço astral; é bom que o viajante astral saiba para onde está indo antes de chegar lá.

Todas as coisas revelam suas verdadeiras formas e naturezas quando vistas no espaço astral. As auras não mentem, e são exclusivas. Disfarces, físicos ou mágicos, não funcionam astralmente. Um elfo metamorfo mantém sua forma original, independente de sua forma final.

PERCEPÇÃO ASTRAL

Qualquer mago pode observar o espaço astral (à exceção de certos iniciados). Contudo, o mago precisa desempenhar uma Ação Simples para passar de seus sentidos normais para seus sentidos astrais, e vice-versa. Enquanto observa astralmente, os sentidos do mago concentram-se no plano astral. As coisas puramente físicas são visíveis apenas por seu eco astral, o que dificulta em muito a interação com o mundo físico. Se um mago observando astralmente tentar desempenhar uma tarefa baseada unicamente no mundo físico, atribui-se um modificador de alvo +2 a todos os testes.

Ao observar no espaço astral, um personagem pode:

a) perceber tudo que exista realmente lá;

b) perceber a energia mágica que envolve um objeto;

c) perceber a transmissão de um ritual de feitiçaria;

d) perceber a aura de um ser para determinar sua verdadeira natureza.

O mago pode perceber todos os espíritos e criaturas mágicas, sejam eles visíveis ou não no mundo físico. Se o mago tem um feitiço que afeta o espaço astral, ele poderá ser lançado. Veja **Feitiços e espaço astral** (pág. 149). O mago também é vulnerável ao combate astral (pág. 147).

Como o personagem está apenas observando astralmente, ainda encontra-se sujeito aos limites do próprio corpo. O personagem pode tocar e ser tocado por outras coisas astralmente ativas, mas não pode alcançar um objeto astral através de uma parede. Seu braço físico não pode penetrar a parede física, mesmo estando o braço astral livre dessas restrições.

O mago pode perceber a energia mágica cercar qualquer coisa que seja mágica ou que esteja afetada por magia: objetos encantados, personagens sob o efeito de feitiços, etc. Ele pode perceber feitiços, focos e outros objetos mágicos como seres vivos.

O mago pode detectar a transmissão de um ritual de feitiçaria. Há uma ponte de energias que pode ser sentida e leva de volta à fonte do feitiço, permitindo ao mago rastreá-la por viagem astral (veja **Rastreamento astral**, pág. 149). Os feitiços que estejam sendo sustentados através de rituais de feitiçaria ou de sustentadores de feitiço também exibem esse tipo de pista que conduz até o mago que o lançou.

A observação astral possibilita ao mago ver a aura de qualquer coisa viva ou mágica. Enxergar a aura é útil porque ela revela a verdadeira forma ou natureza do ser. Um metamorfo, por exemplo, sempre exibe sua forma animal no espaço astral. Um personagem sob um feitiço de disfarce também exibiria sua forma verdadeira. A aura do feitiço (visível, seja independentemente ou em torno da coisa a qual está afetando) a identifica como sendo de feitiçaria. Os focos também são visíveis desta forma. Além disso, as auras dos seres vivos revelam seu estado geral de saúde, ferimentos, doenças, drogas agindo no organismo, e assim por diante. O mago também pode perceber os atributos Essência e Magia dos seres vivos. O mestre de jogo não deverá revelar números; em vez disso, deverá informar ao mago se a contagem está alta, baixa ou aproximadamente a mesma em comparação à do próprio mago. A aura do mago demonstra tanto Magia quanto Essência, revelando assim a natureza do mago.

O mago poderá obter informações adicionais a respeito de coisas mágicas através de diversos testes. O Teste de Habilidade de Feitiçaria definiria a natureza de um feitiço. Os testes de Conjurar ou de Feitiçaria, respectivamente, revelariam os Valores de Força e Magia dos espíritos ou dos objetos encantados. Use um número-alvo igual à Habilidade Feitiçaria do criador do feitiço, à Força do espírito, ao Atributo Magia de um mago. Caso não seja possível determinar com facilidade nenhum número-alvo, atri-

bua um número-alvo 5. O número de sucessos controlará a quantidade de informações reveladas.

O mago pode fazer testes adicionais para tentar obter mais informações, até um máximo igual à sua habilidade. Cada tentativa adicional soma +2 ao número-alvo.

O ato de observar astralmente sintoniza a própria aura do mago com o espaço astral, tornando-o dessa forma vulnerável a ataques. Como dissemos antes, enquanto observam astralmente, os personagens ficam vulneráveis ao combate astral. Podem também ser diretamente afetados por feitiços maná, e feitiços físicos podem ser lançados através deles. Veja **Feitiços e espaço astral** (pág. 149).

EXAME ASTRAL

Sucessos	Resultado
0	Nenhum resultado; nada aprendido.
1-2	A classe geral é aprendida (elemental do fogo, feitiço de manipulação, foco de feitiço de combate, etc).
3	Feitiço exato. Nível de Força ou Nível de Foco acima ou abaixo do Nível de Magia do Mago.
4	Feitiço, Nível de Força do Feitiço ou Nível de Força aprendido.

VIAGEM ASTRAL

O passo seguinte à observação é a viagem astral. Nela, a aura do mago se "separa" do corpo, ficando apta a mover-se de forma livre e independente durante certo tempo.

Qualquer mago pode desempenhar a viagem astral entrando em transe. Durante esse transe, o corpo do mago está morto para o mundo; seu pulso e sua respiração ficam praticamente nulos; seus sentidos são desligados. Em termos mágicos, a aura "abandona o corpo" para viajar no espaço astral. Até que a aura retorne, o corpo físico permanece em coma.

A forma astral do mago possui atributos baseados em seus Atributos no mundo físico, tais como:

a) Força Astral é Carisma;

b) Agilidade Astral é Inteligência;

c) Corpo Astral é Perseverança;

d) Reação Astral é o *dobro* da Inteligência.

Os Atributos Mentais e os Valores de Magia e Essência do mago não são alterados.

A forma astral do mago aparece como uma imagem auto-idealizada. Claro, ver a imagem idealizada de um xamãork ou de um bruxo que seja um frio assassino de aluguel pode ser uma experiência bastante assustadora.

As imagens astrais dos fetiches e dos objetos mágicos do mago acompanham a jornada. O equipamento não-mágico permanece com o corpo comatoso no mundo físico. Simplesmente por querer, o mago astral pode formar qualquer veste ou ornamento que deseje, mas esses aparatos não possuem valor mágico ou de proteção. Dão apenas um toque pessoal.

Antes de entrar em seu próprio transe, Tortinho observa — olhos inundados pela irritante compaixão dos jovens — a figura frágil de seu mestre. Assim que o rapaz vê-se cercado pelo espaço astral, escuta uma voz trovejar às suas costas: "Por que demorou tanto, garoto?"

Voltando-se, Tortinho se depara com uma figura vibrante, o físico adornado por músculos poderosos e envolto em vestes de luz. Traz na bainha uma espada familiar, e suas mãos seguram levemente um cajado que já fora percebido por Tortinho. "Che-Chefe?"

"Tão jovens e tão tolos... vocês nunca adivinham, não é mesmo?", o bruxo diz com uma gargalhada. "Do lado de cá você é o que quer, não o que parece! Mas chega de conversa. Siga-me que temos muito a fazer."

Movimento astral

Movimentar-se através da paisagem de um espaço astral ocorre a um ritmo normal ou a um ritmo acelerado. O movimento normal é Agilidade Astral multiplicada por 4. Este é o número de metros percorridos durante cada Fase de Ação. Não existe risco de fadiga. Os personagens usam este ritmo quando precisam prestar atenção às coisas que os cercam.

O movimento acelerado é rápido mesmo! O personagem mago pode mover-se a seu Valor de Magia em quilômetros por ação (aproximadamente Magia x 1000 km por hora). A esta velocidade, a paisagem ao redor do mago não passa de um borrão. O personagem sabe onde está e pode esquivar-se de obstáculos astrais, mas não pode perceber ou ver detalhadamente a cena sem diminuir para o movimento normal. O combate pode ocorrer entre os personagens que estiverem ambos usando um movimento rápido.

Em qualquer das duas velocidades, o personagem pode voar, ou seja, mover-se livremente a qualquer altitude, até os limites da atmosfera. Não deixe a atmosfera (80 quilômetros). Os magos que tentaram romper essa barreira ou morreram ou ficaram loucos. As memórias daqueles que conseguiram sobreviver à jornada ficaram seriamente danificadas por algum tipo de trauma mental profundo.

Os efeitos da viagem astral

Quanto mais um mago permanecer no espaço astral, mais fraca torna-se sua forma física. Como o mago levou sua Essência para o espaço astral, o corpo começa a morrer.

O corpo físico perde 1 ponto de Essência para cada hora que o mago fica passeando. Se a Essência cai abaixo de zero, o mago morre. A forma astral do mago mantém todos seus Valores de Essência e Magia, muito embora o corpo físico esteja definhando. Depois que o mago retorna ao corpo, a Essência volta a uma taxa de 1 ponto por minuto, até o valor original.

Enquanto estiver no espaço astral, o mago fica alheio às condições de seu corpo físico, a não ser que possa vê-lo. Se alguém, ou alguma coisa, mover o corpo enquanto a aura do mago estiver distante, o mago não saberá disso até que retorne, para descobrir que sua porção física não se encontra mais onde foi deixada. Isso obriga o personagem a uma busca por seu corpo, que ele executa através de um teste de Corpo ou de Perseverança, qual dos dois for o maior, contra um Número-alvo 4. A busca dura um tempo base de 6 horas, dividido pelo número de sucessos. Ao término desse período, considerando que o mago não gastou toda sua Essência, ele descobrirá a localização do corpo. Claro, se ele tiver sido movido por inimigos, o mago poderá encontrar ainda oponentes astrais bloqueando seu caminho de volta para casa.

Os inimigos de um mago poderiam simplesmente matar o corpo físico. Praticamente qualquer ferimento infligido ao corpo comatoso redundará em choque mortal. Um mago no espaço astral sabe imediatamente quando seu corpo morre. Uma forma astral sobrevive até sua Essência acabar, momento no qual evapora. Um pobre coitado desses poderá decidir passar as poucas horas que lhe restam buscando vingança. O mestre de jogo pode usar esses desencamados como fantasmas.

COMBATE ASTRAL

Qualquer coisa mágica ou ser com uma presença no espaço astral pode entrar em combate astral. Coisas que não possuam uma presença astral ativa não podem lutar ou ser feridos de forma alguma no espaço astral. Isso significa que os personagens leigos (aqueles sem Valor de Magia) são imunes aos efeitos diretos do espaço astral. Não é possível armar emboscadas astrais no mundo físico, a não ser que a pessoa que armar a emboscada encontre algum tipo de "ponte". Veja **Feitiços e espaço astral**, pág. 149.

O combate astral funciona exatamente como **Combate corporal** (pág. 100), devido à natureza do espaço astral prevenir combates à distância.

Movimento, cobertura e tudo mais têm o mesmo efeito no espaço astral que no espaço físico, com as diferenças anotadas abaixo. Um mago pode atacar outras formas astrais, não sofrendo penalidades por "movimento".

No espaço astral, um feitiço é uma coisa viva. Quando visto do espaço astral, o lançamento de um feitiço revela a formação de uma forma viva em torno do mago que o estiver lançando. Ao ser liberada, essa forma investe contra o alvo a uma alta velocidade. Ao atingir o alvo, a forma desaparece, retirando-se para o espaço real, onde libera seu poder. Até mesmo os feitiços de manipulação que percorram a distância no espaço normal se comportam dessa forma.

O procedimento para o combate astral varia levemente com cada tipo de forma astral.

Iniciativa astral

Os personagens no espaço astral possuem uma Reação Astral modificada equivalente à sua Reação Astral calculada +15. Eles jogam 1 dado de iniciativa (1D6). Os personagens que iniciam um Turno de Combate em seus corpos físicos e então iniciem viagem astral, para em seguida retornarem a seus corpos físicos (uma Ação Complexa) permanecem com a iniciativa de seus corpos físicos durante o turno. Caso eles comecem o Turno de Combate realizando viagem astral, e em seguida retornem a seus corpos físicos (uma Ação Complexa), não estarão qualificados para outra ação durante 20 fases.

A iniciativa para espíritos é descrita sob **Iniciativa de espíritos**, pág. 142.

Os personagens que estejam apenas observando astralmente (pág. 145) estão limitados à sua Reação física e iniciativa.

Resolvendo combate astral

Os magos em combate astral operam com seus Atributos Mentais e Especiais normais, mas têm seus Atributos Astrais "Físicos". Para todas as ações no espaço astral (esquivar, lutar, reduzir danos), os magos possuem apenas uma pilha de dados, a pilha Astral, que é igual à soma da Inteligência do mago, sua Perseverança e seu Carisma, dividido por 2 (arredondado para baixo). Esta Pilha de Combate Astral funciona como a Pilha de Combate físico, podendo ser aplicada a combate astral, mas não no lançamento de feitiços no espaço astral.

Na prática os ataques funcionam como combates corporais (veja pág. 100). Caso esteja armado com um foco de arma ativo, o mago deverá atacar usando a Habilidade Combate Armado. Se não, ele usa Habilidade Combate Desarmado ou, se preferir, a Habilidade Feitiçaria em lugar de cada uma das outras duas. Mesmo os personagens que não podem lançar feitiços podem usar a Habilidade Feitiçaria para o combate astral. É por esta razão que o iniciado somático e outros estudam feitiçaria. O número-alvo para um ataque astral é 4. O Código de Danos astral de um personagem é baseado na natureza do ataque e do atacante. Veja a Tabela de Ataque Astral.

TABELA DE ATAQUE ASTRAL

Tipo de ataque	Código de danos
Mago humano desarmado	(Força Astral)L
Ataque armado (com foco de arma)	(Força Astral + Nível de Foco/2)M
Seres de natureza mista	Veja pág. 148
Feitiços	(Poder)Nível de Exaustão
Espírito	(Força)M
Barreiras	(Nível)L

Faça o Teste de Resistência a Danos usando o Valor de Corpo Astral. Os seres de natureza mista (veja **Criaturas mágicas**, mais adiante, e **Criaturas**, pág. 214) que possuem armadura física, recebem os benefícios dessa armadura no espaço astral. Assim como as armaduras normais, a armadura do alvo reduz a Potência do ataque. (Veja em **Estatísticas das criaturas**, pág. 232, uma lista dos seres de natureza mista e de suas armaduras, se tiverem.)

O dano astral pode ser Físico ou de Atordoamento, à escolha do personagem que o infligir. As entidades astrais não-sencientes, como barreiras e focos, sempre causam dano físico quando atacadas (elas não sabem fazer outra coisa). Similarmente, podem apenas ser afetadas por dano Físico.

Repare que um iniciado somático está apto a usar a capacidade mãos assassinas com toda força no plano astral. Lembre-se também que os iniciados somáticos são capazes apenas de observar astralmente; não podem realizar viagem astral.

Devido ao fenômeno oculto da "repercussão", o corpo físico manifesta o dano. Isso significa que se um mago for ferido no espaço astral, o corpo físico é ferido no mesmo momento. Se for morto, os corpos astral e físico morrem ao mesmo tempo. As técnicas de cura usadas em um corpo também curam o outro, seja a técnica de cura mágica ou terrena.

Barreiras

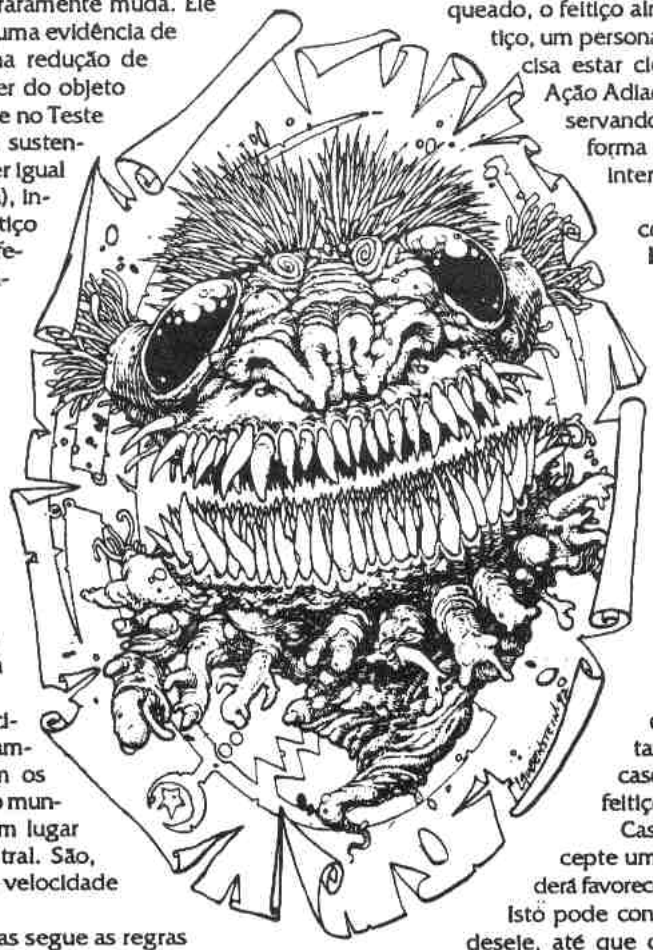
Os círculos herméticos e os abrigos espirituais agem como barreiras no espaço astral. Para atravessar uma barreira, um mago precisa destruir sua resistência. A barreira permanece intacta contra todos os outros intrusos. Os feitiços lançados em alvos dentro dessas barreiras devem penetrar a barreira antes que possam atacar seus alvos. O criador de uma barreira saberá se alguém a está atacando. Uma barreira resistirá a uma tentativa de violação, mas não persistirá na luta contra um intruso que fracasse na tentativa. Para passar através de uma barreira o mago joga os dados de ataque apropriados (Habilidade de Feitiçaria Armada ou Desarmada) contra um número-alvo igual ao nível da barreira. Ao mesmo tempo, o Nível da Barreira em dados é jogado contra um número-alvo igual ao Valor de Magia do mago. Caso o mago obtenha mais sucessos que a barreira, a resistência da barreira é reduzida pela diferença do número de sucessos. Se a barreira resistir, ela causa o mesmo dano que causaria um mago oponente. Ela possui um Código de Danos de (Poder)L, que aumenta em um nível para cada 2 sucessos. O mago deverá rersistir a este dano com os dados de Corpo Astral contra um número-alvo do Nível da Barreira exatamente como se fosse um Teste de Resistência a Danos normal. Se e quando o nível da barreira for redu-

zido a zero, ela rui e o mago pode passar. Se a luta terminar prematuramente, o nível de barreira é reduzido de forma permanente.

As regras acima aplicam-se apenas contra ataques *originários* no espaço astral. Se o ataque se originar no espaço físico, aplica-se o procedimento normal da barreira. Veja **Feitiços de manipulação**, pág. 156.

Objetos mágicos

Como as barreiras, os objetos mágicos lutam apenas quando atacados. Ao ser "destruído", um objeto mágico perde seus encantamentos, mas sua forma física raramente muda. Ele irá, provavelmente, demonstrar alguma evidência de perda de encantamento, como uma redução de sua qualidade ou aparência. O Poder do objeto funciona como seus dados de ataque no Teste de Sucesso original. Lembre-se, um sustentador de feitiço possui apenas o Poder igual a 1 (o Carma gasto para aprisioná-la), independentemente do poder do feitiço por ela contido. Os ataques são desferidos contra o sustentador, não contra o feitiço.



Criaturas mágicas

Os dois tipos de criaturas mágicas são os seres de natureza mista e os seres astrais.

Os seres de natureza mista existem em ambos os planos ao mesmo tempo. Possuem os mesmos Atributos e níveis de Habilidade em ambos os planos. Os seres astrais vivem no espaço astral, e a maioria têm a habilidade, mas não a inclinação, para se manifestarem no mundo físico.

Os seres de natureza mista precisam mover-se simultaneamente em ambos os planos, assim como devem os seres astrais quando se manifestam no mundo físico. Eles não podem estar num lugar no espaço físico e em outro no astral. São, portanto, limitados ao seu ritmo de velocidade e iniciativa no plano físico.

O combate com criaturas mágicas segue as regras gerais para o ambiente, astral ou físico, onde a batalha se dê lugar. Os seres de natureza mista possuem os mesmos atributos, a despeito de onde ocorrer a luta. No espaço físico, os seres puramente astrais possuem todos os Atributos iguais à sua Força ou Essência.

Equipes de rituais

Os magos envolvidos numa equipe de ritual de feitiçaria encontram-se presentes no espaço astral durante a transmissão ou quando eles estiverem sustentando um ritual de feitiçaria. O círculo hermético ou um abrigo espiritual funciona como uma barreira no espaço astral, mas todos os membros das equipes, exceto o líder, podem deixar a proteção da barreira para se envolverem nos ataques astrais. Embora eles não possam lançar feitiços de dentro da barreira, podem fazer isso livremente do lado de fora da barreira. Se um membro da equipe morrer ou cair inconsciente, reduza a Pilha de Magia para o ritual pela quantidade apropriada. Se isto reduzir a pilha a zero ou se o líder perder a consciência, o ritual fracassa e cada membro remanescente da equipe faz um Teste de Resistência à Exaustão. Aqueles que estiverem fora do círculo ou do abrigo recebem a Exaustão como Dano Físico.

Feitiços

Um feitiço usa seu Poder para todos os testes em qualquer duelo com um mago em espaço astral. Embora o mago que estiver lançando o feitiço possa estar no mundo físico, ele sabe que o feitiço está sendo atacado. Para ajudar o feitiço a sobreviver, ele pode transferir dados da Pilha de Combate e de quaisquer modificadores de focos e de totens que ele tenha para esse feitiço.

Um feitiço é descerebrado. Caso não seja combatido, ele ignorará todas as outras formas astrais e se destinará ao seu alvo, chegando lá na mesma ação que sua criação. Caso seja bloqueado, o feitiço ainda lutará. Para interceptar um feitiço, um personagem realizando viagem astral precisa estar ciente do feitiço e estar com uma Ação Adiada. Um personagem que esteja observando astralmente não pode mover sua forma física suficientemente rápido para interceptar o feitiço.

Combater um feitiço funciona como lutar contra uma barreira. Veja **Barreiras**. Caso o mago vença, o Poder do feitiço é reduzido. Se o feitiço (na verdade o mago que o estiver lançando) vencer, o mago recebe danos, tendo por base o feitiço (Poder — Nível de Exaustão — como o Código de Danos). O vencedor (o mago que estiver interceptando ou o mago que estiver lançando o feitiço) decide então se continua lutando. Enquanto um lado continuar a luta, o feitiço se encontra "bloqueado", não podendo atingir o alvo contra o qual foi lançado originalmente. Caso o mago atacante se retire, ou seja derrotado, o feitiço se projeta velozmente, acertando seu alvo original. Entretanto, caso receba algum dano, o Poder do feitiço será reduzido.

Caso um mago no espaço astral intercepte um feitiço, o mago que o lançou poderá favorecer o feitiço, conforme descrito acima. Isto pode continuar por quanto tempo o mago deseje, até que ou o feitiço vença a luta ou seja destruído, o que o anula. O mago pode, em qualquer ação, decidir parar de lançar o feitiço, que então desaparecerá prontamente. Outros feitiços podem ser lançados (sujeitos às regras de magia) enquanto esse estiver sendo sustentado. Isto é o equivalente a sustentar um feitiço (modificador de alvo +2). O mago que estiver lançando o feitiço faz um Teste de Resistência à Exaustão na ação durante a qual o feitiço foi lançado, não importa qual. Caso o mago que estiver lançando o feitiço seja nocauteado pela Exaustão ou por qualquer outra coisa, o feitiço desaparece.

Um mago no espaço astral não pode lançar um feitiço contra outro feitiço, mas ele pode lançar um feitiço contra qualquer outro ser astral. Um feitiço como esse não pode ser interceptado, e apenas feitiços que afetem fisicamente a coisa ou o ser funcionarão. Um feitiço de sono não pode ser usado para danificar um objeto mágico, mas funcionaria contra um mago no espaço astral. Os feitiços maná afetam apenas o alvo astral. Os feitiços físicos manifestam-se por todo o caminho e podem atingir outros alvos. Veja **Feitiços e espaço astral**, pág. 149.

Quando um mago lança um feitiço no espaço astral, a Exaustão sempre causa dano físico, independentemente do Poder do feitiço.

FUGA ASTRAL

Devido às altas velocidades que podem ser atingidas pelos corpos astrais em movimento (veja **Viagem astral**, pág. 146), um personagem fugir de outro constitui uma questão simples; não há muitos pontos a serem considerados.

Um ser de natureza mista, algemado até os ossos, pode mover-se mediante apenas velocidades e formas ditadas por sua forma física. Um personagem que esteja realizando viagem astral pode interromper o combate com um oponente desse tipo afastando-se de seu alcance, esquivando-se através de uma parede, ou através de alguma outra tática semelhante.

Entretanto, quando ambos oponentes podem se mover com a mesma liberdade, um Teste de Fuga Astral faz-se necessário para resolver todas as tentativas de interromper o combate e/ou escapar de perseguição. Ambos os participantes jogam os dados, usando Agilidade Astral para movimento normal, ou o Valor de Magia do personagem para velocidade rápida. (O movimento normal permite ao personagem interromper enquanto estiver ainda na área geral. O movimento rápido permite ao personagem transpor grandes distâncias em tempo praticamente nulo.) Se um dos participantes escolher deixar o outro escapar, não será preciso nenhum teste. Os espíritos sempre usam seus Níveis de Força.

O número-alvo para este teste é a Agilidade Astral do oponente, seu Valor de Magia, ou Força, conforme apropriado.

O oponente com o maior número de sucessos decide o que acontece. A um ritmo normal de movimento, o personagem pode afastar-se do oponente até a distância que sua velocidade de viagem astral permitir. No movimento rápido, o personagem pode escapar completamente do oponente, deixando a área. Como alternativa, o vencedor pode manter combate à distância ou pode atacar.

RASTREAMENTO ASTRAL

Dizem que as transmissões rituais e focos (como sustentadores de feitiço) criam um rastro de energia atrás do mago que lançou o feitiço ou do criador do foco. Isto é verdade, mas não é nada fácil seguir esses rastros.

Segui-los requer um Teste de Percepção Astral de dados de Inteligência jogados contra um Número-alvo 4, modificado pelos seguintes modificadores de rastreamento astral:

Situação	Modificador
Feitiço ritual/foco possui Nível/Força igual ou inferior à Habilidade Feitiçaria do rastreador	-2
O foco/Nível possui Força/Nível maior que a Habilidade Feitiçaria do rastreador	+2

O tempo-base para este rastreamento é de doze horas, dividido pelo número de sucessos gerados. É possível que o tempo-base seja maior que o tempo durante o qual o personagem é capaz de se manter em viagem astral. Contudo, o mago pode abandonar a busca em algum ponto para descansar. No momento que o mago retomar a busca, ele precisa fazer um Teste de Inteligência ou Magia (qual for o maior) contra um número-alvo igual ao número de horas, ou parte disso, que ele passou desde que deixou de rastrear. Enquanto ele marcar ao menos 1 sucesso, a busca continua. Caso não obtenha nenhum sucesso, ele perde a trilha.

FEITIÇOS E ESPAÇO ASTRAL

É preciso dizer um pouco mais a respeito de feitiços e espaço astral, mas primeiro, uma visão geral do que ocorre quando um mago lança astralmente um feitiço. A seqüência é levemente diferente da que descrevemos em **Ritual de feitiçaria**, pág. 133.

Primeiro, óbvio, o mago escolhe o feitiço a ser lançado e qual será o alvo. Independentemente da natureza do feitiço, o alvo precisa estar diretamente na linha de visão do mago. Os feitiços de combate, e a maioria dos outros (exceto os feitiços de manipulação), afetam apenas os alvos que estejam ao alcance da visão do mago. Se, por exemplo, dois personagens estiverem em pé a um metro um do outro, mas um esteja fora da visão do mago, apenas o personagem visível poderia ser afetado pelo feitiço, mesmo que o segundo personagem se encontre na área afetada pelo feitiço.

Por quê?

A razão tem a ver com a forma *como* um feitiço funciona. Quando um feitiço está sendo lançado, os sentidos do mago são sintonizados parcialmente com o plano astral. O mago, devido ao funcionamento das forças astrais que impulsionam o feitiço, está apto a ver a aura do alvo. Isto lhe possibilita alinhar ou sincronizar sua aura com a do alvo, permitindo que a energia astral seja moldada pelo mago para saltar entre eles, através do espaço astral, de forma semelhante a como uma fagulha elétrica pula entre dois pontos polarizados adequadamente. O feitiço salta do mago que o tiver lançado, cruza a distância até o alvo no *espaço astral*, e o acerta.

Aos olhos do mago, o efeito visual do fenômeno é mínimo. *Talvez*, quando o feitiço sair, aconteça um tremeluzir de energia, mas não é provável. Como o feitiço está viajando através do espaço astral entre o mago que o lançou e o alvo, não ocorre efeito físico. Nenhuma energia relampeja do mago para o alvo, embora feitiços poderosos possam exibir o tremeluzir astral produzido pelos feitiços de grande poder. A detonação do feitiço no alvo costuma ser completamente visível, caso seja apropriada ao tipo de feitiço.

Voltando ao espaço astral, o feitiço cruzou a ponte e acertou o alvo. O que acontece em seguida é que o feitiço penetra no alvo através da aura do feitiço. Isso ocorre devido à regra, vista anteriormente, de que as coisas no espaço astral não podem afetar diretamente as coisas do mundo real, *a não ser que haja uma ponte*. A ponte, neste caso, é momentaneamente criada pelo mago que lançou o feitiço quando as auras se envolveram, entrando em sintonia. Isto apenas pode ser feito se o mago estiver presente no espaço físico. Esta simetria entre o mago físico e o alvo físico precisa existir para que o feitiço funcione. Se o alvo estivesse realizando viagem astral, a simetria físico-físico não existiria e o mago não poderia afetar um alvo físico.

Voltando ao feitiço, com o impacto suas energias penetram através da aura do alvo, afetando tanto o componente físico do alvo (se for um alvo físico) ou o componente espiritual se o feitiço for maná e o alvo for um ser vivo. As coisas não-vivas não possuem componentes espirituais, não podendo ser afetadas por feitiços maná.

A energia do feitiço, vinda do espaço astral através da aura do alvo, agora irradia *de dentro para fora* do centro da aura, o foco da vida do alvo. Isto ocorre porque os alvos atingidos por feitiços de combate físicos não recebem os benefícios de armadura. Como uma armadura poderia oferecer proteção contra um ataque desferido por *dentro*?

A restrição para linha de visão é ainda forte para esses tipos de feitiços. Caso a aura do alvo não possa ser vista, ela não poderá ser atingida. Algumas possibilidades assustadoras são evitadas devido à aura de um ser vivo irradiar a uma distância curta do ser: os inimigos em armaduras de combate lacradas, sem nenhuma parte do corpo exposta, poderão ainda ser atacados devido às suas auras se extenderem para além das armaduras. Porém, ver apenas uma parte da aura não é suficiente para fazer a mira, de forma que o inimigo emboscado bem na ponta de uma esquina, com sua aura à mostra, está seguro. Um mago que esteja observando astralmente pode localizar a aura, mas não conseguirá mirar contra ela.

Tanto os focos quanto a observação astral ativa criam pontes entre o mundo físico e o plano astral. Essas pontes podem ser utilizadas pelos magos no espaço astral. Um feitiço maná atirado contra um alvo com um perfil misto, físico e astral afetará apenas

o alvo, mesmo se for um feitiço de efeito sobre área. O componente espiritual é contido dentro do componente físico, de forma que o efeito sobre a área é suavizado. Isto se aplica apenas a ataques que não tenham a simetria físico-físico exigida. Um feitiço físico lançado por um mago astral contra um alvo de natureza mista *penetrará o componente físico do alvo.* O componente físico do alvo obviamente é afetado, mas devido à proximidade desse componente com o mundo físico, os efeitos sobre área de certos feitiços continuam adiante. As mesmas exigências para linha de mira se aplicam ao efeito do feitiço como se o feitiço tivesse sido lançado normalmente do espaço físico: se o mago não puder ver o alvo, não poderá acertá-lo. Como o terreno físico é opaco no espaço astral, a linha de mira pode ser adivinhada como se o mago lançador do feitiço estivesse parado na mesma locação do espaço físico.

Além disso, os obstáculos feitos de substâncias transparentes, como vidro, não causam efeito sobre o feitiço. Como o obstáculo é transparente, o mago lançador do feitiço pode ver o alvo. Caso fosse opaco, o mago lançador do feitiço não seria capaz de enxergar o alvo, portanto não haveria feitiço. Os obstáculos semitransparentes recebem modificadores de cobertura (veja pág. 88). Como o obstáculo não é um ser vivo, o feitiço (no espaço astral) passa direto por ele sem impedimento.

Por fim, e quanto aos espelhos?

Bem, os espelhos são enganosos, e mortais. Um alvo refletido num espelho é um alvo válido. As auras estão sincronizadas, o feitiço é lançado, e a energia do feitiço segue uma trilha direta (na medida do possível) até o alvo. Não, o feitiço não reflete no espelho, como a imagem do alvo. Os feitiços são mais espertos que isso. Os espelhos, contudo, qualificam-se em proporcionar a linha de visão. Perceba que os feitiços de manipulação, os quais já comentamos, não podem ser usados desta forma porque quando estão em linha direta com o alvo, atingem a parede. Epa!

Entretanto, praticamente nada mais funciona. O mago precisa estar apto a ver diretamente o alvo através da visão convencional. A tecnologia de visão remota, como câmeras, não funciona, nem os feitiços de visão remota, como a clarividência. O mago precisa usar visão natural. Os olhos bioeletrônicos, porém, se qualificam, porque o personagem gastou pontos de Essência por essa visão. No que concerne às regras, esses olhos agora são naturais.

Putz! Complicado, né? Bem-vindo a **Shadowrun**.

Agora, os feitiços de manipulação. Esses feitiços funcionam de forma um pouco diferente. Lançar um feitiço de manipulação é semelhante em tudo a lançar um feitiço de combate, até o momento em que a energia é liberada. A energia mágica de um feitiço de manipulação viaja a distância entre o mago e o alvo não apenas no espaço astral (como fazem os feitiços de combate) mas também no mundo físico. Assim, ocorre um relampejar de energia visível entre mago e alvo no momento em que o feitiço é lançado.

Como o feitiço possui um componente de energia "física", é obstruído por obstáculos transparentes, como vidro. O componente de energia "física" atinge o vidro, e um deles tem de ceder.

As regras gerais para disparar através de barreiras (**Combate**, pág. 98) são usadas para resolver isto, mas aplicam apenas a metade do Nível de Barreira. O que acontece é que o alvo soma a metade do nível de barreira a seu próprio Nível de Armadura de Impacto ao ser atingido por um feitiço de manipulação lançado através do vidro. Se a metade do Nível de Barreira for igual ou maior que a Força do feitiço, o feitiço dissipa.

Como os feitiços de manipulação possuem este componentes de energia "física", o alvo precisa aplicar seu Nível de Armadura de Impacto ao modo do combate à distância, reduzindo a Força do feitiço pela metade do Nível de Armadura de Impacto. Uma olhada rápida no Poder relativo das armas e na Força antecipada dos feitiços, revela que os feitiços de manipulação geralmente não são tão eficazes quanto uma bala no lugar certo. Isto pode ser verdade, mas devido à sua natureza, os feitiços possuem um grau de flexibilidade (alcance ilimitado, por exemplo) do qual as armas carecem. Além disso, os efeitos adicionais de certos feitiços de manipulação os fazem valer a pena.

CATÁLOGO DE FEITIÇOS

Este catálogo descreve os feitiços básicos que os jogadores precisarão para trabalhar com magia e magos no universo do jogo **Shadowrun**.

Os feitiços são apresentados de acordo com o tipo: combate, detecção, saúde, ilusão e manipulação. Cada feitiço listado é acompanhado pelas seguintes anotações:

Tipo indica o tipo de feitiço, ou seja, se é Físico ou Maná.

Alcance indica o alcance: Toque, Limitado, ou Linha de Visão (LDV).

Alvo indica como calcular o número-alvo para o Teste de Sucesso de Feitiço. Uma anotação de (R) significa que o feitiço é Resistido, e portanto o alvo jogará dados para reduzir o sucesso do mago que tiver lançado o feitiço. Se (R) não estiver presente, o feitiço é Não-resistido e apenas o mago que houver lançado o feitiço joga os dados.

Dano indica o Nível de Dano base; Leve, Moderado, Sério ou Fatal, assim como se o feitiço causa danos de atordoamento ou não.

Duração indica se o feitiço tem duração Instantânea, Sustentada ou Permanente. Se for Permanente terá uma anotação extra, como "Permanente (10 Turnos)", que indica o número de turnos durante os quais o feitiço deve ser sustentado antes de se tornar permanente.

Exaustão indica o Código de Dano de exaustão do feitiço. A anotação (F : 2) ou [(F : 2) + x)] indica que o Teste de Resistência à Exaustão é feito contra a metade da Força do feitiço (arredondada por baixo), ou contra a metade da Força mais algum número. A segunda anotação indica se o Nível de Exaustão é Leve, Moderado, Sério ou Fatal.

Um jogador pode escolher um feitiço como exclusivo ou requerente de fetiche no momento que seu personagem escolher ou aprender o feitiço. Veja **Criando um personagem**, pág. 43, e **Aprendendo um novo feitiço**, pág. 132. Aos feitiços listados aqui não são designados modificadores de Poder.

FEITIÇOS DE COMBATE

Para uma explanação mais elaborada dos feitiços de combate, leia **Feitiços de combate**, pág. 127, **Lançando feitiços**, pág. 129, e **Feitiços e espaço astral**, pág. 149. É preciso lembrar que:

1. Os feitiços de combate podem afetar apenas aquilo que os magos podem ver.
2. As armaduras não favorecem os Testes de Resistência a Feitiços.
3. Resiste-se aos feitiços Maná com a Perseverança, e aos físicos com o Corpo.

Bola de fogo

Um feitiço de efeito sobre área que causa danos Físicos. O feitiço de bola de fogo pode inflamar materiais combustíveis em sua área de ação. A critério do meste de jogo.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **ALVO**: Corpo (R)
Nível de dano: S **Duração**: Instantânea **Exaustão**: [(F : 2) + 3]D

Labareda infernal

Um feitiço de efeito sobre área que causa dano Físico. O feitiço de rajada de fogo pode inflamar materiais combustíveis em sua área de rajada. Ao julgamento do mestre de jogo.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: Corpo (R)
Nível de dano: D **Duração**: Instantânea **Exaustão**: [(F : 2) + 6]D

Raio maná

Uma poderosa descarga de energia mágica que causa dano Físico.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: Perseverança (R)
Nível de dano: S **Duração**: Instantânea **Exaustão**: (F : 2)S

Dardo maná

Um pequeno dardo de poder mágico que causa dano físico.

Tipo: Maná **Alcance**: LDV **Alvo**: Perseverança
Nível de dano: L **Duração**: Instantâneo **Exaustão**: (F : 2)L

Míssil maná

Um raio de poder mágico que causa dano Físico.

Tipo: Maná **Alcance**: LDV **Alvo**: Perseverança (R)
Nível de dano: M **Duração**: Instantânea **Exaustão**: (F : 2)M

Bola maná

Um feitiço de efeito sobre área que causa dano físico. Esta versão maná afeta apenas alvos vivos.

Tipo: Maná **Alcance**: LDV **Alvo**: Perseverança (R)
Nível de dano: M **Duração**: Instantânea **Exaustão**: (F : 2)S

Raio de Força

Veja **Raio maná**, acima.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: Corpo (R)
Nível de dano: S **Duração**: Instantânea **Exaustão**: [(F : 2) + 1]S

Dardo de força

Veja **Raio maná**, acima.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: Corpo (R)
Nível de dano: M **Duração**: Instantânea **Exaustão**: (F : 2) S

Míssil de força

Veja **Míssil maná**, acima.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: Corpo (R)
Nível de dano: M **Duração**: Instantânea **Exaustão**: [(F : 2) + 1]M

Bola de força

Um feitiço de efeito sobre área. Veja **Bola maná**, acima.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: Corpo (R)
Nível de dano: M **Duração**: Instantânea **Exaustão**: [(F : 2) + 1]S

Aríete

O feitiço aríete danifica objetos inanimados. Os sucessos do mago são somados ao Poder do feitiço, que em seguida é comparada ao Nível de Barreira do alvo para determinar o efeito. Veja **Barreiras**, pág. 98.

Contra veículos, aplique o mesmo procedimento, comparando os resultados contra o Corpo do veículo como o Nível de Barreira. Cada redução indicada no Nível de Barreira causa dano Leve ao veículo, mas não reduz realmente o Nível Corpo. Se a armadura do veículo estiver presente, deverá ser somada ao Corpo do veículo para determinar o Nível de Barreira.

O número-alvo do feitiço é achado na **Tabela de resistência de objetos**, pág. 130.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: Tabela de resistência de objetos
Nível de dano: S **Duração**: Instantânea **Exaustão**: [(F : 2) + 1]S

Sono

Um feitiço de efeito sobre área que causa dano de Atordoamento apenas em alvos vivos.

Tipo: Maná **Alcance**: LDV **Alvo**: Perseverança (R)
Nível de dano: M **Duração**: Instantânea **Exaustão**: [(F : 2) – 1]S

FEITIÇOS DE DETECÇÃO

Alguns feitiços de detecção, aqueles chamados de *feitiços de hipersentidos*, conferem ao mago novos sentidos enquanto o feitiço for mantido. Para determinar o alcance mediante o qual o feitiço irá operar, o mago joga um número de dados igual ao Poder do feitiço contra um número-alvo 4. Ele multiplica os sucessos pelo valor de seu atributo magia para obter a distância em metros que será o limite para seus novos sentidos. Esses feitiços são listados como possuidores de um alcance Limitado.

Certos feitiços de detecção, aqueles chamados *gerais*, não são apontados para um alvo ou alvos específicos, de forma que não é necessário fazer um teste para cada uma das centenas de pessoas ao alcance de, digamos, um feitiço de detecção de vida. Primeiro, o mago declara a natureza da informação procurada. Isto determina o número-alvo, que é 4, se o mago estiver explorando todos os alvos à vista, 6, para todos os alvos fora de vista, ou 10, para seres no espaço astral. Para indivíduos que estejam fora de vista por trás de uma barreira mágica, some o Nível de Barreira ao número-alvo. O mago então faz um Teste de Sucesso, jogando um número de dados igual ao Poder do feitiço contra esse número-alvo. Veja a tabela adiante para obter os resultados.

TABELA DE DETECÇÃO DE FEITIÇOS

Sucessos	Resultados
1	Apenas conhecimento geral, sem detalhes
2	Informações minuciosas obtidas, mas alguns detalhes são inexatos
3	Todos os detalhes são exatos, mas alguns itens menos importantes não foram fornecidos ou estão obscuros
4	Informação exata e detalhada

Os feitiços de detecção contra um alvo específico usam a mesma tabela para determinar resultados.

Se um mago sustenta um feitiço geral de detecção, novos indivíduos são identificados ao entrarem na área coberta pelo feitiço. Os resultados dos testes originais ainda são aplicados.

Os feitiços de hipersentidos específicos são funcionais apenas contra um alvo dentro do alcance Limitado do feitiço. Um feitiço geral de hipersentido toca em todos os alvos dentro do alcance Limitado.

Os feitiços que requerem um indivíduo voluntário podem ser lançados em qualquer indivíduo condescendente.

Analisar dispositivo

Um feitiço de hipersentido específico que requer um indivíduo voluntário. O mago pode analisar o propósito e a operação básica de uma peça de equipamento. A familiaridade prévia do mago com o aparelho ou com objetos semelhantes atribui -2 ao número-alvo. O número-alvo base para este feitiço se baseia na resistência do objeto (veja pág. 130).

Tipo: Físico **Alcance**: Limitado **Alvo**: Objeto
Duração: Sustentada **Exaustão**: [(F : 2) + 1]

Analisar verdade

Um feitiço de hipersentido. O mago pode dizer se a declaração de um alvo é verdadeira ou não. O alvo faz um Teste de Resistência a Feitiço usando sua Perseverança contra o Poder do feitiço para reduzir os sucessos do mago. O mago precisa pelo menos 1 sucesso para determinar a sinceridade. O feitiço não funciona em materiais escritos. O mago precisa ouvir uma declaração para saber se ela é verdadeira ou falsa.

Tipo: Maná **Alcance**: Limitado **Alvo**: Perseverança (R)
Duração: Sustentada **Exaustão**: (F + 2)S

Clarividência

Um feitiço de hipersentido que requer um objeto voluntário. O mago pode presenciar cenas distantes como se estivesse presente nelas, até o alcance de seu novo sentido. O mago precisa estar concentrado para usar este sentido, e enquanto o estiver usando, não será capaz de usar a visão normal. Este feitiço não traduz som.

Tipo: Maná **Alcance**: Limitado **Alvo**: 4
Duração: Sustentada **Exaustão**: [(F : 2) + 1]M

Clariaudição

Um feitiço de hipersentido. O mago pode ouvir sons distantes como se estivessem próximos, ao alcance do novo sentido. O mago precisa concentrar-se para usar este sentido, e enquanto o estiver aplicando, não pode usufruir de audição física. Este feitiço não traduz imagens.

Tipo: Maná **Duração**: Limitada **Alvo**: 4
Duração: Sustentada **Exaustão**: (F : 2)M

Sentido de combate

Um feitiço de hipersentido que requer um indivíduo voluntário. O indivíduo se torna apto a analisar subconscientemente combate ou outras situações perigosas. A teoria é que o feitiço permite a precognição, com o indivíduo sentindo eventos uma fração de segundo antes deles ocorrerem. Cada 2 sucessos somam à Pilha de Combate do indivíduo durante a duração do feitiço.

Tipo: Físico **Alcance**: Limitado **Alvo**: 4
Duração: Sustentada **Exaustão**: [(F : 2) + 1]S

Detectar inimigo

Um feitiço de hipersentido geral de efeito sobre área que requer um indivíduo voluntário. Dentro do alcance, este feitiço detecta seres vivos com intenções hostis contra o alvo do feitiço. Este feitiço não detectaria uma armadilha (ela não está viva) nem um terrorista prestes a disparar ao acaso contra uma multidão (a intenção não é pessoal).

Tipo: Maná **Alcance**: Limitado **Alvo**: 4
Duração: Sustentado **Exaustão**: [(F : 2) + 1]M

Detectar indivíduo

Um feitiço de hipersentido geral de efeito sobre área que requer um indivíduo voluntário. Para detectar a presença de um indivíduo em particular, o mago indica o indivíduo quando o feitiço é lançado. O número-alvo é 10 menos a Essência do alvo, se o alvo é terrestre, ou 10 menos o Valor do atributo Magia (ou então a Força ou Essência, conforme apropriado) do alvo, se o alvo for magicalmente ativo.

Tipo: Maná **Alcance**: Limitado **Alvo**: Veja acima
Duração: Sustentado **Exaustão**: (F : 2)L

Detectar vida

Um feitiço de hipersentido geral de efeito sobre área. O mago detecta todos os seres vivos dentro do alcance e sabe a quantidade de seres vivos e suas posições. Numa área cheia de gente o feitiço é virtualmente inútil, captando uma massa borrada de trilhas. Requer um indivíduo voluntário.

Tipo: Maná **Alcance**: Limitado **Alvo**: 4
Duração: Sustentado **Exaustão**: (F : 2)L

Detectar (forma de vida)
Veja Detectar (objeto)

Tipo: Maná **Alcance**: Limitado **Alvo**: 4
Duração: Sustentada **Exaustão**: [(F : 2 – 1]L

Detectar (objeto)

Um feitiço de hipersentido geral de efeito sobre área. O mago detecta um tipo específico de alvo: detectar ork, detectar dragão, detectar armas, detectar computadores, detectar câmeras, etc. Cada variação é um feitiço separado.

Tipo: Físico **Alcance**: Limitado **Alvo**: 4
Duração: Sustentada **Exaustão**: [(F : 2) + 1]M

Sonda mental

O mago pode sondar telepaticamente a mente de um indivíduo. O alvo realiza um Teste de Resistência usando sua Perseverança contra um número-alvo igual ao Poder do feitiço. Se o alvo falha em contrabalançar todos os sucessos, o número restante determina a extensão até a qual o mago pode sondar a mente do alvo. Um sucesso significa que o mago pode ler pensamentos superficiais. O mago sabe o que o alvo está pensando naquele momento, mas não pode influenciar os pensamentos ou sugar outras informações do alvo. Dois sucessos permitem ao mago sondar pensamentos. O mago pode descobrir qualquer coisa que o alvo saiba conscientemente. Ele pode fazer *uma* pergunta qualquer, e o alvo deve responder com a verdade conforme ele a conhece. Três sucessos ou mais permitem ao mago acesso ao subconsciente do alvo, que deve responder a *duas* perguntas.

Lançamentos adicionais deste feitiço contra o mesmo alvo dentro de um número de horas igual à Perseverança do alvo recebem um modificador +2 por tentativa.

Tipo: Maná **Alcance**: Toque **Alvo**: 4(R)
Duração: Sustentado **Exaustão**: [(F : 2) +2]F

Sentido de combate pessoal

Esta forma pessoal do feitiço de sentido de combate afeta apenas ao lançador do feitiço.

Tipo: Físico **Alcance**: Si mesmo **Alvo**: 4
Duração: Sustentado **Exaustão**: [(F : 2) + 1]M

FEITIÇOS DE SAÚDE

Os feitiços de saúde podem curar doenças ou infligi-las, desintoxicar venenos ou drogas, ou simular seus efeitos, e alguns podem modificar temporariamente Atributos. A maioria dos feitiços de saúde são curativos, curando danos físicos e doenças. Porém, nenhuma técnica conhecida pela magia pode apagar a fadiga ou curar condições mentais.

Antídoto para toxinas

Estes feitiços curativos agem numa toxina (veneno ou droga) ou doença, não na pessoa afetada por elas. O Teste de Sucesso de Feitiço tem um número-alvo igual à Força (Potência) da infecção ou toxina. O feitiço antídoto deve ser usado antes da toxina causar danos à vítima. Seus sucessos reduzem diretamente a Força da toxina a uma razão de um para um, tornando mais fácil para o alvo executar seus próprios Testes de Resistência.

Tipo: Físico **Alcance**: Toque **Alvo**: Força da toxina

Toxina (L)
Exaustão: (F : 2)L **Duração**: Permanente (5 turnos)

Toxina (M)
Exaustão: (F : 2)M **Duração**: Permanente (10 turnos)

Toxina (S)
Exaustão: (F : 2)S **Duração**: Permanente (15 turnos)

Toxina (F)
Exaustão: (F : 2)D **Duração**: Permanente (20 turnos)

Curar doenças

O feitiço de cura de doenças pode ser usado em qualquer momento depois da infecção, matando os germes no organismo do paciente e eliminando imediatamente qualquer sintoma, mas não cura danos já causados pela doença. Isso exige um feitiço de cura separado. Os sucessos obtidos com o feitiço de cura reduzem diretamente a Virulência (Potência) da doença a uma razão de um para um, tornando mais fáceis os próprios Testes de Resistência do personagem contra a doença.

Uma versão diferenciada do feitiço existe para cada um dos Níveis de Danos associados com toxinas e doenças.

Tipo: Físico **Alcance**: Toque **Alvo**: Virulência

Doença (L)
Exaustão: (F : 2)L **Duração**: Permanente (5 turnos)

Doença (M)
Exaustão: (F : 2)M **Duração**: Permanente (10 turnos)

Doença (S)
Exaustão: (F : 2)S **Duração**: Permanente (15 turnos)

Doença (F)
Exaustão: (F : 2)F **Duração**: Permanente (20 turnos)

Reduzir (atributo)

O Número-alvo do mago é 10, menos a Essência do alvo. O alvo resiste usando o Atributo que é atacado, não necessariamente o Corpo.

Os totais de sucesso de ambos são comparados. O mago precisa de apenas 1 sucesso para afetar o alvo. Se um atributo é reduzido a zero, o alvo está indefeso. Se este for um Atributo Físico, a vítima fica inconsciente ou paralisada. Quando um Atributo Mental é reduzido a zero, a vítima fica parada descuidadamente. Uma versão diferenciada do feitiço existe para cada um dos Atributos Mentais e Físicos, e para Reação, mas os outros Atributos Especiais não poderão ser afetados. Esses feitiços são físicos, mas não afetarão alvos com modificadores bioeletrônicos em seus Atributos.

Tipo: Físico **Alcance**: Toque **Alcance**: 10 – Essência (R)
Duração: Sustentado

Atributo –1
Exaustão: [(F : 2) + 1]L

Atributo –2
Exaustão: [(F : 2) + 1]M

Atributo –3
Exaustão: [(F : 2) + 1]S

Atributo –4
Exaustão: [(F : 2) + 1]F

Detox

O detox é um desintoxicador que alivia os efeitos de uma droga ou de um veneno. Deve superar a toxina da mesma forma que o feitiço antídoto faz, mas devido ao alívio ser sintomático, o número-alvo para Exaustão é reduzido. A desintoxicação não cura danos causados pelos tóxicos, mas elimina todos os outros efeitos que possam ter induzido às vítimas (tonteira, alucinações, náusea, dor, etc.). Para quem pode pagar por ele, o detox é a cura ideal para a ressaca. Cada Nível de Dano Tóxico é um feitiço de cura separado.

Tipo: Físico **Alcance**: Toque **Alvo**: Força do tóxico

Toxina (L)
Exaustão: [(F : 2) –2]L **Duração**: Permanente (5 turnos)

Toxina (M)
Exaustão: [(F : 2) –2]M **Duração**: Permanente (10 turnos)

Toxina (S)
Exaustão: [(F : 2) –2]S **Duração**: Permanente (15 turnos)

Toxina (F)
Exaustão: [(F : 2) –2]F **Duração**: Permanente (20 turnos)

Aumentar atributo

O feitiço aumenta os efeitos de um Atributo Mental ou Físico e Reação normais (com modificações especiais) mas não qualquer outro Atributo Especial. O número-alvo para os Testes de Sucesso de feitiço é igual a duas vezes o nível do Atributo a ser aumentado. Um único sucesso é suficiente. Este feitiço não afeta os recursos bioeletrônicos, que requerem o feitiço descrito a seguir. Cada Atributo possui quatro feitiços específicos, e portanto deve existir um mago que conheça Aumentar Força +2, Aumentar Agilidade +1, etc.

A versão Aumentar Reação deste feitiço possui um nível de Exaustão maior; L torna-se M, M torna-se S e S torna-se F. Não existe feitiço de Reação aumentada +4. O feitiço de Reação aumentada apenas aumenta o Nível de Reação, não conferindo nenhum outro benefício.

Repare que este feitiço não pode ser empilhado por cima de outros feitiços de atributo aumentado do mesmo tipo. Quando lançado em personagens que já possuam um Atributo magicalmente aumentado (como um iniciado físico), o número-alvo é aumentado em +4.

Tipo: Maná **Alcance**: Toque **Alvo**: 2 x Atributo afetado

Atributo +1
Exaustão: [(F : 2) +1]L **Duração**: Sustentado

Atributo +2
Exaustão: [(F : 2) +1]M **Duração**: Sustentado

Atributo +3
Exaustão: [(F : 2) +1]S **Duração**: Sustentado

Atributo +4
Exaustão: [(F : 2) +1]F **Duração**: Sustentado

Aumentar atributo modificado

Semelhante ao feitiço aumentar atributo descrito acima, exceto que estes feitiços aumentam Atributos já afetados por materiais bioeletrônicos. A Reação aumentada por bioeletrônicos +4 possui um código [(F : 2) +5]F.

Tipo: Físico **Alcance**: Toque **Alvo**: 2 x Atributo aumentado

Atributo +1
Exaustão: [(F : 2) +3]L **Duração**: Sustentado

Atributo +2
Exaustão: [(F : 2) +3]M **Duração**: Sustentado

Atributo +3
Exaustão: [(F : 2) +3]S **Duração**: Sustentado

Atributo +4
Exaustão: [(F : 2) +3]F **Duração**: Sustentado

Reflexos acelerados

Este feitiço aumenta os dados dos atributos do voluntário pela quantidade indicada para o feitiço (+1, +2 ou +3). Não existe versão bioeletrônica deste feitiço, de modo que os personagens que receberam aprimoramentos bioeletrônicos que acrescentam dados de iniciativa (por exemplo, reflexos ligados) não podem ser fortalecidos por este feitiço.

Tipo: Maná **Alcance**: Toque **Alvo**: 2 x Reação

+1 dado de iniciativa
Exaustão: (F +2)M **Duração**: Sustentado

+2 dados de inicativa
Exaustão: (F : 2)S **Duração**: Sustentado

+3 dados de iniciativa
Exaustão: (F : 2)D **Duração**: Sustentado

Tratamento

Os feitiços de tratamento e cura têm ambos caráter curativo. Cada um curará um número de quadradinhos de dano igual aos sucessos obtidos. A diferença é que o feitiço de tratamento *deve* ser aplicado dentro de uma hora de ferimento. O feitiço de cura pode ser aplicado a qualquer momento. Um personagem pode ser tratado ou curado magicamente apenas uma vez para cada conjunto de ferimentos.

O número-alvo para este ferimento é 10 ou 8 menos a Essência do alvo.

O feitiço é permanente e deve ser mantido durante o tempo-base indicado na Tabela de Cura, adiante.

Os sucessos obtidos no Teste de Sucesso de Feitiço podem ser usados para realmente curar quadradinhos de dano, conforme indicado na tabela, ou usados para reduzir o tempo-base. Divida os sucessos no tempo-base. O total de sucessos pode ser dividido entre dois usos (cura e redução de tempo), conforme o desejo do mago.

O número-alvo do Teste de Resistência à Exaustão é igual à metade do Poder do feitiço, e o Nível de Exaustão é igual ao Nível de Ferimento corrente do alvo (Leve, Moderado, Sério ou Fatal).

Tipo: Maná **Alcance**: Toque **Alvo**: 8 – Essência
Duração: Permanente
Exaustão: (F : 2) (Nível de Ferimento)

Cura

Veja **Tratamento**, acima

Tipo: Maná **Alcance**: Toque **Alvo**: 8 – Essência
Duração: Permanente
Exaustão: (F : 2) (Nível de Ferimento)

TABELA DE CURA

Nível de dano	Tempo
Fatal	20 turnos
Sério	15 turnos
Moderado	10 turnos
Leve	5 turnos

FEITIÇOS DE ILUSÃO

Não importa quão realistas sejam os feitiços de ilusão, eles não podem ferir permanentemente um personagem, seja física ou mentalmente. Podem causar distrações, perda de equilíbrio ou orientação, e até mesmo sintomas como náusea ou dor. Esses sintomas desaparecem assim que o mago dissipa a ilusão.

Obviamente, as ilusões não passam de distrações. Porém, um mago pode usar as mais poderosas para ao menos perturbar os inimigos, mesmo quando os oponentes sabem que se trata de uma ilusão. As ilusões de sentido único parecem reais apenas a um único sentido físico. As ilusões de plenitude sensorial parecem completamente reais para os alvos.

Um feitiço de ilusão que pode ser Resistido tem um (R) junto ao número-alvo. Nesses casos, o alvo faz um Teste de Resistência a Feitiço, jogando os dados indicados no item **Alvo** contra um número-alvo igual ao Poder do feitiço. Os sucessos do alvo reduzem os sucessos do mago, e portanto o efeito do feitiço.

Os feitiços de ilusão que têm por base o maná são completamente ineficazes contra os sistemas de observação remota, como câmeras de segurança. Um feitiço de ilusão de natureza física realmente distorce e molda a luz, sendo dessa forma eficaz contra esses sistemas.

Caos

Um alvo que fracasse em resistir a um feitiço de caos é sujeito a grandes distrações. O feitiço consome todos os sentidos numa nuvem de visões cegantes, sensações incômodas e odores repugnantes. Uma grande distração (+1 para todos os números-alvos) é sofrida para cada sucesso extra que o feitiço tenha depois de ter sido atenuado pelo Teste de Resistência a Feitiços. Além dos próprios sentidos do alvo, este feitiço pode também lograr os dispositivos tecnológicos de monitoramento.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: Inteligência (R)
Duração: Sustentado **Exaustão**: [(F : 2) + 2]M

Mundo caótico

Esta é uma versão de efeito sobre área do feitiço de caos.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: Inteligência (R)
Duração: Sustentado **Exaustão**: [(F : 2) + 2]S

Confusão

Este é um feitiço de efeito sobre área semelhante ao feitiço de caos, exceto que o feitiço de confusão não afeta sistemas tecnológicos. As ilusões visuais preenchem a área afetada, tonando-a um local de formas mutantes, luzes coloridas e lagos de sombras. Aqueles que não conseguem resistir sofrem uma distração (+1 para todos os números-alvos) para cada dois sucessos que sobrem depois de atenuados pelo Teste de Resistência a Feitiços.

Tipo: Maná **Alcance**: LDV **Alvo**: Perseverança (R)
Duração: Sustentado **Exaustão**: (F : 2)S

Distração

Este feitiço de efeito sobre área requer indivíduos voluntários. Cria ilusões óbvias, contudo fascinantes, para todos que quiserem assisti-las. O número de sucessos mede o quanto a platéia é cativada pela ilusão.

Tipo: Maná **Alcance**: LDV **Alvo**: 4
Duração: Sustentada **Exaustão**: [(F : 2) + 1]L

Invisibilidade aumentada

Semelhante ao feitiço de invisibilidade, abaixo, exceto que este feitiço afeta os dispositivos tecnológicos de monitoramento.

Tipo: Físico **Alcance**: Toque **Alvo**: 4
Duração: Sustentada **Exaustão**: [(F : 2) + 1]M

Invisibilidade

O mago deve tocar o indivíduo, que se torna invisível à luz normal. A visão termográfica ainda é capaz de detectar o calor do corpo, e o indivíduo é completamente palpável e detectável aos sentidos de audição, olfato, etc. Dobre o número de sucessos para obter o número-alvo para o Teste de Percepção de um observador. Um Teste de Percepção bem-sucedido significa que a pessoa ou coisa invisível foi notada. O feitiço não afeta os sistemas de monitoramento tecnológico (não incluindo os olhos bioeletrônicos, que são considerados naturais devido ao Custo de Essência pago).

Tipo: Maná **Alcance**: Toque **Alvo**: 4
Duração: Sustentado **Exaustão**: (F : 2)M

Máscara

Este feitiço requer que o mago toque um indivíduo voluntário. O indivíduo assume alguma aparência física (mesmo tamanho e forma básicos) escolhida pelo lançador do feitiço. O número de sucessos se torna o número-alvo para Testes de Percepção por observadores. Este feitiço não afeta dispositivos tecnológicos.

Tipo: Maná **Alcance**: Toque **Alvo**: 4
Duração: Sustentada **Exaustão**: (F : 2)L

Estímulo

O indivíduo voluntário experimenta uma ilusão de plenitude de qualquer tipo desejado pelo mago. Este costuma ser um feitiço de luxo, comprado pelos ricos e poderosos, buscando sensações que não podem encontrar no mundo real. Os sucessos medem o prazer obtido pelo indivíduo.

Tipo: Maná **Alcance**: LDV **Alvo**: 4
Duração: Sustentado **Exaustão**: [(F : 2) + 1]L

Fedor

Este feitiço de efeito sobre área estimula o olfato. Os indivíduos que se encontrem dentro da área de efeito realizam Testes de Resistência a Feitiço normais para reduzir os sucessos do mago. Cada sucesso remanescente atribui +1 a todos os números-alvos da vítima, devido ao efeito nauseante do fedor.

Tipo: Maná **Alcance**: LDV **Alvo**: Perseverança (R)
Duração: Sustentada **Exaustão**: [(F : 2) + 1]S

FEITIÇOS DE MANIPULAÇÃO

Os feitiços de manipulação são, potencialmente, a classe mais poderosa de feitiços em **Shadowrun**, permitindo milhares de variações. Os feitiços de comando podem transformar ou controlar matéria e energia. Os feitiços de comando podem também afetar as ações e os pensamentos dos seres vivos. Os feitiços de transformação mudam a estrutura material de um alvo. Os feitiços telecinéticos abrangem diversas formas de mente sobre matéria, desde violentos fenômenos poltergeist até sutis mecanismos de comando.

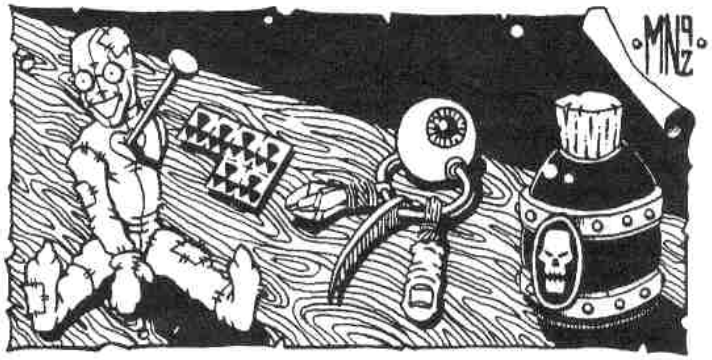
Os feitiços de manipulação que afetam os personagens contra a sua vontade devem ser resistidos. Usa-se a Perseverança e, para que o feitiço obtenha êxito, o mago deve gerar um número igual ou maior de sucessos que o alvo.

Manipulações de comando

Comandar ações

Como um manipulador de fantoches, o mago comanda as ações físicas de um alvo. A consciência da vítima não é afetada, mas torna-se apenas uma passageira em seu próprio corpo. Sob as ordens do mago, a vítima usa todas as habilidades que possua, mas com +4 atribuído a todos os números-alvos. O número-alvo do mago é a perseverança do alvo.

Tipo: Maná **Alcance**: LDV **Alvo**: Perseverança (R)
Duração: Sustentado **Exaustão**: [(F : 2) ÷ 2]S



Comandar emoções

O indivíduo sente alguma emoção esmagadora, que pode ser qualquer uma à escolha do mago quando do lançamento do feitiço. O feitiço pode fazer o alvo amar ou odiar alguém, ou ainda qualquer outro tipo de emoção.

Os efeitos deste feitiço exigem dos jogadores mais do que calcular contagens ou números. As vítimas do feitiço sentem a emoção de forma profunda, mas não irracional. Para facilitar, não se aplicam penalidades se um personagem estiver fazendo alguma coisa relacionada com a emoção (lutando enquanto tomado por fúria ou ódio). Se o personagem estiver fazendo alguma coisa que não combine com a emoção (tentando dirigir enquanto está gargalhando loucamente), aplicam-se os modificadores de distração (+2 ou maior para números-alvos). Se o personagem tentar lutar contra a emoção (tentando disparar contra um alvo "amado"), faz-se necessário um Teste de Perseverança tendo o Poder do feitiço como número-alvo. Aplicam-se penalidades de distração mesmo se o teste obtiver êxito, mas o êxito é necessário para a ação poder ser executada.

Tipo: Maná **Alcance**: LDV **Alvo**: Perseverança (R)
Duração: Sustentada **Exaustão**: [(F : 2) + 2]M

Comandar pensamentos

O mago comanda os pensamentos do indivíduo. A vítima obedecerá fervorosamente as ordens enquanto sustentar o feitiço. Este é o equivalente mágico da sugestão hipnótica profunda. As ações que seriam terrivelmente destrutivas para o alvo ou para seus entes queridos permitem que o personagem lute com o feitiço. Ele precisa passar por um Teste de Perseverança com um número-alvo igual ao poder do feitiço. Se o mago que lançou o feitiço *não* estiver presente, um único sucesso bastará. Se o mago *estiver* presente, jogue os dados de Perseverança do mago contra um número-alvo igual à Perseverança do alvo. Os sucessos do mago reduzem os do alvo. Para resistir a esse abominável comando, exige-se apenas um sucesso líquido da parte do alvo.

Tipo: Maná **Alcance**: Limitado **Alvo**: Perseverança (R)
Duração: Sustentado **Exaustão**: [(F : 2) + 2]F

Hibernação

O mago precisa tocar um indivíduo voluntário ou inconsciente. O feitiço põe o indivíduo numa espécie de animação suspensa. Dobre os sucessos do Teste de Sucesso de Feitiços para obter o fator mediante o qual os processos corporais são retardados. Caso sejam obtidos 4 sucessos, o feitiço de hibernação retarda o metabolismo do indivíduo por um fator de 8. Se o indivíduo tiver excedido seu monitor de condição, ele terá de receber um quadradinho de dano adicional a cada 80 minutos, em vez de a cada dez minutos, conforme descrito em **Excedendo o monitor de condição**, pág. 111. Se o indivíduo estivesse sofrendo de uma doença que o enfraquecesse a cada hora, isso passaria a ocorrer a cada 8 horas. Se ele estivesse trancado numa câmara pressurizada apenas com ar suficiente para mantê-lo vivo por mais 1 dia, o ar agora duraria 8 dias.

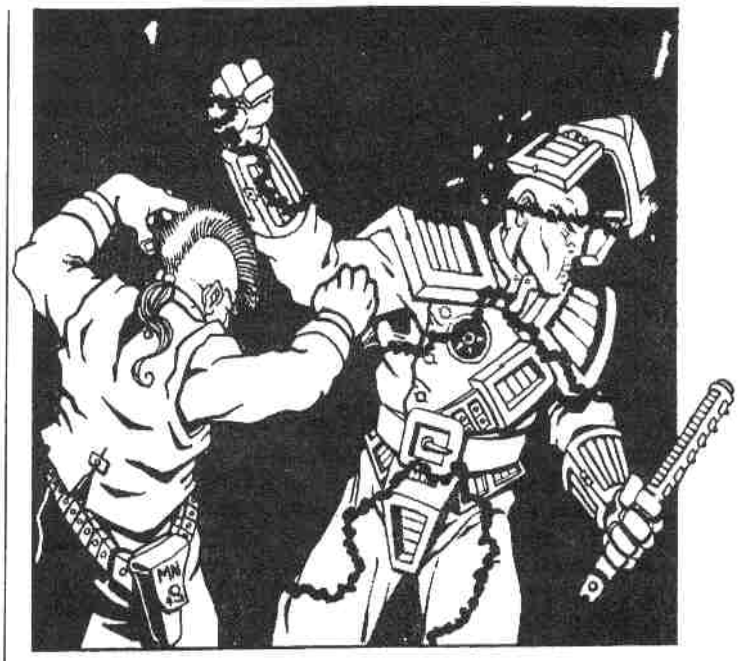
Tipo: Físico **Alcance**: Toque **Alvo**: 4
Duração: Sustentada **Exaustão**: (F : 2)S

Manipulações telecinéticas

A levitação possibilita ao mago erguer um objeto ou pessoa do solo e movê-lo. A "distância" máxima em metros que o alvo pode ser movido é a sua Magia vezes o número de sucessos. Esta distância pode ser expressada como distância vertical (altura), distância horizontal ou qualquer combinação das duas. Um mago com uma distância resultante de 12, por exemplo, poderia mover um objeto por 12 metros horizontalmente, por 12 metros verticalmente, ou por qualquer combinação das duas, enquanto a distância total (horizontal + vertical) igualasse 12. Aceita-se, portanto, 10 metros horizontais e 2 metros verticais (10 + 2 = 12), assim como 5 metros horizontais e 7 metros verticais (5 + 7 = 12). A soma dos componentes verticais e horizontais deve igualar a "distância". Todo movimento é calculado a partir do ponto de partida do alvo.

O número-alvo do mago para o Teste de Sucesso de Feitiço é aumentado por +1 a cada 100 quilos de massa que o objeto possua. (Considere que um ser vivo tenha 50 quilos por ponto de corpo, enquanto um veículo 1000 quilos.) Um mago pode mover um objeto levitado para qualquer parte enquanto o feitiço estiver sendo mantido e o alvo permanecer à vista. Os objetos podem se mover por toda a "distância" dentro de uma Fase de Ação.

Se o mago estiver tentando levitar um objeto preso ou segurado por um ser vivo, a esse é permitido fazer um Teste de Força contra um número-alvo igual ao Poder do feitiço. Reduza os sucessos do mago pelos sucessos desse teste. O mago deve ter ao menos 1 sucesso líquido para transportar o objeto por levitação.



Levitar objeto

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: 4
Duração: Sustentado **Exaustão**: [(F : 2) + 1]L

Levitar pessoa

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: 4
Duração: Sustentado **Exaustão**: [(F : 2) + 1]M

Dedos mágicos

Trata-se de telecinésia clássica. O mago cria "mãos invisíveis" e pode segurar ou manipular objetos com o poder da mente. O Teste de Sucesso de feitiço possui um Número-alvo 6. O número de sucessos se torna o valor de força e agilidade do feitiço. O personagem pode usar suas próprias habilidades com o feitiço de dedos mágicos, mas todos os números-alvos recebem +2 devido aos problemas de comando remoto.

Mesmo as ações simples poderão requerer um Teste de Agilidade. O mago pode lutar, destrancar uma porta, qualquer coisa, usando dedos mágicos. Os dedos podem alcançar qualquer ponto que possa ser visto pelo mago. O mago pode usar um feitiço de clarividência ou até observar remotamente através de dispositivos tecnológicos para obter um close-up da cena, desde que a verdadeira locação esteja dentro de seu campo de visão. Este feitiço vem *bem* a calhar quando é preciso desarmar bombas.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: 6
Duração: Sustentado **Exaustão**: [(F : 2) + 2]M

Poltergeist

Todos os pequenos objetos e escombros que pesem até um quilo e que se encontrem na área coberta pelo feitiço irão rodopiar em padrões aleatórios. Isto reduz o fator de visibilidade da área (+2 para todos os números-alvos). O feitiço também causa dano de atordoamento, atingindo o alvo com escombros voadores. Os alvos dentro da área usam seu Valor de Agilidade, não o de Corpo, para seus Testes de Resistência contra tais danos, tendo o Poder do Feitiço como número-alvo. A Categoria de Dano é Leve. As armaduras de impacto oferecem proteção contra este dano.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: 4 (R)
Duração: Sustentado **Exaustão**: [(F + 2) + 1]S

Manipulações de transformação

Armadura

Um indivíduo voluntário é requerido. O mago proporciona uma armadura intrínseca ao indivíduo, entrelaçando seus tecidos em conformações de maior resistência. Tome a metade dos sucessos obtidos no Teste de Sucesso de Feitiço como Nível de Armadura Dérmica (some ao Corpo) enquanto o feitiço for mantido.

Tipo: Físico **Alcance**: Limitado **Alvo**: 4
Duração: Sustentado **Exaustão**: [(F : 2) + 2]M

Barreira

Barreira é um feitiço de efeito sobre área no qual o mago forma um campo de força de energia. O Teste de Sucesso do Feitiço tem um Número-alvo 6. O mago pode formar a barreira como um feitiço normal de área, o que criaria um domo de energia; outra opção é gerar um muro. A altura do muro corresponde ao Poder do feitiço em metros. O comprimento do muro ou o raio do domo é igual ao Valor de Magia do mago. Este comprimento pode ser ajustado da mesma forma que o raio de um feitiço de efeito sobre área, economizando os dados do Teste de Sucesso. O mago pode conferir qualquer forma ao muro. Qualquer coisa do tamanho de uma molécula (ou menor) pode passar pela barreira, incluindo ar ou outros gases. Qualquer coisa maior enfrenta uma barreira física tendo um Nível de Barreira igual ao Poder do feitiço (e é portanto acumulativa com a armadura). Os ataques dirigidos através de um feitiço de barreira possuem um modificador de visibilidade de –1. As barreiras físicas não impedem os feitiços, mesmo os feitiços de manipulação.

Tipo: Físico **Alcance**: Limitado **Alvo**: 6
Duração: Sustentado **Exaustão**: [(F : 2) + 2]S

Barreira maná

Embora não detenham armas físicas, as barreiras maná bloqueiam o movimento dos seres vivos. As coisas não-vivas (como balas) passam direto pelas barreiras. Os passageiros dentro de veículos fechados não são afetados por um feitiço de barreira maná, mas a barreira derrubaria um motociclista de seu veículo. Um feitiço de barreira maná também age como uma defesa contra feitiços. Acrescente a metade do Poder do feitiço (o Nível da barreira) aos números-alvos de todos os magos que lançam feitiços através de uma barreira. A barreira também é uma barreira astral.

Tipo: Maná **Alcance**: Limitado **Alvo**: 6
Duração: Sustentada **Exaustão**: [(F : 2) + 1]S

Ignição

O mago acelera a velocidade molecular de um alvo, fazendo-o pegar fogo. Qualquer coisa que possa queimar está sujeita a este feitiço. O tempo-base para inflamar um alvo é de 10 turnos, divididos pelos sucessos do mago. Depois que o alvo é inflamado, ele queima até ser reduzido a cinzas ou então ser extinto por sufocamento, água ou um extintor de incêndio. O feitiço precisa gerar mais sucessos que o Valor do Corpo de alvos vivos ou o Nível de Barreira de objetos inanimados. O feitiço de inflamação faz com que um ser vivo fique coberto por chamas, causando dano (Poder)M no primeiro turno. O Poder aumenta em 1 ponto por Turno de Combate. Ao fim de cada turno, faça um Teste de Resistência a Danos, incluindo no cálculo a metade da armadura de impacto. Toda a munição ou explosivos carregados pela vítima deverão detonar. Caso as chamas não sejam apagadas, elas irão extinguir-se em 1D6 turnos de combate.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: 4
Duração: Permanente **Exaustão**: [(F : 2) + 2]F

Detonação

Este feitiço de efeito sobre área cria uma explosão cujos efeitos cercam o alvo. Sendo de chamas de verdade, ele provoca a queima de materiais facilmente inflamáveis. O Código de Dano para este ataque é (Poder)M. Cada 2 sucessos aumentam o dano em um nível. O feitiço é resistido por Corpo, e a metade do valor da Armadura de Impacto reduz a Potência (Poder) do ataque. Resolva usando o procedimento de combate à distância.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: 4
Duração: Instantânea **Exaustão**: [(F : 2) + 1]F

Lança-chamas

Este feitiço cria um jato de chamas do mago até o alvo. Sendo composto por chamas reais, o feitiço incendeia materiais facilmente inflamáveis. O Código de Dano para este ataque é (Poder)M. Cada 2 sucessos aumentam o Código de Dano em 1 nível. O feitiço é resistido por Corpo, e a metade do valor da Armadura de Impacto reduz a Potência (Poder) do ataque. Resolva usando os procedimentos do combate à distância.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: 4
Duração: Instantânea **Exaustão**: [(F : 2) + 1]S

Camada de gelo

Este feitiço cria uma fina e plana camada de gelo que cobre um número de metros quadrados igual ao Valor de Magia do mago multiplicado por seus sucessos. Os personagens que forem caminhar por cima dessa camada de gelo devem fazer um Teste de Agilidade contra um Número-alvo 3 para evitar caírem de bruços. Os veículos devem fazer um Teste de Manobra para evitar ter de fazer um Teste de Colisão. A camada de gelo derrete à taxa de 1 metro quadrado por minuto.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: 4
Duração: Instantânea **Exaustão**: [(F : 2) + 1]S

Luz

Um feitiço de efeito sobre área. Este feitiço cria um ponto de luz móvel que ilumina uma área igual ao Nível do mago vezes o número de sucessos do feitiço em metros. A iluminação é aproximadamente igual à provida por uma boa lanterna, como um efeito sobre área. O feitiço não pode ser usado para cegar, mas compensa os modificadores de visibilidade para escuridão. Dois sucessos compensam um modificador + 1.

Tipo: Físico **Alcance**: LOS **Alvo**: Veja acima
Duração: Sustentada **Exaustão**: [(F : 2) + 2]M

Sombra

Um feitiço de efeito sobre área. Este feitiço cria um poço de escuridão igual à metade do Valor de Magia do mago vezes os sucessos do feitiço em metros quadrados. O número-alvo depende das condições locais: dia ensolarado, 6; dia claro, 5; dia nublado, 4; penumbra, 3; rua iluminada ou escura, 2. Cada 2 sucessos impõem um modificador de alvo +1 para Testes de Combate ou Percepção contra alvos dentro da área de sombra.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: Veja acima
Duração: Sustentada **Exaustão**: [(F : 2) + 2]M

Centelha

Este efeito cria uma pequena centelha de eletricidade que salta do mago que lançou o feitiço para o alvo. O Código de Dano para este ataque é (Poder) M. Cada 2 sucessos aumentam o Código de Dano. em um nível. O feitiço é resistido por Corpo, e a metade do valor da Armadura de Impacto reduz a Potência (Poder) do ataque. Resolva usando os procedimentos de combate à distância.

Tipo: Físico **Alcance**: LDV **Alvo**: 4
Duração: Instantânea **Exaustão**: [(F : 2) + 1]M

TABELA DE FEITIÇOS

Atenção: Um asterisco antes do nome do feitiço indica que a descrição completa do feitiço oferece detalhes adicionais a respeito de seu funcionamento no jogo.

FEITIÇOS DE COMBATE

Nome	Exaustão	Tipo	Duração
*Bola de fogo	[(F : 2) + 3]F	F	I
*Labareda infernal	[(F : 2) + 6)F	F	I
Raio maná	(F : 2)S	M	I
Dardo maná	(F : 2)L	M	I
Míssil maná	(F : 2)M	M	I
*Bola maná	(F : 2)S	M	I
Raio de força	[(F : 2) + 1]S	F	I
Dardo de força	[(F : 2) +1]L	F	I
Míssel de força	[(F : 2) +1]M	F	I
Bola de força	[(F : 2) +1]S	f	I
*Aríete	[(F : 2) +1]S	F	I
Sono	[(F : 2) – 1]S	M	I

FEITIÇOS DE DETECÇÃO

Nome	Exaustão	Tipo	Duração
*Analisar equipamento	[(F : 2) + 1]M	F	S
*Analisar verdade	(F : 2)S	M	S
Clariaudição	(F : 2)M	M	S
Clarividência	(F : 2)M	M	S
*Sentido de combate	[(F : 2) + 1]S	F	S
*Detectar inimigos	[(F : 2) + 1]M	M	S
*Detectar indivíduo	(F : 2)L	M	S
*Detectar vida	(F : 2)L	M	S
Detectar (forma de vida)	(F : 2) – 1]L	M	S
*Detectar (objeto)	[(F : 2) + 1]M	F	S
*Sonda mental	(F : 2) + 2]F	M	S
Sentido de combate pessoal	(F : 2) + 1]M	F	S

FEITIÇOS DE SAÚDE

Nome	Exaustão	Tipo	Duração
*Antídoto para toxina L	(F : 2)L	F	P
*Antídoto para toxina M	(F : 2)M	F	P
*Antídoto para toxina S	(F : 2)S	F	P
*Antídoto para toxina F	(F : 2)F	F	P
*Cura para doença L	(F : 2)L	F	P
*Cura para doença M	(F : 2)M	F	P
*Cura para doença S	(F : 2)S	F	P
*Cura para doença F	(F : 2)F	F	P
*Reduz atributo –1	[(F : 2) + 1]L	F	S
*Reduz atributo –2	[(F : 2) + 1]M	F	S
*Reduz atributo –3	[(F : 2) + 1]S	F	S
*Reduz atributo –4	[(F : 2) + 1]F	F	S
*Desintoxicar toxina L	[(F : 2) – 2]L	F	P
*Desintoxicar toxina M	[(F : 2) – 2]M	F	P
*Desintoxicar toxina S	[(F : 2) – 2]S	F	P
*Desintoxicar toxina F	[(F : 2) – 2]F	F	P
*Curar	(F : 2)(Nível do ferimento)	M	P

FEITIÇOS DE SAÚDE (continuação)

Nome	Exaustão	Tipo	Duração
*Aumentar atributo +1	[(F : 2) + 1]L	M	S
*Aumentar atributo +2	[(F : 2) + 1]M	M	S
*Aumentar atributo +3	[(F : 2) + 1]S	M	S
*Aumentar atributo +4	[(F : 2) + 1]F	M	S
*Aumentar atributo modificado +1	[(F : 2) + 3]L	F	S
*Aumentar atributo modificado +2	[(F : 2) + 3]M	F	S
*Aumentar atributo modificado +3	[(F : 2) + 3]S	F	S
*Aumentar atributo modificado +4	[(F : 2) + 3]F	F	S
*Reflexos acelerados			
+ 1 dado de iniciativa	(F : 2)M	M	S
+ 2 dados de iniciativa	(F : 2)S	M	S
+ 3 dados de iniciativa	(F : 2)F	M	S
*Tratamento	(F : 2)(Nível do ferimento)	M	P

FEITIÇOS DE ILUSÃO

Nome	Exaustão	Tipo	Duração
*Caos	[(F : 2) + 2]M	F	S
*Mundo caótico	[(F : 2) + 2]S	F	S
*Confusão	(F : 2)S	M	S
*Distração	[(F : 2) + 1]L	M	S
*Invisibilidade aumentada	[(F : 2) + 1]M	F	S
*Invisibilidade	(F : 2)M	M	S
Mascaramento	(F : 2)L	M	S
Estímulo	[(F : 2) + 1]L	M	S
Fedor	[(F : 2) + 1]S	M	S

FEITIÇOS DE MANIPULAÇÃO

Nome	Exaustão	Tipo	Duração
*Comandar ações	[(F : 2) + 2]S	M	S
*Comandar emoções	[(F : 2) + 2]M	M	S
*Comandar pensamentos	[(F : 2) + 2]F	M	S
*Hibernação	(F : 2)S	F	S
*Levitar objeto	[(F : 2) + 1]L	F	S
*Levitar pessoa	[(F : 2) + 1]M	F	S
*Dedos mágicos	[(F : 2) + 2]M	F	S
*Poltergeist	[(F : 2) + 1]S	F	S
Armadura	[(F : 2) + 2]M	F	S
*Barreira	[(F : 2) + 2]S	F	S
*Detonação	[(F : 2) + 1]F	F	I
*Lança-chamas	[(F : 2) + 1]S	F	I
*Camada de gelo	[(F : 2) + 1]S	F	I
*Ignição	[(F : 2) + 2]F	F	P
*Luz	[(F : 2) + 2]M	F	S
*Barreira maná	[(F : 2) + 1]S	M	S
*Sombra	[(F : 2) + 2]M	F	S
*Centelha	[(F : 2) + 1]M	F	S

CAPÍTULO 10

A MATRIZ

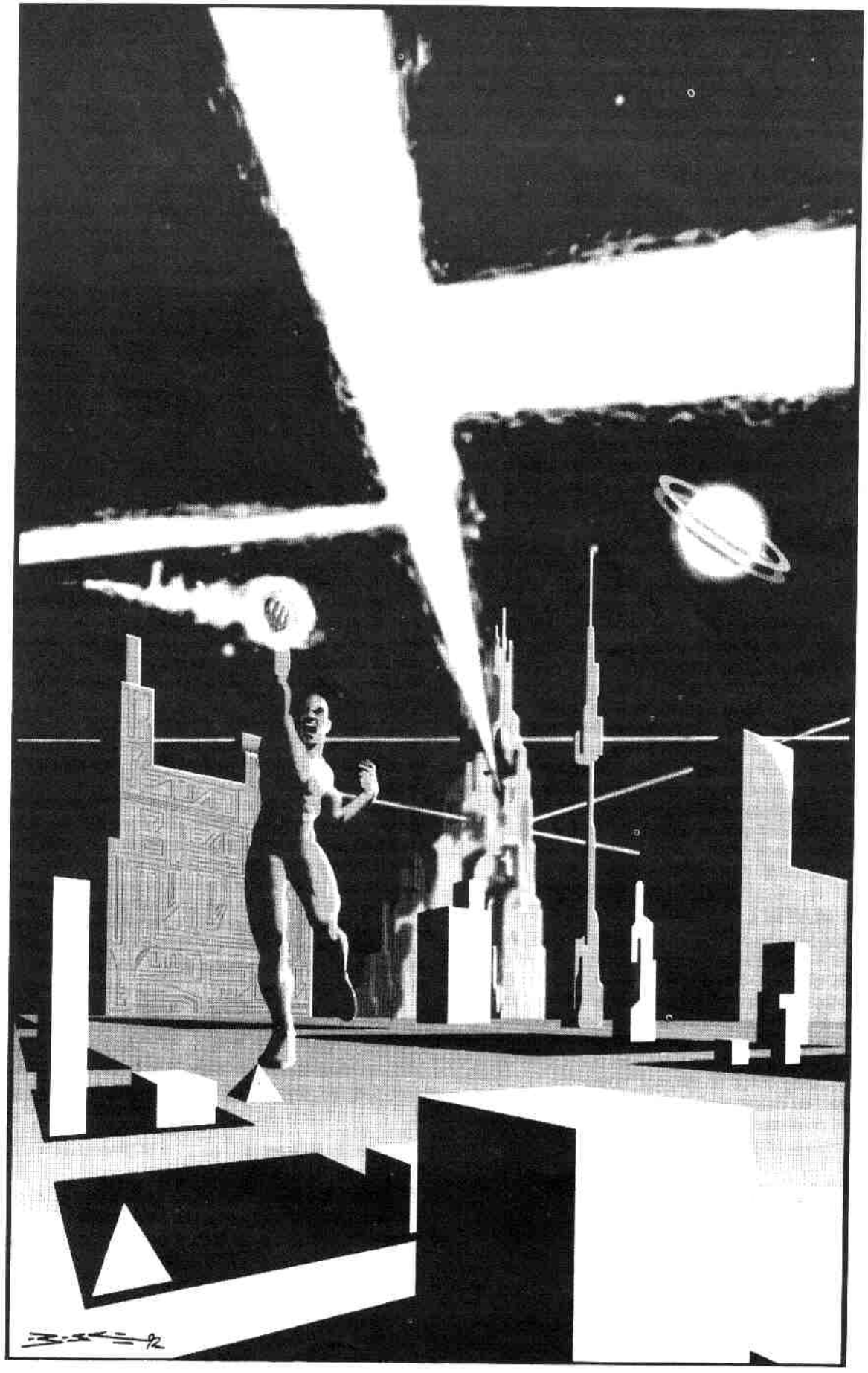
"Viver e aprender. Morrer e esquecer... a não ser que você seja um sistema especialista."
Zap-Tudo, lendário tecnauta

Teia é a rede física de todos os sistemas de computador interconectada ao sistema mundial de telecomunicações. Se um computador está conectado a qualquer parte da Teia, então pode ser acessado de qualquer outra parte da Teia. Contudo, com a exceção de alguns técnicos, a maioria das pessoas se refere à rede mundial de computadores como a Matriz.

Em 2053, os mais inveterados usuários de sistemas de computador, aqueles cujo trabalho é esmiuçar, separar e furtar vastas e complexas quantidades de dados, não usam simplesmente seus sistemas de computador. Eles os *habitam*.

A tecnologia da Matriz instala o usuário numa simulação eletrônica criada pelo sistema de computador e conhecida como *realidade virtual*. Tudo na Matriz é uma representação gráfica (visual) de algum componente físico (como um arquivo de dados ou um processador), um programa (como um leitor de dados ou um programa de contramedidas eletrônicas), ou um comando (como copiar um arquivo, mudar um código, etc).

Em 2053, um operador não fica sentado num cubículo de repartição — os olhos grudados na tela, os dedos dançando alucinadamente no teclado — junto a outras centenas de escravos de aluguel. O corpo físico do operador pode até estar num desses cubos, mas seus sentidos se encontram numa deslumbrante representação luminosa e metálica dos dados com os quais está trabalhando. Uma boa analogia poderia ser estar realmente no interior de um videogame. Os dados se movem e mudam em resposta aos comandos mentais do operador, a tecnologia da Matriz traduzindo seus pensamentos (com alguma ajuda física, via teclado) em comandos de sistema de computador. Em vez de ter de lembrar de incontáveis códigos e comandos para executar seu trabalho, o operador de computador simplesmente *faz*. O seu trabalho, em comparação ao de seus colegas do fim do século 20, é a maior moleza.



Claro, aqueles que tenham motivos pessoais para estar no interior de um sistema de computador podem usufruir dos mesmos avanços tecnológicos. O mesmo equipamento de Matriz que faz o trabalho do escravo de aluguel ser mais simples dá o poder aos tecnautas. Esses usuários renegados podem simplesmente penetrar num sistema de computador e usar as representações gráficas simples para seus propósitos escusos.

ACESSANDO A MATRIZ

Existe apenas uma forma de entrar na Matriz, que é usando um "Dispositivo Bioeletrônico de Representação na Matriz" ou neuroterminal. Existem também outros aparelhos interfaciais, mas estão ultrapassados. O neuroterminal é a única opção para quem deseja emoções fortes. Deixe aquelas tralhas horrorosas para os escravos de aluguel das empresas.

Para conectar-se à Teia, todos os tecnautas usam um cabo de fibra ótica com uma tomada comum, parecida com as que temos em casa nos sistemas de telecom. Com as ferramentas certas, qualquer tecnauta pode instalar um pequeno e eficiente comutador a qualquer linha de comunicação para encaixar a sua tomada. Depois é só ligar o neuroterminal, conectar-se a ele e meter bronca. A conexão com o neuroterminal ocorre através de uma rede de eletrodos que o usuário veste qual um gorro (o modo dos covardes), ou através de uma interface bioeletrônica direta que é introduzida numa conexão de dados (o único jeito de voar). Há ainda alguns tecnautas que recorrem ao uso de teclados auxiliares, mas a maioria prefere agir através de uma ligação pura.

Depois de ativado, o neuroterminal sufoca a maior parte das informações sensoriais do indivíduo, substituindo-as por uma simulação eletrônica conhecida como sensorama. Os sinais de sensorama traduzem as complexas estruturas-códigos da verdadeira Teia numa representação gráfica da Matriz. O neuroterminal, sabendo que o sinal do usuário viaja através de uma linha de transmissão de dados, alimenta o usuário com um sinal de sensorama que o faz ver (e sentir) como se estivesse atravessando um túnel de neon em alta velocidade. Quando o tecnauta está, por exemplo, prestes a entrar no vasto sistema de computador da Fuchi Industrial Eletronics, o neuroterminal confere ao sistema a aparência de uma gigantesca estrela de cromo com cinco pontas, milhares de vezes maior que o tecnauta. O sistema de computador da Fuchi não parece realmente uma estrela de cromo, mas graças ao neuroterminal, é isso que o tecnauta vê.

