

 **SHADOWRUN**

CATÁLOGO DO SAMURAI URBANO



REVISADO PARA
SHADOWRUN II

TOM DOWD

"Tem certeza que quer saber o que é cyberpunk filho? Esta é sua ultima chance, depois disto não há retorno. Se tomar à pílula azul acordará na sua cama e acreditará no que quiser acreditar. Se tomar à pílula vermelha, ficará no país das maravilhas e te mostrarei a profundidade da toca do coelho. Você tomou a pílula vermelha, você quer saber a verdade, só que a realidade nem sempre é fácil de ser vista, porém você fez sua escolha, siga adiante filho".



CRÉDITOS DA EDIÇÃO NACIONAL

Escaneado por Leandro Parejo.

Editado por Arnaldo Ferrão.

Baseado nas regras oficiais de **Shadowrun – 2ª Edição** criadas por Jordan Weisman, Bob Charrette, Paul Hume, Tom Dowd, L. Ross Babcock III, Sam Lewis e Dave Wylie.

Shadowrun é marca registrada, propriedade da WizKids, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações, eventos ou pessoas reais é mera coincidência.

Este material é apenas um brinde concebido gratuitamente em parceria pelas comunidades “Drakóntinos – Equipe de traduções”, “Shadowrun – Traduções 2” e “CYBR Project RPG's”, portanto não é autorizada sua comercialização ou reprodução indevida.

<http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=32396447>

<http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=104438672>

<http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=103429458>

Comprar é um roubo, piratear é proibido,
compartilhar é legal!

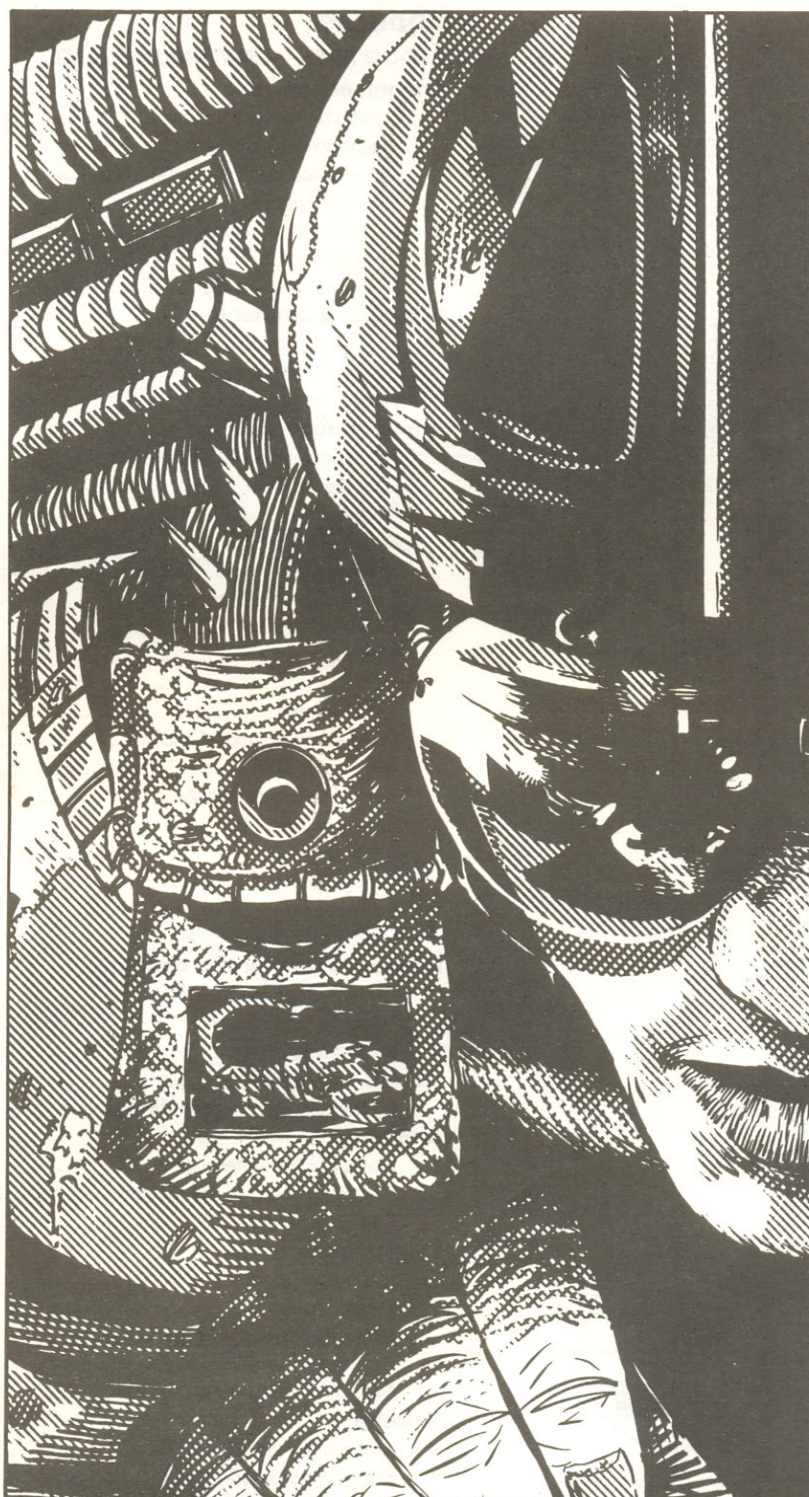
CATÁLOGO ARES INVERNO 2050

1
ARES SECURITY

2
WIREMASTERS

3
ACESSÓRIOS

CATÁLOGO DO SAMURAI URBANO



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

CATÁLOGO ARES — INVERNO DE 2050

Armamento pessoal

Espada de monofilamento	6
Machado laser crescente	7
Superbastão de atordoamento AZ-150	8
Lâminas retráteis para antebraço	9
Faca de sobrevivência	10
Luva elétrica	11
Machado de combate	12

Armas de lançamento

Suporte de acessórios para arco	13
Arco em compósito	14
Flechas de precisão	15

Armas de fogo

Pistola-metralhadora Crusader	16
Light fire 70	17
Predador II	18
Bereta 200ST	19
Ultra-power	20
Pistola-metralhadora Scorpion	21
Ceska vz/120	22
Manhunter	23
LD 120	24
Self-defender	25
Escopeta de Combate CMDT	26
Rifle de caça 100	27
MA 2100 Rifle de precisão	28
Bereta modelo 70	29
MP-5 TX	30
Ingran Neuro	31
Submetralhadora TMP	32
Submetralhadora modelo 100	33

Acessórios para armas de fogo

Pentes e depósitos aperfeiçoados	34
Munição Firepower®	35
Mira ultrassônica	36
Telômetro digital	37
Estabilizador por escape de gases	38

Armadura

Proteção para antebraço	39
Armadura corporal anatômica	40
Roupas securetech	41

Equipamento

Cabo para escalar Invisiline	42
Lança-cabos	43
Granada de ofuscamento AFR-7	44
Lanterna de ofuscamento	45
Microsinalizador	46

Veículos

Motocicleta esportiva Aurora	47
Motocicleta pesada Viking	48



ARES SECURITY — CATÁLOGO 2050

Armas de fogo

Rifle de assalto M22A2	50
G12A3Z	51
Rifle de assalto vz88V	52
Arma múltipla AUG-CSL	53

Armas pesadas

MP Laser	54
Submetralhadora leve Ares MP	56
FN-MAG5	57
Minicanhão Vindicator	58
Míssil terra-ar	59
Canhão Panther	60
M107 Metralhadora pesada	61

Armas de narcojato

Pistola e rifle de narcojato	62
------------------------------------	----

Munição

Munição APDS	63
Munição de canhão	64
Munição em correia	65
Explosivos pessoais aperfeiçoados	66

Acessórios para armas de fogo

Sistema giroscópio de estabilização	67
Telêmetro para lança-granadas	68

Armadura

Escudo antidistúrbios	69
Armadura de segurança	70

Equipamento de segurança

Lança-redes	72
-------------------	----

Veículos

Veículo antidistúrbios	73
Vespa e Zangão	74

WIREFMASTERS — SUPLEMENTO

Cefalotrônicos

Conector de comunicações	76
Circuito codificador HD	77
Amplificador de audição	78
Mascarador vocal interno	79
Telêmetro	80
Decodificador HD	81
Depurador de som	82
Conector sensorial	83
Conector de vídeo	84
Magnificador de visão	85

Armas bioeletrônicas

Reflexos ampliados	86
Habilitrônicos	87
Garras metálicas aperfeiçoadas	89

REGRAS OPCIONAIS

TRABALHANDO NAS RUAS	91
Dano em bioeletrônicos	93
Reparo bioeletrônico	96
Aperfeiçoando bioeletrônicos	97
Bioeletrônicos sob medida	98
Bioeletrônicos baratos	99
ARQUÉTIPOS SAMURAIIS	102



CRÉDITOS

Título do original em inglês:

Street samurai catalog

SHADOWRUN, MATRIX e STREET SAMURAI CATALOG

são marcas registradas da FASA Corporation.

Copyright © 1989, 1992 FASA Corporation.

(ISBN original 1-55560-122-7)

Capa Arte

Steve Venters

Design

Jeff Laubenstein

Design do livro

Johnny Pomp-Adoré

Ilustrações

Karl Martin

Jeff Laubenstein

Steve Venters

Tim Bradstreet

Layout

Tara Gallagher

© da tradução, Ediouro S.A., 1995

Tradução de

Sylvio Gonçalves

Copidesque

Luís Filipe de Lima

Arte final da capa da edição brasileira

Sergio 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.

D776C

Dowd, Tom

Catálogo do samurai urbano: revisado para
Shadowrun II / Tom Dowd; tradução Sylvio Gon-
çalves. — Rio de Janeiro: Ediouro, 1995.
(Shadowrun)

Tradução de: *Street samurai catalog*.

Livro-apoio para: Shadowrun / Jordan Weis-
man, Bob Charrette, Tom Dowd.
ISBN 85-00-72543-5

I. Literatura juvenil. I. Gonçalves, Sylvio.
II. Título. III. Série.

94-0726

CDD — 808.899282
CDU — 087.5



EDIOURO S.A.
(SUCESSORA DA EDITORA TECNOPRINT S.A.)
SEDE: DEP.º DE VENDAS E EXPEDIÇÃO
RUA NOVA JERUSALÉM, 345 — RJ
CORRESPONDÊNCIA: CAIXA POSTAL 1880
CEP 20001-970 — RIO DE JANEIRO — RJ
TEL.: (021) 260-6122 — FAX: (021) 280-2438

CATÁLOGO ARES INVERNO DE 2050

1

ARES SECURITY

2

WIREMASTERS

3

ACESSÓRIOS

4

CATÁLOGO ARES — INVERNO DE 2050

Nossos assinantes habituais perceberão uma grande diferença entre este catálogo e o anterior. Como resultado direto das sugestões e reclamações de nossos consumidores, pudemos nos modernizar enormemente. Usamos as sugestões para transformar este catálogo numa fonte de referência básica para armas e equipamentos. Cada objeto listado nestas páginas foi submetido aos mais rigorosos testes de qualidade. Esse é o motivo pelo qual, quando você compra da Ares América, você compra do melhor.

Também introduzimos a melhor política de "satisfação garantida ou seu dinheiro de volta" do ramo. Todos os nossos equipamentos são cobertos por uma garantia total de 90 dias. O dinheiro é devolvido sem nenhuma pergunta. E, além disso, você ainda usufrui de nossa fenomenal garantia de 60 dias ou 1.000 cartuchos para armas de fogo leves e 30 dias ou 10.000 cartuchos para armas de fogo pesadas. Os melhores do ramo. Porque vocês exigiram.

— Nathaniel Naidich, Diretor de Vendas, Ares América.

Ares América é uma divisão da Ares Arms, uma subsidiária de propriedade absoluta da Ares Macrotechnology Incorporated, Detroit, Michigan, UNECAM.

Todos os objetos listados neste catálogo estão disponíveis, através de pedidos especiais, numa forma hipoalérgica por aproximadamente 150% do preço indicado.

>>>>[Dá pra acreditar nessa porcária de garantia, galera? Meu colega Wedge queimou mais de 20.000 cartuchos em sua Valiant logo na primeira semana de uso. Bom, devo admitir que ele é um pouquinho nervoso...

Como qualquer idiota pode ver, este é o novo catálogo da Ares. Normalmente é disponível apenas a assinantes, mas eu o copieei aqui para a rede de modo que todos pudessem vê-lo. Não há nada demais nesta parte, mas esperem só para ver a Seção Dois! (É a parte que deveria estar disponível apenas a policiais licenciados ou a organizações de segurança com um nível de crédito razoável.) A primeira parte vai te deixar babando, mas a segunda vai te fazer subir pelas paredes.

Esta cópia não é protegida. Portanto, sinta-se à vontade para introduzir os comentários que quiser. Aos engraçadinhos que estiverem lendo isto, cuidado! Não terei como controlar o que for escrito neste arquivo depois que o abrir, de modo que nem tudo o que for lido aqui será a mais pura verdade. Mas nunca se sabe...]<<<<<

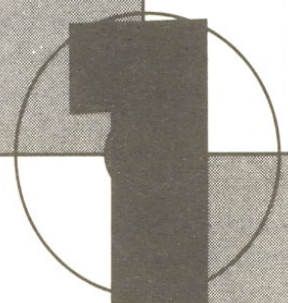
—Juca Bala<14:34:27 07-10-2050>

PEÇA AQUI

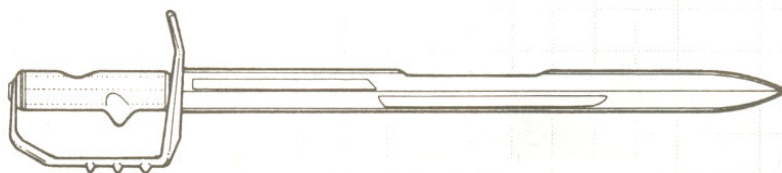


VENDEDOR

SEÇÃO



ESPADA DE MONOFILAMENTO



- **Corta virtualmente qualquer coisa como manteiga!**
- **Muito mais preciso e confiável que um chicote de monofilamento!**

Porque vocês pediram, a Ares América está fabricando a espada de monofilamento, uma incrível peça de tecnologia bélica, disponível pela primeira vez. A uma lâmina precisamente forjada, acrescentamos um fio cortante. Feito de monofilamento, esse fio contorna o gume da espada. Com a espada de monofilamento, você não tem apenas o equilíbrio e a excelência de uma espada Ares, como também a agudeza do monofilamento abrindo caminho!

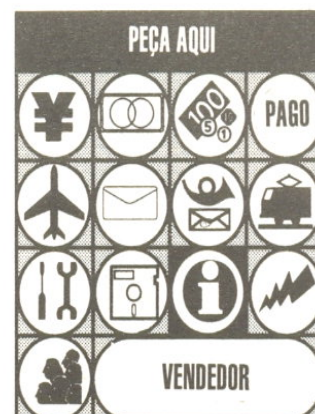
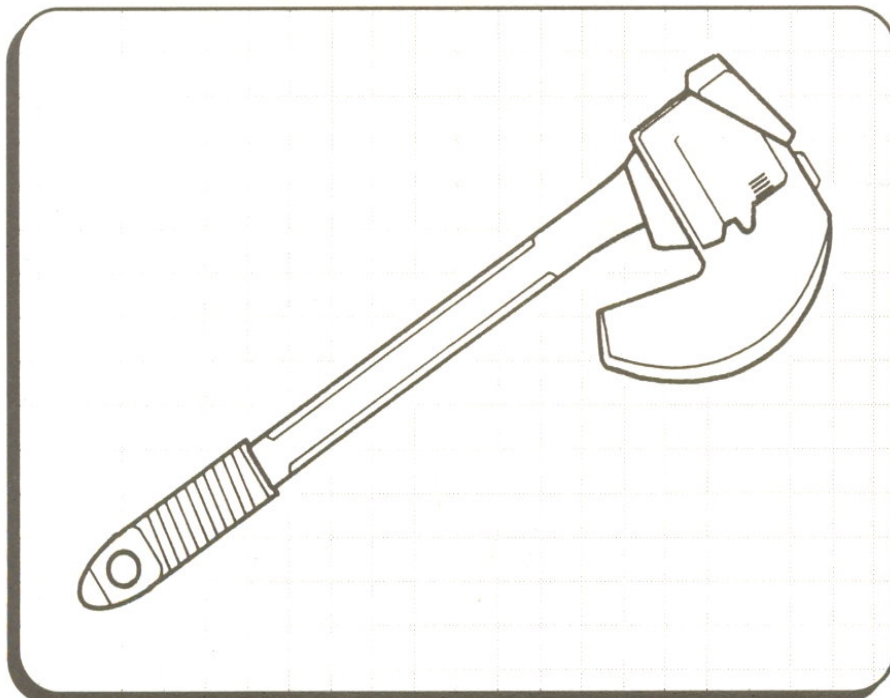
	Ocultabilidade	Alcance	Dano	Peso	Custo
Espada de monofilamento	3	1	(For + 3)M	2	1.000¥



>>>>>[Não engulam essa, crianças. Lembrem-se, não estamos falando aqui de uma linha de monofilamento verdadeira. Deve ser mesmo monofilamento, mas e daí? Os cadargos dos meus tênis também são de monofilamento, mas você não me vê cortando os membros de ninguém com eles!]<<<<<

—Hermes<08:17:30/28-11-50>

MACHADO LASER CRESCENTE



- Uma arma de combate pessoal com laser de potência industrial!
- Mais segura que um monochicote e igualmente mortal!

Como diria o Sr. Ripley, acredite se quiser! Planejada pelas Indústrias Centurion para uso contra certas espécies de criaturas despertadas, o machado laser Crescente porta, num suporte em forma crescente, uma solda laser auto-focante com canhão múltiplo. O formato de crescente impede que a arma fique presa, e o laser garante que não restará nada para prendê-la! Com o perdão do trocadilho, uma tecnologia de ponta afiada!

	Ocultabilidade	Alcance	Dano	Peso	Custo
Machado laser	2	1	(For)S	5.2	3.500¥

>>>>>[Um amigo meu, que teve a oportunidade de testar esta arma em combate, concluiu que, a despeito do efeito ser extremo, as chances da solda laser deslocar-se de seu alinhamento são muito grandes. Quando meu amigo usava a arma, o machado era mandado para o conserto mais vezes do que as ocasiões em que funcionava direito. Um a cada quatro impactos numa armadura quebrava a geringonça.]<<<<<

—Moleque Metálico <23:32:45/25-11-2050>



PEÇA AQUI

¥	Ⓜ	100	PAGO
✈	✉	✉	🚚
🔧	💾	👤	📈
👥	VENDEDOR		

SEÇÃO

1

RES

SUPERBASTÃO DE ATORDOAMENTO AZ-150



- **Detém com um só choque!**
- **Mais atordoante que bastões comuns!**

A pedido das agências policiais do mundo inteiro, as Indústrias Defiance fabricaram este novo e poderoso bastão de atordoamento criado especialmente para uso contra oponentes grandes. Capacitores de lítio de alta-voltagem descarregam mais ampéres que sua segurança precisa!

	Ocultabilidade	Alcance	Dano	Peso	Custo
Superbastão de atordoamento	5	1	8S Atordoamento	1.5	1.500¥

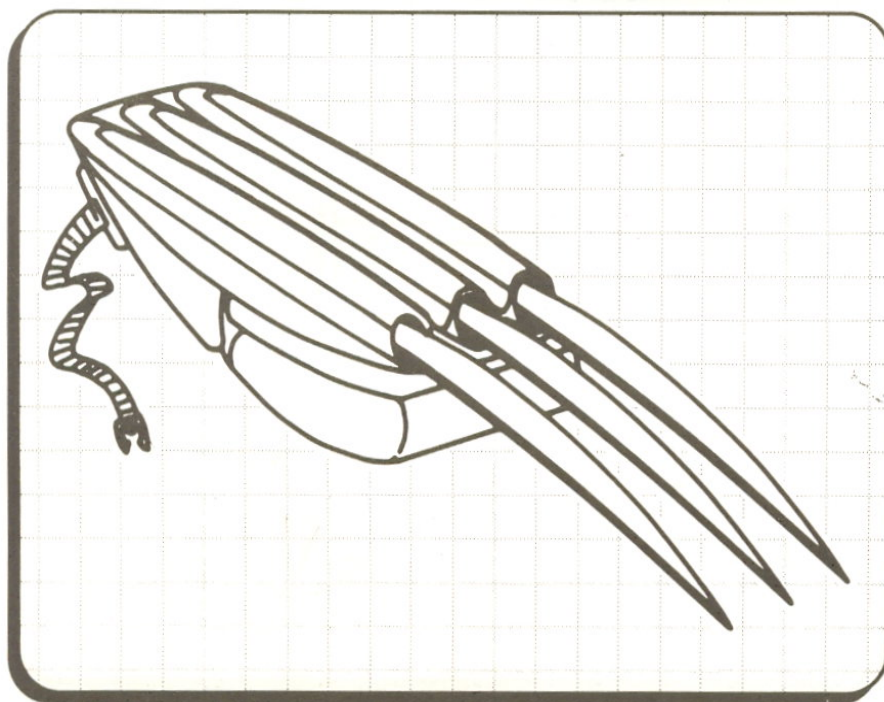
*Veja à página **103** de **SRII** as regras das armas de atordoamento. Utilizável 12 vezes a cada 1 hora de recarga.



>>>>[Criado especialmente para uso contra oponentes grandes...?
Nossa, nem quero saber de quem eles estão falando!]<<<<<
—Chuck-Chuck Orção <18:17:47/17-11-2050>



LÂMINAS RETRÁTEIS PARA ANTEBRAÇO



- Como esporas bioeletrônicas, mas sem os efeitos colaterais!
- Acionada por impulso muscular!

Precisa daquela lâmina a mais, mas não tem como pagar por ela? As Indústrias Leetol da Bélgica apresentam a solução para seu problema! Estas lâminas-esporas têm como suporte uma bainha externa para antebraço e respondem a comandos acionados pelos músculos. POP! — elas saíram! SLITCH! — voltaram para o lugar, e seu oponente nem percebeu antes que fosse tarde demais!

	Ocultabilidade	Alcance	Dano	Peso	Custo
Lâmina retrátil	7	0	(For)M	1.5	850¥

>>>>>[Cuidado com isso aí, galera! Esse troço não vem com reforço ósseo, como as verdadeiras lâminas bioeletrônicas. Portanto, ao usar essas lâminas, cuidado com movimentos rotativos ou de alavanca quando encontrar resistência. Você corre o risco de partir um osso antes da lâmina se partir.]<<<<<

—Miolo Duro <21:45:02/03-01-51>

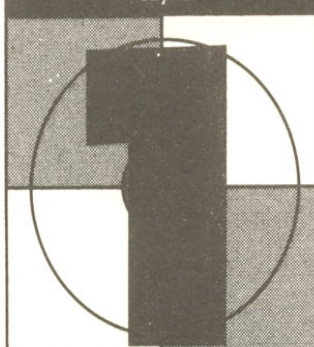


PEÇA AQUI

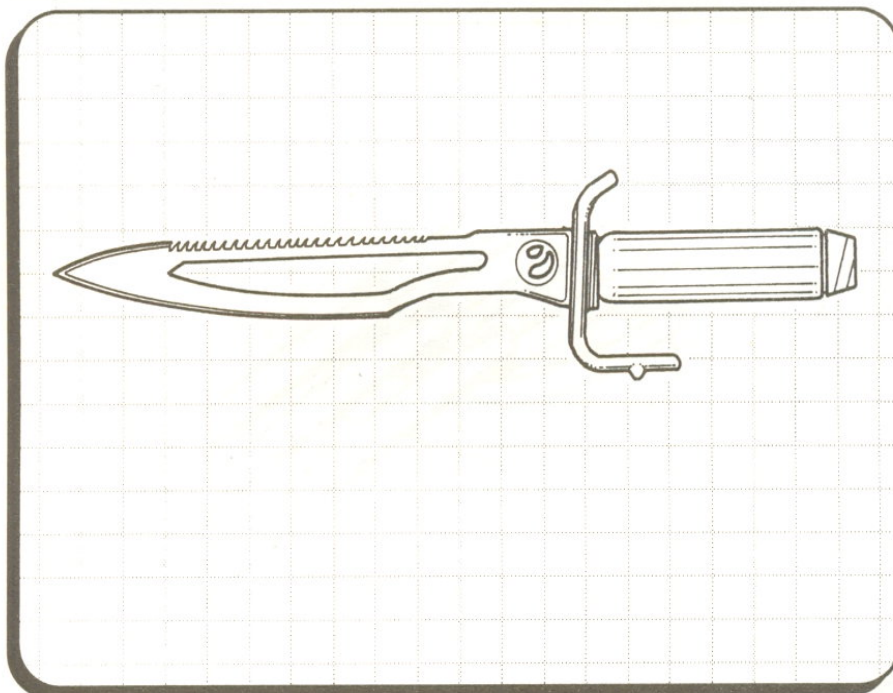


VENDEDOR

SEÇÃO



FACA DE SOBREVIVÊNCIA



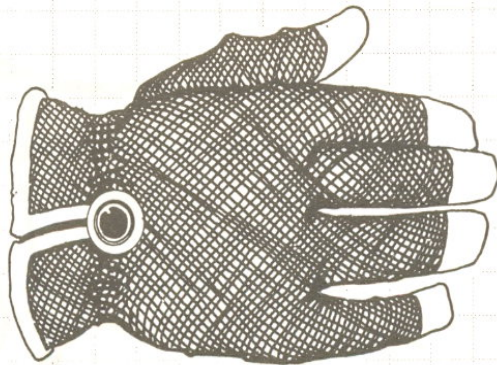
- A faca perfeita para aquela selva urbana que você chama de lar!
- Como se não bastasse ser a faca mais perversa do mercado, ainda vem com bússola, microisqueiro, adesivo fosforescente e emplastro antitrauma no cabo!