VENDO A MATRIZ

Qual é a aparência da Matriz? Não importa o quão assombroso seja o visual — eventualmente tão realista quanto um filme — a matriz ainda parecerá desenhada e gerada por computação gráfica. De fato, algumas seções da Matriz são virtualmente indistinguíveis do mundo real, mas esses lugares são perigosos.

Tudo na Teia (ou em um dos computadores a ela conectado) possui uma representação simbólica na Matriz. Os sistemas de computador, quando vistos do exterior, costumam parecer prédios, montanhas ou outras estruturas gigantescas. O interior de um sistema de computador pode assemelhar-se a uma série de "salas", representando componentes do sistema (conhecidos como nós), como bancos de dados, junções de linha de dados ou subprocessadores. Conectadas a esses nós estão linhas de dados representadas como tubos translúcidos ligando os espaços entre os nós. O tecnauta precisa viajar através desses tubos para ir de um nó até outro.

Os dados também têm sua própria representação, assim como os sistemas que os guardam. Os dados podem aparecer como pontos que rodopiam encerrados em cubos flutuantes. E ao redor desses cubos coleiam serpentes gigantescas (representando um sistema de criptografia de segurança), à espera de um invasor incauto.

Outros tipos de programas também têm sua própria representação. Um programa de segurança de acesso poderia parecer uma porta, enquanto um programa de barreira teria a aparência de uma cerca eletrificada. Os programas usados pelos tecnautas também possuem representações similares. Um programa de ataque pode parecer com qualquer coisa que desferiria um ataque, de uma faca a um lançador de foguetes. Um programa de escudo poderia parecer um escudo tradicional ou talvez um campo de força que se ergue para proteger o tecnauta quando necessário. E qual a aparência do tecnauta? Ele pode ter a aparência que desejar. Um homem usando uma armadura medieval ou tecnológica, um ser feito de luz pura, uma bola branca reluzente, um demônio saído de algum buraco do inferno; não importa. Na Matriz, qualquer coisa pode parecer qualquer coisa.

Isto pode soar estranho, mas lembre-se de que as imagens que o tecnauta vê (os sons que escuta, etc.) não têm base na realidade. Essas imagens são geradas inteiramente pelo neuroterminal, baseadas na informação recebida pelo sistema de computador com o qual está interagindo. Por exemplo, o Fuchi Computer System, descrito anteriormente, diz ao neuroterminal que parece com uma gigantesca estrela de cromo. O programa de criptografia comunica, através de um pequeno código, que possui a aparência de uma serpente. O programa de ataque diz que parece uma pistola. E o neuroterminal informa, a quem perguntar, a aparência escolhida pelo tecnauta que o está usando. Continue lendo para descobrir o que acontece quando um tecnauta entra na Matriz.

ENTRANDO NA MATRIZ

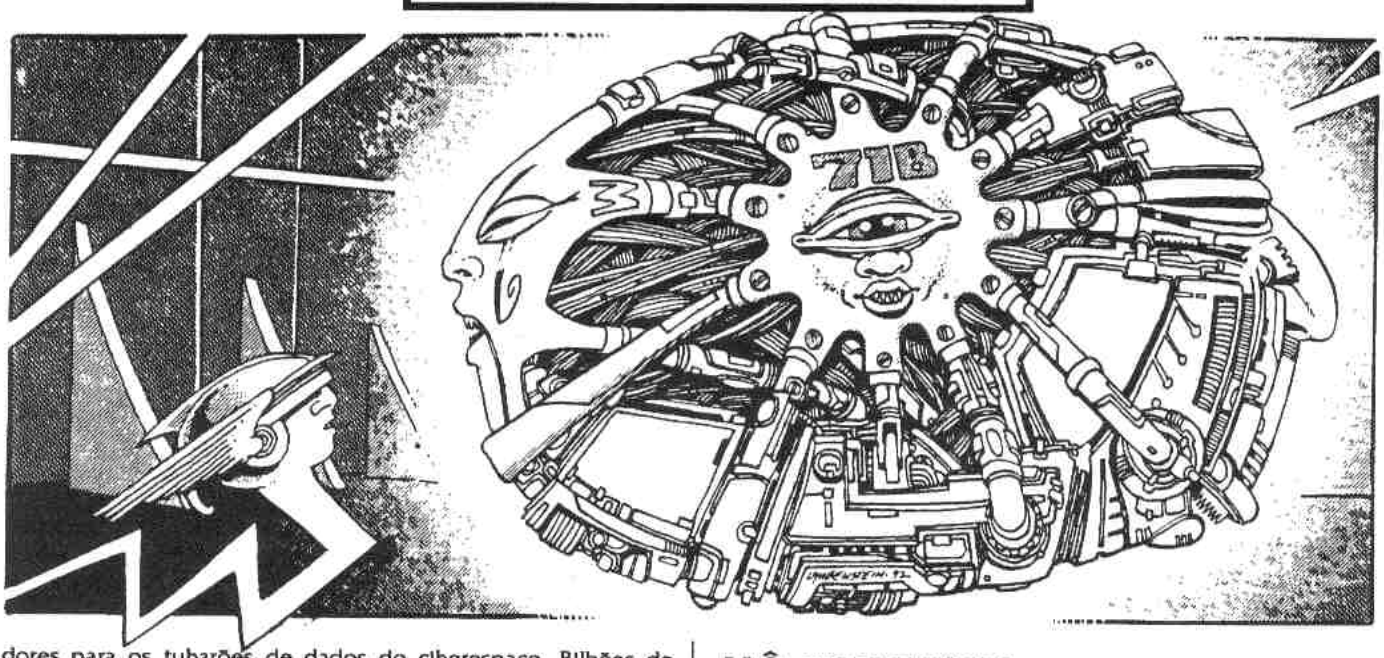
Depois de um segundo de desorientação, o tecnauta (isto é, a imagem na Matriz do personagem tecnauta) aparece na Matriz no ponto onde o neuroterminal conectou-se à Teia. Se ele chega por uma ligação ilegal no depósito do Matchstick's Bar & Grill, a imagem do tecnauta aparecerá na linha de telecom que atende à espelunca.

O tecnauta aparece parado ao lado do constructo do neuroterminal. Na Matriz, as representações dos sistemas físicos, como um sistema de computador, um nó, ou mesmo um neuroterminal, são chamados de constructos. Costuma ser uma pequena pirâmide branca com a mesma aparência de um terminal bioeletrônico legal e licenciado. Pode assumir qualquer forma desejada pelo tecnauta, mas como a maioria dos tecnautas prefere manter a discrição, costumam não mexer na forma de seu ponto de entrada. Por outro lado, alguns dos tecnautas realmente feras não dão a mínima para se o estão vendo ou não. O saudoso St. Louis Blue atribuía ao constructo de seu neuroterminal a imagem de uma tenda de circo com os seguintes dizeres em neon: "Este neuroterminal pertence ao cara mais durão da Matriz." (Vergonhoso da parte do velho Blue, não acham?)

Normalmente o tecnauta se conecta à Teia Local de Telecomunicações, a TLT. Ela é o equivalente de um código de área no antiquado sistema telefônico, proporcionando conecções a todos os sistemas de comunicação (e os sistemas de computador) cobertos por esse código de área. Entrar na TLT é fácil. É só quando o tecnauta resolve viajar para outra parte da Teia, ou para outro sistema de computador conectado à TLT, que as coisas ficam interessantes.

TEMPO E MOVIMENTO NA MATRIZ

Por alguma razão, o mundo computadorizado da década de 2050 é um bocado paranóico. O setor empresarial parece sentir-se ameaçado pelos tecnautas perambulando pela Matriz — e estão cobertos de razão. A informação é a maior riqueza do mundo, e o mercado está sempre faminto por aquele pedacinho de dados que incriminará um executivo ou dará uma vantagem adicional aos rapazes de pesquisa e desenvolvimento de alguma empresa. Os arquivos financeiros são alvos especialmente tenta-



dores para os tubarões de dados do ciberespaço. Bilhões de neoienes existem exclusivamente como dados, e, como quaisquer dados, podem ser apagados, modificados ou transferidos.

Para viajar legalmente para qualquer parte do ciberespaço, um tecnauta precisa de senhas. Até mesmo entrar na TLT requer uma senha para que a companhia telefônica saiba para quem enviar a conta. Felizmente os TLT são liberados se o usuário tem o equipamento correto. Mesmo um neuroterminal que não passa do modelo obsoleto lançado ano passado consegue entrar no sistema de graça.

O ponto onde dois sistemas ou redes se encontram é chamado Nó de Acesso ao Sistema, ou NAS. Este é apenas um dos muitos tipos de nós que formam a matriz. Para entrar em um NAS é necessária normalmente uma senha, pois os donos do sistema desejam saber quem está acessando seu equipamento. São instalados programas de proteção e defesa, as contramedidas de intrusão, conhecidas pela sigla GELO (Guardião Eletrônico de Linhas e Operações).

O GELO impede o acesso de todos os usuários que não forneçam senhas autênticas. Usuários com senhas autorizadas têm o acesso permitido, entretanto o sistema registra a senha utilizada para o acesso. Os donos do sistema agora conhecem o usuário e a conta está a caminho. Os tecnautas têm vários modos de passar pelo GELO. Podem ter o código de alguma outra pessoa ou algum software que possam usar para enganar o GELO. Mas com um neuroterminal dos bons e os programas certos, o intruso pode dispensar as formalidades. Ele é o fantasma na máquina.

Senhas

O movimento aparente na Matriz é instantâneo enquanto o intruso não cruzar um nó. Quando o tecnauta alcança um nó e começa a brincar com o GELO, as coisas se tornam mais lentas.

Caso o tecnauta possua uma senha legítima, não há problema. Emita o código e passe pelo nó. Mas se o tecnauta não tiver um código, será preciso lidar de alguma forma com o GELO — matá-lo ou enganá-lo —, para passar pelo nó que ele guarda. Sempre que isto ocorrer, use o procedimento para **Combate na Matriz**, pág. 178. O combate na Matriz funciona exatamente da mesma forma que os combates à distância, com armas de fogo, combate corporal ou combate mágico.

Um Turno de Combate na Matriz dura o mesmo tempo e usa os mesmos procedimentos básicos de iniciativa que o Turno de Combate comum. Se dois turnos de combate se passarem na Matriz, dois turnos de combate se passam também no mundo real.

ALÔ, TELEFONISTA?

Cada tela local de telecomunicações é parte de uma tela regional de telecomunicações, ou TRT. Se uma TLT é o equivalente ao código de área local, então uma TRT equivale ao sistema de ligação interurbana. O mapa neste capítulo mostra a TRT da América do Norte e seus graus de segurança. As empresas sabem que os tecnautas estão por aí, tentando arrombar seus sistemas e usando redes de telecomunicação sem pagar por elas. É por isso que todo sistema de acesso possui um grau de segurança, ou nível. Veja **Níveis de segurança**, adiante.

Os tecnautas numa TLT têm várias escolhas. Eles podem:

1. Tentar penetrar em qualquer sistema de computador ligado à mesma TLT, se eles conhecerem o endereço desse sistema. O Nível de Segurança depende do sistema individual de computação. Veja **Mapeando sistemas**, pág. 168.

2. Tentar entrar em outra TLT na mesma Tela regional. Isto requer que o tecnauta cruze um NAS para fazer a conexão. O NAS da TLT tem o mesmo Nível de Segurança que a TRT.

3. Tentar entrar na TRT. O NAS da TRT sempre tem o Nível de Segurança da TRT que o tecnauta está tentando entrar.

Para entrar em sistemas fora da área imediata, o tecnauta precisa entrar na TRT. Uma vez lá, ele pode entrar em qualquer outra TRT do mundo, criando uma conexão entre linhas de terra, cabos transoceânicos, e/ou ligações de satélite. Entrar numa nova TRT significa que o tecnauta precisa atravessar um NAS com o Nível de Segurança da TRT.

Por exemplo, Fastjack se liga à TLT 2206 em Seattle. Ele está indo até um grande porte Renraku na TLT 4206. Mudar de TLT na TRT de Seattle (Nível de Segurança Verde-4) significa que ele pode cruzar um nó de acesso ao sistema. O NAS possui um Nível de Segurança Verde-4.

Se ele estivesse procurando por um computador em Tir Tairngire, seria preciso mover-se da TRT de Seattle (NA/UNECAM-SEA) para a TRT de Tir Tairngire (NA/TT). A TRT ao qual se destina tem um Nível de Segurança Laranja-5, e ele teria de passar um NAS com esse código de segurança.

Quando a questão é privacidade, esses elfos são uns paranóicos.

MAPA DE ACESSO AOS TRT DA AMÉRICA DO NORTE

UNECAM: Todos os TRT possuem Nível Verde-4
- Nordeste (NA/UNECAM-NE)
- Norte central (NA/UNECAM-NC)
- Sul (NA/UNECAM-SU)
- Meio-oeste (NA/UNECAM-MW)
- Oeste (NA/UNECAM-WE)
- Seattle (NA/UNECAM-SEA)

Quebec: (NA/QU) Nível Verde-2

CAS; Todos os TRT têm Nível Verde-3
- Seabord (NA/CAS-SB)
- Golfe (NA/CAS-GU)
- Central (NA/CAS-CE)
- Texas (NA/CAS-TX)

Estados membros da NAN:
- Nações Sioux (NA/SIO), Nível Laranja-3
- Conselho Algonquiano-Manitu (NA/ALM), Nível Verde-4
- Conselho Atabascano (NA/ATH), Nível Verde-3
- Nação Ute (NA/UTE), Nível Laranja-3
- Conselho Pueblo (NA/PUE), Nível Laranja-4
- Conselho Salish-Shidhe (NA/SLS), Nível Verde-3

Estado Livre da Califórnia:
- Norte (NA/NOCAL), Nível Verde-4
- Sul (NA/SUCAL), Nível Verde-4

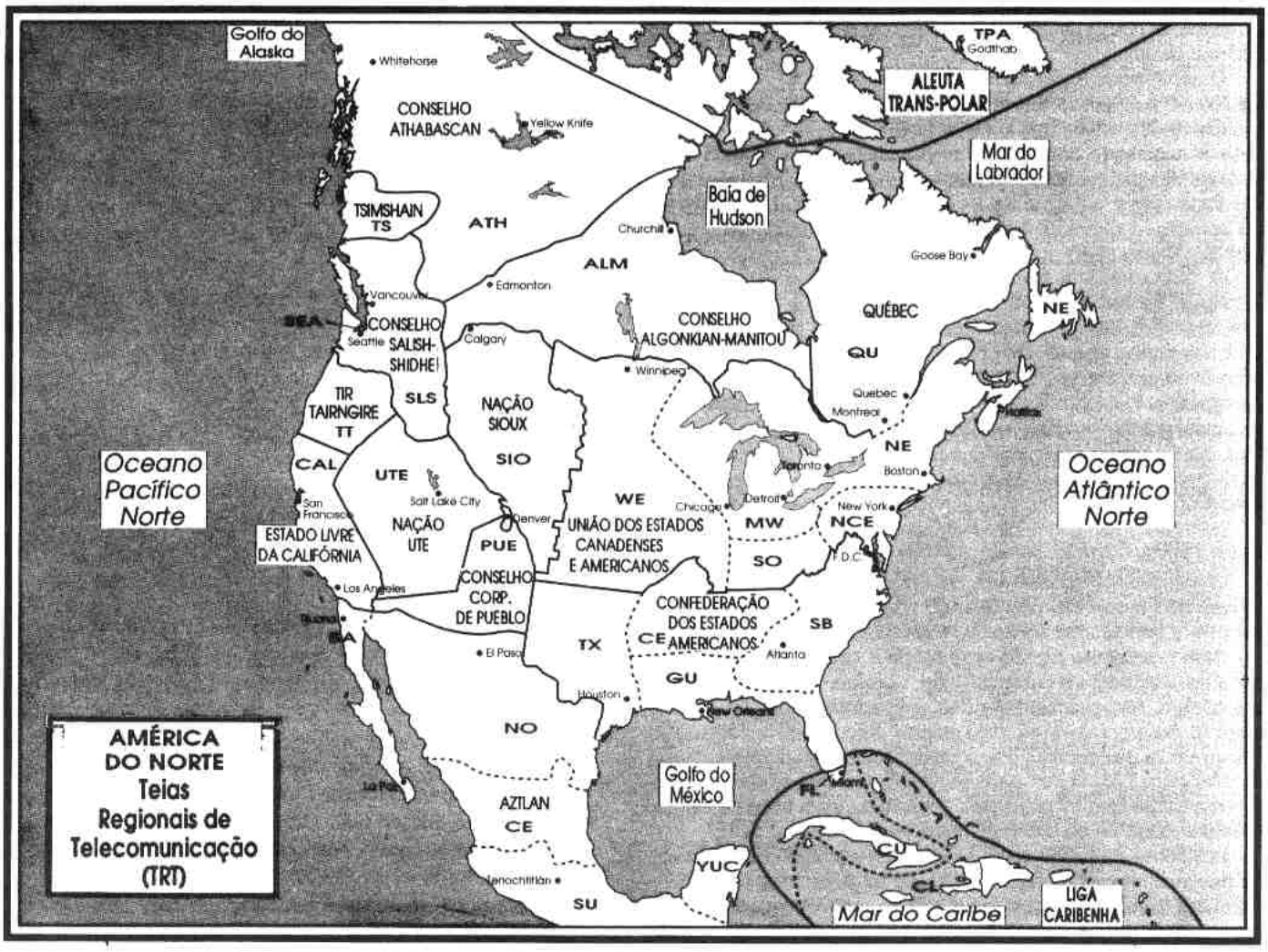
Tir Tairngire: (NA/TT), Nível Laranja-5

Nação Aleut Transpolar: (NA/TPA), Nível Verde-2

Tsimshian: (NA/TS), Nível Laranja-5

Aztlan: Todas as TRT são Nível Laranja-3
- Norte (NA/AZ-NO)
- Central (NA/AZ-CE)
- Sul (NA/AZ-SU)
- Baja Califórnia (NA/AZ-BA)
- Iucatã (NA/IU)

Liga Caribenha:
- Flórida do Sul (NA/CL-FLA), Nível Verde-2
- Cuba (NA/CL-CU), Nível Laranja-3
- Jamaica (NA/CL-JA), Nível Verde-3
- Granada (NA/CL-GR), Nível Laranja-4
- Bermuda (NA/CL-BER), Nível Verde-2
- Ilhas Virgens (NA/CL-VI), Nível Verde-2



NÍVEIS DE SEGURANÇA

Todos os sistemas de segurança na Matriz consistem de um grupo de nós. Estes nós são conectados à TLT através de uma NAS. Todos os nós da Matriz possuem um Nível de Segurança. O Nível de Segurança reflete a facilidade ou dificuldade relativa com a qual um tecnauta pode manipular esse nó. Cada nó pode também possuir um programa adicional de proteção conhecido como Guardião Eletrônico de Linhas e Operações (GELO) designado para ele.

O Nível de Segurança geral de um nó é indicado por uma cor (seu Código de Segurança) e por um número indicativo do Nível do Sistema. O Nível de Segurança é muito importante, porque sempre que um tecnauta tenta fazer *qualquer coisa* a qualquer parte no nó, ele precisa primeiro sobrepujar o Código de Segurança geral do nó, para que assim ele possa *executar* suas ordens, que são dadas através de um programa.

Ao mesmo tempo, a maioria dos programas GELO estarão tentando fazer um neuroterminal tecnauta executar os programas *deles*, de forma a chutar o tecnauta da Matriz ou para fazer alguma coisa igualmente funesta. No ambiente artificial da Matriz, esta tentativa pode manifestar-se como um ataque verdadeiro contra a persona (a imagem na Matriz) do tecnauta. Entrementes, no mundo real, o detestável GELO da empresa está realmente tentando zonear tudo dentro do neuroterminal, exatamente como o tecnauta está zoneando o interior do computador de grande porte. A simetria não é o máximo?

A cor do Código de Segurança indica a dificuldade em fazer esse nó executar programas não autorizados ou instruções e — encaremos os fatos, qualquer coisa que o tecnauta faça na Matriz não é autorizada. Quanto mais alto for o Código de Segurança, mais sucessos serão precisos para o tecnauta conseguir fazer com que um nó ao menos o escute. Por exemplo, levar um banco de dados azul a executar uma ordem para baixar um arquivo requer obter 1 sucesso num Teste de Habilidade em Computador. Fazer um banco de dados vermelho executar as mesmas instruções exige 4 sucessos.

Os nós azuis são abertos, sendo desprovidos de qualquer segurança preocupante. Os pequenos computadores pessoais, os bancos de dados de classificados gratuitos, as redes de serviços públicos e coisas semelhantes, são nós azuis. Fazer um banco de dados azul executar um comando para baixar suas informações requer 1 sucesso num Teste de Habilidade em Computador.

Os nós verdes possuem níveis baixos de segurança. Costumam ser sistemas de acesso restrito a sócios ou que cobram taxas de uso. Os bancos de dados das bibliotecas públicas, os serviços de assinatura e a maioria das teias de telecom são sistemas verdes. Quebrar um código verde requer 2 sucessos num Teste de Habilidade em Computador.

Os nós laranjas são considerados bem seguros. Este é um Código de Segurança típico para qualquer sistema governamental ou empresarial que não contenha informações altamente secretas. Os sistemas de computador pertencentes a criminosos também costumam ser protegidos por nós laranjas. Para quebrar um código de segurança laranja é preciso obter 3 sucessos num Teste de Habilidade em Computador.

Os nós vermelhos são "top-secret". Constituem exemplos típicos os sistemas governamentais secretos, os sistemas de finanças, pesquisa e desenvolvimento das empresas e os sistemas pertencentes ao crime organizado. Para quebrar este código top-secret é preciso obter 4 sucessos num Teste de Habilidade em Computador.

CÓDIGOS DE QUEBRA DE SEGURANÇA

Código de segurança	Sucessos exigidos
Azul	1
Verde	2
Laranja	3
Vermelho	4

O número de Nível de Sistema que vem a seguir do Código de Segurança é o número-alvo que o tecnauta precisa atingir quando tenta fazer alguma coisa com o nó. Por exemplo, ao atacar um programa GELO num nó Vermelho-4, o número-alvo para bater o programa é 4.

AUXÍLIO À LISTA

As teias encadeadas de comunicação local são por demais complexas para serem mapeadas detalhadamente. Então como um tecnauta que esteja tentando roubar alguns dados ou neolenes faz para descobrir um sistema para roubar?

Os endereços dos sistemas são os códigos de TLT pelos quais os computadores podem ser acessados. São "números de telefone fora da lista", e portanto informação valiosa. Numa aventura, o mestre de jogo pode deixar uma pista que diga aos personagens onde achar o endereço do computador de grande porte dos vilões. Os intermediários e outros contatos podem oferecer endereços mediante pagamento.

Um tecnauta pode precisar conectar-se a um TRT e caçar um endereço. Os tecnautas devem saber pelo que estão procurando. Isto é, o jogador deve contar ao mestre de jogo alguma coisa como "O tecnauta está procurando a TLT particular da Astecnológica", ou "Quero o grande-porte daquele clan da Yakuza na Fifth Street." O que o tecnauta está realmente fazendo é vasculhar todos os bancos de dados que armazenam códigos de acesso para aquele TRT específico e seus TLT dependentes. Isso equivale a procurar um telefone num catálogo com alguns milhões de páginas.

Para fazer isso, o jogador executa um Teste de Habilidade em Computador com um número-alvo igual ao Nível de Sistema da TRT. Lembre-se de que, para obter êxito, ele precisa de mais sucessos do que os indicados pela cor do Código de Segurança.

Se o primeiro Teste de Habilidade em Computador falhar, o tecnauta pode fazer testes adicionais, atribuindo +2 ao número-alvo para cada teste novo. Cada vez que o tecnauta fizer um Teste de Habilidade em Computador, o personagem corre o risco de acionar um alerta no sistema que tenta acessar. O mestre de jogo, secretamente, joga 1D6. Se o resultado for menor ou igual ao número de testes necessários para achar o número de acesso, ou menor ou igual ao número de testes feitos antes do tecnauta desistir, o sistema que o tecnauta estava tentando acessar ficará num alerta passivo quando o tecnauta vier solicitá-lo. Para maiores detalhes, consulte **Alertas**, na pág. 168. Se o tecnauta não voltar ao sistema por alguns dias (digamos, 1D6), os administradores do sistema cancelarão o alerta.

SAINDO DA MATRIZ

A qualquer momento, um tecnauta pode sair da Matriz soltando o cabo que liga sua conexão de dados ao neuroterminal. Tenha em mente que a imagem na Matriz do tecnauta — a persona —, é apenas um programa correndo nos computadores da Teia. A persona realmente não *vai* a qualquer parte e não possui consciência independente. A despeito das lendas dos tecnautas, ninguém fica "preso" na Matriz.

Um tecnauta expulso da Matriz foi chutado. O desligamento brutal do sinal de sensorama pode levar o tecnauta a experimentar uma desorientação suave chamada de choque de rejeição. Isto dura cerca de 30 segundos, tempo durante o qual o personagem permanece desorientado. O choque de rejeição atribui +2 a todos os números-alvos durante esse tempo. O personagem pode fazer um Teste de Perseverança contra um Número-Alvo 4 para tentar anular os efeitos, dividindo 30 pelo número de sucessos para determinar a verdadeira quantidade de tempo em segundos que ele fica desorientado. Cada 3 segundos, ou parte disto, constituem um Turno de Combate.

Caso esteja combatendo um GELO negro, o tecnauta deve fazer um Teste de Perseverança contra um número-alvo igual ao nível do GELO. Isto requer uma Ação Simples.

GEOGRAFIA DA MATRIZ

Mapeia-se a Matriz localizando seus nós e conexões. Cada pedaço de um sistema de computador é algum tipo de nó. Cada nó possui um Nível de Segurança e pode abrigar GELO.

O mestre de jogo deve preparar mapas para sistemas que sejam parte de uma aventura. Ao planejar um sistema, ele poderá designar qualquer Código de Segurança a cada Nó, e qualquer Nível ao GELO.

NÓS

A Matriz é composta por bilhões de nós. Um grupo de nós que funcione em conjunto é chamado de sistema. Um sistema é um computador único, normalmente um grande porte (um computador grande, não portátil).

Os nós conectam-se por linhas de transmissão de dados, os quais não possuem Níveis de Segurança. Não existe nenhum GELO, numa linha de transmissão de dados, nem qualquer hardware para rodar programas, de forma que aqui não ocorre nenhum combate de Matriz. Se o combate cruzar uma linha de transmissão de dados, ele continuará no nó com o qual a linha se conecta. As linhas de transmissão de dados assemelham-se a pontes estreitas e translúcidas, a trilhas ou a túneis de energia, pulsando com os dados que correm por eles.

Seguem-se as descrições dos sete tipos básicos de nós: o que eles são, exemplos de sua aparência na Matriz (o constructo), o que o tecnauta pode fazer em seu interior (operações de sistema), e os tipos de nós aos quais se conectam.

Unidade Central de Processamento (CPU)

Cada sistema tem apenas uma unidade central de processamento de dados, ou CPU. Ela é o coração e o cérebro do sistema. A maioria dos sistemas usam GELO para guardar a CPU.

Constructo

O constructo da CPU parece uma enorme sala hexagonal, construída a partir de grandes placas de circuitos que pulsam com energia ofuscante. Telas exibem os dados que fluem através do computador e a condição dos outros nós no sistema.

Operações no sistema

Cancelar alerta: Cancela um sinal de alerta passivo. Um programa de alerta ativo em progresso está fora do controle do tecnauta.

Acionar uma operação de cancelamento de alerta não impedirá alertas subseqüentes de exercerem sua funções.

Mudança de nó: Este é um "teletransporte" direto para qualquer nó no sistema. Só funciona em um sentido: depois de chegar lá, o tecnauta não pode "teletransportar-se" de volta para a CPU.

Exibir mapa: O mestre de jogo deve mostrar um mapa do sistema ao jogador do tecnauta. O mapa aponta os nós e os códigos de segurança do sistema, mas nenhum GELO, arquivos, ou qualquer outra coisa. (**Atenção:** Ao criar um sistema, os mestres de jogo devem fazer um mapa separado incluindo informações adicionais para seu próprio uso.)

Desligamento: Essa operação provoca um "crash" no sistema, isto é, uma desativação completa do sistema, e chuta qualquer tecnauta em qualquer local desse sistema.

Nós Conectáveis

A CPU pode conectar-se a qualquer outro tipo de nó dentro do sistema. Entretanto, devido à sua extrema importância, este nó costuma ser protegido dos outros nós por uma "camada" de UAPs, de forma que nenhuma porta de acesso dá diretamente na CPU.

Arquivos Setoriais (AS)

Um arquivo setorial contém informações, ou arquivos. Do ponto de vista do tecnauta, é aqui que o tesouro está escondido. Os arquivos setoriais também tendem a ser fortemente guarnecidos de GELO.

Constructo

O arquivo setorial constructo é um labirinto de blocos de energia retangulares, arquivos cheios de letras e números rodopiantes em cores diversas. Cada arquivo tem 2D6 x 10 Mp em tamanho.

Operações no sistema

Apagar: Elimina um arquivo (por exemplo: apagar uma ficha criminal).

Editar: Muda o conteúdo de um arquivo (por exemplo: brindar alguém com um A no boletim do colégio).

Ler: Ler um arquivo funciona como baixar parcialmente o arquivo. O tecnauta realmente não o copia, de forma que o neuroterminal não precisa de memória para o armazenar. O tecnauta está passando os olhos pelo conteúdo do arquivo. Se um personagem quer encontrar o número particular do telecom de um executivo de empresa, ele deve ler os arquivos do departamento pessoal. O mestre de jogo é o juiz do que o tecnauta pode obter com a leitura de um arquivo. Fatos simples como nomes, datas, números de telefone, etc., são fáceis de lembrar. Dados altamente técnicos não podem ser memorizados. Por exemplo, se o tecnauta quiser encontrar e vender uma fórmula complexa, ele precisará efetivamente baixar o arquivo.

Transferir: Copia dados para a memória de um neuroterminal (baixando o arquivo) ou do neuroterminal para o arquivo setorial (enviando o arquivo). Isto depende da taxa de transferência de dados das portas de comunicação do neuroterminal. O tecnauta deve permanecer no nó até que a transferência seja completa, ou então ela abortará.

Nós conectáveis

Os arquivos setoriais podem conectar-se a outros arquivos setoriais, UAPs ou CPUs.

Portas I/O (I/O)

Uma I/O é um nó de acesso limitado que abre o sistema para diversos dispositivos de recepção e emissão de dados: terminais, neuroterminais, impressoras, telas gráficas, leitores de dados para chips óticos, etc. Um tecnauta pode conectar-se ao sistema através desses dispositivos usando um neuroterminal. Em sistemas grandes, um único nó I/O poderia ser o acesso a centenas de dispositivos.

Constructo

O constructo I/O é uma câmara branca em forma de pirâmide. Se a I/O controla um número de terminais, a imagem-Matriz apresenta-se como uma série de pirâmides conectadas por linhas de transmissão de dados, normalmente irradiando de uma pirâmide central, maior.

Operações no sistema

Exibir mensagem: Exibe uma mensagem no terminal controlado pela I/O.

Trancar: Tranca a I/O fora do sistema. Nada que ela controle pode contactar o computador agora. Se a I/O representa um neuroterminal que alguém está usando, o tecnauta deve primeiro eliminar o neuroterminal através de combate na Matriz.

Nós Conectáveis

Os nós I/O conectam-se às UAPs ou, raramente, à CPU.

Unidades Auxiliares de Processamento (UAP)

Uma UAP é um pequeno computador que serve como "escravo" a um mais poderoso. O CPU confere-lhe ordens, e a UAP executa diversos trabalhos para o nó chefe. Algumas UAPs são apenas "guardas de trânsito", conectando linhas de transmissão de dados a outros nós. Outros podem conduzir a arquivos setoriais ou a outras iguarias.

Constructo

A UAP constructo é uma grande câmara cheia de bancos pulsantes de circuitos e linhas crepitantes de energia.

Operações no sistema

Nenhuma.

Nó de acesso ao sistema (NAS)

Um NAS conecta-se a outros sistemas ou à Teia. São portas para o interior de sistemas.

Constructo

Os constructos NAS assemelham-se a portas complexas ou a escotilhas atravessando as paredes da arquitetura do sistema.

Operações no sistema

Travamento: O tecnauta pode travar o NAS, impedindo qualquer outra persona de usá-lo.

Nós conectáveis

Os NAS podem conectar-se a uma UAP. Podem também conectar-se à CPU, mas isto é raro.

Nó escravo (NE)

Um nó escravo controla alguns processos ou dispositivos físicos, qualquer coisa desde uma cafeteira elétrica a uma linha de montagem ou ainda os elevadores de um prédio que funcione como QG para uma empresa. Um tecnauta pode conectar-se ao sistema através de um nó escravo.

Constructo

O constructo NE aparece como uma pequena sala esférica, cujas paredes são cobertas por padrões piscantes de luz. Quanto mais complexo for o sistema servido, maior será a sala e mais complexos os padrões de luz.

Operações de sistema

Controle: O tecnauta pode controlar qualquer coisa que um nó escravo controle, seja fazendo a cafeteira ferver o café ou interrompendo a linha de montagem.

Monitoração dos sensores: O tecnauta pode ler qualquer sensor ou câmeras conduzidos pelos nós escravos. Por exemplo, o prédio escravo de controle de segurança deixaria o tecnauta usar as câmeras de segurança.

Nós Conectáveis

Os NEs podem conectar-se às UAPs e à CPU.

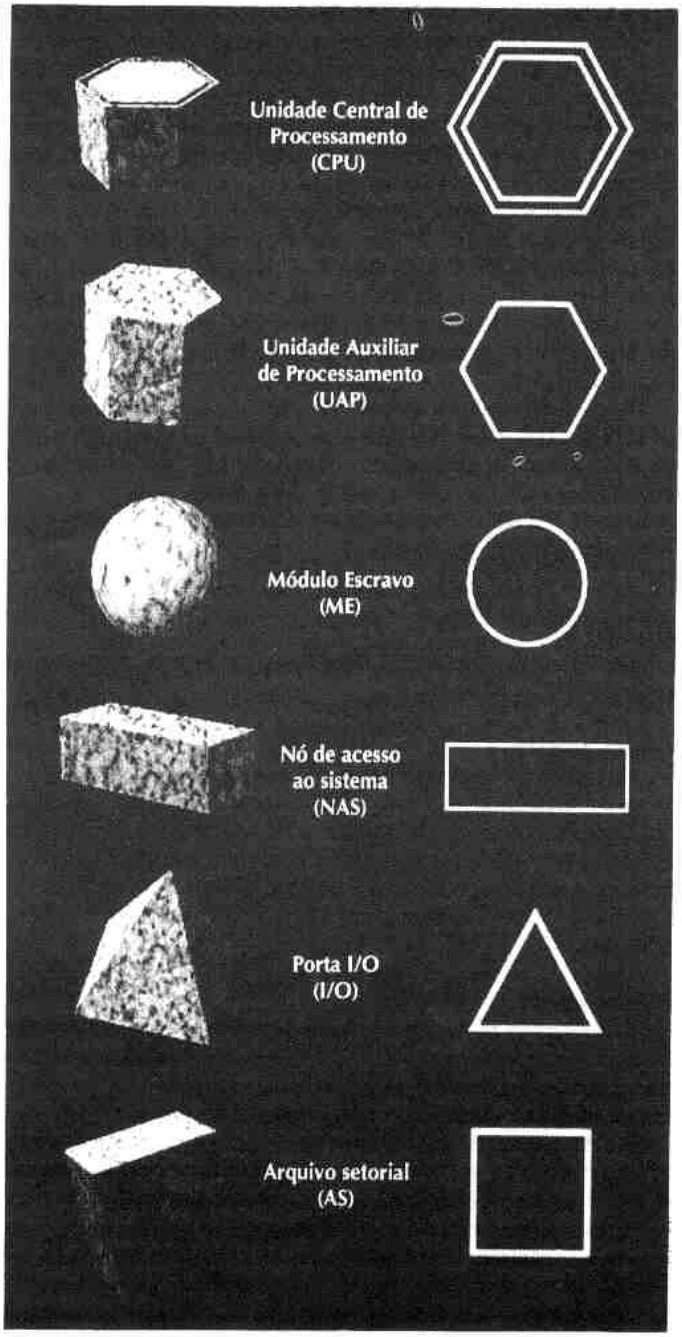


TABELA DE CONEXÃO DE NÓS

Tipo de nós	Conecções					
	CPU	AS	I/O	NE	UAP	NAS
Unidade Central de Processamento (CPU)	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Arquivo setorial (AS)	Sim	Sim	Não	Não	Sim	Não
Porta I/O (I/O)	Sim	Não	Não	Não	Sim	Não
Nó Escravo (NE)	Sim	Não	Não	Não	Sim	Não
Unidade Auxiliar de Processamento (UAP)	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Nó de acesso ao sistema (NAS)	Sim	Sim	Não	Não	Sim	Não

OPERAÇÕES NO SISTEMA

Uma vez no interior de um nó, o tecnauta pode desempenhar uma das operações no sistema relacionadas ao tipo de nó, enquanto não houver nenhum GELO potencialmente hostil no nó. Os GELO que tenham sido abatidos, ou que tenham tido um programa Iludir ou Dissimular rodado com sucesso contra eles (durante esse Turno de Combate), não contam mais como hostis.

Para conduzir uma operação de sistema, o tecnauta deve fazer um Teste de Habilidade em Computador (pode-se acrescentar dados da Pilha de Combate de Pirataria) contra um número-alvo igual ao Nível de Sistema do nó. O tecnauta deve jogar sucessos suficientes para sobrepujar o Código de Segurança do nó (veja **Níveis de Segurança**, pág. 165). Se o teste falhar, o tecnauta pode tentar novamente, atribuindo +2 ao número-alvo.

Para cada tentativa depois da primeira, o mestre de jogo deve jogar 1D6. Caso o resultado seja menor ou igual ao número total de tentativas de operação de sistema até esse momento, é ativado um sinal de alerta passivo. Se o tecnauta deixar o nó, a chance de um alerta desse tipo ser acionado cai por 1 para cada Turno de Combate que passa.

ALERTAS

Os GELO podem emitir dois tipos de alertas, passivos ou ativos.

Alerta passivo

Um alerta passivo significa que o computador não tem certeza se foi invadido, mas será cuidadoso. Atribua +50 por cento aos níveis de todos os GELO. Os alertas passivos duram apenas aproximadamente uma hora, porque retardam outros processos. Sempre que um segundo alerta passivo for acionado enquanto o sistema já estiver em alerta, um alerta ativo é automaticamente acionado.

Alerta ativo

Isto significa que o computador decide que foi invadido. Ele notifica seus operadores humanos, que desempenharão as ações que o mestre de jogo julgar apropriadas, normalmente enviando um ou mais tecnautas para caçar o invasor no sistema.

A resposta mais drástica que um operador de controle pode dar a um alerta ativo é isolar o computador. O operador executará esta ação se parecer que o invasor derrotou todas as defesas enviadas contra ele, ou se o alerta foi acionado de um nó de segurança máxima, como a CPU ou um arquivo setorial vermelho. São necessários 2D6 turnos para isolar o computador sem danificar o sistema. O isolamento aciona vários alarmes na Matriz enquanto os programas são desativados e os arquivos fechados por questão de segurança. A persona do invasor enxerga luzes vermelhas piscantes e escuta sirenes. Se, durante o isolamento, a persona do tecnauta ainda estiver no sistema, ela será chutada.

A OPOSIÇÃO

Os tecnautas hostis (aqueles encarregados da defesa) possuem diversos graus de experiência e não precisam de programas de despistamento porque têm senhas para todos os nós. (Não, cara, você não pode atacar um deles na Matriz para roubar os códigos.) Use as regras para perseguição em **Evitando combate**, pág. 179, para determinar se um tecnauta hostil encontra ou não o invasor.

Seguem-se diversos exemplos que poderão ajudar os mestres de jogo a planejar defensores de sistema à medida que se familiarizarem com as regras. Mantenha as chances equilibradas para que o jogador tecnauta tenha de suar um pouco, mas evite mandar um exército (ou o Godzilla) contra ele.

Rastreador

Um tecnauta empresarial trabalhando num terminal bioeletrônico começa a caçar pelo sistema, a partir do nó onde o alerta foi acionado. Use o arquétipo de Tecnauta Empresarial com uma versão de terminal bioeletrônico de um neuroterminal Allegiance Alpha com Ataque 4.

Tecnauta júnior

Um arquétipo de Tecnauta é mandado para o sistema usando um neuroterminal Fuchi-4 com Ataque 4 e Escudo 2. Os programas de persona têm todos nível 3.

Tecnauta senior

Use o arquétipo do Tecnauta equipado com um neuroterminal Fuchi-6, Escudo 2, e Espelho 2. Todos os programas da persona têm Nível 5.

Especialista

Este arquétipo de Tecnauta possui a mesma experiência que um Tecnauta senior, mas todos os seus programas têm Nível 6, e o neuroterminal é equipado com um ampliador de resposta Nível 2.

MAPEANDO SISTEMAS

Cabe ao mestre de jogo a responsabilidade de mapear os sistemas para os jogadores tecnautas. Para mapear um sistema, comece desenhando um retângulo para representar o NAS numa folha de papel. Escolha uma cor — laranja, por exemplo — e marque o desenho com essa cor, ou escreva "laranja" ao lado dele. Em seguida, escolha um número ao acaso ou jogue 1D6 +2 para determinar o Nível de Sistema para um nó laranja (por exemplo, use um 4). Caso o nó venha a ser protegido por um GELO, escolha um programa. Por exemplo, designe um GELO portal a este nó. Agora escolha outro número, ou jogue 2D6 (resultado 9). Escreva Portal 9 no NAS Laranja-4. E isso é tudo que se precisa para planejar um nó. Continue acrescentando nós e conectando-os a linhas de transmissão de dados até que o sistema pareça atraente. Os mestres de jogo devem facilitar as coisas para os tecnautas, pelo menos até todos terem desenvolvido um gosto por aventuras na Matriz.

Toda informação merecedora da atenção de um tecnauta costuma ser guardada num arquivo setorial. O tamanho dos arquivos é de 2D6 x 10Mp. Atribua um valor monetário ao arquivo. Se o tecnauta estiver procurando por um arquivo ou pista específico, o mestre de jogo deve indicar no mapa qual arquivo setorial contém essa informação.

O mestre de jogo pode também esconder a informação desejada em outros lugares. Se a informação estiver numa porta I/O, o tecnauta precisa acessar o computador pessoal de alguém para obter a evidência incriminatória; caso esteja num nó escravo, o tecnauta pode espionar o vilão usando as câmeras de segurança do prédio. A informação poderia até mesmo estar escondida na CPU que acessa a conta bancária do bandido no sistema bancário da Suíça. Os saldos bancários também são passíveis de saque. Dinheiro é informação, como tudo o mais, e pode ser retirado de um arquivo setorial. Porém, os tecnautas precisam passar os neolenes que roubam dos computadores para um receptador: os neolenes não lavados são rastreados com facilidade. Veja na pág. 188, **Passando para um receptador.**

Os mestres de jogo devem ler as descrições dos GELO na seção de contramedidas eletrônicas e ter bom senso ao instalar GELO em seus sistemas. No mundo real, nenhuma empresa pode arcar com as despesas de colocar um GELO negro em cada nó.

A arquitetura típica da Matriz apresentará diversas áreas de arquivos setoriais, I/Os e UAPs, com vários graus de segurança. As áreas de alta segurança são geralmente guardadas por UAPs laranjas ou vermelhas munidos de GELO violentos. A CPU costuma ser laranja ou vermelha e possui GELO assassino ou até mesmo (gulp!) negro.

TABELA DE CÓDIGO DE SEGURANÇA

Código de segurança	Nível do sistema	Nível de GELO
Azul	1D6	Nenhum
Verde	1D6 + 1	1D6 + 1
Laranja	1D6 + 2	2D6
Vermelho	2D6	2D6 + 1

MAPEANDO AS TEIAS DE TELECOMUNICAÇÕES

É impossível mapear detalhadamente as teias de telecom. Elas contêm bilhões de conexões possíveis e mudam com freqüência, com cada TRT contendo diversos TLT. O modo mais simples de acompanhar um TLT é designar a cada um código numérico e em seguida manter um diário de sistemas importantes que conectam-se àqueles TLT, de forma semelhante a um catálogo telefônico particular. Por exemplo, um TLT 2206 em Seattle seria designado como NAUCAS-SEA-2206.

Um TRT pode conter qualquer quantidade de TLT. Anote quais sistemas estão ligados a cada TLT. Por exemplo:

NANA/UNECAM-SEA-2206: Arquivos da Lone Star Public Security.

NANA/UNECAM-SEA-2708: International Bank of Japan.

NANA/UNECAM-SEA-4938: Mathilda's (um prostíbulo e casa de apostas, também uma fachada da Yakuza).

NANA/UNECAM-SEA-4206: Quartel general regional do Hemdall Group.

NANA/UNECAM-SEA-9431: Escritório de administração de vendas da EBMM.

Os jogadores nunca deverão saber o conteúdo inteiro do catálogo telefônico do mestre de jogo: todos os proprietários de sistema guardam a sete chaves a localização de suas TLT. Os personagens dos jogadores terão de caçar um código de acesso ou adquiri-lo durante uma aventura para saber onde um sistema TLT se conecta. Deixe-os montar seus próprios catálogos.

TLT PARTICULARES

Os níveis mais altos de segurança são encontrados nas megaempresas, no governo e entre cidadãos que possam pagar (como o *oyabun* local da Yakuza). As TLT mais seguras são as particulares. A tendência para as telecomunicações ultraparticulares começou na década de 1970, quando grandes arranha-céus da cidade de Nova York receberam seus próprios códigos de área dentro do código de área normal que servia a Manhattan.

As TLT particulares são indicadas por um código de identificação anexado ao código TLT.

Por exemplo, NANA/UNECAM-NE-3617-EBMMQG é a TLT particular para o quartel general da EBMM UNECAM em Boston. Os departamentos de contabilidade, pessoal, relações públicas e segurança teriam números separados pertencentes à organização EBMM na área de Boston.

Um TLT regular possui o mesmo código de segurança que seu TRT. Não é nenhuma surpresa, entretanto, que os TLT particulares não sejam governados por esta regra. Eles possuem qualquer nível de segurança pelo qual seu proprietário possa pagar, e costumam ser laranjas ou até mesmo vermelhos.

CONTRAMEDIDAS ELETRÔNICAS DE INTRUSÃO (GELO)

As contramedidas eletrônicas de intrusão (conhecidas pelo acrônimo GELO — Guardião Eletrônico de Linhas e Operações) são programas de software instalados num sistema para proteger as informações desse sistema de usuários não autorizados. As contramedidas de intrusão podem ser instaladas em qualquer nó com um Código de Segurança verde ou maior. Os GELOs, como são coloquialmente chamados, fazem da vida dos tecnautas um inferno. Cada programa GELO possui um nível que costuma ser sua "habilidade".

Existem três classes de GELO: branco, cinza e negro. Um GELO branco oferece resistência passiva. O GELO cinza ataca ativamente o invasor ou rastreia seu ponto de entrada para a Matriz. O GELO negro tenta matar os tecnautas. Cada um deles será descrito nas seções a seguir.

GELO BRANCO

O GELO branco tem como preocupação principal identificar e localizar programas de personas invasoras. É assim chamado por não ser diretamente perigoso, embora possa ativar outras contramedidas que sejam, estas sim, mortais.

Se estiver convencido de que um programa de persona possa estar legalmente na área, o GELO branco não fará nada. (Cada tipo de GELO branco possui suas próprias exigências para ser "convencido", conforme descritas abaixo.) Se o GELO não for convencido, ele emitirá um alerta passivo em sua Ação seguinte. O GELO branco checará novamente a identidade do programa da persona, e se não for convencido, acionará um alerta ativo.

Geralmente, o processo ocorre mais ou menos desta forma:

1. O programa da persona invasora entra no alcance de contato. (Enquanto a persona permanecer além do alcance de contato, o GELO normalmente não percebe sua presença. Normalmente.)

2. O programa da persona deve então tentar enganar o GELO branco, fazendo-o crer que a persona é um sinal autorizado. Mais uma vez, consulte cada tipo de GELO branco para saber quais tipos de programas são eficazes contra ele.

3. Se a persona obtiver êxito, o GELO deixa-a passar. O programa da persona prossegue.

4. Se a persona *fracassar* em enganar o GELO, o GELO sinalizará um alerta passivo. Ele tentará em seguida verificar novamente a identidade do invasor. Se não conseguir, o GELO acionará um alerta ativo e todo GELO cinza ou negro presente será ativado. Veja em **Alertas**, à pág. 168, uma explanação completa do que acontece quando são acionados sinais passivos e ativos.

O GELO branco não pode se defender contra um programa de persona que o ataque. O GELO branco que sobreviver à sua Fase de Ação seguinte, enquanto estiver sob ataque, acionará imediatamente um alerta ativo. Um tecnauta pode tentar atacar o GELO usando dados de sua Pilha de Pirataria. Isto requer uma Ação Simples e impede que o GELO ative um alerta em sua Fase de Ação seguinte. Faça um teste com os dados da Pilha de Pirataria usando o Nível de Sistema do GELO como Número-alvo. O GELO faz um teste contra o programa da persona, usando seu próprio nível como o número de dados a serem jogados, e o Nível de Mascaramento da pessoa como seu Número-alvo. Se o GELO vencer, ele aciona o alerta.

Se uma persona não tentar usar imediatamente um programa Iludir ou Dissimular até entrar no alcance de contato, o GELO iniciará a tentativa de verificação em sua ação seguinte.

Portal

O GELO portal parece uma porta de luz bruxuleante, formada por bilhões de símbolos alfanuméricos rodopiando a grande velocidade.

A função do GELO portal é verificar a legalidade de um sinal. Se a identidade do sinal for legal, ótimo. Se não for, sua missão é GRITAR! Acesso é o tipo mais comum de GELO.

Normalmente usa-se um programa Iludir contra o GELO portal, embora tanto os programas Dissimular quanto a violência pura e simples surtirão o mesmo efeito. Se um tecnauta puder usar com sucesso um programa Iludir ou Dissimular contra um GELO portal, o programa da persona poderá passar ou conduzir uma operação de sistema no nó.

Caso o GELO portal não seja enganado, ele declarará um alerta passivo em sua Ação seguinte.

O GELO portal não é móvel.

Imagens associadas: Portas, corredores e as proteções que lhes são relacionadas.

Aparência típica: Porta, portão, túnel, porteiro.

Barreira

O GELO barreira é um sólido dispositivo de segurança num nó. Tem a aparência de um muro de raios pulsantes. Nenhum sinal pode passar pelo nó protegido sem receber permissão do lado de fora do sistema. O GELO barreira guarda apenas arquivos setoriais ou nós onde não ocorre normalmente trânsito de dados. A barreira é, efetivamente, um muro que supostamente não pode ser transposto por nada. A barreira é um dos tipos mais comuns de GELO a serem ativados depois de um alerta ativo.

Os invasores não podem passar por ela, mas os GELO e os tecnautas empresariais (com as senhas apropriadas) podem.

O GELO barreira pode apenas ser derrotado por um programa Dissimular ou pela violência direta. Um programa Iludir não irá funcionar. O GELO barreira aciona ou declara alertas da mesma forma que um GELO portal.

O GELO barreira não é móvel.

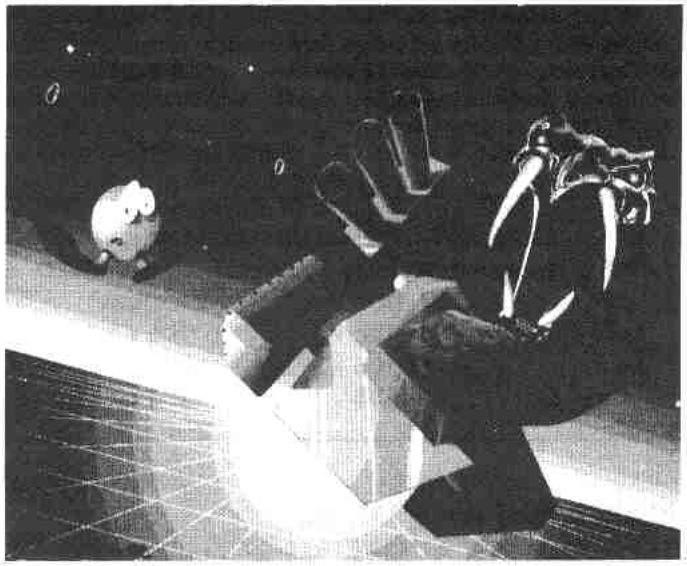
Imagens associadas: muros, barreiras, proteções, guardas.

Aparência típica: cerca elétrica, porta de cofre, campo de força, muro de tijolos.

Criptografia

O GELO criptografia costuma ser achado em arquivos setoriais ou agregado a programas ou arquivos específicos. Possui a aparência de uma luz suave posta à frente da entrada para o arquivo setorial ou então embrulhando protetoramente um arquivo. Se um programa de persona tentar tocar os dados, a luz fica mais brilhante e emite um zumbido. O GELO criptografia pode ser derrotado por programas Iludir ou Decodificar, ou destruído mediante ações de combate. Ele não poderá defender a si mesmo, mas tentará apagar os arquivos que guarda. O GELO criptografia não consegue apagar os arquivos se um tecnauta continuar a atacá-lo com sucesso. Se o tecnauta não for bem-sucedido no ataque durante a Fase de Ação, o GELO criptografia apagará o arquivo na Fase de Ação seguinte. Lembre-se de que o GELO não pode apagar o arquivo enquanto ele estiver sendo atacado ou retardado com sucesso. Mas fracasse uma só vez e o arquivo já era.

O tecnauta pode baixar o arquivo protegido pelo GELO, transferindo tanto o arquivo quanto o GELO para seu neuroterminal. Isto soma o nível do GELO ao número-alvo do tecnauta para fazer uma transferência nesse nó. Tendo baixado o arquivo, o tecnauta pode trabalhar nele à vontade. Arquivos que tenham sido baixados com GELO criptografia ainda agregados aumentam 50% em tamanho. Mesmo se o GELO for transferido com o arquivo, uma cópia do GELO permanece ativa no nó.



O GELO criptografia não é móvel.

Imagens associadas: proteção, guarda, mas com rompimento/confusão se provocado.

Aparência típica: uma cobra que esmaga dados, um redemoinho que mistura dados, um quebra-cabeça em mutação.

GELO CINZA

O GELO cinza é mais perigoso que o branco, porque pode realmente danificar um neuroterminal ou seu usuário. A não ser que um programa de análise seja usado com êxito, o GELO cinza parece branco, de forma que o Atributo Sensor do neuroterminal (ver **Programas Persona**, pág. 174) reconhece ambos programas como GELO.

O GELO cinza costuma requerer um gatilho, que é normalmente um GELO branco. Depois de ativado, contudo, ele não precisa de estímulo adicional. Se o GELO cinza num nó estiver desativado e o GELO branco presente for enganado pelo programa da persona, o GELO cinza não é ativado.

Quando já estiver ativo, o GELO cinza irá mover-se para interrogar um programa de persona. Isso ocorrerá assim que o ícone entrar no alcance dos sensores do nó no qual o GELO cinza esteja no momento.

Algumas empresas paranóicas colocam GELO cinza em sistemas isolados onde são armazenados dados de extrema importância. Costumam colocar o GELO no NAS, especialmente quando a maioria dos usuários autorizados não precisam cruzar o NAS para usar os dados nele contidos (entram no sistema através de portas I/O, juntamente com os dados).

Todos os GELO cinzas são móveis.

Disruptor

Disruptor é um GELO de ataque que entra em combate com os programas de persona na Matriz. Comporta-se como o GELO assassino, mas se obtiver sucesso em destruir a persona, realiza imediatamente uma tentativa de queimar os chipps CPPM do neuroterminal na mesma Fase de Ação.

Caso a persona seja destruída, faça um teste usando um número de dados igual ao nível do GELO contra um número-alvo igual ao Nível do PPCP do neuroterminal. Cada sucesso extra reduz permanentemente o Nível do PPCP em 1. A Coesão deve ser sobrepujada por um número de sucessos automáticos de defesa (reduza o número de sucessos extras pelo valor da Coesão do neuroterminal).

A perda do PPCP pode ser restaurada apenas através da substituição dos chips queimados.

Imagens associadas: guarda e proteção ativas, luta.

Aparência típica: guerreiro, soldado, tempestade, teleguiado de ataque.

Assassino

O GELO assassino entra em combate com a persona na Matriz. Cada sucesso que gera causa 1 ferimento de dano à persona.

Imagens associadas: Veja GELO Disruptor.

Aparência típica: Veja GELO Disruptor.

Arapuca

A Arapuca é uma forma hedionda de GELO armadilha. Caso uma tentativa de enganar o GELO Arapuca (com um programa Iludir ou Dissimular) resulte em fracasso ou o GELO seja atacado mas não ferido, o programa GELO é destruído, levando o utilitário de ataque com ele! O programa precisa ser recarregado.

Ao ser destruída, a Arapuca aciona automaticamente um alerta ativo.

Imagens associadas: uma armadilha ou ratoeira (freqüentemente disfarçada de alguma outra coisa).

Aparência típica: uma armadilha, um poço, uma poça, um laço (disfarçados de outra coisa).

GELO Gel

O GELO Gel funciona de forma semelhante à Arapuca, mas também corrompe *todas* as cópias do utilitário atacante na memória ativa do neuroterminal. Ele não afeta as cópias do programa em memória de massa. Más notícias.

Imagens associadas: Veja GELO Arapuca.

Aparência típica: Veja GELO Arapuca.

Rastreador

O GELO Rastreador fixa-se à trilha de acesso do tecnauta e localiza o ponto de entrada do neuroterminal na Matriz. Ao descobrir o ponto de entrada, o rastreamento é completado.

Quando o GELO Rastreador for ativado, faça um teste usando o Nível do GELO contra um número-alvo igual ao Nível do Programa de Máscara da persona. O tempo de que o GELO precisa para completar o rastreamento é uma base de 10 turnos dividida pelo número de sucessos obtidos. Se o teste fracassar, o GELO não pode fixar-se ao sinal do neuroterminal, mas pode tentar novamente em sua Fase de Ação seguinte.

O GELO Rastreador é um constructo de duas partes. Uma parte rastreia o tecnauta enquanto a outra permanece no sistema aguardando o relato. A parte do GELO Rastreador que precisa ser derrotada para deter um rastreamento em progresso permanece no sistema. É móvel e muito possivelmente irá deslocar-se para um nó de maior segurança assim que o rastreamento for iniciado. Esta é a parte do GELO que o tecnauta precisa derrotar ou então obter sucesso ao usar contra ela um programa de transferência. O relógio continua correndo o tempo inteiro durante o qual o tecnauta estiver lidando com o Rastreador. Apenas destruindo ou obtendo sucesso ao usar um programa de transferência contra ele é que o GELO poderá ser detido. O GELO Rastreador, assim como o GELO branco, pode lutar apenas para se defender.

Imagens associadas: rastrear, seguir.

Aparência típica: lobo, cão perdigueiro, detetive, teleguiado de busca.

Rastreador-informante

Quando este Rastreador tiver completado sua missão, relata a localização no mundo real do ponto de entrada do tecnauta no sistema.

O que acontece em seguida depende apenas da empresa. O próprio GELO fica inoperante.

Rastreador-chutador

Este programa assemelha-se ao GELO Rastreador-informante, mas, epa, o tecnauta é chutado automaticamente se o Rastreador for bem-sucedido. Ah, e sua localização também é relatada. Duplo epa.

Rastreador-matador

Este programa assemelha-se ao GELO Rastreador-chutador, mas também executa o equivalente de um ataque desferido por um GELO Disruptor contra o PPCP do tecnauta. O GELO Disruptor se manifesta, com a metade (arredondada por cima) do nível do GELO Rastreador, *no ponto de entrada do tecnauta na Matriz.* Daí, ele ataca. O tecnauta pode ser defendido apenas por *outro* programa de persona que também esteja no local. O tecnauta não pode atacar diretamente o GELO Disruptor se não estiver no alcance de contato com ele.

Ao ser atacado, o tecnauta atribui um modificador +2 a todos os números-alvos por se defender contra o ataque. Existem apenas duas formas de derrotar um GELO Rastreador-matador: usar com sucesso um programa de transferência antes do rastreamento ser completado, ou destruir o GELO Rastreador presente no sistema original antes que ele dê cabo do tecnauta.

GELO NEGRO

O GELO negro é assim chamado porque ataca o próprio tecnauta, não o seu neuroterminal. O GELO negro costuma causar dano Físico, mas pode ser reprogramado para causar dano de Atordoamento, se o proprietário do sistema estiver de bom humor. Lembre-se, homens mortos não contam histórias, mas prisioneiros podem falar pelos cotovelos.

O GELO negro é ativado da mesma forma que o GELO cinza.

O GELO negro é quase certamente móvel.

Os tecnautas que não estejam usando uma interface neural estão imunes aos efeitos malignos causados pelo GELO negro. Claro, um tartaruga (veja pág. 177) pode resistir até o fim, mas, antes de tudo, precisa conseguir chegar até o GELO negro.

Depois que o GELO negro desfere um golpe, o tecnauta pode agüentar firme ou desconectar.

Agüentando firme

Quando um tecnauta decide agüentar firme, tenta resistir ao dano e continuar lutando. O GELO testa seu nível contra o valor do atributo Corpo *físico* do tecnauta como número-alvo. O tecnauta resiste ao dano com os dados de Corpo (caso o dano seja de atordoamento o tecnauta resiste jogando os dados de Perseverança) contra um número-alvo igual ao nível do GELO. Caso o GELO vença, o tecnauta sofre 1 ferimento leve para cada 2 sucessos extras que o GELO obtiver. Contra este dano, a Coesão funciona como armadura. O utilitário Escudo é inútil contra o GELO negro. O proprietário do sistema decide se os danos causados pelo GELO negro são físicos ou de Atordoamento.

Desconectando

Para se desconectar, o tecnauta precisa fazer um Teste de Perseverança usando o Nível do GELO como número-alvo. Isto requer uma Ação Simples. Caso seja bem-sucedido, o tecnauta cai fora. Entretanto, ele agora deve jogar dados de Corpo físico contra um Número-alvo 4 para resistir a um ataque de dano de atordoamento 4M. Desconectar-se enquanto é atacado por um GELO negro não é brincadeira, cara. Pode doer. O tecnauta também sofre choque de rejeição (pág. 165).

Alguma outra pessoa pode desconectar o tecnauta. Para fazer isso, este outro personagem deve fazer um Teste de Agilidade com um Número-alvo 4. Se for bem-sucedido, o tecnauta é desconectado, mas continua sendo afetado da forma descrita.

Caso o tecnauta não consiga desconectar, o GELO negro procede seu novo ataque, como ao "agüentar firme", mas o tecnauta *não pode* resistir ao dano (não se joga nenhum dado de Corpo ou Perseverança). Não se preocupe, você sempre pode gritar.

NEUROTERMINAIS

Os neuroterminais são aparelhos fascinantes, mesmo pelos padrões de 2053. Eles não apenas contêm uma interface de sensorama que permite ao usuário vivenciar a Matriz em todo seu esplendor sensorial, como também possuem maior capacidade de processamento que um galpão cheio de computadores do século 20. A seguir descreveremos os componentes mais importantes de um neuroterminal.

PROGRAMA PRINCIPAL DE CONTROLE DA PERSONA

O Programa principal de controle da persona, ou PPCP, governa um grupo de chips óticos que constituem o coração do neuroterminal. Ele contém o sistema principal de operação que integra os programas do neuroterminal. O PPCP confere ao tecnauta o controle da aparência da persona e traduz os sinais da Tela em *sinais sensoriais* que o tecnauta pode ver, ouvir, cheirar. Também transforma os sinais neurais do tecnauta em instruções de computador que manipulam a Matriz. Se o PPCP for destruído, o tecnauta é imediatamente chutado.

A função primeira do PPCP é manter a integração de todos os componentes do neuroterminal e programas ativos coesa naquilo que é conhecido como a persona. Visualmente, a persona aparece como qualquer coisa que o tecnauta quiser, mas tecnicamente ela é o "corpo" do tecnauta dentro da Matriz. Os atributos da persona são uma combinação do PPCP e de quatro programas, chamados programas de persona, que todos os neuroterminais precisam rodar. Veja **Programas da persona**, à pág. 174.

O PPCP também possui um Monitor de Condição. Este Monitor de Condição é onde os danos dos programas hostis são anotados sempre que a persona sofrer danos, de forma muito semelhante a como o corpo físico recebe danos. O Nível do PPCP representa sua capacidade em lidar com o dano antes que eles o destruam. O número de dados jogados para resistir a danos é igual a seu nível.

A aparência da persona está a gosto do tecnauta, dentro de certos limites. Primeiro, a persona sempre terá uma aparência "tecnológica", podendo ser uma sereia de pele prateada, um cavaleiro high-tech numa armadura eletrônica, um samurai bioeletrônico armado com katana laser, ou uma caricatura de desenho animado com uma pistola d'água. Seja qual for a aparência, ela precisa ter um toque tecnológico!

O tamanho da persona permanece "humano" em relação à Matriz. O imenso arquivo setorial ao qual o tecnauta pretende ligar-se continua imenso, não importa se o tecnauta parecer um cachorrinho de madame ou um tiranossauro roborex.

Um programa utilitário pode aparecer sob qualquer forma, mas deve ser proporcional ao seu nível. Um programa de ataque Nível 1 não pode aparecer como um míssil nuclear. Nem um programa de ataque Nível 7 poderá parecer uma pistola de mão.

COESÃO

A Coesão é o equivalente da "armadura" na Matriz. O Nível de Coesão reduz a quantidade de danos causados por programas inimigos (registrados nos quadradinhos dos Monitores de Condição).

MEMÓRIA ATIVA

A memória ativa é o equivalente da antiquada RAM (Random Access Memory) no neuroterminal. O tamanho total dos programas ativos a um determinado momento não pode exceder este valor. Se o neuroterminal tiver 10 megapulsos (Mp) de memória ativa, então não poderá rodar um utilitário de 11 Mp. Carregado, um utilitário ocupa uma quantidade de memória igual a seu tamanho. Um programa carregado permanece na memória até ser apagado.

Cada neuroterminal vem equipado com uma quantidade de memória ativa. Essa memória pode ser expandida para um número máximo de Mp igual ao Nível do PPCP x 50. Cada Mp de memória ativa custa 5¥.

MEMÓRIA DE ARMAZENAMENTO

Este é o dispositivo de armazenamento embutido no neuroterminal. Funciona exatamente da mesma forma que os drives de disco rígido dos computadores pessoais de antigamente. Entretanto, consiste de bancos de chips óticos de dados com velocidades de acesso em nanosegundos. Um tecnauta guarda programas utilitários em armazenamento, prontos para o carregamento. Os tecnautas também usam o armazenamento para esconder dados baixados, recém-saídos da Matriz e prontos para serem vendidos a quem pagar mais. Um programa ou arquivos de dados ocupa uma quantidade de memória de armazenamento igual ao seu tamanho.

Antes de poder ser usado, um programa armazenado na memória precisa ser transferido para a memória ativa.

A memória de armazenamento permite uma expansão ilimitada, custando 2,5¥ por Mp.

VELOCIDADE DE CARREGAMENTO

Controla a velocidade com a qual os utilitários são carregados da memória de armazenamento para a memória ativa. Faz-se necessária uma Ação Simples para ativar o processo de carregamento. Os carregamentos são então avaliados em megapulsos por Turno de Combate (3 segundos). Se o seu tamanho for me-

TIPOS DE NEUROTERMINAL

Modelo	PPCP	Têmpera	Memória ativa	Memória de armazenamento	Carregamento	I/O	Custo
Rádio Shack PCD-100	2	0	10	50	5	1	6.800¥
Allegiance Alpha	3	1	10	50	5	1	12.600¥
Sony CTY-360	6	3	50	100	20	10	99.400¥
Fuchi Cyber-4	6	3	100	500	20	20	121.400¥
Fuchi Cyber-6	8	4	100	500	50	30	334.500¥
Fuchi Cyber-7	10	4	200	1.000	50	40	1.112.100¥
Fairlight Excalibur	12	5	500	1.000	100	50	5.529.600¥

nor que, ou igual à metade da velocidade de carregamento, o programa é carregado na mesma ação. Por exemplo, num neuroterminal com uma velocidade de carregamento de 50 Mp/turno:

1. Um programa de 25 Mp estaria carregado na mesma Ação durante a qual o tecnauta o ativasse.

2. Um programa de 50 Mp estaria carregado no final do turno.

3. Um programa de 100 Mp estaria carregado no final da ação seguinte, e assim por diante.

Enquanto o neuroterminal carrega um utilitário, a persona sofre um modificador +2 em todos os números-alvos. O neuroterminal pode carregar apenas um programa por vez. Os programas carregados permanecem ativos na memória até serem apagados.

VELOCIDADE I/O (INPUT/OUTPUT)

Esta é a quantidade de dados que um neuroterminal pode baixar ou carregar de um sistema de computador durante um Turno de Combate. Uma velocidade 10 Mp I/O permitiria um neuroterminal baixar 10 Mp por turno. As regras são as mesmas de velocidade de carregamento. Enquanto estiver transferindo os dados, a persona sofre um modificador +2 em todos os números-alvos e não pode se mover para um nó diferente.

Qualquer movimento abortará a transferência.

ESPECIFICAÇÕES DOS NEUROTERMINAIS

O hardware padrão para todos os neuroterminais incluem:

1. Um cabo conector de fibra ótica terminando numa tomada padrão de telecomunicações STJ-400.

2. Um teclado com teclas comuns, teclas numéricas e uma grande variedade de teclas de função.

3. Slots na placa do PPCP próprias para a recepção de chips do programa da persona.

OPÇÕES DOS NEUROTERMINAIS

Os neuroterminais podem vir equipados com recursos opcionais, como um ampliador de resposta, tomadas de carona e videotelas.

Ampliador de resposta

A opção ampliador de resposta é comparável a reflexos acelerados, sendo capaz de aumentar o Atributo Reação do tecnauta na Matriz. A fim de possibilitar o recurso, devem ser instalados co-processadores com o PPCP. Caso o neuroterminal seja destruído por um Rastreador-matador ou por um GELO semelhante, o mesmo ocorrerá com os chips co-processadores. A cada nível de ampliação de resposta atribui-se +2 ao Atributo Reação e +1D6 à Iniciativa, mas apenas dentro da Matriz. O nível máximo de ampliação de resposta que pode ser manipulado por um neuroterminal é igual ao PPCP: 4 (arredondado para baixo). Os custos são os seguintes:

Nível 1: (PPCP x PPCP) x 100¥
Nível 2: (PPCP x PPCP) x 400¥
Nível 3: (PPCP x PPCP) x 900¥

Tomadas de carona

São eletrodos de sensorama que permitem a outros personagens acompanharem o tecnauta numa jornada através da Matriz. As tomadas de carona permitem aos acompanhantes comunicarem-se com o tecnauta e ver e sentir tudo que ele vê e sente. Contudo, não oferecem nenhum controle sobre a jornada. O número máximo de tomadas que um neuroterminal pode possuir é igual ao seu Nível de PPCP.

Custo: PPCP x 100¥ por tomada.

Videotelas

Trata-se de uma tela escamoteável que exibe o ponto de vista do tecnauta na Matriz. O tecnauta pode também exibir mensagens de texto através desta tela. Contudo, os espectadores não poderão comunicar-se com o tecnauta através deste leitor de dados.

Custo: PPCP x 100¥ por tomada.

USANDO NEUROTERMINAIS

Cada neuroterminal permite conexão com apenas um tecnauta por vez. Caso mais de um tecnauta embarque em uma jornada, os tecnautas deverão conectar-se em separado, cada um usando um neuroterminal diferente. As personas podem comunicar-se na Matriz se estiverem dentro do alcance de contato (veja **Percepção na matriz**, pág. 177). Os personagens que estejam atuando como observadores em uma jornada podem ver a Matriz e falar com o tecnauta, mas não podem interferir nas ações executadas no interior da Matriz.

Dois tecnautas não podem compartilhar programas de forma direta.

Porém, enquanto estiverem conectados, os tecnautas podem conferir uns aos outros dados ou programas utilitários. Isto demanda tempo. O material precisa ser carregado da Matriz para o beneficiário. Se o beneficiário estiver recebendo um utilitário, este programa deve ser carregado de uma memória de armazenamento para uma memória de bordo.

Não há problema em realizar isso quando dois dançarinos de neuroterminal estão permutando programas num "porto de piratas". Mas quando se precisa enfrentar um GELO de combate que tenha como único intuito matar, a coisa já muda de figura.

A conexão de dados do tecnauta precisa estar fisicamente ligada a seu neuroterminal através de um cabo de fibra ótica. O neuroterminal precisa estar fisicamente ligado à Tela através de uma linha de comunicações ou de alguma espécie de ponto de acesso ao sistema. Se alguém já inventou um sistema de ligação com o neuroterminal que dispense cabos, guardou-o para si.

PROGRAMANDO O NEUROTERMINAL

Um tecnauta precisa de um neuroterminal para entrar na Matriz. Por sua vez, o neuroterminal precisa de programas para executar qualquer ação lá. A não ser que tenha os programas certos para brincar de esconde-esconde com os GELO, o tecnauta irá precisar de senhas legalizadas e terá de se comportar direitinho dentro da Matriz. Mas quem tem os programas tem a liberdade! Os programas levam o tecnauta a lugares aos quais as empresas não permitem que ninguém vá, e revelam coisas que seria mais seguro não ver. Mas essas são as únicas coisas que *valem a pena* ver, não é, tecnomante?

Os neuroterminais rodam dois tipos de programas: de persona e utilitários. Todos os programas são integrados pelo processador central do neuroterminal, o programa principal de controle da persona, ou PPCP.

Os programas de persona são firmware, chips codificados e instalados diretamente na placa-mãe do neuroterminal. Cada programa é rodado em seu próprio pequeno computador, ligado ao hardware do neuroterminal. Esses programas são os atributos do tecnauta enquanto ele se encontrar na Matriz.

Os programas utilitários são o software, as habilidades e o equipamento da Matriz. Quando um tecnauta precisa de um programa utilitário, ele o carrega ou simplesmente o apanha; quando tiver acabado de usá-lo, ele o deixa de lado novamente.

PROGRAMAS DE PERSONA

O PPCP mantém a persona. Se o PPCP for destruído, o tecnauta é chutado para fora da Matriz. Sem um PPCP operacional, o tecnauta não pode perceber a Matriz, sendo obrigado a retornar para aquilo que, do lado de fora, é considerado realidade.

Como os programas de persona são instalados em chips, não gastam nenhuma porção da memória ativa da placa do neuroterminal. São quatro os programas de persona. Qualquer coisa que ataque ou que se oponha ao neuroterminal ou ao tecnauta na Matriz usa os níveis dos programas da persona como números-alvo para os Testes de Sucesso.

Corpus

O corpus é o atributo "Corpo" da persona. Costuma ser o número-alvo para os GELO que tenham executado com êxito um programa de ataque contra o tecnauta e agora estão tentando destruí-lo. Veja **Combate na Matriz**, pág. 178.

Fuga

O atributo Fuga permite à persona fugir dos programas e comandos dos GELO. É diretamente análogo ao Nível de Sistema de um nó.

Mascaramento

É a capacidade da persona de "confundir-se" com os nós da Matriz. O atributo Mascaramento ajuda a derrotar vários programas de rastreamento e identificação.

Sensores

Este atributo permite à persona detectar coisas na Matriz.

Níveis do programa da persona

Como os outros programas, também o programa de persona possui Nível 1 ou maior. A soma dos níveis dos quatro programas de persona não podem exceder três vezes o Nível do PPCP do neuroterminal.

PROGRAMAS UTILITÁRIOS

Cada utilitário possui um nível que mede a qualidade de seu trabalho. O nível é usado para determinar, por exemplo, se um utilitário pode ou não passar pela segurança de um nó.

Para rodar programas utilitários, o tecnauta precisa carregá-los na memória ativa do tecnauta. Os utilitários obstruem a memória ativa, mesmo se tiverem sido destruídos. Pode acontecer do tecnauta querer carregar um novo utilitário, mas o neuroterminal não estar com memória livre suficiente para manter o novo programa. Nesse caso, o tecnauta precisará apagar um ou mais programas que no momento estejam carregados na memória ativa, abrindo assim espaço para o novo. Apagar um programa da memória requer uma Ação Simples. Apagar um programa da memória ativa ou de armazenamento ocorre instantaneamente.

Carregar um utilitário da memória de armazenamento para a memória ativa também exige uma Ação Simples para começar, mas programas maiores poderão requerer diversos turnos para que o carregamento seja completado. Veja **Especificações do neuroterminal**, pág. 173.

Um neuroterminal pode ter apenas uma cópia de um determinado utilitário na memória ativa por vez.

Utilitários descartáveis

Alguns utilitários se desgastam, ou se tornam menos eficientes, cada vez que são usados. As muitas razões para isso vão desde a capacidade da Tela em corrigir seus próprios erros até a forma como o programa em si funciona. Alguns utilitários se "desgastam" cada vez que são rodados. Os programas desgastáveis perdem 1 ponto de nível cada vez que são utilizados. Depois que o tecnauta se desconecta, o utilitário imediatamente retoma à sua eficácia (nível) original.

Rodando utilitários

Depois que o tecnauta se conecta à Matriz, o Nível de Habilidade em Computador do tecnauta (ou o nível em Concentração em Software ou Especialização em Tecnavegação) passa a ser o único que importa.

Sempre que um tecnauta quiser dar ordens a um nó ou usar qualquer dos utilitários listados abaixo, ele precisará primeiro determinar se é capaz de fazer o nó executar seus programas. Os programas e comandos podem afetar apenas o nó no qual o tecnauta se encontra (veja **Nós**, pág. 166.)

Executando um utilitário

Para fazer um nó executar um programa utilitário, use o procedimento abaixo.

1. Faça o Teste de Sucesso do programa.
2. Faça o Teste de Resistência do nó.
3. Compare os Sucessos.

Para o Teste de Sucesso do programa, jogue um número de dados igual a seu nível, mais quaisquer dados da Pilha de Pirataria (até o nível do programa) contra um número-alvo igual ao Nível de Sistema do nó. Conte os sucessos.

Caso o número de sucessos não exceda a quantidade necessária para sobrepujar o Código de Segurança do nó (pág. 165), o utilitário não roda.

Para fazer o Teste de Resistência do nó, jogue um número de dados igual ao seu Nível de Sistema contra um número-alvo igual ao Nível de Fuga da persona. Conte os sucessos.

O tecnauta consegue executar o programa utilitário apropriadamente se obtiver mais sucessos que o nó, acrescidos de sucessos suficientes para sobrepujar o Código de Segurança do nó.

Fracassar neste teste significa que o sistema de segurança que protege o nó rejeita o programa utilitário. O tecnauta pode tentar executar novamente o programa, mas ele atribui +2 ao número-alvo para cada teste.

Este teste determina se o programa roda ou não, porém *não* determina seu efeito. Para determinar o efeito, veja as regras associadas a cada utilitário.

Executar um programa requer uma Ação Complexa. Para rodar um programa diversas vezes no mesmo nó, o programa precisa ser executado apenas uma vez. Claro, se o tecnauta não gerar um número suficiente de sucessos, ele pode ter que executar novamente certos programas.

UTILITÁRIOS DE COMBATE

Os programas utilitários de combate são as armas usadas no Combate na Matriz para destruir um GELO ou outra persona que esteja protegendo um nó. Um tecnauta precisa estar no alcance de contato do GELO ou da persona para usar um utilitário de combate (veja **Percepção na Matriz**, pág. 177).

Para usar um utilitário de combate, o tecnauta precisa fazer um Teste de Execução (conforme descrito acima), e então rodá-lo de acordo com as regras de Combate na Matriz, pág. 178).

Rodar um utilitário de combate depois que foi executado requer uma Ação Complexa adicional.

Programa de ataque

Para rodar um programa de ataque, faça um Teste de Execução, mais os Testes de Combate na Matriz apropriados.

O programa de ataque é a arma principal do tecnauta no Combate na Matriz. Cada sucesso é um "ferimento" simples no Monitor de Condição do alvo. Dez ferimentos destroem qualquer constructo na Matriz. Para maiores detalhes, consulte **Combate na Matriz**, pág. 178.

Tamanho: (Nível x Nível) x 2 Mp

Programa de retardamento

Para rodar um programa de retardamento, faça um Teste de Execução, mais os Testes de Combate na Matriz apropriados.

Um programa de retardamento poderá retardar GELO, mas não causará efeitos em outras personas. Todos os sucessos alcançados pelo tecnauta são subtraídos da iniciativa do GELO no começo do Turno de Combate.

Para maiores detalhes, consulte **Combate na Matriz**, pág. 178. Se a iniciativa do GELO for reduzida a 0 ou menos, o programa GELO trava e pára de trabalhar. Um GELO travado não pode iniciar nenhum alarme nem acionar armadilhas.

Tamanho: (Nível x Nível) x 4 Mp

UTILITÁRIOS DE DEFESA

Os utilitários de defesa aumentam a capacidade da persona em evitar ou resistir a danos. Como o personagem roda esses utilitários em seu neuroterminal, não se faz necessário nenhum teste para executá-los. Os programas que reparam danos na persona do personagem também se enquadram nesta categoria.

Rodar um utilitário de defesa requer uma Ação Simples.

Programa médico

Um programa médico repara danos causados à persona. Jogue um número de dados igual ao nível do programa contra um número-alvo determinado pelo presente Nível de Condição da persona, conforme encontrado na Tabela de Reparos de Programas. O teste não pode ser favorecido por dados da Pilha de Pirataria.

Cada sucesso obtido cura um "ferimento", recuperando um quadradinho no Monitor de Condição do PPCP. Um programa médico desgasta cada vez que é usado na Matriz, obtenha ou não êxito em reparar os danos. O Nível do Programa pode ser restaurado mediante o carregamento de uma cópia nova do programa tirada da memória de armazenamento.

Tamanho: (Nível x Nível) x 4 Mp

TABELA DE REPAROS DE PROGRAMAS

Nível de condição	Número-alvo
Leve	4
Moderado	5
Sério	6

Programas de espelho

Um programa de espelho soma seu nível ao Atributo Fuga da persona, tornando mais difícil para os oponentes rodarem programas contra a persona durante o combate na Matriz. Nenhum teste é exigido para executar este programa porque ele roda no neuroterminal do personagem. O programa de espelho desgasta, reduzindo seu bônus em 1 ponto por cada Turno de Combate que passar depois do acionamento do programa.

Tamanho: (Nível x Nível) x 3 Mp

Programa de escudo

Um programa de escudo funciona como uma "armadura" auxiliar para a persona e seus programas, detendo automaticamente um número de ferimentos igual ao seu nível. Nenhum teste é requerido porque o programa roda no neuroterminal do personagem. O programa de escudo desgasta, perdendo 1 ponto de nível cada vez que detém danos.

Tamanho: (Nível x Nível) x 4 Mp

Programa de fumaça

Um programa de fumaça simula um surto de ruídos de alta intensidade no sistema que obscurece a percepção em torno da persona.

Rodar um programa de fumaça requer uma Ação Simples, mas nenhum Teste de Execução. O nível do programa de fumaça é somado a *todos* os números-alvos necessários para testes realizados por qualquer coisa no nó, incluindo os testes do próprio neuroterminal. Um programa de fumaça desgasta. Seus efeitos caem 1 ponto por Turno de Combate. O efeito "segue" a persona se ela mudar de nó.

Tamanho: (Nível x Nível) x 2 Mp

UTILITÁRIOS SENSORIAIS

Os utilitários sensoriais analisam dados e outros elementos da Matriz. Um tecnauta precisa estar ao alcance do sensor para usar um programa sensorial. (Veja **Percepção na matriz**, pág. 177.) Isto normalmente significa que a persona não está suficientemente próxima ao GELO para "acioná-lo", mas perto o bastante para poder localizá-lo e evitá-lo. Um GELO em alerta ativo ou passivo poderá revelar-se uma exceção a esta regra.

Os programas sensoriais devem ser executados, conforme descrito em **Executando um utilitário**, pág. 174. Se o teste for contra o próprio nó (como ao rodar um programa de leitura), use os sucessos obtidos no Teste de Execução para determinar o resultado do programa. Caso o sensor do programa precise também lidar com GELO (como com o programa de decifrамento), ainda será necessário derrotar o GELO depois do programa sensorial ter sido executado. (Veja as descrições individuais dos programas.)

Os utilitários sensoriais requerem uma Ação Complexa para serem rodados (depois de sua execução).

Aconselha-se aos mestres de jogo realizarem este teste secretamente para evitar que informações sejam vazadas. Por exemplo, se o jogador conhece o número-alvo para o teste, ele também conhece o Nível de Sistema do nó. Se o jogador em seguida notar que 2 sucessos extras não permitiram ao seu personagem executar o programa, lhe será possível adivinhar que o Código de Segurança é vermelho.

A não ser quando especificado o contrário, o tecnauta poderá tentar novamente se falhar em executar um programa sensorial. Cada nova tentativa em executá-lo atribui +2 ao número-alvo do programa.

Programa de análise

Um programa de análise tem como função analisar constructos ou nós. Se o utilitário estiver sendo usado contra um nó, faça um Teste de Execução, usando os sucessos extras para determinar o efeito do programa. Se o programa for usado contra um programa GELO o jogador deverá fazer testes adicionais (requerendo outra Ação Complexa). Jogue um número de dados igual ao nível do programa de análise (mais os dados da Pilha de Pirataria) usando o Nível de Sistema do nó como número-alvo. Ao mesmo tempo, jogue um número de dados igual ao Nível do GELO contra um número-alvo igual à Fuga da persona. Todos os sucessos que excederem o total de sucessos do GELO e os sucessos necessários para sobrepujar o Código de Segurança são usados para determinar o efeito do programa.

Se os testes do tecnauta forem bem-sucedidos, ele aprende o nome do constructo e obtém uma breve descrição de sua função. Por exemplo: "Você está diante de um programa de barreira GELO", ou "Este é o nó escravo que controla a lanchonete dos funcionários no 37º andar." Os tecnautas podem também usar seu programa para analisar o Nível de Segurança do nó em que estão. ("Você se encontra num nó Vermelho-8. Favor observar todas as medidas preventivas de segurança.")

Tamanho: (Nível x Nível) x 3 Mp

Programa de leitura

Um programa de leitura analisa o conteúdo dos bancos de dados e requer um Teste de Execução para ser rodado. O invasor precisa especificar o tema da pesquisa. Por exemplo: "Estou procurando por dados sobre desvio de fundos na divisão de segurança da empresa." Se conseguir rodar o programa com sucesso, o tecnauta saberá o que os arquivos do arquivo setorial contêm sobre o assunto, e o tamanho desses arquivos. Não estarão disponíveis quaisquer detalhes.

O programa de leitura possui um tempo base de 10 turnos. Use os sucessos do Teste de Execução para reduzir o tempo base necessário para rodar o programa. Veja **Nós**, para maiores detalhes a respeito de arquivos setoriais e arquivos.

Tamanho: (Nível x Nível) 1 Mp

Programa de decodificação

Um programa de decodificação pode sobrepujar um GELO.

Criptografia, que transforma os dados em lixo se alguém sem o passe correto tentar acessar os dados do programa o qual está guardando.

Além do Teste de Execução do programa de decodificação, outros testes também se fazem necessários (requerendo outra Ação Complexa). Jogue um número de dados igual ao nível do programa (mais dados da Pilha de Pirataria), com o Nível de Sistema do nó como número-alvo. Ao mesmo tempo, jogue dados iguais ao Nível do GELO, tendo a Fuga da persona como número-alvo. Qualsquer sucessos extras que superem o total de sucessos do GELO e os sucessos necessários a sobrepujar o Código de Segurança do nó determinam o efeito do programa.

Um programa Criptografia que sobreviva ao ataque poderá eliminar os dados que está guardando. Consulte **Contramedidas eletrônicas de intrusão**, pág. 169.

Tamanho: (Nível x Nível) x 2 Mp

Programa de avaliação

Um programa de avaliação é um sistema inteligente, complexo, que perscruta os bancos de dados procurando por todas as informações de valor no mercado negro. Com as mudanças do mercado, o programa torna-se rapidamente obsoleto.

Faça um Teste de Execução, usando todos os sucessos extras para determinar o efeito do programa. Um programa de avaliação conta ao tecnauta quantos arquivos valiosos estão presentes e o tamanho e o valor de mercado de cada um.

Se a missão de um tecnauta for a dedescobrir informações a respeito de um determinado assunto, o programa de avaliação revelará se o banco de dados contém essas informações, do mesmo modo que o programa de leitura.

O programa de avaliação desgasta sempre, seja usado ou não. A cada duas semanas seu nível cai em 1 ponto. Entretanto, o mestre de jogo poderá decidir, em vez disso, desgastar secretamente o nível do programa em 1 ponto a cada 3D6 dias: o tecnauta não tomaria conhecimento da perda até que fosse tarde demais. (Esta estratégia reflete precisamente a rapidez com que a variação de dados do mercado torna obsoletos os programas de avaliação.)

Tamanho: (Nível x Nível) x 2 Mp

UTILITÁRIOS DE MÁSCARA

Os utilitários de máscara tentam enganar os GELO fazendo-os ignorar a persona. Para usar um utilitário de máscara, o tecnauta precisa estar dentro do alcance de contato. Um Teste de Execução Especial faz-se necessário para a execução do programa. O tecnauta joga um número de dados igual ao seu nível de programa, como de praxe, contra um número-alvo igual ao Nível de Segurança do nó. O GELO que estiver tentando perceber a persona usa um número de dados igual a seu nível contra um número-alvo igual ao Atributo Máscara da persona. Para executar com sucesso um programa de máscara, o tecnauta precisa atingir um número líquido de sucessos igual ou maior que o Nível de Segurança do nó (cor).

Caso o GELO vença o teste, ele poderá acionar um GELO de ataque ou um sistema de alerta, ou então decidirá por outra ação programada. Se o teste de sucesso do tecnauta obtiver êxito, mas não com sucessos suficientes para também sobrepujar o Nível de Segurança, o GELO não reage e o tecnauta pode tentar novamente. Cada novo teste atribui +2 ao número-alvo do tecnauta.

Exige-se apenas uma Ação Complexa (o Teste de Execução especial) para usar o utilitário máscara.

Programa de ilusão

O programa de ilusão gera senhas falsas para lograr os GELO. Esses passaportes são registrados pelos GELO, de forma que o programa de ilusão deixa uma espécie de trilha. A ilusão pode derrotar os GELO de acesso e os GELO cinzas. Não pode afetar GELO barreiras ou os GELO negros. Use o Teste de Execução Especial contra GELO descrito anteriormente.

Tamanho: (Nível x Nível) x 2 Mp

Programa de salto

Um programa de salto derrota o GELO de rastreamento, um software de segurança que persegue o tecnauta até o seu ponto de entrada na Matriz.

O tecnauta faz um Teste de Execução Especial contra o GELO. Caso seja bem-sucedido, o programa de salto faz o GELO caçar a própria sombra interminavelmente através da Matriz. Pensando que realiza seu trabalho, o GELO não acionará nenhum alarme.

Tamanho: (Nível x Nível) x 2 Mp

Programa de dissimulação

Um programa de dissimulação passa por GELO cinzas, negros, de acesso ou de barreira, sem deixar pistas. Se um tecnauta for bem-sucedido no Teste de Execução Especial contra o GELO, este programa de máscara torna sua persona "invisível" ao GELO. Um programa de dissimulação não funciona se o GELO já estiver atacando ou ativado de alguma outra forma.

Caso o tecnauta permaneça no nó onde o GELO se encontra, ele precisa tornar-se invisível ao GELO a cada Turno de Combate, atribuindo +1 ao número-alvo a cada turno.

Tamanho: (Nível x Nível) x 3 Mp

INTRUSÃO

Tecnavegar é uma arte. Como isso é feito costuma ser mais importante que o que está sendo feito. Mesmo fora de seu círculo, os tecnautas são famosos por seus egos. Existe toda uma subcultura de existência na Matriz — caracterizada pela Habilidade de Protocolo na Matriz — para ser explorada. Cara, dentro da máquina são outros quinhentos!

MOVIMENTO NA MATRIZ

O movimento na Matriz é virtualmente instantâneo. A não ser que o tecnauta esteja envolvido em combate na Matriz, tentando lidar com um GELO, emitindo instruções de sistema, transferindo dados ou carregando programas. A Teia transmite dados a níveis de megabaud (É muito rápido, galera), e a resposta do sistema é medida em microssegundos. Só quando se lida com alguma coisa que exija atenção de verdade é que a ação desacelera, permitindo ao tecnauta notar a passagem do tempo.

Ao mover-se na Matriz, o tecnauta está se movendo de uma Teia local ou regional para outra; dentro de um sistema, de um nó para outro. Na Matriz, distância é um fator *completamente* relativo. É uma questão de conexões de linhas de comunicação, de memória disponível em subsistemas, e de trocas de sistema e taxas de transmissão: não de metros ou quilômetros. Claro, o tecnauta pode deixar-se flutuar lentamente de um ponto para outro, mas para que rastejar quando se pode voar pela Matriz? É a maior viagem, cara!

PERCEPÇÃO NA MATRIZ

Dentro da Teia, as distâncias parecem vastas; as escalas, enormes. Dentro de um sistema, a área assemelha-se a um labirinto em neon de conexões, circuitos, fluxos de dados. Mas tenha em mente que não há nenhuma distância "real" envolvida. Em termos técnicos, a questão é se a persona (lembre-se, ela é apenas um programa) é capaz de acessar o espaço de dados de outros programas ou os controles dos elementos de hardware de um sistema. De uma forma estranha, a distância é relativa para a quantidade de tempo (normalmente em nanossegundos) que levará para o tecnauta acessar o hardware do próximo nó.

Existem três "alcances" efetivos na Matriz: alcance de observação, alcance sensorial e alcance de contato.

Alcance de observação

Um tecnauta se encontra no alcance de observação de cada nó adjacente ao nó em que se encontra. Numa tela, pode-se, teoricamente, ver os nós de acesso de sistema que conectam um nó aos outros TLT, TRT e sistemas de computadores. Se houver muitos deles, apenas o volume será suficiente para bloquear a visão. Num nó de computador, um tecnauta pode ver todos os nós subjacentes no sistema, mas é incapaz de dizer o que eles são, apenas que estão lá.

Ao alcance de observação, o mestre de jogo concede apenas as descrições básicas do constructo que está sendo observado. Caso o tecnauta possa reconhecê-lo, o mestre de jogo deverá revelar-lhe a identidade. ("Aí você dá de cara no Pagode Mitsuhama... quer pular fora?")

Alcance sensorial

Dentro dos limites de alcance sensorial, o tecnauta pode usar qualquer programa sensorial, mas não precisa ficar preocupado com o GELO guardando o nó, o arquivo, etc. Isto permite aos tecnautas moverem-se até um nó e examiná-lo antes de tentar entrar.

No alcance sensorial, o mestre de jogo pode dizer que tipo de nó ele está se aproximando e identificar a natureza geral dos constructos visíveis: GELO, arquivos e personas são reconhecíveis. Para obter maiores informações deste alcance, o tecnauta precisa usar um programa de análise.

Quando um sistema está em alerta, os GELO cinzas ou negros poderão reagir à persona que estiver se aproximando dentro do alcance sensorial.

Alcance de contato

O tecnauta pode estar no alcance de contato de qualquer coisa localizada no mesmo nó. Tudo o que o tecnauta precisa fazer é decidir mover-se até o alcance de contato. A maioria das coisas na Matriz permanecerão paradas, permitindo ao tecnauta decidir quando se mover. Infelizmente, as coisas que se movem — os programas de outras personas e os GELO cinzas e negros — são as mais perigosas.

Qualquer utilitário pode ser usado em alcance de contato.

TARTARUGAS NA MATRIZ

Nem todo mundo que opera na Matriz usa um neuroterminal. Em primeiro lugar, são equipamentos caros. Em segundo, as empresas simplesmente não entregam Fuchi-4s para qualquer apertador de teclas ou atendente de arquivo do escritório.

No mundo de **Shadowrun**, o equivalente aos velhos terminais é um teclado munido de tela ou eletrodos sensoriais simples, e talvez alguma panafernália antiquada, como um mouse ou um joystick. Esses terminais realizam as mesmas funções que os neuroterminais, mas não são neuroterminais. (Sem Pilha de Pirataria para esses calhambeques.)

O lado positivo é que os GELO negros não podem ferir um usuário de terminal. O máximo que pode fazer é tirá-lo da linha. Ainda mais importante, os terminais custam apenas um décimo dos neuroterminais.

Os tartarugas reduzem todos os seus Níveis de Programa em 1, de modo a refletir a carência de precisão de controle.

Os terminais usados pelos tartarugas mantêm-se em Nível 3 em todos os programas de persona.

COMBATE NA MATRIZ

O combate na matriz procede em turnos e ações, exatamente como os combates do mundo real. Um turno na Matriz tem a mesma duração que um turno no mundo real, aproximadamente três segundos. Todas as atividades usam as mesmas etapas do turno de combate e seqüência de ações.

INICIATIVA NA MATRIZ

As ações múltiplas são determinadas exatamente como combate físico, descrito na pág. 79.

Os tecnautas jogam 1D6 e o somam ao seu Atributo Reação. Lembre-se de que os aprimoramentos advindos da magia, os reflexos acelerados ou os fusoconectores *não* somam dados para iniciativa enquanto o tecnauta estiver na Matriz. Os tecnautas com aplificação de resposta em seus decks atribuem +2 por nível de resposta a seu Atributo Reação, e jogam 1D6 extra por nível para iniciativa.

Os tecnautas que estiverem agindo exclusivamente através de comando bioeletrônico recebem um dado adicional para iniciativa.

Os tecnautas que estejam agindo através de uma combinação de comando bioeletrônico com assistência de teclado determinam a iniciativa de forma normal.

Os tecnautas que estejam controlando um neuroterminal *apenas* com comandos de teclado dividem pela metade seu Nível de Reação, não recebem qualquer bônus de Reação da aplificação de resposta, mas podem jogar os dados de iniciativa adicionais de aumento de resposta, além de seu 1D6 padrão.

Os tartarugas num terminal reduzem sua Reação pela metade até um mínimo de 1. Eles ainda jogam 1D6 para iniciativa.

A Reação dos GELO é baseada no Código de Segurança do nó e no nível de GELO. A cor do Código de Segurança confere uma velocidade básica. Adicione a isto o nível do GELO de forma a obter o Tempo de Reação (veja tabela abaixo). Em seguida jogue 1D6, como de praxe.

TEMPO DE REAÇÃO DO GELO

Código de segurança	Tempo de reação
Azul	Não aplicável (não há GELO)
Verde	5 + Nível
Laranja	7 + Nível
Vermelho	9 + Nível

Ordem de resolução de iniciativa

Em qualquer Fase de Ação em que as ações de tecnavegação estejam misturadas com ações astrais e/ou físicas, todas as ações astrais são resolvidas primeiro, depois todas as ações de tecnavegação, e por último todas as ações físicas.

AÇÕES NA MATRIZ

Estão descritas a seguir algumas ações possíveis na matriz.

Ações livres

Adiar Ação
Observar
Falar uma Palavra

Ações simples

Mudar de alcance (mover-se do alcance de observação para o alcance sensorial, ou para o alcance de contato — em qualquer combinação)
Apagar programa
Executar Operação no Sistema (veja **Nós**, pág. 166)
Desconectar! (requer um Teste de Perseverança contra o nível do GELO negro)
Bloquear GELO (veja **GELO branco**, pág. 169)
Carregar programas (veja **Programas utilitários**, pág. 174, e **Velocidade** de carregamento, pág. 172)
Rodar Utilitário de Defesa (veja **Utilitários de defesa**, pág. 175)

Ações complexas

Executar Utilitário sensorial (usa o Teste de Execução Especial em **Utilitários de máscara**, pág. 176)
Executar Utilitário (usa o Teste de Execução, pág. 174)
Rodar Utilitário Complexo (utilitários de combate ou sensoriais)

COMBATE NA MATRIZ

Na descrição que se segue do combate na Matriz, ofereceremos uma visão geral dos passos que o compõem.

O tecnauta declara o alcance

Uma vez na Matriz, o tecnauta declara o alcance que está mantendo dos vários constructos e programas. Normalmente, este é um alcance de observação. Para obter informação a respeito de alguma coisa na Matriz, o tecnauta precisa aproximar-se do alcance sensorial.

Um tecnauta no alcance de observação pode mover-se quase que à vontade.

Alcance sensorial

Um tecnauta entra no alcance sensorial para usar um utilitário sensorial contra um nó ou GELO. A não ser que o sistema já esteja em alerta passivo ou ativo, os tecnautas costumam permanecer a salvo no alcance sensorial. Se o GELO reagir, ele irá aproximar-se até o alcance de contato da persona.

A. Faça um teste de execução

Inicialmente o tecnauta faz um Teste de Execução para o utilitário sensorial. Se o teste for bem-sucedido, o tecnauta deverá rodar um programa. Se o teste fracassar, o tecnauta poderá tentar novamente, atribuindo +2 ao número-alvo.

Use todos os sucessos extras obtidos no Teste de Execução para determinar o efeito dos utilitários sensoriais rodados contra um nó. Os utilitários sensoriais devem também ser rodados depois de um Teste de Execução bem-sucedido, de modo a serem eficazes contra o GELO.

B. Rode o utilitário sensorial

Faça um teste usando um número de dados igual ao nível do programa — acrescido de dados da Pilha de Pirataria — contra um número-alvo igual ao nível do GELO. Conte os sucessos.

C. Teste de resistência do GELO

Jogue um número de dados igual ao Nível do GELO contra um número-alvo igual à Fuga da persona. Conte os sucessos.

D. Determine o resultado

Compare os sucessos do teste do utilitário sensorial da persona com os resultados do teste do GELO, mas lembre-se de que o programa precisa também sobrepujar o Código de Segurança do nó. Os sucessos adicionais que excedam os sucessos do GELO e o Código de Segurança são usados para determinar o resultado.

Alcance de contato

Um tecnauta precisa estar em alcance de contato para usar tanto um utilitário de máscara ou um utilitário de combate. O alcance de contato também é requerido para transferir um arquivo de um, ou para um, sistema de computador.

A. Execute utilitário de máscara

Um utilitário de máscara usa o Teste de Execução Especial descrito em **Utilitários de máscara**. Isto requer uma Ação Complexa. Os sucessos que excedam o total de sucessos do GELO e o Código de Segurança do nó são usados para determinar os efeitos do programa.

B. Usando um utilitário de combate/conduzindo um ataque

Os utilitários de combate usam o procedimento a seguir. Os GELO de ataque usam o mesmo procedimento básico.

Execute o utilitário de combate (apenas a persona atacando)

Faça um Teste de Execução normal. Isto requer uma Ação Complexa. Para obter informações importantes consulte também **Persona contra persona.**

-Conduza o ataque

Número de dados: Nível do programa, mais dados da Pilha de Pirataria (se for uma persona atacando), ou jogue um número de dados igual ao Nível do GELO (se for GELO atacando).

Número-alvo: Valor de Sistema do Nó (se GELO) ou Corpus (se persona). Jogue um número de dados igual ao Nível do programa, mais dados da Pilha de Tecnavegação (se a persona estiver atacando), ou jogue um número de dados igual ao Nível do GELO contra um número-alvo igual ao Nível do Sistema do Nó (se o alvo for GELO) ou o Corpus da persona (se o alvo for uma persona). Conte os sucessos.

-Resolva o teste de resistência

Número de dados: Dados do nível do GELO (se GELO), ou dados de PPCP se o alvo for uma persona (mais dados da Pilha de Pirataria do tecnauta, se estiverem sendo usados).

Número-alvo: A Habilidade em Computador do Tecnauta (se for persona), ou Nível de Sistema do nó (se for GELO).

Um alvo resistirá ao ataque. Faça um Teste de Resistência jogando um número de dados igual ao Nível do alvo se for GELO, ou seu Nível de PPCP se for outra persona, usando a Habilidade Computador do tecnauta como número-alvo se o ataque vier de uma persona, ou o Nível de Sistema do nó como número-alvo se o ataque vier do GELO. Conte os sucessos.

-Determine o efeito

Compare o número de sucessos obtido por cada oponente, certificando-se de incluir os sucessos extras necessários para o Código de Segurança do nó (apenas para o ataque da persona). Os GELO não precisam preocupar-se com os Códigos de Segurança. A persona poderá ignorar Códigos de Segurança ao resistir a um ataque.

Os sucessos extras (os sucessos que excederem os necessários ao sobrepujamento do oponente) são usados para determinar o efeito real, segundo o programa individual ou as descrições do GELO.

PERSONA CONTRA PERSONA

Quando uma persona usa um utilitário contra um outro tecnauta, ela precisa ainda executar esse utilitário. Contudo, em vez de ser executado no nó, o programa é executado no neuroterminal do tecnauta oponente. O número-alvo para um Teste de Execução desses é igual ao valor de Fuga do tecnauta oponente, não ao Nível de Sistema do nó.

No procedimento acima, se um tecnauta estivesse atacando outro, o tecnauta agressor teria de primeiro executar o programa no neuroterminal do oponente (veja **Executando um utilitário**, mas use a Fuga como número-alvo) e em seguida conduzir o ataque contra a persona oponente.

Um sistema de computador nunca precisa preocupar-se em executar seus próprios programas — os GELO sempre rodam.

DANIFICANDO O ALVO

Os utilitários de combate e os GELO possuem efeitos diferentes baseados em seus tipos. Cada sucesso extra gerado além daqueles usados para derrotar o oponente costumam aumentar o efeito do programa em 1 ponto. Os programas de ataque e os GELO disruptor e assassino infligem 1 ponto adicional de danos aos alvos por sucesso extra; os programas de retardamento reduzem o Total de Iniciativa do alvo em um dado para cada sucesso extra, e assim por diante. Para maiores detalhes, consulte o utilitário individual ou as descrições do GELO.

Todos os tecnautas (especificamente a persona/PPCP) e os GELO possuem Monitores de Condição que registram os danos. Este Monitor de Condição contém apenas uma faixa: não existem diferenças entre danos "físico" e "atordoamento" na Matriz. À medida que o Monitor de Condição é preenchido, e cada um dos diversos Níveis de Condição são alcançados, a persona ou o GELO é sujeito aos modificadores de Reação e número-alvo indicado.

Quando o jogador enche dez quadradinhos no Monitor de Condição, a persona ou o GELO é destruído. Os neuroterminais destruídos "chutam" seus usuários (veja **Saindo da matriz**, pág. 165.) Os GELO destruídos são excluídos da contagem.

Os neuroterminais destruídos, uma vez reinicializados depois de sair da Matriz, têm sua "saúde" completamente restaurada, a não ser que o GELO tenha causado algum efeito colateral. Veja **Disruptor**, pág. 170.

EVITANDO COMBATE

Um tecnauta poderá tentar evitar combate ou livrar-se de um combate corrente. Pode-se evitar combates simplesmente ficando longe de encrencas, movendo-se um nó para outro antes que seja tarde demais — por exemplo.

É muito provável que os GELO cinzas e negros, assim como os tecnautas oponentes, irão seguir um oponente em fuga. Enquanto o tecnauta em fuga permanecer dentro do nó do perseguidor (alcance de observação), o perseguidor pode segui-lo facilmente. Se o tecnauta for capaz de afastar-se um ou dois nós, os programas e capacidades do neuroterminal podem ser usados para assegurar-lhe a fuga. Quando o GELO ou o tecnauta hostil perseguir o personagem tecnauta, faça um teste usando um número de dados igual ao Nível do GELO, ou o Atributo Sensor do tecnauta/persona (sem Pilha de Pirataria). Use o Nível de Máscara da Persona como número-alvo. Se o GELO ou o tecnauta perseguidor obtiver ao menos 1 sucesso, eles sabem exatamente para onde o tecnauta foi e irão tentar mover-se para lá. Caso o teste falhe, eles terão perdido a trilha, e irão provavelmente começar uma busca de nó em nó.

Se o tecnauta perturbar o GELO perseguidor, e o GELO o redescobrir, o tecnauta poderá usar um programa de dissimulação ou logro contra o GELO da forma normal.

CAPÍTULO 11

NOS BASTIDORES

Nunca relaxe. Sua missão pode ter acabado, mas alguém, em algum lugar, está acabando de dar início a outra, e o alvo poderá ser você.

— Kirk Hoff, mago urbano

Em princípio, esta seção é destinada ao mestre de jogo. Mesmo assim, os jogadores perceberão que lê-la será útil. Como todas as regras de **Shadowrun**, estas são indicações básicas. Se os jogadores e o mestre de jogo não concordarem com o funcionamento de uma regra em particular — ou, mais importante, a *impressão* que ela passa —, eles têm toda a liberdade para mudá-la. Ninguém vai aparecer na casa deles no meio da noite para saber se estão jogando com as regras *publicadas*. Há anos que não fazemos isso.

SITUAÇÕES DE RISCO

À medida que a aventura se desenrolar, os jogadores irão querer usar as habilidades e atributos de seus personagens para fazer as coisas acontecerem: passar por um guarda, consertar um detonador quebrado antes dos trolls encontrarem seu esconderijo ou tentar entender o que aquele sujeito de empresa que só fala japonês está dizendo. Enquanto isso, o mestre de jogo vai querer saber se os personagens dos jogadores viram aquela pista crucial ou se inadvertidamente jogaram-na no lixo.

Para muitas dessas situações, os mestres de jogo precisarão de confiar em seu próprio bom senso para decidir quais habilidades são necessárias para a situação, de modo a determinar os números-alvos e os modificadores de situação, e a interpretar o que significa um "sucesso". As sugestões e regras a seguir ajudarão a resolver algumas das situações mais comuns.

USANDO HABILIDADES SOCIAIS

Para influenciar um NPC (non-player character = personagem sem jogador) através de Habilidades Sociais, o personagem do jogador usa uma estatística mental do NPC como o

NELSON

número-alvo base. Se ele estiver tentando influenciar um grupo de NPC que não tenha um líder designado, use a média de seus níveis. Grupos tendem a reagir como um todo, os membros relutantes sendo contaminados pelos mais entusiasmados. Do contrário, simplesmente faça todas as tentativas contra o líder do grupo.

O número-alvo base é modificado pelas circunstâncias, de acordo com a Tabela de Modificadores de Habilidades Sociais abaixo.

As Habilidades Sociais oferecem uma oportunidade de ouro para usar os sucessos extras como uma forma de avaliar ações. Julgue os efeitos exatos de acordo com a circunstância específica.

TABELA DE HABILIDADES SOCIAIS

Situação	Modificadores de alvo
A respeito do personagem, o NPC é:	
Amigável	-2
Neutro	+0
Hostil	+4
Um inimigo	+6
Desconfiado	+2
O resultado desejado do jogador é:	
Vantajoso para o NPC	-2
De nenhum valor para o NPC	+0
Incômodo para o NPC	+2
Prejudicial para o NPC	+4
Desastroso para o NPC	+6

Squivo quer dar uma xeretada na subsidiária local da Mitsuhama. Para entrar, o elfo tenta, com um pouco de papo-mole e uma carteira de identidade um tanto quanto batida, negociar sua passagem pelo portão da guarda. Squivo possui um Nível de Habilidade em Negociação 4. O elfo usa o Atributo Mental do outro cara como seu número-alvo. Neste caso, a Inteligência do guarda é 3. O guarda é desconfiado (+2, faz parte do trabalho dele ser desconfiado) e ficará numa enrascada se permitir que pessoas não autorizadas entrem no complexo (prejudicial para ele, +4), mas o elfo tem uma carteira de identidade (o mestre de jogo concede um -1 especial por prover evidências). Isso leva o número-alvo a 3 + 2 + 4 - 1, ou 8.

Devido à Habilidade Negociação 4 de Squivo, ele joga 4 dados e obtém 6, 6, 6 e 4 (esse elfo é a própria fadinha da sorte). A noite está sendo boa para o elfo. Ele torna a jogar os três seis e obtém 2, 3 e 5. Somando cada resultado a 6, ele consegue um resultado final de 8, 9 e 11, para um total de 3 sucessos. Um seria suficiente para deixá-lo passar pela guarda, convencendo temporariamente o pobre idiota de que Squivo é realmente um funcionário da Mitsuhama. Mas isso não duraria muito. O guarda não é nenhum idiota. A não ser que se distraísse, começaria a notar furos na história do elfo. Como Squivo tem 3 sucessos, o guarda está convencido o bastante para resolver esperar até o fim de seu turno antes de checar nos registros se a identidade era válida (e, como não era, disparar os alarmes). Se o elfo tivesse sido suficientemente habilidoso para obter 5 sucessos, o guarda talvez jamais percebesse a fraude e talvez nem mesmo registrasse a presença de Squivo.

RACISMO E CARISMA

Carisma é o Atributo da reação instintiva. Influencia a reação de um NPC a um personagem antes de quaisquer palavras serem proferidas ou ações desempenhadas. É a reação que acompanha a primeira visão que um NPC tem de um personagem numa sala lotada, na rua, num beco escuro.

Antes que um personagem possa interagir com um NPC, o mestre de jogo precisa determinar se o NPC é racista. Para descobrir, jogue 2D6 e subtraia 6. Se o resultado for maior que 0, o NPC é racista. O número em si determina o quanto o NPC é racista, criando Pontos de Racismo. (Rolar 9 nos dados confere um resultado de 3, significando que o NPC possui 3 Pontos de Racismo.) Em seguida, determine em qual raça está direcionado o preconceito do NPC. Jogue 1D6 e consulte a tabela a seguir.

TABELA DE RACISMO

Resultados dos dados	Raça pela qual nutre preconceito
1	Todas, exceto a própria
2	Humanos
3	Elfos
4	Anões
5	Orks
6	Trolls

Se o resultado for a própria raça do NPC, ignore o resultado e continue a jogar 2D6 até identificar dois preconceitos raciais, ou obter como resultado todas as raças.

Um NPC com Racismo de 3 contra orks teria isso listado como Racismo (Orks) +3 na seção **Anotações** da Ficha de Registro do Personagem.

Esta informação modifica os números de interação entre um personagem e um NPC da forma que descreveremos agora. Ao fazer um Teste de Habilidade Social, conforme descrito na seção anterior, acrescente ao número-alvo da Habilidade Social do personagem todos os Pontos de Racismo que o NPC alimente contra o tipo racial do personagem. O personagem pode compensar esses pontos fazendo um Teste de Carisma contra um número-alvo (conhecido apenas pelo mestre de jogo) igual ao dobro do racismo do NPC. Cada sucesso gerado neutraliza 1 ponto de racismo. Os sucessos obtidos com este teste não favorecem *diretamente* o Teste de Habilidade Social; são usados apenas para compensar os Pontos de Racismo.

Se o personagem está testando contra Carisma no Teste Habilidade Social, ele não poderá fazer um Teste de Carisma isolado para compensar racismo.

USANDO HABILIDADES DE CONSTRUÇÃO E REPARO

Os personagens que executem uma tarefa de Construção ou Reparo estão principalmente interessados no quanto ela demora. Um personagem extremamente bem-sucedido pode reduzir esse tempo. Divida o tempo requerido para construir coisas, descubra o preço de um objeto equivalente na Tabela de Equipamento, pág. 254, e divida esse resultado por um dos números a seguir para obter o tempo típico em horas. Divida por 10 para objetos do tipo de combate armado, por 20 para veículos, e por 50 para eletrônicos, bioeletrônicos ou outros equipamentos técnicos. Os equipamentos comuns, cotidianos, teriam um Número-alvo 4. Materiais especiais ou técnicos recebem um 6. Os realmente exóticos começam com 8.

As habilidades e os grupos de habilidades que se seguem possuem Habilidades de Construção e Reparo ou são eles mesmos Habilidades de Construção e Reparo: Aeronaves, Combate Armado, Biotecnologia, Embarcações, Computadores, Demolição, Eletrônica, Armas de fogo, Veículos terrestres, Artilharia, Armas projéteis, Armas de arremesso.

TABELA DE CONSTRUÇÃO E REPARO

Situação	Número-alvo
Condições de trabalho:	
Ruins	+2
Terríveis	+4
Superiores	-1
As ferramentas são:	
Não disponíveis	Normalmente proíbe-se o teste
Inadequadas	+ 2
Materiais de referência disponíveis	0
Trabalhando de memória	+ (5 - Inteligência)

Squivo está suando em bicas. Porém, nem pode sentir isso debaixo da água borrifada pelo sistema de extinção de incêndio enquanto trabalha desajeitadamente com o ferro de soldar e as sondas (ferramentas inadequadas, +2) que surrupiou. Ele queria tanto que Rala-pó não tivesse arruinado a tranca da porta para impedir os policiais da empresa de passarem por ela. Agora são os shadowrunners que precisam passar por ela, antes do lugar inteiro explodir nas fuças deles. Entre o sistema de extinção de incêndio e a tensão, o mestre de jogo decide que Squivo está trabalhando sob condições terríveis, e a água que cai dos borrifadores sobre os circuitos não ajuda nem um pouco (+4). Lidar com uma porta sem tranca normalmente seria uma tarefa corriqueira (Número-alvo 4). Squivo encara um Número-alvo de 4 + 2 + 4, ou 10. Ele tem uma Habilidade em Eletrônica de 4, e portanto joga 4 dados para este teste. Os resultados são 3, 4, 5 e 6. O 6 jogado novamente rende um 5, somando um total de 11. Squivo solta um suspiro de alívio.

HABILIDADE OPERAÇÃO DE VEÍCULO

A operação de veículos normais não requer que se jogue nenhum dado. A não ser que as coisas fiquem realmente feias, a maioria das pessoas pode operar em segurança um veículo para o qual eles sejam treinados sem problemas. Infelizmente, os shadowrunners não são a maior parte das pessoas. Eles pedem a seus veículos para executarem coisas que fariam os instrutores de direção mais durões cairem duros. Quando essas situações acontecem, o mestre de jogo pode usar a Habilidade Manuseio do veículo como número-alvo e aplicar os seguintes modificadores de situação.

Estes modificadores se aplicam apenas a situações sem combate.

TABELA DE OPERAÇÃO DE VEÍCULOS

Situação	Modificador de número-alvo
Controles complexos	+1
Veículos não familiares	
Situação desprovida de tensão	+1
Situação tensa	+3
Modelo grande de veículo	+2
Modelo bastante grande de veículo	+3
Condições ruins	+2
Condições terríveis	+4
Fusor no controle	-(Nível do fusoconector x 2)

Prodígio é um fusor. Ele também está numa aeronave, um heli, para ser exato. Ele tem uma Habilidade em Helicóptero de 6. Sendo um fusor, possui concentração em Controle Remoto e é especializado em rotor fixo. Pode operar qualquer aeronave de rotor fixo, seja por controle remoto ou conectado a ela, com uma habilidade de 8.

O Ares Dragon de Prodígio deparou-se com uma borrasca. Ele decide aterrissar antes que as coisas piorem. O helicóptero é grande (+2) e a borrasca significa condições ruins (+2). Com seu Nível de Fusoconector 1, ele consegue -2. Que pena que nunca tenha pilotado um Dragon antes (+1), mas pelo menos ele não está sob fogo cerrado. Seu número-alvo é o Nível de Manobra do Dragon de 5, mais os modificadores, gerando um Número-alvo final de 8. Prodígio obtém um 1,2,3,3,5,6,6, e 6. Tornando a jogar os três seis, ele recebe 1,1 e 4, para um resultado final de 1,2,3,3,5,7,7 e 10. O último dado salva-lhe o traseiro, porque lhe confere um sucesso. O Dragon aterriza em segurança.

USANDO HABILIDADES DE CONHECIMENTO

O jogador conhece a capital de Tir Tairngire? E quanto aos metais que formam o orichalcum? Quais são os parâmetros operacionais normais de uma ligação neural e por que fazem aquele ork chipado, que o jogador acaba de enfrentar, agir de forma diferente? Os jogadores podem não conhecer estas informações, mas seus personagem podem. Abaixo segue uma lista de números-alvos sugeridos e uma Tabela de Sucesso por usar as diversas Habilidades de Conhecimento.

TABELA DE HABILIDADES DE CONHECIMENTO

Situação	Número-alvo
O personagem está procurando:	
Conhecimento geral	3
Conhecimento detalhado	5
Conhecimento intrincado	8
Conhecimento obscuro	12

Número de sucessos	Resultado
1	Conhecimento geral, sem detalhes
2	Informação detalhada, com carência de precisão em alguns pontos
3	Informação detalhada, com alguns pequenos pontos obscuros ou faltando
4	Informação detalhada e precisa

Juca Bala nunca teve muito jeito para magia, mas ele conhece ciência (Habilidade de Ciências Físicas 6). Chegou-lhe às mãos uma pedra branca e estranha, e ele quer saber o que ela é. O mestre de jogo, que sabe que o objeto é um pedaço de carne metamorfa, secretamente estabelece como 12 o Número-alvo. Motivos: a rocha não é natural e o funcionamento da magia não faz parte do conhecimento comum, especialmente para Juca Bala. Juca Bala joga seus dados e consegue obter 2 sucessos, o que não é suficiente para aprender tudo sobre a pedra. O mestre de jogo informa a Juca que a sua análise lhe diz que a pedra é um carbonato metamórfico de estrutura incomum, possivelmente um fóssil, devido à presença de algumas estruturas aparentemente biológicas.

USANDO HABILIDADES DE LINGUAGEM

Ao usar linguagens, o fracasso em conseguir o número de sucessos exigido normalmente significa que a tentativa de comunicação foi apenas parcialmente bem-sucedida, e possivelmente entendida errado, para a infelicidade do personagem. O mestre de jogo pode querer rolar ele mesmo os dados, de forma que os jogadores não saberão se o que quiseram dizer foi entendido ou não.

TABELA DE HABILIDADES DE LINGUAGEM

Situação	Número-alvo
Falando dialeto (variação de uma linguagem em particular)	+2
Conceito universal (fome, medo, funções corporais)	2
Conversação básica (a respeito da vida cotidiana)	4
Assunto complexo (tópicos de interesses especiais/limitados)	6
Assunto intrincado (praticamente qualquer assunto técnico)	9
Assunto obscuro (profundamente técnico/conhecimento raro)	11

Uma linda mulher elfa vem correndo até Squivo. Ela balbucia qualquer coisa em elfo. Seu conhecimento da linguagem é mínimo (élvico 2). Ele joga 2 dados e obtém dois seis. Como houveram sucessos, ele entende que ela está procurando ajuda porque alguém a está seguindo (Assunto Complexo, Número-alvo 6). Quando ela tenta explicar exatamente quem é e porque estão atrás dela (Assunto Intrincado, Número-alvo 8), as expressões tornam-se complicadas demais para Squivo (ele obtém um 2 e um 5), o que o faz perder o sentido do que ela está dizendo. Ainda assim, ela é uma dama em apuros; é preciso ajudá-la!

USANDO EQUIPAMENTO

Conforme listado na Tabela de Equipamento da página 254, a maior parte dos equipamentos de **Shadowrun** possuem um nível, mas os níveis costumam ser irrelevantes. O equipamento faz o que faz, a não ser que alguma outra peça de equipamento se oponha a ele. Um bom exemplo desta compensação de ação é um transmissor de rádio e um perturbador de transmissão. Enquanto o transmissor de rádio não for desafiado, o equipamento funciona bem, dispensando quaisquer testes. Caso um perturbador também esteja em funcionamento, o equipamento deve também fazer um teste para ver se sobrepuja o transmissor. Cada peça de equipamento usa o seu próprio nível para o número de dados a serem jogados, e o nível da peça de equipamento opositora como o número-alvo. Os empates não geram resultados; o aparelho que foi ativado permanece inicialmente ativo. O nível deste equipamento é o nível de CME/CCME do objeto (contramedidas eletrônicas de intrusão/contra-contramedidas eletrônicas de intrusão).

Os equipamentos que normalmente não tenham um nível desse tipo (como rádios bioeletrônicos) podem ser aperfeiçoados para incluir pontos de níveis de ECM/ECCM. Simplesmente multiplique o custo listado pelo Nível de ECM/ECCM instalado. Use este nível para todos os testes que o mestre de jogo precise aplicar ao equipamento.

Considera-se que os equipamentos listados com um custo base em neoienes possuam um Nível de ECM/ECCM de 1. Se o comprador quiser adquirir a peça de equipamento a Nível zero (sem ECM/ECCM, e o equipamento opositor domina automaticamente), então multiplique o custo base por 0.75.

Os objetos adquiridos com um Nível de ECM/ECCM maior que 1 somam esse valor à Disponibilidade do objeto (veja a seguir).

Disponibilidade

A *Disponibilidade* determina o quanto é fácil adquirir um objeto em particular, assim como o tempo necessário para consegui-lo. Associada à Disponibilidade está o *índice de mercado*, que afeta o preço do objeto caso ele seja comprado clandestinamente ou no mercado negro.

A intenção é que ambos os números funcionem como sugestões para o mestre de jogo. Este deverá ajustar os valores tendo como base a campanha corrente e as características da situação.

Quando um personagem deseja alguma coisa que seja legalizada e disponível em qualquer parte, ele pode comprá-la — a não ser que o mestre de jogo tenha alguma razão para limitar o acesso ao objeto. Alguns objetos legalizados possuem Códigos de Disponibilidade que refletem seu abatecimento limitado. Isso não implica necessariamente que esses objetos precisem ser adquiridos através de meios excusos.

Para obter o objeto desejado, o personagem entra em contato com a fonte, normalmente um "avião". Isto, contudo, pode variar (um Mr. Johnson, por exemplo, pode ter acesso a uma peça de tecnologia relevante). Para este Teste de Aquisição, o mestre de jogo deve jogar um número de dados igual tanto à fonte da Habilidade Especial relevante (como a Habilidade em "Aquisição de Equipamento" do "avião") ou a Habilidade em Protocolo média (das Ruas, Empresarial, etc.), acrescidos de +2, contra o primeiro valor do Código de Disponibilidade, que serve como número-alvo. Para determinados objetos, especialmente aqueles que possuam nível variável, o mestre de jogo pode querer aumentar o número-alvo de Aquisição em 1 a cada 2 pontos de nível do objeto.

Divida o número de sucessos resultante pelo tempo base que leva para obter o objeto, que é a segunda parte do Código de Disponibilidade (à direita da barra). Esta parte do código aparece em horas (h), dias (d) e meses (m). O tempo base dividido pelo número de sucessos obtidos proporciona o tempo real que

leva para a fonte localizar o objeto. No decorrer deste período, a fonte descobre se o objeto está realmente disponível e entra em contato com o comprador. Se o mestre de jogo (a fonte) não obtiver nenhum sucesso, o objeto não se encontra disponível no momento.

Quando a fonte entra em contato com o comprador, deve ser feito um Teste de Negociação. O personagem joga seus dados de Habilidade em Negociação (ou Carisma ou a habilidade mais próxima na grade de habilidades) contra um número-alvo igual ao Nível de Perseverança da fonte. A fonte faz o mesmo, usando como número-alvo o Nível de Perseverança do personagem. O preço do objeto é igual ao Custo, multiplicado pelo Índice de mercado. Quem gerar mais sucessos (fonte ou comprador) deve ajustar o preço em seu favor por 5% para cada sucesso que tenham obtido acima do total de sucessos do oponente.

Se o comprador não puder, ou quiser, pagar o preço resultante, o trato é desfeito. Se o comprador concordar em pagar, o objeto aparece no tempo indicado; marca-se um encontro para que seja realizada a troca do objeto por dinheiro.

Se uma peça de equipamento com um Nível de ECM/ECCM superior a 1 esteja sendo adquirida, a Disponibilidade desse objeto deve ser aumentada apropriadamente, e a Tabela das Ruas aumentada em 1 por ponto de nível.

CARREGANDO EQUIPAMENTO

Os jogadores possuem uma tendência a equipar os seus personagens com todos os objetos imagináveis, desde canhões de assalto a torradeiras elétricas. Sem falar de munição e pão suficientes para manter esses equipamentos operando por cinco anos. Caso o equipamento dos jogadores comece a parecer difícil de ser carregado, o mestre de jogo pode impor as seguintes regras de Estorvo.

Um personagem pode carregar até sua Força x 5 em quilogramas, sem nenhuma conseqüência considerável.

Duas vezes essa carga (Força x 10 Kg) deixa o personagem num estado equivalente a Levemente Ferido no Monitor de Condição de Atordoamento (veja pág. 111).

Um personagem carregando até três vezes seu peso (Força x 15 kg) fica Moderadamente fatigado: não pode correr e seu movimento cai para a metade.

Quatro vezes a carga (Força x 20 Kg) deixa o personagem seriamente fatigado: ele não pode correr, e seu movimento cai para um quarto do nível normal. Qualquer carga mais pesada aumenta o Nível de Condição de Atordoamento do personagem em um grau por turno.

PERCEPÇÃO

O mestre de jogo costuma manter o jogador a par de informações óbvias a respeito das coisas que cercam o personagem. Mas e quanto às informações não-tão-óbvias? Como se aquele engravatado de empresa está armado. Ou se o personagem pode ouvir um elfo esgueirar-se pelo beco às suas costas. Ou sentir o cheiro de um ork turbinado escondido por um feitiço de dissimulação.

Para determinar do que um personagem está ciente em situações desse tipo, o mestre de jogo testa a percepção do personagem. Ele usa o Nível de Inteligência do personagem como o número de dados a serem jogados; o número-alvo dependerá das circunstâncias.

Um indivíduo que faça um Teste de Percepção deverá jogar os dados conforme descrito anteriormente. O mestre de jogo poderá querer fazer um Teste de Percepção com a equipe inteira, mas isto não deverá acontecer quando for possível surpresa (conforme descrito na pág. 86 de **Combate**). Para um Teste de Percepção de grupo, descubra o Nível de Inteligência médio para a equipe e joque essa quantidade de dados, acrescidos de um dado adicional, para cada membro da equipe.

Um Teste de Percepção pode ser realizado para qualquer situação que envolva um dos cinco sentidos; visão, audição, olfato, tato, paladar. Ajuste o Número-alvo em 4 e use a Tabela de Modificadores de Teste de Percepção para determinar os modificadores apropriados. A tabela não cobre todas as situações, mas meramente oferece algumas sugestões.

Certas coisas, como o Ocultamento das armas, possuem números específicos que lhes são atribuídos, conforme listado na Tabela de Equipamento na seção **Equipamento**, pág. 254. O Teste de Percepção deve ser feito contra esse número.

Um único sucesso indica que alguém notou *alguma coisa*. Consulte a Tabela de Sucessos de Percepção para determinar outros níveis de sucesso.

TABELA DE MODIFICADORES DE TESTE DE PERCEPÇÃO

Situação	Modificador
O personagem está distraído	+2
Visão	
Objeto muito pequeno	+6
Objeto parcialmente escondido	+2
Objeto vivamente colorido	-2
Ação muito óbvia	-4
Ação não óbvia	+4
Modificadores de visibilidade	Veja **Tabela de visibilidade**, pág. 89, **Combate**
Som	
Um disparo de arma	-2
Um disparo de arma com silenciador	0
Disparo rajada	-4
Disparo rajada com supressor de ruído	-2
Rajada contínua	-6
Rajada contínua com supressor de ruído	-4
Explosão de granada	-8
Grito de pessoa	-2
Som em recinto distante	+2
Som no mesmo pavimento	+4
Som em outros pavimentos	+6
O personagem está com ampliador de som ativado	Nível, ou -2
Olfato	
Odor óbvio	-4
Outros odores presentes	+2
Tato	
Temperatura extrema (quente ou fria)	-4
O personagem está usando luvas	+2
Paladar	
Gosto óbvio	-4
O personagem está resfriado	+2

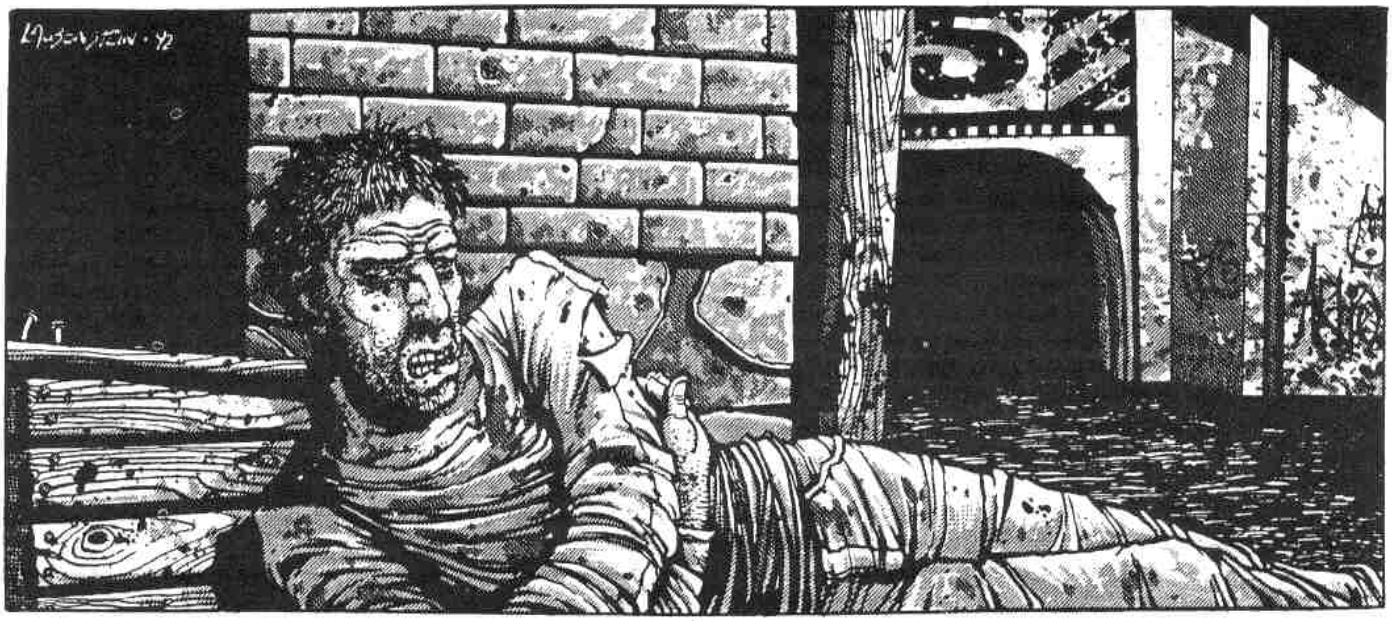


TABELA DE SUCESSOS DE PERCEPÇÃO

Sucessos	Percepção resultante
1	Que alguma coisa está lá, porém pouco mais que isso.
2	Que definitivamente há alguma coisa lá, e que o personagem suspeita que tipo de coisa.
3	Que o personagem sabe que tipo de coisa é, além de suspeitar de sua natureza exata.
4+	Que o personagem sabe o que é, mas não pode especificar mais sem obter informações ou exames adicionais.

DOENÇAS E TOXINAS

As toxinas (drogas e venenos) e as doenças podem causar danos dos quais um personagem poderá recuperar-se normalmente. Muitas possuem efeitos colaterais que afetam o personagem enquanto o elemento nocivo estiver em atividade. Como as toxinas e doenças se espalham pelo corpo do personagem, alguns desses efeitos colaterais irão se manifestar apenas em certos estágios.

As contramedidas a toxinas e doenças são chamadas antídotos. Elas aumentarão os dados da vítima pelo seu nível para o Teste Corpo se a vítima ainda não tiver sofrido nenhum dano. Se o paciente resistir aos efeitos de uma doença ou toxina grave (Nível de dano fatal), a injeção do antídoto correto contará como atenção profissional. Veja **Ferimentos fatais** e **Primeiros socorros**, pág. 115.

Muitas vacinas podem ser administradas antes do personagem ser exposto à doença ou à droga. Essas contramedidas proporcionam imunidade contra a toxina, liberando o personagem de fazer qualquer teste de resistência a danos.

As doenças e toxinas são classificadas segundo o dano que causam e a velocidade com a qual geram efeito.

O fator velocidade determina quanto tempo, depois de exposta, a vítima terá de resistir a danos. Com as toxinas, isto costuma ser imediato, mas no caso de doenças pode levar horas ou até mesmo dias. Caso esse período de tempo passe novamente e a vítima ainda esteja em contato com a toxina, ou infectado com a doença, ela deverá fazer um Teste de Corpo para resistir outra vez. Algum tipo de atenção tecnológica ou médica deverá lhe ser dispensada durante este período.

A descrição da doença ou da toxina especificará todos os efeitos colaterais ou sintomas e incluirá comentários a respeito de como o elemento nocivo invadiu o organismo da vítima, assim como todos os tratamentos que possam ser necessários.

Para resistir a doenças e toxinas é preciso fazer um Teste de Corpo usando o Poder do ataque como número-alvo. Cada 2 sucessos reduzem o Nível de Danos.

Toxinas

Neuro-atordoamento VIII

Dano: 6S Atordoamento **Velocidade:** 1 turno

Descrição: Propagado como um gás, o N-A VIII causa efeito quando inalado ou em contato com a pele. Ao fim do turno durante o qual um personagem é exposto ao N-A VIII, ele sofrerá dano de atordoamento. Mesmo se resistir a isto, ele sofrerá desorientação por cerca de uma hora, atribuindo +2 a todos os seus números-alvos.

Narcojato

Dano: 6F Atordoamento **Velocidade:** Instantânea

Descrição: Injetável. Pode ser usada em dardos venenosos, porque um toque é suficiente para injetar. Não causa efeito colaterais.

Fugu-5

Dano: 3F **Velocidade:** Instantânea

Descrição: Injetada ou ingerida. Esta é uma versão concentrada de uma das neurotoxinas mais letais da natureza. Não causa efeitos colaterais se o personagem resistir.

Doenças

VITAS-3

Dano: 6F **Velocidade:** 12 horas

Descrição: Vírus aerossol transmitido por contato direto ou por uma pessoa infectada compartilhando espaço confinado com outra pessoa. Depois do período de incubação ocorre febre, calafrios e vômitos até que o dano seja reduzido a Leve.

NON-PLAYER CHARACTERS (NPCs)

O mestre de jogo pode usar os diversos arquétipos e contatos fornecidos pelo livro como os NPCs (*non-player characters* = personagem sem jogadores) com os quais os personagens dos jogadores precisam interagir durante o jogo. Freqüentemente, as estatísticas de jogo apresentadas pelos arquétipos ou contatos funcionam conforme publicadas, dispensando modificações. A maioria das vezes, contudo, os NPCs exigirão modificações em suas características para que possam melhor adequar-se a um personagem ou situação em particular.

O sistema oferecido para criar um personagem (à pág. 40), não é a melhor forma de gerar um NPC apropriado. O sistema foi planejado para criar personagens dos jogadores para início de jogo, não NPC de níveis de experiência variados. A principal diferença é que o NPC não precisa estar equilibrado com nada além das necessidades do mestre de jogo para a história. Os atributos, habilidades, capacidades e equipamentos usados pelo NPC devem ser concebidos de acordo com a história, não segundo um sistema de criação.

Caso o mestre de jogo goste de usar um sistema para criar NPC experimentados, a fórmula a seguir será útil. Use o sistema de criação de personagens fornecido, mas para cada dois anos de experiência que o NPC possua, aumente os valores de Atributos, Habilidade ou Recurso em 10. Para os NPCs que já sejam cobras criadas do ramo (mais de dez anos em atividade), aumente os valores em 10% para cada 4 anos acima de 109. Os valores apropriados de um personagem no ramo há 25 anos aumentaria em 50% para os primeiros dez anos, e depois mais 30% para os 15 anos seguintes (não chegou a dezesseis anos, portanto sem 40%), obtendo um aumento acumulativo de 80%.

Outra forma de criar NPC mais experientes ou — talvez fosse mais apropriado dizer — *perigosos* é usar os Níveis de Ameaça.

NÍVEIS DE AMEAÇA

Os Níveis de Ameaça constituem uma forma simples de aumentar a fibra de um NPC sem os cálculos da criação do personagem. Cada ponto de Nível de Ameaça confere um dado extra ao NPC para todos os testes, sejam de defesa ou ataque. Os dados de Nível de Ameaça estão sempre disponíveis e não precisam ser renovados. Um número de dados igual ao Nível de Ameaça está disponível para testes múltiplos dentro de uma Fase de Combate. Caso use os Níveis de Ameaça, não aplique as Pilhas de Dados padrões para esse NPC.

Não existe uma forma simplificada de determinar a quantidade de Nível de Ameaça possuída por um NPC; **Shadowrun** não oferece métodos fáceis para determinar a fibra relativa dos personagens. São possíveis dois ângulos de ataque:

1. Tome como base o Nível de Ameaça da Tabela de Sucesso de Habilidades da pág. 68 de **Habilidades**. Use o adjetivo da primeira coluna (Dificuldade) para descrever o "nível de ameaça" do NPC. Em seguida use o número-alvo da segunda coluna como Nível de Ameaça.

2. Confira ao NPC um Nível de Ameaça relacionado ao total de Carma da Equipe (veja **Carma**, pág. 190), a uma razão de 1 ponto de Nível de Ameaça a cada 100 pontos de Carma obtidos, por exemplo.

Cada mestre de jogo provavelmente terá de experimentar para descobrir a forma mais eficiente de atribuir Níveis de Ameaça.

Os Níveis de Ameaça não são somados aos dados de Iniciativa para o propósito de determinar a Iniciativa do NPC. Use a Reação padrão de Iniciativa mais a fórmula dos dados de Iniciativa.

Os dados do Nível de Ameaça deverão ser tratados como dados da Pilha de Combate para determinar um fracasso completo. Veja **Pilha de combate**, pág. 84.

AÇÕES DO NPC

Os NPCs são classificados segundo seu profissionalismo e a forma como sua coragem se comporta sob fogo cerrado. Os NPCs podem ser classificados como Comuns, Semi-treinados, Treinados e Profissionais. O Nível de profissionalismo dos NPCs determina quanto tempo depois de ferido o personagem permanecerá em combate. O mestre de jogo deve levar o nível de profissionalismo do NPC em consideração quando o personagem entrar em combate, mas jamais deve sentir-se obrigado a isso.

NPC comuns (nível 1)

Os NPC comuns são destreinados, não estando familiarizados com situações de combate. Tendem a reagir de forma pouco criativa e lenta, e sem um plano definido. Como exemplos de tipos de NPC com Nível de Profissionalismo comum, podemos citar pedestres, escravos de aluguel, etc.

Imediatamente depois de receberem um Ferimento Leve, os NPCs comuns irão se retirar de um combate ou pararão de lutar. O mestre de jogo tem como opção decidir fazer um Teste de Perseverança (4) para determinar se o personagem tem força de vontade suficiente para permanecer na luta.

NPC semi-treinados (Nível 2)

Os personagens semi-treinados possuem algum treinamento e/ou experiência de combate. Eles permanecerão em combate até ser óbvio que a situação não está mais a seu favor. Possuem uma tendência a agir de forma deliberada e segundo um plano, mas não tem o sangue frio de um autêntico profissional. São exemplos de personagens com Nível de Profissionalismo de Semi-treinados: policiais de rua, guardas de escalão baixo de empresas de segurança, etc.

Os personagens semi-treinados irão retirar-se de um combate ou parar de lutar assim que receberem um ferimento Moderado. O mestre de jogo poderá decidir fazer um Teste de Perseverança (4) para determinar se o personagem tem força de vontade suficiente para permanecer na luta.

NPC treinados (nível 3)

Os personagens treinados recebem treinamento em combate especial e, em geral, sabem o que estão fazendo, não são estúpidos e não se arriscam tolamente. São exemplos de personagens com Nível de Profissionalismo de Treinados: guarda-costas, mercenários, policiais de rua de patente ou experientes, guardas de segurança das empresas, etc.

Os personagens treinados irão se retirar de um combate ou parar de lutar imediatamente depois de receberem um ferimento sério. O mestre de jogo poderá escolher fazer um Teste de Perseverança (4) para determinar se o personagem tem força de vontade suficiente para permanecer na luta.

NPC profissionais (Nível 4)

Os NPCs profissionais vivem para o combate. Eles permanecerão na luta até o amargo fim, ou até que sua motivação profissional dite outra coisa. Entre os exemplos de personagens com nível profissional, encontram-se shadowrunners, personagens da polícia de elite, seguranças especiais e os NPCs importantes (ao julgamento do mestre de jogo).

PASSANDO PARA UM RECEPTADOR

Um personagem consegue um chip ótico cheio de dados quentes, recém-aliviado do banco de dados de alguma empresa. Como bônus adicional, o personagem roubou a limosine de um executivo e um caminhão com o material bélico de metade de um esquadrão de guarda-costas. Como ele faz para se livrar disso tudo?

Se a equipe já tiver um acordo para dispor do saque, então ignore estas regras. Se eles tiverem uma pilha de bagulhos e nenhum lugar onde vendê-los, então é hora de achar um receptador. O receptador poderia ser um de seus contatos de rua habituais, como um *avião* ou um talismeiro, dependendo do que os shadowrunners têm para vender.

ACHANDO UM RECEPTADOR

Achar um receptador requer um Teste bem-sucedido de Protocolo (de Rua). O Número-alvo base é 4, modificado pelas situações na Tabela de Encontrar Receptadores.

TABELA DE ENCONTRAR RECEPTADORES

Situação	Modificador
Usando um contato regular	-1
Negociando equipamento comum	-1
Negociando saques tecnológicos ou importantes	+1
Negociando muamba pesada	+3
Enquanto estiver sendo procurado pela polícia	+1
Enquanto estiver sendo procurado por uma empresa ou pelo crime organizado	+2
Saque de magia (focos, fórmulas de feitiços, etc.)	+2

O SAQUE

A maioria dos receptadores irão comprar saques que possam passar adiante com facilidade antes de aceitarem materiais irregulares. Tipicamente, um receptador prefere comprar na seguinte ordem:

Equipamentos comuns, incluindo armas, vestes, armaduras, veículos, jóias, ordens de crédito (dinheiro), etc.

Saque de tecnologia, incluindo dados comuns, equipamento, arquivos de pesquisa, etc.

Muamba pesada, incluindo objetos exclusivos, arquivos de dados específicos, protótipos, procedimentos para novos processos, objetos mágicos, ou qualquer coisa relacionada a algum figurão ou que seja insubstituível.

Se uma equipe está trabalhando em conjunto para encontrar um receptador, jogue um número de dados igual à média do Nível de Protocolo (de Rua) do grupo acrescida de 1 dado para cada membro contra o número-alvo modificado (determinado através da atribuição do modificador de situação da Tabela de Encontrar um Receptador ao Número-alvo base de 4). Todos os personagens que contribuírem com seus Níveis de Protocolo (de Rua) ao total, devem comparecer ao encontro no qual o saque será vendido. Se um ou mais deles não puder aparecer, o receptador fica nervoso e cancela o encontro.

Os sucessos obtidos nos dados jogados para encontrar um receptador podem ser usados de duas formas.

Apressar o encontro

Leva um tempo base de 10 dias para localizar um receptador e marcar um encontro. Os personagens devem transferir sucessos para reduzir este tempo (até o mínimo de 1 dia). Cada dia gasto procurando por um receptador aumenta as chances de que os ex-proprietários da mercadoria descubram que os personagens do jogador estão tentando movê-la. O mestre de jogo deve, ao fim de cada dia, jogar um número de dados igual aos dias gastos na busca contra um Número-alvo de 6. Até 1 sucesso significa que os vilões estão atrás deles. Se o mestre de jogo achar que os vilões vão caçar a equipe, ele pode armar uma emboscada no encontro.

Obtendo crédito com o receptador

Os receptadores possuem recursos limitados: são apenas simples homens de negócio tentando embolsar uns neolenes desonestos. Em vez de usar seus sucessos para reduzir o tempo requerido para encontrar um receptador, a equipe pode transferir sucessos para aumentar o dinheiro do receptador. O mestre de jogo deve, secretamente, jogar 2 dados e multiplicar o resultado por 100.000¥, de forma a determinar o volume básico de dinheiro. Em seguida ele multiplica a quantidade básica de dinheiro pelo número de sucessos que a equipe transferiu para o volume de dinheiro do receptador, obtendo assim a quantidade total de dinheiro que o receptador terá disponível para o encontro. Claro, este total não representa a quantidade de dinheiro que vai ser gasta, simplesmente o quanto está disponível.

O ENCONTRO

Um encontro pode acontecer em qualquer parte. Depois que o encontro estiver em progresso, faça um Teste de Negociação entre qualquer personagem e o receptador. Jogue um número de dados igual à Habilidade Negociação de cada oponente, usando o Nível de Perseverança do outro como número-alvo. O mestre de jogo estabelece os níveis para o receptador.

O preço base para cada saque é de 30% de seu valor real listado na Tabela de Equipamento, pág. 254. Para outro tipo de saque, o mestre de jogo fixa os preços.

Qualquer lado que vencer no Teste de Negociação altera o preço pago em 5% por sucesso extra. Se o receptador vencer, a percentagem paga não irá cair abaixo de 10%. Se a equipe vencer, a percentagem paga não subirá acima dos 50%.

Quase certamente, o receptador trará músculos para defendê-lo contra qualquer prática inescrupulosa que possa ter sido imaginada pela equipe. Os donos originais do saque, caso ainda estejam em sua busca, também comparecerão ao encontro.

ESTILOS DE VIDA DOS RICOS E DOS DESAFORTUNADOS

Algumas vezes pode até parecer que a maioria dos personagens de **Shadowrun** vivem num bar. Isso não é verdade. Cada personagem tem um estilo de vida próprio. As informações que se seguem podem ser usadas como auxílio na elaboração de eventos na vida cotidiana dos personagens. O mais importante é o efeito que o estilo de vida de um personagem tem sobre cura, conforme descrito no final do capítulo **Combate**, pág. 113.

O estilo de vida de um personagem mede a qualidade de sua vida cotidiana e suas despesas diárias, incluindo teto, comida, diversão, roupas, etc. O estilo de vida não cobre recursos técnicos, armas, equipamento mágico ou empregados assalariados. O jogador e o mestre de jogo podem também fazer outras decisões que digam respeito a detalhes interessantes do estilo de vida do personagem.

São possíveis variações quase infinitas. Por exemplo, um personagem pode viver num prédio abandonado, mas instalar nele comodidades suficientes para seu estilo de vida ser considerado Luxuoso. Prover a manutenção de todos os aparelhos, manter o abastecimento d'agua e a discreção custará tanto quanto viver numa mansão de bairro grã-fino.

Um personagem com um estilo de vida de Médio para cima pode receber convidados a uma razão de 10% acima de seu próprio custo de vida por convidado. Um anfitrião pode também manter um convidado num estilo de vida mais baixo que o seu próprio, pagando 10% do custo mais baixo do estilo de vida do convidado. Costuma-se manter os empregados desta maneira.

LUXO

Este estilo de vida oferece o melhor de tudo, como casas espaçosas e elegantes, montes de brinquedos hi-tech, a melhor comida, bebida, o que você pensar. O personagem possui uma equipe de empregados, um serviço de arrumadeira ou máquinas para fazer os serviços domésticos. Ele tem um carro possante, talvez até o mais avançado modelo esportivo ou uma limusine com chofer. Seja numa casa grande, num condomínio de luxo ou num apart-hotel, esta é a vida daqueles que fizeram fortuna nos negócios: altos executivos, figurões do governo, chefões da yakuza e os shadowrunners que aliviaram grandes fortunas.
Custo: a partir de 100.000¥ mensais (o céu é o limite!).

ALTO

Um estilo de vida Alto oferece uma casa cheia de cômodos ou um apartamento num condomínio, boa comida e toda a tecnologia que facilita a vida. Então e daí se o personagem não tem os mesmos brinquedos que os figurões? O problema é que ele também não tem tantos pistoleiros trabalhando para ele. Sua casa fica numa zona de segurança ou então é protegida por subornos de vulto ao contratador da polícia ou ao chefão da gangue local. Para os serviços do lar, existe um sistema de manutenção doméstica e uma série de comodidades tecnológicas. Ele tem um serviço de aluguel de carros à sua disposição. É assim que vive a gente-bem dos dois lados da lei: administradores de nível médio, veteranos da yakuza, esse tipo de pessoa.
Custo: 10.000¥ mensais.

MÉDIO

O estilo de vida médio não é o melhor que existe, mas está longe de ser o pior. Oferece uma bela casa ou um apartamento de condomínio com muitos confortos. Os personagens comem alguns alimentos naturais, mas também um pouco de nutrisoja. Mas pelo menos o cozinheiro automático tem um amplo cardápio de sabores artificiais. Os personagens também pagam por um serviço de aluguel de carros ou têm passes de primeira classe nos tubos de transporte. Assim é a vida dos trabalhadores ou criminosos que tenham alcançado relativo sucesso.
Custo: 5.000¥ mensais.

BAIXO

Um personagem com este estilo de vida tem um apartamento, mas ninguém vai incomodá-lo muito se ele esquecer de trancar a porta. Faz três refeições ao dia. A nutrisoja pode não ter um gosto maravilhoso, mas pelo menos é quente. E há água e energia em seu bairro durante os períodos permitidos pelo racionamento. Quando as pessoas de estilo de vida baixo viajam, usam os tubos de transporte. Vivem assim os trabalhadores de fábricas, os patifes pés-de-chinelo e outras pessoas com o pé na lama — que simplesmente estão começando a vida ou que não estão numa maré de sorte.
Custo: 1.000¥ mensais.

TOCA

A vida fede, e, a maior parte do tempo, o personagem também. Ele come nutrisoja e cevada da pior qualidade, acrescentando os sabores com um conta-gotas. Sua casa é num cortiço dividido em cômodos do tamanho de armários, ou talvez ele apenas alugue um tanque de sono apertado como um caixão durante a noite. A única coisa pior que um estilo de vida de Toca é viver nas ruas.
Custo 100¥ mensais.

RUAS

O personagem vive nas ruas! Ou nas sarjetas, nos esgotos, em prédios condenados, ou em qualquer albergue que ele encontre para passar a noite. A comida está onde você a encontra, banho é coisa do passado, e a única segurança é a que o personagem cria para si mesmo. O fundo do poço, habitado por vagabundos de todas as classes.
Custo: Ei, cara, a vida não é tão ruim: é grátis!

HOSPITALIZADO

Este é um estilo de vida especial, aplicado apenas quando um personagem está doente ou ferido. O personagem é confinado a um hospital, seja um de verdade, uma clínica equipada como um hospital, ou uma propriedade privada com o equipamento necessário instalado. Os personagens não podem possuir este estilo de vida. Eles simplesmente pagam por ele até que sejam curados ou fiquem lisos, o que acontecer primeiro.
Custo: 500¥ diários por cuidados básicos. 1.000¥ diários por cuidados intensivos.

MANTENDO OS PAGAMENTOS EM DIA

Os personagens precisam desembolsar neolenes todos os meses para manter um estilo de vida. Se deixarem de pagar uma mensalidade, podem contrair dívidas e cair para um estilo de vida inferior.

Para cada mês que um personagem deixar de fazer um pagamento, jogue 1 dado. Se o resultado for maior que o número de meses consecutivos de pagamentos atrasados, não esquente. O pagamento atrasado é absorvido pelo crédito do personagem, que é parte do custo de seu estilo de vida. Se ele fizer o próximo pagamento, tudo volta às mil maravilhas.

Se os dados resultarem em um número menor ou igual ao número de meses atrasados, o personagem está numa enrascada. Seu estilo de vida cai para o nível diretamente abaixo. Isto significa ser despejado de casa, ter alguns de seus pertences reapropriados, precisar penhorar roupas, etc.

O personagem também está endividado: precisa pagar a alguém o custo de um mês de seu nível de vida anterior. Se a maioria de suas atividades forem legais, ele está em débito com uma companhia de crédito. Se for um criminoso, um shadowrunner ou se viver agora num estilo de vida inferior a Médio, estar em

débito significa haver negligenciado compromissos menos formais. Isto pode levar a discussões exaltadas com pessoas perigosas a respeito do pagamento da dívida. Depois que o personagem sair do hospital, o empréstimo poderá ser pago. E é melhor que seja. Há sempre um bom mercado para órgãos e membros em bom estado. Em 2053 um agiota pode não apenas tirar até o seu último centavo, mas também até o seu último órgão.

COMPRANDO UM ESTILO DE VIDA

Um personagem pode comprar permanentemente um determinado estilo de vida fazendo um pagamento igual até 100 meses de manutenção. Dez milhões de neolenes compra permanentemente uma vida de luxo. Isto representa investimentos, fundos de ações e etc., que tomam conta dos pagamentos. Há que se concordar que não há muita vantagem em gastar 10.000¥ para comprar um estilo de vida permanente de toca, embora isso possa ser útil se o personagem quiser se manter escondido em algum lugar.

Contudo, nada na vida é certo. Um personagem pode perder um estilo de vida permanente devido à ação de algum inimigo ou simplesmente por má sorte. Um tecnauta pode deixar seus investimentos em frangalhos, ou seus inimigos podem simplesmente explodir suas propriedades. Essas coisas vão depender da forma como a história do personagem se desenrolar, não de quanto ele tiver em seu cartão-moeda no momento.

Pode-se vender um estilo de vida permanente a partir de Médio. Se o personagem dispuser de uns dois meses para fechar um negócio legalizado, jogue 2 dados. Multiplique o resultado por 10% para determinar quanto do preço de mercado o personagem recebe pela propriedade. Se o personagem for uma pessoa das sombras (ou seja, não tenha uma SINA, jogue apenas 1 dado. Também jogue apenas 1 dado se o personagem, por estar em seu turno, tiver de passar a propriedade rápido ou através de um agente.

CARMA

Em **Shadowrun**, o Carma mede a experiência obtida pelos personagens ao saírem para uma aventura. Eles não obtêm Carma levando roupas para lavar, a não ser que a lavanderia fique numa zona de combate. O carma é usado para aprimorar Atributos, habilidades e recursos especiais.

Recebe-se carma no fim de uma aventura, mas não necessariamente depois de uma única sessão de jogo. O mestre de jogo decide quem recebe carma e como o recebe. Todo personagem em um grupo recebe Carma para algumas coisas, mas certos prêmios vão apenas para indivíduos.

Os personagens individuais podem receber Carma por boa personificação, coragem durante as lutas, planejamento inteligente, pura sorte e outros feitos pessoais.

Do carma que o personagem recebe, 90% torna-se Carma Bom, que é gasto a longo prazo para o aprimoramento do personagem. O 10% restante vai para a Pilha de Carma do personagem, que é gasta a curto prazo sempre que é preciso salvar a pele. O Carma Bom de um personagem e a Pilha de Carma são registrados separadamente. Sempre arredonde em favor do Carma Bom.

CARMA BOM

Usa-se o Carma Bom entre aventuras para aprimorar os níveis do personagem ou para obter benefícios. Um personagem pode aprimorar os Atributos Físicos e Mentais em 1 ponto pagando um número de Pontos de Carma Bom igual ao nível para o qual o Atributo está sendo elevado. Elevar uma Força de 5 para 6 custaria 6 Pontos de Carma Bom.

Os Níveis de Atributo normalmente não podem exceder o máximo racial do personagem. Contudo, com o consentimento do mestre de jogo, pagar o *dobro* dos pontos de Carma Bom pode elevar o Atributo acima do máximo racial. Por exemplo, um personagem humano que queira elevar suas Força de 6 para 7 teria de gastar 14 Pontos de Carma Bom para fazer isso. O mestre de jogo poderá desencorajar os jogadoras a elevar os Atributos de um personagem acima de 1,5 x o máximo racial.

O Carma Bom pode também elevar Atributos que tenham sido reduzidos por algum motivo. Embora *nunca* seja possível usar Carma para elevar diretamente Reação, Essência e Magia, a Reação poderá mudar se a Agilidade ou a Inteligência forem aprimoradas.

Habilidades

Os níveis de Habilidade podem também ser elevados usando Carma Bom. Depois do Carma ter sido pago, o Nível de Habilidade sobe em 1 ponto.

Depois que o personagem tiver começado a jogar, os aprimoramentos em habilidades gerais, Concentrações e Especializações acontecem todos separadamente. Aumentar uma habilidade geral não altera automaticamente a Concentração, e assim por diante.

CUSTO DE CARMA BOM PARA HABILIDADES

Habilidades gerais	2 x nível novo
Concentração	1,5 nível novo
Especializações	1 x nível novo
Linguagens	1 x nível novo

Íris especializou-se na Habilidade Armas de fogo. Seus níveis atuais são Armas de fogo 1, Pistolas 3 e Beretta 101T, sua arma escolhida, de 5.

Elevar sua Habilidade geral em Armas de fogo de 1 para 2 custa-lhe 4 Pontos de Carma.

Elevar sua habilidade Pistolas de 3 para 4 custas 6 Pontos de Carma.

Elevar sua habilidade em Beretta 101T de 5 para uma Especialização 6, custa-lhe 6 Pontos de Carma.

As novas Concentrações são baseadas na contagem existente de habilidade geral. Se o personagem tivesse Armas de fogo 4 e quisesse concentrar com Pistolas em 5, a Concentração custaria 5 x 1,5, ou 8 pontos de Carma.

As novas Especializações são baseadas na contagem existente de concentração. Se o personagem não possui uma Concentração apropriada, use a habilidade geral. Portanto, se o personagem quisesse apenas aprimorar-se com a Remington Roomsweeper, a Especialização custaria 5 x 1, ou 5 pontos de Carma, para alcançar Nível 5 nessa habilidade especializada.

As novas habilidades custam 1 ponto de Carma Bom para o primeiro ponto de nível.

Um mago hermético deve ter acesso irrestrito a uma biblioteca de feitiçaria com um nível igual ou maior que o nível em Habilidade Feitiçaria que ele deseja adquirir.

PILHA DE CARMA

Um décimo (arredondado) para cima de todo o Carma recebido vai para a Pilha de Carma do personagem. O personagem pode dispor da pilha conforme necessário durante um encontro, mas depois que a Pilha de Carma tiver sido esvaziada, não fica mais disponível para aquele encontro. O valor total da Pilha de Carma retorna com o encontro seguinte. (O que constitui um encontro? Uma cena ou evento numa história. Pode ser numa única locação ou em diversas áreas próximas entre si. Um tiroteio-e-fuga deve ser um único encontro, ou pode ser uma série deles. Se os jogadores tiverem tempo para recuperar a respiração, isso costuma significar que uma nova cena, ou encontro, começou.)

Os Pontos da Pilha de Carma podem ser usados de diversas formas.

Jogando novamente os dados

Um personagem pode usar 1 ponto da Pilha de Carma para jogar novamente os dados depois de fracassar num teste. Por exemplo, o jogador joga 4 dados e obtém 2 sucessos. Por 1 ponto de Carma, ele pode jogar novamente os dois dados fracassados. Este processo pode ser repetido, mas cada vez que é feito num único teste, o custo do Carma sobe em 1, até que os dados obtenham sucesso ou que o personagem esgote seu Carma.

Evitar um "Epa!"

A Regra-do-Um pode ser parcialmente evitada. Quando todos os dados do personagem dão 1, isso costuma significar um fracasso desastroso. Pagar 1 ponto de Carma não permite que se jogue novamente os dados, mas transforma um desastre num simples fracasso. Não se pode gastar Carma Adicional no fracasso.

Comprar dados adicionais

Um personagem pode gastar 1 ponto de Carma e comprar um dado adicional para usá-lo num teste, até um máximo de tantos dados de Habilidades, Atributos ou níveis que se desejar, não incluindo outros dados da Pilha. Esses dados cármicos são contados, e usados, normalmente.

Comprando sucessos

Também é possível comprar sucessos brutos ao custo de 1 Ponto de Carma por sucesso, **mas** com duas condições inegociáveis. Primeira condição: o personagem precisa de gerar ao menos 1 sucesso normalmente durante o teste. Sem sucessos naturais, regulares, sem sucessos cármicos. Segunda condição: os dados da Pilha de Carma gastos para comprar um sucesso somem (puf!) de vez, gastos permanentemente. Eles não são renovados com a pilha na cena seguinte. Deve-se suar para obter reposição de Carma.

Somando à Pilha de Carma da Equipe

Um personagem pode trasferir permanentemente pontos de sua Pilha de Carma para a Pilha de Carma da Equipe. Esses pontos desaparecem para sempre, mesmo se o personagem vier a deixar a equipe mais tarde. (O que é uma Pilha de Carma de Equipe? Continue lendo!)

CARMA DE EQUIPE

Da mesma forma que os personagens, também as equipes de **Shadowrun** possuem suas Pilhas de Carma. Os pontos da Pilha de Carma de Equipe podem ser usados exatamente como os pontos de uma Pilha de Carma pessoal, mas por qualquer membro da equipe.

A Pilha de Carma de Equipe se renova a cada cena ou encontro, da mesma forma que uma Pilha de Carma pessoal. Todos os pontos obtidos na Pilha de Carma da Equipe podem ser usados para comprar sucessos que estejam permanentemente perdidos, exatamante como ocorre com as Pilhas de Carma dos personagens.

Quando uma equipe concorda em tornar-se uma equipe, eles fazem uma lista dos membros, e cada membro deve contribuir pelo menos com 1 ponto de Carma de sua própria Pilha de Carma para a Pilha de Carma de Equipe. Pode-se acrescentar pontos à Pilha de Carma de Equipe entre cenas ou encontros, ou entre aventuras.

Os pontos não devem ser removidos da Pilha de Carma de Equipe, a não ser que um membro da equipe decida deixar a equipe, ou seja convidado pelos outros membros a deixá-la. Neste caso, a metade dos correntes Pontos de Carma é removida da Pilha de Carma de Equipe. O personagem que esteja se retirando não leva esses pontos com ele, e se esse personagem vier a reintegrar-se ao grupo, deverá somar Carma novo à Pilha. Esses pontos perdidos não reaparecem.

Quando um novo membro se junta à equipe, ele deve pagar 1 ponto inicial de Carma de Equipe.

Nenhum Carma de Equipe é perdido quando um membro morre, e um substituto para esse personagem é tratado como um novo personagem.

Um personagem pode fazer parte de mais de uma equipe de shadowrunners, mas cada equipe a qual esse personagem pertença subtrai do valor de suas contribuições de carma de equipe. O valor real de uma contribuição de Carma de Equipe é igual ao número de pontos de Carma de Equipe transferidos, menos o número de equipes adicionais as quais o personagem pertença. Se um personagem for membro de duas equipes, isso lhe custa 2 pontos de Pilha de Carma, pois precisa contribuir com 1 ponto de Carma de Equipe para cada equipe.

Os pontos apenas podem ser sacados da Pilha de Carma de Equipe se a maioria dos membros concordar com isso. Todos os personagens da equipe não precisam estar presentes numa cena ou num encontro para que a Pilha de Carma seja usada, mas todos os jogadores presentes na seção de jogo devem votar. Em caso de empate, cabe ao mestre de jogo o voto de Minerva.

GERAÇÃO RÁPIDA DE SISTEMAS DA MATRIZ

Esta seção apresenta um sistema de planejamento rápido que permite ao mestre de jogo preparar instantaneamente um sistema de computador *aleatório* na Matriz. Um sistema rápido calrá como uma luva nas vezes em que os jogadores cavarem uma pista indicando que a Crown Imperial Corp é a responsável por alguns problemas pelos quais passaram recentemente. Isso inspira o tecnauta da equipe a sair com um "Fiquem frios. Só tenho de me ligar no computador deles e dar uma espiada no arquivo."

Eis como preparar uma recepção calorosa.

DETERMINE O NÍVEL DE SEGURANÇA BASE

Para criar o Nível de Segurança base, o mestre de jogo pode optar por simplesmente selecionar um número ou então jogar os dados para obter um número aleatório. Em seguida ele consulta a Tabela de Código de Segurança Aleatório para determinar o Nível de Segurança do sistema. Quanto mais quente for o sistema, maior será o código base.

TABELA DE CÓDIGO DE SEGURANÇA ALEATÓRIO

1D6	Nível de segurança
1-2	Verde
3-5	Laranja
6	Vermelho

PLANEJANDO ARQUITETURA DO SISTEMA

Para criar a arquitetura do sistema, o mestre de jogo joga uma série de dados para esboçar cada nó que o integra. Ele deve continuar a jogar os dados para formar novos nós até que o sistema pareça certo. À medida que cada nó é gerado, desenhe-o no mapa.

O primeiro nó sempre é o NAS pelo qual o tecnauta irá entrar. Desenhe um segundo quadrado, uma UAP (os NAS sempre se conectam com UAP). Em seguida desenhe uma linha do NAS para o UAP.

O UAP agora é o nó corrente. Jogue 1D6 e marque a coluna do UAP na Tabela de Geração de Nós, adiante, para determinar o nó seguinte. Trace uma linha do UAP para o novo nó. O novo nó normalmente se torna o nó corrente para a próxima vez na qual os dados forem jogados. Se o resultado dos dados parecer errado, ignore-o. Simplesmente decida quantos nós se conectam a este, ou jogue 1D6. Caso devam haver nós adicionais, jogue 1D6 (ou simplesmente escolha) e em seguida os desenhe no mapa.

À medida que o mestre de jogo desenha cada novo nó, ele deve atribuir-lhe um número de forma a facilitar a consulta durante a aventura. No sistema demonstrado até aqui há o Nó 1 (o NAS) e o Nó 2 (o UAP).

Existe praticamente apenas uma regra inflexível para o planejamento da arquitetura do computador: um sistema deve ter apenas um CPU. Caso um CPU seja obtido nos dados logo no início do processo, sua localização deverá ser fácil demais de ser alcançada, de forma que o resultado dos dados deve ser ignorado. Se um sistema continuar além do CPU, então um resultado de CPU obtido em outro nó pode também ser ignorado, ou pode significar que uma linha conecta esse nó de volta ao CPU.

Tendo completado o sistema de arquitetura básico, o mestre de jogo deve continuar a embelezá-lo acrescentando mais nós, percorrendo linhas de dados conectoras adicionais, e tornando o lugar um autêntico labirinto. É uma boa idéia fazer uma duplicata do mapa durante o processo. Algum tecnauta pode entrar no CPU e exigir ver como o sistema se parece.

TABELA DE GERAÇÃO DE NÓS

	Nó corrente		
1D6	CPU	UAP	Banco de dados
1	UAP	CPU	CPU
2	UAP	UAP	CPU
3	UAP	Banco de dados	UAP
4	Banco de dados	Banco de dados	UAP
5	Banco de dados	*	UAP
6	*	*	Banco de dados

*Acrescente uma linha ao nó sem saída: um SN, I/O, ou NAS. Permaneça no nó corrente durante a próxima vez em que jogar os dados.

Começando em uma NAS, conecte-se a uma UAP.

Dados = 5. Um 5 em uma UAP é um beco sem saída. Some um I/O e permaneça na UAP.

Dados = 1. Um 1 numa UAP é o CPU. Cedo demais. Ignore este resultado.

Dados = 3. Um 3 em uma UAP é outro UAP. Mova-se para esta UAP.

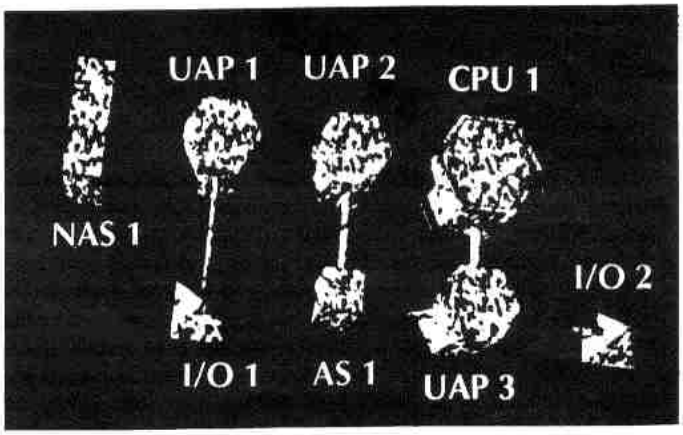
Dados = 3. Um 3 numa UAP é um arquivo setorial. Mova-se para o arquivo setorial.

Dados = 5. Um 5 num arquivo setorial é uma UAP. Mova-se para o UAP.

Dados = 6. Um 6 num UAP é um beco sem saída: adicione um I/O e permaneça no UAP durante a próxima vez em que jogar os dados.

Dados = 1. Finalmente! Um 1 num UAP é um CPU. Mova-se para o CPU.

Dados = 6. Outro arquivo setorial. Decida parar aqui.



ESTABELEÇA CLASSIFICAÇÕES DE SEGURANÇA

Para os sistemas aleatórios, o mestre de jogo deve querer atribuir o mesmo Código de Segurança (que é a cor) ao sistema inteiro, mas aleatoriamente tirar nos dados um Nível de Sistema (o número) para cada nó. A classificação pode também ser alterada aleatoriamente através da atribuição de diferentes Códigos de Segurança às diferentes partes do sistema.

Para alterar o Código de Segurança, jogue 1D6. Um resultado de 1 é um nível abaixo que o Código de Segurança geral obtido antes. Num sistema verde, isso significaria um nó de nível azul. Um 6 é um nível acima: num sistema verde, isto significaria um nó de nível laranja.

Atribua ou jogue 1D6 ao Nível de Sistema para cada nó. Anote os números no mapa do sistema.

INSTALE OS GELO

Para cada nó, jogue 1D6 para ver se há um GELO presente.

Para um nó verde, o GELO está presente obtendo 1 nos dados.

Para um nó laranja, o GELO está presente obtendo 1 ou 2 nos dados.

Para um nó vermelho, o GELO está presente obtendo 1, 2 ou 3 nos dados.

Para o tipo de GELO, jogue 2D6 e consulte a Tabela de Instalação de GELO. Se houver GELO presente, jogue 2D6 e consulte a Tabela de Programa de GELO para identificar o tipo de GELO presente. Claro, se for um GELO negro, não há necessidade de consultar a tabela seguinte — letal é letal, certo?

Todos os GELO possuem um nível de 2D6-1.

TABELA DE INSTALAÇÃO DE GELO

Código de segurança	GELO branco	GELO cinza	GELO negro
Verde	2-8	9-11	12
Laranja	2-7	8-10	11-12
Vermelho	2-6	7-10	11-12

TABELA DE PROGRAMAÇÃO DE GELO

GELO branco

2D6	Tipo de GELO
2	Armadilha de GELO *
3-7	Acesso
8-11	Barreira/Criptografia**
12	Armadilha de GELO*

*Armadilha de GELO: GELO cinza está escondido no GELO branco. Jogue 1D6 + 4 na parte da tabela pertencente ao GELO branco para ver qual o tipo de GELO. Em seguida jogue na parte da tabela pertencente ao GELO Cinza para descobrir o GELO escondido.

**Use o GELO criptografia apenas num arquivo setorial. Use o GELO barreira em qualquer nó (incluindo um arquivo setorial).

GELO CINZA

2D6	Tipo de GELO
2-4	Disruptor
5-6	Rastreador
7-8	Assassino
9-11	Arapuca
12	Gelo Gel

INSTALE VALORES DE DADOS

Dados significam grana! Jogue 2D6 e consulte a Tabela de Valores de Dados para obter o conteúdo de cada arquivo setorial. A não ser que os dados dêem 2 ou 12, o arquivo setorial conterá 1D6 arquivos valiosos. O tamanho de cada arquivo é 2D6 x 10 Mp. O tecnauta precisa avaliar o programa para descobrir os arquivos valiosos.

Além de espalhar grana aleatoriamente, o mestre de jogo deve colocar nos bancos de dados as informações específicas que o tecnauta está procurando. Ele pode espalhar esses dados por toda parte. Digamos que a equipe foi atacada por uma gangue conhecida como os Arranca-tripas. A equipe suspeita que a Crown Imperial contratou a gangue para reduzi-los a picadinho. O mestre de jogo deve colocar em um arquivo setorial um arquivo que contenha um pagamento da Conta Empresarial #324A7 para os Arranca-tripas. Outro arquivo em outro arquivo setorial pode indicar que Ivan Dragomilov é o oficial autorizado a liberar os

fundos da conta #324A7. Um terceiro arquivo (talvez lá atrás no primeiro arquivo setorial), que identifica Dragomilov como um executivo júnior da segurança empresarial, dá seu endereço, foto, etc. Estas informações permitem à equipe encontrar o Sr. Dragomilov e fazer-lhe pessoalmente algumas perguntas incisivas.

Para determinar o valor dos arquivos, jogue 2D6 e consulte a Tabela de Valor de dados abaixo. Num arquivo setorial laranja, por exemplo, um personagem joga 2D6 e obtém 9. Isso significa que o valor base é 10.000¥ a cada 10 Mp de data. Para determinar quantos arquivos valiosos estão presentes, o personagem joga 1D6, marcando 3. Existem três arquivos valiosos. Para cada arquivo, ele joga novamente 2D6, marcando 7, 9 e 4. Os arquivos são 70 Mp (valem 70.000¥), 90 Mp (valem 90.000¥), e 40 Mp (valem 40.000¥). Se o tecnauta puder baixá-los todos, o "preço de tabela" do despojo será de aproximadamente 200.000 ¥ deste arquivo setorial. Mas o material precisa ser passado para um receptador, o que significa ele leva para casa apenas de 60 a 100¥ mil neolenes.

TABELA DE VALOR DE DADOS

Valor por 10 Mp de dados

2D6	Verde	Laranja	Vermelho
2	0	0	0
3-4	500 ¥	1.000 ¥	2.500 ¥
5-7	1.000 ¥	2.500 ¥	5.000 ¥
8-10	5.000 ¥	10.000 ¥	50.000 ¥
11	10.000 ¥	50.000 ¥	100.000 ¥
12	0	0	0

MORTALIDADE DO JOGO

Encaremos os fatos: nem todo mundo gosta da mesma coisa num jogo. Um dos pontos de maior controvérsia é o quanto um sistema de combate deve ser letal, especialmente no caso de um jogo sombrio e violento como **Shadowrun**. Alguns jogadores e mestres de jogo querem um sistema *realista*, em que qualquer marginal com uma arma é uma ameaça. Outros preferem um estilo de combate como aquele visto nas histórias em quadrinhos ou nos filmes de ação, no qual o maior critério de sucesso se encontra no número de balas disparadas. Há quem goste de uma média entre os dois estilos.

Para esse fim (e para deixar todo mundo contente), o planejamento do sistema de **Shadowrun** permite ao mestre de jogo ajustar a mortalidade do combate. Da forma como foi redigido, o jogo é extremamente mortal. Um marginal com uma arma e habilidade decente definitivamente é uma ameaça. Os mestres de jogo e os jogadores que gostem desse estilo devem usar as regras como foram escritas. Para um jogo menos mortal, *aumente* todos os Níveis de Armadura Balística em 50% (arredondado). Para um sistema ainda menos mortífero, dobre os Níveis de Armadura Balística. Em todos os exemplos, o nível de armadura de impacto deve permanecer o mesmo. O mestre de jogo pode também fazer outros ajustes.

O combate corpo-a-corpo, da forma como foi redigido, apresenta boas chances de sobrevivência. Para torná-lo mais letal, aumente em 50% a potência dos ataques. Para combates realmente mortais, dobre a Potência calculada. (Não aconselhamos que isso seja feito. Quem gostaria de encarar um troll que possa lhe acertar com uma Potência de 24+?)

Se a magia parecer poderosa demais, dobre o número-alvo base do teste de Exaustão de metade de Poder para Poder. Este ajuste não torna nenhuma magia menos mortal, mas faz os magos pensarem duas vezes quanto ao poder dos feitiços que querem lançar. Se a magia que estiver no jogo for realmente poderosa demais, use então Poder como número-alvo base de Exaustão, e reduza à metade os números-alvos de Resistência a Feitiço.

O combate na Matriz pode ser equilibrado mediante o ajuste dos Níveis de Segurança e os Níveis de GELO.

Lembre-se, entretanto, que nenhuma dessas opções é mais correta que as outras — é tudo uma questão de gosto. Como sempre, os jogadores e os mestres de jogo devem concordar com todas as modificações das regras antes de começar a jogar.

TABELA DE AJUSTES DE MORTALIDADE

	Ameaça alta	Ameaça média	Ameaça baixa
Armas de fogo			
Armadura balística	Como está	1.5 x Nível	2 x Nível
Combate corpo-a-corpo			
Potência de ataque	2 x Potência	1.5 x Potência	Conforme está
Magia			
Número-alvo de Exaustão	Como está	Potência	Potência
Resistência a feitiço Número-alvo	Potência	Potência	1/2 Potência

AGINDO NAS SOMBRAS

A década de 2050 é uma época empolgante, repleta de oportunidades para aventura. E é aí que os personagens dos jogadores entram. Seja fazendo um shadowrun no grande porte de alguma megaempresa, seja proporcionando segurança para um dignatário em visita ou tirando um amigo de um centro de detenção, eles são os mocinhos. As aventuras que um mestre de jogo cria devem oferecer mais desafio à inteligência dos jogadores que às suas armas. E o mestre de jogo deve recompensar uma boa personificação bem mais do que boa sorte nos dados.

Ao reunir um grupo de jogadores, o mestre de jogo deve informar-se acerca dos interesses deles; do contrário suas aventuras arriscam o fiasco. Quando se planeja uma missão, deve-se tentar inventar uma aventura da qual os jogadores realmente gostem de participar. Mas não espere muito no começo. Eles provavelmente conhecem menos as particularidades do universo do jogo que o mestre, e devem ter apenas idéias vagas do que querem fazer. Devem querer conseguir dinheiro, atacar uma empresa corrupta, lutar contra elfos e assim por diante. Depois de terem participado de várias missões e tendo as histórias da vida de seus personagens tomado forma, os objetivos e as idéias dos jogadores irão tornar-se gradualmente mais definidos. Eles poderão querer caçar um inimigo, encontrar um amor perdido, vingar-se de uma corporação que os humilhou ou localizar um determinado professor ou uma peça de equipamento. O mestre de jogo pode e deve transformar essas idéias e sugestões em temas principais para suas aventuras.

Encoraje os jogadores a escrever as histórias de seus personagens, incluindo seu passado com a família, amigos e patrões anteriores. O mestre de jogo pode usar essas histórias para desenvolver aventuras que envolvam a todos.

Esteja alerta!

O mestre de jogo precisa ter muita coisa em mente. Escute ao que os jogadores disserem. Registre tudo a respeito dos NPCs: paradeiros, planos, etc. Tenha um bloco de anotações à mão para escrever todo tipo de lembretes à medida que a aventura se desenrolar.

Seja um conhecedor!

Um mestre de jogo precisa de estar familiarizado com o jogo inteiro. Isso não significa decorar o livro todo, mas ele deve conhecê-lo suficientemente bem para encontrar rapidamente uma regra em particular quando necessário. O mestre de jogo deve possuir também um bom conhecimento dos sistemas de jogo básicos.

Mantenha uma sinopse escrita para a aventura à mão para referência imediata quando necessário. Os mestres experientes costumam improvisar mais. Porém, os iniciantes costumam preferir planejar as aventuras cuidadosamente e mantê-las relativamente simples.

Seja justo!

Defenda as regras. Porém, se o mestre de jogo ou os jogadores detestarem qualquer regra escrita aqui, mude-a. Certifique-se de que todos saibam qual é a nova regra.

Lembre-se de que o mestre de jogo sabe muito mais acerca do que está acontecendo do que os NPCs. O mestre de jogo pode conhecer as habilidades dos personagens dos jogadores, suas armas, feitiços, etc., mas os NPCs não. Não seria justo deixar os NPCs tomarem atitudes e formular planos baseados nesse conhecimento.

Seja realista!

Lembre-se também que os NPCs jogados pelo mestre são pessoas. Eles têm medos, necessidades, sentimentos, anseios. Conferindo-lhes vida, as histórias que resultarem do jogo serão mais agradáveis para todos os envolvidos.

Jogue as criaturas como criaturas de verdade. Por exemplo, a maioria dos animais têm pouco interesse em matar por prazer. Eles lutam por necessidade — para comer, proteger suas proles, salvar a si próprios.

Seja flexível!

Se um jogador quiser fazer alguma coisa que não esteja explicitamente coberta pelas regras, não há por que recusar. Sempre há um nível de habilidade de algum tipo que pode ser usado num teste. Diga ao jogador qual habilidade ou Atributo se aplica à situação e se as chances são boas, indiferentes ou péssimas. Não revele os números-alvos precisos, simplesmente indique se a situação é possível ou não.

Se uma nova regra for criada para cobrir uma situação especial durante um jogo, decida mais tarde o que fazer com ela. Pode vir a se tornar uma nova "regra da casa" que sempre será aplicada no futuro, ou uma solução descartável que jamais será usada novamente. O meio de uma missão nas sombras não é lugar para discutir mecânica do jogo.

Seja duro!

Desafie os jogadores. Se eles não suarem a camisa para ganhar Carma, não o merecem. Dois capangas armados com bastões de baseball não devem ser a única segurança guardando o centro de dados de uma empresa, e a yakuza local não irá guardar seu banco de dados principal num microcomputador.

Depois que todos estiverem à vontade com a forma como as regras funcionam, ficará mais fácil ajustar o "nível de ameaça" de uma aventura. Por enquanto, tenha em mente que numa missão realmente arriscada, os personagens dos jogadores devem, de preferência, vencer por pouco — se conseguirem. Mas se o mestre não tiver acertado a mão no começo, ninguém vai matá-lo por isso (esperamos).

Seja gentil!