Fabricada de acordo com as especificações da Marinha da UNECAM, a Faca de Sobrevivência Redstone finalmente encontra-se disponível ao grande público. Sem sombra de dúvida, o melhor material à venda no mercado.

	Ocultabilidade	Alcance	Dano	Peso	Custo
Faca de sobrevivência	6	0	(For + 2)L	.75	450¥



LUVA ELÉTRICA



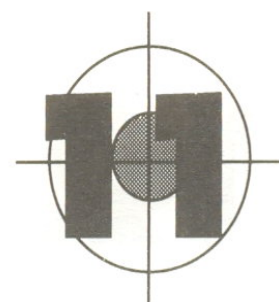
- **Perfeita para quando é preciso meter a mão na massa!**
- **Acionada por impacto, descarrega apenas quando você golpeia!**

Baseada na tecnologia do bastão de atordoamento, a luva elétrica Reinco é confeccionada em plastecido preto e isolante, entremeado com uma malha elétrica esparsa, que proporciona a maior capacidade de choque ao impacto. Para a comodidade do usuário, as baterias ficam alojadas numa braçadeira especial.

	Ocultabilidade	Alcance	Dano	Peso	Custo
Luva elétrica	9	0	75 Atordoamento	.5	950¥

*Consulte à página 103 de **SRII** as regras para armas de atordoamento. Utilizável 8 vezes a cada 1 hora de recarga. Dano de soco reduzido a (For - 1) quando usada. Seu uso não pode ser combinado ao uso de garras metálicas.

PEÇA AQUI



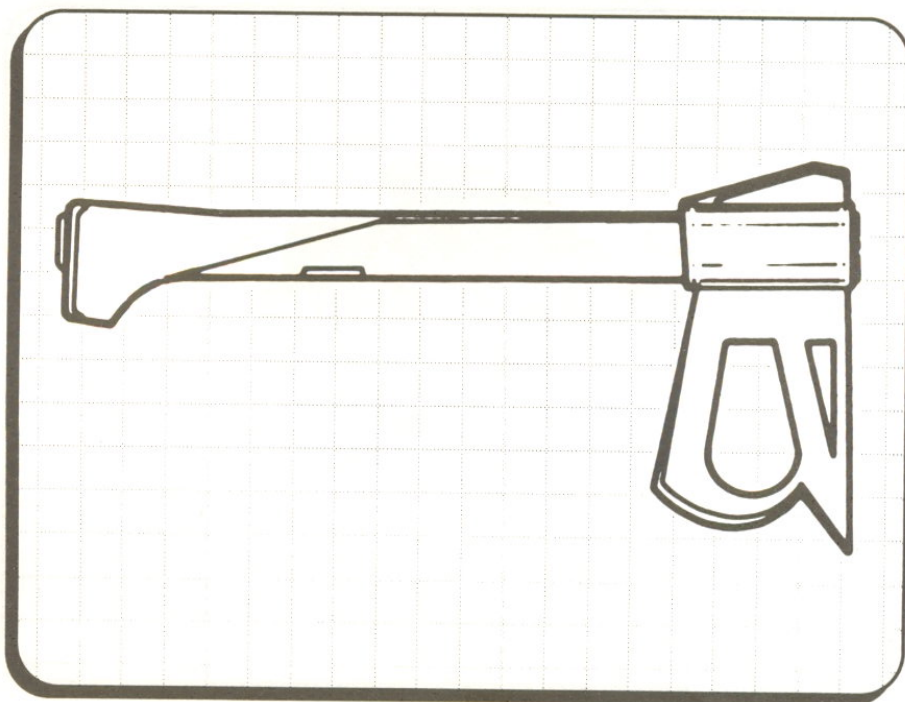
PEÇA AQUI

VENDEDOR

SEÇÃO

RES

MACHADO DE COMBATE



- Se você está cansado de armas quebrando na armadura de seu oponente, esta é para você!
- Feita de uma liga de tungstênio, é mais dura que uma espada, mas pesa apenas um pouco mais!

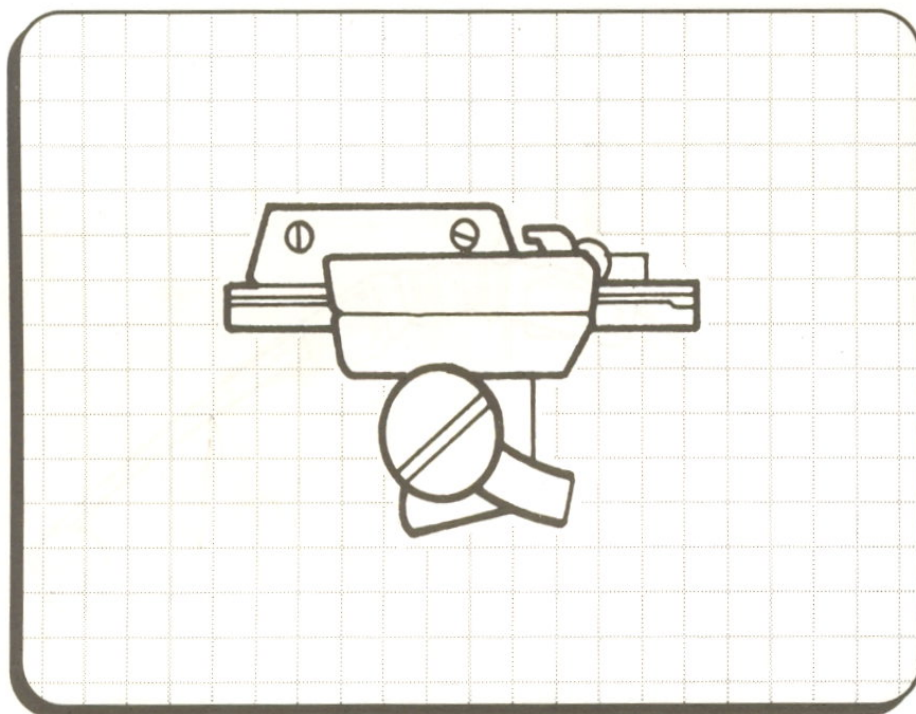
Projetado após um ano de pesquisa nas ruas, o Machado de Combate Wallacher é o ápice da tecnologia moderna em machados. Sua única lâmina de carbureto jamais fica cega, e o cabo traz oculto o acionador do dispositivo de estocada. Perfeito para a última surpresa!

	Ocultabilidade	Alcance	Dano	Peso	Custo
Machado de combate	2	2	(For)S	2.0	750¥
Dispositivo de estocada	-	0	[(For + 2)L]	-	-



>>>>[Acho que esses caras andaram assistindo muitos chips de sensorama de "Neil, o Ork Bárbaro."]<<<<<
—Le Bleu<04:32:12>/04-01-2051>

SUORTE DE ACESSÓRIOS PARA ARCO



- **Possibilita o encaixe de acessórios de pistola**
- **em seu arco!**
- **Leve, mas durável!**

Com este incrível apetrecho da Peterson Enterprises de Seattle, os proprietários de várias marcas de arcos podem encaixar nelas acessórios comuns de pistola. Entre os acessórios encaixáveis encontram-se miras laser, visores e adaptadores de neuroconexão.

	Ocultabilidade	Alcance	Dano	Peso	Custo
Suporte de acessórios para arco	-1	-	-	+1	100¥



PEÇA AQUI

¥ 100 PAGO

✈ ✉ 📧 🚚

🔧 📁 📄 📈

👤

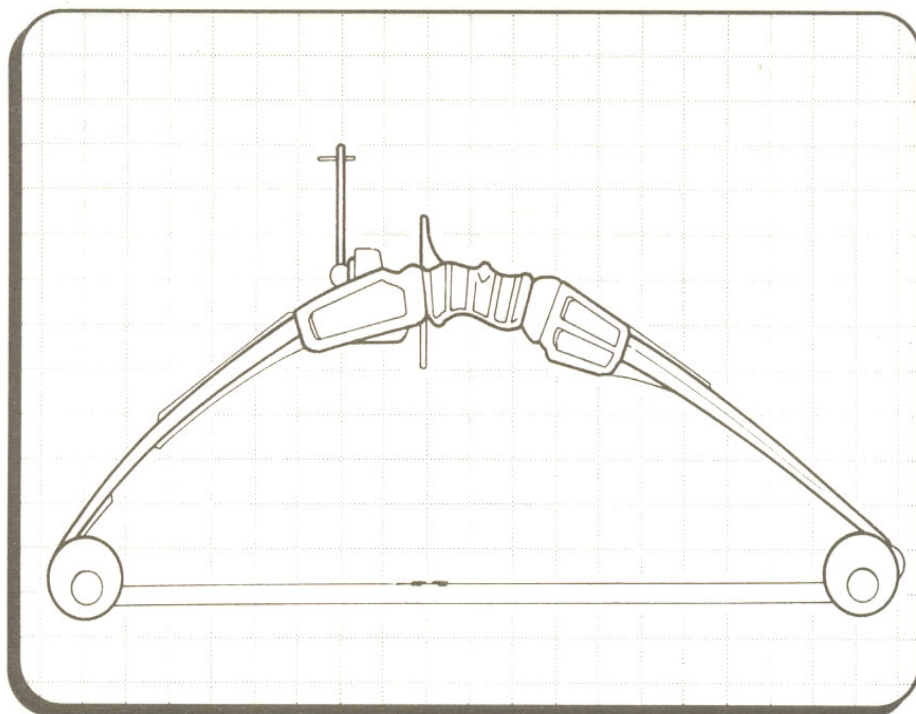
VENDEDOR

SEÇÃO

1

RES

ARCO EM COMPÓSITO



- **Projetado para você, caçador das ruas!**
- **Usa as mais modernas tecnologias em amplificação de força para elevar ao máximo o potencial do disparo!**

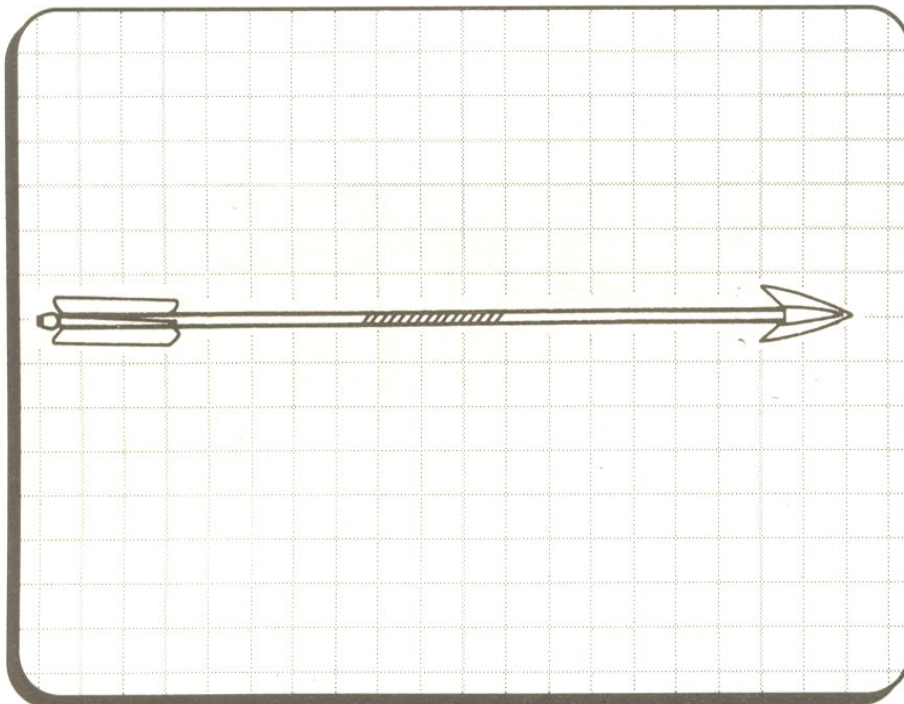
Fabricado a partir dos melhores materiais depois de 1.000 horas de planejamento em CAD/CAM, o arco em compósito Ranger X impele sua flecha a uma velocidade superior à de qualquer outro arco em sua classe de peso. Equipado com as flechas de precisão mostradas adiante, este arco lhe proporcionará a melhor caçada que você já teve!

	Ocultabilidade	ForMin	Alcance	Dano	Peso	Custo
Arco em compósito	4	2+	-	(For + 4)M	1.5	120¥x ForMin



>>>>>[Elfos do mundo—uni-vos!]<<<<<
 —Chuck-Chuck Orção <19:02:34/17-11-2050>
 >>>>>[Fica na tua, bobalhão...]
 —Ventania <06:17:41/22-11-2050>

FLECHAS DE PRECISÃO



- **A companheira perfeita do Arco em Compósito Ranger X!**
- **Mais leve e durável que qualquer outra flecha no mercado hoje!**

Feitas com um novo polímero, essas flechas de precisão causam um impacto 15% maior que as outras flechas de mesmo peso. Sai para a caça com um fardo mais leve nas costas!

	Ocultabilidade	Alcance	Dano	Peso	Custo
Flechas de precisão	3	-	-	.08	18¥



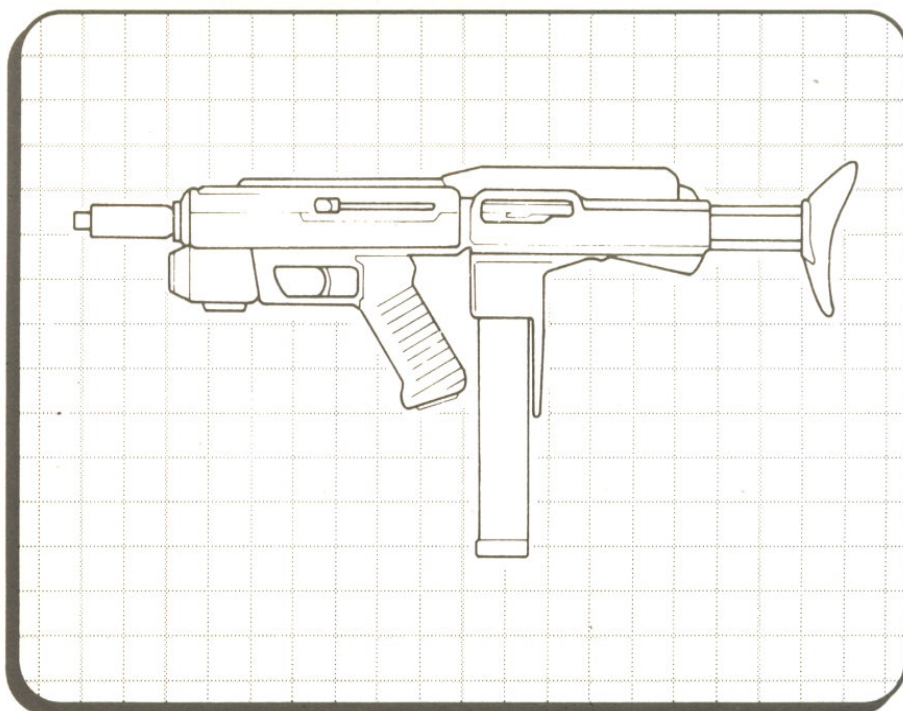
PEÇA AQUI



SEÇÃO



PISTOLA-METRALHADORA CRUSADER



- Planejada pela Ares Arms para durabilidade e ocultamento!
- Sistema de redução de recuo por escape de gases embutido!

O Ares Crusader representa o pináculo da tecnologia de pistolas-metralhadoras. Apenas ligeiramente maior que uma pistola convencional, a crusader opera em rajada contínua, sendo municiada por um pente de balas que deixaria os proprietários de alguns rifles de assalto com ciúmes! Vem com um sistema Wagner de redução de recuo por escape de gases integrado.*

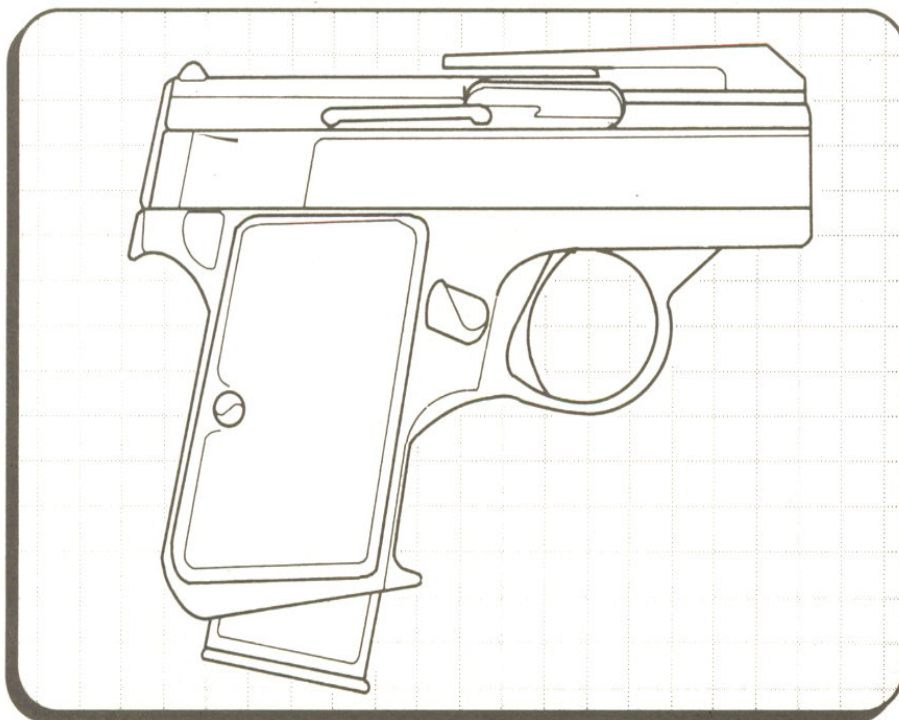
	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Crusader	Leve	6	SA/RC	40(P)	6L	3,25	950¥

*Wagner proporciona compensação de recuo por escape de gases 2.



>>>>[Maravilha. Agora posso amassar munição leve contra armadura corporal mais rápido que a vista.]<<<<<
—Lince de Aço <22:18:01/16-12-2050>

LIGHT FIRE 70



- O desenho exclusivo do pente confere mais balas no mesmo espaço!
- O formato ergonômico aumenta a ocultabilidade!

A Ares Light Fire 70 é a escolha ideal para defesa pessoal e pequenos serviços de segurança. Pesando apenas 1 quilo, esta é uma pistola perfeita para os momentos nos quais se precisa de poder de fogo, mas não de excesso de peso. O silenciador especialmente construído é 50% mais leve que qualquer outro modelo no mercado.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Light Fire 70	Leve	5	SA	16(p)	6L	1	475¥
Silenciador*		-1	-	-	-	.1	650¥

*Exclusivo para uso com a Pistola Light Fire 70.

>>>>>[O silenciador serve apenas na Light Fire, e não resiste a mais de três disparos.]<<<<<

—Toshi<18:21:45/07-11-2050>



PEÇA AQUI

¥ 100 50 PAGO

✈ ✉ 📧 🚚

🔧 📺 📶 ⚡

👤

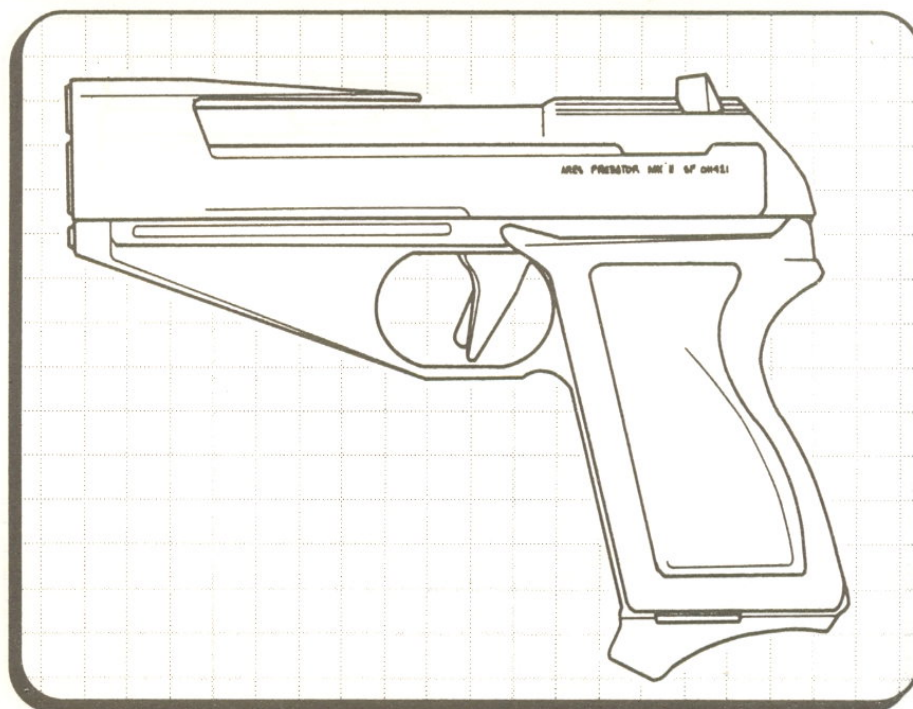
VENDEDOR

SEÇÃO

1

A RES

PREDADOR II



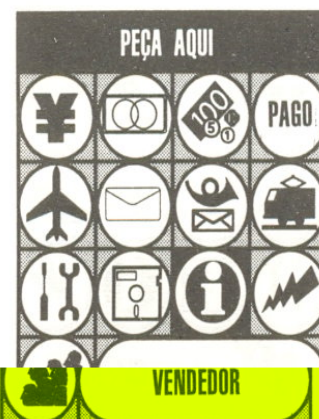
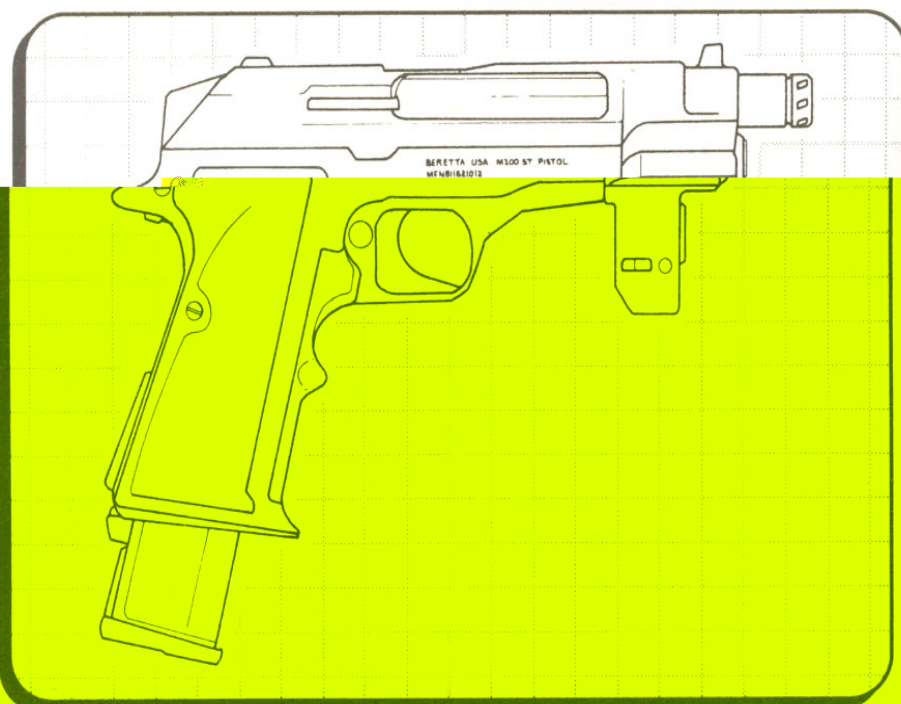
- A melhor pistola pesada, agora melhor que nunca!
- Inclui neuroconexão integrada!

Como a melhor pistola do mundo pode funcionar ainda melhor? Essa é a questão que a Ares Arms fez ao seu departamento de P&D, e a Predador II foi a resposta. Redesenhada, a Predador inclui agora a Neuroconexão Ares integrada. Um novo candidato para o melhor amigo do homem.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Predador II	Pesada	4	SA	15 (p)	9M	2.5	550¥



BERETA 200ST



- **Capaz de disparar rajadas!**
- **Um incrível pente com capacidade para 26 tiros!**
- **Redefine todo o conceito de pistola leve de serviço!**

A pistola pela qual todos os datafaxes militares estão gritando. A Bereta Modelo 200ST é tudo que você ouviu e mais. Capaz de disparar rajadas concentra poder de fogo num formato menor que qualquer pistola de serviço leve atualmente no mercado. Além disso, o pente de 26 cartuchos reduz chance do usuário ficar sem balas naqueles momentos críticos. Equipada com coronha de ombro destacável*.

Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Bereta 200ST Leve	4	SA/RC	26 (p)	6L	2	750¥

*A coronha confere 1 ponto de Compensação de Recuo. Pode disparar uma (1) rajada curta como uma Ação Complexa.