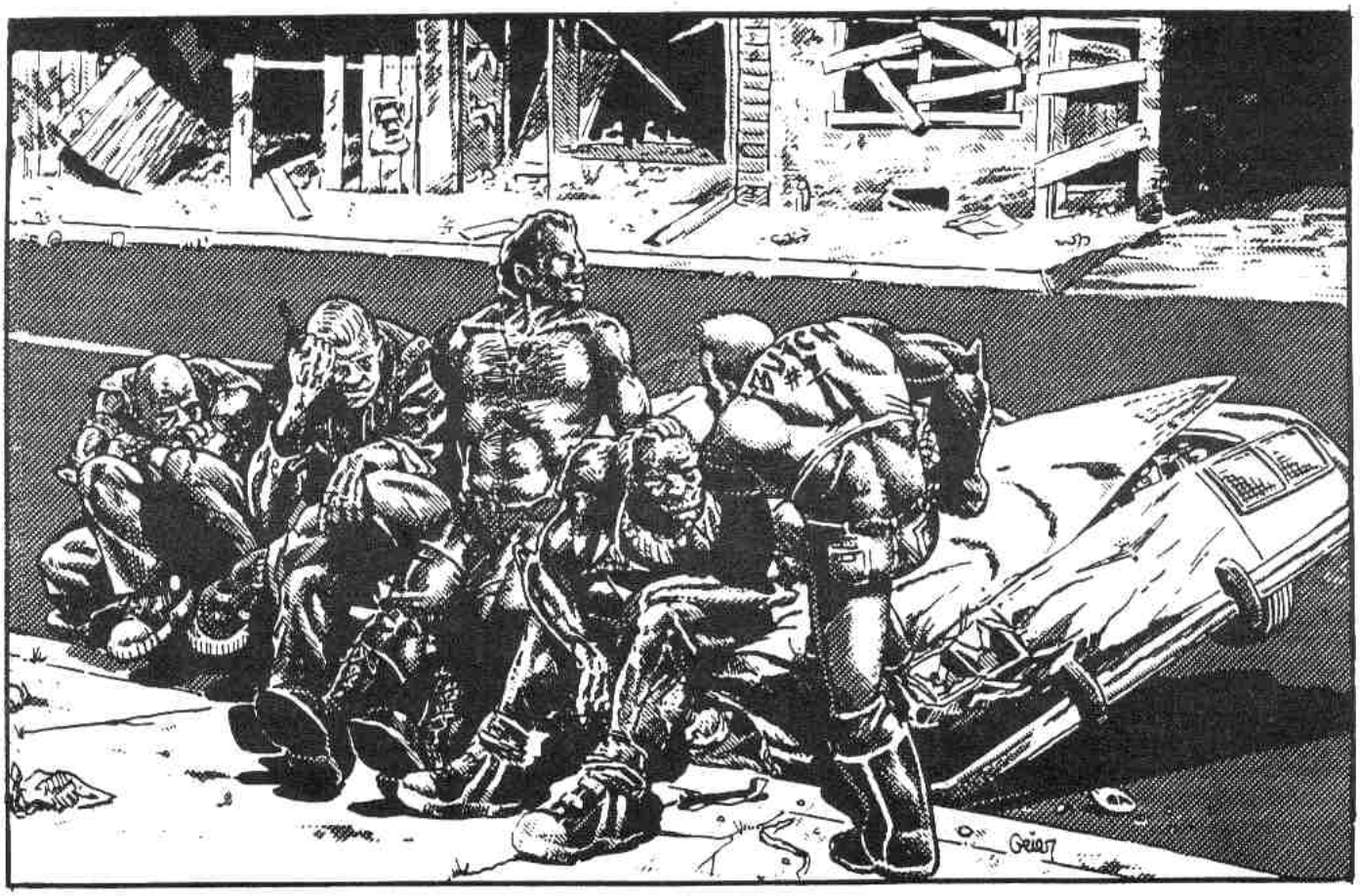
Como um mestre de jogo pode ser rígido e gentil? Um mestre pode tirar um personagem do jogo a qualquer momento. Pode lançar riscos extraordinários contra os jogadores até eles fracassarem num teste. Mas só os cafajestes fazem isso. Os mestres de jogo que medem seu sucesso em fichas de personagens mortos logo se vêem sem jogadores. É melhor ser bonzinho do que mortal.

Quando as coisas ficarem pretas para o personagens dos jogadores, lembre-se de que os vilões gostam de fazer prisioneiros. Prisioneiros podem ser obrigados a falar. Prisioneiros podem ser usados como reféns. Prisioneiros podem pagar resgate. E o mais importante de tudo: prisioneiros têm uma chance de escapar e sobreviver para lutar num outro dia. Se os vilões da ficção fossem espertos o bastante para matar os heróis na primeira oportunidade, então todos os filmes de aventura acabariam depois dos primeiros dez minutos.

A MORTE EM SHADOWRUN

Em todo RPG, morte é um assunto delicado. Ninguém gosta quando seu personagem favorito vira o pé. E em **Shadowrun** é fácil meter os pés pelas mãos. Os personagens podem ser fulminados antes de perceberem o que está acontecendo. A despeito de todas as regras especiais e da tecnologia de ponta a serviço da medicina, os personagens dos jogadores correm risco constante de morte.

De vez em quando o mestre pode precisar trapacear para manter os personagens vivos. Se, na opinião do mestre de jogo, o jogador fez tudo certinho e apenas deu azar nos dados, o personagem não precisa morrer. Tire os sentidos dele! Mande-o



para o hospital! Qualquer coisa! Não deixe um personagem bem desenvolvido morrer simplesmente porque o jogador obteve um 2 quando o personagem precisava de um 3. O mestre de jogo pode — e deve — decidir que ele permaneça vivo tempo suficiente para chegar a um hospital.

O mesmo acontece com os melhores NPCs. Se aquele vilão que o mestre de jogo passou horas planejando, foi acertado por um tiro de sorte e não resistiu ao dano, o corpo pode sempre ser enterrado sob um prédio em desmoronamento ou sofrer algum outro desastre do qual "ninguém sobreviveria". Alguns meses depois, o vilão pode reaparecer, emendado com cola e bioeletrônicos, pronto para vingar-se contra os personagens dos jogadores.

CRIANDO UMA AVENTURA

Existem montes de aventuras para serem jogadas e montes de formas para jogar cada uma delas. Cada um dos inúmeros RPGs publicados dedicaram um espaço para descrever como se escreve uma boa aventura. Centenas de artigos sobre o assunto foram publicados. A experiência é a melhor professora, mas algumas sugestões e dicas para cuidar de certos detalhes poderão ser úteis.

Os elementos principais de uma aventura costumam incluir objetivos, motivações e oposição.

Objetivos

Para *vencer* a aventura, os personagens normalmente precisam sobreviver a ela — para início de conversa. Além disso, a equipe precisa empreender algumas tarefas específicas: caçar a buginganga perdida, resgatar a vítima raptada, pagar uma dívida, matar ou capturar o vilão ou estragar o plano dele. De imediato, o(s) verdadeiro(s) objetivo(s) poderão não ser óbvios. A equipe de aventureiros pode ser levada a acreditar que vão invadir o grande porte de uma empresa para poder pagar o que devem a seu bookmaker — até descobrirem um arquivo com o plano de devastação de uma reserva indígena para a construção de uma fábrica. Se, por acaso, um dos personagens pertencer à essa tribo, a equipe encontra um novo objetivo: frustrar esse plano.

Ao escrever uma aventura, registre os objetivos e dê aos personagens a chance de cumpri-los. Deixe-os achar pistas ou receber tarefas que revelem os objetivos. Objetivos valem Carma, daí sua importância.

Motivação

Suponha que o mestre de jogo tenha uma aventura toda planejada e mande um Mr. Johnson até a equipe com uma oferta de trabalho que os lançará na aventura. Depois de ouvir o papo de vendedor do Mr. Johnson, a equipe responde: "Não obrigado, Mr. J. Fica para a próxima."

Talvez seja o momento de perguntar aos personagens por que eles não querem embarcar nessa aventura. Perigosa demais? Pouco recompensadora? Se o problema for dinheiro, aumente um pouco seus honorários. Alguns personagens podem querer pagamento em espécie ao invés de crédito ou fama: os magos querem professores ou suprimentos, os tecnautas querem tempo num grande porte para planejar programas; os samurais gostam de obter hardware novos, e assim por diante. Todo mundo

quer informação. Então, que tal o Mr. Johnson ceder a senha para um certo grande porte?

Se a premissa inteira da aventura entediar os jogadores, talvez seja melhor descartar esta sessão em favor de uma seção de rotina, com o tipo de coisas que os jogadores querem que seus personagens façam.

Quanto mais informações os jogadores dêem ao mestre de jogo a respeito das vidas de seus personagens, suas crenças e psicologia, mais material o mestre terá para imbuir motivação às aventuras. À medida que os jogadores mergulham no jogo, os personagens adquirem amigos, inimigos, responsabilidades e maneirismos. Tudo isso também pode ser usado para motivar as aventuras.

Oponentes

A maioria das aventuras envolve algum oponente. A equipe precisa enfrentar e derrotar um inimigo para alcançar seus objetivos. Os inimigos podem ser forças anônimas, ou podem ser bastante pessoais. O mundo de **Shadowrun** oferece uma ampla variedade de inimigos possíveis.

Os shadowrunners freqüentemente combatem grandes organizações. Quando possível, eles o fazem dissimuladamente, em vez de se arriscarem expor chamando os oponentes para brigar lá fora. As grandes organizações costumam ser pesadelos burocráticos, compromissadas com políticos e lerdas ao reagir. Os shadowrunners podem dançar em torno do gigante, beliscando-o ao invés de enfrentá-lo cara a cara. Muitas vezes, o oponente empresarial é na verdade um indivíduo que dirige apenas uma parte da organização, não o circo inteiro. Se uma equipe derrotar esse indivíduo, a organização maior normalmente irá jogar o sujeito aos lobos. Raras vezes as organizações buscam vingança, um luxo que não apresenta resultados num relatório de balanço.

A oposição pode também constituir-se de grupos individuais ou pequenos, mais ao nível da própria equipe. Isto pode tornar-se pessoal muito rapidamente. Um bom inimigo é uma fonte valiosa para aventuras a serem escritas. Dependendo da seriedade da derrota que lhe for infligida pelos shadowrunners, um inimigo como esse pode querer trucidar a equipe apenas por vingança. As aventuras tornam-se uma série de duelos entre os personagens dos jogadores e seu inimigo incansável, culminando num confronto final.

As descrições a seguir, acerca de alguns inimigos organizados típicos, poderão ser úteis.

Empresas: As enormes megaempresas de 2053 oferecem amplo mercado de trabalho para indivíduos cruéis. São pessoas decididas a empregar todos os meios necessários à consumação de seus planos, seja vencer um objetivo da empresa ou puxar a brasa para a própria sardinha. Ao menos nas aparências, as empresas dão ouvidos à opinião pública e à autoridade do governo; afinal, boicotes, processos e investigações são prejudiciais aos negócios. Se os personagens se defrontam com um executivo de empresa e estragam seu plano ilegal, a companhia-mãe, mais que provavelmente, renunciará todo e qualquer envolvimento com as atividades do criminoso.

Crime organizado: O crime é uma indústria em crescimento na década de 2050, A equipe — especialmente se os membros estiverem sem SINA — é ela própria formada por membros do submundo. O submundo também uma fonte rica de inimigos. Os poderosos chefões estão em toda parte, personificados pela yakuza, o equivalente japonês da Máfia.

Desafiar qualquer organização criminosa pode ser mortal. São grupos capazes de se mover rápida e decisivamente. Há lutas de poder no submundo que podem ser exploradas pelos personagens, e o código de honra — semelhante ao dos samurais — que impera no submundo pode também funcionar a favor dos shadowrunners. Se eles jogam "segundo as regras" e seus oponentes não, os próprios colegas criminosos dos inimigos poderão voltar-se contra eles.

Governo: Na política caótica do Sexto Mundo, o governo pode ser tanto inimigo quanto aliado. Os governos são grandes e poderosos, mas desajeitados quando tentam esmagar um inimigo do tamanho de um mosquito. Um típico inimigo governamental pode ser uma organização de investigação ou um serviço burocrático. Se a oposição estiver operando sob cobertura ou na ilegalidade, então poderá ser derrotado por desmascaramento: o governo alegará não ter qualquer conhecimento de suas atividades, jogando o líder da agência aos lobos.

Polícia: As empresas podem estar a seu favor ou contra você. No mundo de Shadowrun, os típicos representantes da lei dedicam-se a tentar impedir as pessoas que protegem sejam engolfadas por uma onda de crime. A corrupção generalizada costuma deixar impotentes os policiais honestos. Tipicamente, a oposição por parte da polícia deve ser formada por um oficial corrupto, possivelmente um comandante de delegacia, cujos esquemas se cruzaram com alguma atividade da equipe. Claro, se os personagens não passam de um bando de bárbaros, atacando os inocentes, então cada tira da cidade estará em seu encalço, e com motivo.

Policlubes: Os policlubes, ou os grupos que lhes servem de fachada, ou ainda seus senhores ocultos, dão excelentes adversários. Calhordas como os Humanis são vilões de primeira. Os policlubes costumam ser prejudicados por questões de política interna e extremamente suscetíveis à publicidade negativa. Ao contrário de outros grupos, eles não têm mercenários a seu serviço, mas a sua própria gente, que são ostensivamente fanáticos. Tipicamente, a oposição por parte de um policlube será formada por uma facção ou dissidência local, com uma agenda que inclui chantagem, assasssinato, terrorismo e coisas do tipo.

Dando cor

Uma aventura precisa estimular a imaginação, o que é realmente a matéria da qual são feitos os RPGs. Os jogadores precisam ver os cenários, ouvir os tiros, sentir o suor escorrer-lhes pelos pescoços. Alguns jogadores desempenham corretamente seus papéis. Outros fazem os mestres arrancar os cabelos por se recusarem a embarcar na brincadeira. A maioria dos jogadores fica na média entre essas duas atitudes.

Como um sábio mestre de jogo disse uma vez: "Não digam o que está acontecendo, mostrem!" Bom conselho. Evite recitar descrições num tom monótono. Superatue! Não se preocupe em parecer canastrão.

Se possível, use algum tipo de recurso visual como para mostrar o território aos jogadores. É muito mais fácil desenhar uma parede com uma porta que tentar explicar os detalhes verbalmente. Este tipo de recurso visual também evita toda sorte de discussões, como quem está na linha de fogo, para onde uma granada vai quando alguém a arremessa, etc.

Quando a equipe se depara com um arquivo de dados que contenha o plano maligno de uma empresa, não se limite a lê-lo em voz alta. Ponha-o no papel antes da aventura e o entregue a eles. Recurssos como esse agilizam a aventura e lhe confere cor.

Torne os NPCs tão coloridos quanto possível. Ao interpretar os NPCs, vários mestres de jogo vestem-se a caráter e lhes conferem vozes engraçadas. Ter veia artística ajuda. Chupe descaradamente de revistas em quadrinhos, filmes, séries de TV, livros. Se o mestre de jogo quer interpretar um contato como se fosse o Groucho Marx, por que não? Se, por outro lado, este tipo de interpretação não for adequada ao grupo, deixe-a para lá.

As cores não são conferidas apenas pelo mestre de jogo. Os jogadores devem também manter-se em seus personagens. Além de oferecer aos jogadores coisas como inimigos, saques e Carma, as aventuras incluem subtramas para adensar as vidas dos personagens quando não estão em um tiroteio ou invadindo a Matriz. Eles têm uma vida amorosa? Se não, querem uma? Quem são seus amigos? Que fazem para passar o tempo? Tente dedicar pelo menos uma parte de cada aventura a esses detalhes.

Tempo de preparação

É o tempo que os personagens precisam para se prepararem para a missão (o mestre de jogo deve tirar algum, também). Os jogadores sempre irão querer preparar-se um bocado antes de fazer qualquer coisa que achem difícil. Eles precisarão averiguar o terreno, checar os antecedentes dos inimigos, procurar por subalternos a quem subornar, etc. Eles podem gastar uma sessão inteira se aprontando. Não deixe.

Para mantê-los em movimento, coloque um pouco dessas informações à sua disposição. Passe-as através de um contato ou de seu *avião*. Se quiserem checar duas vezes ou espionar por si próprios, comprima o tempo. Se o tecnauta quiser sair à caça, mande-o jogar os dados uma vez e use o número de sucessos para decidir quanta informação ele encontra. Se alguém da equipe quiser fazer amizade com alguém da organização almejada, ou monitorar atividades para descobrir horários e/ou procedimentos, deixe o jogador jogar os dados uma vez para uma Habilidade ou Atributo apropriada. Pese o número de sucessos obtidos e quanto tempo se passa antes que você lhes dê as informações que eles querem saber. Confira-lhes uma probabilidade de precisão. ("Você tem certeza que o bruxo de aluguel te achou um cara bacana." ou "Eles mudaram as senhas às duas da tarde em três dos últimos quatro dias. O dia restante foi às três da tarde e eles tiverem um exercício de tiro nesse dia.") Afinal, os personagens ainda estão incertos de que aquilo que eles viram ou ouviram representa as condições comuns. Se eles quiserem equipamentos especiais, deixe-os tentar conseguí-los. O material pode ou não estar disponível dentro do tempo que você lhes conferir. O mestre de jogo decide.

Em suma, dê à equipe um breve tempo de preparação, mas não deixe que eles impeçam as cortinas de abrirem na hora prevista. Faça-os saber que o tempo urge. Afinal, quanto tempo a Aztecnológica vai levar para matar a bruxa que capturaram? Os shadowrunners não podem perder tempo para resgatá-la. Se eles não forem suficientemente rápidos, pressione-os.

Técnicas para missões menos cansativas

Seguem-se algumas dicas que os mestres de jogo podem usar para acompanhar o desenvolvimento das histórias, dos NPCs, dos combates, das redes de computadores e dos zilhões de outras coisas que acontecem numa aventura.

Equalizadores: haverá vezes em que a equipe irá se meter numa enrascada grande demais para resolver sozinha. Se o mestre de jogo quiser ajudá-los, poderá acrescentar um equalizador na aventura. Diga ao jogador que lidera a equipe que o mago não poderá vir por estar doente. Como a equipe fica aleijada sem um mago, o mestre de jogo pode escalar um mago NPC para trabalhar com a equipe.

Experimente deixar um jogador controlar o equalizador, mas esteja pronto a tomar o controle das ações do NPC se o jogador sair do personagem.

Recursos visuais: um recurso visual é tão útil que é quase essencial. Desenhe-o num grande bloco de papel, ou use os vários tipos de tabuleiro desenvolvidos para jogos, com casas hexagonais ou quadradas. Como figuras, use miniaturas de metal de 25mm de altura (preferimos os modelos oficiais de **Shadowrun**TM); elas conferem muitos detalhes atmosféricos e são suficientemente pequenas para não precisar de um auditório para um tiroteio.

Mapas: os mapas são ferramentas poderosas. O mapa da cidade na qual se desenrolar uma campanha, mesmo se for apenas um esboço com formas geométricas indicando quarteirões, também é praticamente essencial. Experimente usar dois: um para mostrar a cidade que todo mundo conhece (mostre-o aos jogadores) e outro que revele as localizações de todos os lugares secretos (fique com este). À medida que a equipe descobrir essas localizações, elas podem acrescentá-las ao mapa *público*.

As cidades vão mudar um bocado nos próximos sessenta anos, mas o mestre de jogo ainda pode pegar um mapa de rua comum e usá-lo nas aventuras. Use canetas coloridas para indicar os quarteirões e as outras áreas num mapa. Um arquivo de cartões, uma agenda ou um banco de dados pode ser usado para guardar endereços úteis ou interessantes.

Mapas de lugares menores (prédios, esgotos, quarteirões, etc.) também são importantes. Desenhe-os, use mapas de lugares reais, ou tome-os emprestados de jogos de aventura. Não tenha medo em usá-los novamente — muitos prédios de verdade possuem planejamentos semelhantes.

Inteligência superior: sempre que escrever uma aventura, mesmo uma pequena, considere se tudo pode fazer parte de uma vasta conspiração. A mente superior poderia ser uma organização ou um indivíduo. Espalhe pistas ocasionais para os personagens dos jogadores acharem e sugira uma conspiração desse tipo, mesmo se não houver nenhuma no caso em particular. Em **Shadowrun**, paranóia não é problema. É um estilo de vida.

À medida que as idéias das mentes superiores aparecerem, faça anotações. Mais tarde a equipe poderá vir a encontrar pessoalmente uma mente superior. Ficarão surpresos ao descobrir que ele já os odeia profundamente. Eles não faziam idéia que há meses vinham atrapalhando os planos da mente superior!

Arquivos de NPC: um arquivo de principais NPCs é de grande utilidade. Use um arquivo de cartões, uma agenda ou um banco de dados para guardar esboços biográficos de contatos, (membros de famílias, amantes, grandes especialistas magos, médicos, advogados), principais NPCs no seu jogo, o chefe de polícia local, qualquer NPC que possa ser usado novamente e novamente em aventuras. Acesso fácil é importante para manter o jogo em movimento.

Prepare alguns arquivos de NPC de reserva (bruxos de aluguel, capangas, membros de gangue, etc.) para consulta rápida. Se os perfis publicados pela FASA continuarem aparecendo repetidamente, os jogadores vão ficar acostumados com as características dos bandidos.

Sigilo

Existem diversas situações em **Shadowrun** que apreciariam um pouco de sigilo. Às vezes simplesmente anunciar um número-alvo dá aos jogadores alguma peça importante de informação que eles não conheçam. Uma alternativa é fazer o jogador jogar os dados e anunciar os resultados. Então o mestre de jogo calcula os sucessos e relata o que acontece.

Algumas vezes, simplesmente pedir que se jogue os dados vaza informação. Se o mestre de jogo só pede um Teste de Percepção quando os personagens estão prestes a cair numa armadilha ou emboscada, eles nunca ficam na dúvida. Não faz mal nenhum pedir ocasionalmente que todos os personagens joguem os dados sem nenhum motivo aparente: proporcione um número-alvo imaginário ou seja bem misterioso e pergute apenas pelos resultados que obtiverem nos dados. Experimente menear a cabeça judiciosamente e comentar "Hum... como eu pensava." Lembre-se do que dissemos sobre paranóia.

Tome cuidado para não dar pistas sobre a importância de uma pessoa ou coisa descrevendo-a com excesso de detalhes. Uma riqueza de detalhes indicará que o mestre de jogo provavelmente gastou um bom tempo planejando o personagem ou coisa. Por exemplo, quando a equipe encontra três NPC (um dos quais é o vilão, enquanto o outros dois são apenas seus capangas) evite dizer: "Vocês encontram três engravatados da empresa. O cara à esquerda cheira a colônia fina, está usando uma roupa elegante e tem um par de anéis de opala no dedo mindinho. Seus modos são definitivamente do tipo de quem usa bioeletrônicos, o que deve torná-lo um lutador mortal. Os outros dois? Ora, só são capangas." Ou descreva detalhadamente todos os três (deixe os jogadores tentando adivinhar qual deles é o NPC que devem ficar de olho) ou apenas apresente os três como "engravatados típicos, sabem?"

GANHANDO CARMA

Os personagens ganham Carma por sobreviver a uma aventura e mais Carma se agirem direitinho no processo. O mestre de jogo confere os prêmios. Dê a todos os membros da equipe Carma em quantidades iguais, tendo como base o seguinte critério.

Carma de equipe

Uma típica aventura deve vale talvez 3 ou 4 Pontos de Carma. Um por sobrevivência, dois por objetivos, e um ponto pelo perigo ao longo do caminho. Um verdadeiro horror valeria 6 a 8 pontos, mas isso requer combate, perigo e oponentes perigosos, onde o verdadeiro objetivo esteja embrulhado em intrincadas trilhas de mistério!

Sobrevivência: se os personagens sobreviverem, eles obtêm um ponto de Carma. Isso não é o máximo?

Sucesso: para cada objetivo da aventura que a equipe alcançar, dê a cada membro um ponto de Carma. Premiações parciais são permitidas. Se eles estragarem o plano maligno e roubarem a panafernália tecnológica, mas o vilão escapar, eles recebem 2 de um possível 3.

Ameaça: conceda Carma extra por aventuras perigosas. Uma missão simples não deve conceder nenhum bônus, mas uma missão de alto risco ou contra um inimigo perigoso vale 1 ou 2 pontos extras. Um pesadelo de combate, confusão e traição vale 3 Pontos de Carma para os sobreviventes. Deixe o nível de oposição influenciar isto. Até mesmo um simples ataque a um inimigo superior (um sujeito de uma empresa perigosa ou um *oyabun* da yakuza) vale Carma extra.

Prêmios de Carma individual

Os prêmios das equipes são feitos para todos que participam de uma aventura, mesmo se o personagem não estiver em foco desta vez. Carma individual é concedido a personagens que a personagens que, de alguma forma, contribuam pessoalmente para o desenvolvimento da história ou do jogo como um todo.

Se um personagem sair-se excepcionalmente bem numa ação, e o grupo obtiver êxito numa missão arriscada, ele poderá receber de 10 a 12 Pontos de Carma. Talvez jamais fosse concedido um prêmio de Carma maior que 12 pontos para uma única aventura.

Roleplaying: Conceda 1 Ponto de Carma aos jogadores que mais se mantiveram fiéis a seus personagens. Um roleplaying realmente bom vale 2 Pontos de Carma. O padrão de roleplaying dependerá do quanto um mestre de jogo e seu grupo gostam de jogar. Seja flexível! Espera-se que isto seja divertido, não um curso de interpretação para atores.

Fibra: Os combatentes bravos e/ou eficientes devem receber um ponto ou dois de Carma. Os combatentes estupidamente bravos não merecem este prêmio. Isto deve incluir acirradas batalhas de magia no espaço astral e combate desesperado na Matriz, assim como tiroteios no mundo físico.

Espertos: Os jogadores que aparecerem com uma estratégia inteligente, que solucionarem um quebra-cabeças complicado ou que colocarem um bom patife para correr, devem receber pelo menos 1 ponto de Carma para seus personagens. Isto inclui aqueles que forem suficientemente espertos para saber quando devem se render ou fugir.

Lugar certo na hora certa: Os personagens que estiverem no lugar certo, com a habilidade certa para fazer algum trabalho necessário, devem obter um ponto de Carma. Não confira Carma para quem apenas obteve bons resultados nos dados. O prêmio é por ter uma habilidade que é vital e saber como usá-la.

Se os jogadores souberem que precisam de arrombar uma fechadura e por acaso um dos personagens recebeu anteriormente a Habilidade Arrombamento de fechadura, um prêmio de Carma não é adequado. Se a equipe foi encurralada num beco

sem saída, os bandidos estão se aproximando e um deles vê uma velha porta e a arromba a tiros para que a equipe possa escapar — bem, aí a história é outra.

Surpresa: os jogadores podem surpreender você com planos que matem completamente a sinopse da história. Uma estratégia surpreendente e eficaz é conceder 1 ponto de Carma ao jogador que tiver as idéias. Ações surpreendentes e tolas, por outro lado, ganham uma puxada de orelha.

Humor: se um jogador, mantendo-se dentro do personagem, conseguir paralizar o grupo de jogo inteiro com uma gargalhada, isso vale 1 Ponto de Carma numa aventura. Afinal, estamos aqui para nos divertir.

Drama: Do mesmo modo, se um jogador, mantendo-se dentro do personagem, impressionar o grupo com uma excepcional cena dramática (talvez até melodramática), ele deverá ganhar um ponto de Carma.

REPUTAÇÃO

Para medir convenientemente a reputação de um personagem, mantenha um registro total de seu Carma. Faça duas contagens: reputação pessoal, que é o total de Carma ganho, e reputação pública, que pode ser um número menor.

A reputação pessoal é conhecida apenas nas sombras. Não importa o quanto o personagem seja bacana, o quão hábeis sejam suas ações, todo mundo dirá que o personagem é a pessoa ideal para um serviço discreto.

A reputação pública é o quanto o personagem é bem conhecido fora desta comunidade de elite, entre os policiais, os *aviões* e a imprensa, por exemplo. O mestre de jogo decide o quanto o Carma para uma aventura é público. Se o personagem for realmente bom, ele poderá ser capaz de permanecer nas sombras.

Para determinar se um personagem é conhecido ou não, subtraia de 1.000 a reputação pública ou pessoal dos personagens. Em seguida divida o valor obtido por 50. Esse algarismo é o número-alvo para todos os testes de Protocolo ou testes semelhantes que um NPC faça para ver se ouviu falar do personagem do jogador.

CAPÍTULO 12

CONTATOS

"Você é quem você conhece."
Provérbio das ruas

Este capítulo inclui descrições breves, incluindo Níveis de Atributo e Habilidade, para os NPC que possam aparecer nas aventuras de **Shadowrun**. As citações podem ajudar o mestre de jogo a *sentir* o personagem, de forma a acrescentar vida e cor a seu próprio RPG. Em muitos casos, algumas peças de equipamento não foram listadas para que os mestres de jogo possam escolher os equipamentos de acordo com suas necessidades.

BUSCANDO INFORMAÇÕES

Para acompanhar ou descobrir pistas durante uma aventura, os personagens dos jogadores precisam investigar pessoas, lugares e situações. Uma das melhores formas dos jogadores obterem a informação que precisam é através de seus contatos.

Um teste de sucesso que usa Protocolo de Rua ou Empresarial, Número-alvo 4, serve tipicamente para descobrir o que um contato sabe ou não sabe. A quantidade de informação disponível através do contato depende do número de sucessos alcançados pelo jogador. Os personagens que conseguirem mais de um sucesso obtêm todas as informações disponíveis para todos os níveis anteriores de sucesso.

O mestre de jogo deve tentar fazer com que a interação do personagem com seu contato consista de mais que alguns resultados abstratos nos dados. E o encontro por completo: os contatos são personagens com suas vidas, pontos de vista e necessidades próprios; não simples condutores de informação que podem ser ligados e desligados automaticamente.

O personagem do jogador joga um número de dados igual à sua Habilidade Protocolo para determinar que informação o contato conhece e deseja transmitir. Depois que o número de sucessos é determinado, o mestre de jogo pode personificar o encontro com o nível de informação apropriado em mente. Os encontros devem ser estruturados de acordo com a *personalidade* dos contatos específicos. Alguns irão preferir um encontro

franco em um lugar específico; outros irão sentir-se mais confortáveis com formas elaboradas de troca de informação.

Os contatos geralmente são considerados confiáveis, enquanto os shadowrunners jogarem limpo. Um personagem de jogador jamais deve comprometer seu contato tornando óbvio onde obteve a informação ou revelando que a intenção da equipe em atacar algum grupo ao qual o contato seja afiliado. Serão os laços que ligam o contato a esse grupo mais forte que aqueles entre ele e o shadowrunner? Um bom jogador nunca se dá ao luxo de testar esses laços colocando o contato numa posição na qual possa escolher.

Se o shadowrunner tem de pagar pelos serviços de seu contato e quantas vezes antes o contato quis informação ou um favor em retribuição são perguntas que atribuem uma nova dimensão a esses encontros. Lidar com um contato é uma faca de dois gumes. Os mestres de jogo que precisam de um valor base para determinar taxas por informações podem usar uma fórmula de multiplicar o Nível de Habilidade do contato em seu Protocolo mais apropriado por tantos sucessos que tiverem sido obtidos em seu Teste Protocolo. Multiplique esse total pelo total do Carisma e da Inteligência do contato. Depois multiplique o valor final por 10. O resultado é em neoienes. Os mestres de jogo irão, obviamente, ajustar o resultado base para refletir o contato envolvido. Os procedimentos de Negociação Normal (pág. 72) são aplicados para determinar o pagamento final por essa informação.

Os shadowrunners poderão também pedir a seus contatos que "verifiquem os arredores", "mantenham um olho aberto", ou alguma outra expressão que descreva genericamente prestar atenção às novidades. Num caso como esse, o mestre de jogo faz um Teste de Protocolo apropriado para o contato a +2 contra o número-alvo dado na tabela de informação. Se os Testes de Protocolo resultarem em algum sucesso, o contato relata a informação apropriada ao shadowrunner em 2D6 horas, ou num tempo determinado pelo mestre de jogo. Esta é uma ótima forma para os mestres de jogo se certificarem de que um determinado pedaço de informação chegará aos shadowrunners. O custo deste serviço é determinado como se o contato tivesse tido acesso à informação inicialmente.

O mestre de jogo pode dar outra dimensão à busca de informações convencionando que os contatos nem sempre estão disponíveis à conveniência dos shadowrunners. Os contatos precisam ser feitos antes que o encontro em si ocorra. Quando um personagem do jogador quer encontrar-se com um contato, o mestre de jogo joga 2D6 e em seguida multiplica os resultados por 30. O tempo base resultante é o número de minutos que demorará para marcar um encontro com o contato. Os jogadores podem optar por trocar sucessos de seu Teste de Protocolo para reduzir o tempo que leva para alcançar o contato, dessa forma recebendo informações mais rápidas, porém potencialmente menos úteis. Neste caso, o mestre de jogo pode fazer com que o jogador realize o Teste de Protocolo no momento em que anuncia sua intenção em se encontrar com o contato. O jogador deve também decidir nesse momento quantos sucessos ele irá trocar para reduzir o período de espera. O valor do tempo base deve ser mantido em segredo.

Os tecnautas devem também desempenhar um papel ativo na aquisição de informações gerais. Existem muitos serviços eletrônicos de informação na era de **Shadowrun** — públicos, particulares e secretos — e esses contêm muitos gigapulsos de dados extraídos de conversas *on-line*, rumores, arquivos roubados e descartados, coisas assim. Os tecnautas podem criar programas simples para vasculhar os amplos bancos de dados em busca de palavras-chave e termos relacionados, e em seguida baixar essas informações para seus neuroterminais ou computadores pessoais conectados à Matriz. Criar o programa de busca em si é uma bobagem; os mestres de jogo devem considerar que todos os tecnautas têm um.

Virtualmente toda informação disponível nesta seção pode ser encontrada na Matriz, se o personagem souber onde procurar e tiver tempo. O tempo base para esse tipo de busca é 2D6 horas. O tecnauta faz um teste de sucesso contra sua Habilidade Protocolo (Matriz), ou desconta de Inteligência na Grade de Habilidades. O número-alvo é o mesmo que foi dado na tabela de informações. Os dados da Pilha de Pirataria não podem ser usados para favorecer este Teste de Sucesso. Os sucessos do Teste de Protocolo podem ser trocados para reduzir o tempo base para receber informações. Nenhuma restrição ao Contato Apropriado efetivo pode ser aplicada para obter esta informação, embora o jogador deva indicar que tipo de fontes de informação está procurando. Se o personagem estiver procurando banco de dados relacionados a empresas, as informações do Contato Empresarial são apropriadas. Se o personagem estiver procurando um banco de dados de linha de fuxicos de rua, as informações dos Contatos de Ruas são apropriadas.

O número de assuntos que um tecnauta pode pesquisar simultaneamente é limitado. Esse limite se baseia nas próprias capacidades do tecnauta e no tempo que tem disponível. O número máximo de pesquisas que podem ser conduzidas ao mesmo tempo é igual à metade da Inteligência do personagem, dividida por 2, sendo o resultado arredondado por cima. Este valor base considera que o tecnauta não tem nada mais a fazer senão sentar e pesquisar, continuamente ajustando as trilhas e parâmetros de pesquisa. Se o personagem quiser desempenhar outras atividades, o mestre de jogo precisa decidir quanto tempo é gasto nessas outras atividades e ajustar convenientemente o valor base.

CAÇADORA DE RECOMPENSAS

— Ninguém pediu para você gostar de mim. Quer o sujeito ou não? Posso trazê-lo vivo, mas isso custa um extra. Se você se contentar com um cadáver, tudo bem. Ah, claro: garanto a identificação. É tudo parte do serviço.

CITAÇÕES

— Morto. Vivo. Tanto faz para mim. Claro que morto é muito mais fácil.

COMENTÁRIO

A caçadora de recompensas é uma mulher de fibra. Ganha a vida rastreando pessoas para policiais empresariais e pistoleiros sem tempo ou habilidade para rastreamento. Ela é muito boa no que faz.

ATRIBUTOS
- Corpo: 6
- Agilidade: 5
- Força: 5 (6)
- Carisma: 1
- Inteligência: 4
- Perseverança: 4
- Essência: 2,35
- Reação: 4 (8)

EQUIPAMENTOS BIOELETRÔNICOS
- Braço bioeletrônico (Força 1)
- Olhos bioeletrônicos com visão termográfica
- Ligação neural
- Reflexos acelerados (2)

Nível profissional: 3-4

HABILIDADES
- Moto: 5
- Carro: 5
- Computador: 4
- Protocolo (Empresarial): 3
- Protocolo (das Ruas): 5
- Armas de fogo: 8
- Esgueirar: 4
- Combate desarmado: 6

Habilidades especiais:
- Localização de dados: 3
- Rastreamento: 3

BARMAN

— Trabalho neste bar há um bocado de tempo. Tenho até a impressão de que a vida toda. Conheço bem meus fregueses. Sei de todos os seus problemas e até de algumas alegrias. Somos como uma família aqui. Sempre ajudando uns aos outros. Mesmo assim somos gente de bem. Problemas não são bons para os negócios.

CITAÇÕES

— Como vão as coisas, meu velho? Não te vejo há tempo. O de sempre?

— Ouvi falar alguma coisa sobre isso. Não de primeira mão, imagina. Ouvi de um cara que conhece um cara, entende?

— Uns engravatados vieram aqui perguntar por você. Respondi que você não tem aparecido na área.

COMENTÁRIO

No circuito das ruas e do clube, o barman atua como uma fonte comum de informações normais. É discreto e confiável, mas por um preço. Os amigos e bons fregueses recebem desconto, claro.

ATRIBUTOS
- Corpo: 4
- Agilidade: 3
- Força: 4
- Carisma: 3
- Inteligência: 2
- Perseverança: 2
- Essência: 6
- Reação: 2

Nível profissional: 1

HABILIDADES
- Armas de fogo: 3
- Protocolo (Ruas): 4
- Combate desarmado: 3

Habilidades especiais
- Rumores: 5
- Atenção solidária: 5

VEREADOR

Temos uma bela cidade aqui, um dos metroplexos mais bem governados do continente. Os boatos sobre corrupção na administração atual? Intriga da oposição, mentira dos descontentes. Trabalhamos duro, temos orgulho de nossa cidade e procuramos servir ao público da melhor maneira possível.

CITAÇÕES

— Nada a declarar.

— Sinto muito, mas ainda não posso fazer nenhum comentário sobre esse assunto.

— Posso assegurá-lo que não há conflitos de interesses nas presentes circunstâncias.

COMENTÁRIOS

O vereador é um membro típico da burocracia que governa o metroplexo. Embora atento à sua imagem pública e às reações dos eleitores, ele se preocupa mais com seus chefes de partido e patrocinadores. É confiável apenas durante uma campanha, mas venderá você com prazer se isso lhe for benéfico para a carreira ou lhe valer mais contatos políticos.

ATRIBUTOS

Corpo: 2
Agilidade: 2
Força: 2
Carisma: 5
Inteligência: 3
Perseverança: 2
Essência: 6
Reação: 2

HABILIDADES

Protocolo (empresarial): 4
Protocolo (Tribal): 3
Negociação: 4

Nível profissional: 1

HOMEM DA COMPANHIA

— Ser um homem da companhia não me torna muito popular em alguns lugares, mas isso não me incomoda. Não estou aqui para deixar as pessoas felizes. Estou aqui para realizar um trabalho e vou fazer tudo para levá-lo a cabo. A companhia que limpe a sujeira depois. Como de praxe.

CITAÇÕES

— Não é nada pessoal, amigo. Apenas negócios.

— Só estou nisso pelo dinheiro e pelos benefícios que a companhia concede.

— Você tem sido uma unha encravada para alguém importante, cara. Pediram-me que resolvesse o assunto.

Comentário:

O homem da companhia é o agente executivo especial a serviço da empresa. Ele faz o seu trabalho, sem perguntas. É leal, freqüentemente até a morte. Afinal, a empresa pode dar um jeito até nela.

ATRIBUTOS

Corpo: 6
Agilidade: 5
Força: 6
Carisma: 2
Inteligência: 4
Perseverança: 5
Essência: 3
Reação: 4 (6)

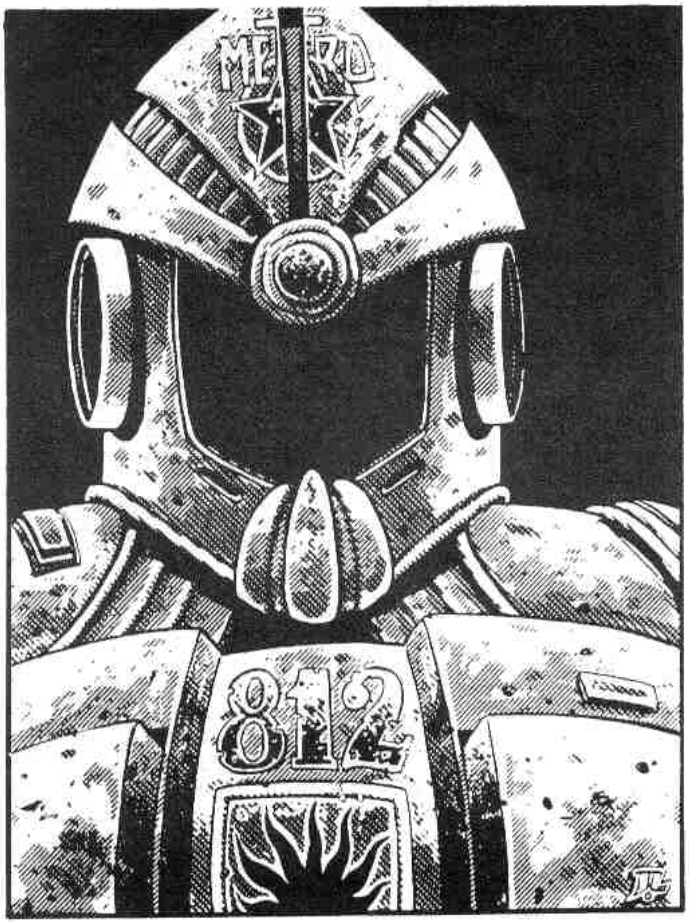
HABILIDADES

Protocolo (empresarial): 3
Armas de fogo: 7
Esgueirar: 5
Combate desarmado: 6
Veículo (tipo sujeito ao julgamento do mestre de jogo): 5

EQUIPAMENTOS BIOELETRÔNICOS

Reflexos acelerados (1)
Controladores neuromusculares (5)

Nível profissional: 3



SEGURANÇA EMPRESARIAL

— Claro, já passei por dias difíceis, mas agora consegui um bom trabalho na empresa. Posso dizer que sou um homem da companhia. Isso me dá a pompa e a excitação que preciso para ser feliz. Algum dia eu talvez consiga subir na vida e arranje uma vaga na divisão de operações especiais. Ser um daqueles caras que comandam todo o espetáculo. É, ia ser legal.

CITAÇÕES

— Parado aí, bacana. Me deixa ver o seu crachá.

— Tem autorização para entrar nesta seção? Vamos dar uma olhada no seu crachá.

— Sua identificação está limpa. Você viu os Sonics ontem? Que jogaço.

COMENTÁRIO

O segurança da empresa é um homem simples que realmente está mais interessado em sua vida particular e em sua sobrevivência que em ações perigosas e aventuras. Orgulhoso de seu trabalho, dará sempre o máximo de si pela companhia, especialmente quando houver um executivo da empresa por perto.

ATRIBUTOS

Corpo: 4
Agilidade: 3
Força: 3
Carisma: 2
Inteligência: 2
Perseverança: 2
Essência: 6
Reação: 2

HABILIDADES

Protocolo (empresarial): 2
Armas de fogo: 3
Interrogatório: 2
Combate desarmado: 3

Nível profissional: 2

SECRETÁRIA DA EMPRESA

— Sei o que um monte de gente aqui na companhia pensa de nós, secretárias. Estou falando sério, já ouvi tudo. Também sei que pode soar mal eu dizer uma coisa dessas, mas... sou uma mulher da companhia. Tudo o que posso dizer é que a empresa tem sido muito boa para mim e que eu pretendo fazer tudo o que estiver a meu alcance para manter as coisas assim.

CITAÇÕES

—Desculpe, mas Mr. Johnson está em reunião no momento. Quer deixar recado?

— Pode esperar um minutinho, por favor?

— Sinto muito, mas Mr. Johnson ainda não pode atendê-lo.

— Assim que puder ele irá ligar para o senhor.

COMENTÁRIO

A secretária da empresa é elegante, eficiente, leal, discreta. Você gostaria que ela trabalhasse para você, se a pudesse ter. Ela faz parte do escritório de uma empresa tanto quanto a mobília e o telecom.

ATRIBUTOS

Corpo: 2
Agilidade: 2
Força: 2
Carisma: 4
Inteligência: 4
Perseverança: 2
Essência: 4,8
Reação: 3

HABILIDADES

Computador: 3
Protocolo: (empresa): 4

Habilidade especial:

Rumores empresariais: 4

EQUIPAMENTOS BIOELETRÔNICOS

Conexão de dados, 100 Mp de memória.

Nível profissional: 1

TÉCNICO ANÃO

— Sei que sou um estereótipo, mas o que é que você quer? De vez em quando os estereótipos fazem sentido, sabia? Por acaso gosto de tecnologia, é só isso. Não é que esteja em meu sangue. É que levo jeito para a coisa. Sou muito bom no que faço.

CITAÇÕES

— Ninguém aprecia mais um bom profissional.

— Você pensa que tá pagando pelo quê? Por algum ork desajeitado que não sabe distinguir uma placa de circuito de uma torrada?

— Não é bonitinho? Aqueles orelhudos adoram fazer esses circuitos miudinhos.

COMENTÁRIO

Apesar de realmente não ser melhor que qualquer outro, o técnico anão gosta de se gabar disso. Talvez, embora fosse incapaz de admitir, ele seja apenas mais esforçado.

ATRIBUTOS

Corpo: 4
Agilidade: 2
Força: 3
Carisma: 2
Inteligência: 6
Perseverança: 4
Essência: 3.8
Reação: 4

HABILDADES

Teoria de computador: 6
Computadores (C/R): 6
Eletrônica (C/R): 9
Eletrônica: 6
Protocolo: (Rua ou empresa): 3

EQUIPAMENTO BIOELETRÔNICO

Conexão de dados: 200 Mp de memória
Nível profissional: 1-2

PISTOLEIRO ELFO

— Você velo procurando pelo melhor e agora achou. Falaram-me de sua proposta. Esse tipo de punição está entre minhas especialidades. Posso fazer o trabalho sem barulho, estardalhaço ou vestígios. Satisfação garantida.

CITAÇÕES

— Espero que você tenha providenciado um bom apoio logístico. Meu último empregador era um pão-duro com uma tendência irritante a cortar verbas.

— Quanto você disse que tem no banco?

— Não estou nervoso. Você não gostaria nem um pouquinho de me ver nervoso.

COMENTÁRIO

O pistoleiro de aluguel elfo é hábil e tranqüilo, e sabe como tirar vantagem disso. É a quintessência do assassino cavalheiro. Veste-se sempre de forma impecável e usa acessórios da melhor qualidade. Seus modos são serenos, com apenas um leve toque de arrogância. A não ser, claro, que perca a calma.

ATRIBUTOS

Corpo: 5
Agilidade: 6
Força: 5
Carisma: 2
Inteligência: 4
Perseverança: 4
Essência: 2.5
Reação: 5 (9)

HABILIDADES

Motocicleta: 4
Carro: 4
Demolição: 4
Protocolo (Empresarial): 3
Protocolo (das Ruas): 3
Armas de fogo: 8
Hovercraft: 4
Combate desarmado: 4

EQUIPAMENTOS BIOELETRÔNICOS

Reflexos acelerados (2)
Neuroconexão
Nível profissional: 3-4

AVIÃO

— Disse que está atrás de equipamentos militares? Talvez eu tenha exatamente o que você precisa. Dinheiro é uma coisa maravilhosa. Dá um jeito em tudo. Está precisando de um especialista para operar o equipamento? Posso cuidar disso. Você veio à mulher certa, meu caro. Sei que podemos fazer negócio.

CITAÇÕES

— Vamos ver o seu crédito, cara.

— É das boas. Faz parte de algum tipo de programa militar, acho. Definitivamente não é israelense, apesar do estojo.

— Uma mulher tem contas para pagar.

— Tem certeza que ninguém pôs uma escuta em você?

COMENTÁRIO

O avião é um testa-de-ferro ou um intermediário. Um cambista das ruas que sempre tem a última palavra em software e equipamentos, ou ainda, as informações mais quentes. Tudo por um preço.

ATRIBUTOS

Corpo: 2
Agilidade: 3
Força: 2
Carisma: 3
Inteligência: 5
Perseverança: 5
Essência: 1,8
Reação: 4

HABILIDADES:

Computador: 3
Eletrônica: 3
Protocolo (das Ruas): 5
Armas de fogo: 3
Negociação: 7

Habilidade especial

Calcular o valor de objetos de alta tecnologia: 6

EQUIPAMENTOS BIOELETRÔNICOS

Olhos bioeletrônicos
Conexão de dados, 300 Mp de memória

Nível profissional: 2-3

CHEFE DE GANGUE

— Viver nas ruas é conhecer as ruas. Quem está por cima, quem está por baixo, quais são as fronteiras dos territórios de gangue. E cê cruzou a minha fronteira agora. Tá querendo cantar por aqui? Se eu gostar da sua voz, posso te deixar ficar com a língua. Mas é melhor cê não me causar problemas. Não gosto de estranhos que trazem suas guerras para o meu território.

CITAÇÕES

— Aqui quem manda sou eu.

— Se quiser ver ação nesta parte do complexo, é melhor falar comigo antes.

COMENTÁRIO

O chefe de gangue é um valentão. Tem que ser, para permanecer por cima. Mas não é idiota. Aprendeu muitas lições quando crescia nas ruas, e para aprendê-las não basta falar grosso.

ATRIBUTOS

Corpo: 3
Agilidade: 3
Força: 4
Carisma: 4
Inteligência: 4
Perseverança: 4
Essência: 6
Reação: 3

HABILIDADES

Combate armado: 4
Protocolo (Ruas): 6
Armas de fogo: 4
Liderança: 4
Combate desarmado: 2

Nível profissional: 2-3

MEMBRO DO POLICLUBE HUMANIS

— São piores que os selvagens, esses tais de meta-humanos. Eles (e todos que os apóiam) precisam ser aniquilados para o mundo voltar a percorrer sua trilha natural. Diga-me, já cedeu aos encantos deles, irmão?

CITAÇÕES

— O problema não é mais se você é preto, branco ou amarelo. Agora é uma simples questão de ser um de nós ou um deles. Humanos e meta-humanos.

— Eu mataria minha irmã antes que ela envenenasse o sangue da família casando com um deles.

COMENTÁRIO

O membro do Policlube Humanis pertence a uma organização que se opõe aos direitos legais dos Despertados, especialmente os meta-humanos. São conhecidos por seu talento para manipular leis, de forma a favorecer seus próprios objetivos e ao mesmo tempo sufocar os direitos da oposição.

ATRIBUTOS

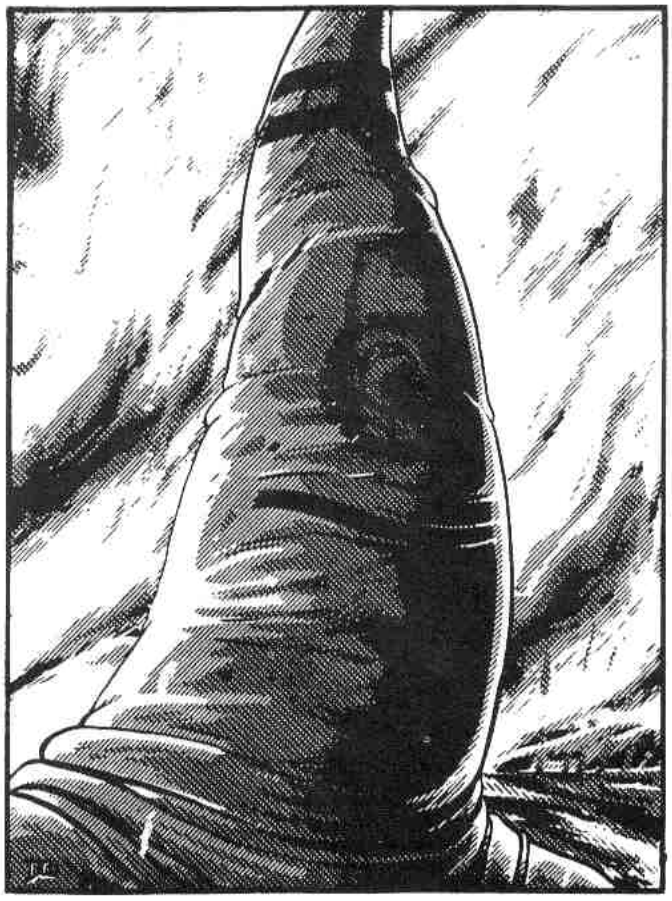
Corpo: 4
Agilidade: 4
Força: 4
Inteligência: 2
Perseverança: 4
Essência: 6
Reação: 3

HABILIDADES

Motocicleta: 3
Carro: 3
Demolição: 4
Protocolo (das Ruas): 3
Armas de fogo: 4

Nível profissional: 1-3

Atenção: o membro do clube terá outros 1D6 membros que possa chamar para ajudá-lo. Os membros Humanis são animais que andam em rebanhos.



MECÂNICA

— Gosto muito mais de máquinas que de gente. Elas não te dão o bolo nem acordam de cara emburrada. Uma mulher pode entendê-las. As máquinas não reclamam se suas roupas estão cheias de graxa ou se você está com as unhas sujas. Eu e minhas máquinas nos damos perfeitamente bem.

CITAÇÕES

— Pô, desta vez você conseguiu quebrar de verdade.

— Está querendo que eu conserte aquilo com um orçamento desses?

— Se quiser que as armas não sejam registradas, isso vai te custar um extra. Um extra bem gordo.

COMENTÁRIO

A mecânica é a pessoa que você procura quando seu transporte enguiça. Também executa serviços sob medida.

ATRIBUTOS

Corpo: 2
Agilidade: 3
Força: 3
Carisma: 2
Inteligência: 6
Perseverança: 4
Essência: 6
Reação: 4

HABILIDADES

Aeronaves (C/R): 6
Teoria de computação: 6
Computador: 3
Eletrônica: (C/R): 5
Eletrônica: 3
Veículos terrestres (C/R): 8

Nível profissional: 1-2

PRODUTORA DE MÍDIA

— O povo quer saber. É o que sempre digo. As pessoas são curiosas e, além disso, têm o direito fundamental de estar informadas. Pelo menos é isso o que dizemos para elas.

CITAÇÕES

— As más notícias sempre dão boa audiência.

— O bom repórter não procura notícias, ele as faz.

— Olha aqui, estou no ramo desde antes de você nascer. Sei o que deve e o que não deve ir ao ar.

— Tudo o que as pessoas querem é um bom espetáculo. Nada mais que isso. Os dias são tão cheios de problemas e preocupações que ao chegarem em casa à noite, as pessoas só têm vontade de tomar uma bebida, ficar sozinhas e se distrair um pouco. É aí que nós entramos.

COMENTÁRIO

Na visão da produtora de mídia, quase não há diferença entre informação e diversão. Uma empresária de entretenimento, ela sempre está atenta a coisas que chamem a atenção e pensando em formas de apresentá-las sem deixar o público muito preocupado. Afinal de contas, televisão é um negócio.

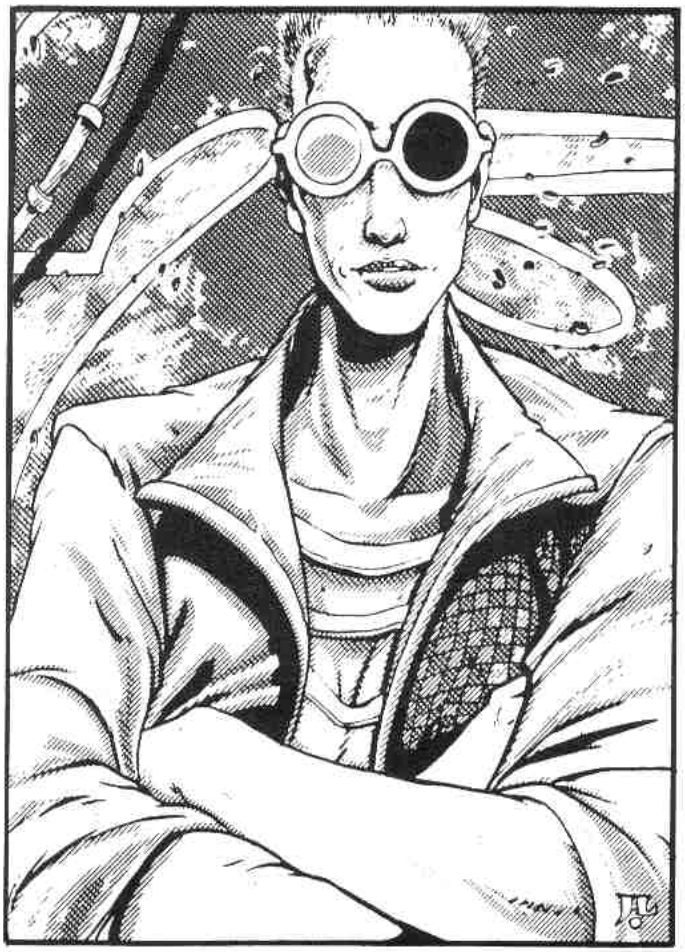
ATRIBUTOS

Corpo: 2
Agilidade: 3
Força: 2
Carisma: 5
Inteligência: 4
Perseverança: 4
Essência: 6
Reação: 3

HABILIDADES

Computador: 3
Protocolo (Empresa): 4
Protocolo (Mídia): 4
Protocolo (das Ruas): 4
Negociação: 4
Esgueirar: 2
Combate Desarmado: 2

Nível profissional: 2



ATIVISTA PELOS DIREITOS META-HUMANOS

— Somos todos humanos. É tão simples quanto parece. As infâmias que os gorilas da Lone Star perpetraram semana passada na assembléia da O.R.C.O. não serão esquecidas. Eles não tinham o direito de jogar bombas de gás contra a multidão. Não houve provocação, era uma manifestação pacífica. Que tristeza. Acabo de abrir um processo no tribunal municipal. Quero ver o que o governador vai dizer quando a sua Gestapo levar na cara uma ação judicial.

CITAÇÕES

— Os elfos (e os anões e os trolls, às vezes até os orks) também são gente.

— Como você se sentiria tratado assim?

— Você acha que a Marcha de Fresno foi uma barra? Que nada. Eu estava bem no meio de São Francisco no Dia da Metamorfose.

COMENTÁRIO

A ativista pelos direitos meta-humanos pode ter outra profissão, mas sua verdadeira vocação é asseguar que todos os ramos da humanidade tenham igualdade de direitos perante a lei. Mas caso a lei seja injusta, merece ser infringida. A ativista é uma adversária mortal dos seguidores da Humanis.

ATRIBUTOS

Corpo: 2
Agilidade: 2
Força: 2
Carisma: 2
Inteligência: 2
Perseverança: 2
Essência: 6
Reação: 2

HABILIDADES

Protocolo (Mídia): 5
Interrogatório: 3
Liderança: 3
Negociação: 3

Nível profissional: 2-3

MR. JOHNSON

— Permita-me assegurar-lhe que compreendi perfeitamente o seu ponto de vista. Espero que você compreenda o meu. Digamos que seria muito desconfortável para todos os envolvidos se qualquer comentário a este respeito atingisse o conhecimento público. Tenho completa certeza de que podemos confiar em sua discrição.

CITAÇÕES

— Se o pegarem, nós nunca ouvimos falar de você.
— Esta conversa nunca aconteceu. Certo?
— É um trabalhinho simples. Complicações mínimas.
— O pagamento será efetuado da forma habitual. Se preferir, pode conferir seu saldo bancário antes de começar.

COMENTÁRIO

O Mr. Johnson pode não ser o mesmo da próxima vez que o encontrar. Ele talvez não seja nem um ele. Mas não se deixe enganar — ele é o homem. Mr. Johnson é a alcunha genérica do executivo de empresa. É ele quem tem a grana e quem distribui os trabalhos. E também tem um exército particular para seguir você até os quintos dos infernos se o trair.

ATRIBUTOS
Corpo: 2
Agilidade: 2
Força: 2
Carisma: 4
Inteligência: 6
Perseverança: 5
Essência: 3.8
Reação: 4

HABILIDADES
Teoria de computação: 5
Protocolo (Empresarial): 8
Negociação: 6
Psicologia: 8

Habilidade especial
História: 4

EQUIPAMENTOS BIOELETRÔNICOS
Conexão de dados. 200 Mp de Memória

Nível profissional: 2-3

MENDIGO

— Quitá olhando, bacana? Nunca viu um pobre? Quitu qué aqui? Esta toca é minha! Epa, calma aí. Tá limpo, cara. Sem violência. Dá pra achar outro lugar. Como sempre. Só me deixa cair fora. Não vou dizer nada. Verdade. Verdade pura. Nem uma palavra.

CITAÇÕES

— Vá procurar a sua turma.
— Não vi nada. Não escutei nada.
— Nem sempre fui assim.
— Eles foram puralil.

COMENTÁRIO

Endurecido e castigado pela vida nas favelas e nos cortiços, o posseiro é uma vítima do lado negativo do metroplexo. É um sobrevivente que tenta se proteger com os punhos e ainda quer chegar ao dia seguinte. Inteiro.

ATRIBUTOS
Corpo: 2
Agilidade: 2
Força: 1
Carisma: 1
Inteligência; 2
Perseverança: 2
Essência: 6
Reação: 2
Nível profissional: 1-2

HABILIDADES
Protocolo (das Ruas): 3

Habilidades especiais
Conhecimento da vizinhança: 6
Furto: 6

POLICIAL

Entrei para a Lone Star acreditando naquele papo todo de recrutamento. Era jovem. Sei mais das coisas agora, mas ainda estou com eles. Acho que gosto do trabalho. Talvez me sentisse melhor se fôssemos polícia de verdade, mas isso é coisa do passado. Somos homens de negócio agora. Ainda assim, as ruas precisam ser vigiadas. Acredito nisso. Acho que é por isso que ainda sou um tira.

CITAÇÕES

— Olha aqui, só estou fazendo meu trabalho.
— Não quero nenhum problema aqui.
— Morto ou vivo, você vem comigo.
— É bom não tentar, cara. Nem pense nisso.

COMENTÁRIO

Ainda que levemente desiludido e frustrado, o tira de rua é um esforçado servo da lei. Ele não trabalha para o governo, mas para uma empresa independente. Isso significa melhores benefícios, porém menos prestígio. Ele também aprendeu a viver com isso. Como sempre, alguns tiras sucumbiram às tentações de seus postos, tornando-se "maus tiras", mas a maioria permanece fiel à sua honra.

ATRIBUTOS
Corpo: 4
Agilidade: 4
Força: 4
Carisma: 2
Inteligência: 3
Perseverança: 3
Essência: 6
Reação: 3
Nível profissional: 2

HABILIDADES
Combate armado: 2
Protocolo (empresarial): 2
Protocolo (das Ruas): 4
Armas de fogo: 3
Combate desarmado: 3
Habilidade especial
Procedimentos policiais: 4

DOUTOR DE RUA

— Encrencado de novo? Não, não me diga nada! É melhor para nós dois se eu não souber. Apenas fique com a boca fechada e evite se mexer até a local fazer efeito. Eu poderia esperar, mas é você quem deve estar com pressa!

CITAÇÕES

— Pare de sangrar no chão!
— Tenho aqui um tecido de proveta por uma pechincha. Minha fonte garante que é estoque Chiba autêntico. Posso aproveitar que vou te abrir e costurá-lo em você. Não? E que tal um pouco de reparo cosmético, já que estou com o bisturi laser ligado?
— É a terceira vez que tenho de te consertar este ano. Não tem nenhum respeito por um trabalho profissional?

COMENTÁRIO

O doutor de rua pode ser um charlatão ou um cirurgião de alto nível, mas de qualquer forma ele é o melhor amigo de um marginal. Sempre fica com a boca fechada e nunca relata ferimentos suspeitos ao conselho de segurança das empresas, ou avisa dos reparos nos bioeletrônicos que invalidam a garantia. Ele também tem o rabo preso.

ATRIBUTOS
Corpo: 2
Agilidade: 3
Força: 2
Carisma: 2
Inteligência: 4
Perseverança: 2
Essência: 5.8
Reação: 3

HABILIDADES
Ciências biológicas: 6
Biotecnologia: 8
Protocolo (das Ruas): 3
Negociação: 4

EQUIPAMENTOS BIOELETRÔNICOS
Conexão de dados
Nível profissional: 1-2

TALISMEIRO

Se você está procurando por mercadorias mágicas, eu as tenho. Pós, ossos, poções. Apenas os melhores ingredientes e materiais. O que você tem em mente? Se eu não tiver o que você quer, arranjo um meio de conseguir. Tenho um monte de amigos no complexo e um bocado também fora dele.

CITAÇÕES

— Primeiro vejamos como você vai de grana, cara.

— Pelo espírito do meu tio! É claro que isso foi feito por um elfo (ou um anão, ork ou troll).

— Claro, não posso garantir que irá funcionar sob todas as condições.

COMENTÁRIO

O talismeiro é um corretor de artigos e serviços mágicos. Algumas vezes ele poderá atuar também como receptor de informações e de objetos mágicos roubados.

ATRIBUTOS

Corpo: 2
Agilidade: 3
Força: 3
Carisma: 2
Inteligência: 3
Perseverança: 4
Essência: 6
Magia: 6
Reação: 3

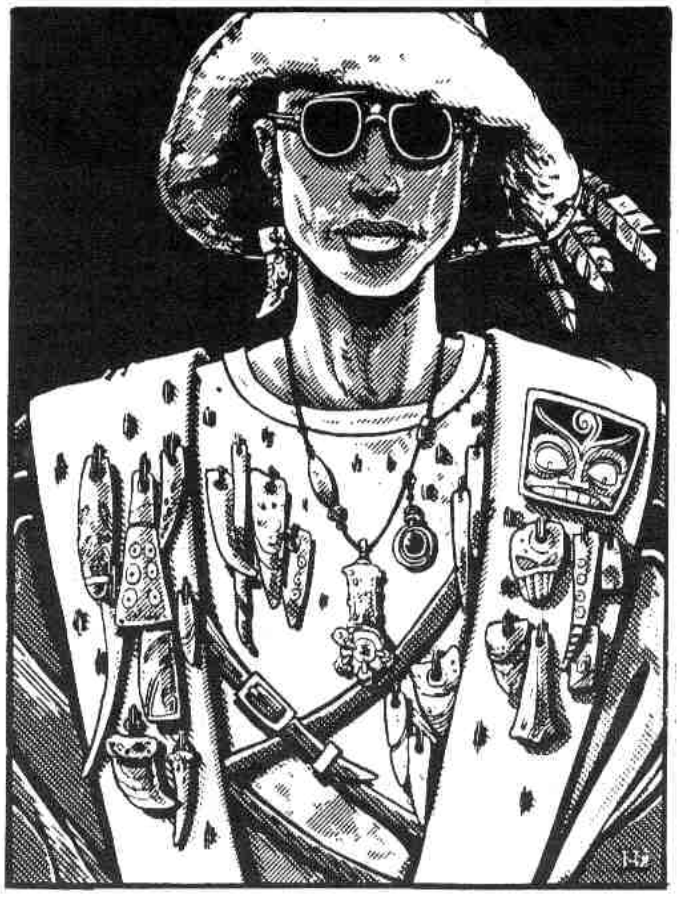
Nível profissional: 1-2

HABILIDADES

Protocolo (das Ruas): 4
Teoria mágica: 8
Negociação: 6
Feitiçaria: 4

Habilidades especiais

Avaliação de artigos mágicos: 6
Trabalhos em madeira: 4
Trabalhos em metal: 4



CHEFE DE TRIBO

— Você está sentado na cabana do conselho de minha tribo, estranho. Você não manda aqui. Peça e o conselho irá considerar suas palavras, mas não ouse fazer exigência alguma aqui. Se acharmos que seu pedido se enquadra nos interesses da tribo, concordaremos em atendê-lo.

CITAÇÕES

— Sou o chefe. Eles se encarregam da cantoria.

— Joga xadrez?

— Tenho um belo cavalo, então para que um carro? Os cavalos são recursos renováveis. Já conseguiu fazer seu carro procriar?

— Antes de apresentá-lo à tribo, terei de checar seu dossiê no banco de dados do conselho.

COMENTÁRIO

O chefe de tribo é um homem conhecedor dos recursos do mundo moderno, não apenas das tradições ancestrais. Ele precisa estar a par da tecnologia e das empresas se quiser gular bem sua tribo. Para tal, mantém-se constantemente informado de tudo que acontece à sua volta.

ATRIBUTOS

Corpo: 3
Agilidade: 3
Força: 4
Carisma: 4
Inteligência: 4
Perseverança: 4
Essência: 6
Reação: 3

Nível profissional: 1-2

HABILIDADES

Protocolo (Empresarial): 4
Protocolo: (Tribal): 8
Liderança: 5
Negociação: 4
Armas de arremesso: 4
Psicologia: 5
Dissimulação: 5

LEÃO-DE-CHÁCARA TROLL

— Se não me causar problemas, não vai se machucar, bacana.

CITAÇÕES

— Acho que tá na hora de puxar o carro, baixinho.
— Isso devia ter doído?
— Tá falando comigo?
— Hora de fechar.

COMENTÁRIO

Os trolls são muito requisitados como leões-de-chácara em clubes. Qualquer dono de clube gosta de ver um encrenqueiro sair sem causar alarde. Um troll é simplesmente o tipo certo para fazer o serviço. Poucos bêbados discutiriam com uma montanha de músculos.

ATRIBUTOS
Corpo: 9
Agilidade: 3
Força: 9
Carisma: 1
Inteligência: 1
Perseverança: 2
Essência: 6
Reação: 2

HABILIDADES
Combate armado: 3
Protocolo (das Ruas): 2
Armas de fogo: 2
Combate desarmado: 6

Nível profissional: 2-3

CHEFÃO DA YAKUZA

— As coisas já não são como eram. A vida é assim. Um homem que deseja ser bem-sucedido precisa adaptar-se às mudanças da sociedade. Nós da yakuza temos feito isso, preservando o máximo possível dos antigos e honoráveis métodos enquanto ao mesmo tempo aprendemos os novos. A sociedade sempre precisará de nós. Somos uma peça fundamental no funcionamento do mundo.

CITAÇÕES

— Os novos homens não passam de gangsters e baderneiros. Não têm nenhum senso de honra. E os coreanos e chineses são uns meros bárbaros.

COMENTÁRIO

A despeito de suas maneiras de filósofo e cavalheiro, o chefão da yakuza é uma mente superior do crime. Seus verdadeiros propósitos são funestos; contudo, sempre procura disfarçar a crueldade com um verniz de cultura e gentileza. Os chefões mais velhos preferem táticas de manipulação de influência e dissimulação aos métodos de intimidação brutal preferidos pela nova geração.

ATRIBUTOS
Corpo: 3
Agilidade: 4
Força: 3
Carisma: 5
Inteligência: 6
Perseverança: 5
Essência: 3,2
Reação: 5

HABILIDADES
Protocolo (Empresarial): 4
Protocolo (das Ruas): 5
Liderança: 5
Negociação: 6

EQUIPAMENTOS BIOELETRÔNICOS
Conexão de dados, com 60 Mp de memória
Reflexos acelerados (1)

Nível profissional: 3-4

CAPÍTULO 13

CRIATURAS

"Quando o cão demônio UIVA não adianta GRITAR!"
***— Slogan do thriller de sensorama* A hora do cão demônio.**

OS PODERES DOS DESPERTADOS

São diversos os poderes — ou capacidades mágicas inatas — dos Despertados. Seguem-se descrições gerais desses poderes, que os animais despertados podem ou não possuir.

Virtualmente todos os seres paranormais possuem alguma forma de capacidade de ataque. Nos casos em que elas são baseadas em simples aptidões físicas, os detalhes são fornecidos com suas estatísticas. As formas especializadas de ataque também estão anotadas. Elas poderão variar de um doloroso — mas principalmente incômodo — golpe na cabeça com uma panela desferido por um espírito dos lares, aos dilacerantes raios de energia dos espíritos das tempestades.

(**COMENTÁRIO AOS MESTRES DE JOGO:** quando dois poderes diretamente opostos, como um poder de acidente e um poder de guarda, são aplicados ao mesmo personagem, cada um faz um teste, usando o nível de poder do outro como número-alvo. Aplica-se os efeitos do poder vencedor, com um nível igual aos seus sucessos líquidos. Isto é chamado de teste de oposição.

Repare também que todas as mecânicas de jogo fornecidas com as descrições também não são planejadas como regras rígidas e rápidas, mas como sugestões ao mestre de jogo. Os jogadores nunca podem estar absolutamente certos das capacidades do oponente; sempre existe uma chance do poder funcionar de forma ligeiramente diferente com esta criatura em especial. A incerteza é um maravilhoso instrumento dramático.

Como os elementais e os espíritos da natureza podem ser invocados, seus poderes devem permanecer da forma mais consistente que for possível.)

ACIDENTE

O poder de acidente confere a um ser a capacidade de causar um acidente aparentemente normal. A natureza do acidente e seu resultado irá variar de acordo com o terreno que for controlado pelo ser.

JANET AULISIO 1992.

Um personagem atingido com o poder de acidente precisa fazer um teste usando Agilidade ou Inteligência (a habilidade que for maior), com um número-alvo igual à Essência do ser que estiver aplicando o poder. Se o personagem fracassar no teste, sua ação é perdida quando ele tropeça, é soterrado por uma pilha de folhas ou leva uma torta de creme na cara. O acidente em si não é perigoso, mas o ambiente pode torná-lo. Uma queda numa saliência de montanha, por exemplo, pode ser muito infeliz.

ALIENAÇÃO

O poder de alienação confere ao ser a capacidade de envolver sua(s) vítima(s) numa aura que torna a vítima invisível aos outros. Trate isto como um feitiço de invisibilidade, com um Poder igual à Essência do ser. A vítima permanecerá sob o poder de alienação durante um número de horas igual à Essência utilizando esse poder da criatura.

O poder de alienação não é proposto como o benéfico poder de invisibilidade. As vítimas de alienação ficam invisíveis, intangíveis e inaudíveis para aqueles à sua volta. É como se as pessoas afligidas por este poder não existissem. Os motoristas não pararão para elas, ninguém lhes dirigirá a palavra, seus amigos dispararão através deles para atingir alvos. O desespero tomará conta de suas almas.

A vítima precisa conseguir 1 sucesso, usando qualquer atributo ou habilidade que parecer apropriada, contra a Essência da criatura como número-alvo, para evitar uma situação perigosa ou para chamar a atenção de alguém.

CONTROLE DE ANIMAIS

Alguns seres possuem empatia aumentada com os animais. Essa empatia costuma limitar-se a um tipo específico de animal, como predadores ou animais com escamas. Este poder permite ao ser prevenir automaticamente que esse animal o ataque ou dê alarme. Concentrando-se, o ser pode controlar um animal específico, experimentando o mundo através de seus sentidos e controlando seu comportamento. Este comportamento se enquadraria naquilo que é considerado normal para o tipo de animal. Isto é, um macaco controlado não pode dirigir um carro. O número de animais pequenos (gatos, ratos, etc.) que uma criatura pode controlar é igual ao seu (Carisma)D6. Um ser poderá controlar uma quantidade de animais maiores (lobos, leões, etc.) igual ao seu Carisma.

PARANATURALISMO

A Terra é o lar para uma variedade praticamente infinita de animais. Mesmo nos tempos difíceis do final do século vinte e início do século vinte e um, novas espécies continuaram a ser descobertas enquanto outras entravam em extinção. Durante o período turbulento do Despertar, mais novas espécies e subespécies foram identificadas que em qualquer outro período desde o desenvolvimento da classificação científica (mesmo descontando as diversas mutações ou fraudes completas).

A explosão de novas e variadas formas de vida levou ao desenvolvimento de diversos campos novos de estudo científico, freqüentemente combinados sob o rótulo do paranaturalismo. Os paranaturalistas especializaram-se em espécies identificadas depois de 2000, e muitos tomaram como especialidades complementares assuntos como parabiologia, parasociologia (especialmente entre as diversas formas de meta-humanos e espécies reconhecidas oficialmente como sencientes) e biotecnologia paranatural. Alguns pesquisadores estão até mesmo investigando fósseis de formas de vidas para encontrar evidências de paraespécies. A pesquisa das origens dessas paraespécies tem gerado algumas teorias fascinantes.

A maioria das paraespécies parece ser gerada por uma mutação particular do ADN na presença de níveis elevados de energia mágica. Nessas espécies, uma geração gera uma paraespécie jovem, mas permanece ela mesma imaculada. Com tempo, a espécie natural irá desaparecer, substituída completamente pela paraespécie.

Em alguns casos, a totalidade ou parte da espécie natural que sofreu a "Metamorfose" foi em algum estágio inicial influenciada pela magia. A não ser que a espécie inteira sofra uma alteração em massa, a espécie natural continua (como no caso da espécie humana), mas produzirá indivíduos das paraespécies em proles tardias. Ocasionalmente, um indivíduo aparentemente normal de uma espécie como essa expressará características ou capacidades paranormais na puberdade.

Algumas espécies produzem consistentemente proles que se assemelhem à espécie natural original, mas que sofrem metamorfose na puberdade. A maioria desses indivíduos são hostis e violentos.

O problema mais estupidificante proposto pelo paranaturalismo é a existência de várias paraespécies de vertebrados que possuam três pares de membros, com cada par tipicamente formando um conjunto de asas. Dessas criaturas, as mais conhecidas são os dragões orientais e os grifos. A presença de seis membros viola as teorias tradicionais da evolução dos vertebrados, ainda não existindo qualquer explicação satisfatória. Até mesmo o habitualmente loquaz e dogmático grande dragão (sua classificação) Dunkelzahn recusa-se a discutir o assunto.

Contudo, o exame cuidadoso das primeiras entrevistas concedidas por Dunkelzahn aos representantes da imprensa mundial revela várias referências a um "despertar". Foram estes mesmos comentários que inspiraram Holy Brighton a batizar a nova condição global como o mundo Despertado. Esses comentários também induziram alguns pesquisadores a concluir que os grandes dragões passaram a existir quando um certo nível de maná foi alcançado; esse nível de maná ter-se-ia manifestado de um tipo de padrão do inconsciente coletivo. A maioria dos círculos científicos confere pouca importância a essa teoria, mesmo que ela justifique a forma do dragão de seis membros.

Uma contrateoria postula que todos os grandes dragões são visitantes de um outro mundo onde o padrão dos vertebrados seja uma forma com seis membros, mas a comunidade científica geralmente rejeita também esta teoria. A crença popular de que os grandes dragões despertaram de um sono de mil anos parece igualmente incrível.

Em todos os casos, à exceção da forma de vida alienígena, as teorias não podem ser aplicadas a dragões e outras formas de seis membros. De acordo com a teoria da origem alienígena, essas criaturas chegaram à Terra, juntamente com outras paraespécies, através de uma "arca espacial". Isto também é improvável, pois as paraespécies em questão apareceram em tempos distintivamente diferentes.

— Extraído da introdução de *Terra em mutação: uma nova visão da vida*, por Gamiel Shaath e Miguel Martinez.

ADERÊNCIA

A aderência confere a um ser o poder de fazer a vítima "grudar" a uma superfície ou à própria criatura. A aderência possui um Poder igual ao dobro da Essência do ser.

COMPULSÃO

Um ser com poder de compulsão pode compelir sua vítima a desempenhar uma ação específica, como com uma sugestão pós-hipnótica. Muitas vezes um ser poderá compelir apenas uma ação particular. Trate como um feitiço de controle de ações, usando a Essência do ser como o Nível de Poder do feitiço.

OCULTAMENTO

Este poder se refere não à capacidade de um ser para se tornar invisível, mas à sua capacidade de esconder-se num terreno. É geralmente associado a espíritos da natureza. Um ser pode usar o poder de ocultamento para esconder a si e a seus companheiros do perigo; ou então pode usar o poder para esconder alguma coisa que as pessoas estão procurando. O ocultamento acrescenta o Nível de Essência do ser ao número-alvo de todo Teste de Percepção que seja pedido pelo mestre de jogo.

CONFUSÃO

O poder de confusão confere a um ser a capacidade de fazer suas vítimas perderem o senso de direção e perambular em confusão pelo terreno controlado pelo ser. As conseqüências podem variar tremendamente. Um espírito dos lares que esteja causando confusão numa casa pode não provocar nada pior que alguém dar de cara com a parede ou confundir a porta do armário com a porta de saída. A confusão no reino de um Espírito da Montanha poderia facilmente fazer com que alguém caísse do penhasco mais próximo.

Os personagens que tentarem desempenhar alguma forma de Teste de Sucesso enquanto estiverem sob este poder estão sujeitos a um modificador negativo de alvo igual à Essência do ser usando o poder. Além disso, sempre que a vítima precisar tomar qualquer decisão, ela terá de fazer um Teste de Perseverança com um número-alvo igual à Essência do ser. Se a vítima falhar, ela estará incapaz de recuperar o domínio de sua mente. Alguma coisa ou alguém precisa lembrá-la da necessidade de uma decisão. Um ataque, ou uma lembrança verbal da parte de um companheiro, proporciona uma oportunidade para um outro teste. Caso seja deixado sozinho neste estado, o personagem acabará perambulando.

O poder mantém seu efeito enquanto a vítima permanecer dentro da área do terreno controlado pelo ser.

PROJEÇÃO ELÉTRICA

O poder de projeção elétrica confere a um ser o poder de acertar um alvo com uma descarga elétrica. Dependendo do ser, os resultados podem variar de um choque leve a um raio. Uma vítima não pode esquivar-se ou defender-se contra ataques de projeção elétrica. Normalmente esses ataques causam dano de (Essência)M e desorientam o alvo por um número de turnos igual à Essência do ser.

TRAGAR

O poder de tragar confere a um ser a capacidade de puxar sua vítima para si ou para o terreno ou elemento apropriado a sua natureza. A vítima fica sujeita a todos os efeitos de estar submergida na substância, normalmente sendo o sufocamento o menor deles.

O mestre de jogo deve fazer um teste de oposição entre a Perseverança da vítima e a Essência da criatura, cada um usando o nível do oponente como número-alvo. Compare o número total de sucessos. Se a criatura gerar mais sucessos, a vítima entrará na substância e começará a sufocar ou a sofrer outro dano apropriado. A vítima não pode escapar enquanto a criatura mantiver seu poder contra ela. Um ataque contra outra vítima (o ser usando tanto um poder ou agindo fisicamente) liberará a primeira do poder de tragar.

Para cada turno que o personagem estiver sufocando, o jogador faz um Teste de Corpo contra um Código de Dano de Atordoamento (Essência do ser)M. O revestimento e a armadura dérmica não são levados em conta para resistir a este dano.

Os espíritos com este poder obedecem às seguintes regras:

O ataque de tragar é um ataque corpo-a-corpo. O espírito usa sua Agilidade para atingir o alvo. Os alvos precisam contra-atacar com sucesso para evitar serem tragados. A vítima do tragar poderá ser submetida a vários tipos de efeitos.

Sempre que for a ação da vítima, ele ou ela poderá tentar escapar. Faça um teste de oposição usando a Força da vítima e a Essência do espírito contra um Número-alvo base 4. Se a vítima vencer, liberdade! Em cada uma das ações do espírito, as vítimas tragadas precisam resistir ao dano apropriado.

Tragar por fogo: O mesmo que ser atingido pelo espírito em combate; (dano de (Essência)M, acrescido de Poder +2 para a aura da chama). O personagem precisa resistir a dano de atordoamento (Essência +2)M. A armadura de impacto ajuda contra este dano, mas não a armadura balística, que tende a se derreter.

Tragar por água: A vítima precisa resistir a dano de atordoamento (Essência)M. O poder é modificado por +1 para cada ação que o espírito tiver desempenhado desde que engolfou a vítima. Isto é pior que afogamento normal, pois o espírito é capaz de exercer grande pressão em vítimas tragadas. As vítimas que resistirem continuam expostas a danos durante as ações do espírito, e receberão como resultado dano Letal. Acabarão por se afogar.

Tragar por ar: A vítima precisa resistir aos efeitos de Atordoamento (Essência)S do ar nocivo usando Perseverança ou Corpo, a habilidade que for maior. Como os espíritos podem penetrar astralmente em equipamentos de respiração ou em outros sistemas de proteção, eles não conferirão defesa. A vítima tragada começa a receber danos Letais depois de ser posta inconsciente, e acaba por se sufocar.

Tragar por terra: A vítima precisa resistir a danos de (Essência)S causados pelo peso esmagador do espírito. A armadura de impacto proporciona defesa contra isto, mas não a armadura balística.

ATRIBUTOS FÍSICOS AMPLIADOS

Com este poder, um ser soma seu presente Nível de Essência aos seus atributos físicos. Este poder de ampliação pode limitar-se a um ou mais Atributos específicos e/ou em duração e número de usos.

SENTIDOS AMPLIADOS

O poder de sentidos ampliados inclui visão noturna e termográfica, audição ou olfato aperfeiçoado, órgãos de sensibilidade a calor, sonar, detecção de movimento (habilidade de detectar distúrbios de campos elétricos), e assim por diante.

EXTRAIR ESSÊNCIA

O poder de extrair essência permite que um ser extraia a Essência de outro, acrescentando os pontos ao seu próprio nível. O ser poderá aumentar seu Nível de Essência a um máximo de duas vezes o máximo para seu tipo. Os seres humanóides, portanto, possuem um Nível de Essência máximo de 12.

A Essência é transferida apenas na presença de emoções fortes. Pode ser a paixão de um amante, o terror de uma vítima

involuntária, ou a fúria de um inimigo derrotado, mas deve ser forte e precisa ser dirigida diretamente para o ser. Para sugar Essência costuma ser necessária alguma transferência de materiais físicos, como sangue para um vampiro ou carne para um wendigo, embora freqüentemente baste uma amostra diminuta.

Ao sugar Essência, um ser precisa não ser incomodado por alguns minutos. O ser poderá extrair tantos pontos de Essência quanto possuir no momento. A quantidade mínima é de 1 ponto.

Um ser não pode sugar Essência de uma vítima que resista ferozmente. A vítima precisa participar de forma voluntária ou precisa estar física ou magicamente subjugada. O estímulo físico do toque do ser (como a mordida de um vampiro) abre uma ligação empática entre o ser e sua vítima, que se sente extasiada no momento em que é sugada. A liberação de endorfinas e outras mudanças na química do corpo, acionadas por esta experiência, podem ser viciantes. Uma vítima precisa fazer um Teste de Perseverança contra um Número-alvo 4 cada vez que ela seja sugada. O fracasso indica a aquisição de vício, e a vítima passa a colaborar ativamente na esperança de outra sessão. Isto, obviamente, levará a uma perda rápida de Essência e à morte do viciado.

Os seres podem sugar Essência de outros seres com o poder de extrair essência sem a necessidade de energia emocional forte, mas o contato ainda requer um determinado tempo sem distúrbios. A ação requer um Teste de Essência usando um Número-alvo 4 para os dois seres. O ser que atinja a maior quantidade de sucessos priva o outro de Essência igual a seus sucessos extras. Por exemplo, dois vampiros, cada um com Essência 5, estão presos numa transferência. Cada um joga 5 dados. O primeiro marca 3 sucessos, o outro marca 5. O segundo vampiro extrairá 2 pontos de Essência do primeiro. Um vampiro cuja essência seja reduzida desta forma a zero morre imediata e permanentemente.

MEDO

Confere a um ser o poder de provocar em suas vítimas um medo assoberbante em relação ao terreno ou ao próprio ser. A vítima irá correr em pânico até o ponto mais próximo de segurança aparente.

O mestre de jogo deve fazer um teste para medir a Perseverança da vítima contra a Essência da criatura, cada um usando o nível de oposição como número-alvo. O número líquido de sucessos da criatura é usado para calcular a severidade do medo da vítima.

AURA DE CHAMAS

O poder de aura de chamas confere a um ser a capacidade de envolver-se em chamas, que queimarão quem o tocar. As formas intensas deste poder podem fazer armas de madeira irromperem em chamas a um toque ou mesmo derreter armas de metal ou plástico. As chamas atribuem +2 à Potência de qualquer ataque de combate corporal que obtiver sucesso.

Cada ataque de combate corporal que obtiver sucesso contra uma criatura com poder de aura de chamas implica que o atacante precisa fazer um Teste de Corpo contra um Código de Danos de (Essência do ser)M. Se o mestre de jogo concordar que o atacante acerta a criatura com uma porção de seu corpo protegida por armadura, a armadura pode ajudar a resistir a este dano.

PROJEÇÃO DE CHAMAS

Com este poder, um ser pode projetar chamas, freqüentemente na forma de um sopro de chamas. Este ataque possui um Código de Danos de (Essência)L.

Um ser pode sustentar o ataque, mas irá sofrer Exaustão da mesma forma que um mago sofre, como Exaustão (Essência)S. Quando o ataque é sustentado, o ser espalha o efeito do ataque por um número de metros quadrados igual à sua Essência.

Os objetos altamente inflamáveis podem ser incendiados por um ataque de projeção de chamas.

GUARDA

O poder de guarda confere ao ser a capacidade de prevenir qualquer acidente — tanto os naturais quanto aqueles causados pelo poder de acidente — dentro do terreno controlado pelo ser.

COURAÇA FORTIFICADA

As criaturas com couraças fortificadas são munidas de um exoesqueleto com as mesma qualidades que a armadura de veículo. Veja **Veículos, armas e magia**, à pág. 108.

IMUNIDADE AO ENVELHECIMENTO

Com este poder, um ser não envelhecerá, e nem sofrerá os efeitos debilitantes da idade avançada.

IMUNIDADE A ARMAS NORMAIS

Este poder confere a um ser um Nível de Armadura igual ao dobro de sua Essência ao resistir a danos de armas normais. Esse poder não tem efeito sobre armas mágicas. Contra danos de elementais (como fogo, falta de ar, canhão de água, etc.), o efeito é reduzido à metade (o ser possui um Nível de Armadura igual à sua Essência).

IMUNIDADE A AGENTES PATOGÊNICOS

Esta imunidade confere ao ser um número de dados adicionais igual ao dobro de sua Essência ao fazer testes para resistir a infecções ou doenças.

IMUNIDADE A VENENOS

Quando um ser estiver fazendo testes para resistir aos efeitos de uma toxina (veneno ou droga), esta imunidade lhe confere dados adicionais iguais ao dobro de sua Essência.

INFECÇÃO

Quando um ser que suga Essência (como um vampiro) tiver reduzido a Essência de uma vítima a zero, a vítima irá adoecer e, aparentemente, morrer. Logo depois desta *morte*, o indivíduo irá retornar à vida como um ser do tipo que lhe sugou a Essência (Essência continua igual a zero). Essas criaturas *ressuscitadas* são perigosas. Embora estejam ligeiramente conscientes de seu novo estado, o instinto as levará a satisfazer sua fome de qualquer forma possível.

Depois de suas *mortes*, os personagens infectados desta maneira não estão mais sob o controle de seu jogador, mas sob o controle do mestre de jogo.

INFLUÊNCIA

O poder de influência permite a um ser insinuar sugestões à mente de uma vítima predispondo essa pessoa a alguma forma de ação, reação ou emoção. Faça um teste contrapondo o Atributo Carisma do ser (ou Essência, se ele não tiver Carisma) contra a Perseverança da vítima, cada um usando o nível do oponente como número-alvo. Use o número de sucessos líquidos como um guia de quão forte será a influência da sugestão.

(COMENTÁRIO AO MESTRE DE JOGO: A capacidade de influenciar medo é consideravelmente menos eficiente que o poder de Medo.)

PROTEÇÃO MÁGICA

O poder de proteção mágica do ser (que é igual à sua Essência) serve como defesa contra feitiços para a(s) pessoa(s) a quem protege.

MANIFESTAÇÃO

Um ser astral com poder de manifestação pode temporariamente manifestar-se no mundo físico. Ao fazer isso, seu Nível de Atributo Físico é o mesmo que seu Nível de Essência, a não ser que algum modificador esteja especificado na descrição desse ser. O Nível mínimo de manifestação é 1. Além disso, o Nível de Essência desses seres funciona como defesa contra feitiços.

Quando um atacante atinge ou atira contra um espírito manifestado com uma arma física, use o Atributo Perseverança do personagem ao invés da habilidade de ataque. Contra inimigos espirituais, é mais importante uma inabalável força de vontade que uma habilidade em armas. Os ataques com focos de armas, outros ataques mágicos, e os ataques que usam a vulnerabilidade de um espírito (veja a seguir) não estão sujeitos a esta regra.

Além disso, os espíritos manifestados possuem poder de imunidade para armas normais contra ataques de combate à distância, pois eles não estão imbuídos da *carga* total da força de vontade do atacante. Contra ataques dessa natureza, os espíritos possuem *armadura* igual a duas vezes seu Poder.

Contudo, eles não têm este poder contra ataques de combate corporal, devido a não haver nada que reduza os efeitos da coragem de seu oponente durante o combate a curta distância.

Em tempo: os espíritos na forma astral recebem um +20 em sua iniciativa, e um + 10 quando manifestados.

FORMA DE NÉVOA

O ser pode transformar seu corpo numa névoa, aparentemente controlando a coesão molecular de suas células. Uma névoa pode passar por qualquer rachadura ou fenda que não seja hermeticamente fechada, e até mesmo penetrar em sistemas de filtração que sejam à prova de gases ou poluição. Apenas os sistemas que sejam à prova de bactérias ou vírus deterão um ser em sua forma de névoa. Enquanto em sua forma de névoa, o ser possui o poder adicional de imunidade contra armas contra as quais normalmente seja vulnerável. Em sua forma de névoa, o ser pode ser afetado por magia. Se o ser estiver exposto a uma substância a qual é alérgico, ele será forçado a retornar a sua forma corpórea. (O alérgeno mais fácil de ser aplicado a este propósito é a luz do sol. Outras substâncias requerem que um jato fino de poeira ou líquido seja dirigido contra a névoa.) O ser precisa usar uma Ação Complexa para alterar de forma. Caso seja forçado a abandonar a forma de névoa, a mudança é instantânea.

MOVIMENTO

O ser poderá aumentar ou baixar a taxa de movimento de sua vítima quando ela se encontrar no terreno controlado pelo ser. Isso deverá ser feito multiplicando ou dividindo a taxa pela Essência do ser.

HÁLITO NOCIVO

Os efeitos nauseantes do hálito do ser incapacitam a vítima. A vítima desempenha um Teste de Perseverança ou Corpo (escolhe-se o atributo maior) contra o Código de Danos de Atordoamento (Essência do ser)S do feitiço. Neste teste, armaduras e revestimentos dérmicos não ajudam a resistir a danos.

TOQUE (OU UIVO) PARALISANTE

Todo toque (incluindo um ataque que não cause danos) subtrai da Agilidade da vítima a Essência do ser por 2D6 minutos. Os toques múltiplos podem causar reduções múltiplas em Agilidade. Uma vítima cuja Agilidade é reduzida a zero encontra-se incapaz de qualquer movimento. Para continuar respirando, ela precisa fazer, a cada minuto, um Teste de Perseverança contra um número-alvo da Essência do ser. Se a vítima fracassar em um desses testes, ela parou de respirar e irá morrer em 1D6 minutos, a não ser que o efeito de paralisia seja anulado antes do término desse tempo, ou que alguém aplique primeiros socorros.

Chamada de uivo paralisante, a forma da aura deste poder requer um teste que contraponha a Essência da criatura contra a Perseverança do alvo e vice-versa, para ser eficaz. A criatura precisa de apenas 1 sucesso para afetar o alvo.

PESTILÊNCIA

A vítima é submetida a uma infecção de uma doença semelhante à VITAS-3.

OLHAR PETRIFICANTE

Se a vítima fitar os olhos do ser, precisará fazer um teste usando seu Atributo Inteligência usando a Essência do ser como número-alvo. Um ser pode manter petrificadas um número de vítimas igual à sua Essência. Um teste fracassado significa que as únicas ações que a vítima pode desempenhar são tentativas de romper o feitiço, que requerem o mesmo teste descrito acima.

PSICOCINESE

O ser pode gerar energia psicocinética com uma Força igual a seu Nível de Essência, de forma semelhante ao feitiço de dedos mágicos.

REGENERAÇÃO

O ser não pode ser morto por ferimento, exceto quando os danos ocorrem na coluna vertebral ou no cérebro. Verifique este tipo de dano sempre que o ser obtiver um ferimento mortal ou que seus ferimentos acumulativos o abatam. Jogue 1D6. Um resultado de 1 indica que o ser está, realmente, morto. Do contrário, os ferimentos ainda afligem o ser, conferindo penalidades às suas ações, como ocorre com os personagens normais, mas se os ferimentos não causarem morte, eles desaparecem no começo do Turno de Combate seguinte.

Os danos das armas que causam grandes danos aos tecidos, como fogo ou explosão, também matarão caso tenha-se jogado 1D6 e o resultado obtido tenha sido 1 ou 2.

BUSCA

O ser pode procurar por qualquer pessoa, lugar ou objeto dentro de seu terreno. Seu nível para localizar objetos ou pessoas perdidas é igual ao dobro de sua Essência. Para permanecer escondido, um personagem ou objeto deve obter sucesso ao fazer um teste de oposição, conforme descrito no início deste capítulo.

VENENO

O ataque do ser é venenoso, com um Código de Dano de (Essência)S. Trate como uma toxina com uma velocidade de 1 turno.

FRAQUEZAS DOS SERES DESPERTADOS

Ainda que as espécies que subitamente passaram a existir possuam poderes assombrosos, também sofrem de certas desvantagens (grandes ou pequenas) que podem ser exploradas. Talvez estas fraquezas tenham sido a tentativa da natureza em equilibrar as coisas.

ALERGIA

Muitos seres sofrem reações a uma ou mais substâncias ou condições. Normalmente, os efeitos costumam durar apenas enquanto o ser está em contato com a substância. Entre as substâncias que normalmente causam alergias, encontram-se: luz do sol, metais ferrosos, objetos sagrados (algumas alergias parecem ser psicossomáticas), plásticos e poluentes.

Incômodo: irrita o ser, mas não causa efeitos significantes ao jogo.

Mediano: causa desconforto e distrai o ser (some +1 a todos os números-alvos).

Severo: o toque da substância é doloroso para o ser, freqüentemente forçando-o a fugir. Se o contato for demorado, ocorrerá uma reação. Acrescente +2 à Potência das armas feitas da substância.

Extremo: mesmo o mais leve toque da substância resulta numa reação e causa danos físicos ao ser. Da mesma forma que em alergia severa, atribua +2 à Potência das armas feitas da substância. Além disso, essas armas também causarão um ferimento Leve.

PERDA DE ESSÊNCIA

O ser não possui nenhuma Essência inerente. Ele recebe Essência apenas consumindo regularmente a Essência dos outros. O ser perde 1 ponto de Essência a cada mês.

Para um ser, cuja Essência esteja reduzida a zero, morrer é apenas uma questão de dias, talvez de horas. Durante esse período, o ser está extremamente perigoso porque, qualquer que seja sua natureza normal, comporta-se agora como um predador faminto e irá caçar Essência fresca com uma ferocidade inimaginável.

REDUÇÃO DE SENTIDOS

Qualquer ou todos os sentidos do ser podem ser limitados em eficácia. Normalmente, os sentidos reduzidos operam à metade de seu nível normal.

VULNERABILIDADE

O metabolismo de alguns seres é perturbado drasticamente por objetos feitos de certas substâncias. O Nível de Dano dessas armas é aumentado em 1. Por exemplo, um cajado de madeira 2L se transformaria numa arma 2M contra um ser vulnerável à madeira.

Os seres se recuperam (ou se regeneram) a ferimentos infligidos pela substância a qual são vulneráveis na mesma velocidade com que se recuperam de ferimentos causados por outras fontes.

O simples contato com a substância é tratado como uma reação alérgica incômoda.

EQUIPAMENTOS BIOELETRÔNICOS PARA CRIATURAS

As criaturas podem ser equipadas com equipamentos bioeletrônicos, normalmente corpotrônicos. Essas operações tendem a deixar os animais perturbados, tornando-se violentos e praticamente incontroláveis. Os animais modificados bioeletronicamente são tão propensos a atacar seus donos quanto aos pretensos alvos. Ao soltar um desses animais, jogue 1D6. Se o resultado for igual ou exceder a Essência do animal, ele irá se voltar contra seu dono.

O cefalotrônico planejado para controlar esta tendência torna o animal mais estúpido e menos perceptivo, assim como abaixa ainda mais sua Essência. Cada implante de controle diminui a Essência em 1 e subtrai 2 ao dado que foi jogado para verificar o comportamento do animal. Cada implante também abaixa o Atributo Mental do bicho em 1.

ALGUNS SERES DESPERTADOS

As descrições que se seguem foram extraídas da muito respeitada série Guias de Aprendizado Paterson, volume 23, *Aprendendo sobre os despertados*.

As dimensões e pesos listados na identificação são típicos de um membro adulto da espécie. Em cada espécie são possíveis indivíduos maiores (normalmente 10 a 20% e ocasionalmente chegando a 30%) e menores (tipicamente 60 a 75% numa espécie que demonstre diferenças de tamanho entre os sexos). Acompanha uma descrição da coloração e das características físicas distintivas.

Os hábitats listados são aqueles preferidos pela criatura. Obviamente, as criaturas podem ser encontradas longe de seus ambientes naturais, especialmente se forem usadas como guardiães ou animais de guarda.

Muitos seres apresentam poderes mágicos sem serem magos, conseguindo feitos possíveis apenas através de magia, como a capacidade de voar em desafio às leis aerodinâmicas. A habilidade mágica é descrita como *inata*. Os seres que podem funcionar como magos são denominados *ativos*.

Muitas paraespécies são conhecidas em escala global. O verbete do guia lista a área na qual a espécie foi originariamente identificada. Na maioria das vezes, essas áreas eram as terras nativas da espécie natural da qual a espécie paranatural emergiu.

Estão listados os poderes e fraquezas específicas observados na espécie, assim como características especiais como o poder de sentidos aumentados. As forças de certos poderes (como as diversas formas de ataque) são listadas com as estatísticas de jogo da criatura.

BANSHEE

Noxplorator letalis

Identificação: Esta criatura é indistinguível de um elfo, salvo pelo fato de poder parecer muito magra. Todas as autoridades élficas e muitos naturalistas paranaturais negam que os banshee sejam elfos.

Espécies semelhantes: o vampiro (pág. 231) e o wendigo (pág. 232) compartilham certas semelhanças com esta criatura.

Hábitat: os banshee preferem locais desolados próximos a habitações humanas.

Capacidade mágica: muitas aptidões inatas, incluindo evidências de capacidade de magia ativa entre alguns espécimes.

Hábitos: noturnos. O banshee é solitário e recluso, exceto quando caça. Ao contrário do vampiro, parece sobreviver completamente de Essência derivada de suas vítimas aterrorizadas. A criatura uiva, instilando medo em sua vítima ao ponto de deixá-la em pânico cego. A vítima foge apavorada e o banshee persegue-a até deixá-la fisicamente exausta, quando alcança-a para a mantança! O ataque final é, aparentemente, uma forma de assalto, o que faz de seu alvo uma aparente vítima de ataque cardíaco. O banshee raras vezes demonstra alguma moderação, quase sempre exaurindo a vítima em seu primeiro ataque.

Distribuição Geográfica: global.

Comentário: o paranaturalista Charles Forte propôs a hipótese do banshee ser uma expressão característica do VIVO (Vírus Indutor de Vampirismo Obsedante) em elfos.

Poderes: Sentidos ampliados. (Visão noturna; Olfato; Audição; Sugar essência; Medo, Imunidade (Envelhecimento, Agentes patogênicos, Toxinas), Forma de névoa, Regeneração).

Fraquezas: Alergia (Luz do sol, severa), Perda de Essência, Vulnerabilidade (Madeira, Prata).

CÃO-DEMÔNIO

Canis infernI

Identificação: A cabeça e o corpo do cão-demônio atingem 1,5 metros de comprimento, mas sua altura na região das paletas é de apenas 90 centímetros. Sua cauda mede 70 centímetros, e seu peso típico é de 80 quilos. O cão-demônio assemelha-se a um mastim superdesenvolvido, de pêlo puramente branco ou negro. Muito ralo, o pêlo pousa horizontalmente sobre o corpo, o que algumas vezes confere a impressão de um couro nu. Agudas, as orelhas se localizam no topo da cabeça. A coluna vertebral protuberante se estende pelas costas. Mesmo na ausência de luz refletida, os olhos do cão-demônio resplandecem em vermelho; seus dentes brilham levemente no escuro devido à presença de bactérias luminescentes na saliva. O crânio possui 42 dentes. A cão-demônio fêmea é provida de oito mamas.

Espécies semelhantes: à noite, o cão-demônio costuma ser confundido com o cão-do-inferno comum (não incluído nesta seleção), especialmente em sua variação negra. Porém, mesmo à pouca luz o cão-do-inferno revela a silhueta lupina que o distingue do cão-demônio.

Hábitat: Florestas ermas, tundra, charnecas.

Capacidade mágica: inata.

Hábitos: noturnos. O cão-demônio caça sozinho ou em pares durante a temporada de acasalamento, mas pode viajar em matilhas de doze ou mais durante o resto do ano. Alimenta-se do que estiver disponível, mormente grandes mamíferos, os quais persegue até cansar-lhes antes de aproximar-se para o bote. O território de caça alcança um diâmetro de 100 quilômetros ou mais. A temporada de acasalamento estende-se do fim do inverno ao início da primavera.

Prole: os nascimentos se dão na primavera, normalmente em ninhadas de seis a sete filhotes. Nascem com uma coloração cinza mosqueada, que escurece ou clareia à medida que amadurecem, o que normalmente ocorre em dois anos.

Distribuição geográfica: regiões setentrionais da América do Norte, da Europa e da Ásia.

Comentário: o uivo do cão-demônio induz uma reação de medo em humanos e em diversos animais. A fera usa o uivo para conduzir as presas até o local desejado para o bote. Mudando o tom do uivo, à medida que a vítima torna-se acuada, o cão-demônio causa-lhe catatonia.

Poderes: Medo, Uivo paralisante (opõe-se a Perseverança), Sentidos ampliados (Sonar).

Fraquezas: Alergia (Luz do sol, Forte).

BASILISCO

Varanis lapidis

Identificação: a cabeça e o corpo do basilisco medem normalmente 1,5 metros; sua altura na região das paletas é de 20 centímetros, e o peso total do corpo rodeia os 100 quilos. A pele é coberta por escamas nodosas num padrão de negro e amarelo brilhante, que se condensa num negro intenso no focinho e no meio da cauda. O crânio possui 40 dentes serrilhados que costumam atingir tamanhos diferentes e são constantemente renovados.

Espécies semelhantes: em tamanho e forma, o basilisco assemelha-se ao dragão de Komodo e outros grandes lagartos. Na verdade, seu padrão de cor assemelha-se tanto ao padrão dos filhotes de dragão de Komodo que os cientistas acreditam que o basilisco trata-se de uma variedade Despertada.

Hábitat: o basilisco prefere as florestas tropicais ou os bosques abertos nas zonas tropicais ou temperadas.

Capacidade mágica: inata.

Hábitos: o basilisco é mais ativo durante o dia, especialmente nas horas da manhã. É um animal solitário que costuma ser atraído, possivelmente pelo odor do sangue, até um local onde uma caça tenha sido recentemente abatida. Alimenta-se basicamente

de pequenos animais, normalmente mamíferos, mas devorará qualquer coisa que puder pegar. Sua camuflagem natural mescla-se aos afloramentos rochosos aos quais habita. Embora seja arraigadamente territorial, o basilisco afasta-se até 10 quilômetros de seu covil para buscar comida. Sua expectativa de vida é de treze anos no cativeiro, e de oito a dez anos na natureza. Seu período de acasalamento ocorre na primavera.

Prole: o basilisco fêmea bota de três a doze ovos no final da primavera. A cria emerge seis semanas depois.

Valor econômico: alguns elementos da sociedade usam filhotes de basiliscos como sistemas biotecnológicos de proteção. Os animais mais velhos, contudo, têm demonstrado dificuldade de adaptação a novos ambientes.

Distribuição geográfica: originalmente confinado nas ilhas do arquipélago indonésio, a espécie difundiu-se pelo mundo à medida que os animais foram capturados ou se reproduziram em cativeiros adequados.

Comentário: os paranaturalistas propõem que o basilisco utiliza uma espécie de feitiço maná para calcificar suas vítimas. Acredita-se que, de alguma forma desconhecida, os minerais no corpo da vítima são vitais para o metabolismo da criatura.

Poderes: olhar petrificante.

Fraquezas: Alergia (Extrema, Reflexão de seu próprio olhar; o fracasso em obter 2 sucessos em um Teste de Corpo com um Número-alvo 6 resulta numa fareláceа estátua de pedra).

COCATRIZ

Aveterror lapidaris

Identificação: a cabeça e o corpo da cocatriz costumam medir 2 metros. O rabo possui 1,2 metros de comprimento e o peso total de seu corpo é de cerca de 40 quilos. A cocatriz é uma criatura emplumada de pernas compridas e aparência de pássaro cuja coloração predominante é o amarelo. A cabeça possui uma crista vermelha brilhante e um bico afiado e córneo.

Espécies semelhantes: os espécimes adultos grandes são facilmente confundidos com a fênix (pág. 229), mas a presença da crista polpuda na cabeça e o rabo longo e escamoso alertam o observador a evitar o animal, cujo toque é perigoso.

Hábitat: a cocatriz prefere pradarias amplas e caatingas, mas também é encontrada com freqüência em bosques abertos.

Capacidade mágica: inata.

Hábitos: diurnos. Embora capaz de vôos limitados e canhestros, a cocatriz adapta-se melhor a corridas. Ela prefere caçar sua presa elevando-se brevemente no ar para mergulhar sobre ela, garras em riste. A cocatriz alimenta-se de animais pesando de 10 a 80 quilos. Os ninhos são defendidos por ambos genitores até que os ovos choquem, após o que um dos genitores (possivelmente a fêmea) parte. O outro se torna guardião dos pintainhos durantes os meses seguintes. O período máximo de vida dos espécimes em cativeiro já chegou até 25 anos. A temporada de acasalamento ocorre na primavera.

Prole: o ninho da cocatriz consiste de 12 a 15 ovos que chocam depois de uma gestação de 35 dias. Os pintos, cobertos por penas pardacentas assemelhadas a cabelos, são capazes de correr com seus genitores logo depois de saírem dos ovos. Os filhotes assemelham-se aos filhotes da ema australiana, um pássaro que a maioria dos paranaturalistas acredita tratar-se da versão de baixo maná do animal.

Valor econômico: como o basilisco, a cocatriz encontra-se em demanda como animal de proteção. Seleciona-se apenas os ovos não-chocados, pois os pintos recém-chocados precisam ser submetidos a um condicionamento antes de serem treinados.

Distribuição geográfica: a distribuição geográfica da cocatriz aumentou enormemente nos últimos anos. Agora esses pássaros podem ser encontrados em todas as partes do mundo.

Comentário: a cocatriz adulta possui a capacidade paranatural de paralisar com um toque de seu rabo. Ao dar o bote, usa a cauda como chicote para tentar paralisar o alvo.

Poderes: Toque paralisante, Invulnerabilidade (Ao próprio toque).

DRACOMORFOS

São numerosos os tipos de criaturas Despertadas no grupo dos dracomorfos. Embora hajam diferenças físicas óbvias entre os tipos agrupados aqui, eles demonstram uma similaridade básica mesmo quando não forem relacionados entre si. Todos caracterizam-se pelas dimensões avantajadas e pela natureza sáuria, correspondendo às descrições dos dragões e das grandes serpentes encontradas nas mitologias das regiões nas quais foram avistadas pela primeira vez após o Despertar.

Capacidade de magia: todos os grandes dragões e alguns dos dracomorfos pequenos são magicamente ativos. Costumam seguir a tradição xamanista.

Hábitos: os dragões são mais propensos a agir no alvorecer e no pôr do sol, mas também podem operar à luz do dia e na calada da noite. Alimentam-se de presas vivas de tamanho substancial, sendo gado sua comida favorita. Preferem atacar do céu, arrebatando sua vítima de um só golpe antes de consumi-la. Seus covis e cavernas são áreas desabitadas, acessíveis exclusivamente pelo ar. A capacidade de locomoção aérea do dragão permite-lhe afastar-se até mais de 200 quilômetros do covil. A expectativa de vida de um dragão é desconhecida, embora acredite-se que seja bastante longa. Seus hábitos de acasalamento também são desconhecidos.

Prole: os paranaturalistas acreditam que os dragões sejam ovíparos, porém nenhum ninho foi descoberto até hoje. A paranaturalista Meredith Perkins teorizou que os dracomorfos inferiores constituem a prole dos grandes dragões.

Valor econômico: existe um mercado negro de extensão mundial que comercializa partes corporais de dragões. Isso levou a Gewald Corporation a oferecer uma recompensa pela captura de qualquer matador de dragões comprovado. Tal iniciativa para prevenir a redução da população dessas majestosas criaturas tem o nosso total apoio.

Distribuição geográfica: mundial.

Comentário: todos os dracomorfos exibem um sentido térmico não relacionado à visão. Esse sentido térmico é tão eficaz quanto a visão termográfica das outras formas Despertadas. Os dracomorfos também são capazes de voar, em desafio às leis aerodinâmicas, aparentemente utilizando algum tipo de magia inconsciente ou subconsciente para erguer sua massa.

Poderes comuns: Sentidos ampliados, Audição em espectro expandido, Visão termográfica, Sentido térmico.

Poderes observados em indivíduos: Controle de animais (Répteis), Influência, Projeção de chamas, Hálito nocivo, Veneno.

Dragão oriental

Draco orientalis

Identificação: a cabeça e o corpo do dragão oriental medem 15 metros. A altura na região das paletas é de 2 metros e a cauda atinge 15 metros. Pesa cerca de 7.500 quilos. Possui forma de serpente ou lagarto, com uma cabeça larga e baixa, adornada com uma franja de pelos no queixo e ao longo da parte posterior do crânio. Pares de chifres elevam-se em torno dos olhos, e um par de barbelas pende da pronunciada região nasal. Uma blindagem de escamas cobre-lhe corpo, pescoço e cauda, que são encimados por uma crista de espinhas ligadas por membranas. As patas altamente hábeis possuem quatro dedos, cada um terminando numa garra avantajada. Os espécimes cativos foram ensinados com sucesso a segurar cuidadosamente vasos frágeis de porcelana. O padrão de coloração mais comum nos dragões

orientais é um verde iridescente com pêlos dourados e escamas douradas sobre a barriga, mas são conhecidas outras combinações de cor. O dragão oriental possui 40 dentes.

Espécies semelhantes: o sirrush (não incluído nesta seleção), nativo da Ásia Menor, parece muito semelhante, mas seus membros são mais compridos e a cauda mais curta. Tem a cabeça mais estreita e afilada, e é desprovido de franjas ou bárbulas. Os dedos das patas traseiras do sirrush são voltados para cima e possuem habilidade limitada. Contudo, a representação mais antiga de um sirrush, que pode ser vista no Portão de Ishtar, traz as patas invertidas.

Hábitat: vales com rios, montanhas, penhascos costeiros.

Serpente emplumada

Alatuserpen Quetzalcoatlus

Identificação: a maioria das serpentes emplumadas mede 20 metros de comprimento da cabeça à cauda, têm uma envergadura das asas de 15 metros e pesa 6 toneladas. Uma serpente emplumada é um dracoforme de corpo comprido, munido de um par de asas e um par de membros. Suas penas de contorno e sua abundante coleira de penas costumam possuir um deslumbrante arco-íris de cores. As membranas se estendem entre os ossos dos dedos de suas amplas asas. Atrás das asas fica um par de membros que terminam em patas para locomoção em terra. Esses pés possuem cinco dedos, um dos quais assemelha-se a um polegar opositor, o que lhe confere mobilidade suficiente para manipular objetos. O crânio contém 60 dentes. Alguns espécimes possuem um espinho de cauda conectado a uma bolsa de veneno, e outros possuem um par de presas equipadas de forma semelhante. O conhecimento reunido até hoje é insuficiente para determinar se esses indivíduos representam uma subespécie do *Quetzalcoatlus*, ou uma espécie completamente separada do *Alatuserpens*.

Espécies semelhantes: o lagarto alado europeu comum (não incluído nesta seleção) é semelhante em forma, aparência e hábitos, embora desprovido de penas.

Hábitat: montanhas, florestas abertas, pastos.

Dragão ocidental

Draco occidentalis

Identificação: o corpo e a cabeça do dragão ocidental possui 20 metros de comprimento. Sua altura na região das paletas é de 3 metros, sua causa possui 17 metros de comprimento, a envergadura de suas asas é de 30 metros. Adulto, pesa cerca de 2 toneladas. O dragão ocidental possui quatro membros e um par de asas. Adornada por chifres, sua cabeça é montada no fim de um pescoço comprido. Apenas suas patas dianteiras possuem os dedos opositores e a habilidade dos outros dracomorfos, sendo as patas traseiras adaptadas em pés. Pode apresentar espinhos dorsais e/ou membranas. O dragão ocidental costuma ter apenas uma cor, embora seja mais escura ao longo da espinha e mais clara na barriga. Alguns espécimes possuem armaduras dérmicas formadas por placas ósseas, além das escamas habitualmente pesadas. Outros possuem escamas pequenas, não sobrepostas, que conferem uma aparência de pele lisa. O crânio do dragão ocidental possui 40 dentes.

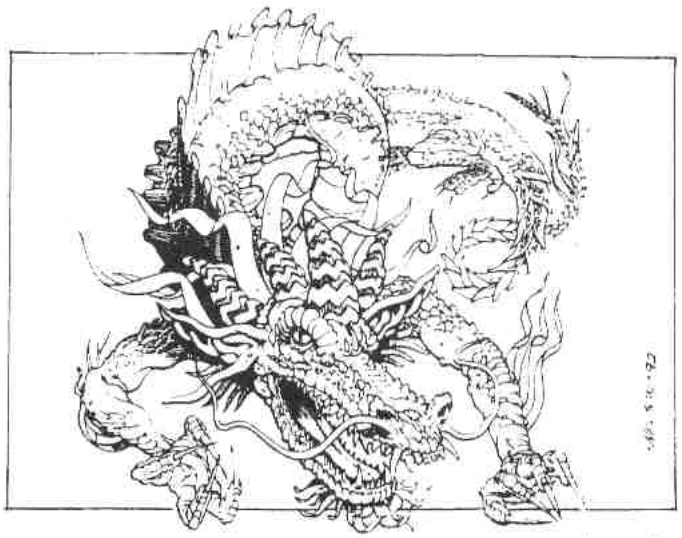
Espécies semelhantes: o lagarto alado europeu comum (não incluído nesta seleção) costuma ser confundido com o dragão ocidental, especialmente à distância ou ao executar manobras aéreas.

Hábitat: montanhas, brejos, pântanos e florestas densas.

Grandes dragões

Draco sapiens

Identificação: os grandes dragões são espécimes extremamente grandes, chegando muitas vezes a ser 50% maiores que os dragões inferiores. Todos os dracomorfos comuns têm grandes



dragões entre eles. O tamanho costuma ser a melhor forma de saber que um indivíduo é um grande dragão, mas não é uma indicação inteiramente confiável.

Essas criaturas afirmam descender de uma linhagem comum, embora não forneçam detalhes ou provas que corroborem a alegação. Portanto, a despeito das diferenças em sua aparência física, essas raras e poderosas criaturas estão aqui agrupadas num mesmo verbete. Todos os grandes dragões são inteligentes, sendo fluentes em pelo menos uma linguagem humana e, em alguns casos, em várias. Também são magos de grande poder.

Hábitat: onde quer que escolham.

Grandes dragões conhecidos:

Aden, um sirrush, foi o responsável pela demolição de Teerã em 2020, depois do aiatolá da época ter declarado um jihad (guerra santa) contra os Despertados. Acredita-se que Aden habite atualmente o Monte Ararat.

Dunkelzahn, um dragão ocidental, é a fonte da maior parte das informações dadas aqui. Logo depois de sua primeira aparição, concedeu uma entrevista coletiva aos repórteres — entre os quais incluía-se Holy Brighton —, em troca de uma participação substancial na venda dos direitos da entrevista. Depois disso, Dunkelzahn partiu para as Montanhas Rochosas. Vive hoje num covil no Lake Louise e controla as cercanias como um senhor feudal.

Hualpa, uma serpente emplumada, é líder e porta-voz das forças Despertadas responsáveis pela criação de Amazônia. É provável que seu atual covil seja em Iucatã.

Lofwyr, um dragão oriental, adquiriu o controle das ações da Saeder-Krupp Heavy Industries com uma gigantesca pepita de ouro que fazia parte de seu tesouro. Desde aquela época, Lofwyr deu prosseguimento a um programa de aquisição de empresas, de forma que suas posses diversificadas são agora uma grande força econômica. A total extensão do império financeiro deste dragão é desconhecida, e as informações a respeito de seus bens são cuidadosamente guardadas. Acredita-se que ele viva atualmente em Tir Tairngire.

Lung, um dragão oriental, esteve envolvido em várias guerras Tong nas décadas que se seguiram ao Despertar, apadrinhando facções com apoio monetário e mágico. Seu atual paradeiro é desconhecido.

Ryumyo, um dragão oriental, foi o primeiro dragão avistado por humanos em 24 de dezembro de 2011, nas cercanias do Monte Fuji. Depois de duas aparições confirmadas em Ise e Kyoto, ele desapareceu.

Sirrurg, um dragão ocidental, foi o provável responsável pela queda do Vôo 329 da EuroAir em 2041. Foi identificado em vários ataques contra propriedades empresariais e governamentais na Europa, e também é provável que tenha participado do golpe que fundou a nação da Amazônia. Seu atual paradeiro é desconhecido.

ESPÍRITOS ELEMENTAIS

Anima hermetica

Identificação: os espíritos elementais são corporificações dos elementos clássicos. A aparência de cada tipo é peculiar ao seu elemento, sendo quase sempre o tamanho de sua manifestação uma evidência de seu poder.

Hábitat: qualquer lugar ao qual seja conjurado, que normalmente fica próximo a uma concentração de seu elemento.

Comentário: os espíritos elementais são as forças dos elementos mágicos (fogo, água, ar e terra) transformadas em entidades aparentemente racionais. Essas entidades existem principalmente no espaço astral.

Cada tipo de elemental possui poderes e fraquezas especiais. Cada um é sujeito à aniquilação pelo contato com um elemento opositor de poder igual ou maior que o seu. Durante esse contato, o elemental mais forte também é enfraquecido pelo poder do outro. Fogo opõe-se a água, ar opõe-se a terra. Todos os elementais podem manifestar-se fisicamente.

Espírito do ar

Aparência: um espírito do ar aparece como uma silhueta enfumaçada de forma vagamente humanóide.

Poderes: Tragar, Manifestação física, Movimento, Hálito nocivo, Psicocinese.

Fraquezas: um espírito do ar pode ser confinado em recipientes a vácuo de tamanho incrivelmente pequeno. Vulnerabilidade (Terra).

Espírito da terra

Aparência: Um espírito da Terra aparece como uma forma humanóide atarracada de terra e/ou rocha.

Poderes: Tragar, Manifestação física, Movimento.

Fraqueza: Vulnerabilidade (Ar).

Espírito do fogo

Aparência: um espírito do fogo aparece como uma criatura assemelhada a um lagarto e envolta numa aura de chamas.

Poderes: Aura de fogo, Projeção de chamas (sempre sustentada sem causar Exaustão), Proteção, Movimento.

Fraqueza: Vulnerabilidade (Água).

Espírito da água

Aparência: um espírito da água aparece como uma massa de água espessa de forma indefinida e mutante.

Poderes: Tragar, Manifestação, Movimento.

Fraquezas: Vulnerabilidade (Fogo).

FULMINÃO

Bubovermis fulminis

Identificação: o fulminão típico mede em média 7 metros, sua altura na região das paletas é de 2,5 metros, e pesa 200 Kg. O corpo de um fulminão estende-se da ampla cabeça até a cauda grossa. Seus olhos são enormes. A cabeça é coberta por penas de contorno formando um sistema de condução de som, semelhante ao das corujas, que auxilia a criatura a caçar. As penas são mais felpudas abaixos das paletas, tornando-se um pelo espesso sobre os membros e o corpo serpentino. A cor das penas do fulminão normalmente é cinza ou marrom. O único par de membros termina em pés com quatro dedos em forma de garras. O crânio é provido de bico.

Hábitat: desertos e chaparrais.

Capacidade de magia: Inata.

Hábitos: noturnos. O fulminão alimenta-se de muitas espécies. Prefere caçar a alimentar-se de carniça. A fêmea faz seu ninho em tocas cavadas no solo, muitas vezes em local próximo a pilhas de pedras que a criatura constrói sozinha. Os casais da espécie unem-se vitaliciamente. Os fulminãos caçam em pares. Sua expectativa de vida é de dez anos em cativeiro, sete anos na natureza. O período de acasalamento ocorre no meio da primavera.

Prole: a fulminão fêmea bota ovos aos pares. A prole deixa a toca três semanas após os ovos começarem a ser chocados.

Distribuição geográfica: oeste da América do Norte.

Comentário: o fulminão gera um impulso elétrico suficientemente forte para atordoar um homem vigoroso ou provocar um ataque cardíaco num indivíduo fraco ou adoentado.

Poderes: Projeção elétrica, Sentidos ampliados (Visão noturna; Audição com espectro estendido).

FANTASMAS

Larva valida

Identificação: desde a segunda década deste século, a existência de fantasmas está provada acima de qualquer dúvida. Embora as assombrações sejam extremamente raras, e ainda haja divergência a respeito da manutenção da consciência após a morte, o fenômeno de assombração não pode ser negado.

Em todos os casos, o fantasma é uma imagem de um humano ou meta-humano morto. Indivíduos que tenham morrido inesperadamente, ainda que conscientes de suas mortes, podem tornar-se fantasmas. Alguém que morre sob avassaladora pressão psicológica, com uma promessa não cumprida ou uma necessidade não saciada, também poderá retornar como fantasma.

Existem duas classes conhecidas de fantasmas: **aparições** e **espectros**.

Hábitat: as aparições costumam assombrar tanto o lugar no qual morreram quanto sua antiga morada na terra. Os espectros podem aparecer em qualquer lugar que quiserem, mas na maior parte dos casos assombrarão um lugar específico ou se unirão a um indivíduo ou a uma família. Os espectros costumam ser hostis, causando fenômenos poltergeist que podem ferir ou até mesmo matar. Contudo, há os que agem como espíritos protetores que cuidam de descendentes ou membros de uma família.

Hábitos: as aparições aparecem apenas como visões. São quase sempre visíveis, quase sempre audíveis, e podem afetar outros sentidos com toques fantasmagóricos, arrepios, odores suaves, etc. Podem aterrorizar o observador, mas aparentemente são incapazes de causar danos físicos, ou qualquer outro efeito duradouro, na realidade. Costumam ser gerados pela morte de alguém como uma necessidade avassaladora de comunicar alguma informação ao mundo vivo.

As aparições são freqüentemente associadas à morte violenta. Seu comportamento tende a repetir as ações que levaram à morte da contraparte vivente do fantasma.

Os espectros são mais independentes em suas ações que as aparições. Eles podem afetar o mundo físico, e a maioria possui uma personalidade — um forte argumento de que são os espíritos sobreviventes de pessoas mortas — mas alguns não demonstram qualquer personalidade. A forma verdadeira de um espectro é a do falecido. Porém, costuma poder assumir qualquer aparência desejada. Os espectros hostis parecem deliciar-se em assumir formas grotescas e assustadoras.

Os espectros poderão, como as aparições, ser motivados por um desejo de comunicação com os vivos. Por outro lado, podem também ter uma motivação mais concreta, como buscar vingança por sua morte ou contra alguma outra injustiça, proteger os sobreviventes de sua família ou satisfazer outras motivações psicológicas dos falecidos.

Distribuição geográfica: mundial.

Comentário: algumas linhas de pensamento defendem que os fantasmas possuem a consciência real, ou até mesmo a "alma" da pessoa morta. De acordo com essas teorias, um fantasma se

recusa a reconhecer a própria morte, e o espírito não pode descansar até ser exorcizado por um mago (usando conjuração) ou até que algum conjunto de condições tenha sido cumprido.

Uma teoria menos mística defende os fantasmas como ilusões criadas pela mente da pessoa morta, mas não constituiriam parte de sua consciência. A pressão física no momento da morte forma o fantasma a partir de energia mágica, programando-o com motivações. A força dessa manipulação de maná determina o poder e o comportamento do fantasma.

Embora provas fantamagóricas não sejam aceitas num tribunal, um bruxo-detetive conseguiu, em 2039, chegar até um assassino em série na cidade de Charleston, Carolina do Sul, depois de estudar a aparição de uma das vítimas do assassino. As ações do fantasma revelaram-se fontes de provas que conduziram à prisão e à condenação do assassino.

Poderes dos espectros: Medo, manifestação, Psicocinese, Incidentes que envolvam Compulsão (para repetir atos dos mortos). Hálito nocivo e Toque paralisante têm sido registrados, mas ainda não foram comprovados.

CARNIÇAIS

Manesphagus horridus

Identificação: os carniçais costumam chegar a 1,7 metros de altura e pesar 78 quilos. São uma forma metamorfoseada de humanos ou de metahumanos. A mudança resulta na obtenção de um couro áspero e repugnante, assim como na perda de todos os pêlos do corpo. A coloração da pele varia de um branco mortiço até um cinza queimado, dependendo do grupo étnico original do carniçal. A pessoa transformada em carniçal tem os dedos alongados e as unhas endurecidas em garras. O crânio possui mandíbulas ligeiramente aumentadas que contêm 28 dentes, aglomerados e agudos. As fêmeas possuem duas mamas.

Espécies semelhantes: a despeito da preferência do carniçal por carne humana, a criatura é obviamente diferente do wendigo (pág. 232).

Hábitat: criptas, propriedades abandonadas próximas a cemitérios e favelas densamente povoadas.

Capacidade de magia: normalmente inata, mas alguns indivíduos são magicamente ativos.

Hábitos: noturnos. Um carniçal se alimenta de animais mortos, normalmente humanos. Sua dieta e seus hábitos sanitários normalmente resultam num odor nauseante que emana dos poros da criatura. Caso não encontre diponível nenhuma construção adequada, o carniçal costuma cavar sua própia cova. Embora seja comum encontrá-los em grupos de 6 a 20, alguns carniçais perambulam solitários. Tais espécimes tendem a ser extremamente agressivos e a possuir características físicas acima do normal. A expectativa de vida de um carniçal é semelhante à da subespécie de origem. Sua temporada de acasalamento é irrestrita.

Prole: um (raro).

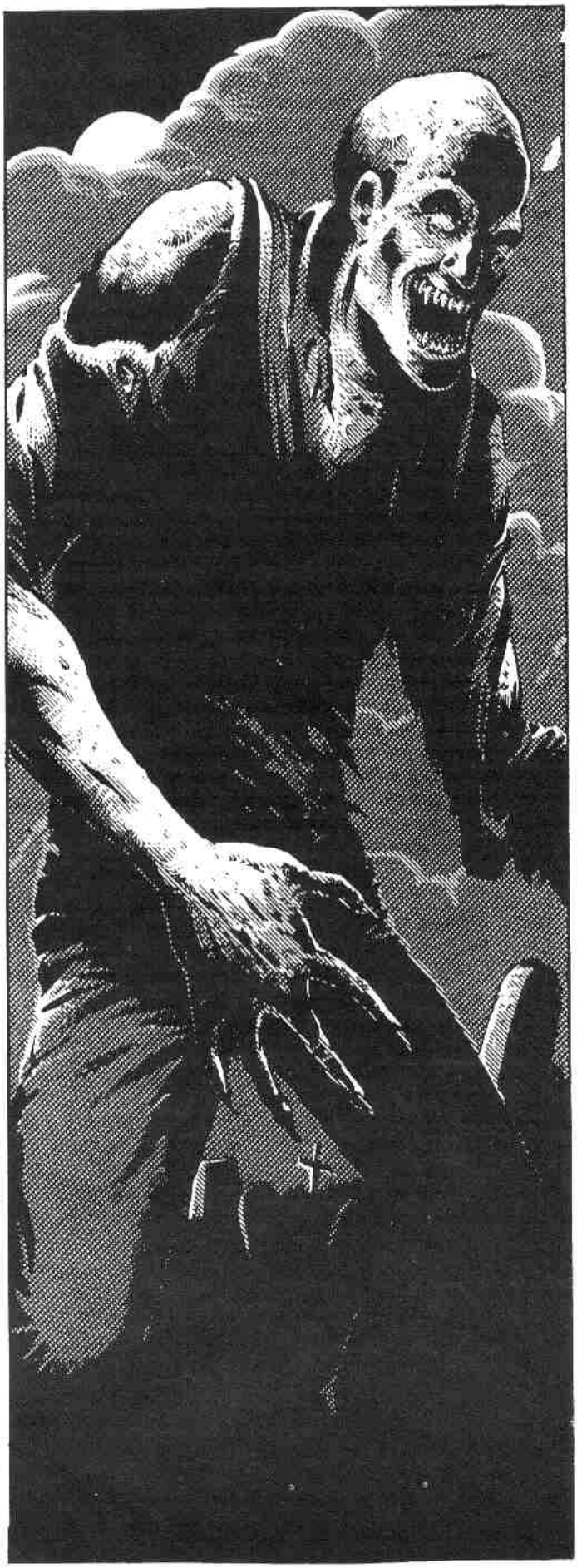
Valor econômico: Muitos governos oferem recompensas por carniçais. A maioria das autoridades também considera qualquer comércio em benefício a carniçais como crime passível de multa, prisão, reeducação e até mesmo morte.

Distribuição geográfica: mundial.

Comentário: a maioria dos carniçais, apesar de sofrerem traumas de metamorfose e possível perda de capacidade mental, permanecem criaturas racionais, capazes de usar qualquer tecnologia que possam adquirir. Os carniçais que habitam cidades costumam disfarçar seu odor com perfumes.

Poderes: Sentidos ampliados (Olfato, Audição).

Fraquezas: Alergia (Luz do sol, Moderada); Sentidos reduzidos (pratica ou totalmente cego).



GRIFO

Atatusleo aquila

Identificação: a cabeça e o corpo do grifo medem 3 metros de comprimento. Atinge 1,6 metros de altura na região das paletas, sua cauda mede 1,3 metros de comprimento e as asas possuem uma envergadura de 7 metros. Pesa 150 quilos. O grifo é um quadrúpede grande e alado. A maioria dos grifos possui penas marrom-douradas em suas asas e partes dianteiras, com partes traseiras levemente cobertas por pêlos, embora algumas variedades possuam cabeças e pescoços emplumados. O bico agudo, encurvado, costuma ser amarelo, mas ocasionalmente pode ser vermelho vivo. Os membros dianteiros são cobertos por escamas e terminam em quatro dedos, cada qual equipado com uma garra negra afiada. O crânio é provido de bico. Não possuem mamas.

Espécies semelhantes: o grifo asiático (*Alatusleo serpens*) difere principalmente na cabeça e no pescoço, que são levemente cobertos de pêlo ou de escamas. O grifo asiático também possui uma série característica de espinhos conectados por membranas que se estendem ao longo da parte dorsal do seu pescoço. O *opinicus*, ou grifo-falso (*Opinicus falciform*), é bastante semelhante aos grifos comuns, exceto que é desprovido de asas. Também lhe carecem as orelhas, grandes e empenachadas do grifo comum.

Hábitat: montanhas, normalmente próximo a estepes ou a pradarias abertas.

Hábitos: os grifos são ativos à luz do dia, principalmente perto do amanhecer e do entardecer. Carne de cavalo é seu alimento predileto, embora costume comer também gado e outros animais de criação. Fazem seus ninhos em espinhaços de montanha e em picos elevados. O território de caça do grifo atinge mais de 100 quilômetros de diâmetro. O espécime que sobrevive há mais tempo em cativeiro já atingiu os 30 anos de idade. Desconhece-se sua expectativa de vida na natureza. O período de acasalamento ocorre no início do verão.

Prole: a grifo fêmea põe de um a quatro ovos, sendo provável que apenas um deles choque. Os progenitores alimentam os recém-chocados no ninho até aproximadamente dois meses depois do primeiro vôo da prole, o que geralmente ocorre cerca de quatro meses após o nascimento.

Valor econômico: nas áreas em que os grifos tornam-se tão numerosos que passam a ameaçar seriamente os animais de criação, os governos ocasionalmente oferecem recompensas por eles. Esses governos costumam requerer que o caçador traga o bico como prova de que o animal foi abatido. Existe um mercado em ebulição — aberto em alguns países, negro em outros — para as penas e o couro dos grifos.

Distribuição geográfica: hemisfério norte.

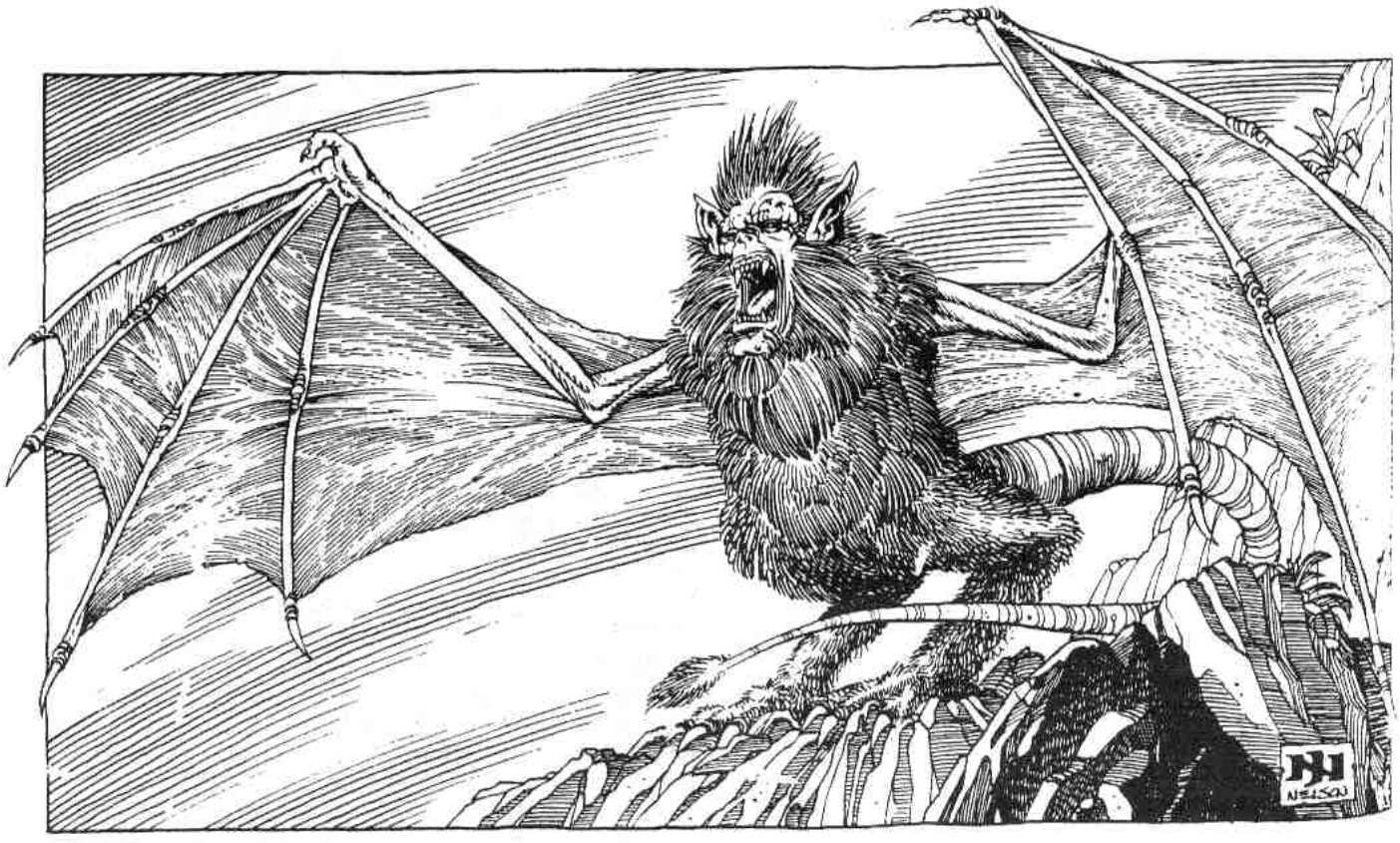
Comentário: como a maioria das criaturas Despertadas grandes e aladas, acredita-se que o grifo usa magia para elevar sua massa.

HARPIA

Harpya gregaria

Identificação: a harpia mede apenas 1,2 metros de altura e pesa aproximadamente 56 quilos. Sua cauda possui 1 metro de comprimento. Trata-se de um mamífero alado, com pêlos e asas como os de um morcego, não de um humano-pássaro, como na mitologia. A formação da cabeça é curiosa, assemelhando-se a um rosto humano com uma expressão de fúria. Sua cor varia do marrom claro até o negro. O crânio possui 28 dentes. Todos os espécimes de harpia encontrados até hoje foram fêmeas, providas de duas mamas.

Espécies semelhantes: é quase certo que a harpia seja uma espécie de morcego Despertado, e não uma espécie meta-humana, apesar de haver ainda algumas controvérsias a esse respeito. Os espécimes pequenos costumam ser confundidos com o morcego-vampiro gigante (*Desmodus giganteus*) da América do Sul (não incluído nesta seleção) e o raro lobo-voador (*Pteropus carnivorus*) do sudeste da Ásia (não incluído nesta seleção).



Hábitat: a harpia prefere locais elevados para a criação de seus ninhos. Fora isso, não possui restrições.

Hábitos: ativa de dia, a harpia alimenta-se de pássaros e mamíferos pequenos, mas, sempre que disponível, prefere camiça. Instala seu ninho próximo a fontes de seu alimento favorito, como depósitos de lixo, e é capaz de afastar-se até 50 quilômetros do ninho. As harpias agregam-se em comunidades que chegam a até 100 indivíduos. Uma harpia pode viver até 20 anos em cativeiro, mas apenas 5 a 10 anos na natureza. A temporada de acasalamento é irrestrita, mas faltam detalhes dos hábitos de acasalamento da harpia.

Prole: a harpia põe de um a uma dúzia de ovos de casca mole, que chocam em 2 a 5 dias. A prole permanece no ninho durante 12 a 14 meses de amadurecimento, inicialmente mamando da mãe e depois comendo pedaços de alimento trazidos por ela.

Valor econômico: os governos freqüentemente oferecem uma pequena recompensa por essa praga.

Distribuição geográfica: mundial.

Comentário: o maior mistério acerca das harpias é seu acasalamento, visto que nenhum macho da espécie foi avistado até hoje.

Poderes: Pestilência.

KRAKEN

Architeuthis megagiganteus

Identificação: combinados, o corpo e a cabeça do kraken medem cerca de 25 metros. O kraken possui um corpo afunilado e hidrodinâmico, com dez tentáculos comuns e dois tentáculos consideravelmente mais compridos. Estes terminam em duas barbatanas ovais. O comprimento dos tentáculos comuns é de 30 metros, e o dos tentáculos mais compridos é de 40 metros. Estima-se o peso total da criatura em mais de 30 toneladas. A criatura possui certa habilidade limitada de mudança de cor, mas basicamente é branca com manchas azuis ou marrons em sua superfície dorsal. O crânio é composto de carbonato de cálcio, sendo provido de um bico central em substância córnea.

Espécies semelhantes: o kraken é freqüentemente confundido com a lula gigante comum (*Architeuthis princeps*).

Hábitat: oceano pelágico.

Hábitos: o kraken é atraído pelas luzes dos navios e das plataformas oceânicas, a despeito de uma aversão à luz do sol que o impede de aparecer na superfície quando não é noite. Mantém um relacionamento predador-presa com as cachalotes, no qual cada um parece ser o alimento favorito do outro. Nunca um espécime do kraken foi capturado vivo.

Prole: desconhecida.

Valor econômico: a Sony Biotech e outras empresas biotecnológicas oferecem recompensas pela captura de espécimes ilesos e com as peles intactas.

Distribuição geográfica: mundial.

FLORESTAL

Incola silvestris

Identificação: a altura média dos florestais é de 1,5 metros. Sua cauda possui um metro de comprimento. Seu peso é de 60 quilos. Os florestais são humanóides, apesar de terem por hábito vestir roupas de folhas e musgo, o que lhes confere uma aparência de meio vegetais. Têm a pele negra e áspera, com pêlos corporais esparsos que são freqüentemente tingidos de verde por uma alga inofensiva. O crânio possui 24 dentes. A florestal fêmea possui duas mamas.

Hábitat: florestas.

Capacidade de magia: Uma proporção significantemente alta da população de florestais é mais ativa magicamente que a maioria das outras espécies metahumanóides. Os florestais magos costumam ser xamãs. Eles parecem usufruir de vantagens adicionais com os espíritos das florestas (+1 dado para florestal lidando com espíritos das florestas).

Hábitos: Capazes de agir em todas as horas, os florestais são mais ativos durante o início e o fim do dia. São bons escaladores e saltadores, freqüentemente subindo em árvores para evitar predadores ou perseguição. Os florestais são vegetarianos, alimentando-se de frutas e vegetais nativos da floresta. Fazem seus ninhos em árvores ocas, em troncos de árvore caídos em sua forma natural ou modificados e em casas ou prédios abandonados. Eles se afastam até cinco quilômetros de seus ninhos. As unidades sociais básicas são pequenos grupos familiares que mantêm relações cordiais, ainda que distantes, com outras famílias cuja distribuição geográfica se cruze com os deles. Indivíduos isolados são muito comuns. A temporada de acasalamento é irrestrita.

Prole: um.

Distribuição geográfica: mundial.

Comentário: Os florestais são excessivamente territoriais. Sua familiaridade com a região na qual vivem lhes permite mover através dela a uma velocidade praticamente sobrenatural. Por desgostarem de tecnautas em seus territórios, montam armadilhas para frustrar invasores. Quando levados à fúria, constroem fossos-armadilhas, covas com varas pontiagudas no fundo e dispositivos de empalamento movidos a torção, o que encoraja os invasores a buscarem rotas alternativas.

Poderes: Confusão.

TRITÃO

Menhomo Marina

Identificação: Um tritão possui 3 metros de altura e pesa 500 quilos. Seus membros dianteiros são longos, terminando em mãos com três dedos e munidas de polegares opositores. Membros traseiros rudimentares marcam a junção do longo tronco adelgaçado e do rabo esguio, mas poderoso. Uma cabeleira comprida lhe cobre o pescoço, e uma série de vértebras estendem-se pelo tronco. A parte inferior do corpo é blindada por ossos dérmicos, mas o rabo permanece incrivelmente flexível. A coloração do corpo é leve, costumando possuir um tom esverdeado, exceto pelo osso dérmico, que pode ser de um esmeralda mais escuro ou azul esverdeado. As orelhas do tritão são externas e alongadas nas pontas. Ele possui olhos vermelhos e um crânio provido de pequeno focinho, com 36 dentes. As fêmeas têm duas mamas.

Espécies semelhantes: diversos pinípedes (focas e leões marinhos) costumam ser confundidos com esta criatura esquiva.

Hábitat: águas costeiras.

Capacidade de magia: Costuma ser inata, mas as evidências de indivíduos magicamente ativos indicam que os tritões são uma espécie senciente.

Hábitos: Os tritões se congregam em famílias poligâmicas e associações. Alimentam-se de peixes e moluscos, tendo uma preferência por lulas. Um tritão nada com um movimento ondulante, usando seus membros para aprimorar o controle direcional, e podem atingir velocidades notáveis. Respiram ar, mas têm sido observados permanecendo submersos por períodos prolongados, o que conduz à especulação de possuírem capacidade inata mágica de extrair oxigênio da água. Seu período de acasalamento é irrestrito.

Prole: um ou dois.

Valor econômico: Os tritões são responsáveis por danos causados a operações comerciais de pesca.

Distribuição geográfica: mundial.

Comentário: os paranaturalistas discordam no tocante ao tritão poder ser considerado sapiente ou não. Têm-se observado as criaturas fazendo uso de ferramentas como redes de algas mari-

nhas e arpões, e usar instrumentos de escavação e alavancas para coletar e abrir moluscos. Houveram também relatos não comprovados de tritões usando objetos manufaturados. Na verdade, a paranaturalista Meridith Perkins, uma famosa defensora da classificação da espécie como sapiente, afirma que observou membros de uma comunidade destrinchar e limpar peixes com facas de plástico de alta densidade.

NAGA

Custos serpens

Identificação: a naga mede 10 metros de comprimento e pesa 300 quilos. Tem a forma de uma grande serpente, mas com uma cabeça aumentada que contém 28 dentes. A coloração é altamente variável, mas é quase sempre um padrão multicolorido que vai-se desbotando na direção da barriga pálida.

Espécies semelhantes: sem uma boa visão de sua cabeça, é fácil confundir uma naga com uma anaconda ou uma píton.

Hábitat: florestas tropicais.

Capacidade de magia: inata, com alguma evidência de capacidade de lançamento de feitiços.

Hábitos: a naga se torna inativa em períodos de calor intenso ou frio prolongado. Alimenta-se de pequenos mamíferos e habita fendas na rocha ou estruturas construídas por humanos. Embora normalmente seja solitária, a naga pode ser encontrada em grupos de até duas dúzias, especialmente em climas mais frios durante períodos de pouca atividade e em todos os climas durante a temporada de acasalamento. O espécime que vive há mais tempo em cativeiro já dura 32 anos. O acasalamento ocorre no início da primavera.

Prole: três a cinco filhotes nascem vivos, deixando imediatamente a proteção da mãe.

Valor econômico: os filhotes de naga podem ser treinados para aceitar donos humanos, permitindo dessa forma que seus poderosos instintos territoriais sejam usados para fins de proteção de propriedades.

Distribuição geográfica: a origem da naga era a África do baixo Saara, o sudeste da Ásia e a Indonésia. Transportadas por humanos, difundiram-se em zonas tropicais do mundo inteiro.

Comentário: a naga é mais inteligente que os outros répteis. A criatura pode aprender vários comportamentos, desde códigos verbais e somáticos, a atividades sofisticadas em períodos de tempo muito curtos. Sua habilidade de lançamento de feitiço é um forte indício de que a naga devia ser classificada como senciente. O Comitê para o Reconhecimento das Inteligências Despertadas fez uma petição junto às Nações Unidas para o reconhecimento internacional da naga como uma forma de vida sapiente. A petição também pede sanções contra as nações e empresas que escravizam nagas.

Poderes: Guarda, Proteção mágica, Veneno.

ESPÍRITOS DA NATUREZA

Anima naturalis

Identificação: os espíritos da natureza raramente aparecem sob uma forma fixa. Quando se manifestam, é sempre numa forma que reflita seu terreno natural. Se conjurados por um xamã de grande poder, esses espíritos podem aparecer numa forma um tanto semelhante à de seu convocador. Essa forma, porém, é composta pelo material de seu ambiente natal.

Os Espíritos do Homem constituem a maior exceção a esta regra: normalmente assumem forma humana. As antigas lendas dos duendes são provavelmente memórias das manifestações desses espíritos.

Capacidade de magia: inata.

Hábitat: os espíritos da natureza podem existir apenas em seu ambiente natural. Não podem ser convocados a nenhum outro lugar, nem atenderão a ordens que os envie para fora de seus ambientes. Portanto, um espírito do mar não irá se mover em terra, um espírito das pradarias não entrará em uma floresta, e assim por diante.

Comentário: os espíritos da natureza são forças corporificadas da natureza e do local. São eles os espíritos das tradições xamanistas. Existem quatro classes de espíritos da natureza: Espíritos da Terra (florestas, montanhas, desertos, pradarias), Espíritos das Águas (Mar, lagos, rios, pântanos), Espíritos dos Ventos (tempestade, neblina), e Espíritos do Homem (cidades, campos, lares).

Espíritos das cidades

Poderes: Acidente, Alienação, Ocultamento, Confusão, Medo, Proteção, Busca.

Aparência: varia amplamente. Os espíritos da cidade costumam aparecer como pequenas porções ou massas amorfas de lixo. Existe, contudo, um caso documentado de um espírito em São Francisco que apareceu na forma de um bonde elétrico, e um xamã em Seattle afirmou recentemente ter conjurado um espírito que toma por forma um automóvel Hudson modelo 1947.

Espíritos dos desertos

Poderes: Proteção, Ocultamento, Movimento, Busca.

Aparência: os espíritos dos desertos aparecem inicialmente na forma de pequenos remoinhos de poeira que, ao serem ordenados ao ataque, crescem para furiosas tempestades de areia.

Espíritos dos campos

Poderes: Acidente, Ocultamento, Proteção, Busca.

Poder Especial: os espíritos dos campos podem aumentar a fertilidade das plantações e dos animais de criação. Inversamente, também podem obedecer a ordens de danificar plantações ou fazendas.

Aparência: os espíritos dos campos tomam a forma de peões em miniatura, vestidos com macacões, lenços de cabelo, etc. Os relatos de espíritos usando sombreros ou botas de *cowboy* no sudeste da América do Norte ainda não foram comprovados.

Espíritos das florestas

Poderes: Acidente, Ocultamento, Confusão, Medo, Proteção.

Aparência: os espíritos da floresta raramente manifestam-se de forma visível. Quando o fazem, aparecem como sombras densas entre as árvores. Se um xamã os ordena a assumir uma forma sólida, tornam-se árvores vagamente humanóides, capazes de se movimentarem, com braços grandes e nodosos.

Espíritos dos lares

Poderes: Acidente, Alienação, Ocultamento, Confusão, Proteção, Busca, Tragar, Proteção.

Aparência: os espíritos dos lares costumam assemelhar-se a humanóides pequenos e barbados usando vestes antigas.

Espíritos dos lagos

Poderes: Acidente, Medo, Movimento, Busca.

Aparência: os espíritos dos lagos costumam aparecer como ondulações na superfície da água. Caso o xamã conjure-os em formas mais sólidas, irão aparecer como humanóides cobertos de musgo e ervas aquáticas, erguendo-se da água.

Espíritos das neblinas

Poderes: Acidente, Movimento, Ocultamento, Confusão, Proteção.

Aparência: os espíritos das neblinas costumam não possuir forma material, aparecendo apenas como nuvens coleantes de névoa.

Espíritos das montanhas

Poderes: Acidente, Ocultamento, Proteção, Movimento, Busca.

Aparência: os espíritos das montanhas raramente possuem manifestações físicas. Sua chegada é marcada por um silêncio absoluto e por uma opressiva presença invisível. Quando força-

do à visibilidade, o espírito da montanha torna-se um humanóide áspero composto por rocha aparentemente viva, que a despeito de seu tamanho pequeno, possui uma aura de enorme massa.

Espíritos das pradarias

Poderes: Acidente, Alienação, Ocultamento, Proteção, Movimento, Busca.

Aparência: os espíritos das pradarias costumam aparecer como arbustos soltos rolando pelo solo ou como pequenos remoinhos de poeira. Os relatos de minúsculos cavaleiros assemelhados a tipos humanos nômades, como Mongóis e Amerindios, estão sendo investigados.

Espíritos dos rios

Poderes: Acidente, Ocultamento, Tragar, Medo, Proteção, Movimento, Busca.

Aparência: os espíritos dos rios costumam aparecer como pequenos remoinhos de água, mas sob coação poderão assumir a forma de pequenos humanóides semelhantes a sapos, vestidos com roupas de folhas.

Espíritos do mar

Poderes: Acidente, Alienação, Ocultamento, Confusão, Tragar, Medo, Guarda, Movimento, Busca.

Aparêcia: os espíritos do mar costumam aparecer como superfícies anômalas na água: ondas agitadas num mar calmo e vácuos de tranqüilidade num mar agitado. Caso sejam forçados a assumir uma forma mais sólida, assemelham-se a sereias, criaturas místicas humanas da cintura para cima e peixes da cintura para baixo.

Espíritos das tempestades

Poderes: Ocultamento, Confusão, Projeção elétrica, Medo.

Aparência: espíritos das tempestades manifestam-se inicialmente como presenças frias e úmidas. Quando conjurados com força, aparecem como nuvens de tempestade em movimento ou remoinhos. Manifestações não documentadas, como uma águia na região oeste da América do Norte e um gigante de barba ruiva numa carruagem puxada por bodes na Europa setentrional também foram relatadas. (As histórias sobre humanóides alados carregando bolas de boliche podem ser desprezadas.)

Espíritos dos pântanos

Poderes: Acidente, Aderência, Ocultamento, Confusão, Medo, Proteção, Movimento, Busca.

Aparência: um espírito dos pântanos manifesta-se normalmente como uma bola de luz bruxuleante. Acredita-se que sejam os fogos fátuos das lendas. Ocasionalmente, os magos têm relatado espíritos dos pântanos manifestando-se como musgos pendentes de árvores ou massas de vegetação apodrecida que apenas com muito boa vontade podem ser chamadas de humanóides.

FÊNIX

Phoenix aureus

Identificação: com uma envergadura de asas de 4 metros, altura de 1,3 metros, uma cauda com 2 metros de comprimento e pesando 20 quilos, a fênix é um grande pássaro. Possui asas fortes e graciosas e uma cauda de penas longas e adejantes. Adornada com uma crista, a cabeça possui plumagem dourada. O corpo é coberto por penas vermelhas iridescentes e penas púrpuras brilhantes. A cauda é um rutilante arranjo de matizes cerúleas. O crânio é provido de um bico afiado e curvo.

Espécies semelhantes: a fênix é ocasionalmente confundida com espécies de trovejões que possuem caudas longas e coloridas.

Hábitat: florestas abertas.

Capacidade de magia: inata.

Hábitos: a fênix é uma criatura diurna que se alimenta de pequenos pássaros e mamíferos. Nos solos de áreas rochosas faz seu ninho, que defenderá ferozmente. A criatura pode viver até 20

anos em cativeiro. Sua temporada de acasalamento se dá no início da primavera.

Prole: a fênix põe um ou dois ovos, que chocam em três semanas. As crias permanecem no ninho para serem alimentadas por ambos os genitores até que aprendam a voar. Depois que a prole se vai, os pássaros genitores incineram o ninho.

Valor econômico: as penas da fênix são desejadas em várias partes do mundo. Os editores da Série de Guias de Aprendizado Patterson alertam os compradores a verificar se as penas foram obtidas em períodos de muda, e não pelo abatimento do animal.

Distribuição geográfica: Ásia oriental e África do Norte.

Poderes: Aura de chamas.

PÉ-GRANDE

Pesvastus pilosis

Identificação: o pé-grande mede 2,9 metros e pesa 110 quilos. Trata-se de um bípede ereto de pele negra com pés grandes. O corpo é coberto por uma camada dupla de pêlos negros ou marrons escuros. Contudo, os pêlos podem ser grisalhos, especialmente na parte de cima das costas e na cabeça dos indivíduos mais velhos. O pé-grande é capaz de imitar uma variedade de sons, inclusive os chamados de caça de outras criaturas. Tem orelhas pequenas, que quase sempre desaparecem sob o pêlo da cabeça, mas o nariz é proeminente e largo. O crânio do pé-grande é provido de 28 dentes e a fêmea possui um par de mamas.

Espécies semelhantes: os leigos costumam confundir o pé-grande com o florestal (pág. 227), embora haja entre os dois pouquíssima semelhança, salvo em hábitos e hábitat. Os problemas mais sérios de identificação acontecem com as variedades peludas de orks e trolls, cujas ações em muito macularam a reputação desta gentil criatura da floresta. As aparições ocasionais de humanóides de pêlo branco nas partes mais baixas do Himalaia e em regiões próximas a montanhas induziram os paranaturalistas a postular uma forma asiática (*Pesvastus asiaticus*), comumente conhecida por Iéti (não incluído nesta seleção).

Hábitat: florestas densas.

Capacidade de magia: presume-se que os pés-grandes sejam ativos magicamente, com poderes da escola do xamanismo.

Hábitos: o pé-grande é permanentemente ativo. Seu modo de vida é semelhante ao do gorila (que agora se acredita extinto no estado selvagem). É vegetariano, pacífico, curioso. Luta apenas quando atacado, embora seu comportamento seja aparentemente ameaçador. Entretanto, aconselha-se cuidado ao observador — os pés-grandes tendem a interpretar movimentos súbitos da parte de um indivíduo amedrontado como ataque iminente. As criaturas vivem em pequenos grupos familiares, embora os indivíduos possam afastar-se do grupo quando estiverem à procura de alimentos. Os pés-grandes habitam grutas e cavernas em caráter permanente, mas algumas vezes, quando distantes de suas moradias, aprontam abrigos provisórios em matagais. Acredita-se que sua expectativa de vida ultrapasse 40 anos. A temporada de acasalamento é irrestrita.

Prole: um, ocasionalmente dois. O cuidado dos pais perdura de 24 a 30 meses.

Âmbito: regiões setentrionais da América do Norte.

Comentário: em 2042, o pé-grande foi reconhecido pelas Nações Unidas como uma espécie senciente, a despeito da carência de material cultural e da incapacidade dos cientistas em decifrar sua linguagem. Esta decisão pôs fim a anos de aprisionamento e exibição de indivíduos pé-grande. O desenvolvimento da linguagem de sinais Perkins-Ahapascan possibilitou uma forma limitada de comunicação com os pé-grandes. Hoje, eles podem ser achados colonizando florestas em terras Despertadas do mundo inteiro. Também trabalham como técnicos de efeitos sonoros na indústria do entretenimento.

METAMORFO

Bestiaforma mutabilis

Identificação: Variável. Na forma animal, um metamorfo manifesta-se como um indivíduo grande e bem-formado de sua espécie, muitas vezes com coloração impressionante. Na forma humana, um metamorfo costuma ser muito atraente, mas guarda vestígios de sua natureza bestial. Observar que o metamorfo no espaço astral irá revelar-lhe a identidade: lá sua forma alternante sempre estará visível.

Hábitat: no ambiente selvagem, o metamorfo vive em sua forma animal. Em sua forma humana, vive como um membro da comunidade.

Capacidade de magia: muitos são ativos, e todos aqueles que não o são possuem potencial inato.

Hábitos: os metamorfos são capazes de desempenhar atividades em todos os momentos, mas a maioria prefere a vida noturna. A despeito de diversos mitos em contrário, os metamorfos não têm suas atividades limitadas pelos ciclos da lua, embora muitos pareçam preferir suas formas animais durante a lua cheia. Também é mito que as peles deles se rasgam ao se tornarem humanos. Os metamorfos costumam ser carnívoros, mas não demonstram dificuldade em manter uma dieta onívora em sua forma humana. Acasalam-se de acordo com a temporada de suas formas animais.

Prole: os metamorfos nascem na forma de animais, em quantidades típicas ao animal. Alguns dos filhotes poderão não se tornar metamorfos.

Distribuição geográfica: mundial.

Comentário: todos os metamorfos demonstram uma reação alérgica severa à prata. É um erro de entendimento comum pensar nos metamorfos como humanos que se transformam em animais. Isso não é verdade: metamorfos começam suas vidas como animais, e permanecem animais que se tornam humanos. Suas personalidades e pontos de vistas são bastante peculiares.

Poderes: Atributos Físicos Aumentados na forma animal, Regeneração.

Fraqueza: Alergia (Prata, Severa), Vulnerabilidade (Prata).

Metamorfos comuns

Urso
Origem: hemisfério norte.
Característica de identificação: pêlos corporais vastos
Atividade mágica: rara.

Raposa
Origem: Japão e China.
Característica de identificação: cauda comprida.
Atividade mágica: rara.

Leopardo
Origem: África.
Característica de identificação: olhos refletidos.
Atividade mágica: Comum.

Foca
Origem: águas costeiras do mundo inteiro.
Característica de identificação: dedos dos pés guarnecidos de membranas digitais, possivelmente também os dedos das mãos.
Atividade mágica: comum.

Tigre
Origem: Ásia.
Característica de identificação: caninos aumentados.
Atividade mágica: comum.

Lobo
Origem: hemisfério norte.
Característica de identificação: palmas peludas, sobrancelhas que se juntam sobre o focinho.
Atividade mágica: incomum.

TROVEJÃO

Avesfulmen splendidus

Identificação: a cabeça e o corpo do trovejão medem 3 metros, a cauda, 1 metro, e as asas possuem uma envergadura de 10 metros. Pesa 100 quilos. Pássaro assemelhado à águia, tem a cabeça, o pescoço e a cauda normalmente cobertos com penas brancas, mas em alguns espécimes essas áreas são mais escuras. A superfície do tronco e da asa superior variam do dourado ao marrom escuro. A camada inferior das asas possui coloração creme. O crânio é provido de um bico afiado e curvo.

Espécies semelhantes: consideravelmente maior, o pássaro roca (não incluído nesta seção) costuma ser confundido com o trovejão quando visto no ar, onde nada se encontra presente para conferir-lhe uma comparação em tamanho.

Hábitat: montanhas.

Capacidade de magia: inata.

Hábitos: o trovejão costuma ser ativo durante o dia, mas relatos indicam também atividade noturna. Os pássaros trovejantes caçam animais terrestres como o antílope e o veado, e também se alimentam de carniça. Fazem seus ninhos em locais cobertos próximos a picos de montanha e podem viajar centenas de quilômetros em busca de caça. O período de acasalamento se dá no começo do verão.

Prole: a trovejão fêmea bota um ou dois ovos, que chocam em seis semanas. As crias permanecem em seus ninhos durante três a seis semanas.

Distribuição geográfica: Hemisfério oeste.

Poderes: Projeção elétrica (Com efeito sobre área).

UNICÓRNIO

Unicornis validus

Identificação: a cabeça e o corpo do unicórnio medem 3 metros de comprimento. Sua altura na região das paletas é de 1,4 metros. Pesa 370 quilos. Para todos os efeitos, um unicórnio é um cavalo com um chifre solitário e espiralado. Possui crista e rabos longos. A coloração costuma ser branca, mas todas as cores e padrões típicos de cavalos já foram observados. O crânio possui 40 dentes, e as fêmeas são providas de 4 mamas.

Espécies semelhantes: muitos outros ungulados geraram paraespécies apresentando apenas um chifre. As mais comuns são o cervo vermelho unicórnio da Europa, o bode unicórnio da África e da Ásia Menor, e o raríssimo búfalo d'água unicórnio da China e sudeste da Ásia, que freqüentemente possui couraça dérmica e pode ser a base dos lendários chi'lin e kirin (não incluídos nesta seleção).

Hábitat: pastagens.

Capacidade de magia: inata.

Hábitos: os unicórnios são ativos durante o dia, alimentam-se de grama, e mantêm haréns (se machos) ou grupos de garanhões (se fêmeas) de cavalos. O unicórnio pode afastar-se de seu território por períodos extensos de tempo. Vivem menos de um ano em cativeiro, porém mais de 25 anos na natureza. A temporada de acasalamento é irrestrita.

Prole: um, ou gêmeos em casos raros. Nem todas as crias estão destinadas a serem unicórnios. Quando um animal vir a se tornar unicórnio, o chifre emerge na maturidade (cerca de dois anos) e continua a crescer, de forma cada vez mais lenta, durante toda a vida da criatura.

Valor econômico: os chifres de unicórnio são cobiçados em muitas partes do mundo, por suas capacidades medicinais e mágicas, muitas de valor duvidoso.

Distribuição geográfica: mundial.

Poderes: Imunidade (Agentes patogênicos), Proteção mágica.

Fraqueza: Alergia (Poluentes, Severa).

VAMPIRO

Sanguessuga europa

Identificação: são externamente idênticos a humanos ou metahumanos, embora ocorra um aumento dos caninos superiores na maioria dos indivíduos. Os vampiros são detectáveis bioquimicamente mediante os testes Harz-Greenbaum, ou virologicamente através da identificação da presença do VIVO (Vírus Induzido de vampirismo obsedante).

Os vampiros não são uma espécie verdadeira, mas, na verdade, indivíduos de uma subespécie humana que tenham sido contaminados ou infectados com um agente que causa a condição vampírica. A infecção parece atingir sua virulência máxima apenas em ambientes ricos em magia, mas existem indícios de que tanto o vírus quanto os vampiros já estavam presentes antes do despertar.

Espécies semelhantes: outras expressões possivelmente relacionadas à ação do VIVO são as paraespécies banshee (pág.221) e wendigo (pág. 232).

Hábitat: como os vampiros caçam os seres sencientes, costumam ser habitantes das cidades.

Capacidade de magia: latente. A atividade mágica é muito mais comum em humanos infectados com o vírus que em humanos não infectados. Não há certeza se isto é devido aos efeitos colaterais do vírus ou à preferência dos portadores pelos indivíduos aptos à magia.

Os vampiros absorvem a essência vital de suas vítimas. Com sua duração de vida prolongada, possuem potencial para se tornarem magos poderosos. Parece provável que as lendas de poderes vampíricos sejam baseadas na perícia mágica dos indivíduos vampiros.

Hábitos: para sobreviver, o vampiro consome o sangue dos seres vivos, mas juntamente com o sangue, também consomem energia psíquica.

Localização geográfica: mundial.

Comentário: apesar de muitas vezes os casos documentados serem vagos, nem todos os vampiros se enquadram no estereótipo do sugador de sangue insaciável. A maioria prefere parceiros voluntários, e não sugam Essência de um indivíduo mais de uma vez. Apenas quando um parceiro aceita livremente a transição para a vida vampiresca é que o vampiro *mata*.

Outros vampiros revelam-se caçadores e assassinos. Tais indivíduos possuem uma poderosa compulsão assassina e procuram por vítimas involuntárias. Inicialmente, o vampiro extrai do terror da vítima o suficiente para saciar sua fome. Em seguida, caso o ataque anterior não tenha matado a vítima, o vampiro apreciará extrair a Essência final do indivíduo, que a esta altura já se encontra viciado. Esses elementos podem ter sido psicopatas antes de sua transição para o vampirismo, ou pode ter sido o choque de sua morte e seu renascimento como uma "criatura caçadora" que os tenha desequilibrado. São esses os monstros das tão populares histórias de horror.

Também ocorreram casos no quais o vampiro destruiu o corpo da vítima depois de privar-lhe da Essência, impedindo desta forma que um novo vampiro viesse à vida.

Poderes: Características físicas ampliadas, Sentidos ampliados (Audição e Olfato), Sugar essência, Imunidade (Envelhecimento, Veneno, Agentes patogênicos), Infecção, Forma de névoa, Regeneração, Visão termográfica.

Fraquezas: Alergia (Luz do sol, Severa), Letargia induzida (falta de ar), Perda de essência, Vulnerabilidade (Madeira), e em alguns casos, uma alergia psicologicamente baseada (Símbolos sagrados, Severa).

Apesar de muitas das fraquezas lendárias dos vampiros não serem genuínas, eles realmente possuem certas limitações. Além de sangue, não precisam de alimentos ou de bebidas, mas tam-

bém não podem ingerir confortavelmente nada mais. Depois de alguns minutos comendo ou bebendo, o vampiro demonstrará estar nauseado e irá vomitar dentro de uma hora. Bebidas alcóolicas são particularmente nauseantes aos vampiros, causando náusea e vômitos em minutos.

Os vampiros possuem menos flutuabilidade que os outros seres humanóides (+3 para todos os números-alvos de todos Testes de Habilidade ou Atributo ao nadarem, tentar manterem-se bolando, etc). Esta é presumivelmente a base para sua lendária vulnerabilidade à água corrente. Um vampiro pode saltar um córrego sem qualquer dificuldade, mas se cair num lago, ele provavelmente submergirá, induzindo sono letárgico.

WENDIGO

Anthrophagus pilosis

Identificação: a altura do wendigo é de 2,5 metros e seu peso 130 quilos. Trata-se de um bípede ereto de pêlo branco. As unhas de suas mãos são alongadas e endurecidas em armas naturais semelhantes a garras. Muitos paranaturalistas acreditam que esta criatura é o resultado do retrovírus VIVO em orks, embora nenhum espécime tenha sido testado para a detecção do vírus. O crânio é provido de 28 dentes. As fêmeas possuem duas mamas.

Espécies semelhantes: embora o pêlo e a constituição física do wendigo sejam radicalmente diferentes do pé-grande, o wendigo costuma ser confundido com o pé-grande (pág. 230), normalmente por observadores que não sejam nativos da região.

Hábitat: florestas.

Capacidade de magia: a maioria é magicamente ativa.

Hábitos: o wendigo é mais ativo durante a noite. Alimenta-se de carne, e se acredita que ele extrai das vítimas sua alimentação psíquica. Normalmente a criatura induz a vítima a compartilhar de um banquete canibal. Isto parece criar na vítima uma dependência psicológica por esse tipo de carne. A vítima passa então a colaborar com o wendingo na disseminação desses hábitos, criando desta forma uma sociedade secreta de canibais. Os membros da sociedade não se dão conta de que no fim eles próprios serão alimento do wendigo, que parece preferir a essência desses espíritos corrompidos. O wendigo faz seu covil na residência de uma vítima anterior. Sua expectativa de vida é desconhecida.

Prole: os paranaturalistas acreditam que o wendigo reproduz-se de forma semelhante ao vampiro: não procriando, mas transmitindo o vírus VIVO.

Distribuição geográfica: originalmente as regiões setentrionais da América do Norte e da Ásia, assim como as regiões transpolares. Relatos recentes indicam que a criatura já se espalhou pelo mundo, levando os paranaturalistas a suspeitarem que ele possa possuir entre seus poderes a capacidade de lançar feitiços de mascaramento.

Comentário: todos os wendigos conhecidos são magos xamanistas ativos. Embora a maioria carregue fetiches de totens predatórios como tubarão ou lobo, alguns possuem objetos cujas afiliações não foram identificadas.

Em todas as regiões civilizadas os wendigos são considerados foras-da-lei, sendo sujeitos à pena de morte automática se condenados por atividade antropofágica. A sentença por auxiliar e abrigar um wendigo costuma ser parecida. Muitas jurisdições oferecem recompensas por sua captura.

Poderes: Influências, Atributos físicos ampliados, Sentidos ampliados (Visão noturna e Acuidade visual; Audição, Olfato), Sugar essência, Medo, Imunidade (Envelhecimento, Agentes patogênicos, Venenos), Infecção, Regeneração.

Fraquezas: Alergia (Luz do sol, Severa), Perda de Essência, Vulnerabilidade (Metais ferrosos).

ESTATÍSTICAS DAS CRIATURAS

Seguem-se números que representam um espécime típico. Os indivíduos podem variar, especialmente entre espécies sencientes. Os Atributos Físicos e Mentais de um indivíduo podem ser 50% maiores que aqueles de um espécime médio. Um indivíduo pequeno nunca terá Níveis de Atributo inferiores aos da média, a não ser que esteja doente ou ferido. Mesmo nos espécimes maiores e menores, a Essência, o alcance, o tipo de ataque, o multiplicador de corrida e os modificadores de dano permanecem inalterados.

TABELA DE TAMANHO DAS CRIATURAS

2D6	Tamanho
2	-50%
3-4	-20%
5-7	—
8-9	+10%
10-11	+20%
12	+50%

TABELA DE VARIAÇÃO PARA META-HUMANOS

2D6	Total de pontos de atributo
2	-4
3-4	-2
5-7	—
8-9	+2
10-11	+4
12	+8

LEGENDAS DA TABELA DE ESTATÍSTICAS DAS CRIATURAS

C: Corpo. O primeiro número é o nível. O segundo é qualquer *couraça* para a criatura, funcionando como uma combinação de armadura balística e de impacto. Todas as variações serão listadas com Poderes.

A: Agilidade. O primeiro número é o nível. O segundo, o multiplicador para corrida.

F: Força.

Ca: Carisma.

I: Inteligência. O primeiro número é o nível básico da criatura, usada para solucionar enigmas e para resistir a alguns feitiços. O segundo número é seu Nível de Percepção, usado para detectar caça ou inimigos quando seu melhor sentido estiver funcionando (sonar para os morcegos, olfato para os cães, etc.)

P: Perseverança.

E: Essência. Caso o número apareça em parênteses, a criatura possui uma natureza dupla. Se um A maiúsculo acompanhar o número, a criatura existe primariamente no espaço astral. As criaturas com Essência variável possuem uma faixa de valores para essência.

R: Reação. O Nível de Reação de algumas criaturas é uma função de seus outros Atributos, além de possuírem valores independentes. As criaturas cujos Níveis de Reação são marcados com um asterisco recebem 2D6 de dados de iniciativa. Aquelas com dois asteriscos possuem 3D6 dados de iniciativa.

Ataques: Esse item lista o Código de Ataque para criaturas não inteligentes ou sob a designação *humanóide* para aqueles que possam usar armas e seguir as regras normais de combate para os personagens. Esta coluna também indica quais criaturas possuem alcance estendido.

TABELA DE ESTATÍSTICAS DAS CRIATURAS

CRIATURAS NORMAIS

Nome	C	A	F	Ca	I	P	E	R	Ataques
Morcego	1	5 x 4	0	—	1/5	1	6	6	2L
Urso grande	10/2	4 x 3	12	—	2/4	2	6	4	9D, +1 Alcance
Urso comum	9/1	4 x 3	9	—	2/4	2	6	5	6S, +1 Alcance
Gato doméstico	1	4 x 4	1	—	2/4	2	6	5*	3L, -1 Alcance
Gato selvagem	2	4 x 4	2	—	2/4	2	6	5*	4M, -1 Alcance
Veado	4	4 x 5	4	—	2/3	2	6	3	3M, +1 Alcance
Cachorro grande	3	4 x 4	3	—	2/4	2	6	4	6M
Cachorro pequeno	1	4 x 4	1	—	2/4	2	6	4	3L, -1 Alcance
Elefante	15/3	3 x 4	40	—	3/3	3	6	3	10D, +1 Alcance
Raposa	2	4 x 4	1	—	2/4	2	6	5*	3L, -1 Alcance
Bode	2	4 x 6	2	—	2/3	2	6	3	3L
Cavalo	10	4 x 4	8	—	2/3	2	6	3	6S, +1 Alcance
Leopardo	5	5 x 4	5	—	2/4	2	6	5**	9S
Rato	1	5 x 3	0	—	1/4	1	6	5	2L, -1 Alcance
Rinoceronte	12/2	4 x 4	25	—	2/2	2	6	3	11D
Foca	6	5 x 4	4	—	3/4	2	6	4	4M
Atenção: O multiplicador de corrida em terra é 2.									
Tubarão grande	10/2	5 x 3	10	—	2/3	2	6	5	12D
Tubarão comum	5/1	5 x 4	4	—	2/3	1	6	5*	10S
Tigre	8	6 x 4	8	—	3/4	2	6	6**	10S, + 1 Alcance
Lobo	5	5 x 4	4	—	3/4	2	6	5*	7M

PARAESPÉCIES

Nome	C	A	F	Ca	I	P	E	R	Ataques
Banshee	3	4 x 5	3	5	3	3	2D6	3	Humanóide
Poderes: Sentidos ampliados (Visão noturna; Audição, Olfato), Sugar Essência, Medo, Imunidade (Envelhecimento, Patogênios, Toxinas), Forma de Névoa, Regeneração.									
Fraquezas: Alergia (Luz do sol, Severa), Perda de Essência, Vulnerabilidade (Madeira, Prata).									
Cão-demônio	7	6 x 4	5	—	3/6	3	(6)	6*	9S
Poderes: Medo, Uivo paralisante, Sentidos ampliados (Sonar).									
Basilisco	4/2	2 x 3	7	—	1/3	2	(6)	2*	-6M, -1 Alcance
Poderes: Olhar petrificante.									
Fraquezas: Alergia (Ao próprio olhar, Extrema).									
Cocatriz	3	5 x 3	4	—	2/3	2	(6)	4	8M
Poderes: Toque paralisante, Invulnerabilide (Ao próprio toque).									
Fulminão	7	4 x 3	7	—	3/4	3	(6)	4	6S
Poderes: Projeção elétrica, Sentidos aumentados (Visão noturna, Audição amplificada).									
Fantasma	—	—	—	2	2	5	6A	5	Especial
Poderes: Medo, Manifestação, Psicocinese (Alguns demonstram: Compulsão, Hálito nocivo. Toque paralisante).									
Carniçal	7	5 x 4	6	1	4	5	(5)	4	Humanóide
Poderes: Sentidos ampliados (Olfato, Audição).									
Fraquezas: Alergia (Luz do sol, Moderada), Sentidos reduzidos (Cego).									
Grifo	9	7 x 2	9	—	3/5	4	(7)	6	9S, +1 Alcance
Atenção: Ao voar, o modificador de movimento é 5.									
Harpia	4	8 x 2	4	—	2/3	2	(4)	5	4M
Nota: O multiplicador de movimento é 6 durante o vôo.									
Kraken	12/3	5 x 3	20	—	3	6	(6)	7	12F, +2 Alcance
Poderes: Pestilência.									

TABELA DE ESTATÍSTICAS DAS CRIATURAS (Continuação)

Nome		C	A	F	Ca	I	P	E	R Ataques
Florestal	3	4 x 4	3	4	3	3	(8)	3*	Humanóide
Poderes: Confusão.									
Tritão	5	7 x 4	7	3	3	3	(6)	5	Humanóide
Naga	5/1	2 x 3	6	3	3	4	(8)	4	5M2, -1 Alcance
Poderes: Proteção, Proteção mágica, Veneno.									
Fênix	3	5 x 4	4	—	2/4	2	(6)	3	4M
Poderes: Aura flamejante.									
Pé-grande	8	3 x 4	7	3	3	2	(6)	4	Humanóide, +1 Alcance
Metamorfo (Humano)	5	4 x 5	5	5	3	3	(8)	5*	Humanóide
Metamorfo (Animal)	A+2	(A + 1) x (A + 1)	A + 2	5	3	3	(8)	5*	(A + 1) (A)
Atenção: Quando o metamorfo estiver na forma animal, utilize os atributos animais, indicados por A, e acrescente os modificadores.									
Poderes: Atributos Físicos Ampliados na forma animal, Regeneração.									
Fraquezas: Alergia (Prata, Severa), Vulnerabilidade (Prata).									
Trovejão	4	7 x 2	8	—	2/4	3	(6)	5	6M
Atenção: Quando o pássaro estiver voando, o multiplicador de movimento é 5.									
Poderes: Projeção elétrica (efeito sobre área).									
Unicórnio	8	5 x 6	8	—	3/4	4	(9)	5	8M, +1 alcance
Poderes: Imunidade (Agentes patogênicos), Proteção mágica.									
Fraquezas: Alergia (Poluentes, Severa).									
Vampiro	C	C x 5	C + E	C	C	C	2D6	C*	Humanóide
Atenção: Originalmente, um vampiro foi um personagem. Por esse motivo, mantém os Atributos do personagem, indicados por C. Sua força equivale à força do personagem mais a Essência do vampiro.									
Poderes: Atributos físicos ampliados, Sentidos ampliados (Audição, Olfato), Sugar Essência, Imunidade (Envelhecimento, Agentes patogênicos, Veneno), Infecção, Forma de névoa, Regeneração, Visão Termográfica.									
Fraquezas: Alergia (Luz do sol, Severa), Letargia induzida (Falta de ar), Sugar Essência, Vulnerabilidade (Madeira).									
Wendigo	6	2 x 5	5	4	3	3	2D6	4	Humanóide
Poderes: Atributos físicos ampliados, Sentidos ampliados (Visão noturna, Acuidade visual, Audição, Olfato), Extração de Essência, Medo, Imunidade (Envelhecimento, Agentes patogênicos, Veneno), Infecção, Influência, Regeneração.									
Fraquezas: Alergia (Luz do sol, Severa), Perda de Essência, Vulnerabilidade (Metais ferrosos).									
DRACOMORFOS									
Poderes: Sentidos ampliados (audição em freqüência expandida). Visão noturna, Termovisão), Couraça enrijecida (Alguns possuem: Controle sobre animais (Répteis), Influência, Projeção de chamas, Hálito nocivo, Veneno).									
Serpente emplumada	12/8	6 x 2	30	4	4	8	(2D6)	7*	12D, +2 Alcance
Atenção: Enquanto a criatura estiver voando, seu multiplicador de movimento é 4.									
Dragão oriental	14/8	8 x 3	35	5	4	8	(2D6)	6*	14D +2 Alcance
Dragão ocidental	15/8	7 x 3	40	4	4	8	(2D6)	5*	14D +2 Alcance
Grande dragão	+10/12	+3	+10	+5	+5	+5	12	+3	16D +3 Alcance
Atenção: Os números apresentados acima são apenas estimativas; os indivíduos variam amplamente.									

ELEMENTAIS

Nome	C	A	F	Ca	I	P	E	R
Ar	F- 2	(F + 3)x 4	F- 3	F	F	F	(F)A	F + 2
Ataques: como Poderes.								
Poderes: Engolfar, Manifestar, Movimento, Hálito Nocivo, Psicocinese.								
Fraquezas: Confinamento, Vulnerabilidade (Terra).								
Terra	F+4	(F - 2)x2	F + 4	F	F	F	(F)A	F - 2
Ataques: (F)S como Combate Desarmado (Reação); + 1 Alcance								
Poderes: Engolfar, Manifestar, Movimento								
Fraquezas: Vulnerabilidade (Ar).								

TABELA DE ESTATÍSTICAS DAS CRIATURAS (continuação)

Nome	C	A	F	Ca	I	P	E	R
Fogo	F + 1	(F : 2)x3	F - 2	F	F	F	(F)A	F + 1
Ataques: (F)M como Combate à distância (Reação); Alcance = Força x 2 metros.								
Poderes: Engolfar: Aura de chamas, Projeção de chamas, Proteção, Manifestação, Movimento.								
Fraquezas: Vulnerabilidade (Água).								
Água	F + 2	F x 2	F	F	F	F	(F)A	F - 1
Ataques: (F)S Atordoamento como Combate Desarmado (Força).								
Poderes: Tragar, Manifestar, Movimento.								
Fraquezas: Vulnerabilidade (Água).								

ESPÍRITOS DA NATUREZA

Tipo	C	A	F	Ca	I	P	E	R
-Do homem	F +1	(F : 2)x 3	F - 2	F	F	F	(F)A	F + 1
Espíritos das cidades								
Poderes: Acidente, Alienação, Ocultamento, Confusão, Medo, Proteção, Busca.								
Espíritos dos lares								
Poderes: Acidente, Alienação, Ocultamento, Confusão, Proteção, Busca.								
Espíritos dos campos								
Poderes: Acidente, Ocultamento, Proteção, Busca.								
-Da Terra	F+ 4	(F - 2)x2	F+ 4	F	F	F	(F)A	F - 2
Espírito dos desertos								
Poderes: Ocultamento, Proteção, Movimento, Busca.								
Espíritos das florestas								
Poderes: Acidente, Ocultamento, Proteção, Medo, Confusão.								
Espíritos das montanhas								
Poderes: Acidente, Ocultamento, Proteção, Movimento, Busca.								
Espíritos das pradarias								
Poderes: Acidente, Ocultamento, Alienação, Proteção, Movimento, Busca.								
-Dos céus	F- 2	(F + 3)x 4	F - 3	F	F	F	(F)A	F + 2
Espíritos dos lagos								
Poderes: Acidente, Tragar, Medo, Proteção, Movimento, Busca.								
Espíritos dos rios								
Poderes: Acidente, Ocultamento, Tragar, Medo, Proteção, Movimento, Busca.								
Espíritos dos mares								
Poderes: Acidente, Alienação, Ocultamento, Confusão, Tragar, Medo, Proteção, Movimento, Busca.								
Espíritos dos pântanos								
Poderes: Acidente, Aderência, Ocultamento, Confusão, Tragar, Medo, Proteção, Movimento, Busca.								

META-HUMANOS MÉDIOS

Nome	C	A	P	Ca	I	P	E	R	Comentários
Humano	3	3 x 4	3	3	3	3	6	3	
Anão	4	2 x 3	5	3	3	4	6	2	
Elfo	3	4 x 4	3	5	3	3	6	3	
Ork	6	3 x 4	5	2	2	3	6	2	
Troll	8/1	2 x 3	7	1	1	2	6	1	+1Alcance

CAPÍTULO 14

EQUIPAMENTO

"Hoje em dia é assim: quando se corta alguém ele pode vazar sangue ou fluido hidráulico."
Mau Olhado, membro da gangue dos Tigres

Esta seção oferece uma requintada seleção de objetos que, no ano de 2053, encontram-se disponíveis através de catálogos da Teia, de lojas de receptadores e de covis de vendedores de talismãs. Todos os valores listados são sugeridos pelos fabricantes. Os preços de mercado estarão sujeitos a variações. (Veja **Disponibilidade** em **Nos bastidores**, pág. 184.)

ARMAS PESSOAIS

Estas armas são os implementos básicos para o uso cotidiano. A lista não inclui armas improvisadas criadas a partir de materiais simples.

Katana: A espada *samurai*, para uso com ambas as mãos, preferida pelos românticos e saudosistas. 1.000¥.