PEÇA AQUI



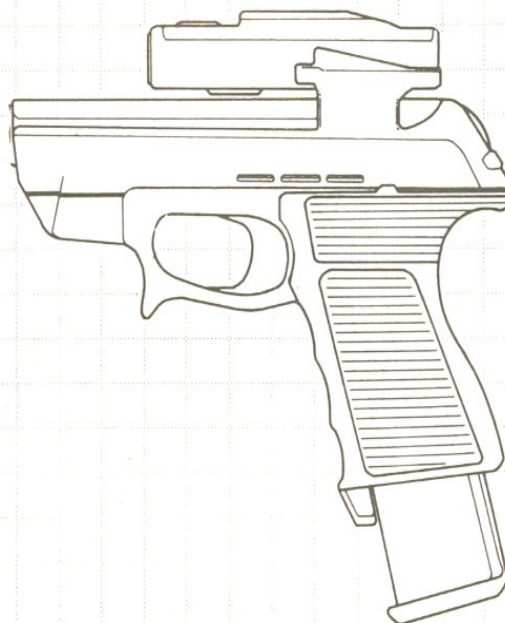
VENDEDOR

SEÇÃO

1



ULTRA-POWER



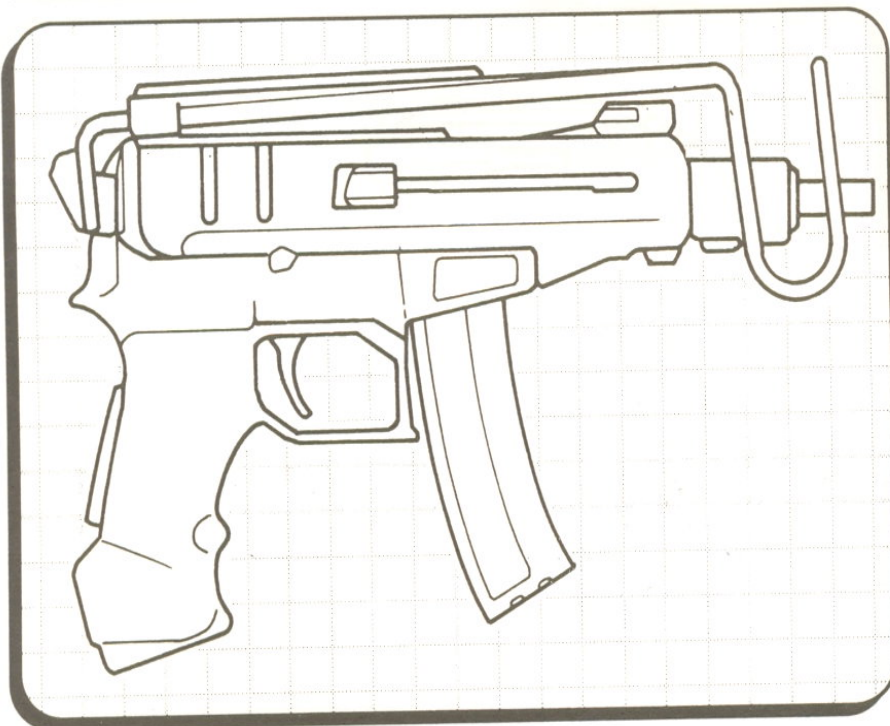
- **Desenho aperfeiçoado!**
- **Mira laser integrada!**

Esta nova e aprimorada versão da popular Browning Max-Power contém um mecanismo revolucionário que reduz significativamente o tamanho da arma. A mira laser integrada é a LasSysXMS, testada em batalha e garantida pelo fabricante.

Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Ultra-Power Pesada	6	SA	10(p)	9M	2.25	525¥



PISTOLA-METRALHADORA SCORPION



- Combina peso leve com capacidade automática total!
- Equipada com coronha de ombro integrada!

Este design da Ceska combina uma capacidade de fogo de submetralhadora com uma coronha de ombro integrada* para maior redução de recuo. Além disso, a Scorpion é equipável com todos acessórios convencionais de pistolas. O pente longo opcional também agradará o usuário. Não saia de casa sem ele!

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Black Scorpion	Leve	6	SA/RC	25(p)	6L	2.75	750¥
Black Scorpion	Leve	5	SA/RC	35(P)	6L	3.0	850¥

*A coronha rebatível confere 1 ponto de Redução de Recuo.



PEÇA AQUI

¥ PAGO

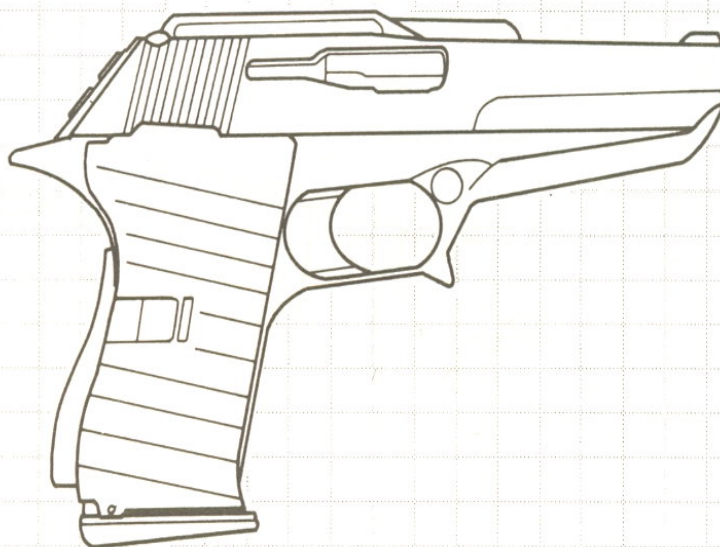
VENDEDOR

SEÇÃO

1

ARES

CESKA vz/120



- O estilo e robustez da Europa oriental!
- A arma de porte preferida pelo Comando Mecanizado Tcheco!

Esta pistola tcheca, fabricada pela Ceska Zbrojovkain Prague, é a melhor pistola europeia leve. Importada pela Ares América, a Ceska foi classificada por muitos especialistas como a melhor pistola de sua classe do mundo.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Ceska vz/120	Leve	7	SA	18(p)	6L	1	500¥



>>>>>[Puxa, quanta humildade! Obrigado, Ares America, por nos trazer esta pistola maravilhosa!<<<<<

—Tigre Siberiano <27:34:49/03-01-2051>

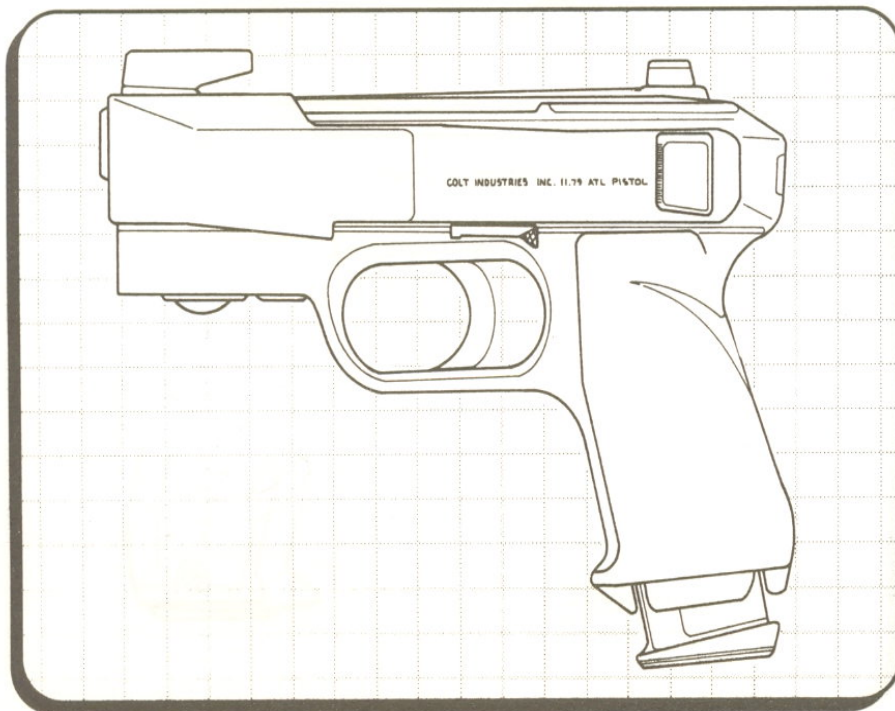
>>>>>Pois não, disponha!<<<<<

—Relâmpago<13:56:27/17-01-2051>

>>>>>[Relâmpago: tu tá fazendo a maior grana, mermão! Deve ser bom mesmo ter um escritório. Será que você tem uma plaquinha com teu nome na escrivaninha?]<<<<<

—Juca Bala<07:23:09/19-01-2051>

MANHUNTER



- **Projetado para a Colt por Andrea McBaine, caçadora de recompensas mundialmente famosa!**
- **Inclui pente longo e mira laser embutida.**

A Colt explode de novo no mercado das armas de fogo pesadas com a terrível Manhunter! Lustrosa e mortal, esta pistola pesada foi projetada pela famosa caçadora de recompensas Andrea McBaine e foi submetida a mais de um ano de teste de campo antes de ser posta no mercado.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Manhunter	Pesada	5	SA	16(p)	9M	2.25	425¥



PEÇA AQUI

¥

100

PAGO

✈️

✉️

👤

🚚

🔧

🧺

👤

📈

👤

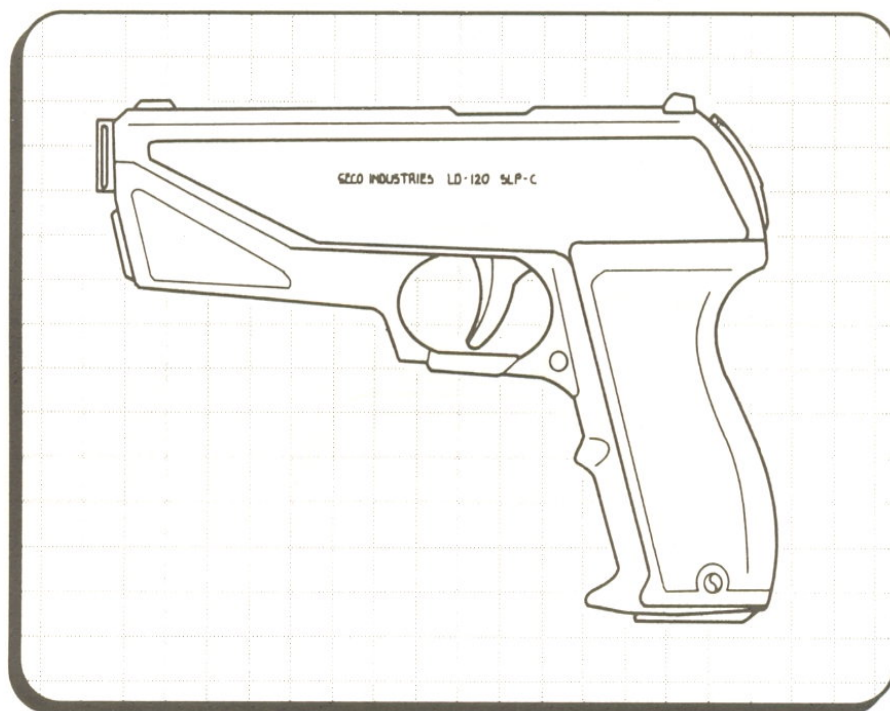
VENDEDOR

SEÇÃO

1

RES

ID-120



- A precisão e a qualidade de um modelo Israelense!
- Equipada com minilaser embutido!

Coube à Seco atualizar esta fantástica, mas com décadas de idade, Israeli LD-100 para os tempos modernos. Ela não apenas dispara os atuais cartuchos de alta compressão desprovidos de cápsula, como também possui um minilaser embutido que permite mira rápida! O revestimento de macroplástico robusto, liso e negro lhe confere a aparência letal tão em moda.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Seco LD-120	Leve	5	SA	12(p)	6L	1	400¥



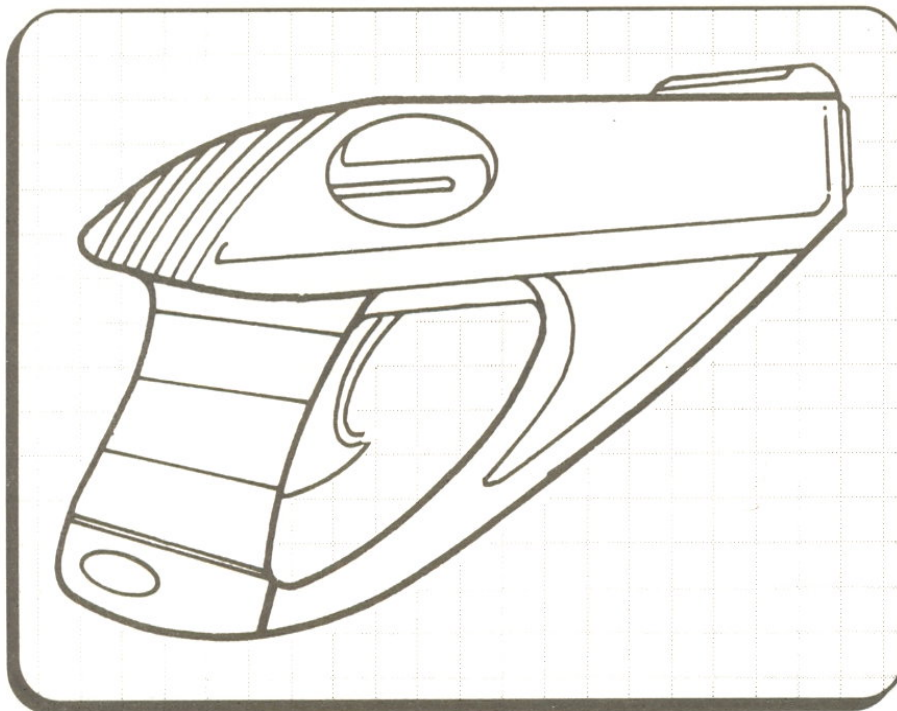
>>>>>[Cuidado com esta aqui, galera. Descobri da pior maneira que o "minilaser" só funciona até 20 metros. Também não lida bem com fumaça.]<<<<<

—Miolo duro <22:31:03/17-12-2050>

>>>>>[Verdade? A que eu tenho funciona bem até uns bons 40, 50 metros. Quem sabe a sua não está com o sistema de focagem defeituoso?]<<<<<

—Ventania<09:47:54/23-12-2050>

SELF-DEFENDER



- **Peso pena, desenho arrojado!**
- **Perfeita para ocultamento ou atividade secreta!**

A Tiffani Self-Defender, fabricada pela Armas de Fogo Fichetti, responde às necessidades de quem quer um pouco mais de estilo em suas armas de defesa pessoal. Pequena e facilmente ocultável, combina poder de fogo com um estilo visual que invoca sua capacidade mortífera.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Tiffani Defender	Escamoteável	8	TS	4(p)	4L	.5	450¥



PEÇA AQUI

PAGO

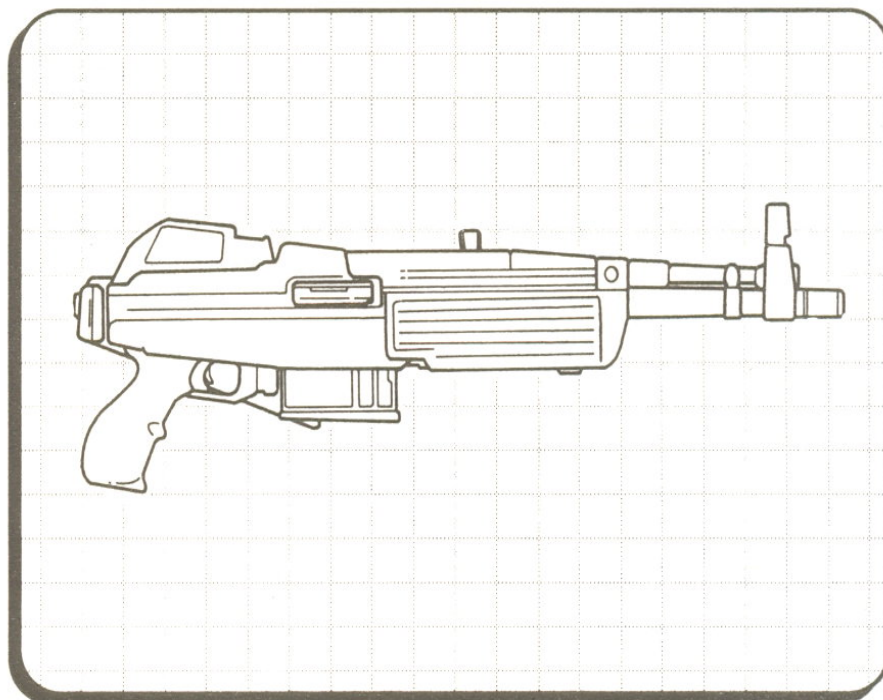
VENDEDOR

SEÇÃO

1

RES

ESCOPIETA DE COMBATE CMDT



- Considerada a melhor arma nova em Guerra no Deserto 7!
- A escopeta de combate dos militares do mundo inteiro!

Talvez a melhor escopeta de combate atualmente no mercado. A Escopeta de Combate Mossberg CMTD é comprovadamente uma vencedora em qualquer clima, em praticamente qualquer situação. Equipada com mira laser integral. A variante modelo SM possui neuroconexão interna.

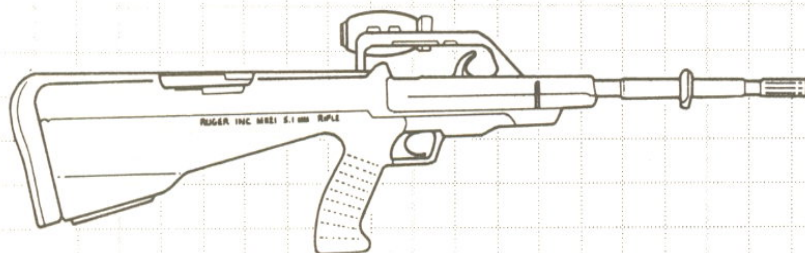
	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Mossberg CMTD	Escopeta	2	SA/RC	8(p)	95	4.25	1.400¥
Mossberg CMTD/SM	Escopeta	2	SA/RC	8(p)	95	4.5	1.900¥



>>>>>[Guerra do deserto. Bem, é uma idéia. Vamos juntar todas as empresas que mantêm seus exércitos e fazer com que mandem umas às outras para o inferno num cenário de devastação nuclear. Tenho certeza que vai ser um campeão de audiência.]<<<<<

—Ferrão-6 <08:23:45/09-12-2050>

RIFLE DE CAÇA 100



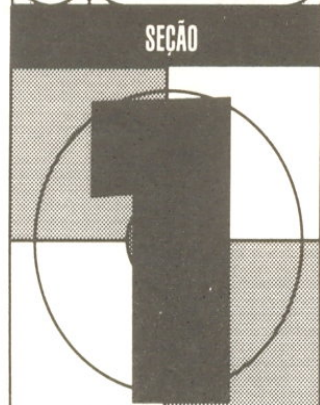
- O predileto dos caçadores profissionais.
- Luneta telescópica integrada.

Uma arma de precisão para caça em todos os ambientes. Seu revestimento de madeira robusta e plástico de alto-impacto garante confiabilidade, mesmo nos piores climas. Equipada com uma luneta telescópica modelo Mag-3.

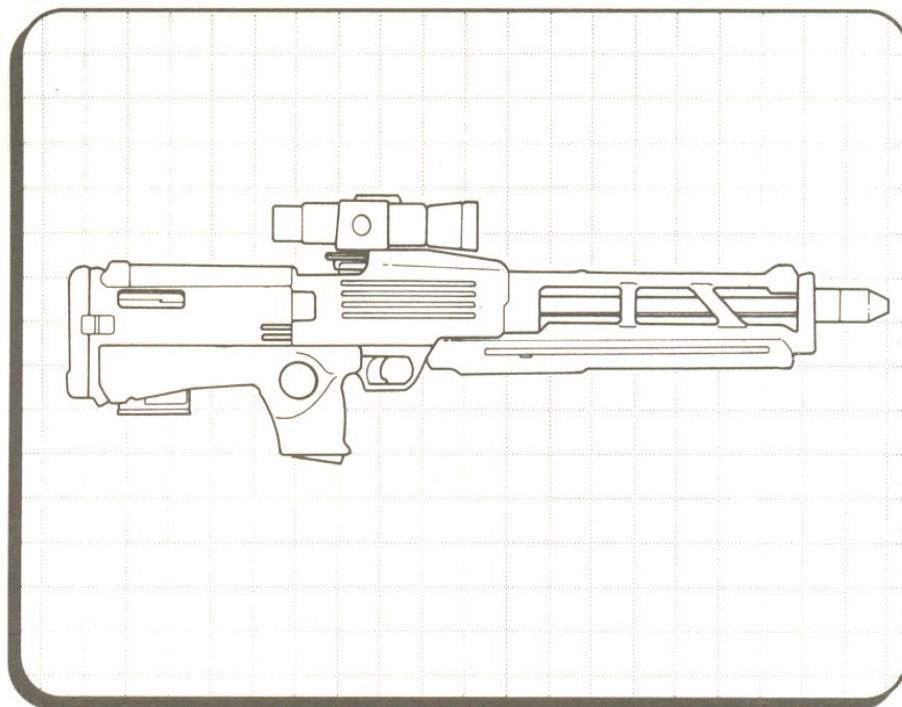
	Tipo	Ocultabilidade	Modelo	Munição	Dano	Peso	Custo
Ruger 100	de caça	2	SA	5(e)	75	3.75	1.300¥

PEÇA AQUI





MA 2100 RIFLE DE PRECISÃO

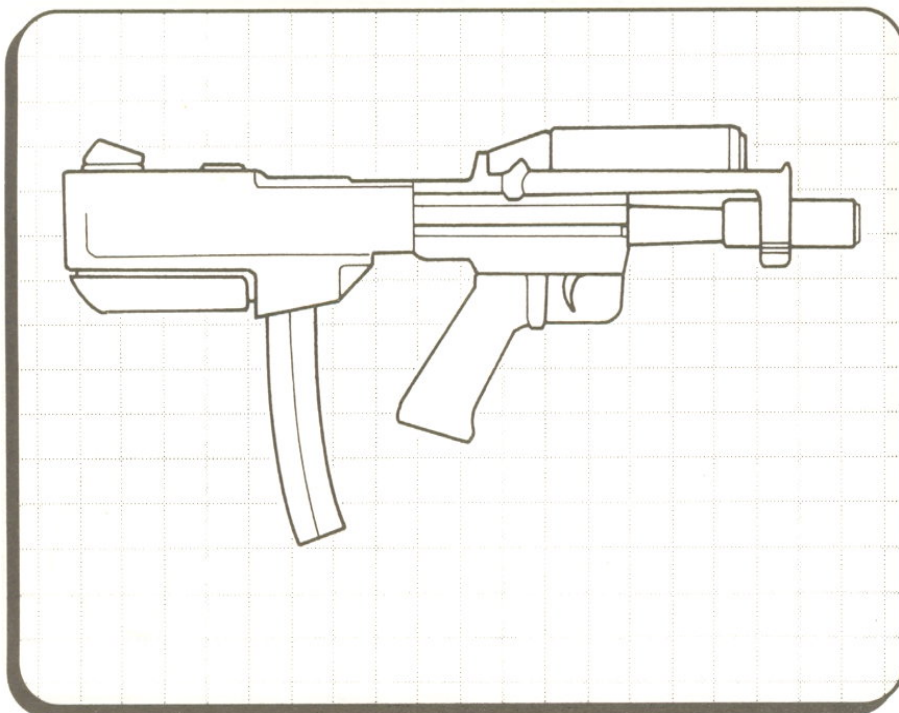


- O rifle de precisão dos Estados Americanos Confederados!
- Neuroconexão integrada!

Esta arma é o rifle que acaba de vencer a rigorosa concorrência de rifles de precisão dos EACON! Projetado para especificações militares, a Walther é confiável e garantida contra as instabilidades comuns a outras armas do tipo. A preferida dos profissionais!

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Walther MA 2100	Precisão	NA	SA	8(e)	14S	4.5	6.500¥

BERETA MODELO 70



- Equipada com mira laser e supressor de ruído!
- Maior capacidade de munição que qualquer submetralhadora no mercado!

A Bereta modelo 70 tem a honra de ser a submetralhadora com maior capacidade de munição no mercado — 35 cartuchos! Combine isso com uma mira laser embutida e supressor de ruído e você tem uma arma para equipar aquela fera selvagem!

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Bereta Modelo 70	SM	3	RC/CO	35 (p)	6M	3.75	900¥



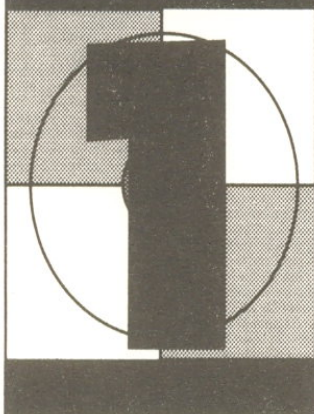
>>>>[Um amigo meu tem o Modelo 70. Ele diz que é tão quieto que tudo o que você pode ouvir é o som de metal com metal do ferrolho funcionando. Uma belezinha.]<<<<<
Lord Bunny<22:10:12/23-11-50>



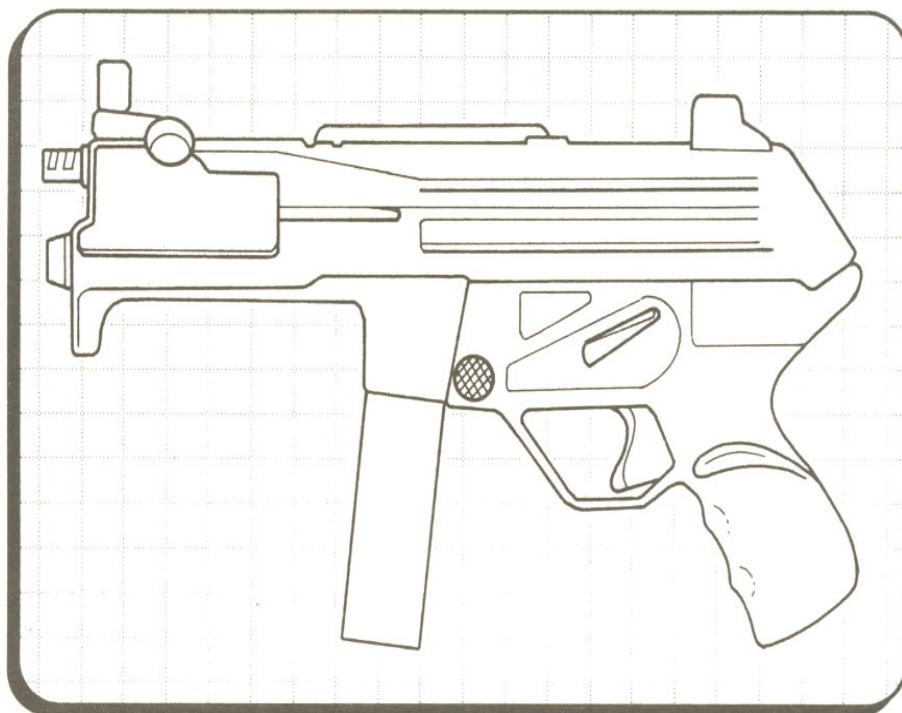
PEÇA AQUI



SEÇÃO



MP-5 TX



- A qualidade H & K numa arma mais compacta!
- Equipada com mira laser embutida e escape de gases para compensação de recuo.

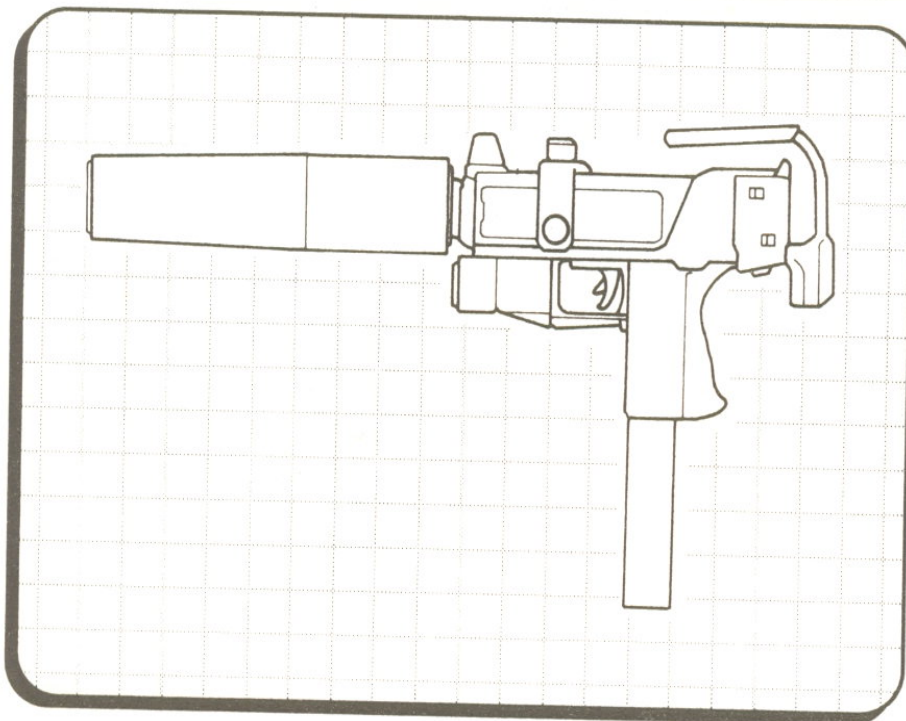
Adaptando seu H & K227 a um cartucho mais leve, a Heckler e Koch produziu mais um vencedor com a MP-5 TX. Escolhida ano passado o lançamento favorito na Feira de Armas em Paris, a MP-5TX é uma vencedora certa segundo todos os padrões.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Heckler e Koch	SM	5	SA/RC/CO	20 (p)	6M	3.25	850¥
MP-5TX							

*Equipada com Compensador de recuo por escape de gases 2.



INGRAM NEURO



- Conhecida como "a parceira do Samurai Urbano"!
- Equipada com neuroconexão integrada e supressor de recuo!
- Coronha rebatível!

A edição de maio de *Street-Fighting Man* listou a Ingran modelo 20t. como a submetralhadora predileta de seus leitores. Basta uma olhada para ver porque cada vez mais a galera neuroconectada porta a Ingran. Não cometa o mesmo erro que o seu inimigo. Porte o modelo 20t.

Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Submetralhadora Ingran neuro	5	RC/CO	32(p)	7M	3.0	950¥

*Equipada com Compensador de recuo por escape de gases 2.

>>>>>[“A parceira do samurai urbano”??? Pra quem eles pensam que estão vendendo? Se apenas os “verdadeiros” samurais urbanos comprassem armas, eles mal teriam fregueses.]<<<<<<

—Miolo Duro<06:34:04/19-12-2050>

>>>>>[Sim, mas lembre-se que há um monte de marginais que gostam de pensar que são “verdadeiros samurais urbanos”. Eles também compram armas.]<<<<<<

—Juca Bala<19:03:27/20-12-2050>



PEÇA AQUI

¥ 100 PAGO

✈ ✉ ✉ ✈

🔧 📦 ⓘ ⚡

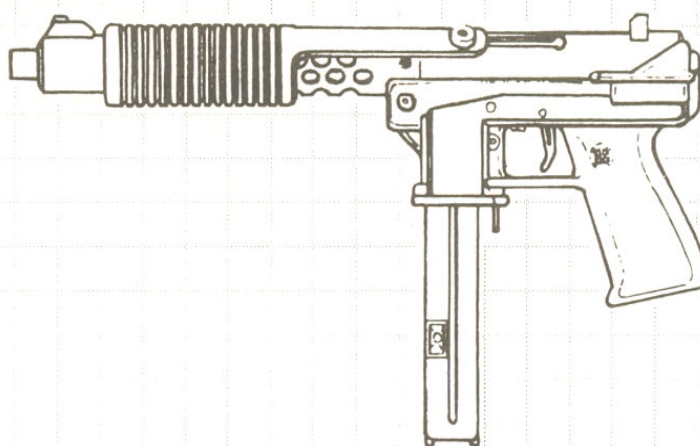
VENDEDOR

SEÇÃO

1

RES

SUBMETRALHADORA TMP



- A Sandler rompe a barreira dos preços!
- Mira laser integrada e coronha dobrável!

No começo do ano a Sandler Corporation assombrou o mercado com a introdução desta submetralhadora de alta qualidade e baixo custo. Apresentando uma qualidade digna dos melhores armeiros, a Sandler TMP é muito popular entre os profissionais que exigem o melhor.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Sandler TMP	SM	4	RC/CO	20(p)	6M	3.25	500¥

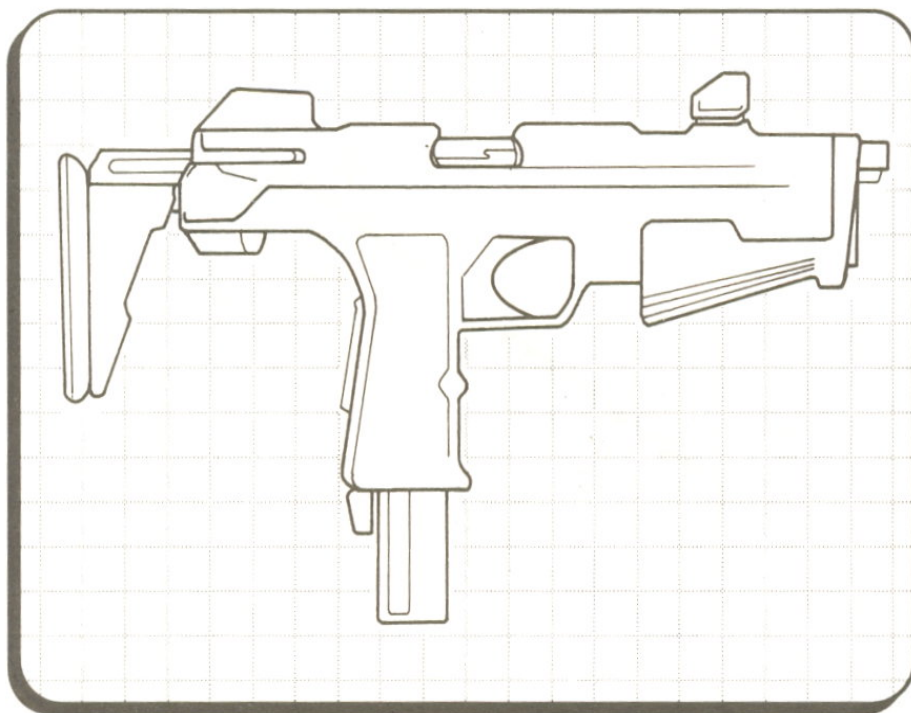
*Coronha rebatível proporciona 1 ponto de Redução de recuo.



>>>>>[Uma TMP se desintegrou nas mãos de um ex-sócio meu no momento mais inoportuno. Use com cautela, ou pelo menos certifique-se de que os parafusos estão apertados]<<<<<

—Hermes<09:32:19/17-12-2050>

SUBMETRALHADORA MODELO 100



- A predileta das forças de segurança japonesas!
- Equipada com neuroconexão integral!

Fabricada por Shin Chou Kogyo, Tóquio, o modelo SCK 100 é usado por mais empresas japonesas de segurança do mundo inteiro que qualquer outra submetralhadora. Segundo os boatos, até mesmo o Grupo de Elite Samurai Vermelho usa esta arma! Quando for hora de escolher a melhor, escolha a mais escolhida!

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
SCK Modelo 100	SM	4	SA/RC	30(p)	7M	4.5	1.000¥



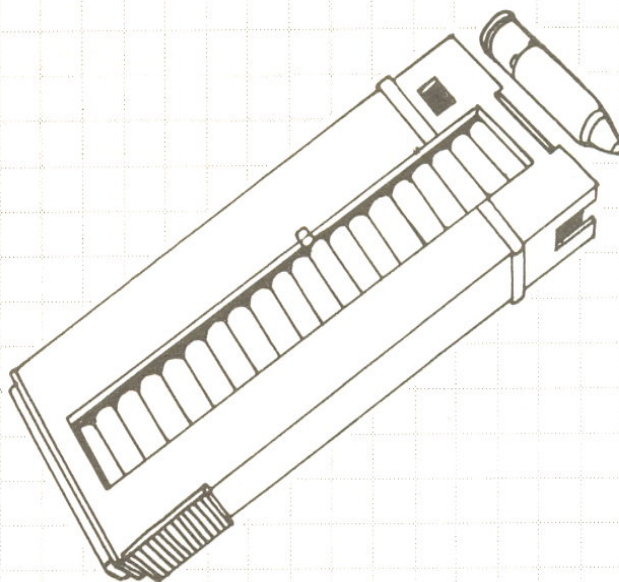
PEÇA AQUI

¥	☞	100%	PAGO
✈	✉	✉	✈
🔧	📺	👤	📈
👥	VENDEDOR		

SEÇÃO



PENTES E DEPÓSITOS APERFEIÇOADOS



BANIDO
 PRODUTO EXPURGADO
 DE SHADOWRUN 2

MUNIÇÃO FIREPOWER®



PEÇA AQUI



BANIDO
PRODUTO EXPURGADO
DE SHADOWRUN 2



PEÇA AQUI

¥ 100% PAGO

✈ ✉ 👁 🚗

🔧 📦 ⓘ ⚡

👤

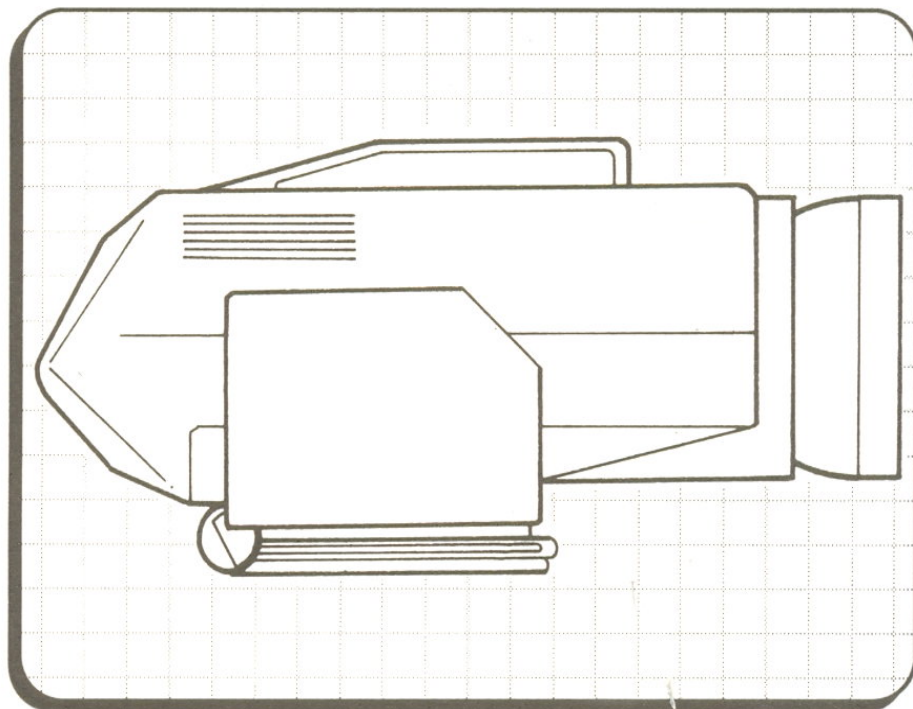
VENDEDOR

SEÇÃO

1

RES

MIRA ULTRASSÔNICA



- **Perfeito para combates noturnos!**
- **Adaptável a todos os tipos de armas de fogo!**

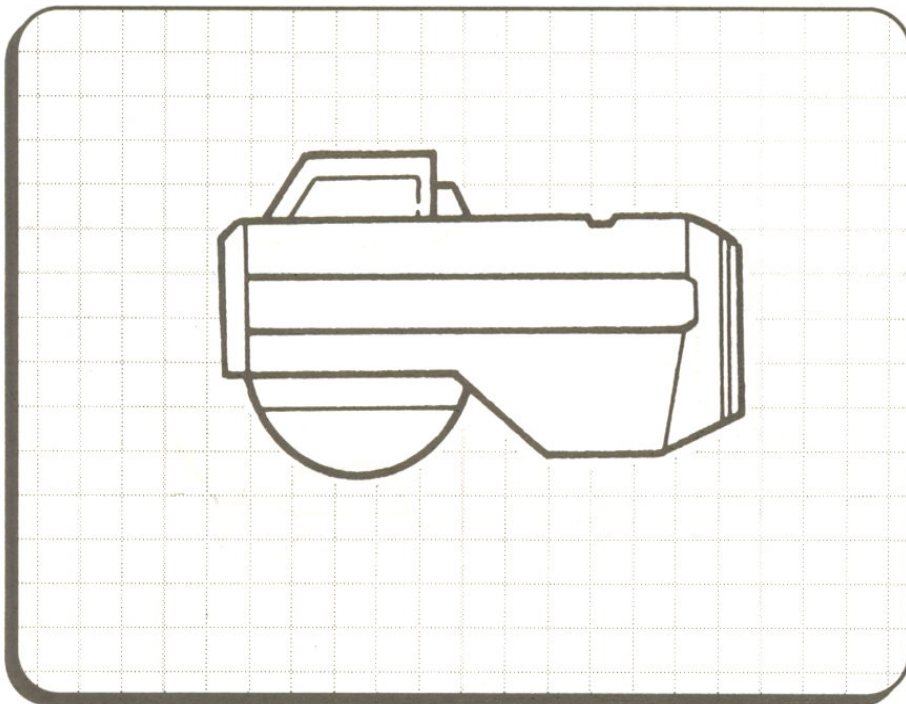
A Mira Ultrassônica Ares é a última palavra em acessório de armas. Projetada para combate noturno, a Mira de Ultrassom projeta um feixe de ondas sonoras codificado que mapeia a área para qual a arma está apontando. Um mapa topográfico do alvo aparece na retina do usuário ou num visor especial. Passível de utilização na escuridão total, também é excelente contra inimigos que tenham como evitar miras termográficas. Também revela alvos tornados invisíveis por magia! A sequência codificada impede que os pulsos de ultrassom sejam facilmente rastreados de volta até sua posição. Ideal para os mercenários! Pode ser usado juntamente com todos os outros acessórios de localização de alvo.

	Encaixe	Ocultabilidade	Nível	Efeito	Peso	Custo
Mira ultrassom	Superior	-2	-	*	+25	1.300¥
Visores de ultrassom	-	-	-	*	-	1.100¥

*Reduz à metade os modificadores de visibilidade resultante de pouca luz, escuridão ou invisibilidade.



TELÊMETRO DIGITAL



- Não é preciso mais estimar a distância até o oponente!
- Vital para uso com os lança-granadas para encaixe em rifles!

O telêmetro digital Ares 72 é um acessório para encaixe sob o cano que fornecerá informação de alcance através de uma neuroconexão para a retina do usuário ou para um visor. Num instante, você pode descobrir exatamente a distância exata que o separa do oponente.

	Encaixe	Ocultabilidade	Peso	Custo
Telêmetro	Inferior	-	.1	150¥



>>>>[Não parece ser muito útil, hein? Esperem só até chegarem ao catálogo de Segurança...]<<<<<

—Juca Bala 11:23:04/02-12-50>



PEÇA AQUI

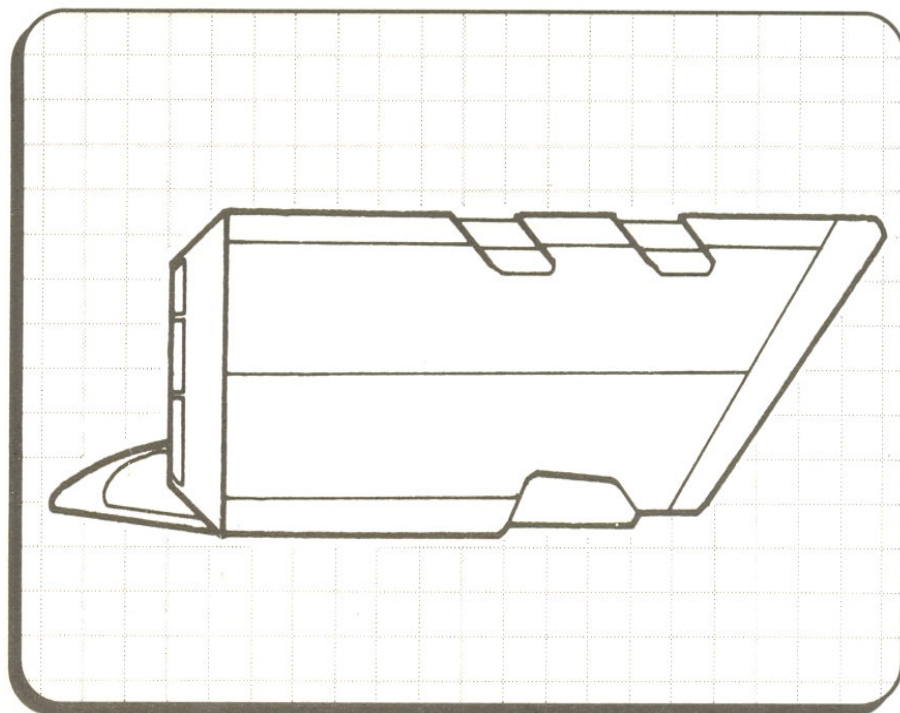


VENDEDOR

SEÇÃO



ESTABILIZADOR POR ESCAPE DE GASES



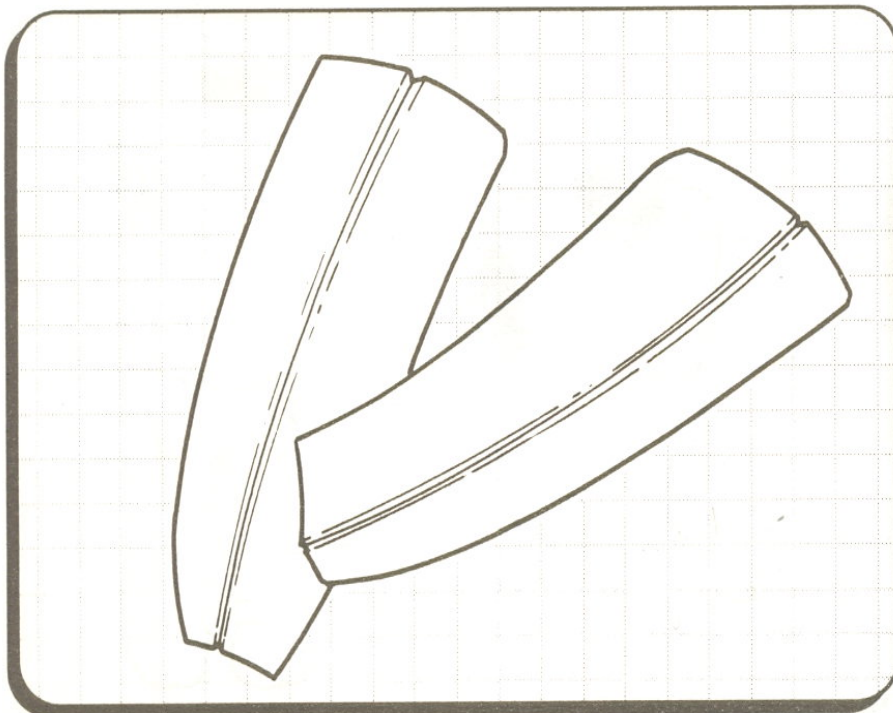
- Mantenha firme sua pontaria com o novo Sistema Lyco!
- Adaptável a quase todas as classes de armas de fogo!

A Lyco Systems de New Orleans projetou um novo sistema de redução de recuo por escape de gases que é um grande avanço sobre a tecnologia atual. Usando um sistema de câmaras patenteadas, os escapes de pressão da Lyco são mais leves, menores e eficientes que qualquer coisa atualmente no mercado. Julgue você mesmo!

	Encaixe	Ocultabilidade	Nível	Peso	Custo
Escape de gases 2	Cano	-	2	.25	550¥
Escape de gases 3	Cano	-1	3	.5	800¥
Escape de gases 4	Cano	-2	4	.75	1.000¥



PROTEÇÃO PARA ANTEBRAÇO



- A última palavra em aparato de defesa!
- Aqui porque vocês exigiram!

Depois de ouvir mais de 1.000 trabalhadores como você pelo país inteiro, a Ares Arms projetou um novo tipo de defesa pessoal: proteção para os antebraços! Estas almofadas de armorplast adaptam-se a todo tipo de vestimenta, proporcionando proteção contra grandes impactos nas costas de cada antebraço. Projetada especialmente para a absorção de choques nos antebraços. Um sucesso instantâneo nas ruas!

	Ocultabilidade	Nível	Dano	Peso	Custo
Proteção para antebraço	12	+1*	(For + 1)M	.2	250¥

*Confere ao usuário um +1 de Armadura de Impacto contra combate armado e desarmado. Não é eficaz contra armas de qualquer tipo.



>>>>> [Só queria saber como eles entrevistaram os sem SINA!] <<<<<<
—Juca Bala<11:26:09/02-12-50>



PEÇA AQUI

¥ 100% PAGO

✈ ✉ ✉ ✉

🔧 📁 ⓘ ⚡

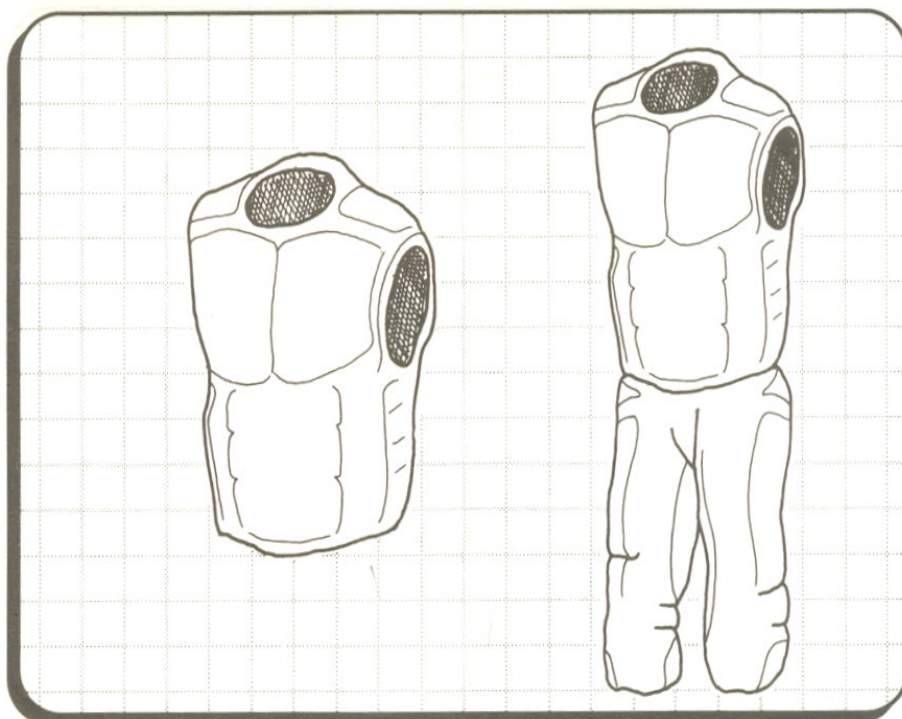
VENDEDOR

SEÇÃO

1

ARES

ARMADURA CORPORAL ANATÔMICA



- Proteção desenhada por figurinistas!
- A roupa de baixo projetada para você!

A Ares Arms projetou um novo sistema de armadura anatômica que se adapta a cada comprador. Um desenho patenteado permite que as várias seções da armadura sejam moldadas ao tamanho e formato específico de seu corpo. Esqueça as folgas e dobras! Disponível apenas através de revendas locais, ou por pedidos postais acompanhados de medidas.