Faca: um instrumento de corte que, nas ruas, serve para todos os fins. 30¥.

Chicote de monofilamento: um cabo quase monomolecular, manejado com um peso na ponta que lhe facilita o controle. É extremamente afiado e capaz de cortar praticamente qualquer coisa. (Veja, na pág. 103, as regras para o Chicote de monofilamento.) 3.000¥.

Lança: atualmente, arma inauspiciosa e rara. Foi aqui incluída para ilustrar a variedade dos tipos de armas. 500¥.

Cajado: popular entre os magos, devido à aparência tradicional. 50¥.

Bastão de atordoamento: a arma padrão para o controle de distúrbios. Este bastão pesado também libera uma descarga elétrica. (Veja **Armas de choque**, pág. 103) 750¥.

Espada: refere-se a qualquer tipo de uma variedade de estilos cerimoniais, também cobrindo algumas das facas mais compridas e perigosas. 500¥.

SHOCKABILLY SHOCKS
©19 92
STUMPS

ARMAS DE ARREMESSO

Estas armas são manejadas mediante capacidades humanas, podendo fazer uso de recursos mecânicos simples para aumentar o alcance ou a velocidade de arremesso.

Arco: Pode ser tanto um arco tradicional de fibras de vidro ou madeira quanto um arco moderno de material compósito e ação alavancada com roldanas. 300¥ (mais 100¥/10 flechas).

Besta: existem três tipos. Leves são engatilhadas manualmente, enquanto os modelos mais pesados utilizam um dispositivo embutido com engrenagens que auxilia no reengatilhamento. 300¥ para leve, 400¥ para médio, 500¥ para pesado (mais 100¥/20 flechas).

Faca de arremesso: qualquer variedade de facas ou dardos finos, 20¥.

Shuriken: uma lâmina aerodinâmica de arremesso, provida de pontas múltiplas, tradicionalmente em forma de estrelas. 20¥.

ARMAS DE FOGO

Basicamente, as armas de fogo são lançadores de balas. O princípio não mudou muito com os anos. A maioria das armas oferece duas versões, para munições comuns ou para munições desencartuchadas, embora na década de 2050 o último tipo seja mais comum. Uma arma pode disparar tanto uma forma de munição quanto outra, mas não de forma intercambiável. O custo da munição é o mesmo. Nos dois casos, normalmente usa-se um contador digital. A leitura costuma ser exibida na parte traseira, onde o usuário pode olhar enquanto atira.

PISTOLAS

As pistolas comuns podem aceitar apenas acessórios de encaixe para o cano e para suas partes superiores. Os revólveres não podem usar silenciadores ou supressores de ruído. As pistolas escamoteáveis não podem receber quaisquer acessórios.

Whalther Palm Pistol

Colt America L36

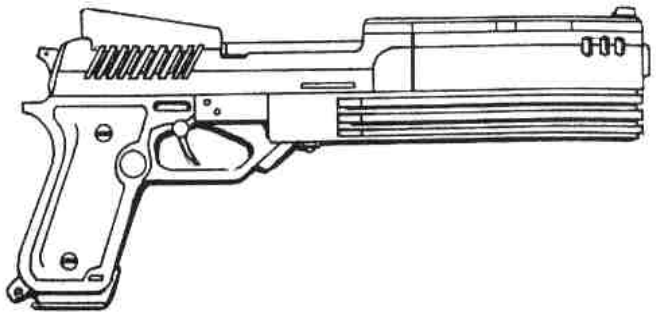
Streetline Special: esta é uma hold-out pistol comum entre as camadas econômicas mais baixas da sociedade. Confeccionada a partir de materiais compósitos, é pequena, leve e extremamente ocultável. 100¥.

Walther Palm Pistol: este modelo europeu de hold-out recebe um cartucho de grosso calibre para cada um de seus dois canos superpostos. Uma chave seletora permite ao usuário disparar simultaneamente os dois canos (trate como Rajada Curta, pág. 92). 200¥.

Colt America L36: este modelo americano leve é popular entre as pessoas que apreciam a elegância. A silhueta fina também facilita o ocultamento. 350¥.

Beretta Model 101T: leve e esguia, esta arma pessoal é a favorita dos funcionários das empresas do mundo inteiro. 350¥.

Fichetti Security 500: planejada para serviços de segurança, a Fichetti 500 aceita toda uma linha de acessórios de pistolas. Os modelos novos vêm equipados com o pente de 10 cartuchos, assim como um pente opcional de 22 cartuchos e uma coronha rebatível. 400¥.



Ares Predator

Ares Predator: considerada por muitos o supra-sumo das pistolas pesadas, esta arma ameaçadora é popular entre os mercenários e os seguranças. 450¥.

Browning Max-Power: esta pistola pesada é a maior rival da Ares Predator na categoria *periculosidade*. 450¥.

Ruger Super Warhawk: um revólver pesado que aceita todos os acessórios comuns, exceto, claro, silenciadores. 300¥.

Remington Roomsweeper: a Roomsweeper "Abre-alas" é uma escopeta de cano curto popular entre os guerreiros urbanos. Tal favoritismo se deve à sua alta capacidade de derrubar o inimigo e seu significativo fator de intimidação. (A arma usa alcances de pistola pesada, mas regras de escopeta — veja pág. 95.) 500¥.

Ares Viper: esta pistola dispara munição flechette (já computada em seu código de dano). Esta pistola de estilhaçamento possui o alcance de uma pistola pesada, mesmo sendo realmente uma pistola leve. A Viper *Víbora* é provida de um silenciador embutido. 600¥.

SUBMETRALHADORAS (SM)

As SM possuem encaixes para um acessório em sua parte superior, um acessório no cano e um acessório sob o cano, com a exceção dos lança-granadas. As SM não podem usar silenciadores, mas podem usar supressores de ruído.

Uzi III: é uma nobre descendente da famosa fábrica israelense Uzi. O modelo Fabrique Nacionale, oficialmente fabricado para o governo francês, é uma das armas mais comuns nas ruas. Possui coronha rebatível e mira laser (encaixe superior). A muito semelhante Ingram MK.22 omite a mira laser. 600¥.

Heckler & Koch HK227: é a SM mais querida entre os seguranças empresariais e os policiais militares do mundo inteiro. O modelo padrão possui coronha retrátil, mira laser embutida (colocada sob o cano), e um sistema de escape de gases para compensação de recuo (colocada no cano, Nível 2). A variante S, popular entre as equipes de assalto das empresas e as forças especiais, substitui um silenciador embutido pelo sistema de recuo. 1.500¥ (1.200 para a variante S).

Ingram Valiant: popular entre as unidades de mercenários do mundo todo, é a espécie mais comum de metralhadora leve. Os modelos como a metralhadora leve Ares e a Ingram Valiant possuem uma cinta amortecedora de recuo (Nível 1) e um depósito de munição para ser amarrado às costas ou à cintu-

ra. O depósito tem como função abastecer com munição em correia. Um sistema de escape de gases para compensação de recuo (encaixe de cano, Nível 2) é um equipamento padrão nesses modelos populares. 1.500¥.

RIFLES

Os rifles possuem encaixes para receber um acessório no cano, um sob o cano e um na parte superior da arma. Alguns rifles são equipados com coronhas de ombro rígidas, e alguns com coronhas rebatíveis. Nenhuma das duas afeta o recuo. As escopetas não possuem encaixes para silenciadores ou supressores de som.

FN HAR: comum na Europa, este rifle de assalto está tornando-se cada vez mais popular entre as equipes empresariais de retaliação e as forças particulares de segurança especializadas em áreas de alto risco. É provido de coronha embutida rebatível, mira laser (encaixe superior), e sistema de escape de gases para compensação de recuo (encaixe de cano, nível 2). 1.200¥.

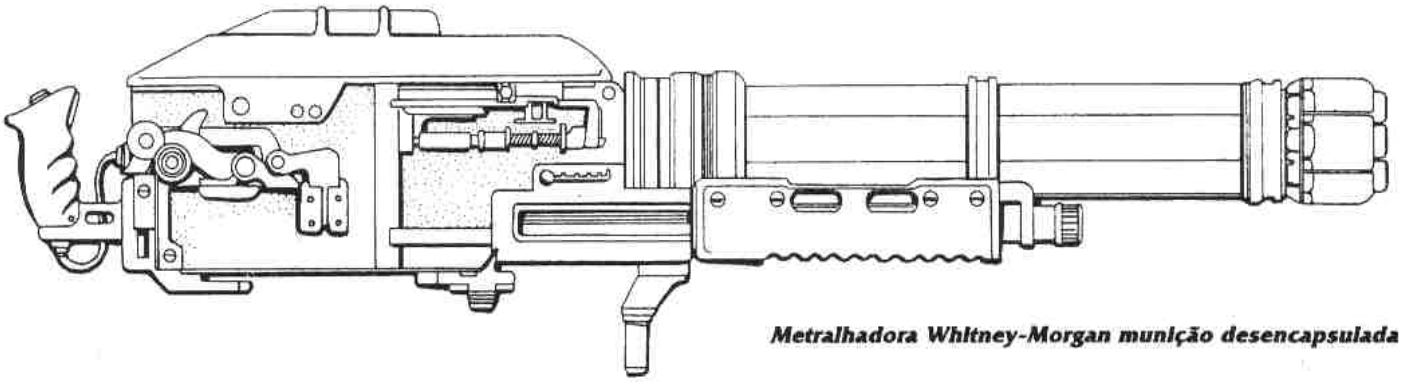
Soviet AK-97: Originalmente uma arma soviética, este rifle de assalto hoje é encontrado no mundo inteiro. O modelo carabina, munido de coronha embutida rebatível, é quase tão comum. É extremamente difícil encaixar um lança-granadas nesses modelos, embora a AK-98 possua um lançador de mini-granadas (encaixe sob o cano). 700¥ para AK-97, 800¥ para carabina, 2.500¥ para AK-98.

Remington 750: longo e esguio, o rifle de caça 750 e o 950, seu irmão barra pesada, têm sido a escolha dos caçadores há quase 50 anos. Ambos usam ação de remuniciamento extremamente confiável. Cada modelo vem acompanhado de mira telescópica (Nível 1) para encaixe na parte superior. Não há encaixe sob o cano. 600¥ para 750, 800¥ para 950.

Ranger Arms SM-3: o SM-3 é essencial àqueles trabalhos nos quais o primeiro disparo é o que conta. Constituem equipamentos básicos do modelo uma combinação de sistema de escape de gases para compensação de recuo e silenciador, e uma mira telescópica (encaixe superior, Nível 3) com circuitos para visão termográfica ou noturna. Como a maioria das armas de sua categoria, este rifle é completamente desmontável, podendo ser acomodado numa valise comum, o que não o torna nem um pouco inferior aos modelos rígidos. (Requer-se três Ações Complexas para montagem e desmontagem.) Ideal para assassino em trânsito, este rifle contudo não se comporta bem em situações de combate. O número de turnos em que se usa este rifle como arma de combate (desconsiderando sua função como arma de tocaia) deve ser comparado com um lançamento de 2D6. Se o resultado for menor ou igual ao número de sucessos, o tiro receberá um modificador +2 devido à perda de alinhamento e de precisão e parte calibradas. (Por exemplo, John usa sua EM-3 para desencorajar seus perseguidores enquanto faz uma retirada estratégica através de um beco entulhado de lixo. Seu rifle é chocoalhado de um lado para o outro por três turnos. Caso seu jogador obtenha 3 ou 2 em 2D6, John precisará somar +2 a todos os números-alvos dessa arma.) 4.000¥.

Enfield AS7: esta escopeta de assalto proporciona grande poder de fogo. Possui uma mira laser embutida (encaixe superior) e é munida de um pente de 10 disparos ou de um tambor de 50 tiros (tambor atribui -3 a Ocultamento, +2 kg a peso), 1.000¥.

Defiance T-250: uma popular escopeta de carregamento automático, disponível nas versões de cano longo ou curto (use alcances de pistola pesada). Não possui encaixe sob o cano, 500¥.



Metralhadora Whitney-Morgan munição desencapsulada

ARMAS TASER

Algumas unidades de polícia e segurança preferem estas armas de choque elétrico em ambientes de baixo risco. O modelo padrão dispara um dardo que estende um fio de 10 metros de comprimento. Uma descarga elétrica transmitida através do fio permite imobilizar o alvo enquanto a corrente mantiver seu fluxo. Uma variante dessas armas dispara dardos que contêm baterias de alta potência. O dardo descarrega ao contato, atordoando o alvo, deixando-o virtualmente paralisado. Consulte as regras de **Armas de choque,** à pág. 103.

Defiance Super Shock: Portando dados pesados, a SS é a mais popular arma taser em uso nas instituições de polícia privada da UNECAM. As pistolas comuns são equipadas com visores embutidos de visão noturna (encaixe superior). 1.000¥.

ARMAS PESADAS

As armas pesadas normalmente possuem encaixe para um acessório no cano, um sob o cano e um em sua parte superior. Os lançadores de mísseis e foguetes não usam acessórios comuns de armas de fogo.

Metralhadora: estas armas de disparo automático dividem-se em duas categorias, médias e pesadas. Costumam ser alimentadas por munição em correia. Embora sejam normalmente instaladas em tripés, as metralhadoras médias ocasionalmente são usadas em estabilizadores giroscópicos como armas de artilharia auxiliares portáteis. 2.500¥ para médias. 4.000¥ para pesadas.

Canhão de assalto: esta grande arma dispara um obus equivalente a munição explosiva, mas sem a instabilidade inerente dessa. Os obus possuem capacidade razoável para uso anticouraças, o que torna esta arma útil para uma ampla variedade de aplicações. Pode usar munição em correia. 6.500¥.

Lança-mísseis e lança-granadas: os diversos lançadores de mísseis e granadas do século passado deram espaço para armas que enfatizam sistemas de disparo confiáveis e eliminam os problemas de deslocamento de ar tão comuns nos sistemas antigos. O lançador típico é reutilizável e pode ser carregado com quatro mísseis. O mecanismo de mira, a om-

breira e o tubo de exaustão são dobráveis, fazendo da arma um embrulho compacto quando desmontada. Obviamente existem mísseis e lançadores mais pesados, mas são raros nas sombras das ruas da cidade. 8.000¥ apenas para o lançador.

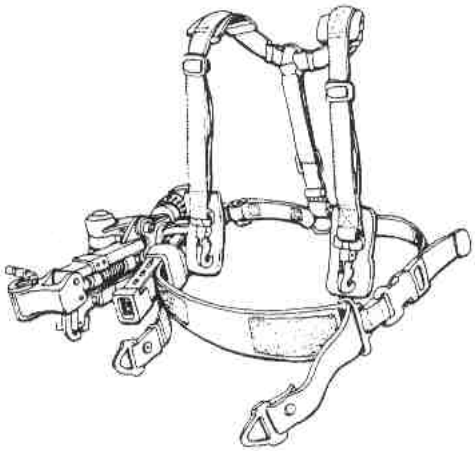
Foguetes e mísseis anti-veículos: são capazes de atravessar uma blindagem de veículo, e não explodem quando erram o alvo. 2.000¥ para FAV, 5.000¥ para MAV.

Foguetes e mísseis anti-pessoais: possuem ogivas altamente explosivas e fragmentáveis. 1000¥ para FAP, 2.500¥ para MAP.

Mísseis e foguetes alto-explosivos: causam destruição geral. 1.500¥ para FEX, 3.700¥ para MEX.

ACESSÓRIOS PARA ARMAS DE FOGO

Repare que, nos acessórios que se seguem, os modificadores de Ocultamento referem-se apenas à instalação desses acessórios após a compra. Caso a descrição da arma liste o acessório como *embutidor*, não se atribui nenhum modificador de Ocultamento. Isso também significa que o acessório não pode ser removido.



Estabilizador giroscópico

Bipés: suportes de duas pernas que se estendem para baixo a partir da arma, permitindo que seja disparada próxima ao chão com o usuário em posição sentada ou deitada. Um bipé usa o encaixe sob o cano, não afeta Ocultamento e proporciona 2 pontos de compensação de recuo. 400¥.

Coldre ocultável: vestido pelo usuário, o coldre pode ser planejado para usar sobre o quadril, nas costas, sob o braço, no antebraço ou no tornozelo. Atribui +2 ao Ocultamento de uma pistola (Armas ocultas requerem um Teste de Percepção para serem percebidas. O Nível de Ocultamento é o número-alvo.) 100¥.

Sistema de escape de gases: os sistemas de escape de gases para compensação de recuo liberam os gases do cano da arma numa direção específica, de modo a contrabalançar a oscilação do cano. Todos esses sistemas são encaixados no cano, e reduzem o Ocultamento da arma. Depois de instalados, os sistemas de escape de gases não podem ser removidos. Existem duas versões disponíveis. Os sistemas de escape de gases com 2 pontos de compensação de recuo, Ocultamento -1: 450¥. Os sistemas de escape de gases com 3 pontos de compensação de recuo, Ocultamento -2: 700¥.

Lança-granadas: efetivamente uma arma independente, embora raramente seja usada nas forças modernas, exceto como acessório encaixado sob o cano do rifle de assalto. O lança-granadas dispara um cartucho de seu pente embutido, tanto neuroconectáveis quanto por um gatilho independente. Essas armas disparam apenas mini-granadas. Disponíveis apenas em versões de encaixe sob o cano. Depois de instalado, o lança-granadas não pode ser removido. Ocultamento -3. 1.700¥.

Estabilizador giroscópio: esses sistemas consistem de um sistema de arreios corporais munido de um braço de fixação, articulado e estabilizado por giroscópios, no qual se encaixa um rifle ou uma arma pesada. O sistema de estabilização giroscópia neutraliza os modificadores de recuo e movimento. Os sistemas militares comuns também incluem visores neuroconectados com um cabo de conexão blindado. As armas neuroconectadas que forem encaixadas podem continuar a ser alimentadas através de ligações indutivas na palma do usuário. Enquanto estiver sendo usado, o sistema inteiro proporciona um ponto adicional armadura balística, e de impacto não sendo — de forma alguma — ocultável. Leva 5 minutos para vestir as correias de um giroscópio estabilizador e 1 ação complexa para "despi-lo rapidamente". Fixar ou remover uma arma do encaixe requer 2 Ações Complexas. Estabilizador giroscópio comum (Nível 5) 2.500¥, giroscópio estabilizador de luxo (Nível 6) 6.000¥.

Miras telescópicas: há uma grande variedade de miras telescópicas disponível no mercado, incluindo de visão noturna, infravermelha e aumento simples. As miras telescópicas podem ser encaixadas apenas na parte superior das armas. As miras não podem ser usadas com sistemas neuroconectados. As miras requerem 1 Ação Complexa para instalação e remoção. Os sistemas de ampliação possuem Nível de Ocultamento -1. Visão noturna e sistemas termográficos possuem Ocultamento -2.500¥ para Nível 1 de ampliação, 800¥ para Nível 2 de ampliação. 1.500¥ para visão noturna ou capacidade termográfica.

Mira laser: este dispositivo projeta um raio laser de modo a gerar um ponto vermelho luminoso sobre o alvo. A mira é ativada quando o usuário toca o gatilho. Esse tipo de mira não pode ser usado com nenhum tipo de sistema de neuroconexão. As miras lasers estão disponíveis no mercado tanto em versões para encaixe sob o cano ou na parte superior da arma. Encaixar uma mira laser atribui -1 ao Nível de Ocultamento, e requer 1 Ação Complexa para instalação e remoção. 500¥.

Amortecedores de choque: os amortecedores de choque podem ser encaixados na coronha rígida de ombro (em coronhas não rebatíveis) de um rifle, de um rifle de assalto, de uma espingarda ou no suporte de quadril de uma arma pesada automática. O amortecedor de choque confere 1 ponto de compensação de recuo. 200¥.

Silenciador: um silenciador é um acessório para encaixe no cano que reduz o som e o clarão do disparo de uma arma. Os silenciadores podem ser usados apenas com armas em modo de disparo tiro simples ou semi-automáticas. Não podem ser usados em revólveres. Um silenciador atribui um modificador de alvo +4 a qualquer tentativa de perceber o uso de uma arma, ou para localizar quem disparou uma arma. Usar um silenciador modifica o Ocultamento em -2, e requer 1 Ação Complexa para instalação e remoção. 500¥.

Visores neuroconectados

Visores neuroconectados: um par de óculos grandes que se conectam por um cabo de fibra ótica a uma arma fusoconectada ou a uma arma neuroconectada. Os chips da arma conectam-se aos receptores do visor, produzindo uma pequena cruz de cor vermelha no campo de visão do usuário, extamente sobre o ponto para o qual a arma aponta. A quantidade de munição na arma aparece também no campo de visão do usuário.

Este sistema pode ser embutido num capacete ou, por alguns neoienes, adaptado em óculos espelhados. Além de mira simples, os visores neuroconectados podem ser ajustados para visão noturna ou infravermelha. 3.000¥ (+1.000¥ para complementos de visão noturna ou infravermelha).

Sistemas de armas neuroconectadas: disponíveis em duas formas, interna e externa, estes sistemas proporcionam um circuito de resposta que relaciona o ângulo de disparo da arma à linha de visão do atirador. O sistema interno da arma neuroconectada é embutido na arma, dobrando-lhe o custo caso seja instalado depois de sua fabricação. O sistema externo encaixa-se na arma (nas posições superior ou sob o cano) e pode ser transferido de uma arma para a outra com uma hora de manutenção e alinhamento. Essas unidades custam 600¥. Sem um receptor (visores neuroconectados ou ligações neurais), o hardware é simplesmente peso morto.

Supressor de ruído: similar aos silenciadores, os supressores de ruído são usados com armas que disparam em rajada curta ou rajada contínua. Um supressor de ruído atribui um modificador de alvo +2 a qualquer tentativa de notar o uso de uma arma ou de localizar o atirador. Os supressores de ruído precisam ser trocados a cada 300 cartuchos de rajada curta ou contínua. Um supressor de ruído modifica o Ocultamento em -2, e requer duas ações complexas para instalação ou remoção. 750¥.

Pentes sobressalentes: pentes de munição extra custam 5 ¥ por pente, descarregado. Abrigam o máximo de cartuchos para a arma, e não são intercambiáveis de arma para arma, mesmo dentro de uma mesma classe.

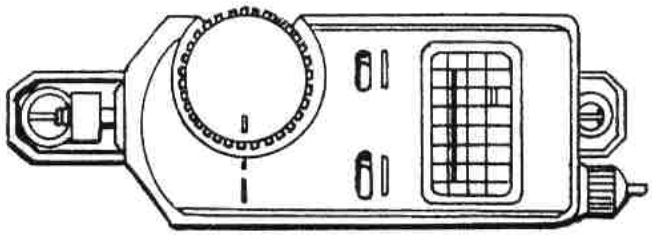
Tripé: um suporte pesado e estável para armas pesadas. Os tripés não são ocultáveis e proporcionam 6 pontos de compensação de recuo. 600¥.

MUNIÇÃO

Em **Shadowrun**, cada tipo de arma pode trocar munição com outra de sua classe. Por exemplo, todas as pistolas leves compartilham munição. Consulte as categorias demonstradas na Tabela de Alcance da Arma, pág. 88, para determinar que tipos de arma compartilham munição. As espingardas, sejam escopetas ou rifles, podem compartilhar munição. A munição comum custa 20¥ para 10 cartuchos.

Veja as regras de Munição na Seção de Combate da pág. 63, a respeito das regras especiais de jogo relacionadas aos diferentes tipos de munição.

Cartuchos explosivos: versões bem pequenas das granadas. Os cartuchos explosivos acompanham armas militares. Embora não sejam populares entre as tropas, devido aos resultados desastrosos de um acidente de disparo, esses cartuchos continuam sendo usados amplamente tanto por militares quanto por civis. A exposição a temperaturas intensas, como chamas ou bolas de fogo, também pode assar essas coisinhas delicadas. 10 cartuchos por 50¥.



Neuroconectores para armas (Externo)

Cartuchos Flechette: pequenos projéteis cortantes altamente compactados. São devastadores contra alvos desprotegidos, e perfurarão as proteções balísticas comuns. As armaduras de impacto podem resistir a esta munição. 10 cartuchos por 100¥.

Cartuchos de gel: projetados como cartuchos não-letais para controle de multidões, esses cartuchos utilizam uma subtância de consistência aproximada a de uma geléia para produzirem efeito. A armadura de impacto é muito eficiente contra esta munição, enquanto a armadura balística é afetada normalmente. 10 cartuchos por 30¥.

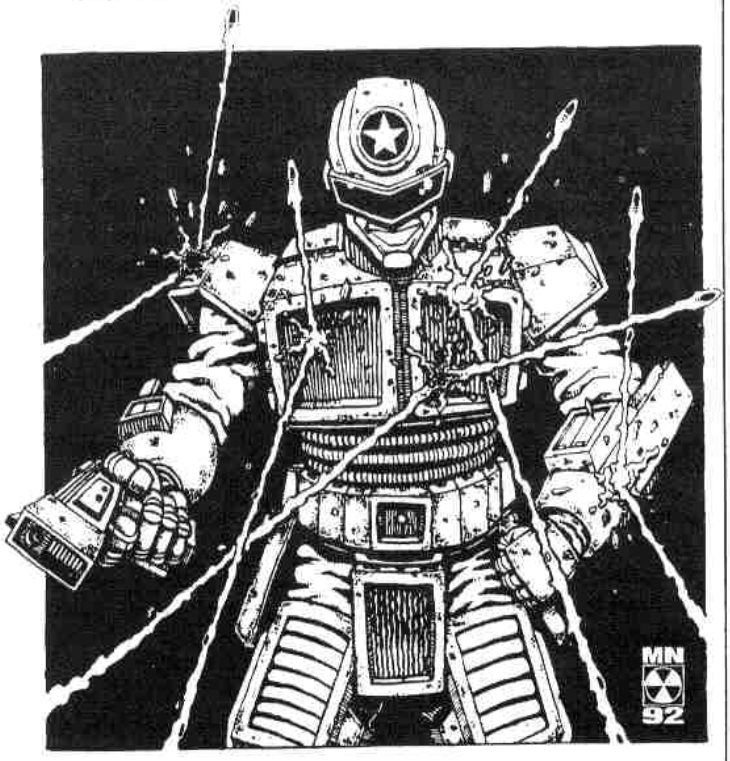
Cartuchos atordoantes: também projetados para controle de multidões, esses cartuchos funcionam em armas de cano longo como espingardas. As armaduras de impacto são bastante eficientes contra este tipo de munição, mas as armaduras balísticas são inúteis contra a massa relativamente alta e a velocidade baixa desses cartuchos. 10 cartuchos por 100¥.

EXPLOSIVOS

Granadas de mão: as granadas são recipientes pequenos que conjugam explosivos, timer e detonador. Podem ser ajustadas para explodir ao impacto, ou a qualquer momento entre 2 segundos e 2 minutos. Os modelos não-aerodinâmicos costumam oferecer um dispositivo "armadilha" que detona por sinal elétrico ou por liberação de escape de gases. Esses modelos são confeccionados como esferas ou cilindros. Os modelos aerodinâmicos são anéis ou discos com alcance de lançamento superior. As granadas explosivas dividem-se em três tipos. As granadas defensivas possuem o raio de destruição mais baixo, permitindo ao personagem usar a granada quando se desloca em direção ao alvo. As granadas defensivas são planejadas para possuírem maior efeito de fragmentação. As granadas de concussão são planejadas para possuírem pouquíssimo efeito de fragmentação, dependendo do efeito de deslocamento de ar para atordoar ou ferir alvos. 30¥ por granada, independente de seu tipo.

Mini-granadas: são projéteis semelhantes a munição encartuchada comum, desenhados para lançadores de granadas. Não podem ser armadas e lançadas manualmente. As mini-granadas dividem-se nas versões ofensiva, defensiva e de concussão, liberando o mesmo deslocamento de ar que seus irmãs maiores. As mini-granadas custam 50¥ por granada, independentemente de seu tipo.

Explosivos plásticos: altamente estáveis, moldáveis e levemente grudentas, essas substâncias são ideais para determinados trabalhos, como abrir um buraco numa parede. Os compostos costumam ser coloridos para indicar o nível de corrente necessário para detoná-los, do preto indicando detonação por indução de campo magnético ao branco giz indicando explosivo industrial detonado por corrente de 440 volts. Os explosivos comerciais (não-plásticos) custam 60¥ por quilo, os explosivos plásticos tipo Compostos IV custam 80¥ e os Compostos 12 custam 200¥ por quilo. Os temporizadores de detonação (de 2 segundos a 2 horas) podem ser comprados por 100¥ cada. Os detonadores por rádio (alcance de meio quilômetro) custam 250¥. O Código de Dano é (Nível)D por quilo. Use a fórmula a seguir para quilos múltiplos: (Nível) x quilos)F. A Potência do deslocamento de ar é reduzida pelo Nível-base por metro. Veja **Efeitos de deslocamento de ar**, pág. 97.



ARMADURA

Tecnicamente, existem dois tipos de armaduras: armaduras dérmicas (bioeletrônicas ou naturais) e armaduras vestimentas.

As armaduras dérmicas funcionam contra qualquer coisa elevando o Atributo Corpo do personagem. Não ajuda em cura.

A armadura externa funciona de forma diferente. Possui duas categorias: balística e impacto. Não importa quantas peças de armadura estejam sendo vestidas, apenas a de nível mais alto conta para os Testes de Resistência a Danos.

A armadura balística protege contra projéteis que liberem grandes quantidades de energia cinética em pequenos espaços de tempo, como projéteis. A armadura de impacto protege contra projéteis com menor tranferência cinética: armas de lançamento, explosivos, armas empunhadas, munição de atordoamento e feitiços de manipulação.

Blindavestes: a melhor escolha para um passeio pelas ruas de 2053. Estilistas do mundo inteiro oferecem ampla variedade de modelos em tecidos feitos de descendentes do KevlarTM. 500¥.

Casaco blindado: disponíveis numa ampla seleção de cortes, do estilo chique para uso civil à estética rude do militarismo macho. Esses casacos oferecem proteção considerável. 900¥.

Colete blindado: o colete proporciona uma leve proteção sob as roupas normais. Placas rígidas adicionais proporcionam proteção aumentada, mas sacrificam a sutileza. 200¥, ou 600¥ com placas.

Capacete: a maioria das corporações proporcionam a seus funcionários de segurança equipamentos de proteção para a cabeça. Uma exceção à regra básica, os capacetes somam seus níveis às outras armaduras externas. 200¥.

Armaduras pesadas: são armaduras que definitivamente se parecem com armaduras, normalmente planejadas tanto para intimidar os adversários quanto para proteger o corpo do usuário e facilitar-lhe os movimentos. Elas já incluem os capacetes. As vestimentas parciais usam placas rígidas no tronco, na cabeça e, ocasionalmente, em outras partes do corpo. Essas placas podem ser integradas a uma roupa de baixo ou fixadas separadamente. As vestimentas completas usam densas roupas de baixo e placas mais caras. Costumam oferecer proteção contra o meio ambiente com preparação mínima. A armadura pesada também afeta a Pilha de Combate. Veja **Pilhas de combate**, pág. 84. 20.000¥ para vestimenta completa. 10.000¥ para parcial.

Sobretudo reforçado: disponível numa ampla variedade de estilos, o sobretudo reforçado é uma forma popular de armadura. Sua aparência é reminescente dos guarda-pós compridos usados pelos pistoleiros do Velho Oeste. Utiliza placas rígidas enclausuradas entre camadas de tecido balístico para cobrir os órgãos vitais. Os sobretudos reforçados somam +2 à Ocultabilidade de qualquer arma escondida embaixo dela. 700¥.

RECONHECIMENTO E SEGURANÇA

AMPLIADORES DE VISÃO

Binóculos: estes dispositivos digitais e compactos proporcionam alta resolução até um aumento de 50x. Suas variantes, os modelos com lentes de cristal ótico, podem ser utilizados por magos. Os modelos aperfeiçoados podem operar em visão noturna ou termográfica. 100¥ para aumento simples, 300¥ para visão noturna, 350¥ para termográfica.

Visores: modelos de visores adaptáveis ao rosto por elásticos ou presos a capacetes podem permitir visão noturna ou termográfica. 1.500¥ para magnificação, 2.000¥ para visão noturna, 2.200¥ para visão termográfica.

COMUNICAÇÕES

Graças ao revestimento adesivo Kleen-tacTM, esses objetos podem ser fixados praticamente em qualquer superfície.

Microcomunicador: este disco achatado de 2cm transmite numa freqüência de rádio pré-selecionada com um alcance de 5 quilômetros. 2.500¥.

Microgravador: esta caixinha (3 x 3 x 1,5 cm) pode gravar até 6 horas. Para aumentar o tempo efetivo de gravação, pode ser adaptada para ser ativada mediante registro de voz. 1.000¥.

Microcâmera: a câmera (3 x 5 x 2cm) vem acompanhada de um cartucho para três horas de gravação. Pode ser ativada mediante registro de movimento. A imagem da gravação é provida de indicadores de tempo fornecidos por um relógio interno. 2.500¥.

MEDIDAS DE VIGILÂNCIA

As medidas e as contramedidas de vigilância opõem-se uma contra a outra. Veja **Usando equipamento**, pág. 184 de **Nos bastidores.**

Os preços das medidas e contramedidas de vigilância são listados para o sistema base, Nível 1. Para o custo final de equipamento de níveis mais altos, multiplique o custo base pelo nível. Geralmente, o nível máximo é 10. Veja **Disponibilidade**, pág. 184, para informações adicionais.

Decodificador de dados: este sofisticado instrumento, do tamanho de uma valise, reordena fluxos de dados encriptados. Pode receber transmissões de escutas em linhas de transmissão de dados ou aceitar gravações comuns. Preço base 10.000¥.

Escuta de linhas de transmissão de dados: conectada a uma linha de transmissão de dados, a escuta transmitirá uma cópia de todos os dados para um receptor distante. Para evitar a detecção, a maioria dos dispositivos são ajustados para transmitir blocos de dados a intervalos irregulares. Preço-base de 5.000¥.

Microfone laser: este dispositivo dispara um raio contra um objeto sólido. Dessa forma, lê as variações vibratórias da superfície e as traduz para os sons que estejam ocorrendo no outro lado da superfície. Preço-base: 1.000¥.

Microfone-espingarda: este microfone direcional (um cone de poliespuma fixado a um punho similar ao de uma pistola) permite ao usuário ouvir conversas distantes. Os objetos sólidos bloqueiam a recepção, assim como os sons altos fora da linha de escuta. Preço-base de 1.000¥.

Localizador de sinal: na tampa de seu estojo de plástico duro, o localizador de sinal possui uma tela de mapa. Usando um sensor destacável, calcula por triangulação a localização do sinalizador eletrônico, indicando-a no mapa. Preço-base de 1.000¥.

Sinalizador eletrônico: trata-se de um transmissor de sinais para fins de localização (disco de 4cm de diâmetro) com revestimento em Grudex. O alcance típico da transmissão é de 5 quilômetros nas cidades. As versões menores possuem alcances correspondentemente menores. O sistema de justiça criminal usa uma tornozeleira especial, amarrada na perna do criminoso para determinar sua localização todo o tempo. 100¥/ponto de Ocultabilidade.

Identificador vocal: este sistema é planejado para burlar os instrumentos de mascaramento vocal. Analisa a voz modificada, oferecendo uma variedade de vozes possíveis, uma das quais deve ser uma versão reconhecível da voz original. Preço-base de 2.000¥.

CONTRAMEDIDAS DE VIGILÂNCIA

Detector de transmissores: este aparelho perscruta o campo de micro-induções criado pelos microtransmissores e outros aparelhos de monitoramento. O detector só apontará transmissores se eles estiverem em transmissão. A tela holográfica do console exibe uma seta direcional apontando na direção do transmissor. Preço-base de 500¥.

Sistema de criptografia de dados: conectado em linha com qualquer aparelho transmissor que opere com fibra ótica, este sistema embaralhará o sinal de forma que possa ser decodificado apenas por um receptor com a seqüência de código apropriada. O teclado deste dispositivo permite a seleção de códigos aleatórios ou pré-determinados. Preço-base de 1.000¥.

Detector de escuta em linhas: quando em linha com um sistema, este dispositivo emite um sinal, mede seu retorno, e analisa o eco de modo a detectar a presença de escutas na linha, mesmo aquelas que estiverem inativas. O detector não pode determinar a localização da escuta. Preço-base de 100¥.

Contra-escuta eletrônica: transmite sinais de rádio embaralhando-os através da adição de ruído. Preço-base de 1.000¥.

Máscara vocal: este pequeno disco (3 cm de diâmetro, quando vestido ou empunhado perto da garganta, cria uma freqüência ressonante para distorcer o timbre e a altura da voz do usuário. Preço-base de 3.000¥.

Gerador de ruído branco: este dispositivo cria um campo de ruídos aleatórios, mascarando os sons dentro de sua área. É planejado para burlar escutas e microfones de longo alcance (microfone-espingarda ou laser). Preço-base de 1.500¥.

DISPOSITIVOS DE SEGURANÇA

Os preços dos dispositivos de segurança são listados para a base de Nível 1. Existem níveis mais altos disponíveis; multiplique o custo base pelo nível para obter o custo final. O nível máximo costuma ser 10. Veja **Disponibilidade**, pág. 184.

Dispositivos de identificação: uma variedade de dispositivos contêm leitores (leitores para impressões digitais e de palmas; dispositivos oculares para a análise de retinas), e arquivos de padrões gravados. A maioria grava os padrões de todos que tentam usar o scanner. Os scanners de identificação costumam ser incorporados a fechaduras, de forma a abrirem apenas para pessoas identificadas. Preço-base de 200¥ para scanner de impressões digitais, de 300¥ para scanner de impressões da palma, de 1.000¥ para scanner de retina.

Maglocks (*Magnetic locks* ¥ fechaduras magnéticas): as seguranças residenciais e empresariais baseiam-se quase exclusivamente em maglocks, sistemas controlados por computador operáveis apenas mediante a senha apropriada, cartão magnético ou cartão-moeda. Normalmente, o único componente visível dessas fechaduras é a ranhura ou uma combinação ranhura/teclado. Em áreas de alta segurança podem estar presentes leitores de impressão digital ou de retina. Os maglocks podem ser conectados ao sistema ATIVALERTA(MR) para disparar um alarme em caso de adulteração da fechadura. Preço-base de 100¥.

Chave-mestra para Maglock: estes sofisticados dispositivos eletrônicos têm como função enganar um maglock para que ele abra. O uso desses sistemas costuma danificar o maglock, tornando-o mais lento, o que funciona como uma indicação de que a tranca foi violada. Preço-base de 10.000¥.

Repressores: além dos modelos comuns de metal, tiras de plástico high-tech podem ser fundidas por calor ao pulso ou ao

tornozelo de um indivíduo, onde permanecerão no lugar até que sejam cortadas dali. Alguns repressores podem ser dolorosos se o portador resistir à sua ação. 50¥ para repressores de metal (Nível efetivo de repressão 12), 20¥ para plástico (Nível de efetivo de barreira 15).

Sonorizador: anteriormente conhecido como Restritor de Acesso, esta caixinha é amarrada ao pulso ou ao tornozelo dos funcionários das empresas ou visitantes. Quando o portador se aproxima de uma distância específica de uma área restrita, a caixa emite um aviso polido. A uma distância menor, o aparelho transmite um alarme para a segurança e ativa uma sirene para alertar guardas na área. (Possui um Nível 5 efetivo para os propósitos de evitar fuçadores.) 100¥.

EQUIPAMENTO DE SOBREVIVÊNCIA

Algumas peças de equipamento de sobrevivência possuem preços listados para o sistema básico, Nível 1. Existem no mercado níveis mais altos; multiplique o custo base pelo nível para obter o custo final. Normalmente o Nível máximo é 10. Veja **Disponibilidade**, pág. 184, para informações adicionais.

Quimitraje: esta roupa lisa e impermeável normalmente consiste de macacões de botas embutidas, poncho com capuz e luvas. O capuz costuma ser transparente, ao menos na área do rosto, e provido de filtro de ar. As versões confeccionadas pelos estilistas são muito populares na UNECAM e em outras áreas industrializadas durante aqueles malditos dias de chuva ácida. Preço-base de 200¥.

Respirador: trata-se de um pequeno cilindro de oxigênio (20 x 10 cm), conectado por um tubo de borracha a uma máscara total ou facial. Ele proporciona ar suficiente para várias horas de exercício moderado. Um regulador de escape de gases permite que o respirador seja usado embaixo d'água. 500¥ para o respirador. 250¥ para o regulador de escape de gases, opcional.

Estojo de sobrevivência: esta bolsa contém um sortimento útil de materiais: foguetes sinalizadores, um pequeno canivete suíço, isqueiro, fósforos, bússola, cobertor térmico de pouco peso, barras de ração para vários dias, uma unidade de purificação de água, uma máscara de filtragem e outros objetos. 100¥.

EQUIPAMENTO DE TRABALHO

Para usar habilidades de Construção e Reparo, necessita-se de ferramentas para a execução do trabalho. Em **Shadowrun** são vendidas em estojos, oficinas ou instalações.

Um **estojo** é portátil e contém o equipamento básico usado para os reparos.

Uma **oficina** é transportável em um grande furgão ou um pequeno caminhão.

Uma **instalação** é imóvel, devido a seu volume e às máquinas pesadas que contém.

Os preços são variáveis, dependendo do tipo de ferramenta. O custo-base é de 500¥ por estojo, 5.000¥ por oficina e 100.000¥ por instalação.

A construção geral usa ferramentas básicas, que possuem o custo-base. Os reparos em objetos eletrônicos, em computadores e em materiais bioeletrônicos requerem ferramentas microeletrônicas, que custam o triplo dos valores-base.

As ferramentas para reparos em veículos custam o dobro dos valores-bases.

ESTILO DE VIDA

ENTRETENIMENTO

Música: a música gravada se divide em duas formas básicas: os compact discs (CD) e os optical chips (OC). Os dois formatos gravam com uma fidelidade muito além da exigência dos leigos. As unidades de reprodução são levemente maiores que o disco armazenado, podendo ajustar-se confortavelmente na mão ou serem presas a cintos. Os alto-falantes opcionais proporcionam uma "dimensão total de som". Os fones de ouvido ou os alto-falantes implantados nos mastóides proporcionam audição particular. Existe no mercado unidades com telas escamoteáveis para discos com faixas de vídeo.

Vídeo: há muito os sistemas de gravação de vídeo foram trocados por acondicionadores de informações digitais e telas de cristal líquido. A maioria dos gravadores funcionam no formato pseudo-holográfico popularmente conhecido como trídeo ou trid. A despeito dos avanços técnicos, a produção de hologramas de alta qualidade soltos no ar ainda desconcerta os técnicos. Mesmo aqueles produzidos sob condições controladas carecem de textura e animação adequada. As telas de trídeo vão de telinhas de pulso de 30m a telões do tamanho de uma parede. As telas capazes de exibir imagens gravadas possuem os controles comuns de velocidade e qualidade, assim como efeitos especiais simples, como capacidade de distorção e alteração de cor.

Sensorama: este aparelho, que provoca impressões sensoriais, é a última palavra em entretenimento. Desenvolvido a partir da tecnologia do antigo SISA (Sistema Indutor de Sensações Artificiais), o sistema consiste de uma levíssima tiara neural que transmite ao usuário sinais sensoriais simulados para o cérebro. O usuário, a despeito da simulação imperfeita e da interferência das impressões sensoriais do mundo real que o cerca, experimenta uma série de estímulos programados, enquanto um sistema de supressão neural o impede de ferir a si mesmo ou aos outros enquanto assiste ao programa. A maioria dos usuários prefere programas que sejam *apresentados* por um determinado astro ou estrela de sensorama, cujas sensações tenham sido gravadas — isso possibilita ao usuário sentir-se, literalmente, na pele de seu ídolo. Muitos astros e estrelas são cultuados por legiões de fãs que lhes acompanham todos os movimentos. A tiara neural de sensorama é conectada por fibras óticas a um aparelho de exibição. O aparelho pode ser ajustado para transmitir sensações diretamente através de uma conexão de dados. Os gravadores de sensorama portáteis estão disponíveis ao público, mas carecem da nitidez e da capacidade de edição dos equipamentos profissionais.

Apresentação ao vivo: na década de 2050, as apresentações ao vivo continuam populares. Atores e cantores costumam implantar amplificadores de voz, tanto simples ampliadores de volume ou sofisticados microfones de transmissão que radiodifundem para alto-falantes posicionados ao redor do teatro ou casa de espetáculos. Os equipamentos desse tipo costumam possuir modificadores de voz e geradores de efeitos sonoros. O formato básico e o estilo de instrumentos musicais mudaram pouco, mas houve uma proliferação de versões eletrônicas. Poucos músicos — talvez nenhum — usam alguma coisa que não produza som sintetizado. Os músicos altamente técnicos trabalham com um datasom. Trata-se de um sistema especial que, operando através de uma conexão de dados, permite ao usuário controlar bioeletronicamente seu instrumento, de forma a prover ao som uma complexidade e uma sutileza incomparáveis.

Redes de trídeo: em 2053, as redes de emissoras de propriedade de empresas e sustentadas pelos usuários ainda são responsáveis pela maior parte das transmissões audiovisuais. Embora o termo *radiodifusão* ainda seja utilizado, todas as transmissões são digitalizadas e chegam até os assinantes individuais através de fibras óticas.

ELETRÔNICA

A despeito dos enormes subsetores de computação e bioeletrônica, a indústria de eletrônica é um dos setores da economia que mais crescem no ano de 2053. Os exemplos são ubíquos, a publicidade, violatória. Em toda parte o cidadão se vê bombardeado por *slogans* e palavras de efeito: compacto, flexível, avançado, estilístico, moderno. Adjetivos atribuídos às maravilhas tecnológicas do século 21.

Cartão-moeda: um cartão-moeda é uma combinação de passaporte, chaveiro, cartão de crédito, talão de cheques e cartão de visita. É um pequeno cilindro plástico que se afunila em uma extremidade. A parte rombuda contém um microprocessador. O chip abrigado pelo cartão-moeda contém o Símbolo de Identificação Natural, ou SINA, do proprietário, seu saldo, sua ficha financeira e currículo, assim como passaportes para as fechaduras de onde ele pode ter acesso. Quando usado para conduzir transações ou acessar os arquivos ou propriedade do proprietário, o cartão-moeda transmite dados de identificação — que podem ser tanto um simples número de identidade (cartão comum), uma impressão digital (cartão prata) ou um padrão de retina (cartão platina) — para o banco ou fechadura. A transmissão deve corresponder aos dados do arquivo, e o usuário deve confirmá-la digitando o número de identificação, colocando o dedo num identificador de digitais ou submetendo-se a uma leitura de retina, conforme apropriado. Depois que o usuário houver sido confirmado como o proprietário do cartão-moeda, a transação é aprovada ou a fechadura é aberta. Os cartões-moeda registram transações que ainda não se encontram na rede financeira de computadores, mas devem ser periodicamente conectados à rede para validar essas transações. Deixar de fazer isso resulta na invalidação de todas as transações fora da rede e no cancelamento das funções financeiras do cartão-moeda. Os cartões-moeda de uso limitado possuem um limite de crédito, de forma muito semelhante aos cheques visados. A propriedade de um cartão-moeda visado é atribuída ao portador.

Telecom: o telecom é o centro de entretenimento e comunicação de uma casa moderna. Também funciona como uma central de trabalho em escritórios instalados em residências ou para funcionários de empresas que operem fora da sede. O telecom típico funciona como um telefone provido de recepção e transmissão audiovisual (os aparelhos de comunicação vocal são os mais comuns, mas também se encontram disponíveis tiaras ou braceletes neurais, com ou sem cabos), um computador com tela, um teclado (os modelos mais avançados possuem conexões de dados e hardware de interface) e uma televisão (os modelos mais avançados apresentam conectores de sensorama). Os serviços exatos acessíveis através do telecom dependem das assinaturas do usuário. Os serviços de assinatura incluem os canais usuais de entretenimento, vendas, encontros, esportes e literatura, assim como serviços de reportagens e notícias. Todos esses serviços oferecem a opção de receber textos através de impressoras; acesso de dados públicos; serviços telefônicos em redes locais ou interurbanas; e serviços de secretariado.

Telefones celulares: os telefones celulares variam dos modelos comuns de pulso, com ou sem tela escamoteável, a unidades manuais de "walkie talkie" e fones de ouvido exclusivamente

para recebimento e emissão de áudio, providos de microfones levíssimos. O alcance é limitado, mas o usuário pode usar um reforçador de sinal no cinto ou em qualquer superfície ou parte de suas roupas que seja conveniente. Os fones celulares desprovidos de ligação por cabo estão sujeitos a interferências e distorções eletromagnéticas.

Secretária portátil: a secretária de bolso funciona como um escritório portátil para o executivo em movimento. A unidade compacta funciona como um telefone portátil, um computador (100 Mp) e um sistema de arquivamento. Softwares comuns executam funções de chamadas telefônicas, gravação de recados, teleconfirmação automática de transações de crédito e processamento de texto com cartas padronizadas e registro estenográfico. As secretárias de bolso nunca são equipadas para conexão com a Matriz. Para permitir durabilidade e bom serviço, seus invólucros são resistentes a choque e água.

Computadores pessoais: o computador pessoal mais comum em 2053 é do tamanho de um teclado e possui um monitor de tela plana. Um sinal digital de rádio transmite e recebe sinais dos periféricos. Os cartuchos de programas e dados são do tamanho de um cartão-moeda comum, sendo inseridos nas extremidades do teclado. O arquivo interno de programa é mais que suficiente para programas comuns como processadores de texto e dados, software de comunicação e jogos. Além disso, o arquivo é não-volátil (arquiva indefinidamente). As impressoras monocromáticas são pouco maiores que as caixas do papel de impressão. As impressoras multicoloridas acrescentam dois centímetros à altura da caixa de papel. Existem computadores menores, normalmente planejados para uma função em especial. Estes aceitam uma variedade limitada de comandos vocais, podendo emitir dados através de um sintetizador de voz. Podem ser ligados por cabo a um monitor. A capacidade de armazenamento interno é limitada, e eles não aceitam programas comuns ou cartuchos de dados. Alguns modelos possuem teclados miniaturizados, utilizam caneta ótica, aceitam ligações com teclados comuns ou reconhecem escrita manual.

Sistemas de exibição de dados: as unidades típicas de dados possuem monitores escamoteáveis e aceitam sinais em linha ou cartuchos comuns de chips, o que lhes permite funcionar como uma tela de computador, um televisor, um videogame ou um simples leitor de dados. Para as pessoas que trabalham com as mãos, existem capacetes que projetam dados em superfícies, como um escudo facial transparente, lentes de um par de óculos ou um monóculo. Uma unidade de capacete costuma possuir apenas uma ranhura para aceitar cartuchos comuns de dados (1.000 Mp). Os soldados governamentais e as forças militares costumam usar capacetes de exibição, o que permite aos soldados acessarem mapas e outros importantes dados táticos sem interromper suas funções regulares.

MATERIAIS BIOELETRÔNICOS

Cada objeto bioeletrônico possui um custo de Essência. É esta a redução do Valor de Essência do personagem que ocorre quando o material bioeletrônico é implantado. Se a Essência de um personagem chegar a cair abaixo de zero, sua força vital esgota e ele morre imediatamente. Até mesmo a Essência zero é difícil de ser agüentada, promovendo desespero e melancolia. As pessoas com essências tão baixas beiram os limites da insanidade.

CEFALOTRÔNICOS

Este hardware, pequeno e complexo, requer a troca de seções do crânio por placas plásticas de ossos artificiais. Não ocorre enfraquecimento da estrutura craniana.

Comunicações

Leitor de chips: forma especializada de conexão de dados que permite acesso a um habilitrônico ou a um datasoft 1.000¥.

Conexão de dados: a marca quase universal do usuário que leva a bioeletrônica a sério. As conexões de dados comuns permitem tanto input quanto output para certos objetos cefalotrônicos e corpotrônicos. 1.000¥.

Rádio: este cefalotrônico permite comunicações de alcance limitado em todas as faixas. Raramente a qualidade do sinal é tão boa quanto a de um telefone, mas a capacidade de alterar faixas muito popularizou o sistema entre os militares ou entre quaisquer usuários que não se importem com interferência ativa. Ao transmitir, o usuário precisa falar, embora isso possa ser feito em tons inaudíveis às pessoas próximas. Para os que se preocupam com o custo ou com a saúde, existem modelos que funcionam apenas como receptores. 4.000¥ para rádio de transmissão e recepção, 2.000¥ para receptores. Multiplique o custo pelo nível de todos os níveis de ECM/ECCM instalados. Consulte, na pág. 184, **Usando equipamento**.

Conexsom: esta conexão de dados especializada é conectada a sistemas de controle. Trata-se uma ferramenta para músicos, permitindo o uso bioeletrônico de sintetizadores musicais. 1.000¥.

Telefone: um telefone de verdade permite ao usuário acessar a telerede com a cabeça. Como todos telefones celulares, a qualidade da ligação é inadequada para uma conexão de tecnavegação. O usuário pode falar normalmente ou, mediante a pressão de uma chave subdérmica, falar subvocalmente. 3.700¥.

Ouvidos

A reposição bioeletrônica dos ouvidos caracteriza-se como uma prótese evidente que proporciona audição perfeita dentro dos limites normais. O ouvido bioeletrônico aceitará um pequeno ajuste adicional (que custa 0,2 ou menos de Essência) sem causar outras conseqüências para o organismo do usuário. 4.000¥ para reposição. 2.000¥ para modificação.

Modificação cosmética: existe uma variedade infinita de formas e tamanhos de orelhas. De longe, as mais populares são a pontuda e a tamanho-família, preferidas pelos pseudo-metahumanos. 1.000¥.

Abafador: esta modificação protege o usuário de aumentos súbitos no nível sonoro, assim como proporciona proteção parcial para as freqüências prejudiciais. 3.500¥.

Alta freqüência: o usuário pode escutar sons de freqüências acima do alcance humano normal. 3.000¥.

Baixa freqüência: o usuário pode escutar sons de freqüências abaixo do alcance humano normal. 3.000¥.

Gravador: o usuário pode gravar qualquer coisa que possa ouvir. O gravador pode tocar gravações no interior da cabeça (com um ouvido bioeletrônico ou modificação). Caso seja ligada a uma conexão de dados comum, o gravador pode tocá-las através de um alto-falante. 7.000¥.

Olhos

A reposição bioeletrônica de olhos normais oferece um padrão de visão 20/20. Quase sempre envolve ambos os olhos, pois os pares defasados enviam sinais desequilibrados ao cérebro. A aparência externa dos implantes pode ser indistingüível dos olhos biológicos (ao menos sem um exame ótico). Mas também podem parecer alienígenas, variando do dourado ou neon com efeito arco-íris (tendo como toque final o logotipo do fabricante em letras douradas) ao cromado isento de pupilas. Os olhos bioeletrônicos aceitam amplificadores de visão de até 0,5 vezes o Custo de Essência sem que seja preciso haver perda de Essência adicional. 5.000¥.

Mais do que uma reposição ocular, a modificação das retinas também funciona como opção para os indivíduos preocupados com a estética. Porém, cada recurso causa efeitos diferentes ao organismo do usuário. A duplicação do padrão de retina de outra pessoa, seja obtida de forma permanente numa alteração de retina ou através de um padrão alojado num olho bioeletrônico, é crime capital. Também é de utilidade duvidosa, porque a duplicata raramente possui fidelidade suficiente para burlar os leitores de retina. As mudanças contínuas também afetam a saúde. 50.000¥ vezes o nível (para uso contra leitores de retina).

Câmera: o cérebro pode armazenar uma cópia digital de qualquer imagem vista através do olho. Caso os olhos sejam ligados a uma conexão de dados comum, as imagens poderão ser baixadas para qualquer sistema de dados. Gravar 1 segundo de vídeo requer 1 Mp de armazenamento. Não havendo, o chip de armazenamento de imagem deve ser renovado através de uma janelinha no olho. 5.000¥.

Modificação cosmética: a alteração da cor da íris é a espécie mais popular, mas a alteração do formato das pupilas e a pigmentação das córneas também são comuns. 1.000¥.

Compensador de ofuscamento: Protege o usuário de clarões ofuscantes, assim como brilhos simples. Elimina modificadores de brilho. 2.000¥.

Visão noturna: o usuário pode ver normalmente em níveis de luz tão baixos como o brilho de estrelas. A escuridão total, rara nas cidades da era de 2050, ainda deixa o usuário tão cego quanto uma pessoa não modificada. 3.000¥.

Termográfica: este bioeletrônico opera na porção infravermelha do espectro, possibilitando ao usuário enxergar padrões de calor. O nível de luminância não causa qualquer efeito, mas fontes poderosas de calor causam efeito muito semelhante ao de um clarão ofuscante que incida sobre um olho humano, quase sempre cegando o usuário. 3.000¥.

Cefalotrônicos Internos

Bombas de córtex: são métodos ilegais de coação que proporcionam uma dor de cabeça que ofende os limites humanos de resistência. Uma pequena quantidade de fuergel ou algum explosivo semelhante é implantada no eixo cerebral. A circunstância ativadora é determinada no momento do implante, seja ajustada como um timer ou preparada para a recepção de um sinal eletromagnético. A maioria das bombas córtex são planejadas como armadilhas, armadas para explodir se o sistema nervoso do portador for adulterado de alguma forma. A explosão de uma bomba de córtex mata o portador e coloca em risco todos que o cercam (1 metro de raio, 5D de explosão). 500.000¥.

Memória: esta é a definição do poder computacional dos sistemas cefalotrônicos de um indivíduo. Ela cobre também o espaço de armazenamento. A não ser que o personagem queira alterar dados cirurgicamente, ele irá precisar de uma conexão de dados. A memória constitui a quantidade de dados disponíveis em megapulsos (Mp). Dados brutos, software de habilidades e certos programas podem ser armazenados, mas outros equipamentos conferem aos usuários acesso a ele. 100¥ vezes o número de Mp.

Conexão de datasoft: confere ao usuário acesso mental a seus clensofts, tanto através de um leitor de chips quanto carregado em memória cefalotrônica. 1.000¥.

Entrada e saída de dados: permite ao usuário exibir dados na retina ou no olho bioeletrônico, permitindo-o ler em sua cabeça o que está escrito. 1.000¥.

Datalock: nega aos portadores acesso ao ciberespaço de sua próprias memória bioeletrônica. A entrada ou saída de dados através de uma conexão requer um código especial. Esta opção é muito popular entre os mensageiros. 1.000¥.

Filtro de dados: é um bloqueio sensorial que proíbe aos portadores absorverem dados sensoriais para suas próprias memórias enquanto estiverem retendo dados em suas memórias bioeletrônicas. Um filtro de dados transforma um personagem num gravador audiovisual orgânico, inconsciente de

que tudo o que ouve e presencia enquanto o recurso de gravação estiver ativo. Muito popular entre mensageiros confidenciais e secretárias. 5.000¥.

Habilisofts: memória num chip. Quando usados em conjunção com o cefalotrônico e o controle neuromuscular apropriados, as habilisofts permitem aos usuários saber e fazer coisas que eles realmente nunca aprenderiam da forma normal. Como as "imagens de memória" da habilisoft codificadas diferem radicalmente de todas as memórias reais ou experiências aprendidas que o usuário já possua, o sistema de controle neuromuscular precisa sobrepôr-se aos reflexos do próprio usuário, suas capacidades e memórias, forçando uma confiança nas memórias codificadas. Quando se acessa um habilisoft que duplique uma habilidade que o personagem já possua naturalmente, ele usa apenas o nível do habilisoft. A capacidade natural do personagem permanece perdida enquanto durar o acesso ao habilisoft.

Os habilisofts dividem-se em três tipos. Os *Ciensofts* copiam Habilidades de Conhecimento como Ciência ou Habilidades Mentais. Os *Datasofts* são dados brutos, informação pura, como as que se encontram num livro técnico. Não se obtém nenhuma habilidade de compreensão ou abrangência como DataSoft, apenas os dados. Os *Movisofts* duplicam as habilidades de ação como Combate, Física, Técnica ou Veículos.

Os Ciensofts podem ser acessados através de um leitor de chips, ou carregados para a memória cefalotrônica e acessados mediante uma conexão de datasoft. Os sistemas de controle neuromuscular pleno são requiridos para o uso de Habilisofts.

O leitor de chips adicionais pode acomodar habilisofts adicionais. Os habilisofts costumam ser vendidos em cilindros de 5 centímetros de comprimento. Esses cilindros protegem o chip até que seja inserido numa conexão. Depois que o chip tiver sido introduzido, e os dados transferidos, o usuário poderá remover o chip. Os Habilisofts podem ser acessados exatamente da mesma forma, seja através de uma conexão de dados, seja carregados para uma memória cefalotrônica.

Caso carregado, o programa ocupa todo o espaço mostrado na Tabela de Memória Ocupada por Habilisoft.

Os softs não possuem Pilhas de Dados relacionadas. Por exemplo, o usuário de um Habilisoft em computação não recebe uma Pilha de Pirataria. Além disso, as Habilidades de Magia, como Feitiçaria e Conjuração não podem ser realizadas através de HabiliSofts.

CUSTOS DE HABILISOFT

Tipo	Custo
CienSoft	Mp x 150¥
LínguaSoft	Mp x 50¥
DataSoft	Varia de acordo com os valores dos dados
MoviSoft	Mp x 100¥

CORPOTRÔNICOS

Os corpotrônicos são bioeletrônicos implantados em locais que não a cabeça do usuário. Alguns tipos, como couraça dérmica, também implicam adições ao crânio.

Couraça dérmica: sistema de proteção invasiva que utiliza placas de material plástico rígido e fibras de metal. As placas são unidas à pele, do usuário de modo a lhe conferir uma armadura dérmica. A couraça dérmica limita a flexibilidade da pele, e sua presença é evidente. As placas blindadas podem ser confeccionadas em qualquer textura ou cor. Dividem-se em três níveis de resistência que afetam o grau de invasão do corpo. Ao Nível de Corpo do personagem é acrescido o nível da couraça. 6.000¥ para Nível 1; 15.000¥ para Nível 2; 45.000¥ para Nível 3. A couraça dérmica não favorece o processo de cura.

Sistemas de filtração: três sistemas operam para proteger o usuário de substâncias específicas. As toxinas e os gases classificados em níveis opõem-se ao nível do sistema. Se o sistema falhar, a toxina causa efeito em sua força máxima. Uma traquéia de substituição munida de filtros protege o usuário contra fumaça e a maioria dos gases. Uma variedade de especialização, a guelra artificial, possibilita que o usuário filtre o oxigênio da água. Um rim de reposição inclui filtros para toxina destinados à remoção de agentes externos da corrente sanguínea. É eficaz contra a maior parte das drogas injetáveis e a maioria das doenças. Existe também um sistema de filtros implantáveis planejados para desintoxicar uma ampla variedade de venenos, incluindo álcool ingerido por via oral. O mercado oferece modelos que chegam até o nível 10. 15.000¥ vezes o nível para um filtro de ar. 10.000¥ vezes o nível para um filtro sanguíneo ou antitoxina.

TABELA DE MEMÓRIAS OCUPADAS POR HABILISOFT

Tipo de habilidade	Nível (Memória em Mp)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Geral	10	20	30	200	250	300	700	800	900	2.000
Concentração	6	12	18	120	150	180	420	480	540	1.200
Especialização	4	8	12	80	100	120	280	320	360	800
Língua	3	6	9	24	30	36	70	80	90	300

Compartimento ungular: pequeno espaço de armazenagem que substitui a última junta de um dedo. Ideal para o ocultamento de chips. Também é usado para o ocultar chicotes de monofilamento, devido à capacidade da junta implantada de servir como peso de controle. 3.000¥.

Garras metálicas: são lâminas de 2,5 centímetros de aço cromado ou fibra de carbono que substituem as unhas do usuário. As navalhas são implantadas no ossos do usuário. As versões retráteis ocultam-se da visão em pequenas fendas sob as unhas. 4.500¥. 9.000¥ para versão retrátil.

Membros: os membros substitutos se dividem em dois modelos básicos: os membros bioeletrônicos evidentes ou os implantes inteiramente funcionais, de aparência natural. Os membros implantados não oferecem capacidades especiais. Outros membros bioeletrônicos podem oferecer força ampliada, mas o usuário típico raramente é capacitado a exercer a força máxima do membro. Tentar levantar um carro com uma só mão resultará apenas em aflição e dor para o usuário: o membro implantado irá despreender-se de seus suportes de carne e osso. Os membros bioeletrônicos podem ter ferrões e navalhas implantadas sem qualquer perda adicional para o usuário do sistema. Os implantes múltiplos tornam o usuário menos vulnerável a danos adicionais. Cada par de membros implantados conta como um nível de couraça dérmica. 50.000¥ pela implantação, 100.000¥ pelo membro bioeletrônico, mais 150.000¥ para cada nível de força aumentada.

Implante muscular: são os músculos sintéticos desenvolvidos em laboratório que substituem os músculos naturais do usuário. Os tratamentos a base de cálcio e o reforço esquelético permitem um aumento geral da força do usuário. Tais aumentos de nível aplicam-se à Força e à Agilidade, mas a mudança não afeta Reação. O aumento máximo é de 4. 20.000¥ vezes o nível.

Sistema habilitrônico: constituem um sistema invasivo de controle neuromuscular, necessário para que o usuário possa beneficiar-se dos habilisofts. O Nível de Habilitrônicos limita o nível total de todos Habilisofts em uso a qualquer momento. O sistema inclui um leitor de chips para a inserção de um habilisoft. 10.000¥ vezes o Nível de 1 a 3, 100.000¥ vezes o Nível de 4 a 6, 1.000.000¥ vezes o Nível de 7 a 9.

Neuroconexão: este circuito de resposta é necessário para que o usuário possa usar uma arma neuroconectada em sua capacidade total. As informações de mira aparecem na retina do usuário ou em seu olho bioeletrônico como um pequeno ponto ou cruz que corresponde à linha de mira da arma neuroconectada. Os sistemas mais comuns fazem uso de um botão de indução subdérmica na palma da mão do usuário que proporciona ligação com a arma neuroconectada. 2.500¥.

Lâminas retráteis: lâminas afiladas implantadas no osso do usuário. Assemelha-se a uma navalha. As versões retráteis devem ser implantadas tendo como suporte um osso comprido. Assim, quando utilizadas, poderão correr ao longo do osso. Contudo é possível optar por um conjunto de três lâminas pequenas, passíveis de implantação nas costas da mão. 1.000¥. 11.500¥ para versões retráteis.

Fusoconectores para controle de veículos: são interfaces de neuroampliação e de transferência de sinal muscular. Cada nível soma +2 à Reação do usuário durante a fusão. Cada nível também fornece 1D6 adicional à Iniciativa quando o usuário estiver controlando um veículo através de uma conexão de dados ligada aos instrumentos de controle do veículo. 12.000¥ para Nível 1, 60.000¥ para Nível 2, 300.000¥ para Nível 3.

Modulador de voz: os moduladores de voz são muito populares no meio artístico. Os atores teatrais utilizam o dispositivo de volume, enquanto os cantores preferem o regulador de timbre. 45.000¥ mais o custo dos recursos. O amplificador vocal transforma o usuário num alto-falante vivo (10.000¥). O regulador de timbre altera tons para cantos de pássaro, voz melíflua e registros vocais bizarros. As modulações e os trinados de fundo facilitam bastante a atuação de um identificador de padrão vocal (25.000¥). O **padrão alternativo** é uma modificação ilegal que possibilita ao usuário instalar um segundo padrão vocal e reproduzi-lo de forma praticamente indistingüível de um padrão natural (50.000¥). O dispositivo de reprodução possibilita ao usuário tocar uma gravação de áudio, seja por meio de armazenamento de dados, seja através de uma conexão de dados; a reprodução é praticamente perfeita (40.000¥).

Reflexos acelerados: são amplificadores neurais implantados e injetores de adrenalina. Cada Nível atribui +2 à Reação do usuário e confere +1D6 dados de Iniciativa. 55.000¥ para Nível 1, 165.000¥ para Nível 2, 500.000¥ para Nível 3.

NEUROTERMINAIS E PROGRAMAS

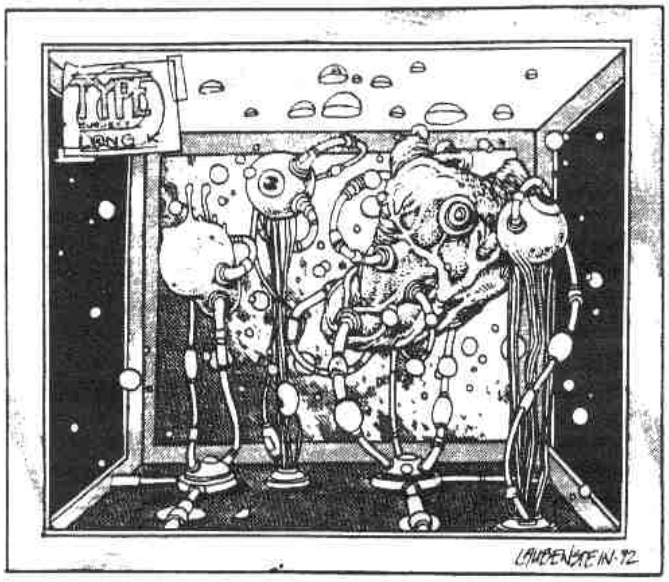
Este equipamento é descrito na página 160 do capítulo **Matriz**.

BIOTECNOLOGIA

Plano de saúde DocWagonTM: Não saia de casa sem ele! O DocWagonTM oferece atendimento médico de primeira classe 24 horas por dia, a domicílio ou na rua. Depois que um pedido telefônico da parte do proprietário de um cartão platinum é confirmado, a maioria dos franchises da DocWagon garantem a chegada de uma equipe de socorro em menos de dez minutos, ou então o atendimento médico imediato será gratuito. O serviço de Ressuscitação não é coberto pelo valor das taxas normais, assim como o serviço de Atendimento de Alto Risco (ATAR). No último caso, o cliente (ou seu herdei-

ro) deve pagar todas as contas médicas, além da indenização por morte dos funcionários de DocWagonTM. Um contrato DocWagon requer um depósito de amostras de tecido (mantido num cofre de segurança guarnecido vinte e quatro horas). Oferece um telefone de pulso de correia lacrada para chamada direta, que também funciona como sinalizador para as ambulâncias e helicópteros da DocWagonTM. A ruptura da correia obviamente alertará o representante da DocWagonTM. O serviço *gold* inclui uma ressuscitação por ano, redução de 50% das taxas do serviço ATAR e um desconto de 10% para tratamento intensivo. O serviço *platinum* inclui quatro ressuscitações grátis por ano. Não há taxas para serviços HTR, mas a indenização de empregados ainda é válida. O plano de saúde DocWagon oferece 50% de desconto para tratamento intensivo. 5.000¥ por ano pelo serviço básico, 25.000¥ pelo serviço gold, 50.000¥ pelo serviço platinum.

Estojo de primeiros socorros - Medkits: Em 2053, o estojo de primeiros socorros é bem equipado para atender à maioria das emergências médicas. Consiste de suprimentos de medicamentos, ataduras, ferramentas e até mesmo um médico. Na verdade, o médico é um sistema especialista (Biotecnologia 3) projetado para diagnosticar problemas a partir das informações fornecidas pelo usuário. O sistema requisitará mais informação se o diagnóstico for impreciso. Tendo determinado um curso de ação, o estojo aconselhará o usuário a seqüência de medidas a serem tomadas. O estojo poderá ser capaz de formular um antídoto para uma toxina específica (Teste de Habilidade em Biotecnologia contra o Nível de Virulência da Toxina), cancelando dessa forma os efeitos da toxina. Obviamente, os estojos de primeiros socorros não são infalíveis, cabendo ao fabricante oferecer uma escala de confiabilidade ao usuário. A maioria dos modelos comunicarão sua incapacidade de proporcionar tratamento adequado, assim como alertas quando seus estoques de materiais consumíveis estiverem se esgotando. Os suprimentos acabam em decorrência da obtenção de 1 num Teste de 1D6 após um tratamento. 200¥. 50¥ para medicamentos novos.



Susbstitutos orgânicos: Tecidos e órgãos substitutos desenvolvidos em laboratório podem ser obtidos imediamente. Os mais comuns são os produtos *tipo O* planejados para um mínimo de rejeição do organismo; contudo requerem um programa de tratamento de supressores de imunidade para prevenir a rejeição do transplante. O material mais seguro para transplantes é desenvolvido a partir de amostras do próprio corpo do paciente. Infelizmente, não existem substitutos para tecidos cerebrais ou nervosos, e os clones inteiramente funcionais de uma pessoa ainda pertencem apenas à ficção científica. Para maiores detalhes, consulte **Cura**, à pág. 112.

EMPLASTROS ADESIVOS

Os emplastros adesivos são produtos medicamentosos que liberam remédios em doses controladas, permitindo a administração contínua e segura de certos produtos químicos.

Emplastro antídoto: libera um antídoto de amplo espectro contra toxinas que auxilia o paciente a resistir aos efeitos de uma toxina. O Nível do Emplastro é somado ao Atributo Corpo do paciente durante os Testes de Resistência. A aplicação de diversos emplastros não confere quaisquer efeitos adicionais. 50¥ vezes o nível.

Emplastro estimulante: libera um estimulante de caráter não-viciante. Destina-se a manter um personagem acordado em momentos nos quais estar alerta é vital. Quando usado, reduza o Dano Mental no Monitor de Condição por um número de blocos igual ao nível do emplastro. Os magos devem estar cientes dos efeitos colaterais que podem prejudicar a capacidade em usar magia. O mago faz um Teste de Magia contra um número-alvo igual ao nível do emplastro. Se o teste falhar, o mago deverá seguir o procedimento para uma possível Perda de Essência como se tivesse sofrido um Ferimento Mortal. (Veja **Cura**, pág. 112, para detalhes.) Os efeitos do emplastro passam em 2D6 minutos e o dano removido é restaurado, além de adicionar mais um quadradinho de dano. 25 ¥ vezes seu nível.

Emplastro tranqüilizante: É planejado para anestesiar pacientes em preparação para atenção médica. Os emplastros tranqüilizantes também são usados em alguns círculos como sedativos para prisioneiros mal comportados. Tanto o emplastro quanto o paciente precisam fazer um teste. Cada um usa seu próprio Nível (Corpo para o paciente) como o número de dados para jogar e o nível do outro como número-alvo. Se o emplastro gerar mais sucessos que o personagem, cada sucesso preenche um quadradinho na faixa de dano Mental do Monitor de Condição do indivíduo. 20¥ vezes o nível do emplastro.

Emplastro antitrauma: é a última esperança para uma vítima incapaz de receber atendimento médico. O emplastro antitrauma deve ser colocado sobre o coração da vítima. Possibilita ao personagem uma segunda chance em sua luta contra a morte. Para maiores detalhes, consulte Cura na pág. 122. 500¥.

Unidade estabilizadora: uma cápsula fechada provida de alças para carregamento. Esta unidade é planejada para estabilizar a condição de uma pessoa ferida de forma crítica até que possam ser aplicados cuidados médicos apropriados. É um equipamento sempre presente nos veículos da DocWagonTM, assim como nos melhores serviços de ambulância. A unidade extende a quantidade de tempo que um personagem possui para escapar da morte. Cada minuto de tempo na unidade de estabilização se torna um número de horas igual ao nível. 10.000¥ para o modelo padrão, (Nível 2), 20.000¥ para o de luxo (Nível 6).

EQUIPAMENTO MÁGICO

Veja o capítulo **Magia**, pág. 116, para a descrição dos objetos.

VEÍCULOS

TERRESTRES

Os veículos podem ser movidos por diversas fontes. Os modelos econômicos e aqueles planejados para usar na área servida pela rede elétrica costumam usar baterias de alta capacidade de armazenamento que podem ser recarregadas em estações, garagens de estacionamento ou em um posto de reabastecimento da rede elétrica. Algumas são dotadas de células solares de auxílio, mas essas células conferem energia limitada. Os veículos em uso nas tribos nativas americanas ou em áreas remotas freqüentemente utilizam motores a álcool, cujo combustível é derivado de materiais orgânicos. Os veículos de longa distância ainda usam alguns tipos de combustíveis derivados de petróleo. Os veículos de luxo costumam usar petroquímicos. Seja qual for a forma do combustível, os veículos ainda funcionam com uma eficiência semelhante à que apresentavam no fim do século vinte. As principais diferenças residem no custo e na disponibilidade do combustível, assim como na capacidade do veículo para viagens prolongadas.

Alguns veículos terrestres possuem certa capacidade de pilotagem automática. Podem seguir um mapa pré-programado, além de reagir às condições que os cercam. Muito cuidadoso, o piloto automático freqüentemente pára sem razão evidente. Obstáculos inesperados confundem o sistema de navegação, levando-o a interromper o funcionamento para pedir instruções. O nível do Piloto Automático age como o equivalente da habilidade de manobra apropriada para o veículo.

Os veículos de combate podem ser equipados com instalações para armas fixas e armas removíveis. Alguns também possuem armas incorporadas às suas estruturas. Algumas armas não podem ser trocadas para se ajustarem a uma missão, chamadas de armas fixas. As armas fixas podem ser quaisquer armas pesadas ou especiais planejadas para veículos. Possuem metade do modificador de recuo para a arma. Eles reduzem à metade o modificador para arma. As armas removíveis podem ser quaisquer armas de fogo menores que uma arma pesada. Também proporcionam 1 ponto de compensação de recuo. As armas devem ser adquiridas separadamente. A adaptação de uma arma para instalação em veículo dobra o seu custo.

Carros

Mitsubishi Runabout: um carro de três rodas com capacidade para uma pessoa. O Runabout é planejado para o trajeto entre a residência e o local de trabalho do usuário, assim como para pequenos passeios. É conhecido carinhosamente como "caixinha", devido a seu formato cúbico. 10.000¥.

Chrysler-Nissan Jackrabbit: o preço baixo e uma campanha promocional maciça fizeram deste automóvel elétrico para dois passageiros a marca de carro mais vista nas ruas da América do Norte. A seção traseira pode ser usada como bagageiro ou como espaço (apertado) para mais dois passageiros. 15.000¥.

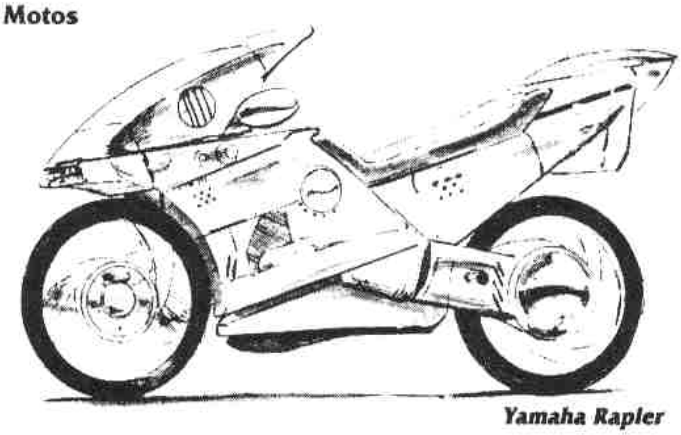
Ford American: um modelo 4 portas de tamanho médio. 20.000¥.

Eurocar Westwind 2000: uma máquina veloz, lustrosa e aerodinâmica. Quando o carro se encontra estacionado, um revestimento de segurança desce sobre os pneus, protegendo-os contra danos e furtos. 100.000¥.

Toyota Elite: um luxuoso carro de grande porte cujos recursos internos rivalizam com os de muitos apart-hotéis. É equipado com um piloto automático de altíssima qualidade. 125.000¥.

Mitsubishi Nightsky: a limusine dos bacanas. O estilo e os recursos internos do Nightsky fazem o Elite parecer um importado baratinho de Sri Lanka. Entre seus recursos encontram-se um arsenal de sistemas antifurto, blindagem, estojo de primeiros socorros, telecom com ligação direta de satélite e bar. O piloto automático é excelente. Pode ser equipado com armamentos defensivos opcionais. 250.000¥.

Motos



Yamaha Rapier

Dodge Scoot: uma motoneta projetada para uso nos centros urbanos. 2.000¥.

Yamaha Rapier: uma máquina veloz projetada para centros urbanos. Suas linhas arrojadas tornaram-na a preferida das gangues. 10.000¥.

Harley Scorpion: uma clássica vagabunda das ruas. Entre seus recursos, a Scorpion possui protetores aerodinâmicos que funcionam como blindagem. Muitos consideram-na uma moto de combate. Pode ser equipada com até três armas removíveis. 15.000¥ + 1.000¥ por arma removível.

HOVERCRAFT

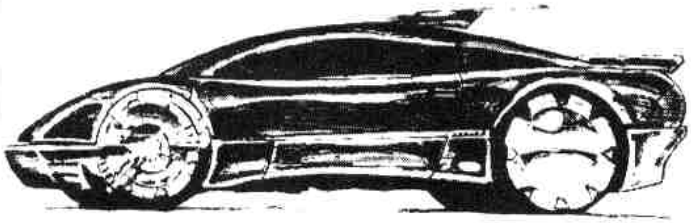
Chrysler-Nissan G12a: veículo de uso geral, este hovercraft dá conta do recado em suas duas versões: passeio e pick-up. A cabine isolada para motorista possui dois assentos e o vagão de seis toneladas pode ser equipado com assentos para trinta passageiros. 50.000¥.

BARCOS

As embarcações utilizam as mesmas fontes de energia que os veículos de terra, com uma proporção maior utilizando combustíveis petroquímicos. Os cargueiros são quase totalmente controlados por robôs. Os supercargueiros e os navios-tanque, sendo maiores, são equipados com usinas de fusão nuclear.

Barcos a motor

Samuvani-Criscraft Otter: um popular veículo de tamanho médio destinado a navegadores domingueiros. O Otter também pode ser equipado com reboque e acessórios diversos 20.000¥.



Eurocar Westwind 2000

Aztech Nightrunner: este pequeno veículo de dois assentos é equipado com motores elétricos auxiliares para corrida silenciosa. O casco em compósitos e a pintura não refletiva, que reduzem a emissão de calor, dificultam a detecção do veículo. 30.000¥.

Veleiros

Sendanko Marlin: projetado como veículo de lazer, esta embarcação de cinco metros obteve notoriedade como o barco favorito de Janos Smoot, desde que o Canal 32 exibiu o docudrama da vida do famigerado contrabandista. 15.000¥.

AERONAVES

Salvo alguns veículos de passeio e reconhecimento movidos a energia solar, as aeronaves bebem insaciavelmente os combustíveis petroquímicos. Costumam possuir designs sofisticados, controles em terra e estruturas ajustáveis. Isso, somado à disponibilidade dos novos materiais compósitos, pôde transformar os sonhos dos engenheiros do século vinte em realidade cotidiana.

Os sistemas de pilotagem automática funcionam de forma semelhante aos utilizados nos veículos terrestres, mas quase sempre se limitam ao sistema Navstar de posicionamento e localização. As aeronaves são divididas em categorias baseadas no sistema que lhes proporciona a maior parte de sua capacidade de sustentação.

Aviões

A velocidade aérea mínima dessas aeronaves é de 50 metros por Turno de Combate.

Cessna C750: bimotor a hélice que serve como transporte, o Cessna C750 pode ser configurado para atender a seis passageiros. Este avião também é usado por patrulhas de fronteiras e empresas de vigilância. 200.000¥.

Lear Platinum I: esta arrojada limusine aérea possui materiais e recursos avançados. É o equivalente alado do Mitsubishi Nightsky. 500.000¥.

Helicópteros

Federated Boeing Commuter: aeronave de asas orientáveis, o Commuter é projetado para transporte rápido para locais com áreas de pouso limitado. É, em primeiro lugar, uma aeronave de passageiros. 625.000¥.

Hughes WK-Stallon: é o burro de carga dos helicópteros de meados do século 21. Seu design venerável passou por diversas modificações. A carlinga abriga dois tripulantes sentados um atrás do outro e a cabine tem capacidade para dez passageiros. As variantes militares armadas (duas armas fixas, duas armas removíveis) são comuns por todo o mundo. 300.000¥.

Ares Dragon: este helicóptero grande, munido de duas hélices, possui uma variedade de aplicações militares e civis, desde transporte de passageiros (pode transportar 24 soldados armados) até transporte de carga e materiais pesados para servir como posto de comando. Pode receber duas armas fixas. 600.000¥.

Hughes Airstar: este helicóptero luxuoso foi planejado para desempenho veloz e ágil. O modelo empresarial mais comum é provido de blindagem e apetrechos sofisticados. Há notícia de variantes com armas camufladas. 900.000¥.

VEÍCULOS SECRETOS E MILITARES

EFA Variants: projetada para servir como aeronave de caça para a Comunidade Econômica Européia, esta aeronave foi pirateada em escala global, provando possuir um design que a torna extremamente durável, principalmente devido à sua facilidade de manutenção e adaptabilidade a sistemas eletrônicos e bélicos aperfeiçoados. A maioria das corporações mantém um esquadrão para escoltar jatos VIP. A aeronave é equipada com um canhão de assalto no nariz e quatro armas fixas. 5.000.000¥.

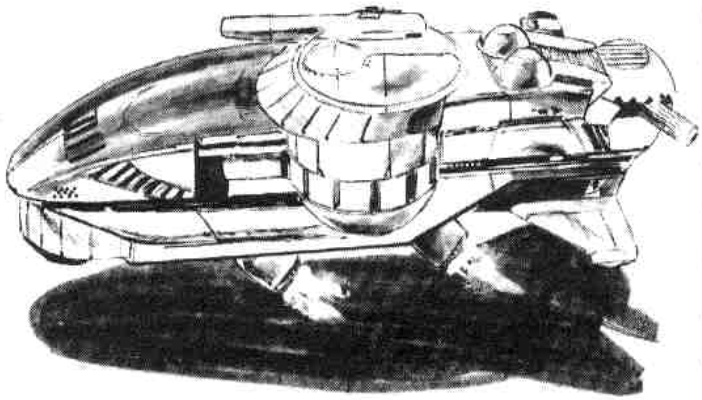
Thunderbirds

É uma gíria para uma categoria de veículos de baixa altitude a serviço de fins militares e empresariais no mundo inteiro. Esses veículos possuem armamento pesado e blindagem resistente, sendo capazes de operações prolongadas em ambientes hostis.

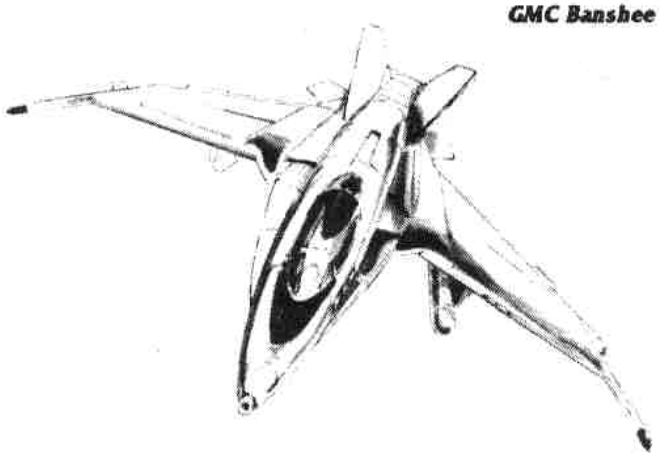
GMC Banshee: este pássaro leve foi projetado para atividades de reconhecimento e entrega de mensagens especiais. É munido de dois canhões de assalto, um par de metralhadoras pesadas, um canhão automático em sua torre de tiro, quatro armas fixas e dois telegulados de vigilância e despistamento.

Veículos de segurança

Esta classificação inclui uma variedade de veículos urbanos de combate, que variam de carros de esquadrão de polícia a veículos de assalto antiterrorismo. Todos são bem blindados e capazes de atravessar montes de entulho urbano.



GMC Banshee



EFA Variants

Ares Citymaster: um veículo de controle de distúrbios. O Citymaster transporta e serve como posto de comando para dez policiais de choque. Na torre de tiro instalada no teto, o veículo possui instalados coaxialmente um canhão de água e uma metralhadora leve. A metralhadora normalmente é municiada com cartuchos de gel. 500.000¥

Chrysler-Nissan Patrol 1: carro de patrulha, o Chrysler possui estrutura blindada e munida de proteção para pneus e blindagem deslizante para os vidros com aberturas para disparos. Nas situações mais difíceis, a equipe pode liberar gás nauseante de escotilhas ao longo da carroceria. 100.000¥.

GMC Beachcraft Patroller: veículo de patrulha rápido e levemente armado, o Patroller serve a guardas costeiras e a policiais de segurança do mundo inteiro. Possui duas armas fixas. 750.000¥.

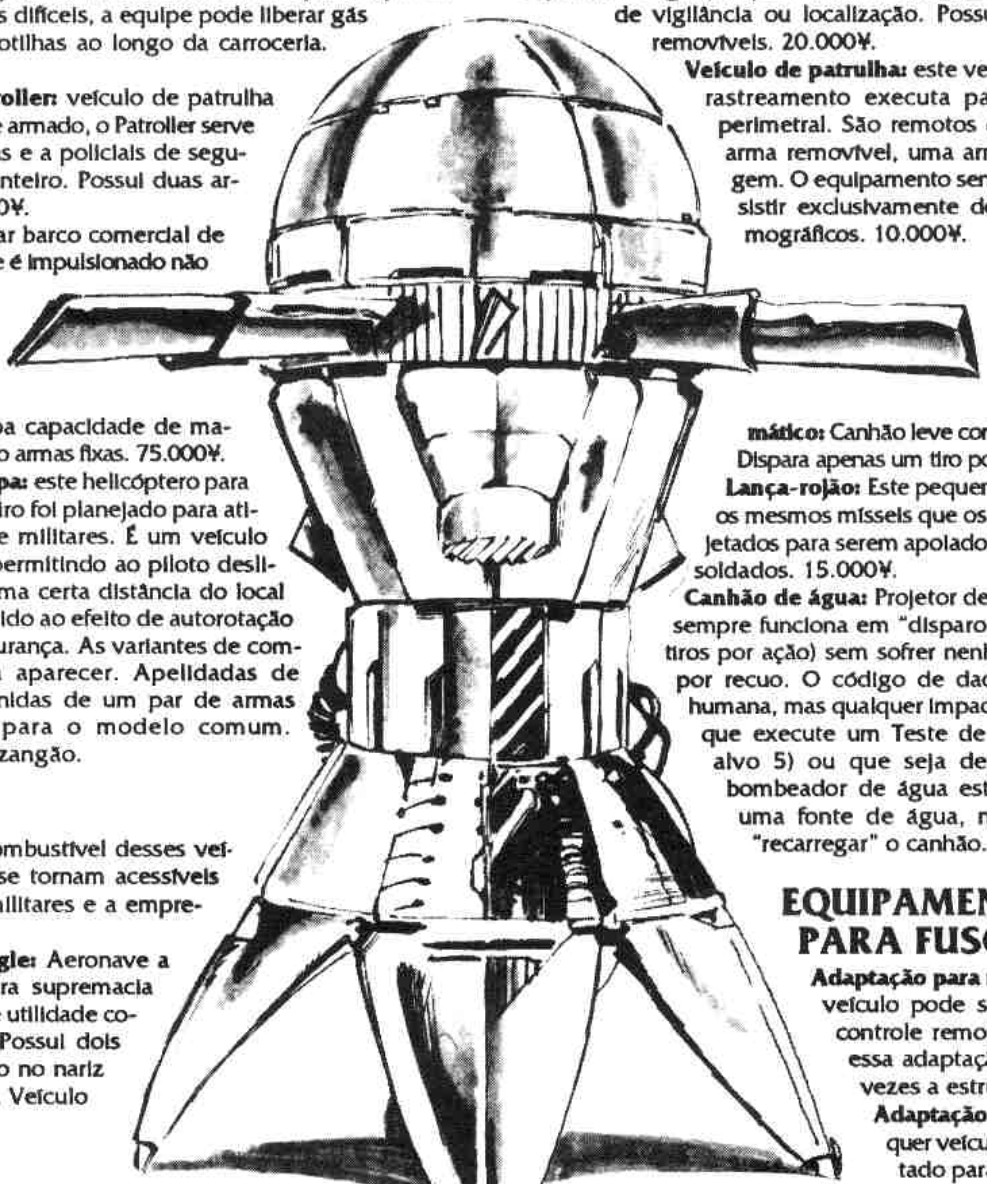
GMC Riverine: popular barco comercial de patrulha, o Riverine é impulsionado não por hélices, mas por jatos aquáticos. Isso o torna um exelente veículo para águas rasas, com soberba capacidade de manobra. Possui quatro armas fixas. 75.000¥.

Northrup PRC-42 vespa: este helicóptero para um único passageiro foi planejado para atividades policiais e militares. É um veículo bastante furtivo, permitindo ao piloto desligar as hélices a uma certa distância do local de pouso e — devido ao efeito de autorotação — descer em segurança. As variantes de combate começam a aparecer. Apelidadas de *zangões*, são munidas de um par de armas fixas 220.000¥ para o modelo comum. 280.000¥ para o zangão.

JATOS

O consumo de combustível desses veículos é tão alto que se tornam acessíveis apenas a entidades militares e a empresas belicistas.

Federated Boeing Eagle: Aeronave a jato projetada para supremacia aérea, a Eagle é de utilidade comercial limitada. Possui dois canhões de assalto no nariz e seis armas fixas. Veículo Secreto.



Teleguiado de vigilância

TELEGUIADOS

Existem diversos veículos pilotados por controle remoto disponíveis para funções de vigilância, localização e transporte de armas. Apesar de operável por qualquer usuário treinado, esses veículos funcionam de forma mais eficiente quando controlados por um fusor, para quem a conexão bioeletrônica é tão inata quanto seu senso de equilíbrio. Os remotos são dotados de pilotos automáticos, podendo funcionar independentemente durante períodos curtos, mas há custas de risco para o veículo: pilotos automáticos raramente sabem lidar com imprevistos. Os teleguiados e os remotos não são comercializados com fusoconectores ou equipamentos de controle remoto instalados.