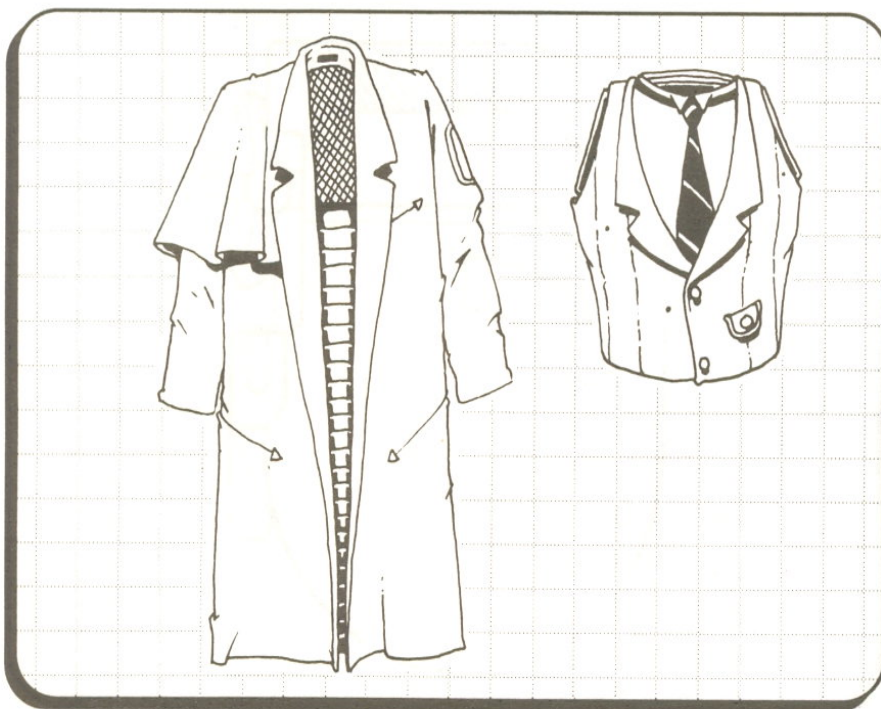
	Ocultabilidade	Balística	Impacto	Peso	Custo
Nível 1 (Apenas colete)	-	2	0	.75	150¥
Nível 2 (60% do Corpo)	15	3	1	1.25	250¥
Nível 3 (90% do Corpo)	12	4	1	1.75	500¥

*Não é utilizável com nenhuma outra forma de Armadura Corporal.



>>>>>[Uau! Enfim uma roupa de baixo divertida e útil!]<<<<<
—Ferrão-6<18:23:19/15-12-50>

ROUPAS SECURETECH



- A última palavra em armadura corporal de proteção!
- Muitos estilos à escolha do freguês!

A Kelmar Technologies invadiu o mercado com sua linha elegante de roupas de proteção, e nós somos o primeiro distribuidor na América do Norte a fornecer a linha inteira. Disponível em vários modelos e cores da moda. As especificações técnicas listadas abaixo são corretas, diferentemente da publicação de um certo rival. <Shadow Gear, Verão 2050::Fj>

	Ocultabilidade	Balística	Impacto	Peso	Custo
Roupa securetech	12	3	0	1.5	450¥
Casaco securetech	9	5	3	3	850¥
Colete securetech	15	2	1	.75	175¥
Super colete securetech	14	3	2	2.5	350¥
Sobretudo securetech	10	4	2	2.0	650¥

O casaco revestido soma 50% ao nível de ocultabilidade de qualquer arma de nível 4 ou acima de 4.



PEÇA AQUI

PAGO

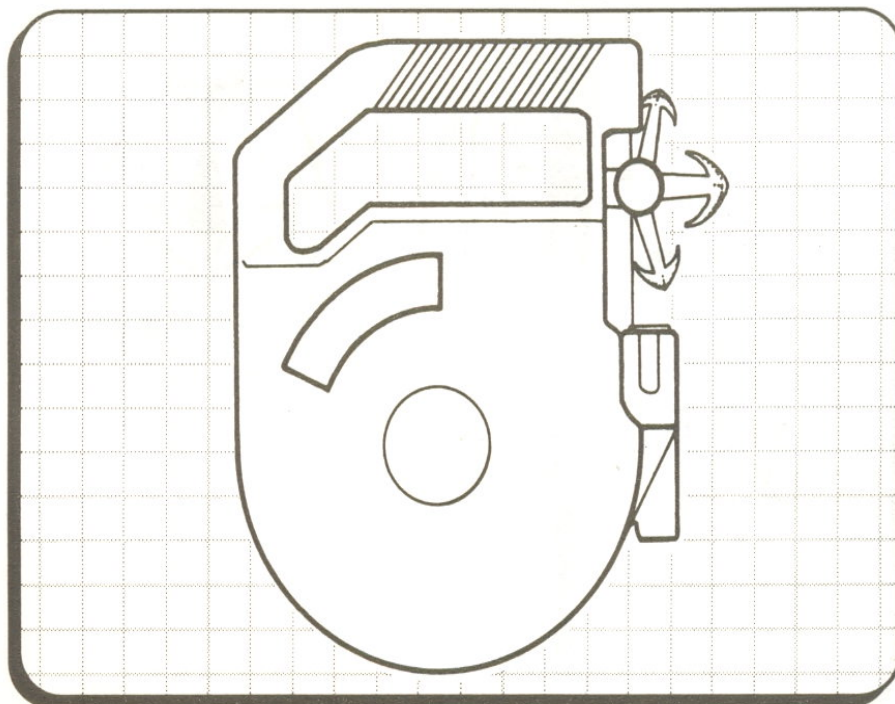
VENDEDOR

SEÇÃO

1

RES

CABO PARA ESCALAR INVISILINE



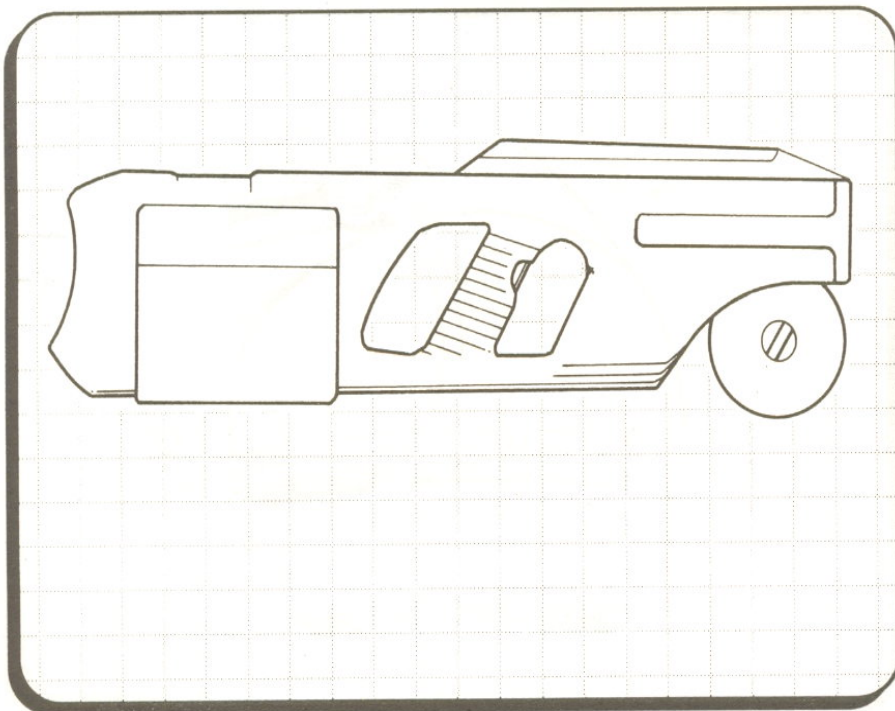
- Suporta até 1.000 quilos!
- Não deixa nada para trás!

Este revolucionário cabo para gancho age como uma linha normal até que você tenha terminado de usá-lo. Depois de acabar o serviço, simplesmente toque a linha com o bastão catalisador de reação apropriado e observe o cabo começar a tornar-se instável e ser reduzido a pó na sua frente! Leva apenas alguns segundos. Agora aqueles fiapos incriminadores que ficavam pendurados são coisa do passado. O bastão estimulante pode ser usado continuamente.

	Peso	Custo
Cabo escamoteável	3 por 100 metros	85¥ por cada 100 metros
Bastão catalizador	-	120¥
Cabo normal	2 por 100 metros	50¥ a cada 100 metros



LANÇA-CABOS

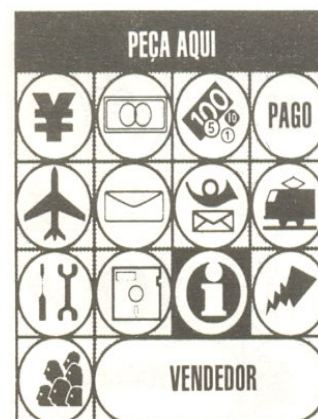


- Dispara ganchos de afixação a até 300 metros!
- Silencioso e seguro!

O lança-cabos Conner é a última palavra em sistemas propelentes de cabos. Dispara o gancho Wagner patenteado até 300 metros para o alto! A pistola afixadora é equipável com sua própria bobina interna, ou alimentador externo, para usar a linha para gancho de sua escolha. O lança-cabos Wagner ajusta-se confortavelmente ao ombro.

	Ocultabilidade	Peso	Custo
Lança-cabos	7	2.25	450¥
Equipamento de escalar	-	5	250¥

*Use a tabela de Alcance de Besta Pesada, For = 5



PEÇA AQUI

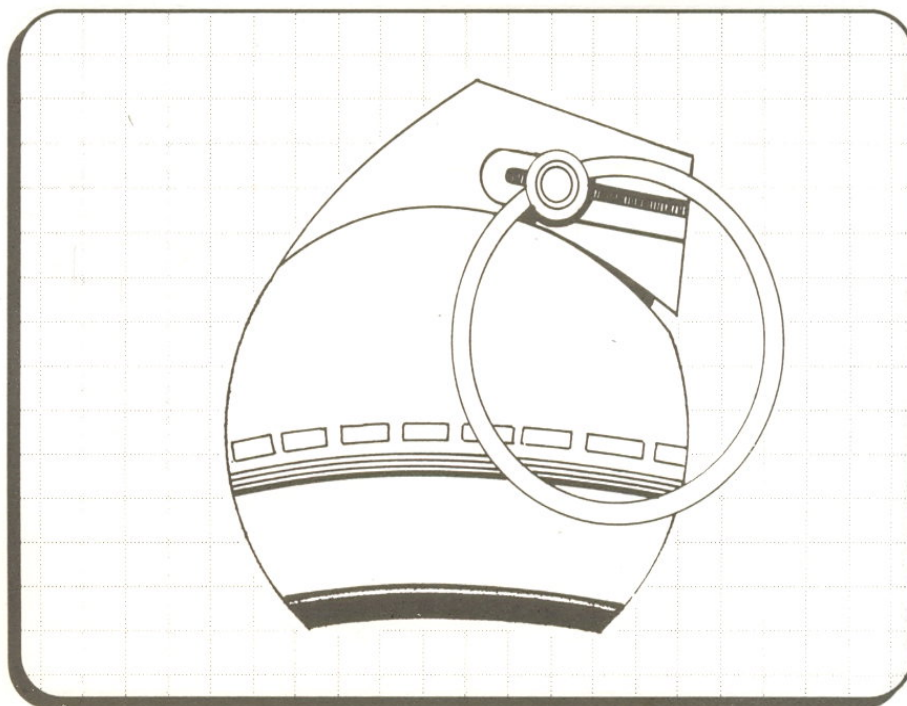
¥	100	50	PAGO
✈	✉	✉	🚚
🔧	🔧	👤	📶
🍷	VENDEDOR		

SEÇÃO

1

RES

GRANADA DE OFUSCAMENTO AFR-7



• Mais luminância que nunca!

A AFR-7 é a mais poderosa granada de ofuscamento no mercado. Pesando o mesmo que uma granada convencional, ela produz um lampejo cegante eficaz até 30 metros. A ignição garantida e as características de combustão aperfeiçoadas fazem da AFR-7 a melhor granada de ofuscamento.

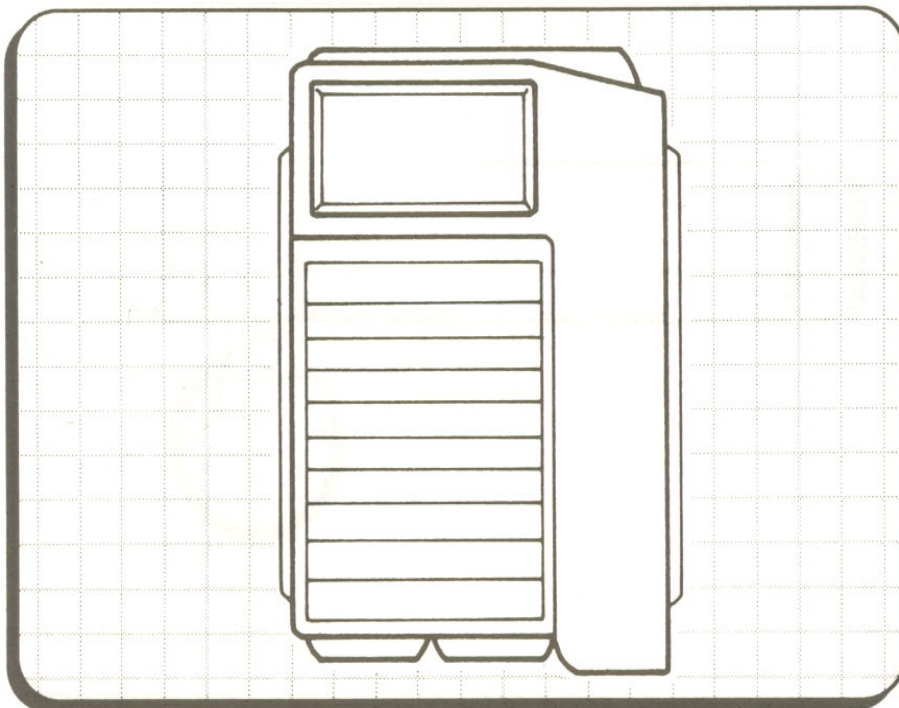
	Ocultabilidade	Dano	Efeito	Peso	Custo
Granada de ofuscamento	6	5L*	30m**	2.5	40¥

*A granada gera uma área de explosão de 1 metro, infligindo danos de 5L dentro dessa área.

**O ofuscamento funciona até 30 metros. A modificação base do número-alvo para todos que estiverem olhando na direção da granada é de +6. O modificador de alvo é reduzido em 1 para cada 5 metros do ponto de explosão. A compensação de ofuscamento reduz o modificador de alvo em 50% (arredondado para baixo). O efeito dura 5 turnos de combate. O tempo pode ser reduzido com um Teste de Corpo (5) quando cada 2 sucessos reduzem o tempo em 1 Turno de Combate.



LANTERNA DE OFUSCAMENTO



- **Distraia e cegue seu oponente!**
- **Pequeno, compacto, reutilizável!**

Outro vencedor recentemente lançado pela Winter Systems de Manhattan. Do tamanho de um maço de cigarros, este pequeno dispositivo contém quatro microflashes de quartzo halógeno projetados para disparar aleatoriamente, de modo a criar uma série de lampejos ofuscantes que desorientarão, distrairão e possivelmente até cegarão alguém olhando em sua direção! Funciona até mesmo contra olhos bioeletrônicos com compensadores de ofuscamento!

	Ocultabilidade	Nível	Peso	Custo
Lanterna de ofuscamento*	12	+4	.2	250¥

*O uso de uma lanterna de ofuscamento provoca nos oponentes que a fitam um Modificador de Alvo +4 para todos os ataques a distância. Os oponentes com compensadores de ofuscamento receberão apenas um +2. A modificação de alvo é reduzida em 1 para cada 5 metros da lanterna de ofuscamento. A lanterna também anula os efeitos de pouca ou nenhuma iluminação enquanto estiver sendo usado, mas impõe o seu próprio +2 devido à sua natureza estroboscópica.



>>>>>[Por que ao ler isso ouço as palavras de uma velha canção...
algo sobre ser cegado pela luz e então correr na noite?]<<<<<
—Lince de aço<13:55:35/29-12-50>



PEÇA AQUI

¥ 100 50 PAGO

✈ ✉ ✉ ✈

🔧 🛠️ 🧑 📶

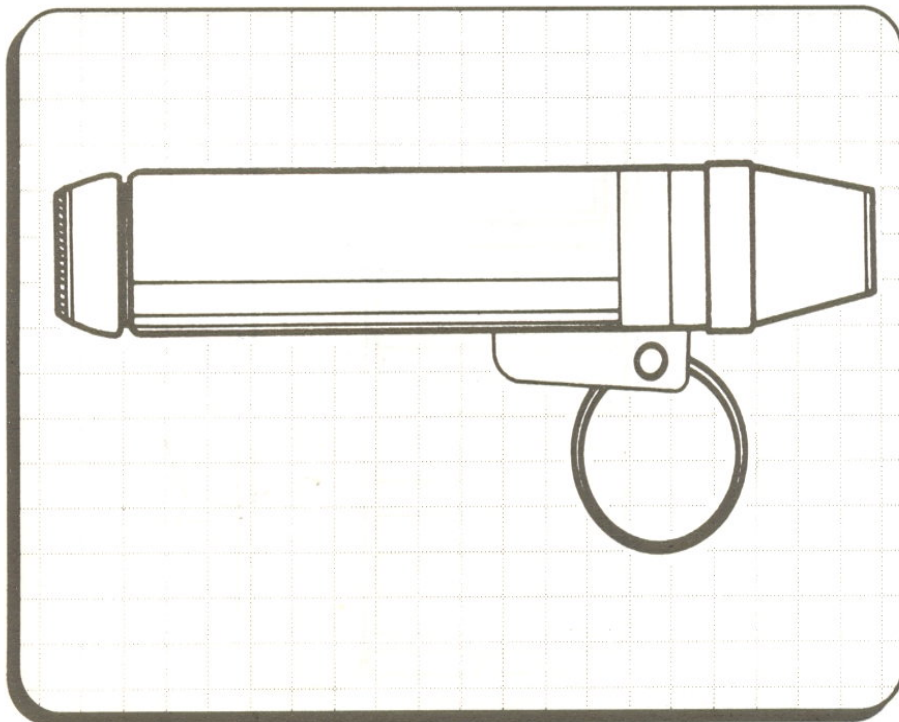
VENDEDOR

SEÇÃO

1

RES

MICROSSINALIZADOR



- Um sinalizador do tamanho de uma lanterna!
- Perfeito para aquelas emergências repentinas!

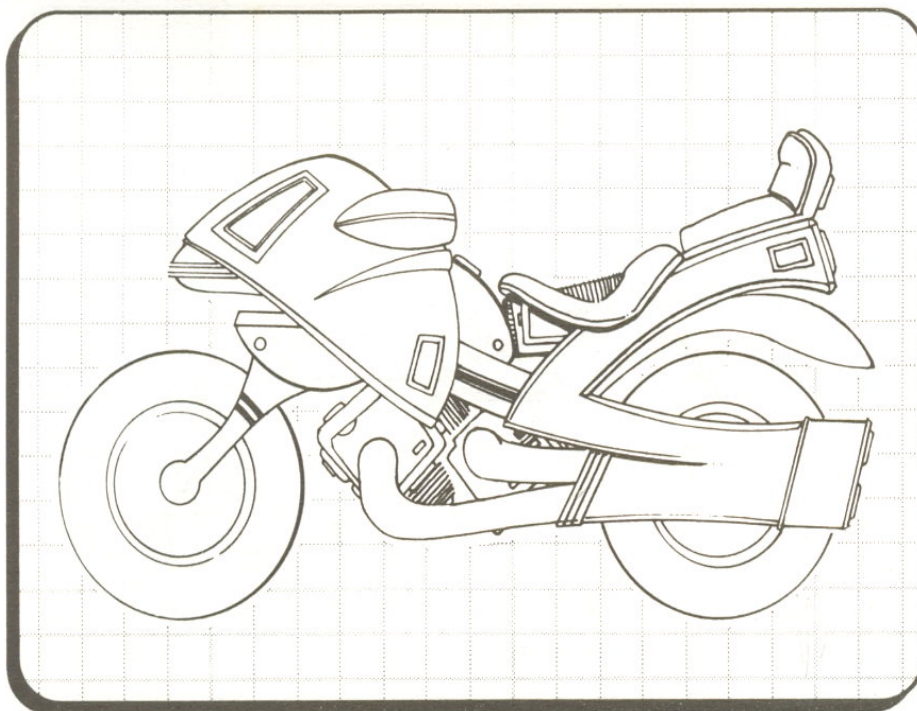
A Winter Systems de Manhattan finalmente liberou um de seus minissistemas de segurança ao grande público, o microssinalizador. Um pouco maior que uma lanterna, o microssinalizador libera um sinal de aviso ou acidente, capaz de atingir altitudes acima de 200 metros. Estão disponíveis quatro tipos de sinalizadores, capazes de liberar sinais nas cores branca, vermelha ou verde. Recarregável, o microssinalizador é o instrumento de sinalização perfeito.

	Ocultabilidade	Nível	Peso	Custo
Microssinalizador*	3	2	2	50¥
Cartucho de sinalização	-	2	-	75¥

*Se disparado como uma arma, use a Tabela de Alcance de Arco, mas um Modificador de Alvo +2 adicional em todos alcances acima de Curto. A arma irá infligir 5M danos, e incendiar inflamáveis. O nível indica que a chama anulará um Modificador de Alvo +2 devido à iluminação baixa ou ausente. A chama iluminará uma área igual a um quarteirão de cidade.



MOTOCICLETA ESPORTIVA AURORA



- **Baixa e esguia, a Aurora é a moto mais rápida das ruas!**
- **Máximo poder e estilo!**

A Aurora, a nova motocicleta da Suzuki Transport, é capaz de apagar o sorriso da cara de qualquer motoqueiro montado numa Yamaha Rapier. Projetada para alta velocidade, a Aurora possui um equipamento altamente avançado de estabilização que possibilita manuseio e controle soberbos. Comprando hoje, você receberá inteiramente grátis uma pintura exclusiva para que aqueles Rapiers saibam exatamente quem os fez comer poeira.

	Manobra	Velocidade	Estrutura	Blindagem	Assinatura	Piloto	Custo
Suzuki	2	70/210	1	0	4	1	15.000¥
Aurora							

(A Aurora, como a Rapier, é incapaz de aceitar armas fixas ou armas removíveis. A Harley Scorpion é capaz de aceitar até 2 armas fixas ou 1 arma removível. Uma arma removível custa 10% do valor do veículo, e uma arma fixa, 30%.

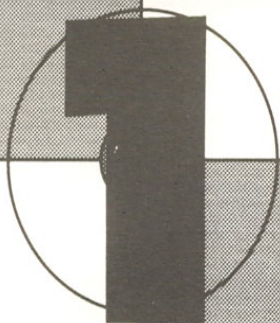


PEÇA AQUI

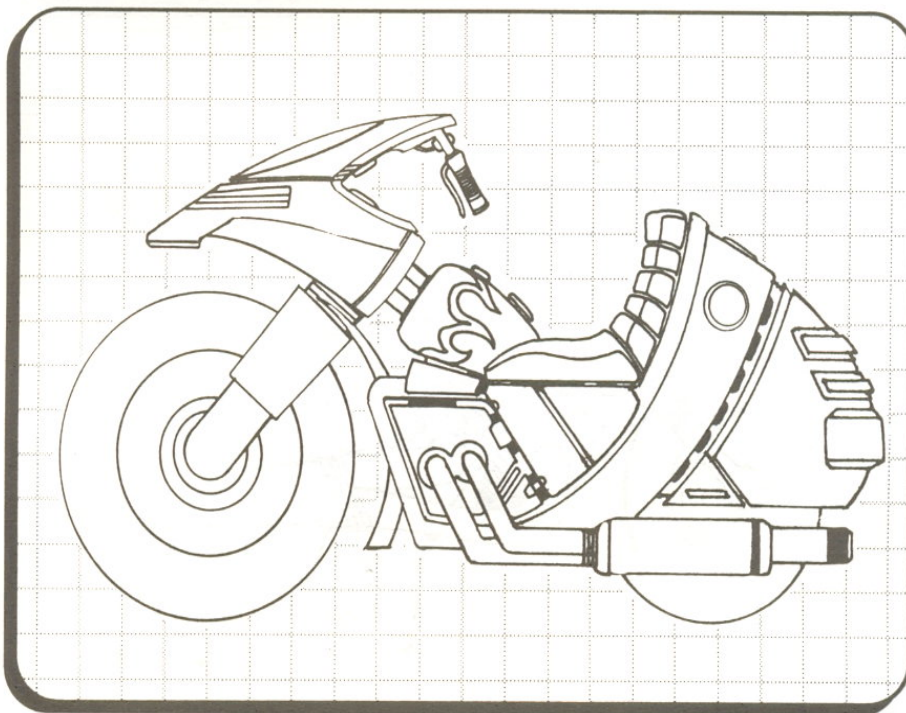


VENDEDOR

SEÇÃO



MOTOCICLETA PESADA VIKING



- Uma moto tamanho grande para os verdadeiros reis da estrada.
- Estrutura aperfeiçoada, resistente a altos impactos.

A Motores Honda entra no mercado das gigantescas Harley com sua poderosa Viking. Sinta o peso embaixo de você e o poder na ponta de seus dedos. A Honda Viking oferece potência, desempenho e prestígio — tudo isso num só pacote.

Manobra Velocidade Estrutura Blindagem Assinatura Piloto Custo

Honda	3	50/160	4	1	3	2	17.000¥
-------	---	--------	---	---	---	---	---------

Viking

(A Viking pode aceitar 2 armas removíveis a 1.700 cada, ou 1 arma removível a 5.100¥.)



1

ARES SECURITY

2

WIREMASTERS

3

ACESSÓRIOS

4

ARES SECURITY — CATÁLOGO 2050

Você exige o melhor, e é por causa disso que você escolhe a Ares América há mais de 25 anos. Desempenho e confiança são as qualidades que tornam as armas e os acessórios da Ares a melhor escolha para suas necessidades de segurança.

Nessas páginas você encontrará os melhores equipamentos de segurança e policiamento confeccionados por fabricantes do mundo inteiro. Cada item foi testado rigorosamente nos Laboratórios Ares e tem correspondido ou excedido nossas exigências para durabilidade e confiabilidade.

Se você encontra nestas páginas, então pode confiar.

Entre em contato com seu representante local da Ares América, ou ligue diretamente para nós em AN/UNECAM-MO/TIROS. Estaremos esperando por você.

— Nathaniel Naidich, Diretor de vendas da Ares América.

A Ares América é uma divisão da Ares Arms, uma subsidiária de propriedade total da Ares Macrotechnology Incorporated, Detroit, Michigan, UNECAM.

>>>>>[Para quem não sabe, o Catálogo de Segurança da Ares América é muito difícil de ser obtido. Quando consultados, os departamentos de relações públicas e vendas da Ares negarão sua existência. Está disponível apenas a forças policiais licenciadas, organizações militares e de segurança com um bom nível de crédito. Não me pergunte o que eles estão querendo esconder, mas... sinta-se à vontade para entrar no sistema e fazer seus comentários.]<<<<<

—Juca Bala <14:39:02/07-10-50>

>>>>>[Um de vocês aí fora baixou esse arquivo da rede de dados logo depois que eu carreguei e tentou vendê-lo para o maior competidor da Ares. Você sabe quem é, e eu também. Pense nisso na próxima vez que estiver em algum canto frio e escuro da Matriz.]<<<<<

—Juca Bala<23:43:43/07-10-50>

PEÇA AQUI

¥

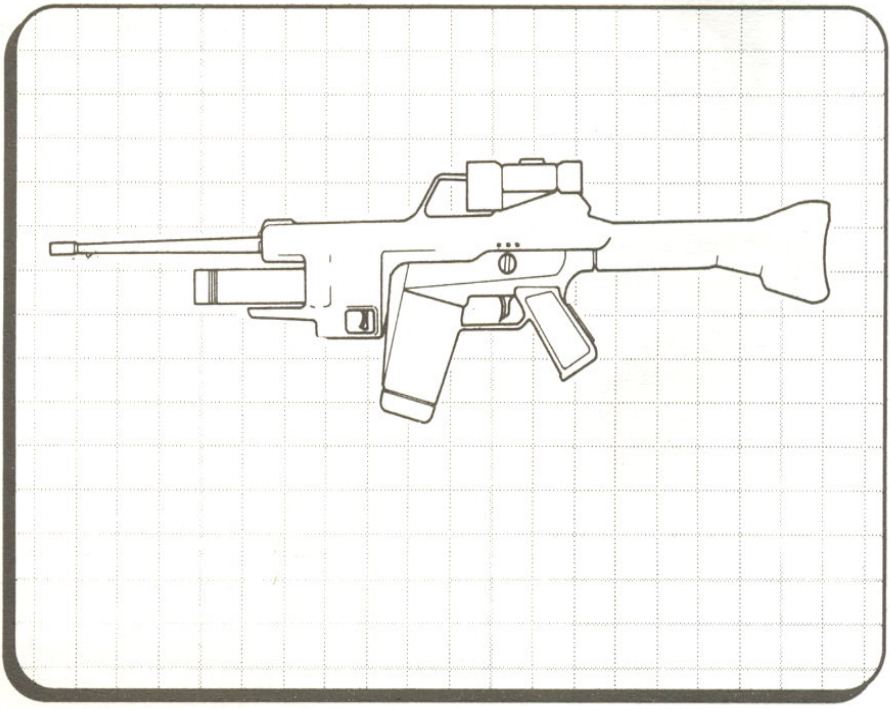
PAGO

VENDEDOR

SEÇÃO

RES

RIFLE DE ASSALTO M22A2



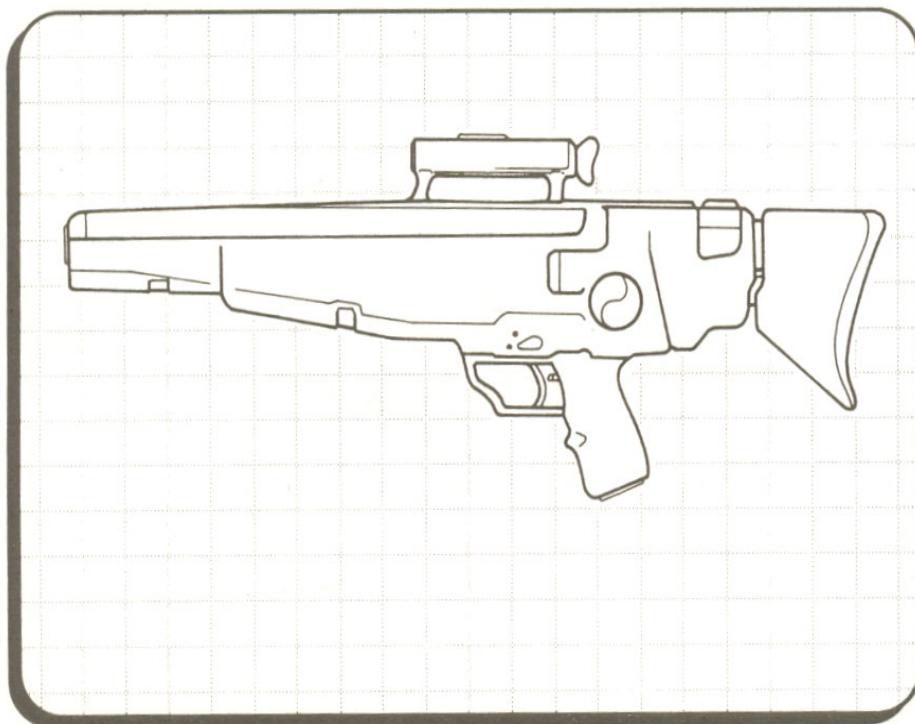
• **Competidor nas atuais provas de Esquadrão de Rifle da UNECAM!**

O Colt M22A2 é uma arma de qualidade a um preço incrivelmente acessível. Aceitando um pente de 40 tiros, a arma também vem equipada com um lança-granada embutido, escape de gases com redutor de recuo 1, e uma mira telescópica Mag-2 embutida. Eleita a Melhor Arma Nova de 2048 pela União Internacional dos Mercenários.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Colt M22A2	Assalto	3	SA/RC/CO	40(p)	8M	4.75	1.600¥



G12A3Z



• Competidor nas atuais provas de Esquadrão de Rifle da UNECAM!

A H&K G12A3z é a evolução da H&K G11A4z, o melhor rifle de assalto das duas últimas gerações. Aperfeiçoando as melhores características da confiável G11, a G12 é mais leve, menos volumosa e equipada com uma mira laser embutida, sistema de redução de recuo por escape de gases e uma coronha removível para um nível adicional de redução de recuo. Além disso, o G12 pode receber um lança-granadas adicional, perdendo apenas uma fração de sua ocultabilidade.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
G12A3z	Assalto	2	SA/RC/CO	32(p)	8M	5.25	2.200¥

>>>>>[Ei, mamãe! Eu podia ser um competidor!]<<<<<
 —Ligeirinho<11:15:49/21-12-50>
 >>>>>[Mas quem é esse cara??]<<<<<
 —Moleque Metálico<23:15:06/29-12-2050>

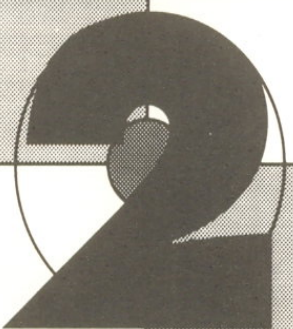


PEÇA AQUI

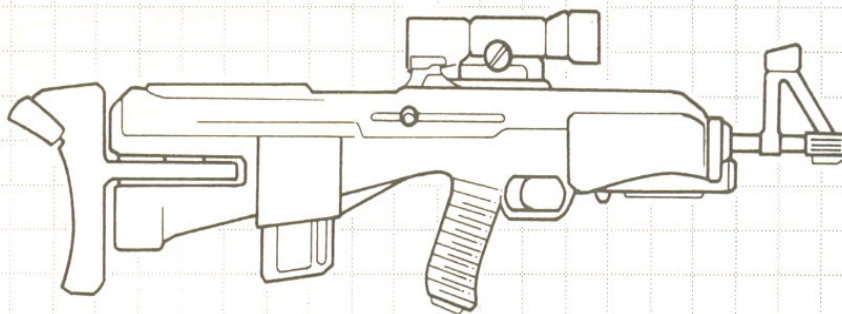


VENDEDOR

SEÇÃO



RIFLE DE ASSALTO VZ 88 V



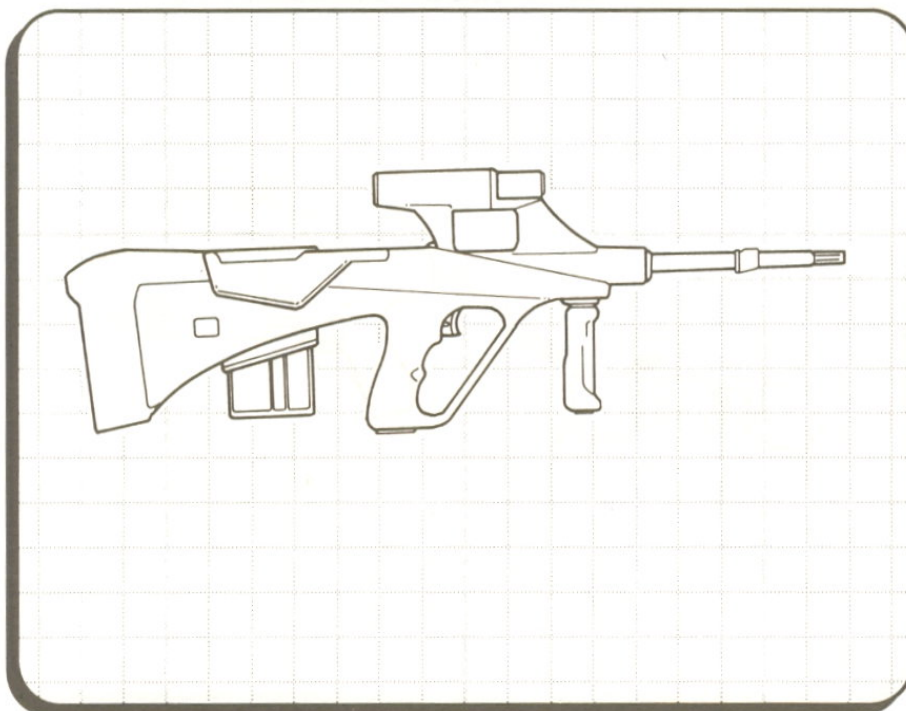
• O rifle de assalto das forças mecanizadas tchecas!

O vz 88V, fabricado na Tchecoslováquia, é um rifle de assalto de alta categoria equipado com muitos dos acessórios normalmente encontrados apenas em armas de fabricação ocidental. Equipado com um laser integrado e uma mira telescópica Mag-2, o vz 88V também possui compensação de recuo por escape de gases 2 e um apoio de metal dobrável para um nível adicional de redução de recuo.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
vz 88V	Assalto	2	SA/RC/CO	35(p)	8M	5.5	1.800¥



ARMA MÚLTIPLA AUG-CSL



• O rifle de assalto dos Estados Americanos Confederados!

O AUG-CSL é uma multiarma capaz de ser remontada de diversas formas, seja como submetalhadora, carabina, rifle de assalto ou rifle automático de cano pesado, para ser usado como metralhadora leve. A conversão não leva mais de um minuto, e todas as partes podem caber numa valise grande. Todos os modelos são equipados com mira laser embutida no cabo, podendo alojar um adaptador de neuroconexão sem nenhuma perda de ocultabilidade.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Steyr SM	SM	4	SA/RC	40(p)	6M	3.5	*
Carabina	Caça	3	SA/RC	40 (p)	7S	3.75	*
Rifle de Assalto	Assalto	2	SA/RC/CO	40 (p)	8M	4	*
Metralhadora leve	Metralhadora leve	NA	SA/RC/CO	40(p)	8M	5.5	*

*O pacote inteiro da Steyr AUG-CSL, com todos os acessórios listados, custa 4.500¥. A arma é equipável com redução de recuo nível 1 por escape de gases.

>>>>[Quando isto apareceu pela primeira vez, meu colega Wedge ficou nas nuvens. Comprou uma assim que pôde e começou a usá-la. Tudo era ótimo, e Wedge chegou até mesmo a contactar a Steyr a respeito de alguns aprimoramentos no design. Um dia ele ficou um pouco confuso e encaixou o cano da metralhadora leve na coronha da carabina e, bem, quebrou o ombro. A Steyr planeja um sistema de cores para as peças, e Wedge diz que gosta do ombro novo ainda mais que do outro.]<<<<<

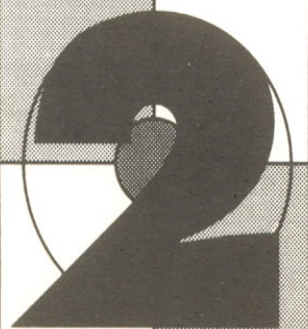
—Juca Bala<16:21:43/21-12-50>



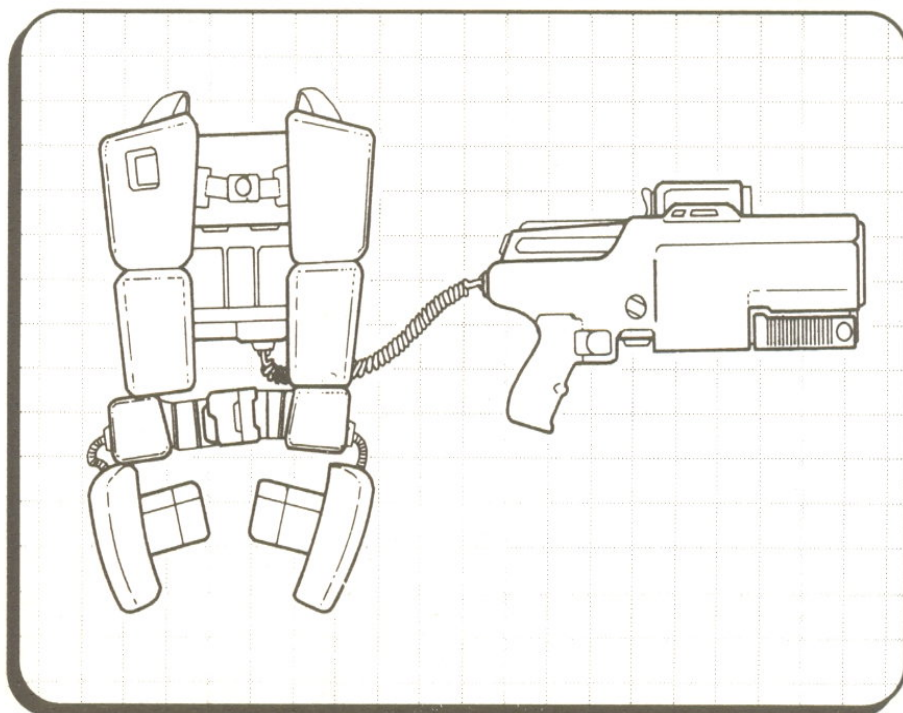
PEÇA AQUI



SEÇÃO



MP LASER



• Finalmente, um sistema de laser portátil eficiente!

A Ares Arms orgulhosamente apresenta o primeiro sistema portátil de laser com a capacidade de emitir joules de energia suficientes para se fazer notar. Construído a partir de várias patentes da Ares, o MP Laser representa o futuro das armas de segurança e policiamento. Projetado para ser portado por um único indivíduo, ao contrário das ineficientes armas para duplas, o MP Laser é um sistema auto-suficiente capaz de lidar com situações de alto risco. Poderoso o bastante para afetar até mesmo veículos blindados, o MP Laser é uma arma de múltiplas utilidades, perfeita para ser usada nas situações perigosas e imprevisíveis que o profissional moderno enfrenta. O MP Laser é abastecido por seis baterias de alto desempenho instaladas ao longo de cada coxa do portador. Essas baterias, como uma unidade, são capazes de 20 pulsos de energia. O sistema de força inteiro foi projetado para substituição fácil, e cada conjunto de baterias pode ser recarregado para uso posterior. Chegue ao futuro agora: arme-se com o sistema Ares MP Laser.

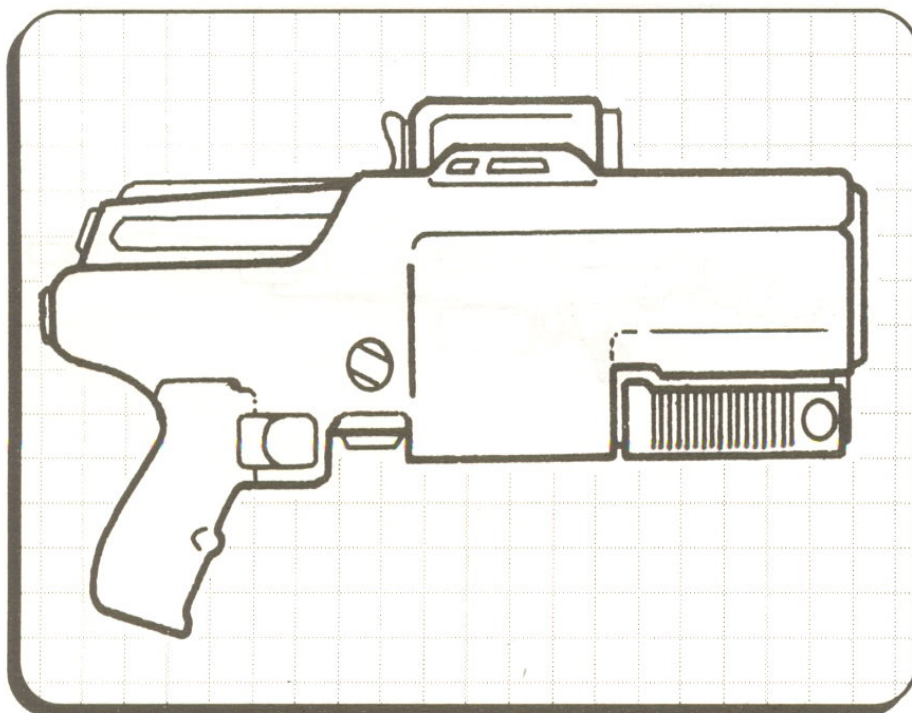
	Ocultabilidade	Modo	Disparos	Dano	Peso	Custo
MP Laser	NA	SA	20*	15M	30	2.500.000¥

*Por conjunto de baterias.



Use a Tabela de Rifle de Mira para determinar as faixas de Alcance. Diminua a potência da arma em 2 para cada faixa acima de Curto (Médio- 2, Longo - 4, Extremo - 6). As armaduras balísticas não causam efeito contra o MP Laser, e as armaduras de impacto têm sua eficácia reduzida à metade (arredondada). Não existem penalidades de recuo.

MP LASER



>>>>>[Dá pra acreditar? Esta não é uma arma de segurança ou policiamento — é uma arma militar. Que diabos está fazendo num catálogo de “segurança”? Será que podemos esperar que no catálogo do ano que vem incluam o gás paralisante Seven-7, as minas estilo “faca de dois gumes” (altamente explosivas e reguláveis para diferentes velocidades de fragmentação) e bombas nucleares de alcance restrito? Vamos encarar a verdade aqui, galera. Vocês não acham que a Ares está agindo com o mesmo desrespeito gritante pelos pé-rapados como qualquer outra agência de segurança? Sempre considerei a Cavaleiros Errantes como sendo uma das melhores e mais respeitáveis agências de segurança e policiamento, mas depois de ler este documento concluí que estava seriamente enganado.]<<<<<

—O Samurai Neon <01:17:24/09-12-2050>

>>>>>[Neon, se liga tá? Rá-rá!]<<<<<

—Miolo Duro<12:32:20/13-12-2050>

>>>>>[Soube que a Winter Systems de Manhattan está trabalhando num laser contínuo portátil que deve entrar em produção dentro de um ano. Ao que parece, o protótipo é capaz de manter seu raio até três minutos por vez e projetar-se até uma distância de 60 metros.]<<<<<

—Machadão <21:45:03/17-12-2050>

>>>>>[Não acredite em tudo lê.]<<<<<

—Relâmpago <04:05:48/10-12-2050>



PEÇA AQUI

¥

100

PAGO

✈

✉

✉

🚚

🔧

📺

👤

📈

🍷

VENDEDOR

SEÇÃO

2

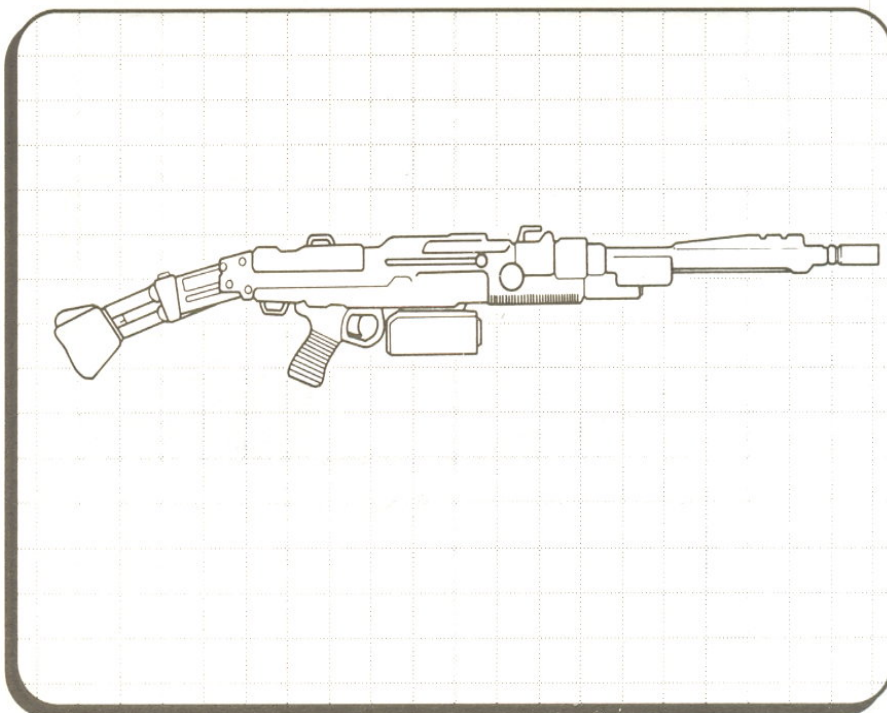
A

R

E

S

METRALHADORA LEVE ARES MP



• A metralhadora leve mais popular do mundo.

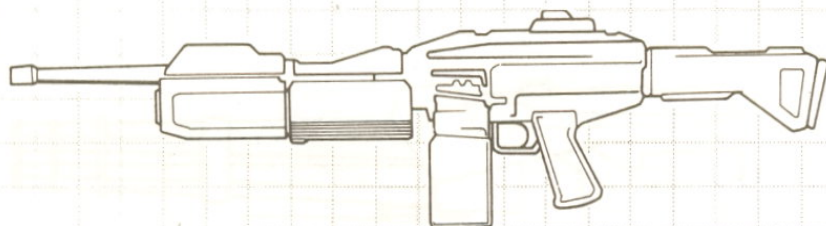
Acima de todas as outras submetralhadoras, a Ares MP é a arma de confiança de muitas organizações militares e paramilitares do mundo. Capaz de sustentar fogo automático por horas a fio, a Ares MP vem equipada com mira laser integrada, um compensador de recuo 2 por escape de gases e um sistema de apoio de coronha à altura da cintura. A arma aceita tanto uma correia de munição de 100 tiros ou um pente de 50 tiros.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Ares MP	Metralhadora leve	NA	RC/CO	50 (p)	7S	7.5	2.200¥



>>>>>[Oba!]<<<<<
—Miolo Duro <11:19:49/30-11-50>

FN-MAG 5



- **Qualidade de fabricação nacional para os militares e profissionais de segurança exigentes!**

No mundo inteiro, cada vez mais agências militares e de segurança escolhem a metralhadora média FN-MAG para seus veículos leves ou para todo o tipo de serviço. A arma pode aceitar um estojo externo de 50 cartuchos ou uma correia. Equipada com um redutor de recuo por escape de pressão 2 e mira laser.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
FN-MAG 5	Metralhadora Média	NA	CO	50 (estojo) 100 + Correia	9S	9.5	3.200¥

PEÇA AQUI

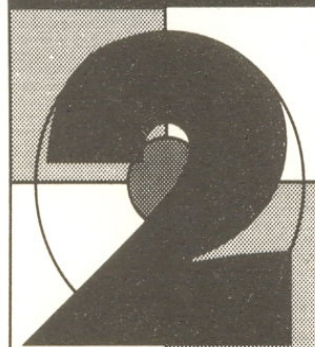


PEÇA AQUI

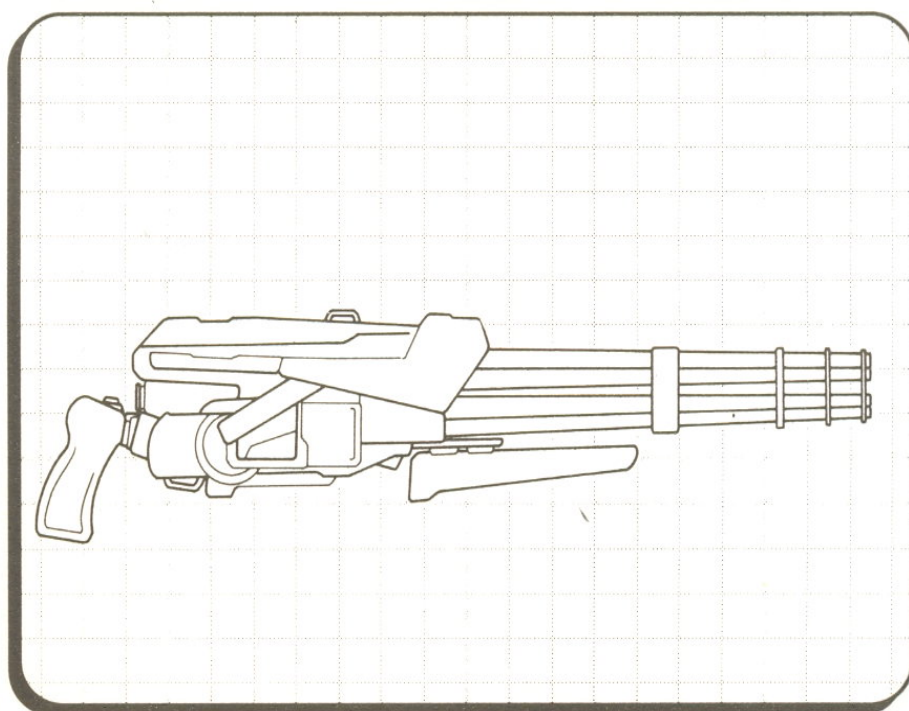


VENDEDOR

SEÇÃO



MINICANHÃO VINDICATOR



- **Acionamento elétrico, canhão múltiplo rotativo, fantástico poder de fogo!**

Baseado no design do popular minicanhão montado GE Livro p.58 M134, o Vindicator é uma arma portátil de impressionante poder de fogo. Baterias de alta intensidade fornecem a energia necessária para girar os seis canos rotativos, permitindo a arma a disparar a uma cadência inacreditável. O sistema de canos rotativos impede que os canos venham a emperrar por excesso de calor, e o fato da munição ser abastecida isoladamente reduz o risco de falhas no carregamento ou na detonação. Desaconselhável àqueles que têm joelho fraco.

Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Vindicator	Metralhadora leve	NA	CO	Correia (50p)	75	15 12.500¥

*Esta arma possui uma razão de disparo permanente de 15 cartuchos por Ação complexa. Este índice não pode ser ajustado. Use as regras de recuo para armas pesadas (SRII, pág. 85)

>>>>>[Esteja avisado. Recentemente tive a oportunidade de ver esta arma sendo usada durante uma missão. Depois que os canos rotativos são ativados, você só tem dez minutos de fogo antes que as baterias se esgotem. Também leva dez segundos (1 turno) para que os canos alcancem velocidade. Mas depois de alcançarem, a coisa cospe balas como um demônio! É puro Rock and Roll!]<<<<<

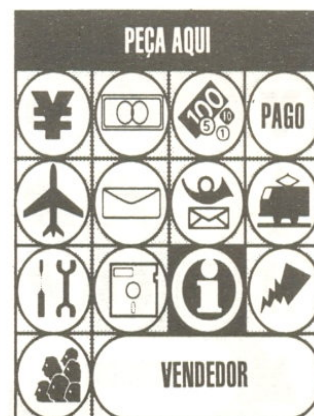
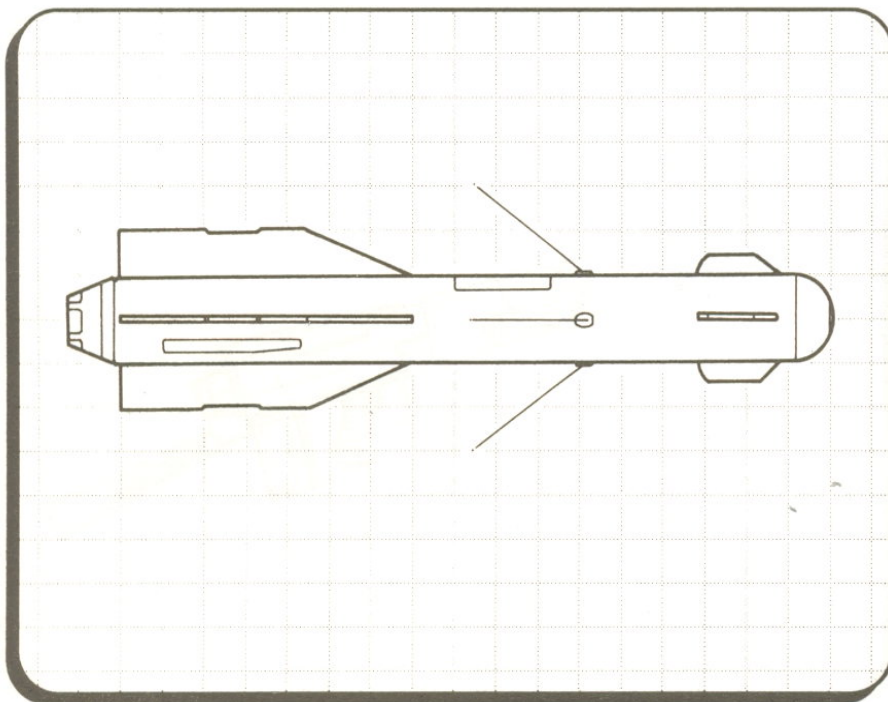
—Juca Bala<04:23:19/23-11-50>

>>>>>[Acreditem em mim, o zumbido elétrico da Vindicator é extremamente característico. E ainda mais característico é o som que ela produz quando funciona. Não é fácil de esquecer.]<<<<<

—O Samurai Neon <23:43:05/08-12-50>



MÍSSIL TERRA-AR



• Alcance estendido para alvos distantes!

Projetado para atingir alvos aéreos a uma grande distância, este MTA portátil foi projetado para velocidade alta e poder de detonação de aeronaves. Compatível com qualquer lança-mísseis portátil, esse MTA apresenta um sofisticado dispositivo de bordo para localização de alvos e uma ogiva de rastreamento, tendo já provado sua eficácia até mesmo contra alvos baixos e ocultos.

	Inteligência	Dano	Peso	Custo
LR SAM	4	13F	1.5	2.200¥

*Use o Mapa de Alcance de lança-mísseis, mas estenda o alcance máximo para 5.000 metros.

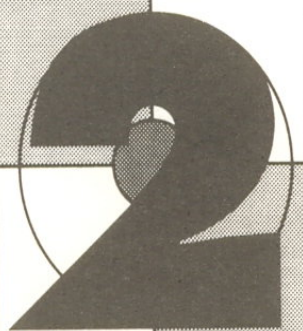
>>>>>[Aposto como as aeronaves Zangão e Vespa da Lone Star simplesmente amam esta belezinha.]<<<<<<
—Ferrão-6 <18:22:23/01-12-51>



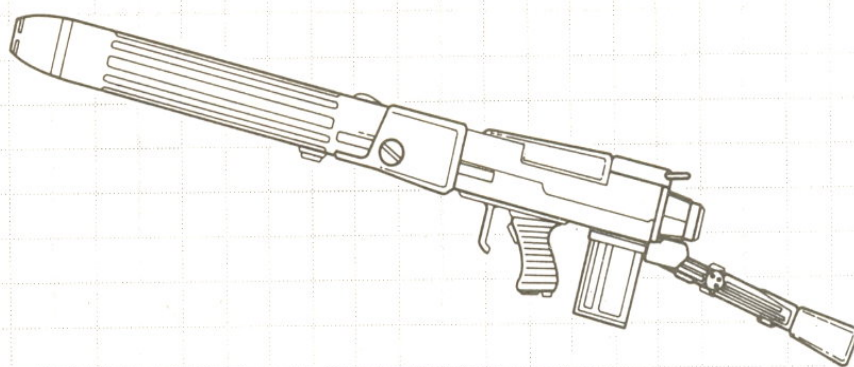
PEÇA AQUI



SEÇÃO



CANHÃO PANTHER



• Poder máximo de fogo em combate!

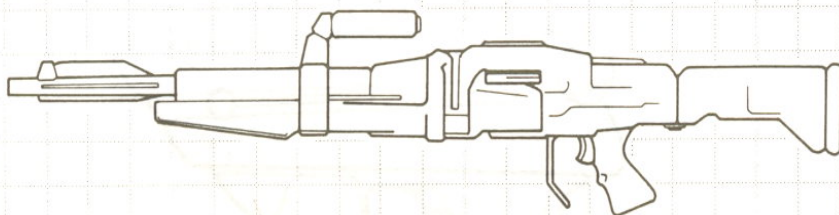
O canhão de assalto Panther, projetado e produzido pela Panther Industries, é sua única escolha para armas pesadas de assalto. Disparando uma ogiva explosiva de superplast estabilizado, o Panther provou-se eficaz contra alvos orgânicos e inorgânicos. Equipado com alça de ombro e apoio estabilizador de cintura.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
Panther	Canhão	NA	TS	Correia 22(p)	18F	18	7.200¥



>>>>>[Bang-bang de primeira!]<<<<<
—Machadão<23:17:54/17-12-50>

METRALHADORA PESADA M107 GP



• Escolhido pelas forças armadas da UNECAM!

Da Stoner-Ares Weapon Systems of Detroit, Michigan, chega o mais recente integrante de sua longa série de sistemas de armas Stoner-Ares, o M107 GPHMG (General Purpose Heavy Machine Gun — metralhadora pesada para uso geral). Baseada no design da anterior Stoner-Ares, a veterana em combate M98tz, a M107 apresenta muitas das mesmas vantagens de sua irmã mais velha, combinadas com os aperfeiçoamentos tecnológicos da última década. Capaz de receber munição tanto de um pente interno de 40 cartuchos ou de uma correia desintegrável externa, a M107 vem equipada com um sistema de redução de recuo por escape de gases 3 e mira laser embutida.

	Tipo	Ocultabilidade	Modo	Munição	Dano	Peso	Custo
M107	Metralhadora pesada	NA	CO	40 (p) 100 + Correia	105	12.5	5.200¥

>>>>>[Metralhadora pesada para uso geral? E eu que sempre achei que os usos de uma metralhadora eram bem definidos!]<<<<<
—Machadão <08:54:03/17-12-50>

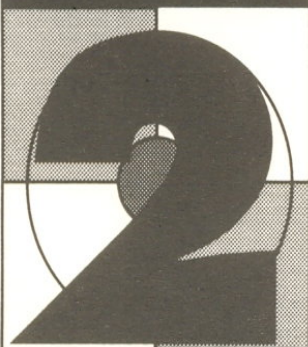


PEÇA AQUI

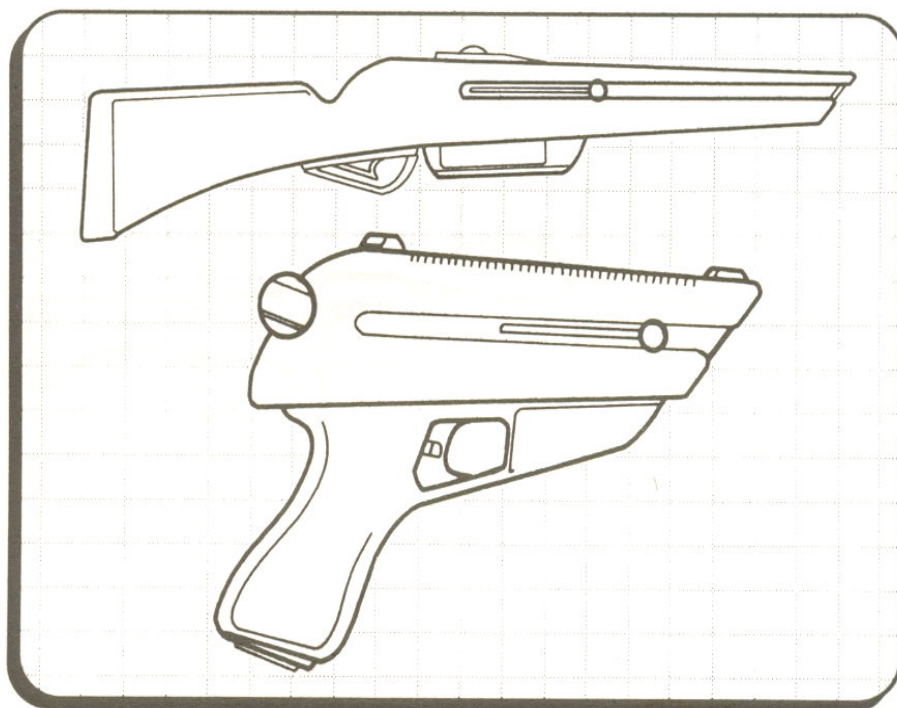


VENDEDOR

SEÇÃO



PISTOLA E RIFLE DE NARCOJATO



• A pistola e o rifle oficiais da Narcojato®!

A pistola e o rifle de narcojato liberam dardos patenteados narcojato de forma eficiente mesmo sob as mais adversas situações de combate. A ponta de injeção do dardo é capaz de penetrar em quase todo tipo de armadura, garantindo a injeção no alvo.

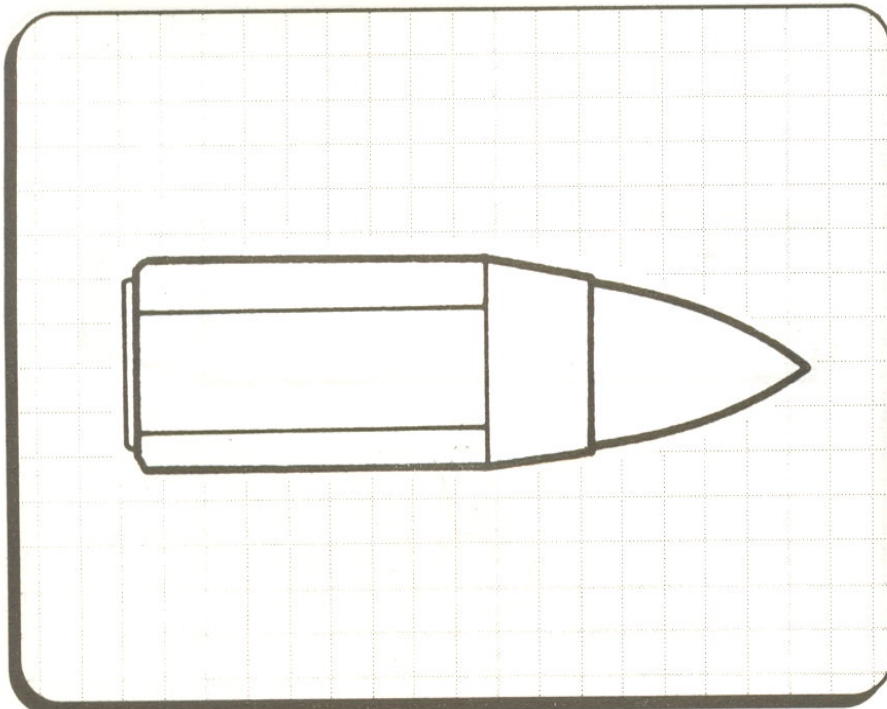
	Tipo	Ocultabilidade	Munição	Dano	Peso	Custo
Pistola de narcojato	Leve	7	5(p)	**	1.5	600¥
Rifle de narcojato	Escopeta	4	10(p)	**	32.5	1700¥
**Cartucho de narcojato					.15	200¥

Utilizável apenas com pistola de narcojato ou rifle. (Peso a cada 10 cartuchos).

**Libera uma dose de toxina narcojato (veja regras de *Shadowrun*, pág. 147). Resolva através do procedimento normal de Combate à Distância; entretanto, jogue apenas dados da Pilha de Combate contará o número-alvo (reduzido por Armadura de Impacto). Se o alvo não gerar mais sucessos líquidos, faça um Teste de Corpo contra a toxina e para tentar reduzir seu efeito, mas Armadura e Pilha de Combate não se aplicam nesse último teste.



MUNIÇÃO APDS



• Munição de nível militar para o profissional urbano!

Realmente essencial para todos os profissionais sérios de segurança e policiamento. Ilegal em muitos lugares, a munição APDS é considerada essencial para a dose de vantagem necessária nas ruas. Disponível em todos os tamanhos de munição, os cartuchos da APDS combinam a capacidade de romper armaduras de um cartucho high-tech de neocarbetos com as características de aumento de velocidade proporcionadas pelo sistema de descarga de cápsula, já testado em combate.

	Dano	Efeito adicional	Peso	Custo
Munição APDS		Munição APDS. Reduz à metade níveis de armadura balística e Barreira (apenas quando atirando a 90° com a barreira). A blindagem de veículo reduz o poder de APDS pela metade de seu nível (arredondado) e reduz o nível de dano em 1 nível.	-25	70¥

>>>>>[Alguém sabe onde consigo uma dessas? Roubei dois pentes do estandê de tiro do Forte Lewis, mas os usei até o fim tentando sair do lugar. Será que alguém tem uns de reserva?]<<<<<

—Machadão <19:32:05/19-11-2050>

>>>>>[Nossa, acho que temos um samurai entre nós! É um material difícil de conseguir, Machadão. O governo controla muito bem a venda dessa munição. Se você tiver uma permissão de segurança, posso conseguir... legalmente.]<<<<<

—Juca Bala <08:18:23/23-11-2050>



PEÇA AQUI

¥ 100 PAGO

✈ ✉ 📧 🚚

🔧 📦 ⓘ ⚡

👥

VENDEDOR

SEÇÃO

2

RES

MUNIÇÃO DE CANHÃO



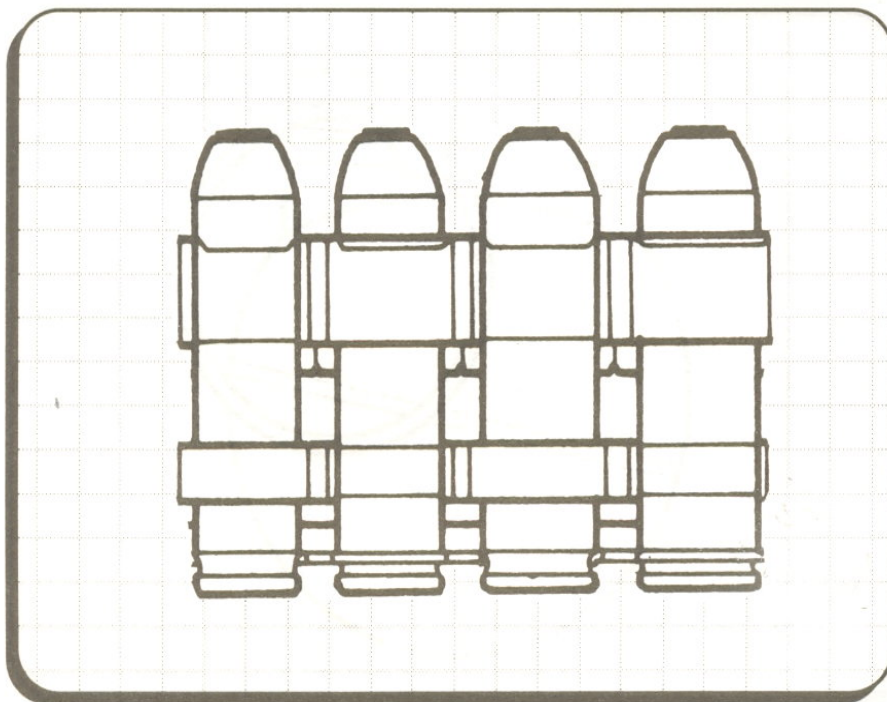
- **Usa o composto explosivo superplast HDX de alta estabilidade!**

Os cartuchos explosivos estáveis ao calor para seu canhão de assalto favorito. Disponível em cartuchos individuais (pacotes com 10) ou correias de 100.

	Peso	Custo
Pacotes com 10	1.25	450¥
Correia 100	12.5	4.250¥



MUNIÇÃO EM CORREIA



• Compre a um custo incrivelmente reduzido!

A munição comum não é a única munição disponível em correias de 100. Procure na lista abaixo a sua favorita. Também disponível em correias de 100, 500 e 1.000 cartuchos.

	Correia de 100		Correia de 200		Correia de 500		Correia de 1.000	
	Peso	Custo	Peso	Custo	Peso	Custo	Peso	Custo
Munição comum	5	175¥	10	325¥	25	800¥	50	1.575¥
Explosiva	7.5	450¥	15	850¥	37.5	2.100¥	75	4.000¥
Flechette	5	850¥	10	1.600¥	25	3.800¥	50	7.500¥
Cartuchos de Gel	3	250¥	6	475¥	15	1.050¥	30	2.000¥
Cartuchos APDS	2.5	650¥	5	1.250¥	12.5	3.100¥	25	6.000¥
Canhão de Assalto	12.5	4.250¥	25	8.350¥	62.5	19.500¥	125	37.000¥

>>>>>[É isso aí: exatamente o que eu queria de Natal, uma correia com mil cartuchos de munição explosiva. E deixar todo mundo saber que vocês me deram. Assim a vizinhança fica quieta.]<<<<<<

—O Samurai Neon<15:31:31/29-11-2050>

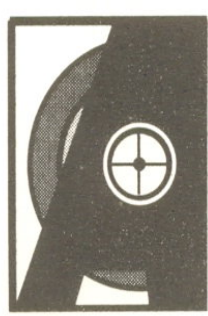


PEÇA AQUI

¥	Ⓜ	100%	PAGO
✈	✉	👁	🚚
🔧	🔧	👤	📈
👥	VENDEDOR		

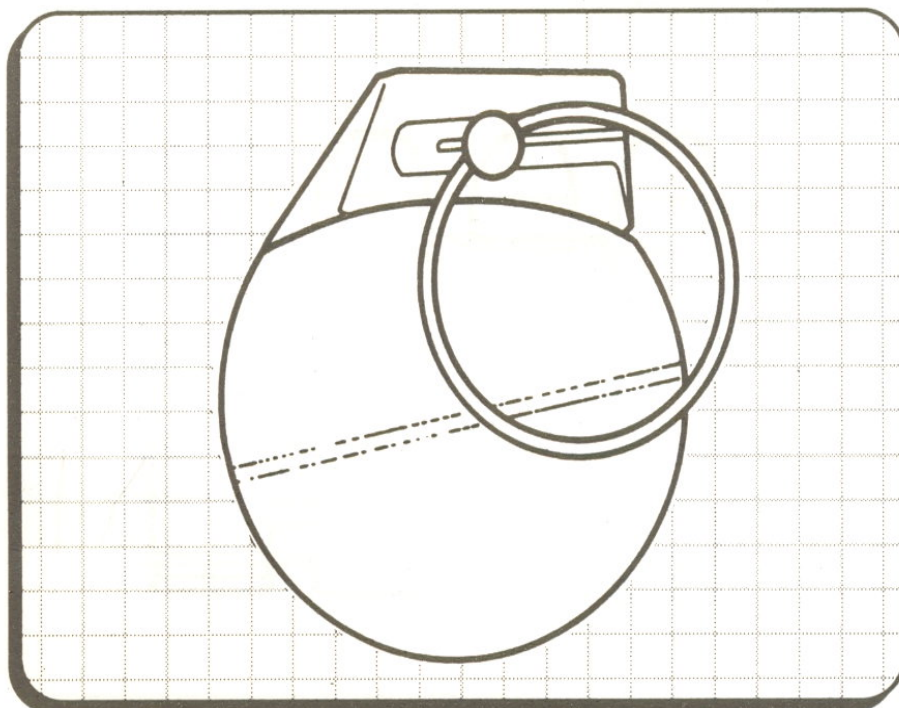
SEÇÃO



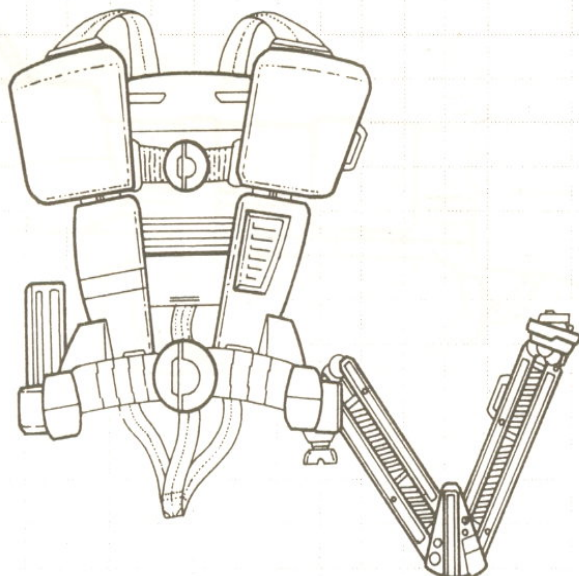


RES

EXPLOSIVOS PESSOAIS APERFEIÇOADOS



SISTEMA GIROSCÓPICO DE ESTABILIZAÇÃO



• Um estabilizador giroscópico forte, durável e preciso!

Adaptável a qualquer físico, montado como um colete, este sistema giroscópico de estabilização é perfeito para armas difíceis de serem carregadas, como a Ingram Valiant ou a metralhadora leve Ares MP. Consistindo de um suporte com contrapeso e estojos de troca rápida de bateria, o sistema giroscópico de estabilização porta a arma em um braço articulado preso ao suporte com contrapeso que fica à altura da cintura. A arma é encaixada no topo do braço suspenso, estando capacitada a movimento total nos três eixos com amplitude de 160 graus. O sistema de baterias interligadas permite aproximadamente três horas de uso contínuo em carga total.

	Encaixe	Ocultabilidade	Nível	Peso	Custo
Giroscópico*	Inferior	-6	5	5	3.500¥
Giroscópico de luxo	Inferior	-7	7	7	7.800¥

*O giroscópico de estabilização anulará recuo, assim como modificadores de movimento até o nível indicado. O usuário tem acesso à metade de sua Pilha de Combate normal e recebe um modificador adicional +4 para qualquer tentativa de entrar em combate corporal.