Teleguiado de vigilância: este helicóptero transporta sensores termográficos e de visão noturna. Pode ser equipado para transmissão direta de dados, ou pode armazenar imagens para recuperação posterior. 10.000¥.

Teleguiado de localização: este discreto veículo alado porta equipamentos semelhantes aos do teleguiado de vigilância. O localizador é projetado para missões longas, com muitos períodos de tempo ocioso. Contudo, sua recuperação é mais difícil: o veículo precisa de uma pista de pouso ou de uma rede de segurança para que retorne sem colidir. 15.000¥.

Caçador: designação para versões armadas dos teleguiados de vigilância ou localização. Possuem duas armas removíveis. 20.000¥.

Veículo de patrulha: este veículo terrestre de rastreamento executa patrulha e defesa perimetral. São remotos que portam uma arma removível, uma arma fixa e blindagem. O equipamento sensor costuma consistir exclusivamente de receptores termográficos. 10.000¥.

ARMAS DE VEÍCULOS

Canhão automático: Canhão leve com autocarregador. Dispara apenas um tiro por ação. 12.000¥.

Lança-rojão: Este pequeno lança-rojão usa os mesmos mísseis que os lança-rojões projetados para serem apoiados nos ombros dos soldados. 15.000¥.

Canhão de água: Projetor de alta pressão que sempre funciona em "disparo automático" (10 tiros por ação) sem sofrer nenhuma penalidade por recuo. O código de dados é em escala humana, mas qualquer impacto requer ao alvo que execute um Teste de Força (Número-alvo 5) ou que seja derrubado Caso o bombeador de água esteja conectado a uma fonte de água, não será preciso "recarregar" o canhão.

EQUIPAMENTO PARA FUSORES

Adaptação para remoto: qualquer veículo pode ser operado com controle remoto. O custo para essa adaptação é de 2.5000¥ vezes a estrutura do veículo.

Adaptação do veículo: qualquer veículo pode ser adaptado para controle por fusão. O custo é de 2.800¥, mais a adaptação do veículo para controle remoto.

Console de controle remoto: este console de controle remoto permite o controle remoto de um veículo através de uma freqüência de rádio. Esta freqüência de controle está sujeita a desintegração por geradores de interferência e por condições atmosféricas. O console possui uma tela de vídeo que exibe as imagens geradas por uma câmera instalada no veículo. Possui também teclado e um conjunto de comutadores, mostradores e joysticks que manipulam as funções do veículo. Cada console permite o controle de um teleguiado ou de um veículo remoto. Existem tipos de consoles que permitem o controle de sistemas de prédios e outros instrumentos. Esses sistemas costumam ser conectados por fios, e não por ondas de rádio.

TABELA DE EQUIPAMENTO

ARMAS

ARMAS DE COMBATE CORPORAL

	Ocultabilidade	Alcance	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Armas brancas							
Katana	3	1	(For + 3)M	1	4/48 h	1.000¥	2
Faca	8	—	(For)L	5	2/4 h	30¥	.75
Espada	4	1	(For + 2)M	1	3/24h	500¥	1
Armas longas/cajados							
Lança	2	2	(For)S	4	4/48h	500¥	2
Cajado	2	2	(For + 2)M Atord.	2	3/24h	50¥	1
Bastões							
Bastão	8	—	(For + 2)M Atord.	—	2/6 h	10¥	1
Cacetete	5	1	(For + 1)M Atord.	1	2/6 h	10¥	1
Bastão de choque	4	1	6S Atord.	1	3/6 h	750¥	1
Chicotes							
Chicote de monofilamento	10	2	10S	—	24/14 dias	3.000¥	3
Desarmado	—	—	(For)M Atord.	—	—	—	—

ARMAS PROJÉTEIS

	Ocultabilidade	Alcance	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Arcos							
Arco comum	2	1+	(For Min + 2)M	1	3/36 h	100¥ x For. Min.	1
Arcos	3	NA	Como arco	.1	3/36 h	10¥	1
Bestas							
Leve	2	3	6L	2	4/36 h	300¥	1
Média	2	4	6M	3	5/36 h	500¥	1
Pesada	NA	5	8S	4	6/36 h	750¥	1
Flechas de besta	4	—	Como besta	.05	5/36 h	5¥	1
Armas de Arremesso							
Não-aerodinâmica							
Faca de Arremesso	9	NA	(For)L	.25	2/24 h	20¥	1
Aerodinâmica							
Shuriken	8	NA	(For)L	.25	2/24 h	30¥	2

ARMAS DE FOGO

	Ocultabilidade	Munição	Modo	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Pistolas								
Escamoteáveis								
Streetline Special	8	6 (p)	TS	4L	.5	2/12h	100¥	.75
Walther Palm Pistol	9	2 (b)	TS	4L	.25	3/12 h	200¥	.75
Leve								
Modelo Beretta 101T	5	12 (p)	SA	6L	1	3/12 h	350¥	.8
Colt American L36	6	11 (p)	SA	6L	1	3/12 h	350¥	.8
Fichetti Security 500	7	12 (p)	SA	6L	1	3/12 h	400¥	.8
Fichetti Security 500a	6	25 (p)	SA	6L	1,25	3/12 h	450¥	.8

	Ocultabilidade	Munição	Modo	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Pistolas pesadas								
Ares Predator	5	15 (p)	SA	9M	2.25	3/24 h	450¥	.5
Ares Viper Slivergun	6	30 (p)	SA/RC	9S(f)	2	3/48 h	600¥	1
Browning Max-Power	6	10 (p)	SA	9M	2	3/24 h	450¥	1
Remington Roomsweeper	8	8 (m)	SA	9S(f)	2.5	3/24 h	300¥	1
Ruger Super Warhawk	4	6 (t)	TS	10M	2.5	3/24 h	300¥	1
Tasers								
Defiance Super Shock	4	4 (m)	SA	10S	2	5/24 h	1000¥	1
Submetralhadoras								
AK-97 SMG/Carabina	4	30 (p)	SA/RC/CO	6M	4	5/3 dias	800¥	1
Heckler & Koch HK227	4	28 (p)	SA/RC/CO	7M	4	4/24 h	1.500¥	.75
HK227-S	5	28 (p)	SA/RC	7M	3	10/7 dias	1.200¥	2
Uzi III	5	24 (p)	RC	6M	2	4/24 h	600¥	.75
Rifles								
Rifles de caça								
Remington 750	3	5 (m)	SA	7S	3	3/24h	600¥	1
Remington 950	2	5 (m)	SA	9S	4	3/24 h	1.300¥	1
Rifles de precisão								
Ranger Arms SM-3	—	6 (m)	SA	14S	4	12/7 dias	4.000¥	4
Escopetas								
Defiance T-250	4	5 (m)	SA	10S	3	3/24 h	1.400¥	1
Enfield AS-7	3	10 (p)	SA/RC	8S	4	8/8 dias	1.000¥	1
Rifles de assalto								
AK-97	3	38 (p)	SA/RC/CO	8M	4.5	3/36 h	700¥	2
AK-98 (c/lança-granadas)	2	38 (p)	SA/RC/CO	8M	6	8/4 dias	2.500¥	4
FN HAR	2	35 (p)	SA/RC/CO	8M	4.5	4/48 h	1.200¥	2
Lança-granadas								
Padrão (sob o cano)	(-3)	6 (m)	TS	granada	+2 Kg	8/4 dias	1.700¥	3
Metralhadoras leves								
Ingram Valiant	—	Correia 50 (p)	RC/CO	7S	9	6/5 dias	1.500¥	2
Armas Pesadas								
Canhão de Assalto	—	20 (p)	TS	18F	20	16/14 dias	6.500¥	2
Metralhadora Média Padrão	—	40 (p)	CO	10S	15	18/18 dias	4.000¥	2
Metralhadora Pesada Padrão								
Lança-mísseis/foguetes	—	4 (b)	TS	—	8	12/14 dias	8.000¥	2
Lança-rojão Múltiplo	—	40 (p)	CO	9S	12	14/14 dias	2.500¥	2

TABELA DE FOGUETES E MÍSSEIS

	Inteligência	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Foguetes						
Antipessoal	NA	16F	2	8/14 dias	1.000¥	2
Antiveículo	NA	16F	3	8/14 dias	2.000¥	2
Alto explosivo	NA	16F	2	8/14 dias	1.500¥	2
Mísseis						
Antipessoal	3	16F	2.25	12/14 dias	2.500¥	3
Antiveículo	4	16F	3.25	12/14 dias	5.000¥	3
Alto explosivo	3	16F	2.25	12/14 dias	3.750¥	3

MUNIÇÃO PARA CADA 10 DISPAROS

	Inteligência	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Canhão de assalto	3	Como arma	1.25	5/3 dias	450¥	2
Correia 100 tiros	Até parece	—	12.5	6/3 dias	4.250¥	2
Cartuchos explosivos	8	Veja regras	.75	3/36 h	50¥	.8
Cartuchos Flechette	8	Veja regras	.5	3/36 h	100¥	.8
Cartuchos de gel	8	Veja regras	.25	4/48 h	30¥	1
Munição comum	8	Como arma	.5	2/24 h	20¥	.75
Cartuchos de atordoamento	8	Veja regras	1	4/48 h	100¥	1
Dardo taser	3	Especial	.5	6/36 h	50¥	1.5S

*-1 Ocultabilidade a cada 10 cartuchos extras de munição.

**Munição em correia: some cartuchos/100 à Disponibilidade

ACESSÓRIOS PARA ARMAS DE FOGO

	Encaixe	Ocultabilidade	Nível	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Bipé	Infer.	—	—	2	6/12 h	400¥	1
Coldre ocultável	—	+2	—	.1	2/24 h	100¥	.75
Escape de gases II	Cano	1	1	.5	2/24 h	450¥	.8
Escape de gases III	Cano	2	2	.75	2/24 h	700¥	1
Estabilizador Giroscópico comum	—	-5	5	6	4/48 h	2.500¥	1
Estabilizador Giroscópico de luxo	—	-6	6	8	4/48 h	7.000¥	1
Miras Telescópicas	Super.	-2	—	.25	3/36 h	1.500¥	.8
Visão noturna							
Ampliação 1	Super.	-1	1	.25	3/36 h	500¥	.8
Ampliação 2	Super.	-1	2	.25	3/36 h	800¥	.9
Ampliação 3	Super.	-1	3	.25	3/36 h	1.200¥	1
Termográfica	Super.	-2	—	.25	3/36 h	1.500¥	.8
—	Super.	-1	—	.25	6/36 h	500¥	.9
Miras laser	—	—	1	.25	2/24 h	200¥	.75
Amortecedor de recuo	Cano	-2	—	.2	4/48 h	500¥	2
Silenciador							
Visores neuroconectáveis	—	0	—	.1	3/36 h	3.000¥	1
Arma neuroconectável, interna	—	—	—	.5	*	*	*
Arma neuroconectável, externa	Super./Infer.	-2	—	1	4/48 h	600¥	1
Supressor de ruído	Cano	-2	—	.5	6/48 h	750¥	2
Pentes sobressalentes	—	—	—	.75	2/24 h	5¥	.75
Tripé	Infer.	—	6	8	10/12 h	600¥	1

*Veja texto pág. 241

EXPLOSIVOS

	Inteligência	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Granadas						
Defensiva	6	10S	.25	4/4 dias	30¥	2
Concussão	6	12M Ator.	.25	5/4 dias	30¥	2
Minigranada (todas)	8	Como Granada	.1	8/4 dias	50¥	2
Ofensiva	6	10S	.25	4/4 dias	30¥	2

Explosivos comerciais por quilo	Inteligência	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Comercial	6	3	1	6/48 h	60¥	1
Composto plástico IV	6	6	1	8/48 h	80¥	1
Composto plástico XII	6	12	1	10/48 h	200¥	2
Acessórios						
Rádio-detonador	8	—	.25	4/48 h	250¥	2
Temporizador	6	—	.5	4/48 h	100¥	2

ROUPAS E ARMADURAS

	Ocultabilidade	Balística	Impacto	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Blindavestes	10	3	0	2	2/36 h	500¥	1
Casaco blindado	6	5	3	2	3/36 h	900¥	.75
Colete blindado	12	2	1	1	2/36 h	200¥	.8
Colete com placas rígidas	10	4	3	2	3/36 h	600¥	1
Sobretudo reforçado	8	4	2	1	2/24 h	700¥	.75
ARMADURA PESADA							
Traje parcial	—	6	4	10 + Corpo	8/10 dias	10.000¥	2
Traje completo	—	8	6	15 + Corpo	16/14 dias	20.000¥	3
Capacete	—	1	1	—	12/14 dias	200¥	1.5
COURO							
Autêntico	—	0	2	1	Imediata	750¥	.75
Sintético	—	0	1	1	Imediata	250¥	.6
ROUPAS							
Roupas comuns	—	0	0	1	Imediata	50¥	.8
Roupas finas	—	0	0	1	Imediata	500	1
Chiquérrimas	—	0	0	1	Imediata	1000¥	1

VIGILÂNCIA E SEGURANÇA

AMPLIADORES DE VISÃO

	Ampliação	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado	Ocultabilidade
Binóculos	5	50x	1	Imediata	100¥	.8
Visão noturna	—	—	—	4/48 h	+200¥	1.25
Termográficos	—	—	—	4/48 h	+250¥	1.25
Visores	6	20x	—	4/48 h	1.500¥	1.5
Visão noturna	—	—	—	6/48 h	+500¥	2
Termográficos	—	—	—	6/48 h	+700¥	2

COMUNICAÇÕES

	Ocultabilidade	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Microcâmera de vídeo	8	—	6/48 h	2.500¥	2
Microgravador	9	—	6/48 h	1.000¥	2
Microtransmissor	18	—	6/48 h	2.500¥	2

MEDIDAS DE VIGILÂNCIA

	Ocultabilidade	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Decodificador de dados	2	5	Nível/10 dias	10.000¥ x Nível	1.5
Escuta para linha de dados	12	—	Nível/8 dias	5.000¥ x Nível	1.5
Microfone laser	5	1	Nível/48 h	1.500¥ x Nível	1.5
Microfone-espingarda	5	1	Nível/36 h	1.000¥ x Nível	1
Localizador de sinais	3	2	Nível/48 h	1.000¥ x Nível	1.5
Sinalizador eletrônico	3	—	Nível/72 h	100¥ x Ocultabilidade	2
Identificador de voz	2	5	Nível/72 h	2.000¥ x Nível	2

CONTRAMEDIDAS DE VIGILÂNCIA

	Ocultabilidade	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Detector de transmissores	3	1	Nível/48 h	500¥ x Nível	1.5
Sistema de criptografia	2	6	Nível/14 dias	1.000¥ x Nível	2
Detector de escutas	2	6	Nível/14 dias	100¥ x Nível	2
Contra-escuta eletrônica	2	5	Nível/ 72 h	1.000¥ x Nível	1.5
Máscara vocal	6	—	Nível/72 h	3.000¥ x Nível	1.5
Gerador de ruído branco	3	1	Nível/72 h	1.500¥ x Nível	1.5

DISPOSITIVOS DE SEGURANÇA

	Ocultabilidade	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Dispositivos de identificação					
Impressão digital	—	—	Nível/72 h	200¥ x Nível	1
Impressão da palma	—	—	(Nível + 1)/72 h	300¥ x Nível	2
Padrão da retina	—	—	(Nível + 2)/72 h	1.000¥ x Nível	3
Maglocks	—	—	Nível/72 h	100¥ x Nível	1
Botão de ATIVALERTA	—	—	Chamada Lone Star	1.000¥	1
Chave mestra de Maglock (ilegal)	—	1	(Nível x 2)/10 dias	10.000¥ x Nível	3
Repressores					
Metal	3	.5	4/48 h	50¥	1
Plástico	3	—	4/48 h	20¥	1
Sonorizador	4	—	6/72 h	100¥	2

EQUIPAMENTO DE SOBREVIVÊNCIA

	Ocultabilidade	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Quimitraje	—	1	(Nível/Nível) dias	200 x Nível	1
Regulador de pressão	—	.5	6/48 h	250¥	2
Barras de ração (10 dias)	—	1	2/48 h	30¥	1
Respirador	—	1	4/48 h	500¥	2
Estojo de sobrevivência	—	2	2/48 h	100¥	1

EQUIPAMENTO DE TRABALHO

	Ocultabilidade	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Estojo	3	5	5/48	500¥	2
Oficina	—	—	8/72 h	5.000¥	3
Instalação	—	—	14/7 dias	100.000¥	4

*Trabalhos gerais (Custo básico). Trabalho em veículos (2 x Custo).
Trabalho em Eletrônica/Computador/Bioeletrônicos (3 x Custo).

ESTILO DE VIDA

ENTRETENIMENTO

	Ocultabilidade	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Música					
CD/chip	8	—	imediata	20¥	.75
Aparelho de som	3	2	imediata	200¥	.75
Alto-falantes quadrifônicos	—	—	imediata	100¥	.75
Vídeo					
CD/Chip	8	—	imediata	20¥	.75
Aparelho de gravação	2	2	6/48 h	1.000¥	1.5
Tela	—	3	imediata	150¥	.75
Unidade de transmissão	—	5	8/7 dias	4.000¥	2
Sensorama					
Aparelho de reprodução	3	3	imediata	350¥	.75
Chip de sensorama	8	—	imediata	50¥	.75
Gravador portátil	—	5	7/7 dias	50.000¥	2

ELETRÔNICOS

	Ocultabilidade	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Telecomunicador	—	15	imediata	custo da memória x 1.5	1
Telefones celulares					
Modelos de pulso	4	—	imediata	1.000¥	.75
Com tela escamoteável	—	—	imediata	1.500¥	1
Modelo de mão	3	1	imediata	500¥	.75
Modelo auricular	8	—	imediata	1.000¥	1.5
Amplificador de sinal	3	2	imediata	500¥	1
Secretária Portátil	3	.5	imediata	3.000¥	1
Computadores pessoais					
Computador de mesa	—	10	imediata	custo da memória	.75
Computador de bolso	3	1	imediata	custo da memória x 5	1
Computador de pulso	4	—	imediata	custo da memória x 20	1.5
Impressora	NA	10	imediata	100¥	1
Memória de computador (não bioeletrônica)	NA	—	imediata	20¥ x Mp	.75
Terminal de exibição de dados (c/capacidade de memória máxima)					
Unidade de dados (1.000 Mp)	3	2	imediata	custo da memória	1
Modelo de capacete (500 Mp)	4	1	imediata	custo da memória x 2	1.5
Modelo c/ Projeção (200 Mp)	NA	1	6/7 dias	custo da memória x 10	3

BIOELETRÔNICA

CEFALOTRÔNICOS

	Custo de essência	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Comunicações				
Leitora de chips	.2	3/72 h	1.000¥	.9
Conexão de dados	.2	Imediata	1.000¥	.9
Rádio	75	2/24 h	4.000¥	.8.
Receptor de rádio	.4	2/24 h	2.000¥	.8
Telefone	.5	3/24 h	3.700¥	.9
Ouvidos				
Substituição bioeletrônica	.3	2/24h	4.000¥	.75
Modificação	.1	2/24 h	2.000¥	1
Modificação cosmética	—	2/24 h	1.000¥	.8
Abafador	.1	4/48 h	3.500¥	1.25
Alta freqüência	.2	4/48h	3.000¥	1.25
Baixa freqüência	.2	4/48h	3.000¥	1.25
Gravador	3	8/48 h	7.000¥	2.
Olhos				
Substituição bioeletrônica	.2	2/24 h	5.000¥	.75
Câmera	.4	6/24 h	5.000¥	2
Modificação cosmética	—	2/24 h	1.000¥	.75
Compensação de ofuscamento	.1	5/48 h	2.000¥	1.25
Visão noturna	.2	4/36 h	3.000¥	1.25
Duplicação de retina (ilegal)	.1	12/7 dias	50.000¥+	2
Visão termográfica	2	4/36 dias	3.000¥	1.25.

INTERNOS

	Custo de essência	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Bomba cortical (ilegal)	—	20/14 dias	500.000¥	1
Filtro de dados	.3	6/36 h	5.000¥	1.5
Datalock	.2	6/36 h	1.000¥	1.5
Conexão de dataSoft	.1	3/24 h	1.000¥	1
Conexão para monitor	.1	4/36 h	1.000¥	1
Memória	Mp :100	2/24 h	Mp x 100¥	1
Habilidades Eletrônicas				
Habilisoft	—	6/4 dias	Mp x 100¥	1.25
Datasoft	—	variável	variável	variável
Ciensoft	—	5/4 dias	Mp x 150¥	1.25
Linguasoft	—	5/36 h	Mp x 100¥	1.25

CORPOTRÔNICOS

	Custo de essência	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Compartimento ungular	.1	3/24 h	3.000¥	1
Garras metálicas	.1	3/72 h	4.500¥	1
Substituição muscular				
(Nível Máximo 4)	Nível	4/4 dias	Nível x 20.000¥	1
Lâminas retráteis	.2	5/72 h	9.000¥	1
Esporas retráteis	.3	5/72 h	11.500¥	1
Conexão neural	.5	3/36 h	2.500¥	1
Esporas	.1	3/72 h	7.000¥	1
Modulador de voz	.2	2/24 h	45.000¥	1
Amplificador de volume	—	2/24 h	10.000¥	1
Modulador de timbre	—	2/24 h	25.000¥	1
Padrão alternativo (ilegal)	—	6/7 dias	50.000¥	2
Reprodução	.2	4/48 h	40.000¥	1
Armadura dérmicas				
Nível 1	.5	4/12 dias	6.000¥	1
Nível 2	1	4/12 dias	15.000¥	1
Nível 3	1.5	4/12 dias	45.000¥	1
Sistemas de filtração				
Ar	Nível : 10	6/4 dias	Nível x 15.000¥	1
Sangue	Nível : 5	6/4 dias	Nível x 10.000¥	1
Toxina ingerida	Nível : 5	6/4 dias	Nível x 10.000¥	1
Membros				
Substituição simples	1	4/48 h	50.000¥	1
Membros bioeletrônicos	1	4/4 dias	100.000¥	1
Força aumentada	—	6/4 dias	+(Nível x 150.000Y)	1,5
Conexão neural embutida	.25	6/4 dias	+2.500¥	1,5
Dispositivo embutido	—	variável	+ (4 x Custo normal)	variável
Habilitrônicos				
Nível 1-3	.1 x Nível	4/10 dias	Nível x 10.000¥	1
Nível 4-6	.2 x Nível	5/10 dias	Nível x 100.000¥	1
Nível 7-9	.3 x Nível	12/20 dias	Nível x 1.000.000¥	1
Fusoconector				
Nível 1	2	6/48 h	12.000¥	1
Nível 2	3	8/48 h	60.000¥	1,25
Nível 3	5	8/48 h	300.000¥	1,5
Reflexos acelerados				
Nível 1	2	4/8 dias	55.000¥	1
Nível 2	3	4/8 dias	165.000¥	1
Nível 3	5	8/14 dias	500.000¥	1

NEUROTERMINAIS E PROGRAMAS

NEUROTERMINAIS

	Persona	Coesão	Memória	Armazenamento	Taxa de transferência	I/O
Radio Shack PCD-100	2	0	10	50	5	1
Allegiance Alpha	3	1	10	50	5	1
Sony CTY-360	6	3	50	100	20	10
Fuchi Cyber-4	6	3	100	500	20	20
Fuchi Cyber-6	8	4	100	500	50	30
Fuchi Cyber-7	10	4	200	1000	50	40
Fairlight Excalibur	12	5	500	1000	100	50

	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Radio Shack PCD-100	4/7 dias	6.800¥	1
Allegiance Alpha	4/7 dias	12.600¥	1
Sony CTY-360	4/7 dias	99.400¥	1
Fuchi Cyber-4	4/7 dias	121.400¥	1
Fuchi Cyber-6	6/7 dias	334.500¥	1
Fuchi Cyber-7	10/7 dias	1.112.100¥	1
Fairlight Excalibur	22/7 dias	5.529.600¥	1

Acessórios para neuroterminais

	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Conexão para carona	2/48 h	PPCP x 100¥	1
Memória passiva	2/24 h	10.000¥ x Mp	1
Monitor de vídeo	2/24 h	500¥	1
Ampliação de resposta			
Nível 1	6/48 h	PPCP x PPCP x 100¥	1
Nível 2	8/72h	PPCP x PPCP x 400¥	2
Nível 3	12/7 dias	PPCP x PPCP x 900¥	2

TAMANHOS DO PROGRAMA

Programas de personalidade	Tamanho (em Mp)
Corpus	(Nível x Nível) x 3
Fuga	(Nível x Nível) x 3
Mascaramento	(Nível x Nível) x 2
Sensores	(Nível x Nível) x 2
Programas utilitários	
Análise	(Nível x Nível) x 3
Armadura	(Nível x Nível) x 3
Ataque	(Nível x Nível) x 2
Leitura	(Nível x Nível) x 1
Ilusão	(Nível x Nível) x 2
Decodificação	(Nível x Nível) x 2
Avaliação	(Nível x Nível) x 2
Médico	(Nível x Nível) x 4
Espelhos	(Nível x Nível) x 3
Salto	(Nível x Nível) x 2
Restauração	(Nível x Nível) x 3
Escudo	(Nível x Nível) x 4
Esquadrinhar	(Nível x Nível) x 1
Dissimulação	(Nível x Nível) x 3
Retardamento	(Nível x Nível) x 4
Fumaça	(Nível x Nível) x 2

CUSTOS DE PROGRAMA E DISPONIBILIDADE

Programas de persona

Nível	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
1-3	3/7 dias	tamanho x 100¥	1
4-6	6/7 dias	tamanho x 500¥	1.5
7-9	12/14 dias	tamanho x 1.000¥	2
10+	24/30 dias	tamanho x 5.000¥	3

Nível dos programas utilitários	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
1-3	2/7 dias	tamanho x 100¥	1
4-6 dias	4/7 dias	tamanho x 200¥	1.5
7-9 dias	8/14 dias	tamanho x 500¥	2
10+	16/100 dias	tamanho x 1.000¥	3

BIOTECNOLOGIA

	Nível	Disponibilidade	Peso	Custo	Índice de mercado
Estojo de primeiros socorros	3	2/24 h	3	200¥	1.5
Suprimentos de primeiros socorros	—	2/24 h	—	50¥	1.5
Unidade estabilizadora	2	12/1 mês	30	10.000¥	3
Unidade de luxo	6	16/1 mês	35	20.000¥	3
Contrato DocWagonTM					
Serviço básico	—	Imediata	—	5.000Y anuais	—
Serviço Gold	—	Imediata	—	25.000Y anuais	—
Serviço Platinum	—	Imediata	—	50.000Y anuais	—
Emplastros adesivos					
Emplastro antídoto	Máximo 8	6/72 h	—	Nível x 50¥	2
Emplastro estimulante	Máximo 6	2/24 h	—	Nível x 25¥	1
Emplastro tranqüilizante	Máximo 10	4/48 h	—	Nível x 20¥	2
Emplastro antitraumas	—	4/48 h	—	500¥	4

EQUIPAMENTO MÁGICO

	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Foco de feitiço específico	4/48h	Nível x 45.000¥	2
Foco de tipo de feitiço	5/48 h	Nível x 75.000¥	2
Foco espiritual	4/48 h	Nível x 60.000¥	2
Foco de Poder	6/72 h	Nível x 105.000¥	2
Trava de feitiço	2/48 h	45.000¥	2
Focos de armas	8/72	(Alcance +1) x 100.000Y+ Nível x 90.000¥	3

SUPRIMENTOS MÁGICOS

	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Materiais para conjuração de elementais	(Poder)/24 h	Força x 1.000¥	1
Materiais para abrigos espirituais	(Nível)/24 h	Força x 500¥	1
Fetiches consumíveis			
Combate	2/24 h	20¥	1
Detecção	2/24 h	5¥	1
Cura	2/24 h	50¥	1
Ilusão	2/24 h	10¥	1
Manipulação	2/24 h	30¥	1
Biblioteca hermética (qualquer habilidade mágica)			
Mídia informatizada (disquete)	(Nível)/7 dias	(Nível x Nível) x 1.000¥	2
Chip	(Nível)/7 dias	(Nível x Nível) x 1.200¥	2
Material impresso	(Nível)/14 dias	(Nível x Nível) x 2.000¥	3
Fetiches reutilizáveis			
Combate	3/24 h	200¥	1
Detecção	3/24 h	50¥	1
Cura	3/24 h	500¥	1
Ilusão	3/24 h	100¥	1
Manipulação	3/24 h	300¥	1
Materiais de feitiçaria ritual			
Detecção	3/24 h	100 x Poder do feitiço	1
Cura	3/24 h	500¥ x Poder do feitiço	1
Ilusão	3/24 h	100¥ x Poder do feitiço	1
Manipulação	3/24 h	1.000¥ x Poder do feitiço	1

VEÍCULOS

Atenção: em geral os veículos possuem Disponibilidade igual ao Custo/10.000. O tempo-base é igual a 0,5 x Disponibilidade (arredondada para baixo) em dias. 0,75 para custos inferiores a 10.000¥. 1 para custos até 50.000¥, e 2 para custos superiores a 50.000¥.

TERRESTRES

	Manobrabilidade	Velocidade	Estrutura	Blindagem	Assinatura	Piloto	Custo
Carros							
Chrysler-Nissan Jackrabbit	3	25/75	1	0	5	1	15.000¥
Eurocar Westwind 2000	3	70/210	2	0	2	3	100.000¥
Ford Americar	4	35/105	2	0	2	2	20.000¥
Mitsubishi Nightsky	4	45/120	5	3	4	4	250.000¥
Mitsubishi Runabout	4	25/75	1	0	5	1	10.000¥
Toyota Elite	4	40/120	4	0	2	4	125.000¥
Motocicletas							
Dodge Scoot	3	20/60	1	0	4	0	2.000¥
Harley Scorpion	4	50/150	3	3	2	2	15.000¥
Yamaha Rapier	3	65/195	1	0	1	1	10.000¥

HOVERCRAFT

Chrysler-Nissan G12a	4	40/120	4	0	5	2	50.000¥

BARCOS

Barcos a motor							
Aztech Nightrunner	3	25/75	2	0	4	3	30.000¥
C/ Motorização elétrica		10/30	8				
Samuvani Chriscraft Otter	4	15/ 45	2	0	3	2	20.000¥
Veleiros							
Sendanko Marlin	2	20/30	2	0	5	0	15.000¥

AERONAVES

Aviões							
Cessna C750	5	340/680	3	0	2	2	200.000¥
Lear-Cessna Platinum I	4	400/550	5	0	3	3	500.000¥
Helicópteros							
Ares Dragon	5	140/320	6	0	3	3	600.000¥
Federated Boing Commuter	5	140/320	3	0	3	3	675.000¥
Hughes Airstar	4	190/260	4	6	3	4	900.000¥
Hughes WK-2 Stallion	5	170/250	4	0	4	3	300.000¥

MATERIAIS MILITARES DE USO CONTROLADO

EFA Variants	3	950/1.900	4	6	4	3	5.000.000¥
Thunderbirds							
GMC Banshee	3	650/1.000	6	18	5 o	2	Uso reservado ou controlado**
Veículos de segurança							
Ares Citymaster	4	30/120	4	12	2	3	500.000¥
Chrysler Nissan Patrol	4	60/180	3	6	4	3	100.000¥
GMC Beachcraft Patroller	4	55/165	4	6	5	2	750.000¥
GMC Riverine	3	30/90	4	6	3	2	125.000¥
Northrup PRC-42B Vespa	3	65/130	1	0	3	0	220.000¥
PRC-44B Zangão	4	65/130	2	0	3	0	280.00¥
Jatos							
Federated Boeing Eagle	3	900/1.800	5	12	5	3	Uso reservado ou controlado

REMOTOS E TELEGUIADOS

Teleguiado de caça	*	-10%	4	0	3	2	20.000¥
Veículo de patrulha	3	35/70	3	6	3	2	10.000¥
Teleguiado de localização	3	35/100	2	0	3	2	15.000¥
Teleguiado de vigilância	4	70	2	0	3	2	10.000¥

*Veja descrição do veículo

ARMAS DE VEÍCULOS

	Munição	Dano	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Canhão automático	10 (p)	12D	12/14 dias	12.000¥	2
Lança mísseis	6 (b)**	Como foguete	15/14 dias	15.000¥	2
Canhão de água	20	6M Atordoamento	5/14 dias	20.000¥	2

EQUIPAMENTOS PARA FUSORES

	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Equipamento de controle remoto	4/72 h	2.500¥ x estrutura	2
Equipamento de controle de veículo	4/7 dias	2.800¥ x estrutura	2

	Nível	Peso	Custo	Disponibilidade	Índice de mercado
Terminal de controle remoto	Conexões de controle	2 x Nível	5.000¥ x Nível	4/72 h	2

CAPÍTULO 15

O NOROESTE AMERICANO EM 2053

"Quando os políticos entregaram a droga do país aos índios, fiquei sem saber quem matar primeiro: os índios ou os políticos."

— Membro do Policlube Humanis

A região noroeste da América do Norte é limitada pelo Oceano Pacífico, a oeste, e pelas cadeias de montanhas que dividem a costa do resto do continente, a leste. Entre oceano e montanhas encontra-se uma ampla variedade de acidentes geográficos menos importantes: platôs, rios, vales e montanhas menores. De fato o Noroeste oferece quase todos os tipos de paisagens que podem ser encontradas nas outras partes do continente. Regiões glaciais e desertos, florestas tropicais temperadas e terras áridas coexistem na mesma área.

Desde o Tratado de Denver de 2018, muito mudou na parte oeste da América do Norte. Sob a proteção das Nações Nativas da América (NANA), a maior parte da terra retornou a seu estado anterior, natural. O decréscimo populacional e o influxo dos Despertados resultou numa paisagem extremamente diferente da que havia no fim do século 20, quando as regiões selvagens passavam por um processo de compressão constante. Árvores altas permanecem intocadas por lenhadores, abrigando generosamente populações de animais naturais e paranaturais. E, à medida que a terra se regenera, as cidades e os vilarejos desaparecem sob a vegetação.

As mudanças no campo político não são menos expressivas. Lá existem agora diversas nações soberanas que guardam pouca semelhança com as jurisdições anteriores, dos governos dos Estados Unidos da América e do Canadá. Hoje os poderes dominantes da região são os numerosos estados das Nações Nativas da América e do reino élfico de Tir Tairngire. Dentro e entre os limites fronteiriços dessas entidades políticas existem estados menores, sendo um dos mais conhecidos Tsimshiam, uma nação nativa americana independente.

TRATADO DE DENVER

O Tratado de Denver estipulou que o metroplexo Seattle-Everett-Tacoma faria parte dos Estados Unidos da América na condição de Cidade-Estado de Seattle. O Conselho das Tribos Soberanas aceitou a exigência, aparentemente tanto pelas dificuldades de fazer a área de Seattle retornar à condição virginal como pela sua importância como

LAUZENSTEIN 92

porto. Quando os Estados Unidos do Canadá e da América foram desmembrados pela secessão dos Estados Americanos Confederados, Seattle permaneceu com o EACON. Finalmente reconhecida como cidade do noroeste, a interurbe Seattle-Everett-Tacoma tornou-se a principal concentração do poder governamental do EACON da região. Este complexo urbano permanece um importante centro de comércio e um ponto vital para o intercâmbio entre membros dos EACON, Tir Tairngire e as nações da orla do Pacífico. É uma cidade solitária: os estados que antes constituíam-lhe a vizinhança encolheram, foram abandonados ou cedidos às Nações Nativas da América, aos Despertados ou a empresas latifundiárias. Embora a cidade-estado seja ainda parte oficial dos EACON, os elos atenuam-se ano a ano, à medida que o governo local de Seattle deixa-se seduzir pelos encantos da independência.

TERRAS TRIBAIS

A maior parte do noroeste está sob o controle de membros variados das Nações Nativas da América, um grupo de nações independentes pouco coesas. Embora sejam todos oficialmente governados pelo Conselho Tribal de Soberania, poucos dos membros submetem-se sem questionar aos mandatos do CTS. Como cada membro parece cada vez mais decido a seguir a sua própria trilha, o CTS tornou-se pouco mais que um árbitro intelectual para as discussões internas do Conselho.

O vasto e oculto poder controlado pelos xamãs da Grande Dança do Espírito sob a orientação da CTS é uma página virada da história.

A natureza da liderança varia de acordo com as nações membros. O Conselho Salish-Shidhe, por exemplo, é uma coleção esparsa de aglomerados tribais desprovida de qualquer estrutura formal de governo. Embora cada chefe atue como lorde soberano em sua terra tribal, ele não é um ditador feudal todo-poderoso. Os chefes do Conselho governam mediante exemplo e persuasão. Acalentando a cultura indígena o princípio de que os chefes incapazes de persuadir não deveriam falar por suas tribos, as discussões são freqüentes e esperadas. Os descontentes não são apenas tolerados: são também respeitados por suas convicções. Sob muitos aspectos a cultura Salish-Shidhe é ainda mais alicerçada no consenso que a cultura japonesa.

Outras nações do Conselho possuem formas diferentes de governo, que vão desde confederações formais, como o Conselho Algonkian-Manitou, a estados empresariais como o Conselho Empresarial Pueblo.

O Conselho Salish-Shidhe é uma das maiores e mais ricas nações tribais do noroeste. As terras do Conselho se extendem pela maior parte do antigo estado de Washington. Com o retorno dos recursos e da propriedade das terras para as tribos, o Conselho tornou-se guardião dos lucrativos recursos minerais e florestais da região.

O Conselho S-S representa os americanos nativos, os metahumanos (predominantemente elfos), e tribos combinadas de duas ou mais subespécies . Existem também várias tribos de peles-rosadas, um nome comumente usado para não-amerindios que adotaram as filosofias e os objetivos dos índios. A maioria das tribos combinadas incluem membros peles-rosadas.

O Conselho S-S é um dos dois membros das NANA a possuir uma alta proprorção de metahumanos; seu próprio nome indica isso. "Salish" refere-se às tribos Nativas da América dominantes e "Shidhe" (pronuncia-se *xirri*), o antigo nome irlandês para os seres das fábulas, significa a participação meta-humana. A outra nação neste grupo é o Conselho Algonkian-Manitou.

A despeito de sua aparência normalmente ser primitiva, a maior parte das tribos são bem educadas e sofisticadas. Sua crença numa existência em harmonia com a terra não os priva do uso da tecnologia moderna, especialmente se ela não polui ou interfira com a natureza, Paradoxalmente, os cidadãos mais ortodoxos de S-S são peles-rosadas, que rejeitam toda alta tecnologia e tentam viver como os índios faziam há centenas de anos.

TIR TAIRNGIRE

Quando a maior parte do que foi anteriormente o Oregon e partes dos antigos estados da Califórnia e Washington tornaram-se idependentes e geridos por elfos, ocorreu uma cisão no Conselho Tribal de Soberania: uma facção defendeu e outra se opôs à fundação de uma nação isolada para os metahumanos. Enquanto isso, os elfos que emergiram como os líderes do nascente estado formavam laços diplomáticos através do mundo. Quando, dois anos depois, Tir Tairngire foi aceita nas Nações Unidas, não houve dúvida em aceitar-lhe a soberania.

A maior parte da população original de Tir Tairngire era nativa do noroeste. Os meta-humanos, em sua maioria elfos e anões, migraram de suas nações para esta nova terra prometida, cujos governantes ofereciam uma casa para cada meta-humano. Este influxo de Despertados fortaleceu a declaração do Alto-Príncipe Lugh Surehand: aquela era a terra da magia.

O Alto-Príncipe é um monarca absolutista. Contudo é aconselhado pelo Conselho de Príncipes, cujos membros são todos governantes absolutistas de domínios menores contidos no reino. Existem 15 cadeiras à mesa do Conselho, a maioria ocupada por elfos. Dois dos membros são anões, dois são dragões. Um pé-grande e um ork também dividem a mesa.

As fronteiras de Tir Tairngire são fechadas. Ocasionalmente emitem-se vistos de entrada, com visível preferência para os meta-humanos, mas as fronteiras do reino e seu espaço aéreo são maciçamente patrulhadas e protegidas por tecnologia, magia e — dizem — dragões. Poucos conseguem entrar ilegalmente em Tir Tairngire. A maior parte dos que tentam são deixados perto do local pelo qual entraram com pouca ou nenhuma memória de suas experiências e nenhum desejo em retornar. Hoje desencoraja-se a imigração, exceto para aqueles de sangue elfo.

OUTROS VIZINHOS

As espetaculares cadeias de montanhas do Noroeste abrigam encraves desligados e independentes de orks e outras minorias. A maior parte dessas comunidades são mal vistas entre os meta-humanos e seus simpatizantes *normais*. No plano econômico, são tão debilitados que freqüentemente saqueiam os vizinhos.

A nação Tsimshian separou-se das Nações Nativas da América em 2035. Seus líderes justificaram a ação como um protesto contra a secessão elfa. Contudo, soube-se mais tarde que Tsimhian planejava de longa data sua separação da NANA. Vinham opondo-se ao Conselho Tribal de Soberania, exigindo uma atitude mais forte contra a tecnologia e defendendo que as Nações Nativas desfizessem sua influência sobre as terras do Conselho.

Uma região das Rochosas do noroeste constitui o domínio do Grande Dragão, Dunkelzahn. A própria fera habita o Lago Louise, exigindo tributo de todas as áreas vizinhas, antigamente um parque florestal canadense. As maravilhas naturais da região ainda atraem turistas aos milhares. São bem-vindos devido à maior parte de seus neoines e transferências de crédito serem destinadas aos cofres do dragão. O lugar não mais oferece sua antiga atmosfera de pioneirismo, nem mais é um playground dos muito ricos. Agora assemelha-se mais a um domínio feudal saído das histórias de fantasia, tendo o mundialmente famoso castelo do

lago como atração principal. Porém, aos visitantes é melhor avisar: neste reino de fantasia os dragões sempre vencem.

CONDIÇÃO DE SEATTLE

O metroplexo de Seattle localiza-se no meio do Conselho Salish-Shidhe como um encrave em outra nação soberana. Isto lhe confere uma condição semelhante à de Berlim durante a Guerra Fria, exceto que Seattle é um porto de extrema importância. Seattle recebe mercadorias de toda a bacia do pacífico. Não obstante a atmosfera internacional dentro do metroplexo, a cidade permanece relativamente isolada de todo o resto do continente. Todas as rotas por terra para Seattle passam ou pelas terras nativas da América ou pelas terras dos elfos. Todas viagens aéreas através dessas áreas são restritas a rotas cuidadosamente especificadas e monitorizadas.

TRIBOS

Esta seção apresenta descrições breves das tribos locais na área de Seattle.

SALISH

Raça proeminente: humana.

Terra: a maior parte da região oeste e sul a Puget Sound.

Chefe: Harold Urso Cinza.

Xamã chefe: Salmão Saltitante.

Principais atividades comerciais: Pesca, geração de energia, turismo.

Filosofia:

Os Salish são, por tradição, comerciantes, procurando viver apenas das oportunidades comerciais proporcionadas pela terra. Ao mesmo tempo, procuram estar em dia com os avanços tecnológicos que possam ser utilizados a seu favor.

A tribo é o maior e mais influente grupo do Conselho TS. É de sua responsabilidade assegurar que o encrave Seattle obedeça a todas as regulamentações do Conselho. Para este fim, mantêm uma força de elite estacionária. As patrulhas costeiras e fronteiriças regulares utilizam sistemas de vigilância de grande tecnologia.

SINSEARACH

Raça predominante: élfica

Terra: sudeste de Seattle, incluindo o antigo parque nacional de Monte Rainier.

Chefe: Dama Gillian Canção da Manhã, xamã Coiote.

Mago-chefe: Lorde Ryan Sobrancelha Erguida, bruxo.

Principais atividades comerciais: produtos naturais da floresta, artesanato, turismo, e criação animal.

Filosofia:

Saudosos dos dias perdidos da floresta primitiva, os Sinsearach procuram preservar e proteger a terra à medida que ela retorna a seu estado natural. Fazem pouco ou nenhum uso da tecnologia moderna, preferindo confiar na magia e em sua aliança com outros seres Despertados.

Sinserach é o maior e mais organizado grupamento de tribos élficas no Conselho S-S. A forte política da tribo e seu poder mágico ajudaram-na a preservar sua influência depois que a maioria dos elfos do noroeste separaram-se das Nações Nativas da América e de seu Conselho Tribal de Soberania para clamar a fundação de Tir Tairngire.

MAKAH

Raça predominante: humana.

Terra: Península Olímpica na parte nordeste do antigo Estado de Washington

Chefe: George Lodgepole

Xamã chefe: Lontra Negra

Principais atividades comerciais: silvicultura.

Filosofia:

Quando readquiriram suas terras, os Makah assumiram a exploração das florestas do ponto que o homem branco havia parado. Mas, ao contrário de seus predecessores, os Makahtiram apenas o que precisam para assegurar a disponibilidade contínua de sua riqueza. Para desempenhar uma tarefa da melhor maneira possível, usarão tanto a tecnologia quanto a magia.

Devido a sua porção de terras, a tribo Makah detém grande poder a despeito de sua pequena população. Seu controle da costa sudeste de Juan de Fuca concedeu-lhes diversas instalações que haviam pertencido ao homem branco, inclusive a base submarina *Trident*.

CROWS DAS CASCADES

Raça predominante: humana.

Terra: a maior parte do território a leste de Seattle até os picos de Cascades.

Chefe: Frederick Olho-de-Águia.

Xamã chefe: Búfala Vermelha.

Principais atividades comerciais: criação de animais (cavalos e gado), agricultura.

Filosofia:

Os Cascade Crow são ferrenhos defensores da remoção de toda e qualquer presença inglesa e asiática do noroeste. Cultivam, portanto, um retorno ao estado primitivo.

ORKS DAS CASCADES

Raça predominante: Ork.

Terra: pequena possessão nas Cascades logo ao norte da rota oriental para fora de Seattle

Chefe: Montanha Peluda (troll).

Xamã chefe: Skink (ork).

Principais atividades comerciais: Criação de ovelhas, mineração e ocasionalmente policiamento do contrabando conduzido através da estrada oriental.

Filosofia:

Os orks das cascades constituem um membro relutante e problemático do Conselho S-S. Negam todas as acusações de atividades ilegais que lhes são feitas, colocando a culpa nos renegados e estrangeiros.

A tribo está envolvida em contrabando, tendo sido repetidamente identificada como cúmplice por abrigar e oferecer suprimentos aos contrabandistas que agem nas Cascades.

CAPÍTULO 16

SEATTLE

"Não temos qualquer problema social que uns dois mil soldados não resolvam."

— Marilyn Schultz, Governadora de Seattle

A informação contida neste capítulo foi extraída do Guia Fromor para o Noroeste do Continente Americano: 2051. *O autor agradece a permissão para reproduzir estas seções relativas a Seattle.*

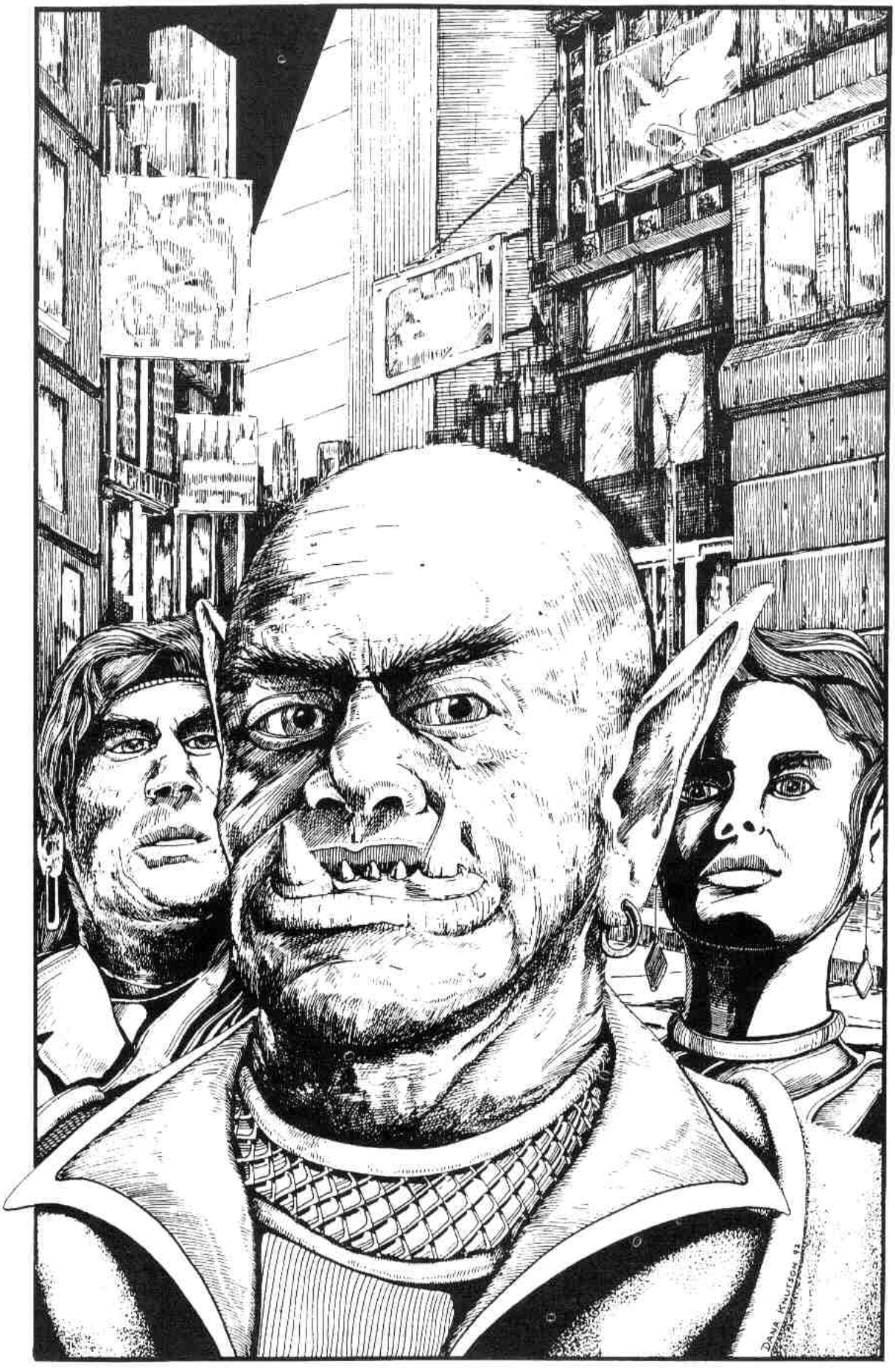
Embora não seja mais o centro de entretenimento que era no século vinte, Seattle é uma cidade viva e vigorosa. A cidade de hoje é uma interurbe que se extende de Everett a Tacoma, abrangendo 1.600 milhas quadradas ao longo da costa de Puget Sound. Continua sendo um posto avançado dos Estados Unidos da América e do Canadá, de forma que os turistas não precisam preocupar-se a respeito de passaportes ou da duração de estada enquanto permanecerem nos limites da cidade. Governada pelo Conselho Salish-Shidhe, Seattle é uma ativa cidade portuária, sendo ainda considerada o portão para o Oriente.

CHEGANDO A SEATTLE

Para o viajante rico ou empresarial, vôos regulares chegam e partem diariamente para e do Aeroporto Internacional de Seattle-Tacoma (Seatac). A checagem de entrada é eficiente, de forma que o viajante comum pode sofrer apenas pequenos atrasos enquanto sua bagagem estiver sendo inspecionada. Toda bagagem é inspecionada em busca de contrabando. Deixar o aeroporto depois da chegada demora em geral cerca de uma hora. O SeaTac ostenta uma taxa muito baixa de incidentes violentos.

O SeaTac oferece vôos transorbitais para outros grandes aeroportos desde que o conselho da cidade sancionou a expansão em 2042. Esse serviço não é regular, de forma que o viajante é aconselhado a verificar no aeroporto os horários e a disponibilidade de lugares em sua agência de transporte licenciada.

O porto de Seattle recebe mais de 1.800 navios por ano. Os viajantes que queiram sair da Zona Comercial de Seaport precisam apresentar-se na admissão dentro de três horas após chegarem ao porto.



O Conselho Salish-Shidhe cedeu três grandes rotas terrestres, conhecidas como as Estradas Norte, Sul e Leste, para a cidade livre de Seattle. As Estradas Norte e Sul seguem a trilha da velha rodovia interestadual 5. A Estrada Leste é a velha I-90 e leva ao Yakima Trading Center Complex em Ellensburg, onde se junta à I-82/84.

Também existe a alternativa de transporte através do trem bala da empresa Ressha, que viaja através de tubo fechado e liga São Francisco a Seattle. É o único serviço ferroviário de passageiros para a cidade. O serviço possui horários regulares, mas o viajante freqüente deve esperar uma alteração ocasional dos horários devido a falhas no tubo. O percurso é suave e rápido, levando pouco mais de duas horas, mas nenhuma das paisagens deslumbrantes para o noroeste pode ser vista. Mesmo fora das terras proibidas de Tir Tairngire, o tubo é opaco por razões técnicas.

Não são aconselhadas viagens para fora das rotas prescritas pelo Conselho Salish-Shidhe. O Conselho impõe sua soberania para restringir acesso a todas as terras sob sua jurisdição. As patrulhas fronteiriças e rodoviárias estão armadas e operam segundo o "bom senso".

GOVERNO

O governo de Seattle é democrático. Como o resto da UNECAM, os eleitores registrados de Seattle fazem suas escolhas através do telecom na primeira terça-feira de novembro. Seattle é conhecida por suas campanhas eleitorais, que são incrivelmente vigorosas e barulhentas.

O governador é mantido no poder executivo por um mandato de quatro anos. Não há limite para o número de vezes que um governador pode ser reeleito. A atual governadora, a honorável Marilyn Schultz, está em seu quarto mandato.

O governador é aconselhado por um conselho de duas câmaras, composto pelo Gabinete e pelo Congresso. Os membros do Gabinete servem durante um mandato de seis anos e formam um corpo de ação imediato. Os congressistas servem mandatos de dois anos. Promulgam leis com a aprovação do conselho e do governo, e servem como uma junta de revisão e ratificação para ordens governamentais e especiais. Todos os membros do Conselho, exceto os representantes do Conselho Salish-Shidhe perante o Gabinete, que não possuem direito a voto, são eleitos.

Todos os eleitores registrados estão sujeitos a uma tarifa municipal. O restante da receita básica da cidade provém de passes turísticos, taxas de trânsito, taxas para trabalhadores temporários, impostos sobre empresas e doações. A cidade usa essas taxas para contratar serviços essenciais com empresas independentes. Alguns dos principais serviços e as companhias que os realizam são:

Serviços policiais: empresa de segurança Lone Star.
Controle de incêndios: empresa Franklin.
Serviços sanitários: várias empresas de prestação de serviços.
Obras Municipais: Shiawase Envirotech.
Banco de dados público: Renraku Computer Systems.
Sistema de orientação à rede: Sony Tech.
Energia: Galatronics (Conselho Salish-Shidhe), Shiawase Atomics.

ESTATÍSTICAS VITAIS
População: 3.000.000+
Humanos: 63%
Elfos: 13%
Anões: 2%
Orks: 19%
Trolls: 2%
Outros: 1%
Densidade populacional: 500+ por quilômetro quadrado
Receita per capita: 24.500¥
População abaixo do limite de pobreza: 32%
Pessoas classificadas na lista de grandes fortunas: 1%
Pessoas de afiliação empresarial: 52%
Hospitais: 51
Meios de locomoção para o trabalho:
Veículos de combustão interna: 2%
Veículos elétricos que utilizam a rede elétrica urbana (individual): 41%
Veículos elétricos que utilizam a rede elétrica urbana (coletivo): 20%
Passageiros de monotrilho: 23%
Trabalhadores residentes no local de trabalho: 12%
Outros: 2%
Estimativa de crimes violentos: 18 a cada 1.000 ao ano
Educação:
Equivalência ginasial: 54%
Equivalência universitária: 30%
Certificados de estudos avançados: 10%

A GUARDA DO METROPLEXO SEATTLE

Sendo uma cidade-estado da UNECAM, Seattle tem direito à proteção dessa nação. Na prática, a cidade-estado é defendida pela Guarda do Metroplexo, cuja maior parte de seus homens são recrutados e treinados localmente, embora a unidade seja oficialmente parte da força militar da UNECAM. Seattle também é beneficiada por sua localização no coração das terras do Conselho Salish-Shidhe, contando com o Conselho e com os estados da NANA para preservar a estabilidade da região.

A Guarda é uma divisão de infantaria mecanizada que é formada por três batalhões e uma companhia de defesa aérea. Seus soldados são uma mistura de profissionais de tempo integral e reservistas de meio expediente. São equipados com veículos antiquados e armas descartadas pelas diversas forças empresariais de segurança e polícia privada. Os oficiais de comando e de campo, que são escolhidos entre oficiais da UNECAM, ex-mercenários e nomeados políticos, revezam entre os três batalhões da Guarda de Sattle, embora o coronel comandante seja um oficial regular da UNECAM. Este sistema resulta num nível de qualidade desigual, problema agravado pelo serviço em tempo parcial da Guarda.

O Primeiro Batalhão possui 15 Ares Citymasters, dois dos quais foram modificados como veículos urbanos de assalto e um terceiro como defesa antiaérea. O Segundo Batalhão opera com 15 Citymasters comuns. O Terceiro Batalhão é o de cavalaria aérea, com dez helicópteros Federated Boeing Commuter e um par de Ares Dragon.

A Guarda pode ser ativada tanto pelo governador quanto por ordem executiva do conselho municipal, embora essas ações precisem ser ratificadas pelo Congresso da cidade-estado em 48 horas. Caso o congresso desaprovasse a desativação, a lei proporcionaria sanções rígidas contra os responsáveis pelo abuso. Uma chamada geral das forças da UNECAM ativaria a Guarda e colocaria o coronel comandante diretamente sob ordens militares.

INFORMAÇÕES AOS VISITANTES

Todo viajante que queira sair dos limites da cidade precisa obter um passe de turista. Esses "bilhetes azuis" são emitidos pelo Conselho Salish-Shidhe, sendo válidos por tempo limitado. Podendo ser obtidos na Cabana do Conselho, precisam ser mostrados constantemente por qualquer um que atravesse os limites municipais.

Todos os visitantes à procura de empregos lucrativos devem obter um cartão de trabalho temporário na prefeitura da cidade. As permissões de trabalho são muito semelhantes a um visto temporário de um cidadão. Adornados com uma faixa vermelha, contém todos os pagamentos efetuados ao visitante, menos deduções das taxas municipais apropriadas.

Os cartões empresariais, sejam série ouro ou verde, são aceitos em todos estabelecimentos legalizados da cidade.

ASSISTÊNCIA MÉDICA

Oito hospitais atendem a área de Seattle, sendo todos ligados através do sistema Emergencia! TM. Uma variedade de empresas médicas independentes também operam, funcionando como uma opção de atendimento, assim como uma força de reserva para o caso de uma calamidade de grandes proporções. A UTI Móvel DocWagon é uma presença comum nas ruas, como em todos os grandes centros urbanos.

AMPARO LEGAL

Pode-se obter aconselhamento legal e representação através do Guia de Defesa Americana (GUIDA) nos seguintes números:

Público geral: 555-5LEI
Linhas diretas especiais:
Orks: 555-ORCS
Elfos:555-ELFS
Nativos da América: 555-TRIB

REDE DE DADOS PÚBLICA

Bibliotecas informatizadas, horário, clima, serviços de notícias locais e informações gerais podem ser acessadas através da rede de dados pública. Os especialistas, amigáveis e eficientes, da Renraku Corporation guiam os usuários através da rede de dados até qualquer informação pública que desejem.

SERVIÇOS DE EMERGÊNCIA

As equipes de polícia, bombeiros e resgate de Seattle atendem através do sistema internacionalmente padronizado de ATIVALERTA. Qualquer telecom de pulso Seiko (ou compatível) coloca uma pessoa em contato instantâneo com o departamento central de emergência. Qualquer um que não esteja portando um telecom pode usar as lustrosas caixas amarelas e vermelhas de ATIVALERTA espalhadas pela cidade. Obviamente, o acionamento do sistema sem nenhuma necessidade evidente é uma violação às leis federais e locais.

DANDO UMA VOLTA POR SEATTLE

A despeito de se encontrar isolada do sistema rodoviário, Seattle é servida por uma excelente rede municipal de locomoção. Possuindo acesso limitado, este sistema controlado por computador permite aos motoristas que conectem seus carros elétricos ao sistema, podendo assim gozar a liberdade e a conveniência da direção automática. O sistema proporciona o benefício adicional de um dispêndio mínimo de energia. O custo da energia utilizada pelo sistema é incluso na licença de uso do motorista. Em Seattle, as zonas de alta velocidade são bem isoladas, possuindo conexões de energia de alta segurança. Em muitos estabelecimentos comerciais e em todos os estacionamentos públicos próximos à rede existem postos de reabastecimento de energia.

As estradas públicas são bem cuidadas e repletas de carros elétricos, motocicletas e coletivos. Os veículos movidos a petroquímicos também são comuns na área. Contudo, existem leis severas contra veículos poluidores, de forma que esses veículos são reservados para empreendimentos importantes ou para ocasiões em que sejam necessários excelentes desempenhos.

O famoso sistema de monotrilho de Seattle, que já foi limitado ao circuito que liga o centro de Seattle à periferia, foi recentemente expandido. Os monotrilhos atendem agora à arquisede Renraku e a outros prédios residenciais. Os visitantes podem sofrer alguns atrasos na aquisição de um passe de turista, pois o monotrilho é tão popular que sua capacidade é freqüentemente preenchida pelos passageiros habituais.

A arquisede Renraku, como outras estruturas empresariais, possui suas próprias áreas de pouso e decolagem para aeronaves de rotor e hélice direcionável que atendem ao transporte interno da cidade e entre aeroporto e cidade. Mas ao contrário dos outros, o Renraku oferece três áreas abertas ao público com instalações de armazenagem, reparo e abastecimento. Os preços são razoáveis; o serviço, rápido e confiável.

ENTRETENIMENTO E MÍDIA

Os populares eventos especiais de Seattle incluem o Festival Aquático de verão, o campeonato de corridas de lanchas (Gold Cup) e a Exposição Anual de Cavalos do Conselho Salish-Shidhe no antigo Hipódromo Longacres em Renton, zona sul de Seattle. Os passes de turista para o último evento, que engloba leilões, corridas e exibições de equitação sem comparação na Costa Oeste podem ser adquiridos com três meses de antecedência.

O Kingdome ainda é o estádio sede de muitas equipes esportivas, incluindo os Mariners do basebol, os Seahawks do futebol americano e os Supersonics do basquete. Entre as novas equipes esportivas de Seattle encontram-se a equipe de combate de motocicletas Timber Wolves e a equipe de luta livre Screamers Urban. O banco de dados público oferece informações a respeito de datas, horários e preço dos ingressos.

O Omnidome, sob a tutela generosa da Renraku Corporation, foi expandido para abrigar o maior cinema de triderama do mundo. Recomenda-se fazer reservas antecipadas.

Juntamente com seu serviço como estádio de esportes, o Kingsdome também patrocina uma ampla variedade de shows e concertos de música clássica. O Summer Jazz Festival, em agosto, é concentrado no Kingdome, mas também se espalha por toda a cidade. Como em todos centros urbanos, os nightclubs de hoje fazem a nostalgia de amanhã. Entretanto, a ambientação desta cidade afastada atrai os roqueiros do momento. Seattle é também a cidade natal dos excêntricos — e talvez por isso mesmo superpopulares — "Concrete Dreams". Os dreamaníacos, locais e importados, vagam pelo circuito dos clubes na esperança de assistir a uma das famosas *canjas* da banda. Essas performances não programadas têm sido as únicas aparições públicas do Concrete Dreams nos últimos seis anos.

PONTOS DE INTERESSE

A Agulha Espacial ainda é o elemento mais característico do horizonte de Seattle. Mais do que nunca, vale uma visita. O restaurante rotativo em seu topo, O Buraco da Agulha, tem um serviço de cozinha cinco estrelas. Entre seus fregueses regulares encontra-se a elite dos magicamente ativos. E por causa disso, o que pode ser visto lá dentro muitas vezes compete com a paisagem da cidade lá fora.

A Pirâmide Astecnológica fulgura na zona oeste da cidade. Tendo como modelo as pirâmides em degraus dos antigos astecas, o prédio é uma visão estupidificante, ainda que em contraste com a era moderna: é comum que aeronaves de pouso vertical aterrissem na pista de pouso em seu pico plano. Infelizmente, raras vezes se realizam excursões à pirâmide.

O submundo Ork é uma grande atração para os visitantes com senso de aventura. Os membros da comunidade ork que ali residem oferecem excursões às pequenas áreas da velha Seattle que ainda existem, juntamente com os túneis em expansão constante e as aldeias exóticas dos orks. Exige-se a assinatura de termo de isenção de responsabilidade.

A última novidade no próspero bairro comercial de Seattle é a Arquisede Renraku. Ainda que incompleta, esta estrutura é assoberbante. Contém casas particulares para uma pequena cidade. O shopping center nos primeiros cinco andares, o grande aquário, as instalações de cultivo de algas e o animado Club Quarter na face norte oferecem uma experiência inesquecível. As excursões públicas para as instalações Renraku saem a intervalos regulares de uma hora da área central de informação no Shopping 3.

O Conselho Salish-Shidhe também oferece visitas guiadas a partes de suas terras. Caso o clima e outras condições permitam, os passeios guiados incluem Puget Sound, a Aldeia Indígena Tilicum, a Reserva Florestal e visitas a alguns vulcões ativos. (Requer-se a assinatura de um termo de insenção de responsabilidade para o último.) Os guias nativos a esses passeios são conhecidos pelo senso de humor e por um jeito urbano de ser.

PROPRIEDADES TRIBAIS

A impressionante Cabana do Conselho é a única presença formal do Conselho Salish-Shidhe entre as fronteiras do metroplexo de Seattle. Tendo como modelo uma cabana Salish, porém em escala gigantesca, este prédio funciona tanto como embaixada quanto como centro cultural. Os visitantes não tribais são bem-vindos. As excursões pelas áreas públicas incluem maravilhosas exposições de artefatos tribais.

As tribos possuem e operam diversos outros negócios e instalações em Seattle. Tais operações são conduzidas de uma forma pessoal ou familiar. A Cabana do Conselho oferece um catálogo dessas atividades e propriedades, podendo organizar encontros entre partes interessadas tanto nas terras das cidade quanto nas terras do Conselho.

A FAVELA

— Extraído da introdução à parte 4 da série (inacabada) "A podridão na era dos sonhos", 5 de Abril de 2050.

O governador não quer que os turistas saibam, mas nem tudo é tão agradável no grande metroplexo de Everett-Seattle-Tacoma. A verdade nua e crua é que as regiões selvagens se espalham pelo perímetro urbano do noroeste florestal. Sim, Virgínia: a mesma praga que aflige muitas cidades do leste também propaga-se aqui.

A cidade que trouxe Skid Row ao mundo corre o risco de ser engolfada pela favela. Barracões espalham-se por vizinhanças abandonadas, criando cortiços e labirintos de casas habitadas por miseráveis, despejados e fugitivos das empresas. Estes são os esquecidos, os deserdados, os fantasmas de carne e osso que buscam abrigo nas conchas de concreto do sonho de urbanidade.

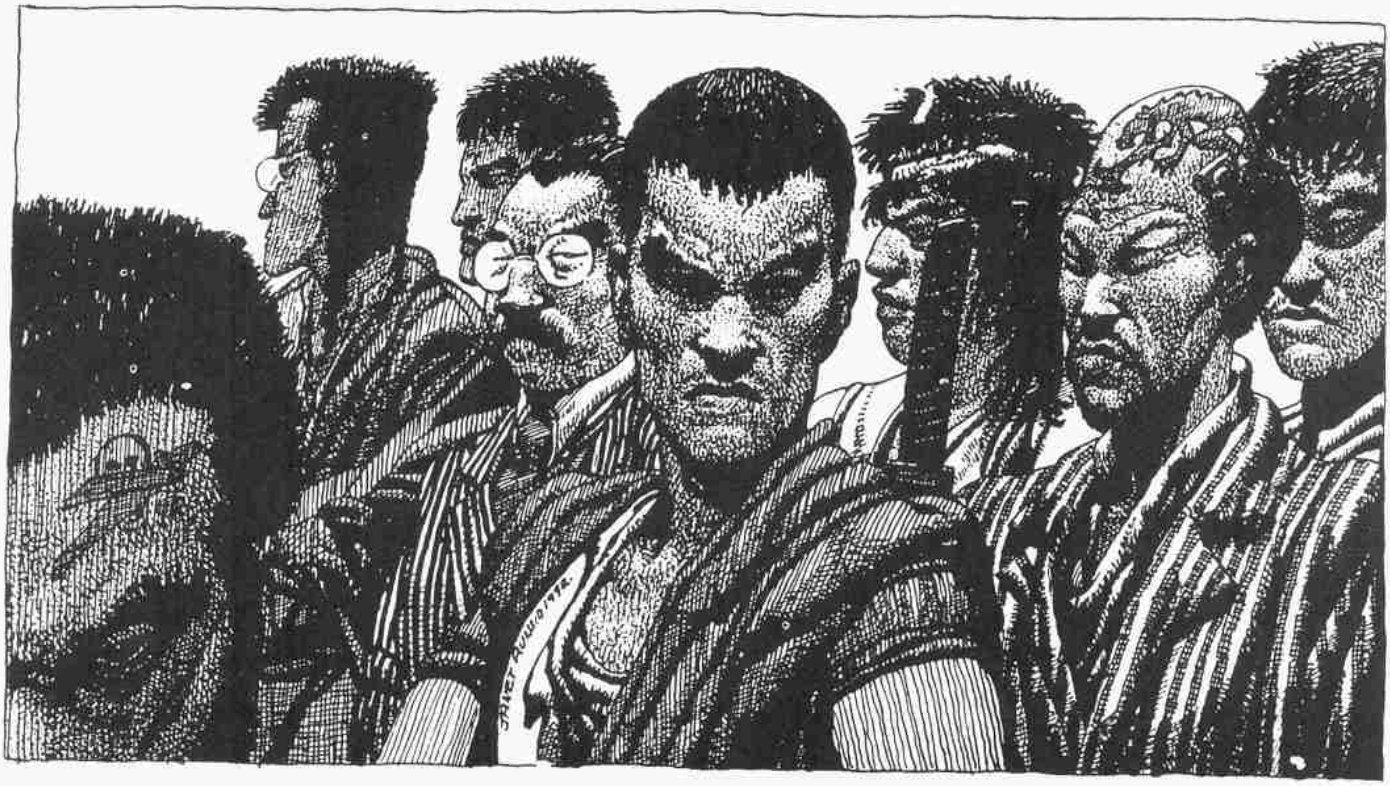
E as tribos — onde está seu tão apregoado sentimento pela condição humana? Elas expulsam estas pessoas de terras produtivas que poderiam servir-lhes de lar, forçando-as a retornarem, por desespero, ao concreto empresarial, aos prédios fechados, às barricadas improvisadas. Tudo isto acontece porque concorre para os interesses de certas pessoas e organizações poderosas.

A Favela funciona como laboratório para experiências, depósito de lixo e para abrigar reuniões secretas. Fora das luzes da cidade e longe das florestas Despertadas, os ratos do concreto agem em conjunto com os chacais selvagens. Escondem-se nas sombras da Favela para fazer seus negócios sombrios. Para essas pessoas empedernidas, a Favela é um mercado onde se compra e vende humanidade.

Enquanto isso, as pessoas da Favela têm-se tornado como que animais, enxergando à frente apenas a distância que os separa de sua próxima refeição e de um lugar seguro para dormir. Mesmo os televisores baratos, as barras de soja e as roupas de papel distribuídas pelas agências de caridade da empresa pouco fazem para sanar os problemas verdadeiros.

Venha comigo e conheça alguns deles. Por dentro, são gente como você e eu. Venha comigo — e compreenda...

SEATTLE



PROPRIEDADES EMPRESARIAIS

O banco de dados público oferece descrições de diversas empresas nacionais, internacionais e extranacionais com escritórios em Seattle. Essas informações incluem os horários das excursões guiadas, caso haja. A maioria das empresas possui em seus escritórios terminais de informação sobre seus produtos.

SEATTLE NAS SOMBRAS

Como todas grandes cidades, Seattle possui seu quinhão de crime, seja organizado ou não. O maior sindicato da cidade é uma ramificação da yakuza, a organização criminosa internacional com sede no Japão. Outras organizações criminosas também já flertaram com o submundo desta cidade, inclusive a tríade e várias Tongs. A maioria das pessoas já ouviu falar da Máfia, mas não conhecem outros recém-chegados perigosos, como a Seoulpa Rings.

A maior preocupação das forças policiais de Seattle é a yakuza. A primeira parte do século testemunhou esses criminosos reverterem os estilos do Japão governado por shoguns. Muitos de seus soldados portam espadas, mas permanecem constantemente atentos a novas técnicas, tecnologias e oportunidades criminosas. A yakuza costuma armar-se com materiais bélicos topo-de-linha. A melhor defesa da polícia contra eles é sua própria estratificação em clãs. Desde que a yakuza retornou às suas raízes, o sindicato fechou suas portas a estrangeiros. A expulsão dos soldados coreanos foi um fator importante para a ascensão dos Seoulpa Rings.

A yakuza representa uma associação de gangues que trabalham como uma sociedade japonesa tradicional, a partir de uma rede de obrigações e expectativas, e não de uma cadeia rígida de comando. O atual *oyabun*, ou chefe de quadrilha, de Seattle deve favores a outros *oyabun*, principalmente àqueles de São Francisco, Havaí e Chiba. Ele também é comprometido com o poderoso chefão, o *oyabun* dos *oyabun*. A despeito disso, ele não precisa prestar realmente satisfações de suas ações a ninguém. Controla sua própria gangue em Seattle, cujo número de integrantes é estimado em vários milhares, mas não exerce influência direta sobre as numerosas outras gangues de yakuza da cidade. Pode parecer com isto que coordenar ações seria difícil, mas a natureza ordenada da sociedade japonesa possibilita que essas gangues cooperem com uma eficiência assustadora. Conseqüentemente, a infiltração da yakuza nas empresas têm-lhes conferido grandes vitórias em combates e na obtenção de dados.

A organização da Máfia já foi muito semelhante, mas seu poder tem sido muito erodido. O influxo de asiáticos e Despertados e a reemergência da cultura ameríndia a enfraqueceu, forçando-a a uma reorganização. A Máfia assemelha-se agora a uma simples empresa extranacional que costuma ser chamada de Família por seus membros. Embora ainda influente, não mais domina a atividade criminosa na América do Norte.

O Seoulpa Rings inspirou-se nas gangues criminosas da Coréia do fim do século 20, embora não seja um grupo de origem mais coreana do que a Máfia é realmente siciliana. Cada Anel (ring) é pequeno e restrito, mas é edificado sobre um padrão cultural comum de apoio mútuo, táticas de braços fortes e pactos de sangue. Tendo sido prejudicados pelo preconceito racial da yakuza, abriram-se, em vez de fecharem-se em pequenas células de sua própria raça, constituindo o mais heterogêneo dos grupos criminosos. O resultado é um cruzamento racial que parece uma mistura das quadrilhas do velho oeste com um negócio de família. Um anel se forma em torno de uma única pessoa influente, costumando fragmentar-se assim que essa pessoa é removida. Embora os anéis careçam do poder da yakuza, possuem sua influência e uma habilidade para inspirar terror desproporcional a seu tamanho. Caso os Seoulpa Rings venham um dia a se aglomerar, eles teriam capacidade para desafiar a supremacia criminosa da yakuza.

Além dos criminosos organizados, existe também uma ampla diversidade de independentes, que vão desde piratas de dados a shadowrunners voando em razantes pelas terras do Conselho com veículos abarrotados de contrabando.

NOTAS DOS CRIADORES

P: **Por que a FASA produziu uma segunda edição das regras de** Shadowrun**?**

A. Para esvaziar os bolsos de seus clientes.
B. Porque todo mundo está fazendo isso.
C. Na hora pareceu uma boa idéia.
D. Todas as respostas acima.
E. Nenhuma das respostas acima.

A. A resposta é E, nenhuma das respostas acima.

Na verdade, a FASA decidiu revisar as regras de **Shadowrun** por diversos bons motivos, todos baseados na reação dos jogadores. Quando **Shadowrun** foi escrito em 1989, foi criado para um público específico, um que tinha ao menos alguns anos de experiência de jogo com mais de um sistema. Desde seu lançamento, **Shadowrun** tem vendido incrivelmente bem para um público bem mais amplo que aquele ao qual foi originariamente dirigido. Atualmente, muitos jogadores experientes apreciam **Shadowrun** e seus complementos, mas o jogo também atraiu um mercado de jogadores que *não* tinham qualquer experiência no uso de regras que lidam com alta tecnologia ou com um sistema orgânico de magia, muito menos com a mescla — às vezes bizarra — que **Shadowrun** faz das duas coisas.

Os jogadores mais novos precisavam de regras que se apresentassem de forma mais direta e que incluísse mais exemplos. Mais importante, eles precisavam de explicações mais aprofundadas do *porquê* por trás de alguns sistemas do jogo, além do *como*. E por último, mas não menos importante, quase todos os jogadores exigiram um índice útil e completo.

Acreditamos que esta revisão das regras de **Shadowrun** delineia o sistema do jogo de forma mais clara e acessível. A nova organização e apresentação deve auxiliar jogadores e mestres de jogo a compreender e entender as regras, de forma a usar o livro como uma fonte de consulta. O sistema de combate obedece a um procedimento simples, de forma que mesmo os mestres de jogo que jamais usaram o sistema de combate de qualquer outro jogo possam seguir a seqüência passo a passo apresentada aqui.

A seção de magia, especialmente, beneficiou-se de explicações adicionais dos *comos* e *porquês* **Shadowrun**, além de *quais* dados devem ser jogados *quando*. Como a magia em **Shadowrun** funciona de forma diversa da magia em outros sistemas de jogo, conhecer a lógica por trás dos feitiços e as razões pelas quais a magia funciona dessa maneira ajudará os mestres de jogo a solucionar aquelas situações incríveis — invariavelmente além do alcance das regras e freqüentemente dos sonhos do mestre de jogo — que os jogadores sentem-se compelidos a criar.

As regras também mudaram para refletir os três anos adicionais de reflexão e testes sofridos pelo jogo desde seu lançamento. Originalmente testado por 20 a 30 jogadores e mestres de jogo de todas as partes dos Estados Unidos, **Shadowrun** tem sido exposto a mais de 100.000 jogadores. Uma grande parte desses jogadores deram-se ao trabalho de comunicar suas reações às regras existentes, especialmente nas áreas que achavam merecer algum aperfeiçoamento, e o que eles achavam que podia ser modificado no jogo. Consideramos cuidadosamente cada crítica e comentário que recebemos, e ouvimos.

Como resposta às cartas (perdoe-nos por quaisquer atrasos), telefonemas e conversas cara a cara em convenções, procuramos na revisão de **Shadowrun** torná-lo um jogo melhor, não apenas uma desculpa para vender mais livros.

O sistema de combate de **Shadowrun** foi retrabalhado para funcionar de forma mais rápida e descomplicada que as regras da primeira edição. O combate com armas de fogo agora é fatal, mas as regras também contêm um novo sistema de compensações que possibilita aos mestres de jogo ajustar o ritmo do jogo a seu estilo e ao estilo do grupo. A seqüência de Turno de Combate foi redefinida e aperfeiçoada para conferir aos jogadores um melhor entendimento do que seus personagens podem fazer e o que não podem. Tanto o combate quanto a magia foram ajustados para criar um equilíbrio de poder no jogo, e ambos trazem sugestões que permitem ao mestre de jogo ajustar esse equilíbrio de acordo com as características de seu grupo.

A maioria das seções de **Shadowrun, Segunda Edição**, refletem aperfeiçoamentos, expansões, revisões e esclarecimentos que apareceram em diversos livros de referência de **Shadowrun**. Essas mudanças também são fruto de esforços adicionais dos planejadores e uma resposta às contribuições dos jogadores.

De todos os livros de referência publicados desde que o livro de regras foi publicado originalmente, apenas o primeiro, **O grimoire**, está sendo reescrito para se ajustar às regras da segunda edição. A seção **Atualização dos livros de referência**, a seguir, oferece todas as informações necessárias para que o resto dos livros de referência sejam ajustados a **Shadowrun, Segunda Edição.**

Shadowrun, Segunda Edição contém muitas das regras adicionais, expansões e esclarecimentos do sistema de magia que Paul Hume escreveu para **O grimoire**, tornando o soucerbook essencialmente redundante. **O grimoire** foi revisado para refletir as regras da segunda edição, e também apresentará novas regras.

Esperamos que **Shadowrun, Segunda Edição** corresponda a todas as nossas intenções, e mais. Mas alguns mestres de jogo e jogadores podem ainda achar que as mudanças não são suficientes, ou que são excessivas, ou que desviaram o jogo para uma direção errada. Esses jogadores têm total liberdade para usar aquilo que gostarem e ignorar o que não gostarem e, como sempre, para alterar as regras de acordo com seu jogo. Afinal, não é realmente a forma como você conduz o jogo que importa, mas o quanto você se diverte com ele.

ATUALIZAÇÃO DOS LIVROS DE REFERÊNCIA

Os jogadores já experientes com o sistema de jogo **Shadowrun** podem usar as regras e sugestões contidas neste capítulo para tornar os livros de referência publicados no exterior compatíveis com a versão das regras de **Shadowrun, Segunda Edição (SRII)**. As informações a seguir aplicam-se a: **Catálogo do samurai urbano** (primeira edição americana), **O grimoire**, **Animais paranormais da América do Norte**, **Guia Londres**, **Realidades virtuais**, o **Livro secreto dos fusores**, **Shadowbeat** e **Shadowtech**. A maioria das informações apresentadas em **O grimoire** aparecem na segunda edição do livro de regras de **Shadowrun**.

A última seção deste capítulo ajudará os mestres de jogo a modificar aventuras previamente publicadas, de forma a compatibilizarem com a revisão das regras básicas.

CATÁLOGO DO SAMURAI URBANO

A Tabela de equipamento desta seção oferece ao Códigos de Dano para todas as armas do **Catálogo do samurai urbano (CSU).**

— Use as regras listadas na pág. 103 de **SRII** para armas de choque em lugar das regras listadas com a arma em **CSU**.

— Todos os ajustes especiais de compensação de recuo listados na descrição da arma em **SRII** são únicos para essa arma.

— Use as regras correntes de **SRII** para Modo de Disparo, pág. 92, a despeito das considerações acerca dos objetos.

— Todas as armas possuem agora gatilhos de reação como parte do equipamento normal (quando aplicáveis). Isto se ajusta às regras revisadas para ações (1 Ação Simples ¥ ou = 1 tiro) e não permite nenhum tiro adicional para essa arma.

— A munição FirepowerTM (**CSU**, Pág. 35), originalmente oferecida para equilibrar o jogo para pistolas pesadas, não existe mais. Todos os Códigos de Dano para pistolas pesadas foram ajustados de acordo.

— Repare que os pentes longos (**CSU**, Pág. 34) foram incluídos com as armas deste livro.

— A Mira de Ultra-som (**CSU**, pág. 36) reduz à *metade* os modificadores de visibilidade resultantes de pouca luz, escuridão ou invisibilidade.

— Os minicanhões (**CSU**, pág.58) disparam 15 cartuchos por Ação Complexa e usam as regras de modificadores de arma (**SRII**, pág. 89).

— As armas narcojato (**CSU**, pág.62) usam as regras gerais de Combate à Distância, em vez das regras listadas em **CSU.** Contudo, jogue apenas os dados da Pilha de Combate contra o número-alvo, sem dados de Corpo. Se o teste for bem sucedido, o alvo faz um Teste de Corpo contra a toxina do narcojato para reduzir seu efeito, mas os dados da Pilha de Combate e a armadura não favorecem o teste.

— A munição APDS (**CSU**, pág.63) reduz à metade o Nível de Armadura Balística e o Nível de Barreira (embora apenas durante os disparos). A blindagem dos veículos reduz o poder da munição APDS pela metade de seu nível (arredondada para baixo) e reduz o Nível de Dano em um nível.

— As granadas IPE (**CSU**, pág. 66) não são mais aplicáveis.

— Os escudos de segurança contra distúrbios não mais proporcionam dados adicionais (antes disponíveis através da agora defunta Pilha de Esquiva). Possuem dano de Impacto de (For)L Atord.

— As armas bioeletrônicas não acarretam mais Custo de Essência. Feliz Natal!

— Os veículos usam estatísticas de jogos e descrições extraídas tanto de **SRII** quando de **O livro secreto dos fusores.** Considera-se as informações em **SRII** mais atualizadas.

TABELA DE EQUIPAMENTO

ARMAS

ARMAS DE COMBATE CORPORAL

	Ocultabilidade	Alcance	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Armas brancas							
Espada de monofilamento	3	1	(For + 3)M	2	4/24 h	1.000¥	1
Machado Centurion Laser	2	1	(For)S	5.2	6/48 h	3.500¥	.5
Machado de combate	2	2	(For)S	2.0	3/24 h	750	2
Dispositivo de estocada	NA	0	(For + 2)L	NA	NA	NA	NA
Faca de sobrevivência	6	0	(For + 2)L	.75	3/6 h	450¥	1
Bastões							
Bastão de atordoamento AZ-150	5	1	8S Atord.	1	3/36 h	1.500¥	2
Outro							
Lâminas retráteis para antebraço	7	0	(For)M	1.5	4/48 h	850¥	2
Lâminas digitais aperfeiçoadas	NA	0	(For + 2)L	0	6/72 h	+8.500¥	1
Luva elétrica	9	0	7S Atord.	.5	5/48 h	959¥	2

ARMAS DE LANÇAMENTO

	Ocultabilidade	For. Mín**	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Arcos							
Arco Ranger-X	3	2+	(For + 4)M	1.5	5/36 h	120¥ x For. Mín**	2
Flechas Ranger-X	4	NA	Como arco	.08	4/36 h	18¥	1

ARMAS DE FOGO

PISTOLAS	Ocultabilidade	Munição	Modo	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Escamoteável								
Tiffani self-defender	8	4(p)	TS	4L	.5	2/12 h	450¥	.75
Leve								
Ares Light Fire 70	5	16(p)	SA	6L	1	3/12 h	475¥	.8
Beretta 200ST	4	26(p)	SA/RC*	6L	2	5/24 h	750¥	1.5
Ceska vz/120	7	18(p)	SA	6L	1	3/12 h	500¥	.8
Seco LD-120	5	22(p)	SA	6L	1.25	3/12 h	400¥	.8
Pistolas metralhadoras								
Ares Crusader MP	6	40(p)	SA/RC	6L	3.25	5/36 h	950¥	2
Ceska Black Scorpion	5	35(p)	SA/RC	6L	3	5/36 h	850¥	2
Pistolas pesadas								
Ares Predator II	4	15(p)	SA	9M	2.5	4/24 h	550¥	.5
Browning Ultra-Power	6	10(p)	SA	9M	2.25	4/24 h	525¥	1.5
Colt Manhunter	5	16(p)	SA	9M	2.5	4/24 h	425¥	1

*Esta arma pode disparar (1) rajada curta por ação como uma Ação Complexa.

TABELA DE MÍSSEIS E FOGUETES

Tipo	Inteligência	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Mísseis						
Terra-ar (MTA)	4	13F	1.5	18/21 dias	2.500¥	4

MUNIÇÃO, a cada 10 tiros

	Ocultabilidade	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Guia de rua
APDS	8	Veja regras	.25	14/14 dias	70¥	4

*-1 Ocultabilidade por 10 cartuchos extras de munição.

** Munição em correia: acrescente cartuchos/100 a Disponibilidade

ARMAS DE FOGO E ACESSÓRIOS DE ARMAS

	Encaixe	Ocultabilidade	Nível	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Encaixe para acessório de arco	NA	-1	—	.1	2/24 h	100¥	.9
Telêmetro	Inf.	—	—	.1	2/24 h	150¥	.8
Telêmetro especial para lança-granadas	—	—	—	.1	8/48 h	750¥	2
Compensadores de recuo e giroscópios							
Escape de gases II	Cano	—	2	.25	2/24 h	550¥	.9
Escape de gases III	Cano	-1	3	.5	2/24 h	800¥	.9
Escape de gases IV	Cano	-2	4	.5	2/24 h	1.000¥	1
Estabilizador giroscópico	Inf.	-6	5	5	6/48 h	3.500¥	1
Estabilizador giroscópio modelo de luxo	Inf.	-7	7	7	6/48 h	7.800¥	1
Mira ultra-sônica	Sup.	-2	—	.25	8/4 dias	1.300¥	.8
Visores de ultrasom	NA	—	—	—	3/36 h	1.100¥	1

EXPLOSIVOS

	Ocultabilidade	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Granadas						
Granadas de ofuscamento	6	Especial	.25	4/48 h	40¥	1
Facho de ofuscamento	12	Especial	.2	3/36 h	250¥	1

ROUPAS E ARMADURAS

	Ocultabilidade	Balística	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Proteção para antebraços	12	0	1	.2	5/36 h	250¥	.75
Escudo anti-distúrbios, pequeno	—	1	—	2	8/14 dias	1.500¥	2
Escudo anti-distúrbios, grande	—	2	—	3	10/14 dias	3.200¥	2
Roupa blindada securetech	12	3	0	1.5	3/36 h	450¥	.9
Casaco securetech	9	5	3	3	4/36 h	850¥	.8
Colete securetech	15	2	1	.75	3/36 h	175¥	.9
Ultra-colete securetech	14	4	3	2.5	3/36 h	350¥	.9
Sobretudo securetech	10	4	2	2	3/24 h	650¥	.9
Armadura anatômica							
Nível 1	—	2	0	.75	3/48 h	150¥	1
Nível 2	15	3	1	1.25	4/48 h	250¥	1
Nível 3	12	4	1	1.75	4/48 h	500¥	1
Armadura de segurança							
Segurança leve	NA	6	4	9 + Corpo	12/10 dias	7.500¥	2
Segurança média	NA	6	5	11 + Corpo	14/10 dias	9.000¥	2.5
Segurança pesada	NA	7	5	13 + Corpo	16/14 dias	12.000¥	3
Capacete de segurança	NA	1	2	_	12/14 dias	250¥	2

BIOELETRÔNICA
CEFALOTRÔNICOS

Comunicações	Custo de essência	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Conector de comunicação II	.3	2/48 h	8.000¥	1
Conector de comunicação IV	.3	3/48 h	18.000¥	1.25
Conector de comunicação VII	.3	4/48 h	40.000¥	1.5
Conector de comunicação X	.3	5/48 h	60.000¥	1.75
Circuito codificador HD				
Nível 1-4	.1	6/36 h	Nível x 10.000¥	1
Nível 5-7	.1	6/36 h	Nível x 20.000¥	1.25
Nível 8-9	.1	8/36 h	Nível x 30.000¥	1.5
Nível 10	.1	9/36 h	500.000¥	2
Decodificador de sinais HD				
Nível 1-4	.2	6/48 h	Nível x 20.000¥	1.5
Nível 5-7	.2	8/48 h	Nível x 40.000¥	1.75
Nível 10	.2	10/48 h	600.000¥	1.75
Orelhas				
Amplificador auditivo	.2	4/48 h	3.500¥	1.25
Depurador de som (Níveis 1-5)	.2	6/48 h	Nível x 10.000¥	1.25
Olhos				
Ampliador de visão				
Ótico 1	.2	4/48 h	2.500¥	1
Ótico 2	.2	4/48 h	4.000¥	1
Ótico 3	.2	5/48 h	6.000¥	1
Eletrônico 1	.1	5/48 h	3.500¥	1
Eletrônico 2	.1	5/48 h	7.500¥	1
Eletrônico 3	.1	8/48 h	11.000¥	1
Telêmetro	.1	8/48 h	2.000¥	1.5

INTERNOS

Mascaramento vocal interno	.1	6/48 h	7.000¥	1
Conector sensorial	2	2/5 dias	300.000¥	1
Transmissor interno	.6	3/5 dias	80.000¥	1.5
Ligação de vídeo	.5	4/48 h	22.000¥	1
Transmissor interno	.4	6/48 h	4.500¥	1

CORPOTRÔNICOS

Armas bioeletrônicas				
Pistola escamoteável	—	8/7 dias	250¥	2
Pistola leve	—	8/7 dias	650¥	2
Pistola-metralhadora	—	8/7 dias	900¥	2
Submetralhadora	—	8/7 dias	1.800¥	2
Pistola pesada	—	8/7 dias	800¥	2
Espingarda	—	8/7 dias	1.200¥	2
Habilitrônicos				
Nível 1-4	Nível x .2	6/10 dias	Nível x 5.000¥	1
Nível 5-8	Nível x .25	12/14 dias	Nível x 50.000¥	1.5
Nível 9-10	Nível x .3	12/14 dias	Nível x 500.000¥	1.5
Reflexos amplificados				
Nível 1	.5	3/24 h	15.000¥	1
Nível 2	1.25	3/24 h	40.000¥	1.25
Nível 3	2.8	3/24 h	90.000¥	1.5

O GRIMOIRE

A maior parte das revisões, atualizações e esclarecimentos das regras de magia contidas em **O Grimoire** agora aparecem em **Shadowrun, Segunda Edição.** No momento, **O Grimoire** está sendo retrabalhado para o lançamento de uma segunda edição revisada. **O Grimoire** é o único livro de referência de **Shadowrun** que **SRII** deixou obsoleto.

As regras adaptadas de **O Grimoire** aparecem em **SRII.**

ANIMAIS PARANORMAIS DA AMÉRICA DO NORTE

Os Poderes dos Despertados, descritos em **Shadowrun, Segunda Edição**, substituem os poderes descritos em **Animais paranormais da América do Norte.** Os poderes que aparecem apenas no livro de referência **Animais paranormais** permanecem em uso, porém é preciso ajustar todos os valores de aumento/redução (*staging*) de danos para 2 (2 sucessos aumentam o Nível de dano em 1 nível) e também aumentam a Potência efetiva do ataque em +1 se o Aumento original era 3, e por +2 se o Aumento original era 4. (O aumento original refere-se às estatísticas apresentadas em **Animais paranormais**.)

CARACTERÍSTICAS DAS CRIATURAS

As regras de **Shadowrun, Segunda Edição** conferem características ligeiramente diferentes às criaturas. Essas mudanças afetam principalmente armadura, dados de iniciativa e poderes adicionais. Os efeitos dessas mudanças nas criaturas de **Animais paranormais** são demonstrados abaixo.

Poderes adicionais

As criaturas paranormais listadas abaixo possuem o novo poder de armadura endurecida (pág. 218, **SRII**).

Armadura

O **Behemoth** possui 4 pontos de armadura endurecida.

A **Quimera** possui 4 pontos de armadura comum.

O **Dzoo-Noo-Qua** possui 4 pontos de armadura comum.

O **Gárgula** possui 3 pontos de armadura enrijecida (por poder, pág. 218, **SRII**).

O **Armadilho gigante** possui 5 pontos de armadura enrijecida (por poder, pág. 218, **SRII**).

O **Juggernaut** possui 8 pontos de armadura enrijecida (por poder, pág. 218, **SRII**).

O **Leviatã** possui 2 pontos de armadura enrijecida (por poder, pág. 218, **SRII**).

Dados de Iniciativa

Exceto pelas criaturas listadas aqui, o mestre de jogo tem total liberdade para designar dados de iniciativa 1D6, 2D6 ou 3D6 a outras criaturas de **Animais paranormais.**

As criaturas a seguir possuem 2D6 dados de iniciativa:

Aardwolf
Agropelter
Birdman
Black Annis
Corpselight
Firebird
Gabriel Hound
Gargoyle
Greater Unicorn
Greater Wolverine
Hoop Snake
Incubus
Mimic Snake
Plasma
Snow Snake
Stormcrow
Tails Cat (na forma de gato)
Wyvern

As criaturas a seguir possuem 3D6 dados de iniciativa:

Bandersnatch
Deathrattle
Devil Jack Diamond
Hell Hound
Loup Garou
Mist Linx
Saber-Tooth Cat
Shadowhound
Tails Cat (na forma de monstro)

LONDON SOURCEBOOK

Os ajustes para as regras dos druidas apresentadas em **London Sourcebook** aparecerão na segunda edição de **O Grimoire.**

REALIDADES VIRTUAIS

Realidades virtuais serviu como fonte para algumas das modificações na seção Matriz apresentadas em **Shadowrun, Segunda Edição.** Entretanto, os procedimentos de Combate na matriz à pág. 178 de **SRII**, substituem os procedimentos de combates bioeletrônicos de **Realidades Virtuais.**

A regra de **SRII** que dita que os cyberdecks podem possuir memória de massa ilimitada (pág. 172) é correta.

CÓDIGO DE SEGURANÇA MÍNIMA

Acrescente a regra a seguir às regras de **Realidades virtuais**. O Código de Segurança mais alto de um sistema ou agrupamento limita o Código de Segurança Mínimo que pode ser apresentado nesse sistema ou agrupamento, conforme apresentado na Tabela de Códigos de Segurança Mínima.

CÓDIGOS DE SEGURANÇA MÍNIMA

Código de segurança mais alto	Código de segurança mínima
Vermelho	Verde
Laranja, verde ou azul	Azul

Todos os nós de um sistema ou agrupamento que tenham ao menos um nó vermelho precisam possuir ao menos um Código de Segurança Verde.

Além disso, um sistema ou agrupamento não pode ter um Nível de Sistema inferior à metade (arredondada para baixo) do Nível de Sistema mais alto encontrado nesse sistema ou agrupamento. Se um sistema contém um nó com Nível de Segurança 8, todos os outros nós nesse sistema devem possuir ao menos um Nível de Segurança 4.

As restrições de Código de Segurança e de Nível de Sistema aplicam-se igualmente, de forma que um agrupamento com um Nível Máximo de Segurança de Vermelho-6 não poderia conter quaisquer nós com um Nível de Segurança menor que Verde-3.

LIVRO SECRETO DOS FUSORES

As regras do **Livro secreto dos fusores** substituem todas as versões anteriores, com as mudanças a seguir.

— As regras de Combate de Veículo e Dano em **Shadowrun, Segunda Edição** anulam as regras equivalentes em **O livro secreto dos fusores**.

— Use as regras de perseguição de **Shadowrun, Segunda Edição**, pág. 105

— Multiplique os Níveis de Blindagem dos Veículos listados para os veículos em **O livro secreto dos fusores** por 3 e compatibilize os valores com as regras de SRII.

— Os equipamentos de controle remoto devem ser instalados nos veículos para serem controlados a distância.

Tempo base: 1 semana
Habilidade: Habilidade C/R no veículo a ser modificado
Número-alvo: 4
Custo das peças: 2.500¥ x Estrutura básica do Veículo
Equipamento necessário: Oficina mecânica
CF: 2 (4)*

*Repare que isto reflete 2 CF para o equipamento fusor e 2 CF para o sistema de conexão de dados.

— Os sistemas CME/CCME descritos em **O livro secreto dos fusores** são sistemas de veículos, e não se encontram na mesma escala que os sistemas CME/CCME à pág. 184 de **SRII.** Comparando os dois, dobre os níveis de CME/CCME dos veículos.

Os preços dos fusoconectores de veículo listados em **SRII** anulam os preços atribuídos em **O livro secreto dos fusores.**

DANO DE ARMA

Ajuste os códigos de danos de arma para as armas de veículos listadas em **O livro secreto dos fusores**, conforme se segue:

Arma	Dano
Vengence MM	9S*
Vanquisher MP	10S*
Victory Rotary Cannon	18F**
Vigilant Rotary Cannon	20F***
Míssil ar-ar (MAA)	18F
Míssil ar-terra (MAT)	
Ogiva de super-explosivo	20F (-2 por metro de redução de rajada)
Ogiva flechette	18F (-1 por meio metro de redução de rajada)
Ogiva de estilhaçamento de armadura	18F (-7 por metro de redução de rajada)
Foguete de 7.62 cm	3F por foguete (cumulativo)
Foguete de 12.7 cm	7F por foguete (cumulativo)

*Uma arma classe minicanhão usa estas regras, *incluindo* recuo.

**Usa regras padrões de disparo automático, mas com uma cadência máxima de fogo de 12 cartuchos por ação. Modificador +3 por cartucho.

SHADOWBEAT

A informação em **SRII** não altera qualquer informação apresentada em **Shadowbeat.**

SHADOWTECH

A informação em **SRII** não altera qualquer informação apresentada em **Shadowtech.**

ATUALIZANDO AVENTURAS

As aventuras lançadas antes de **Shadowrun, Segunda Edição** possuem alguns comentários diferentes (particularmente em relação às armas) dos estabelecidos pelas regras da segunda edição. Quando em dúvida, os mestres de jogo devem simplesmente usar as regras da segunda edição que se aplicam de forma mais semelhante. Para os NPC fornecidos para as aventuras, recalcule as Pilhas de esquiva (*dodge pools*), tendo como base as regras de **SRII.** As armas e os códigos de feitiços devem ser traduzidos para suas versões da segunda edição.

Para armas exclusivas e para Códigos de Dano, os seguintes procedimentos devem ser seguidos: Encontre uma arma, objeto, poder ou capacidade comparável e use esse código, ou some o valor do acúmulo da primeira edição (o primeiro e terceiro dígitos do Código de Dano da primeira edição (exemplo: 4M3) à Potência para determinar a Potência da segunda edição. Repare que este método não é completamente preciso, de modo que os mestres de jogo devem estar preparados para ajustar os valores, quando necessário.

JANET AULISIO 1992.

SHADOWRUN®

S·E·G·U·N·D·A E·D·I·Ç·Ã·O

FICHA DO FUSOR

NOME | RAÇA | SEXO | IDADE | DESCRIÇÃO | COMENTÁRIOS

ATRIBUTOS

	NÍVEL
Corpo	
Agilidade	
Força	
Carisma	
Inteligência	
Perseverança	
Essência	
Magia	

REAÇÃO

INICIATIVA

MONITOR DE CONDIÇÃO

	Ferimento LEVE	Ferimento MODERADO	Ferimento SÉRIO	Ferimento FATAL
ATORDOAMENTO	+1 NA/ -1 Inic.	+2 NA/ -2 Inic.	+3 NA/ -3 Inic.	Inc.
FÍSICO	+1 NA/ -1 Inic.	+2 NA/ -2 Inic.	+3 NA/ -3 Inic.	Inc. talvez morto

EXCESSO DE DANO FÍSICO

CARMA

PILHA DE CARMA

CARMA BOM

HABILIDADES

NOME	NÍVEL

PILHA DE DADOS

PILHA DE COMBATE

PILHA DE

PILHA DE

PILHA DE

ARMADURA/EQUIPAMENTOS

TIPO	NÍVEL

FEITIÇOS

NOME	TIPO	ALCANCE	ALVO	DURAÇÃO	EXAUSTÃO

BIOELETRÔNICOS

TIPO	NÍVEL	TIPO	NÍVEL	TIPO	NÍVEL	TIPO	NÍVEL

ARMAS

NOME	TIPO	OCULTABILIDADE	ALCANCE	MODO	CURTO	MÉDIO	LONGO	EXTREMO	MUNIÇÃO	DANO	MODIFICADORES

ESBOÇO DO PERSONAGEM

NOTAS DO PERSONAGEM

CONTATOS E INFORMAÇÕES

NOTAS DE JOGO/EQUIPAMENTO

VEÍCULO

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL

MANOBRA _____ DESTRUÍDO>

VELOCIDADE _____

CORPO _____

ARMADURA _____ SERIAMENTE> DANIFICADO

ASSINATURA _____

PILOTO _____

ARMAS REMOVÍVEIS _____ MODERADAMENTE> DANIFICADO

ARMAS FIXAS _____

LEVEMENTE> DANIFICADO

NOTAS

NEUROTERMINAL

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL

PERSONA _____ NEUROTERMINAL> INUTILIZADO

COESÃO _____

MEMÓRIA _____

ARMAZENAMENTO _____ DANO SÉRIO>

PESO _____

I/O _____

RESPOSTA _____ DANO> MODERADO

DANO LEVE>

	NÍVEL/TAMANHO		NÍVEL/TAMANHO
CORPUS	___/___	_____	___/___
RUGA	___/___	_____	___/___
MÁSCARA	___/___	_____	___/___
SENSORES	___/___	_____	___/___

ATRIBUTOS

NÍVEL

Corpo _____
Agilidade _____
Força _____
Carisma _____
Inteligência _____
Perseverança _____
Essência _____
Magia _____

REAÇÃO

INICIATIVA

MONITOR DE CONDIÇÃO

	Ferimento LEVE	Ferimento MODERADO	Ferimento SÉRIO	Ferimento FATAL
ATORDOAMENTO	+1 NA/ -1 Inic.	+2 NA/ -2 Inic.	+3 NA/ -3 Inic.	Inc.
FÍSICO	+1 NA/ -1 Inic.	+2 NA/ -2 Inic.	+3 NA/ -3 Inic.	Inc. talvez morto

EXCESSO DE DANO FÍSICO

ARMAS / FEITIÇOS / NOTAS

ATRIBUTOS

NÍVEL

Corpo _____
Agilidade _____
Força _____
Carisma _____
Inteligência _____
Perseverança _____
Essência _____
Magia _____

REAÇÃO

INICIATIVA

MONITOR DE CONDIÇÃO

	Ferimento LEVE	Ferimento MODERADO	Ferimento SÉRIO	Ferimento FATAL
ATORDOAMENTO	+1 NA/ -1 Inic.	+2 NA/ -2 Inic.	+3 NA/ -3 Inic.	Inc.
FÍSICO	+1 NA/ -1 Inic.	+2 NA/ -2 Inic.	+3 NA/ -3 Inic.	Inc. talvez morto

EXCESSO DE DANO FÍSICO

ARMAS / FEITIÇOS / NOTAS

ATRIBUTOS

NÍVEL

Corpo _____
Agilidade _____
Força _____
Carisma _____
Inteligência _____
Perseverança _____
Essência _____
Magia _____

REAÇÃO

INICIATIVA

MONITOR DE CONDIÇÃO

	Ferimento LEVE	Ferimento MODERADO	Ferimento SÉRIO	Ferimento FATAL
ATORDOAMENTO	+1 NA/ -1 Inic.	+2 NA/ -2 Inic.	+3 NA/ -3 Inic.	Inc.
FÍSICO	+1 NA/ -1 Inic.	+2 NA/ -2 Inic.	+3 NA/ -3 Inic.	Inc. talvez morto

EXCESSO DE DANO FÍSICO

ARMAS / FEITIÇOS / NOTAS

ATRIBUTOS

NÍVEL

Corpo _____
Agilidade _____
Força _____
Carisma _____
Inteligência _____
Perseverança _____
Essência _____
Magia _____

REAÇÃO

INICIATIVA

MONITOR DE CONDIÇÃO

	Ferimento LEVE	Ferimento MODERADO	Ferimento SÉRIO	Ferimento FATAL
ATORDOAMENTO	+1 NA/ -1 Inic.	+2 NA/ -2 Inic.	+3 NA/ -3 Inic.	Inc.
FÍSICO	+1 NA/ -1 Inic.	+2 NA/ -2 Inic.	+3 NA/ -3 Inic.	Inc. talvez morto

EXCESSO DE DANO FÍSICO

ARMAS / FEITIÇOS / NOTAS

ATRIBUTOS

NÍVEL

Corpo _____
Agilidade _____
Força _____
Carisma _____
Inteligência _____
Perseverança _____
Essência _____
Magia _____

REAÇÃO

INICIATIVA

MONITOR DE CONDIÇÃO

	Ferimento LEVE	Ferimento MODERADO	Ferimento SÉRIO	Ferimento FATAL
ATORDOAMENTO	+1 NA/ -1 Inic.	+2 NA/ -2 Inic.	+3 NA/ -3 Inic.	Inc.
FÍSICO	+1 NA/ -1 Inic.	+2 NA/ -2 Inic.	+3 NA/ -3 Inic.	Inc. talvez morto

EXCESSO DE DANO FÍSICO

ARMAS / FEITIÇOS / NOTAS

GELO

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL _____

CONSTRUCTO _____

PROGRAMA> INUTILIZADO

DANO SÉRIO>

DANO> MODERADO

DANO LEVE>

NOTAS

GELO

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL _____

CONSTRUCTO _____

PROGRAMA> INUTILIZADO

DANO SÉRIO>

DANO> MODERADO

DANO LEVE>

NOTAS

GELO

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL _____

CONSTRUCTO _____

PROGRAMA> INUTILIZADO

DANO SÉRIO>

DANO> MODERADO

DANO LEVE>

NOTAS

GELO

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL _____

CONSTRUCTO _____

PROGRAMA> INUTILIZADO

DANO SÉRIO>

DANO> MODERADO

DANO LEVE>

NOTAS

GELO

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL _____

CONSTRUCTO _____

PROGRAMA> INUTILIZADO

DANO SÉRIO>

DANO> MODERADO

DANO LEVE>

NOTAS

GELO

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL _____

CONSTRUCTO _____

PROGRAMA> INUTILIZADO

DANO SÉRIO>

DANO> MODERADO

DANO LEVE>

NOTAS

GELO

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL _____

CONSTRUCTO _____

PROGRAMA> INUTILIZADO

DANO SÉRIO>

DANO> MODERADO

DANO LEVE>

NOTAS

GELO

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL _____

CONSTRUCTO _____

PROGRAMA> INUTILIZADO

DANO SÉRIO>

DANO> MODERADO

DANO LEVE>

NOTAS

GELO

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL _____

CONSTRUCTO _____

PROGRAMA> INUTILIZADO

DANO SÉRIO>

DANO> MODERADO

DANO LEVE>

NOTAS

VEÍCULO

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL

MANOBRA _____

VELICIDADE _____

BLINDAGEM _____

ASSINATURA _____

PILOTO _____

ARMAS FIXAS _____

ARMAS REMOVÍVEIS _____

DESTRUÍDO>

DANO SÉRIO>

DANO MODERADO>

DANO LEVE>

NOTAS

VEÍCULO

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL

MANOBRA _____

VELICIDADE _____

BLINDAGEM _____

ASSINATURA _____

PILOTO _____

ARMAS FIXAS _____

ARMAS REMOVÍVEIS _____

DESTRUÍDO>

DANO SÉRIO>

DANO MODERADO>

DANO LEVE>

NOTAS

VEÍCULO

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL

MANOBRA _____

VELICIDADE _____

BLINDAGEM _____

ASSINATURA _____

PILOTO _____

ARMAS FIXAS _____

ARMAS REMOVÍVEIS _____

DESTRUÍDO>

DANO SÉRIO>

DANO MODERADO>

DANO LEVE>

NOTAS

VEÍCULO

TIPO _____ MONITOR DE CONDIÇÃO

NÍVEL

MANOBRA _____

VELICIDADE _____

BLINDAGEM _____

ASSINATURA _____

PILOTO _____

ARMAS FIXAS _____

ARMAS REMOVÍVEIS _____

DESTRUÍDO>

DANO SÉRIO>

DANO MODERADO>

DANO LEVE>

NOTAS

ÍNDICE

– A –

Ações 81
  Ações complexas 82
    Descrições 82
  Ações livres 80, 81
    Descrições 81
  Ações simples 81
    Descrições 81
  Adiando (opcional) 80
  Criaturas 85
  Declarando 78
  Desempenhando ações 78
  Matriz 178
  Múltiplos 79
  Resolvendo 78
  Seqüência 78
Agilidade, *veja* Atributos
Alcance, *veja* Combate à distância
  Alcances mínimos 88
  Sistemas de modificação de imagem 88
Alergias, *veja* Criaturas: Fraquezas
Alvos múltiplos 90
Ampliação de imagens, *veja também* Alcance
Anão 36
  Criação de personagem 42, 45
Animais paranormais, *veja* Criaturas
Aprendendo um novo feitiço, *veja* Feitiçaria
Armadura dérmica, *veja também* Equipamentos bioeletrônicos:
Armas de arremesso 96
Armas de choques 103
Armas de fogo 92
  Alvos múltiplos
    Modo de disparo rajada curta 92
    Modo semi-automático 92
    Rajada contínua 92, 93
  Duas armas 90
  Escopeta 95
  Modo de disparo 92
    Rajada contínua 92
    Rajada curta 92
    Rajadas curtas 92
    Semi-automática 92
    Tiro simples 92
  Modo de disparo (tabela) 92
  Munição 93
  Recarregando 95
  Tiros perdidos (opcional) 93
Armas projéteis 96
Arquétipos
  Anão mercenário 53
  Bruxo de Combate 50
  Bruxo urbano 61
  Detetive 52
  Ex-bruxo de Aluguel 56
  Ex-homem da companhia 55
  Fusor 59
  Guarda-costas 49
  Homem da tribo 64
  Membro de gangue 57
  Mercenário 58
  Samural urbano 62
  Tecnauta 51
  Xamã 60
  Xamã urbano 63
Atributos 42
  Astral 146
  Criação do personagem 45
  Definições 42
  Máximos raciais 43
  Níveis 42

– B –

Banindo, *veja* Conjuração
Barreiras 98
  Atravessando 98
  Disparando através 98
  e munição flechette 93
  Mágica 147
  Tabela de efeitos 98
  Tabela de resistência 98
Bibliotecas herméticas 124
Blindagem
  Combate à distância 87, 91
  Combate astral 147
  Combate corpo a corpo 100, 102
Bruxo urbano, *veja* Arquétipos
Bruxos
  Bibliotecas herméticas 124
  Círculo hermético 124
  Conjuração 139
  Elementais 140, *veja* Conjuração
  Feitiçaria 127
  Fetiches herméticos 133
  Herméticos 123
Buscando informações 200

– C –

Carisma, *veja* Atributos
Carma 33, *veja* Condução do jogo
Cartuchos de gel (atordoamento), *veja* Munição
Cartuchos explosivos, *veja* Munição
Cartuchos Flechette, *veja* Munição
Chicote de monofilamento 103
CI, *veja* Contramedidas de intrusão
Código de dano 33, 110
  Aumentando e reduzindo a potência ,91
  Nível de dano 33
  Potência 33
Combate à distância 87
  Alvos múltiplos
    Disparo semi-automático 92
    Rajada curta 92
  Espíritos
    Forma de manifestação 142
  Localizar tiros 92
  Modificadores 89
  Modificadores (tabela) 89
  Parando e nocauteando 91
  Pilha de combate 84
  Resolução 87
    Alcance 87
    Alcances mínimos 88
    Aplicando dano 87, 91
    Modificadores de combate à distância (tabela) 89
    Modificadores situacionais de alvo 88
    Modificadores situacionais de combate 87
    Número-alvo base 87
    Resultados 87, 91
    Teste de resistência a danos do atacante 87, 90
    Teste de sucesso do atacante 87, 90
    Visibilidade 89
  Tiros perdidos (opcional) 93
Combate astral 147, *veja também* Espaço astral; Espíritos
  Atacando através de um foco 139
  Barreiras 147
  Criaturas mágicas, *veja também* Criaturas
  Dano 147
  Equipes de rituais 148
  Espíritos
    Forma astral 142
  Feitiços 148
  Focos de armas 138
  Fuga astral 149
  Iniciativa 147
  Objetos mágicos (focos) 148
  Percepção astral 145, 146
  Resolvendo 147
  Uso das habilidades 147
Combate corporal 100
  Armas 100
  Armas de choque 103
  Chicotes de monofilamento 103
  Espíritos
    Forma de manifestação 142
  Focos de arma 138
  Pilha de combate 84
  Resolução
    Teste do atacante 101
  Resolução 100
    Alvos múltiplos 102
    Comparando sucessos 102
    Defesa plena 103
    Derrubar, nocautear 103
    Determinando dano 102
    Localizar tiros 103
    Modificadores 101
    Oponentes múltiplos 102
    Subjugando 103
    Teste de resistência a danos 102
    Teste do defensor 102
Combate de veículos 104, 105
  Abalroando 107
  Atirando contra alvos em movimento 108
  Chocando-se com paredes 109
  Distâncias relativas 106
  Feitiço de manipulação de danos 109
  Feitiços de combate 109
  Quebrando janelas 108

Resolução
Ações e comando 104
Dados da pilha de controle 105
Dano de veículo 109
Iniciativa 104, 105, 106
Resolvendo ações 105, 106
Terreno 105
Teste de fuga 105, 107
Teste de posição 105
Turno de combate de veículo 105
Terreno
e aeronaves 106
Teste de colisão 107
Veículos, armas e magia 108
Combate espiritual, *veja* Espíritos
Combate na matriz 163, 178, *veja também* Sistemas de computador; Tecnavegação; Matriz
Causando danos 179
Evitando combate 179
Procedimento 178
Alcance de contato 179
Alcance de sentidos 178
Declarando alcance 178
Determinando resultados 179
Executando um utilitário de combate 179
Persona x Persona 179
Rodando utilitários de sentidos 178
Teste de resistência a GELO, 179
Testes de execução 178, *veja também* Programas; utilitários
Usando um utilitário de combate 179
Tecnautas empresariais 168
Tecnavegação
Desconectando 165, 171
Combate, *veja também* Combate astral; Turno de combate; Combate na matriz; Combate corpo-a-corpo; Combate à distância
Combate à distância 87
Combate astral 147
Combate corporal 100
Criaturas 86
Descrição geral 76
Matriz 163
Pilhas de combate 84
Seqüência de turno de combate 78
Surpresa 86
Veículos 104
Concentrações e especializações 70, *veja também* Habilidades
Criação de personagem 45
Concentrações, *veja* Habilidades
Conduzindo o jogo 180, *veja também* Equipamento; Percepção
Ajustando a mortalidade do jogo 194
Carma 190
Aperfeiçoando as habilidades 190
Carma bom 190
Carma de equipe 191
Pilha de carma 191
Recompensando 199
Reputação 199
Carregando equipamento 185
Doenças e toxinas 186
Estilos de vida 189
Comprando um estilo de vida 190
Habilidade de operação de veículo 183
Tabela de operação de veículo 183
Matriz
Arquitetura do sistema 192
Classificações de segurança 192
Instalando GELO 193
Instalando valores de arquivos 193
Mapeamento 192
Nível de segurança básico 192
NPC 187
Níveis de ameaça 187
Níveis profissionais 187
Passando para um receptador 188
Apressando o encontro 188
Conseguindo crédito com o receptador 188
Encontrando um receptador 188
O encontro 188
O saque 188
Técnica e dicas 195
Usando habilidades de conhecimento 183
Tabela de habilidades de conhecimento 183
Usando habilidades de construção e reparo 182
Tabela de construção e reparo 183
Usando habilidades de linguagem 184
Tabela de habilidades de linguagem 184
Usando habilidades sociais 180
Racismo e carisma 182
Tabela de habilidades sociais 182
Conjuração 139
Banindo 143
Procedimento 143
Comandando um espírito descontrolado 143
Competindo pelo controle 143
Elementais 140
Estudo auxiliar 141
Feitiçaria auxiliar 141
Invocando 140
Serviço físico 141
Serviço remoto 142
Sustentando feitiços 142
Espíritos da natureza
Domínios 140
Exaustão 140
Invocando 139, 140
Serviços 140
Focos espirituais 137
Formas espirituais 142
Habilidade
No combate espiritual 143
Limites na criação de personagens 45
Contatos 200, *veja também* Buscando informações
Criação de personagem 43
Contramedidas de intrusão 163, 169
GELO branco 169
Barreira 170
Criptografia 170
Destruindo 169
Portal 170
GELO cinza 170
Acionando 170
Arapuca 171
Assassino 171
Disruptor 170
Gelo Ger 171
Rastreador (todos os tipos) 171
GELO negro 171
Agüentando firme 171
Desconectando 171
Procedimento de identificação de persona 169
Teste de resistência a GELO 179
Corpo, *veja* Atributos
Corpotrônicos e Munição Flechette 93
Criando um personagem 40
Carma inicial 47
Estilos de vida 189
Comprando um estilo de vida 190
Magos 118
Prioridades 44
Raça 40, 44
Recursos 46
Dinheiro 46
Dinheiro inicial 47
Feitiços iniciais 46, 133
Regras opcionais
Alergias 46
Mais meta-humanos 46
Criaturas 214
Ações 85
Combate 85
Descrições 221
Banshee 221
Basilisco 221
Cão demônio 221
Carniçal 225
Cocatriz 222
Dracomorfos 222
Espíritos da natureza 228
Espíritos elementais 224
Fantasma 224
Fênix 229
Florestal 227
Fulminão 224
Grifo 226
Harpia 226
Kraken 227
Metamorfo 230
Naga 228
Pé-grande 230
Tritão 227
Trovejão 231
Unicórnio 231
Vampiro 231
Wendigo 232
Equipamentos bioeletrônicos 220
Estatísticas 232
Tabela de códigos 232
Variações (tabela) 232
Fraquezas 220
Alergia 220
Alergias, *veja* Criaturas; Fraquezas
Perda de essência 220

Sentidos reduzidos 220
Vulnerabilidade 220
Habilidades de combate 86
Iniciativa 85
Níveis de ameaça 86
Pilhas de dados 86
Poderes 214
Acidente 214
Alienação 216
Armadura endurecida 218
Atributos físicos ampliados 217
Aura de chamas 218
Busca 219
Chamas 218
Compulsão 217
Confusão 217
Controle de animais 216
Efeitos de focos de armas 138
Em oposição 214
Exaustão de essência 217
Forma de névoa 219
Guarda 218
Hálito nocivo 219
Imunidade a armas normais 218
Imunidade a patogênicos 218
Imunidade à velhice 218
Imunidade a venenos 218
Infecção 218
Influência 218
Ligação 227
Manifestação 219
Medo 218
Movimento 219
Ocultamento 217
Olhar petrificante 219
Pestilência 219
Projeção elétrica 217
Proteção mágica 219
Psicocinese 219
Regeneração 219
Sentidos ampliados 217
Toque (ou uivo) paralisante 219
Tragar 217
Veneno 219
Curando 110, 112, *veja também* Dano
Aplicando cuidados médicos 113
Custos médicos 113
Cirurgia opcional 114
Cura por magia 115, 155
Dano de atordoamento 112
Danos físicos 112
Tabela de ferimentos 112
Emplastros adesivos 250
Equipamentos bioeletrônicos 114
Estágios de cura 113
Ferimentos mortais e permanentes
Dano 113
Magos e danos 115
Partes corporais 114
Peças e partes 114
Primeiros socorros 115
Emplastros antitraumas 115
Ferimentos mortais 115

– D –

Dano 110, *veja também* Curando
Astral 147
Códigos de dano 110
Aumentando e reduzindo a potência
91, 110
Nível de dano 110
Potência 110
Combate na matriz 179
Dano de atordoamento 110
Dano físico 110
Doenças e toxinas 186
Excedendo os monitores de condição
111
Feitiços 151
GELO 171
Modificadores de danos, 112
Modificadores de ferimento 90
Níveis de condição 112
PPCP (Neuroterminal) 172
Sofrendo dano 111
Tabela de nível de dano, 111
Demolições 97
Derrubar e nocautear
Combate corporal 103
Derrubar e nocauterar
Combate à distância 91
Desvio 97
Detetive, *veja* Arquétipos
Doenças e toxinas
Fugu-5 186
Narcojato 186
Neuroatordoamento VIII 186
VITAS-3 186

– E –

Elementais, *veja* Conjuração
Elfo 36
Criação do personagem 42, 45
Emplastros antitraumas, *veja* Curando
Equipamento 236
Acessórios de armas de fogo 240
Armadura 242
Armas de fogo 238
Armas pesadas 239
Armas taser 239
Pistolas 238
Rifles 239
Submetralhadoras 238
Armas de veículos 253
Armas pessoais 236
Armas projéteis de impacto 238
Biotecnologia 249
Emplastros adesivos 250
Criação de personagem 43, 46
Disponibilidade 184
Equipamento de sobrevivência 244
Equipamento de trabalho 244
Equipamento do fusor 253
Equipamento mágico, *veja* Magia
Estilo de vida
Eletrônica 245
Entretenimento 244
Explosivos 241
Munição 241
Neuroterminais e programas, *veja*
Neuroterminais; Programas
Ocultabilidade 185
Usando um equipamento 184
Veículos 251
Aeronaves 252
Barcos 251
Jato 253
Militares e secretos 252
Segurança 252
Teleguiado 253
Terrestres 251
Vigilância e segurança 242
Ampliadores de visão 242
Comunicações 242
Contramedidas de segurança 243
Dispositivos de segurança 243
Medidas de vigilância 243
Equipamentos bioeletrônicos 246
Cefalotrônicos 246
Cefalotrônicos internos 247
Cirurgia de reposição 114
Corpotrônicoss 248
Criação de personagem 42, 43
Criatura 220
Descrições 246
Espaço astral 145
Atacando por meio de um foco 139
Descrição 145
Feitiços 149
Focos 145
Percepção astral 145
Exame astral 146
Rastreamento astral 149
Sustentadores de feitiços 138
Viagem astral 146
Atributos 146
Efeitos 146
Movimento astral 146
Especializações, *veja* Habilidades
Espingardas de caça 95
Espíritos
Comandando um espírito
descontrolado 143
Combate espiritual 143
Competições pelo controle 143
Elementais 140
Descrição de tipos 224
Estatísticas 144
Estudo auxiliar 141
Feitiçaria auxiliar 141
Invocando 140
Serviço físico 141
Serviço remoto 142
Serviços 140
Sustentação de feitiços 142
Espíritos da natureza 123
Descrição de tipos 228
Domínios 140
Estatísticas 144
Invocando 139
Serviços 140
Estatísticas 144
Formas espirituais 142
Forma astral 142
Forma de manifestação 142, 219
Seres de natureza mista 148
Espíritos da natureza 123, *veja*
Conjuração; Espíritos

Essência 42, *veja também* Atributos
  Criação do personagem 45
  e os atributos mágicos 42, 45
  Viagem astral 146
Estabilizador giroscópico, *veja* Recuo
Estilos de vida, *veja* Condução do jogo, *veja* também Criando um personagem
Ex-bruxa de aluguel, *veja* Arquétipos
Ex-homem da companhia, *veja* Arquétipos
Exaustão 33, *veja também* Lançamento de feitiços
  Código de exaustão 33
  Nível de exaustão 33
  Nível de força 33
Explosivos, *veja também* Granadas
  Demolições 97

– F –

Feiticaria 127, *veja também* Magia
  Aprendendo um novo feitiço 132
  Limites na criação dos personagens 45
Feiticaria ritual 133
  A transmissão 135, 136
    Notando 136
    Percepção astral 145
    Rastreando de volta 136
  Condução astral 135
  Equipes rituais 135
    Em combate astral 148
  Exaustão 136
  Formando o elo material 135
    A transmissão 136
    Preparando para uma transmissão 135
    Resistindo à exaustão 135
  Material de ligação 135
    Tabela 136
  O Efeito 136
  Preparação 135
  Procedimento 135
    Determinando os efeitos 135, 136
    Exaustão 136
  Sustentando 136
Feitiços de combate, *veja* Feitiços
Feitiços de cura, *veja* Feitiços
Feitiços de detecção, *veja* Feitiços
Feitiços de ilusão, *veja* Feitiços
Feitiços de manipulação, *veja* Feitiços
Feitiços, *veja também* Lançando feitiços; Espaço astral 149
  Alcance 151
  Alvo 151
  Aprendendo um novo feitiço 132
    Elementais (estudo auxiliar) 141
    Feitiços de uso restrito 133
    Feitiços xamanistas 133
    Fetiches herméticos 133
  Catálogo de feitiços 151
  Criação do personagem 43
    Feitiços iniciais 133
    Pontos de força 46
  Dano 151
  Detectando feitiços 152
  Duração 128, 142, 151
  Em combate astral 148
  Exaustão 151
  Feitiços de combate 151
  Feitiços de ilusão 127, 155
  Feitiços de manipulação 127, 156
    Manipulações de controle 156
    Manipulações de transformações 158
    Manipulações por telecinésia 157
  Feitiços de saúde 127, 154
  Focos de feitiço 137
  Tipos 127
    Combate 127
    Detecção 127
    Físico 127
    Ilusão 127
    Maná 127
    Saúde 127
Focos 137
  Atacando através de um foco 139
  Disponibilidade 137
  Em combate astral 148
  Em espaço astral 145
  Focos de armas 138
  Focos de categoria de feitiço 137
  Focos de feitiço 137
  Focos de feitiços específicos 137
  Focos de poder 138
  Focos espirituais 137
  Ligação 137
    Tabela de custos 137
  Rastreamento astral 138
  Sustentadores de feitiço 138
  Usando um foco 137
Força, *veja* Atributos, *veja também* Condução de jogo: Carregando equipamento
Fusoconector de veículo 104
Fusor, *veja* Arquétipos
Fusores
  Equipamento do fusor 253
  Fusoconectores de veículo 104, 249
  Iniciativa 104, 106
  Pilha de controle 85

– G –

Granadas 96, *veja também* Efeitos de impacto sobre barreira 97
    Contra barreiras 97
    Num espaço confinado 97
  Desvio 97
  Tabela de danos 97
Guarda-costas, *veja* Arquétipos

– H –

Habilidades 66, 73, *veja também* Testes de sucesso
  Construção e reparo 73, 182
    Estojos, oficinas, instalações 244
    Tabela de construção e reparo 73, 182
  Criação do personagem 43, 45
  Habilidades de combate 70
  Habilidades de combate a criaturas 86
  Habilidades de conhecimento 183
    Tabela de habilidades de conhecimento 183
  Habilidades de linguagem 74, 184
    Tabela de habilidades de linguagem 184
  Habilidades de magia 71
  Habilidades de veículos 72, 183
    Tabela de operação de veículos 183
  Habilidades especiais 45, 74
  Habilidades físicas 71
  Habilidades sociais 72, 180
    Habilidades sociais (tabela) 182
    Racismo e carisma 182
    Uso com Buscando informações 200
    Uso com disponibilidade 184
  Habilidades técnicas 71
  Mapa de habilidades 68
  Níveis 66
  Tabela Principal de Habilidades 75
  Tempo base 68
  Usando o mapa de habilidades 68
Habilidades de ação, *veja* Habilidades
Habilidades de combate, *veja* Habilidades
Habilidades de conhecimento, *veja* Conhecimento
Habilidades de construção e reparo, *veja* Habilidades
Habilidades de magia, *veja* Habilidades
Habilidades de veículo, *veja* habilidades
Habilidades especiais, *veja* Habilidades
Habilidades físicas, *veja* Habilidades
    Feitiço de habilidade
Habilidades sociais, *veja* Habilidades
Habilidades técnicas, *veja* Habilidades
    habilidades de ação
Homem da tribo, *veja* Arquétipos
Humano 37
  Criação de personagem 42

– I –

Iniciados 124
  Criação de personagem 45
  Físico 125
    Atributo Magia 126
    Capacidades 125
  Mágica 124
  Xamanismo 124
Iniciativa 79
  Ações múltiplas 79
  Astral 147
  Cálculos 79
  Criatura 85
  Dados-base 79
  Determinando 78
  Empates 79, 80
  Espíritos 142
  Matriz 79, 178
    Aumento de resposta do neuroterminal 173

Quando em fusão 79
Reação 79
Total 79
Inteligência, *veja* Atributos
Interrupção, *veja* Movimento: interrupção

– L –

Lança-granadas, *veja também* Combate à distância
Alcance mínimo 97
Lança-mísseis 99
Dano 99
Desvio 99, *veja também* Granadas
Lançando feitiços, *veja também* Feitiçaria ritual
Acumulando feitiços 129
Alcance 128, 151
Alvos múltiplos 129
Auxílio de elementais em feitiçaria 141
Dados de defesa contra feitiços 132
Dano 151
Duração 128, 142, 151
Exaustão 33, 128, 151
Exclusividade 128
Nível de Poder 33, 128
No espaço astral 148
Notando 132
Número-alvo 151
Pilha de magia 85
Procedimento 129
Contra objetos inanimados 130
Determinando o resultado 131
Feitiços de efeito sobre área 130
Mirando no alvo 130
Modificadores situacionais 130
Números-alvo de feitiço 130
Teste de resistência à exaustão 132
Teste de resistência a feitiços 131
Teste de sucesso de feitiço 131
Tabela de resistência a objetos 130
Usando um foco 137
Linguagens 74
Locais mágicos
Abrigo espiritual 123
O círculo hermético 124
Localizar tiros
Combate à distância 92
Combate corpo-a-corpo 103

– M –

Magia 33, 116
Barreiras 147
Conjuração 139
Criação de personagem 45
Cura mágica 115
Dados de feitiço de defesa 132
Espíritos da natureza 123
Essência 42, 45
Feitiçaria 127
Feitiçaria ritual 133
Feitiços 127
Focos 137
Hermético 33, 123
Iniciados 124
Magos e danos 115
Pilha de magia 85
Veículos 108
Feitiços de combate 109
Manipulações de danos 109
Xamanista 33, 118, 124
Magia (atributos) 116, *veja também* Atributos
Iniciados físicos 126
Magos
Criação de personagem 118
Hermético. *veja* Magos
Iniciados. *veja* Iniciados
Xamanismo. *veja* Xamãs
Mapa de habilidades. *veja* Habilidades
Matriz 33, 160. *veja também* Sistema de computação; Combate na Matriz
Acesso 162
Aparência 162
Entrada 162
Mapeamento 169
RRT (Rede Regional de Telecomunicações) 163
TLT 162
Encontrando 165
Propriedade particular 169
Membro de gangue, *veja* Arquétipos
Mercenário anão, *veja* Arquétipos
Mercenário, *veja* Arquétipos
Meta-humanidade 34
Criação do personagem (regra opcional) 46
Mirando 90
Tiros localizados 92
Miras laser 90
Monitor de condição 33
Faixa de danos de atordoamento 33
Faixa de danos físicos 33
Movimento
Andando e correndo 83
Astral 146
Interrupção 83
Modificadores 90
Viagem astral
Fuga astral 149
Munição 93
Cartuchos de Gel 92, 95
Cartuchos explosivos 93
e acidentes de tiro 95
e barreiras 93
Cartuchos Flechette
e Armadura Dérmica 93
e barreiras 93

– N –

Neuroconexão 90
Neuroterminais 172, *veja também* Combate na Matriz: programas
Coesão 172
Memória ativa 172
Memória de armazenamento 172
Opções 173
Aumento de resposta 173
Conexões de carona 173
Exibição em tela 173
Uso de 173
Velocidade de carregamento 172
Velocidade I/O (Input/Output) 173
Níveis de ameaça
Criaturas 86
NPC 187
Níveis de veículo 104
NPC, *veja* Condução do jogo
Número-alvo. *veja também* Testes de sucesso: em geral
Base
Combate à distância 87
Combate à distância 88
Modificadores (tabela) 89
Feitiços 130, 151
Modificadores situacionais de combate
Combate à distância 87
Testes de sucesso de habilidade 68

– O –

Ork 37
Criação do personagem 42, 45

– P –

Partes corporais, *veja* Curando
Percepção 185
Modificadores de teste (tabela) 185
Notando um lançamento de feitiço 132
Ocultabilidade 185
Tabela de sucesso de percepção 186
Percepção astral, *veja* Espaço astral
Perseverança, *veja* Atributos
Pilha de combate, *veja* Pilhas de dados
Pilha de controle, *veja* Pilhas de dados
Alocação de dados de veículos 105
Pilha de magia, *veja* Pilhas de dados
Pilha de pirataria, *veja* Pilhas de dados
Pilhas de dados 32, 84
Ações adiadas 84
Alocação de dados 84
Criatura 86
Pilha de carma, *veja* Condução de jogo: Carma
Pilha de combate 84
Pilha de controle 85
Pilha de magia 85
Defesa contra feitiços 132
Focos de poder 138
Pilha de pirataria 85
Renovando 78, 84
Ações adiadas 80
Pontos de força, *veja* Criando um personagem: feitiços
Programa 174, *veja* Combate na matriz, *veja também* neuroterminais; Combate na matriz
Programas de persona 174

Corpus 174
Fuga 174
Máscara 174
Níveis 174
Sentido 174
Programas utilitários 174
Degradação 174
Execução 174-176, 178, 179
Rodando e usando 174
Utilitários de combate 175
Ataque 175
Retardamento 175
Utilitários de defesa 175
Escudo 175
Espelho 175
Fumaça 175
Médico 175
Utilitários de máscara 176
Ilusão 176
Salto 176
Utilitários de sentidos 175, 178
Análise 176
Avaliar 176
Decodificar 176
Dissimulação 177
Leitura 176
Programa principal de controle da persona 172, *veja também* Neuroterminais; programas

– R –

Raça
Criação de personagem 45
Rastreamento astral
Sustentadores de feitiço 138
Reação, *veja* Atributos
Cálculo 45
Recarregando armas de fogo 95
Recuo 89
Estabilizador giroscópico 90
Modificadores de compensação 90
Rede, *veja* Matriz
Regra-do-seis 32
Regra-do-um 32

– S –

Samurai urbano, *veja* Arquétipos
Seres de natureza mista, *veja também* Espíritos
Sistemas de computação
Alertas 168
Ativo 168
Passivo 168, 169, 170
Resposta do tecnauta empresarial 168
Mapeamento 168
Sistema de geração rápida 192
Níveis de segurança 165
Códigos de segurança 165
Níveis de sistema 165
Quebra (tabela) 165
Tipos (tabela) 169
Nós
AS (Arquivo setorial) 166
Conectividade (tabela) 167
CPU (Unidade central de processamento) 166
I/O (Input e Output) 166
NAS (Nó de acesso ao sistema) 163, 166, 167
NE (Nó escravo) 167
Operações no sistema 168
UAP (Unidade auxiliar de processamento) 167
Surpresa 86

– T –

Tecnauta, *veja* Arquétipos
Tecnautas elfos, *veja* Arquétipos
Tecnavegação 177, *veja também* Combate na matriz: programas
Movimento na matriz 177
Percepção 177
Alcance de contato 177, 179
Alcance de observação 177
Alcance de sentidos 177, 178
Declarando Alcance em combate 178
Pilha de pirataria 85
Tartarugas 177
Teste de resistência a feitiços, *veja* Lançando feitiços
Teste de sucesso 32
Em geral 30
Fracasso ou sucesso automático 32
Habilidades 66
Modificadores 32
Regra-do-seis 32
Regra-do-um 32
Testes de oposição 68
Testes-padrão 68
Teste de sucesso de feitiços, *veja* Lançando feitiços
Tótens 119, *veja também* Xamãs
Descrições de 120
Escolhendo 119
Tótens de insetos 123
Troll 38
Criação do personagem 42, 45
Turno de combate
Distância 76
Fases de combate 76
Seqüência 78, *veja também* Iniciativa
Ações múltiplas 79
Adiando ações (opcional) 80
Começando um novo turno de combate 78
Dados de defesa contra feitiços 132
Declarando ações 78
Desempenhando ações 78
Determinando iniciativa 78
Empates de iniciativas 79
Fases de combate 79
Iniciativa 79
Iniciativa astral 147
Iniciativa de espírito 142
Iniciativa na matriz 178
Interceptar 83
Movimento 83
Pilhas de combate 84
Renovando pilhas de combate 78
Resolvendo ações 78
Surpresa 86
Percepção 185

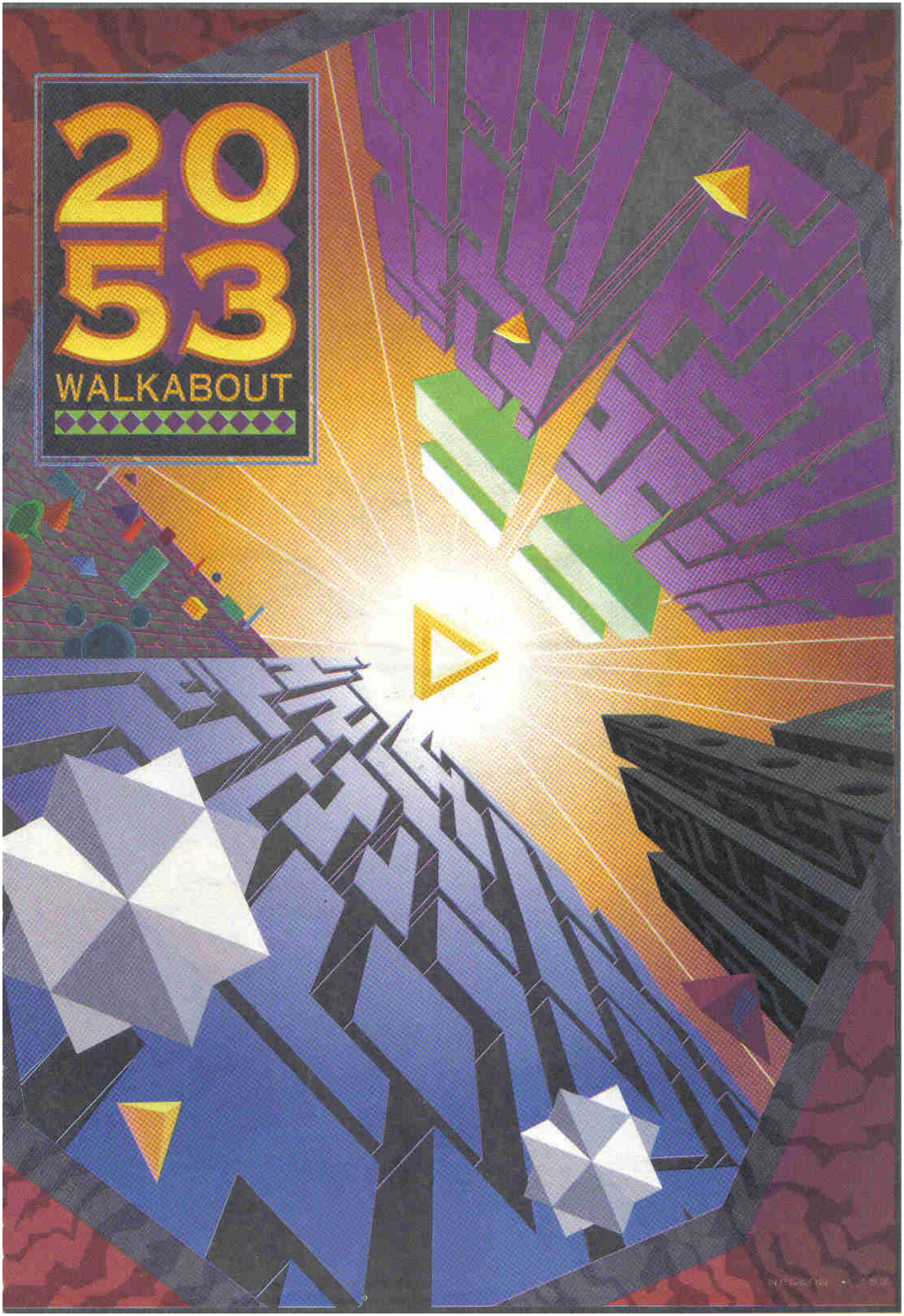
– V –

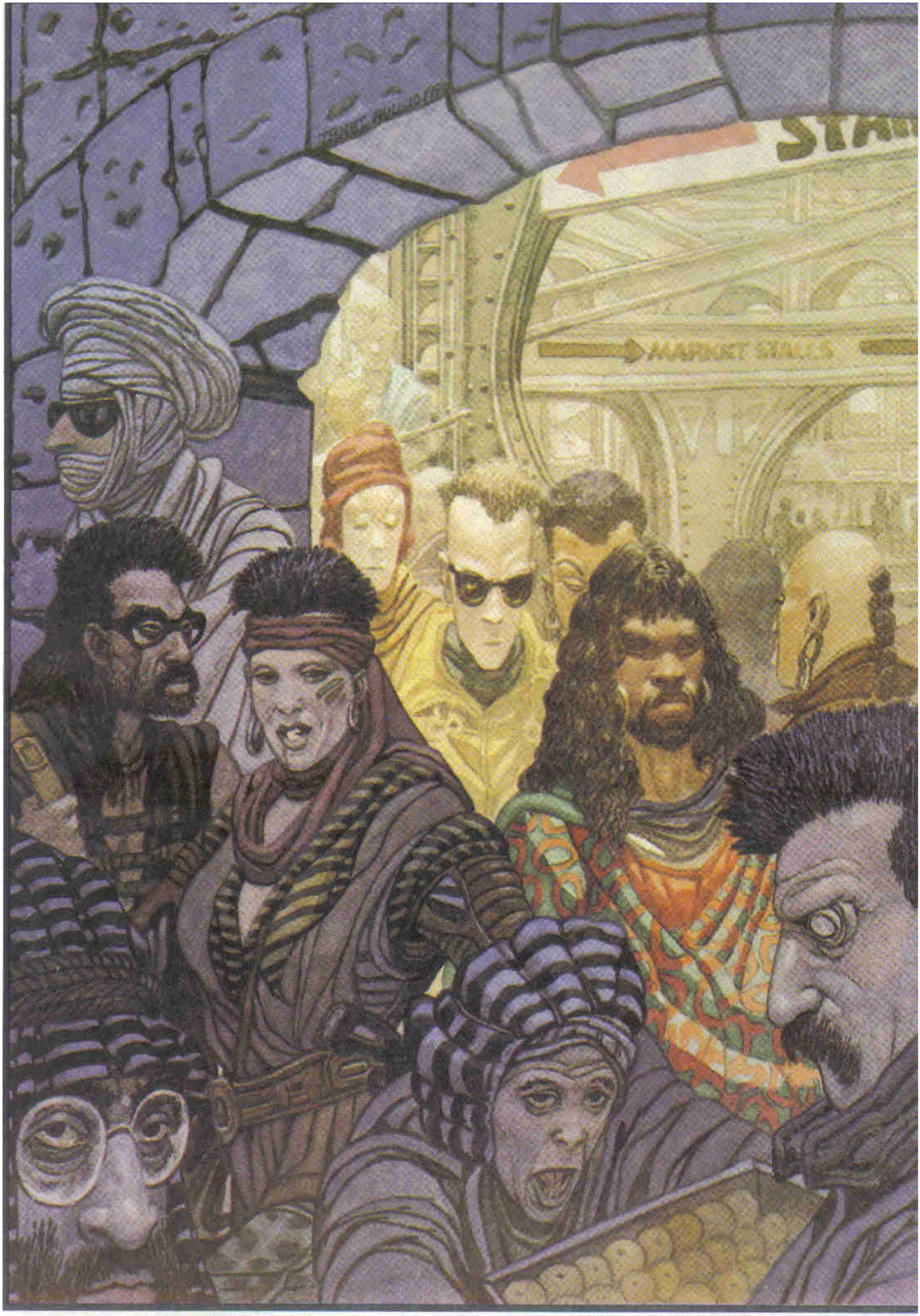
Veículos, *veja também* Combate em veículos
Armas de veículos 253
Combate em veículos 104
Dano de veículo 109
Modificadores 110
Descrição 251
Aeronave 252
Barcos 251
Jato 253
Militares e secretos 252
Segurança 252
Teleguiados 253
Terrestres 251
Fusoconectores de veículo 104
Níveis de veículo 104
Armadura 104
Assinatura 104
Corpo 104
Manobra 104
Piloto automático 104
Velocidade 104
Veículos, armas e magia 108
Viagem astral, *veja* Espaço astral
Visibilidade 89
Visores neuroconectados 90

– X –

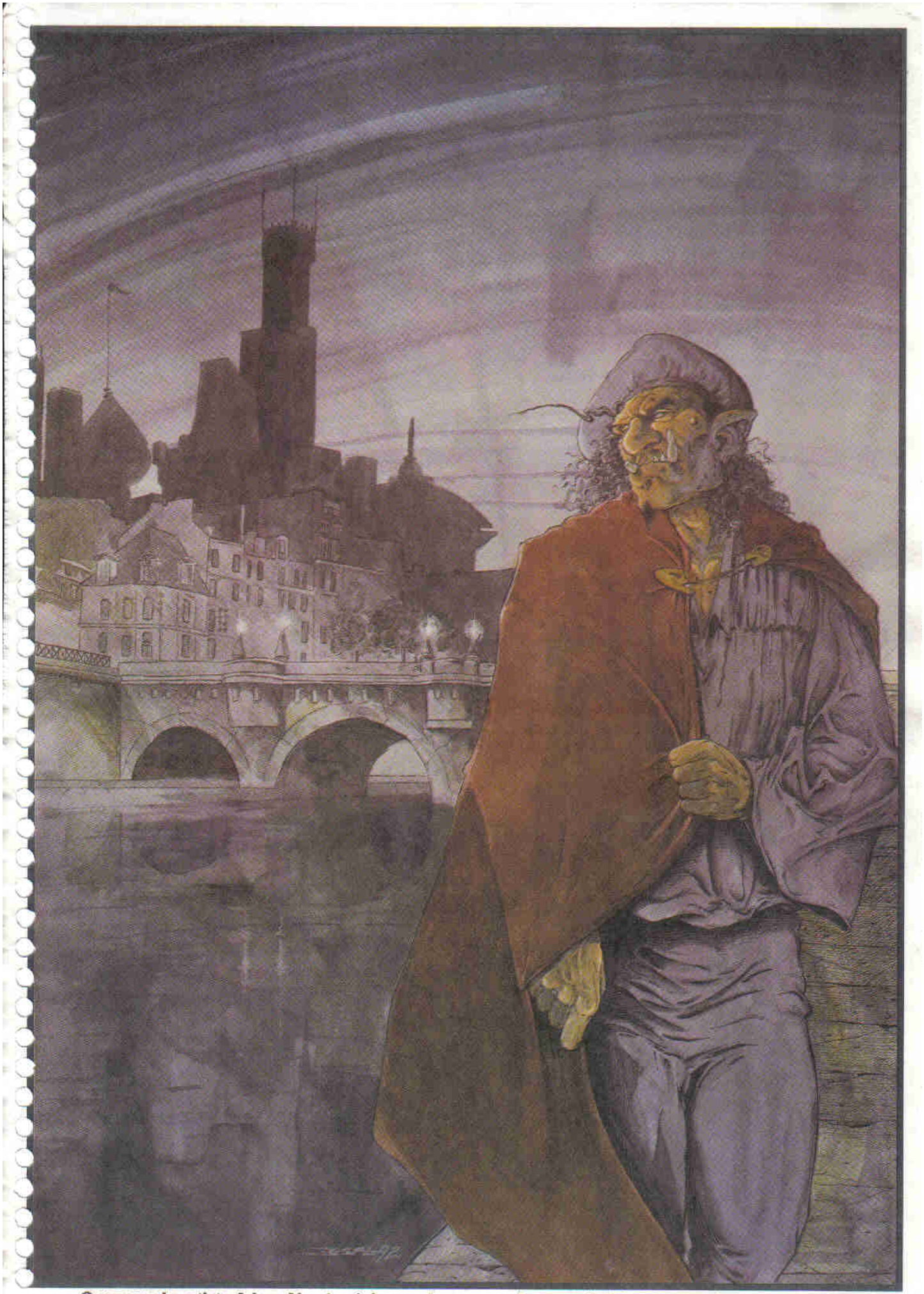
Xamã urbano, *veja* Arquétipos
Xamã, *veja* Arquétipos
Xamanismo, *veja* Xamãs
Xamãs
Abrigo de magia 123
Capacidades 123
Conjuração 139
Espíritos da natureza 123, *veja também* Conjuração
Feitiçaria 127
Fetiches xamanistas 133
Personificação 123
Tótens 119
Tradição 118

F·I·M


2053
WALKABOUT

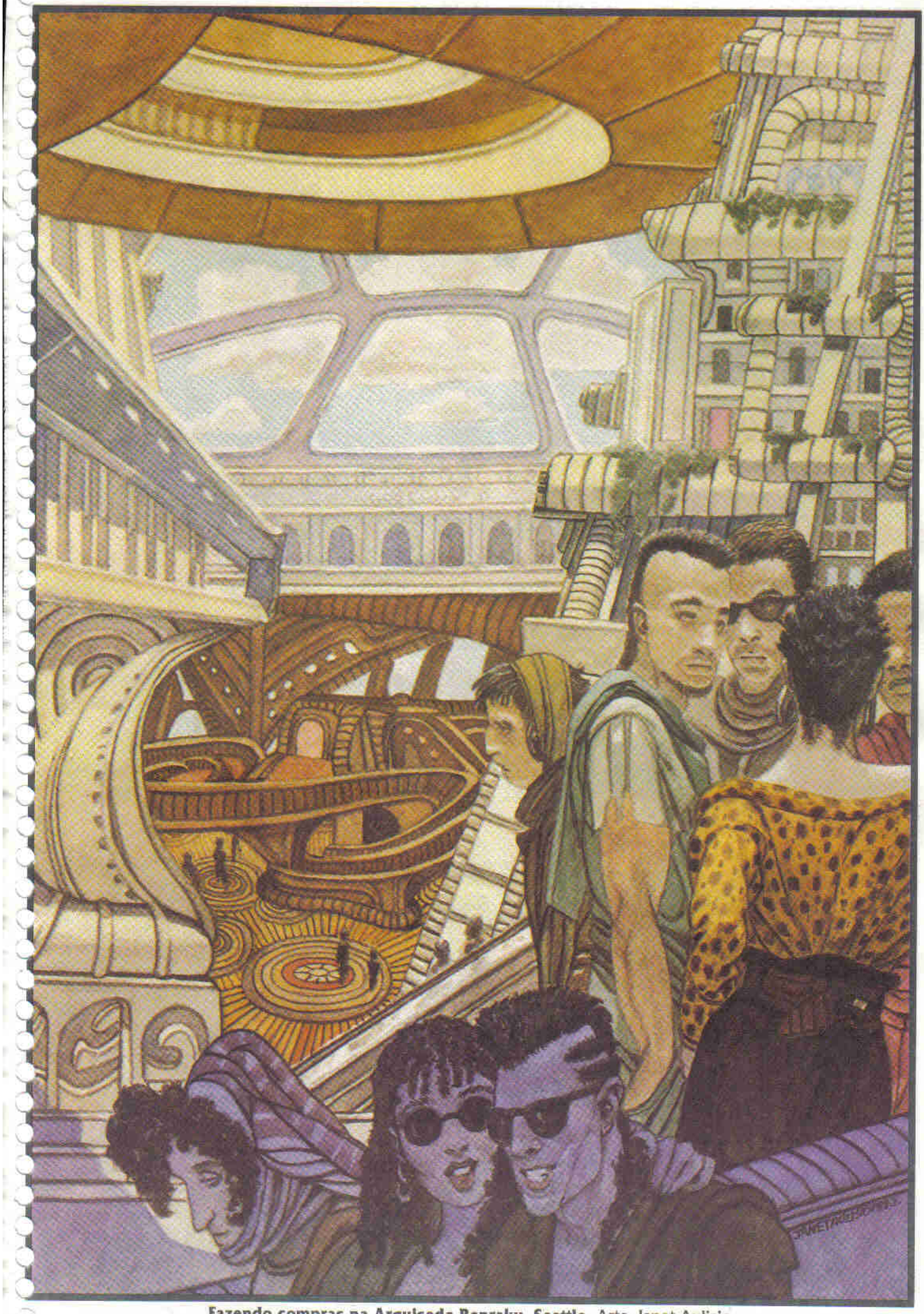


No Grande Bazar de Damasco não se aceitam devoluções. Arte: Janet Aulisio



O renomado artista Adam Aloné próximo ao Louvre, em Paris, onde foi apresentada uma exposição especial de sua obra. Arte: Joel Biske

Foto publicitária da série pós-realista *Wunderkrieg*, estrelando Spiny Vic and the Wonkers, German Satellite Television. Arte: Jeff Laubenstein



Fazendo compras na Arquisede Renraku, Seattle. Arte: Janet Aulisio

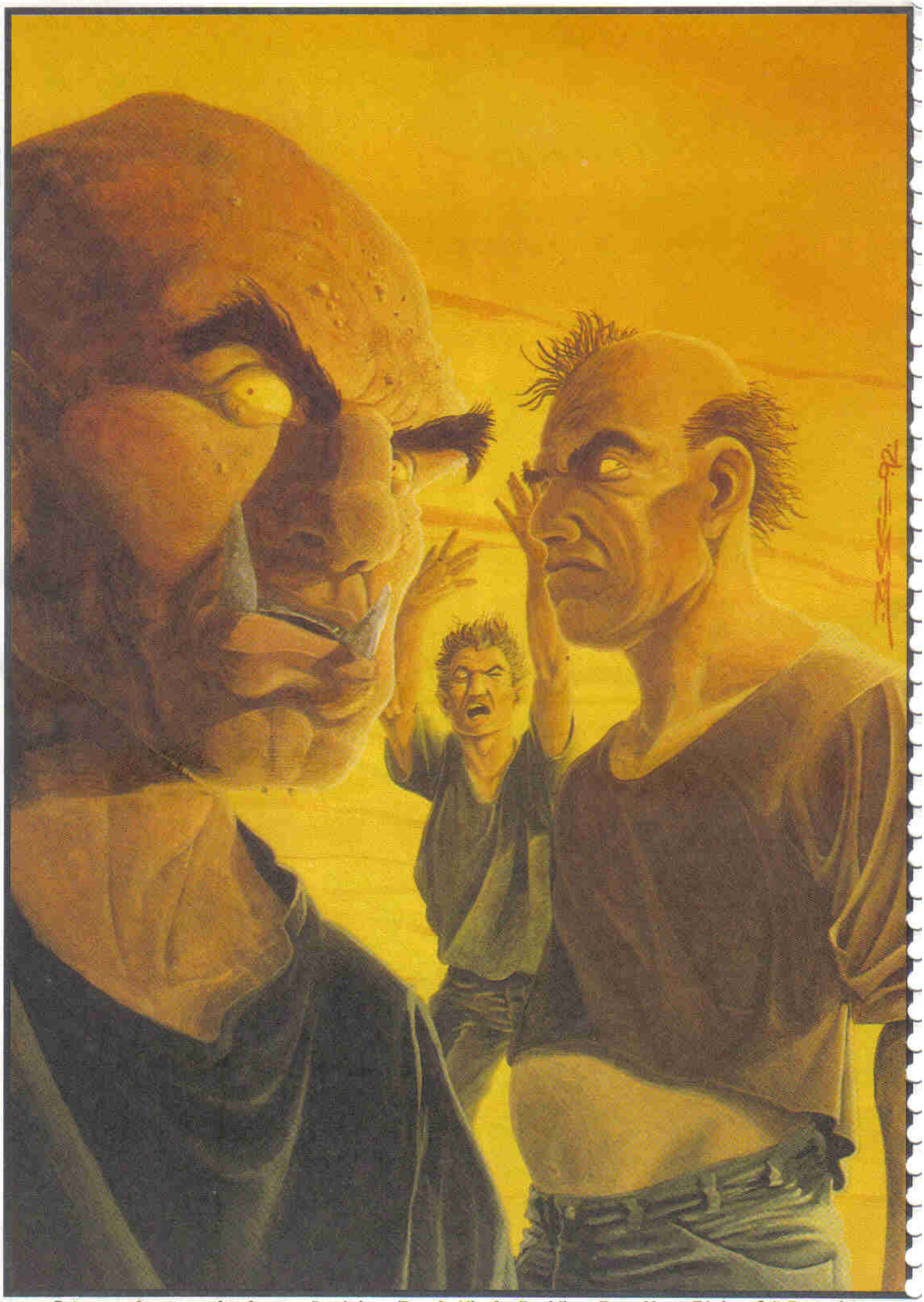
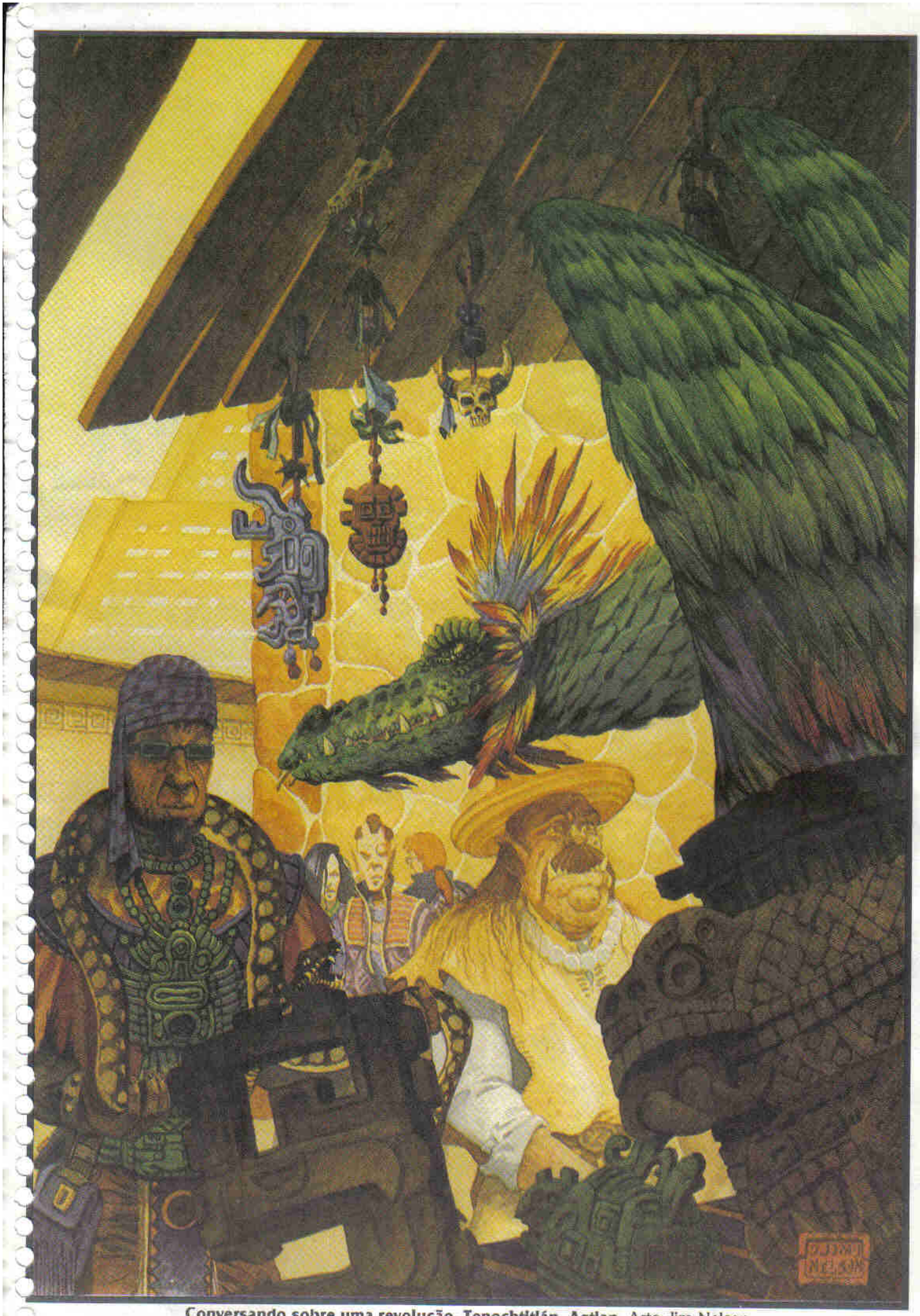


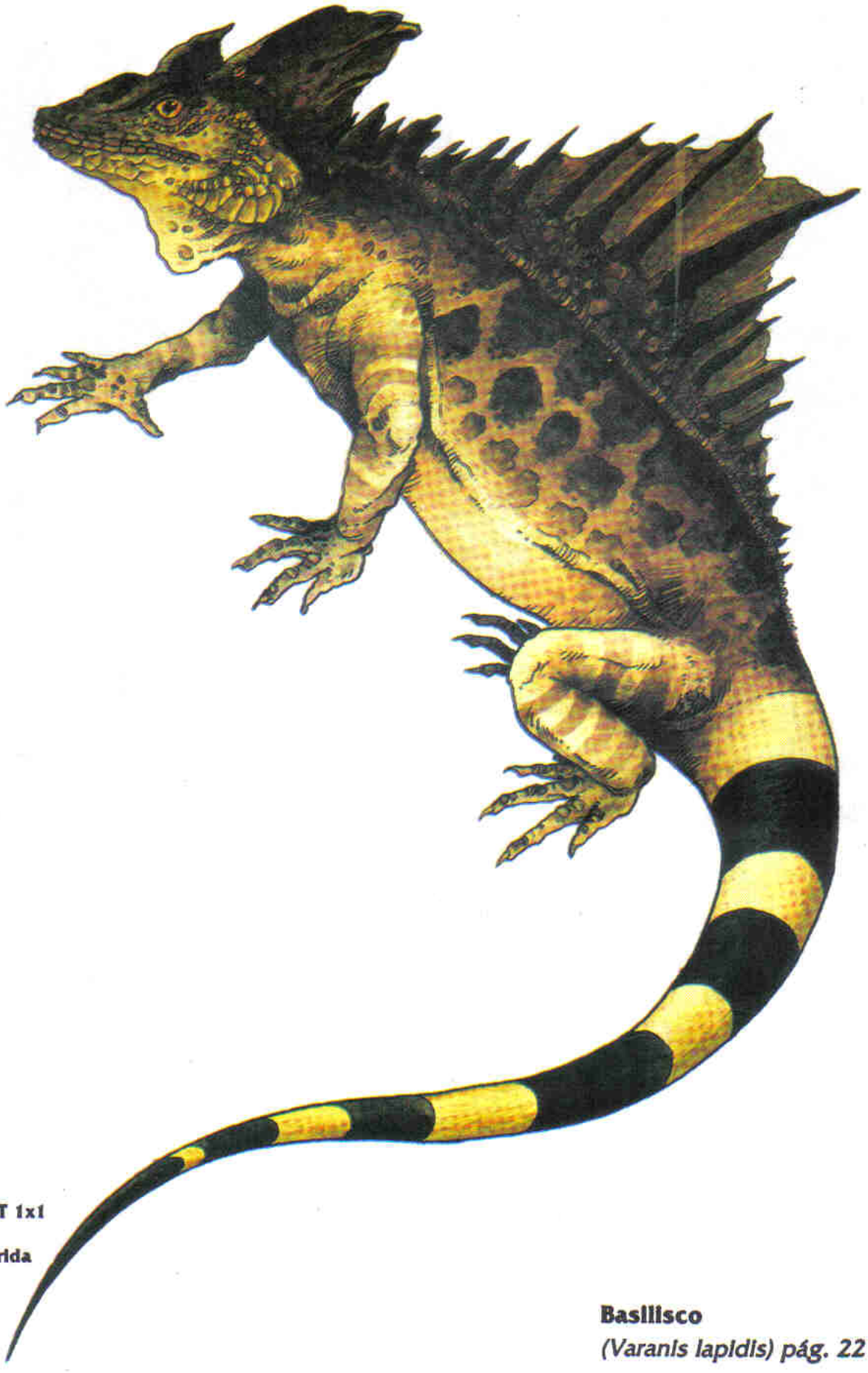
Foto por câmera oculta dos xamãs tóxicos (Derek, Nigel e David) na Zona Norte Tóxica, Grã-Bretanha.
Arte: Joel Biske



Conversando sobre uma revolução, Tenochtitlán, Aztlan. Arte: Jim Nelson

Dança Com Ursos, Baía de Yakutat, Região Salish-Shídhe. Arte: Jeff Laubenstein

CRIATURAS



ILUST 1x1

colorida

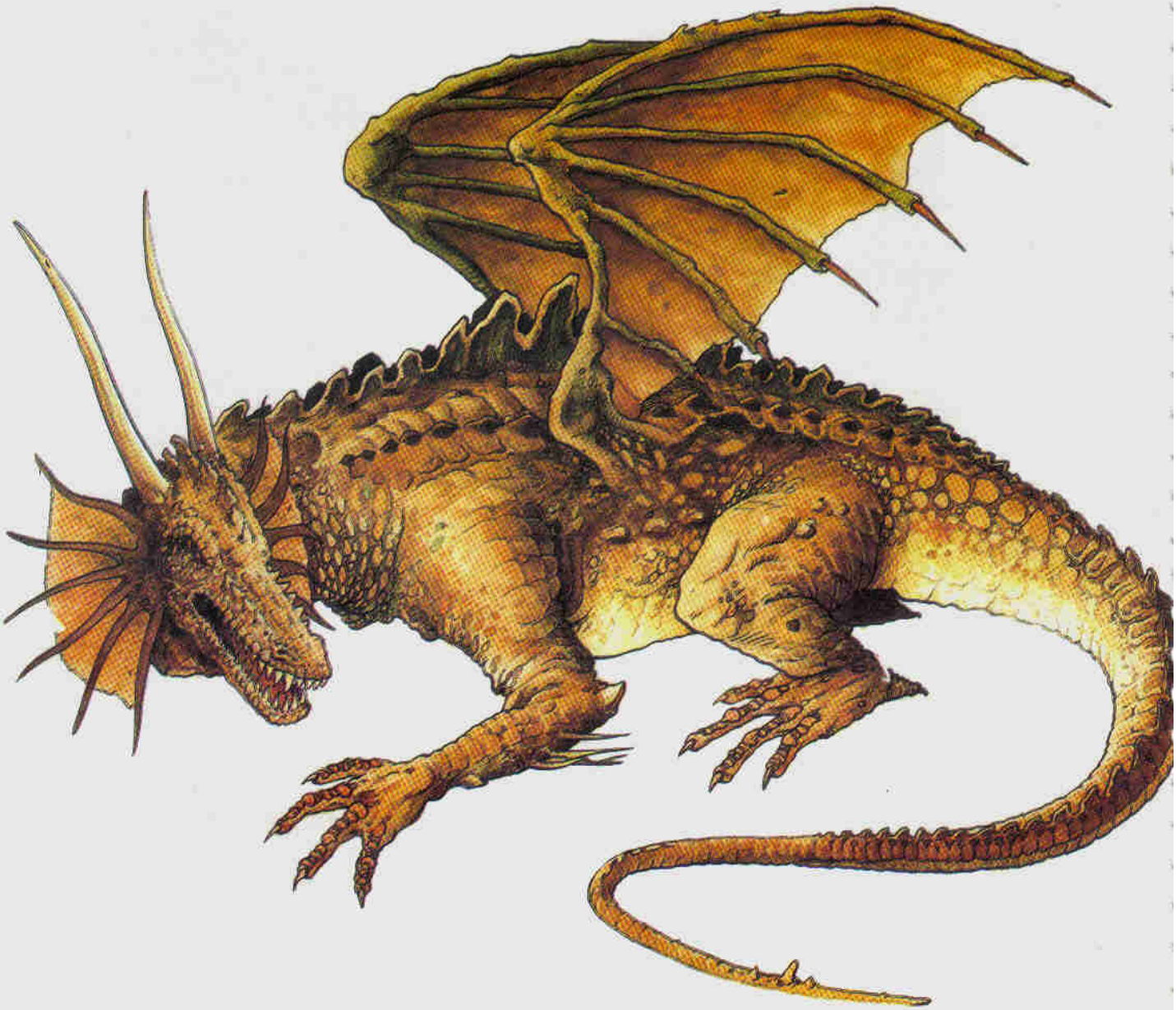
Basilisco

(Varanis lapidis) pág. 221

Cocatriz
(Aveterror lapidis) pág. 222

Serpente emplumada
(Alatuserpens quetzalcoatlus) pág. 223

Dragão oriental
(Draco orientalis) *pág. 222*

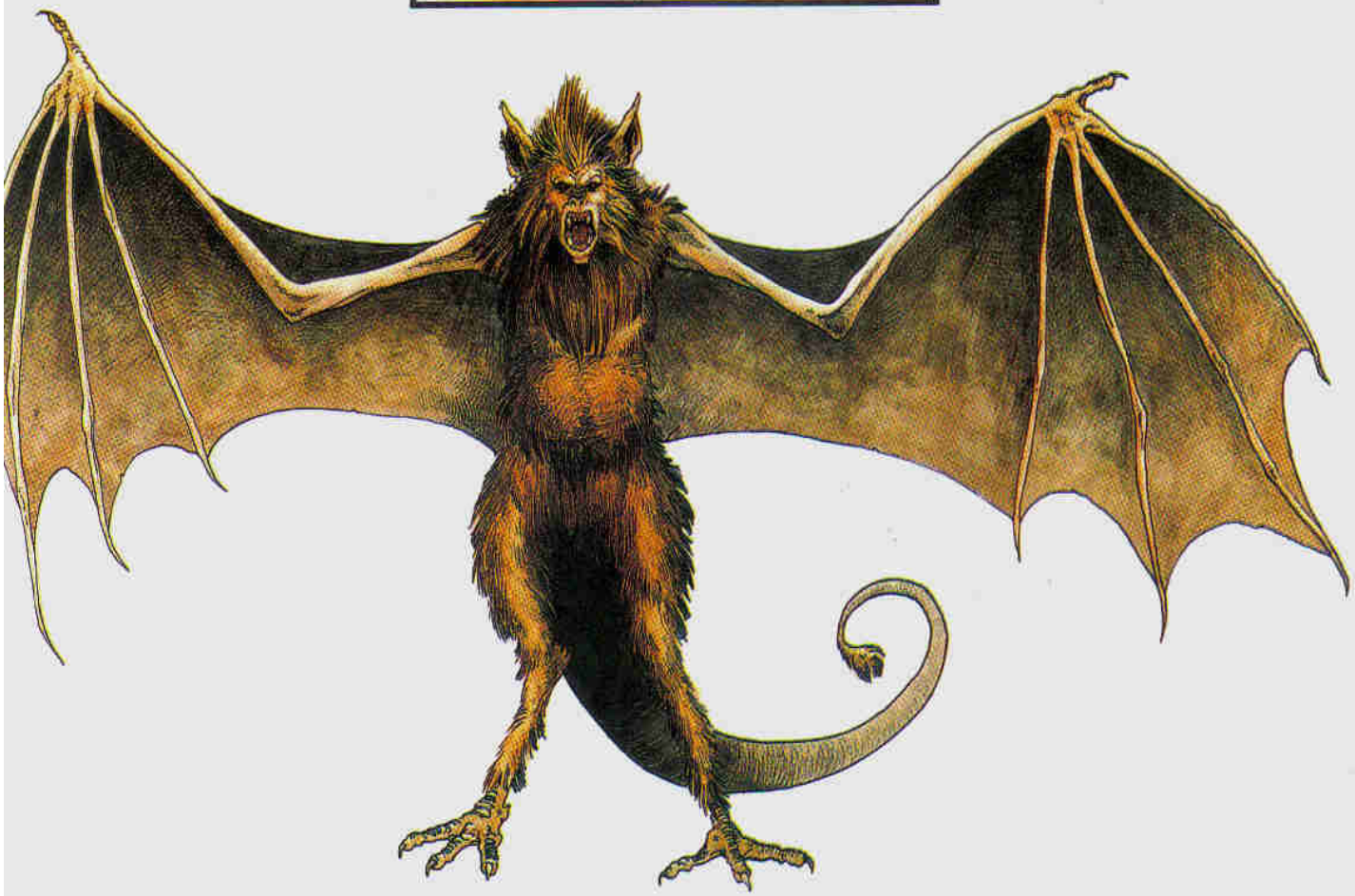


Dragão ocidental
(Draco occidentalis) pág. 223

Fulminão
(Bubovemis fulminis) pág. 224

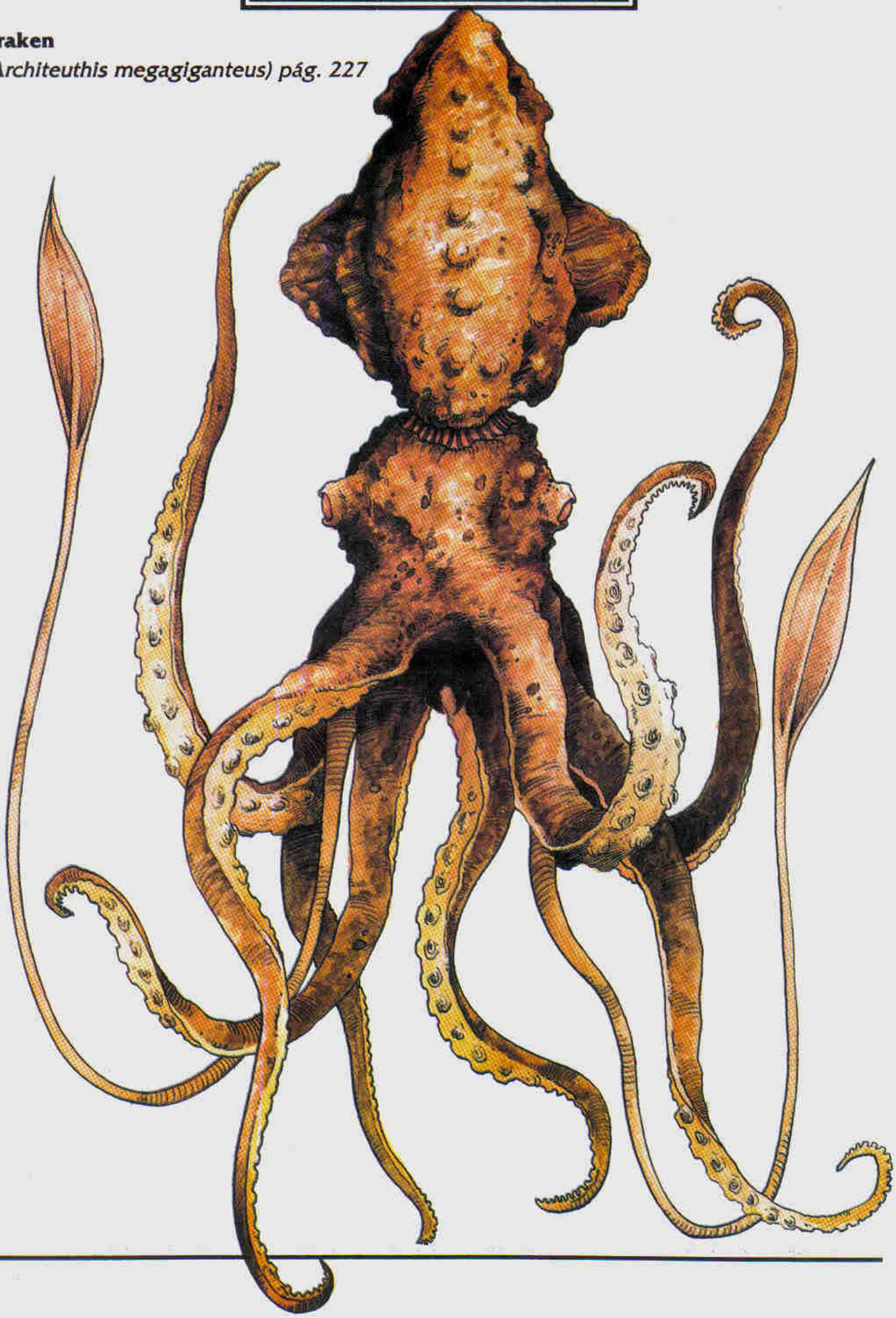
Grifo

(Alatusleo aquila) pág. 226



Harpia
(Harpyia gregaria) pág. 226

Kraken
(Architeuthis megagiganteus) pág. 227



Tritão
(Merhomo marina) pág. 227

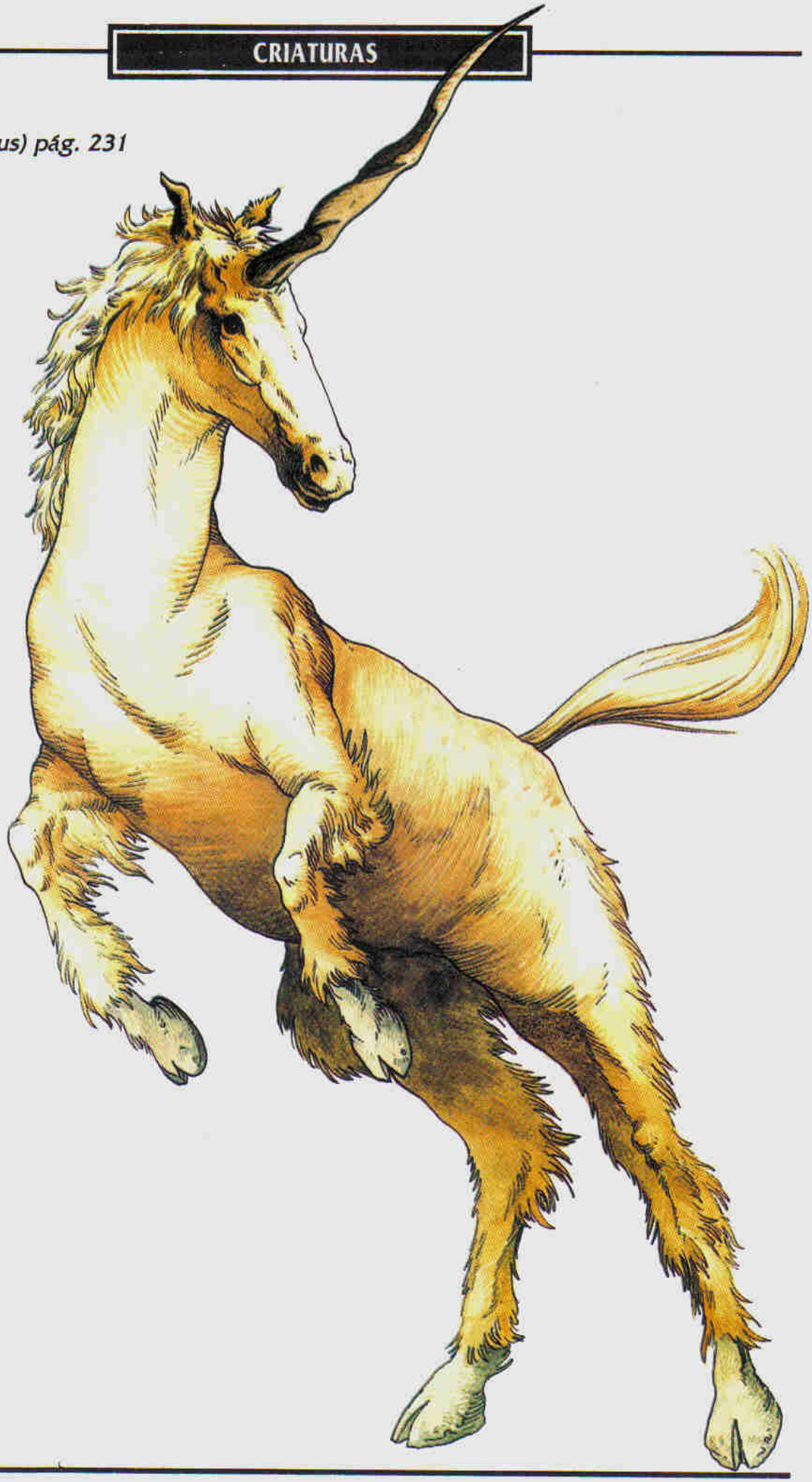
Naga
(Custos serpens) pág. 228

Fênix
(Phoenix aureaus) pág. 229

Sasquatch
(Pesvastus pilosis) pág. 230

Unicórnio

(Unicornis validus) pág. 231



Wendigo
(Anthrophagus pilosis) pág. 232

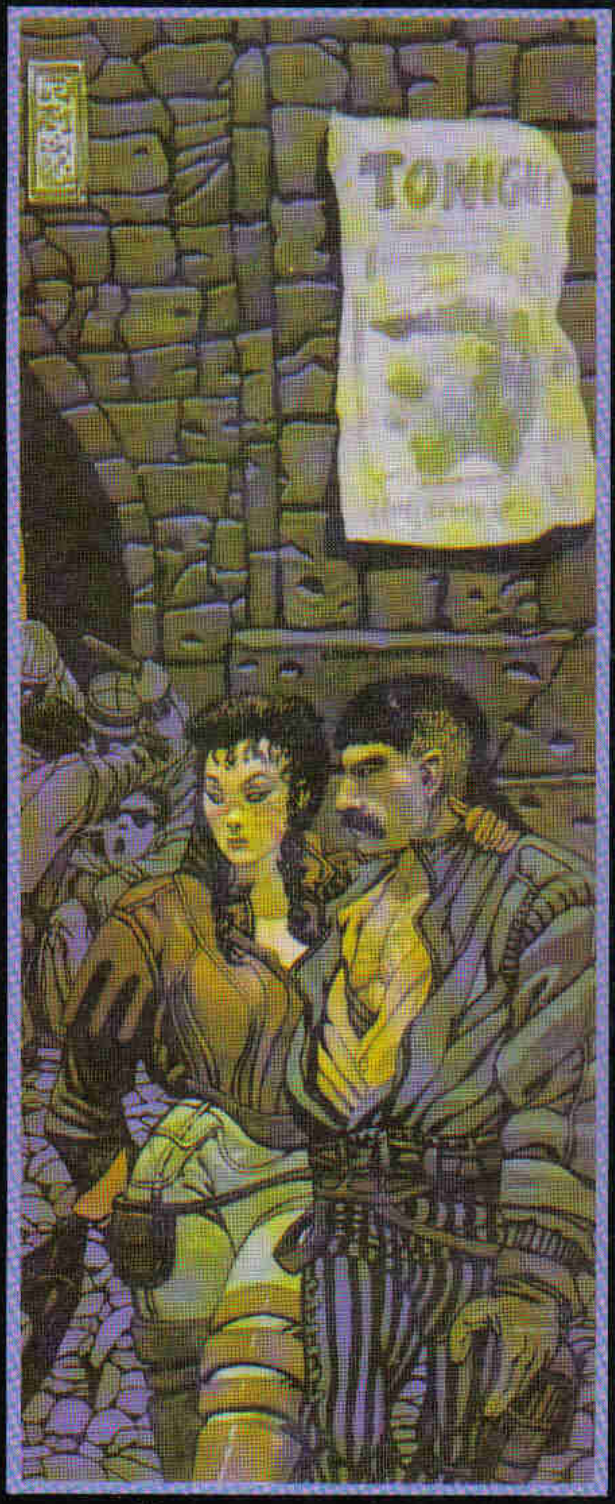
SHADOWRUN

S·E·G·U·N·D·A E·D·I·Ç·Ã·O

O mundo mudou. Alguns dizem que *despertou.*

A magia retornou ao mundo. Elfos, anões, orks e trolls assumiram suas verdadeiras formas. Os animais selvagens transformaram-se em criaturas de mitos e lendas. A tecnologia também mudou as pessoas, que não são mais apenas de carne e osso. Para transpor os seus limites, muitas recorreram aos aprimoramentos da bioeletrônica. Mais forte, esperto e rápido: assim é o homem de hoje.

No mundo de 2053, quando as megaempresas querem que alguma coisa seja feita — mas não querem sujar as mãos — é de uma missão nas sombras que precisam. E para desempenhá-la, é a *você* que recorrem. Embora sua existência não esteja registrada em nenhum banco de dados governamental ou empresarial, a demanda pelos seus serviços é alta. Você pode ser um tecnauta, deslizando através dos bancos de dados visualizados das megaempresas, extraindo deles a única coisa que é realmente valiosa em 2053: informação. Ou talvez você seja um samurai urbano, um executor cujas habilidades de combate tornam-no o mais perigoso predador das ruas. Ou talvez você seja um mago com a capacidade de controlar as energias místicas que cercam a Terra. E esses são exatamente os poderes de que você precisará para realizar uma missão nas sombras...



Shadowrun (com as revisões da *segunda edição* americana) é totalmente compatível com todos os livros de referência, aventuras e romances do universo de **Shadowrun**.

FASA CORPORATION

9 788500 125416
ISBN 85-00-12541-1

SHADOWRUN

EDIOURO