>>>>>[Ei, aqui vai um truque que vale a pena tentar. Coloque um desses, prenda nele sua metralhadora leve MP e então corra realmente rápido. Claro, a arma permanece equilibrada e nivelada, mesmo se estiver operando em tiro contínuo, mas então tente fazer uma curva. É isso mesmo, apenas um passinho ou dois. Sim, é isso mesmo. Os giroscópicos querem anular todo tipo de movimento, inclusive os seus. Pense nisso quando estiver querendo cuspir bala na gangue do seu bairro.]<<<<<

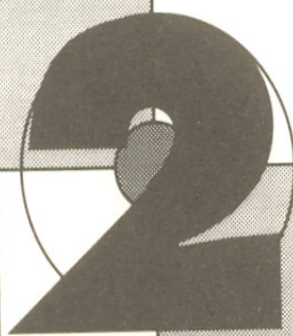
—Lince de aço <17:48:23/21-12-2050>



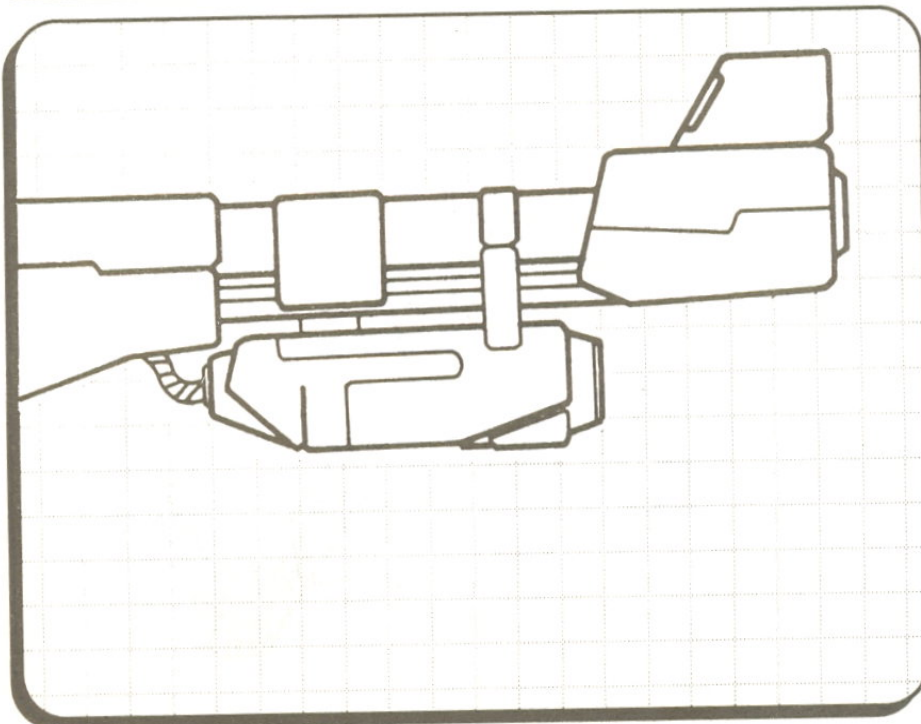
PEÇA AQUI

¥	100	50	PAGO
✈	✉	✉	✈
🔧	🔧	👤	📶
👤	VENDEDOR		

SEÇÃO



TELÊMETRO PARA LANÇA-GRANADAS



- **Marca o momento de explosão das minigranadas, de acordo com o alcance!**

Aumente a precisão de suas minigranadas com esta conexão. O telêmetro indica a distância até o alvo designado e então "instrui" a minigranada a explodir no ar depois de haver percorrido esse número de metros. Para que funcione adequadamente, é preciso um telêmetro Ares 72 ou um telêmetro semelhante. Este sistema coloca um fim no risco de desvio das granadas. Compatível com a maioria dos sistemas de neuroconexão para armas. Requer uma modificação para o lançador de granada (custa 300¥ e pode ser feita na maioria das lojas de armas). Também requer o uso de minigranadas Ares especiais com dispositivo aéreo de tempo.

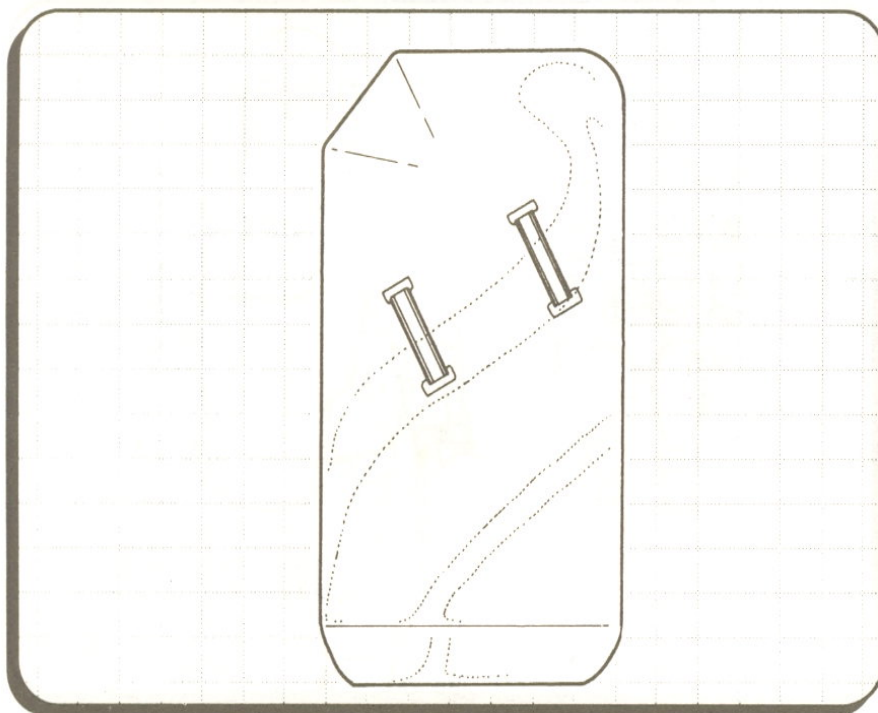
	Ocultabilidade	Dano	Peso	Custo
Conexão para telêmetro	-	-	.1	750¥
Minigranada com dispositivo aéreo de tempo	8	Conforme apropriado	.1	150¥



>>>>>[Claro, ele requer "Minigranadas Ares com dispositivo de tempo". Você realmente esperava outra coisa?]<<<<<

—O Samurai Neon <4:38:12/01-12-2050>

ESCUDO ANTIDISTÚRBIOS



• Estrutura cristalina de metalplastic!

O escudo pessoal antidistúrbios Ares é a última palavra em proporcionar defesa e visibilidade em situações de controle de multidões. Projetado para uso com uma só mão, direita ou esquerda, o escudo antidistúrbios pode ser adquirido em dois tamanhos, pequeno e grande. O escudo pequeno corresponde à metade do corpo, ideal para uso com equipamentos padrões de policiamento ou segurança. Cabe perfeitamente na mala da maioria dos carros de policiamento e segurança. O escudo grande foi projetado para contenção de distúrbios e operações de alto risco. Totalmente portátil, foi projetado para o descarregamento rápido da maioria dos veículos de transporte de tropas.

	Balístico	Peso	Custo
Escudo antidistúrbios pequeno	1	2	1.500¥
Escudo antidistúrbios grande	2	3	3.200¥

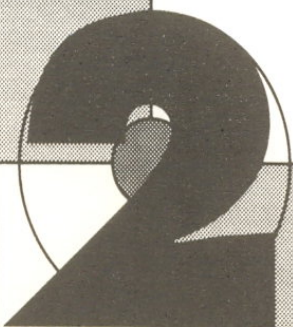
*A armadura balística é cumulativa com a armadura do usuário. Além disso, o indivíduo em posição de defesa recebe um modificador +2 para ataques corporais ao carregar um escudo antidistúrbios. Caso seja usado para golpear, o escudo recebe um código de dano de (For-2)L atordoamento.



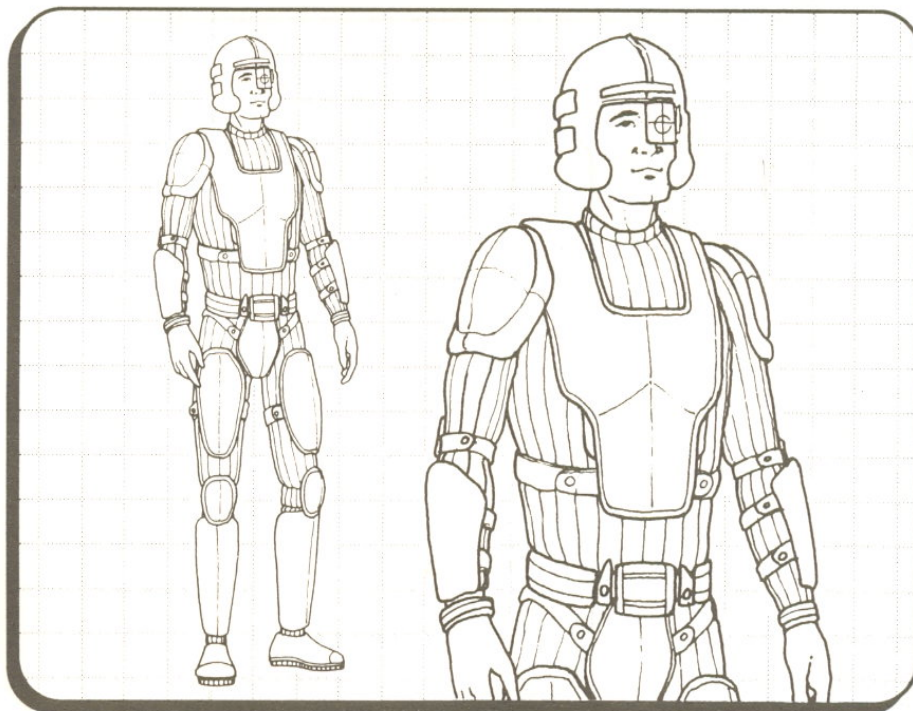
PEÇA AQUI



SEÇÃO



ARMADURA DE SEGURANÇA

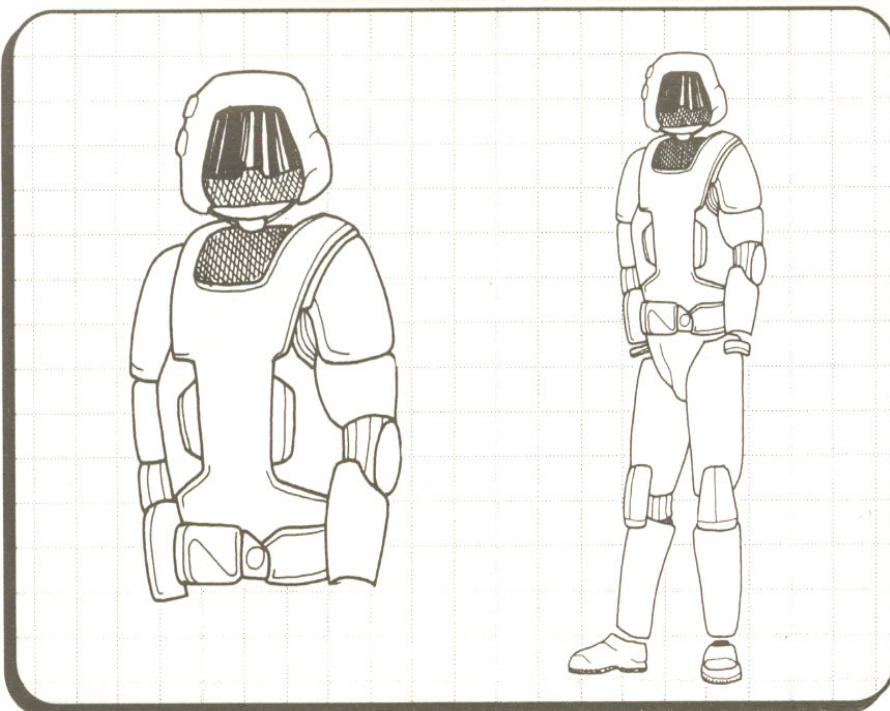


• A armadura pesada profissional para a indústria de segurança!

A Kelmar Tech lançou uma nova linha de armadura de segurança integrada, e a Ares América é seu distribuidor exclusivo na América do Norte. Disponível nos pesos leve, médio e pesado, a armadura de segurança Kelmar é a melhor armadura de proteção corporal do momento no mercado. Se fizer seu pedido listando duas ou mais opções, o consumidor recebe um desconto de 15% no preço do pacote. A compra de quatro ou mais opcionais confere ao consumidor um desconto de 30%.

	Ocultabilidade	Balístico	Impacto	Peso	Custo
Armadura de segurança leve	NA	6	4	9 + Corpo	7.500¥
Armadura de segurança média	NA	6	5	11 + Corpo	9.000¥
Armadura de segurança pesada	NA	7	5	13 + Corpo	12.000¥
Capacete de segurança	NA	1	2	-	250¥





OPÇÕES

Capacete amplificador de visão

Ampliação (x 10) 650¥

Visão noturna 500¥

Visão termográfica 700¥

*Ultrassom 1.000¥

**Arma neuroconectada 3.000¥

*Requer mira ultrassônica

**Requer neuroconexão

Comunicações

Transmissor (capacete) 2.500¥

(pulso) 2.500¥

Transmissor de sinal (2)* 200¥

(4)* 400¥

(5)* 500¥

Localizador de sinal 1.000¥

Tela de dados (100 Mp) 1.000¥

*Possibilita identificação e localização imediata de indivíduos perseguidos membros da equipe.

Controle ambiental (requer capacete)

Respirador 500¥

Proteção contra química* 12.000¥

*Oferece proteção contra o contato de lixo tóxico líquido.

>>>>>[Abre o olho, galera! Todas as armaduras de segurança — leve, média e pesada — todas se enquadram nas novas leis de restrição de armaduras.]<<<<<

—Machadão<03:23:19/05-01-2051>



PEÇA AQUI

¥ 100 50 PAGO

✈ ✉ ✉ ✈

🔧 📁 ⓘ ⚡

🍷

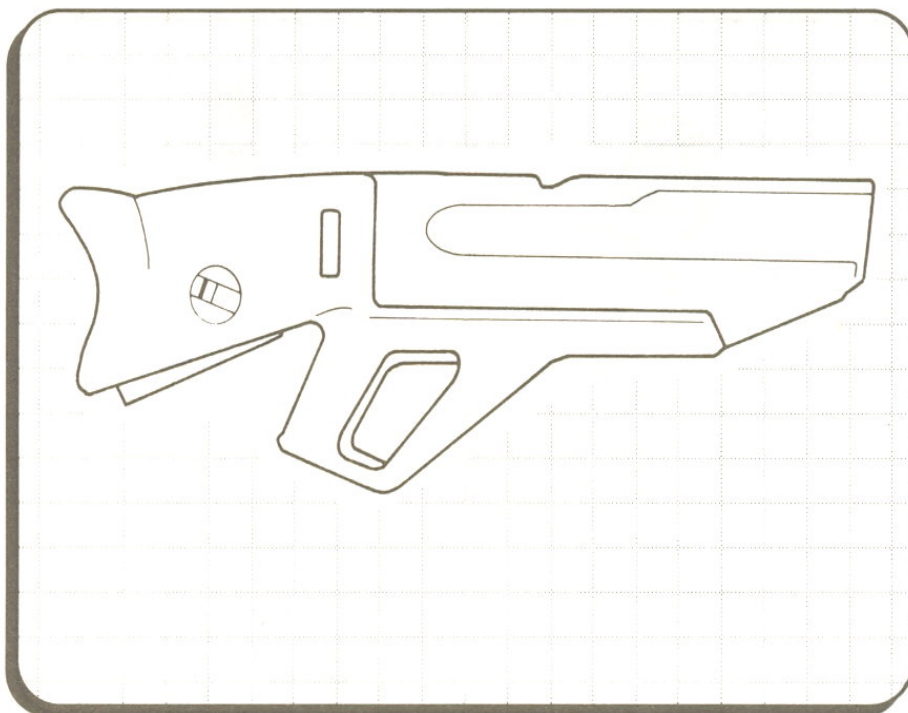
VENDEDOR

SEÇÃO

2

RES

LANÇA-REDES



• Pegue-os, mas não os mate!

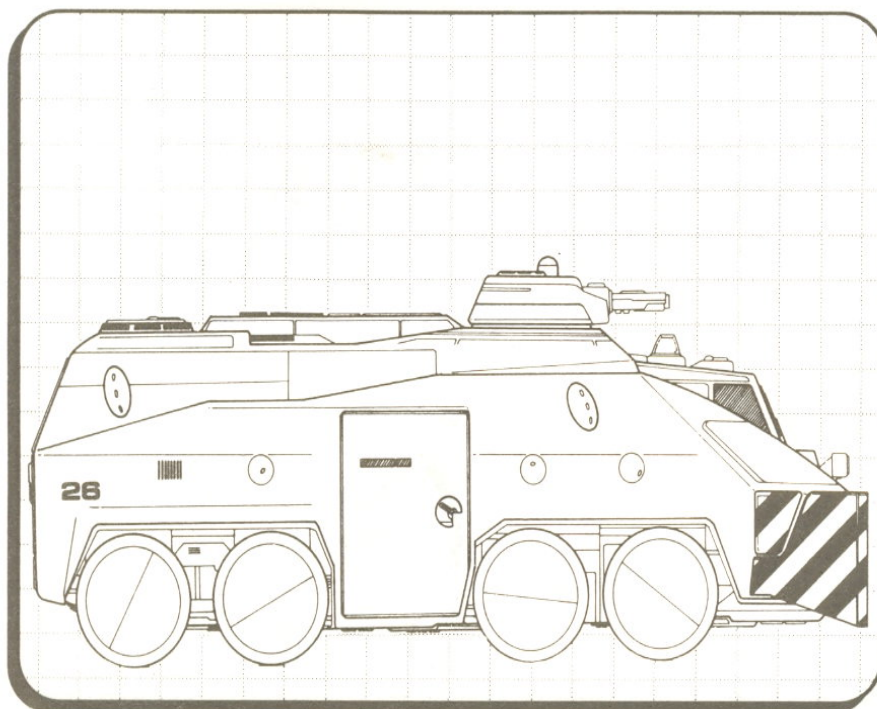
A Williams Technologies de Nova York (ex-Chandler) apresenta uma ferramenta não letal, lança-redes. Disparando uma rede de fibra expansora que envolve e domina o alvo, esta arma é perfeita para situações que exijam atitudes não letais. A versão padrão deterá alvos de tamanho normal e abaixo do normal; já a extragrande foi projetada para os indivíduos maiores que o normal, como os orks e trolls. É bom notar que os lança-redes extragrandes dispararão redes normais. Equipada com mira laser embutida.

	Ocultabilidade	Munição	Dano	Peso	Custo
Pistola de rede normal	4	4	*	4	750¥
Pistola de rede grande	3	4	*	4.5	1.150¥
Cargas de redes adicionais					
Normal	7	-	-	.5	150¥
Grande	5	-	-	.75	300¥

*A pistola de rede envolve sua vítima, detendo-a e forçando-a ao chão. A vítima precisa fazer um Teste de Força contra duas vezes o número de sucessos extras gerados pelo teste de sucesso do atacante, com um Número-alvo 5 para a rede normal ou 8 para a rede grande. Se uma rede normal acertar um alvo grande, o número-alvo da vítima é 3. O alvo pode usar sua Pilha de Combate. Depois de retida, a vítima fica imóvel e incapaz de agir de qualquer forma. Ela pode tentar escapar da rede uma vez por turno fazendo um Teste de Resistência de Força contra o número-alvo listado acima, mas com um modificador -1 para cada turno durante o qual tiver sido detido. A rede normal recebe 2 sucessos automáticos contra tentativas de cortá-la, e a rede grande recebe 3.



VEÍCULO ANTIDISTÚRBIOS



• Sem sombra de dúvida, o veículo de segurança urbana definitivo!

Baseado no popular chassi do Ares Citymaster, o veículo de controle de distúrbios pode satisfazer todas as necessidades de segurança urbana. O veículo básico não apenas é um aperfeiçoamento do design do Citymaster, como também estão disponíveis pacotes adicionais que possibilitam adaptar o veículo às necessidades de sua situação urbana em particular. O veículo blindado antidistúrbios é equipado com duas armas fixas na torre de tiro e um par de lança-granadas laterais. O veículo é ajustado para funcionar como posto de comando e base de operações para até dez soldados antidistúrbios, mas outras configurações podem ser requisitadas.

Manobra	Velocidade	Estrutura	Assinatura	Piloto	Custo
Veículo antidistúrbios 4	40/120	5	5	5	3.650.000¥
		Efeito			Custo
Pacote de manobras		(-1 Manobra)			+70.000¥
		(-2 Manobra)			+160.000¥
Motor avançado		(50/150 velocidade)			+90.000¥
Estrutura opcional		(+1 Estrutura)			+95.000¥
		(+2 Estrutura)			+198.000¥
Blindagem aperfeiçoada		(+1 Blindagem; -10% velocidade base)			+170.000¥
		(+2 Blindagem; — 20% velocidade base)			+250.000¥
Assinatura aperfeiçoada		(-1 Assinatura)			+85.000¥
		(-2 Assinatura)			+145.000¥
Piloto automático opcional		(+1 Piloto)			+50.000¥
		(+2 Piloto)			+120.000¥

PEÇA AQUI



PEÇA AQUI

¥ 100 50 10 5 1 PAGO

✈ ✉ ✉ ✉ ✉ ✉

✂ ✂ ✂ ✂ ✂ ✂

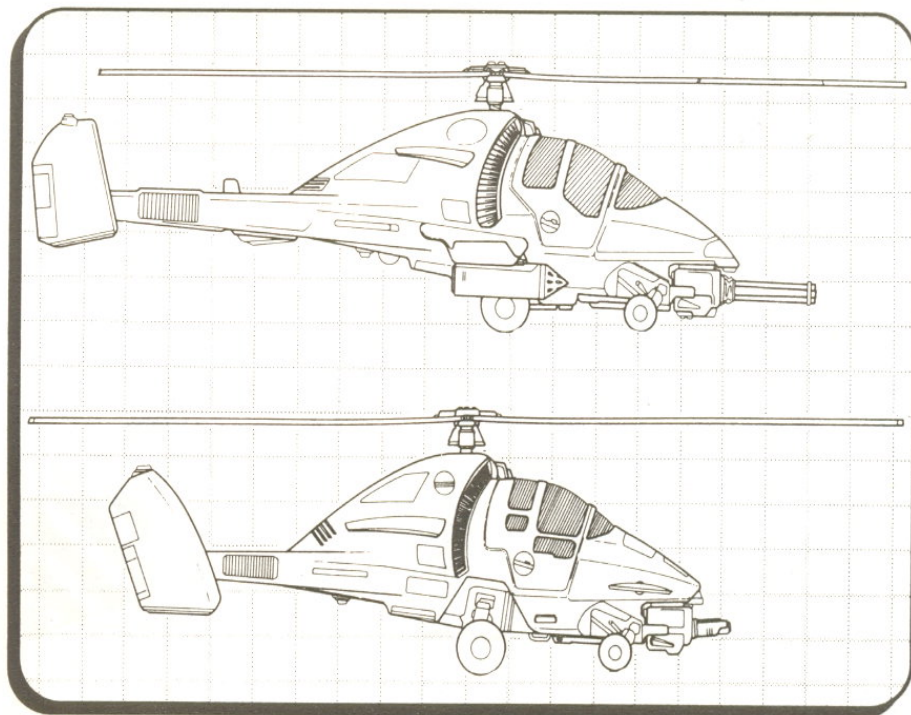
VENDEDOR

SEÇÃO

2

A RES

VESPA e ZANGÃO



• O melhor veículo monoposto e poder bélico alto!

O Northrup PRC-42b Vespa e o PRC-44b Zangão são os helicópteros ideais para serviços de segurança e policiamento. Projetado como apoio militar, o mais leve e veloz Vespa é bem adequado a operações de apoio de segurança, enquanto seu primo levemente maior, o Zangão, é projetado para missões de apoio de alto risco. Tanto o Vespa quanto o Zangão oferecem ao piloto a opção de desligar os motores a uma certa distância e planar até o alvo com o efeito de auto-rotação das hélices. Os dois helicópteros podem estender asas para auxiliar essa operação, durante a qual o Vespa e o Zangão são virtualmente indetectáveis.

	Manobra	Velocidade	Estrutura	Armadura	Assinatura	Piloto	Custo
PRC-42b Vespa*	3	65/100	1	0	5	0	220.000¥
Zangão**	4	65/100	2	0	5	0	280.000¥

*O Vespa possui uma arma removível sob o nariz do veículo.

**O Zangão porta uma arma fixa sob o nariz ou uma arma fixa em cada lado do veículo (+30.000¥).



>>>>>[Ei, aposto que aquele míssil superfície-ar de longo alcance, há algumas páginas atrás, pode dar cabo do Vespa ou do Zangão. Não é o máximo que a Ares venda medida e contramedida no mesmo lugar?<<<<<
—Lince de aço <23:41:45/02-01-51>

ARES SECURITY

WIREMASTERS

ACESSÓRIOS

WIREMASTERS — SUPLEMENTO

Aviso

Este arquivo de dados é propriedade exclusiva da Wiremaster Incorporated (São Francisco, Reg #WE983.7628) e tem como único objetivo o uso pela Wiremaster Incorporated, suas subsidiárias legais ou empresas licenciadas. Posse, transferência, uso ou leitura deste arquivo por qualquer um que não as entidades legais listadas acima constitui violação das leis locais, nacionais e internacionais relativas a informação.

>>>>>[Oh-oh... Que medo!]<<<<<
—O Samurai Neon <23:21:41/17-12-50>

>>>>>[Vale um comentário aqui, galera. Há um monte de marginais trovejando pelas ruas e clamando serem samurais "de verdade". Mas para ser um samurai urbano você tem que estar ligado por dentro. Tem de ter cromo, cromo **de verdade**, não apenas adereços externos. Para cada cem pretensos samurais, apenas um é de verdade. O truque é adivinhar qual...]<<<<<

—Machadão<06:18:32/05-01-2051>

>>>>>[Bem colocado. Felizmente a vida dura nas ruas cuida da maior parte dos babaquaras...]<<<<<

—Juca Bala<11:03:28/07-01-2051>

CEFALOTRÔNICOS Seção HH1962

(Corrija os arquivos de referência para incluir as listas que se seguem. Atualizado na data da distribuição.)

INSERT <07-47>

PEÇA AQUI

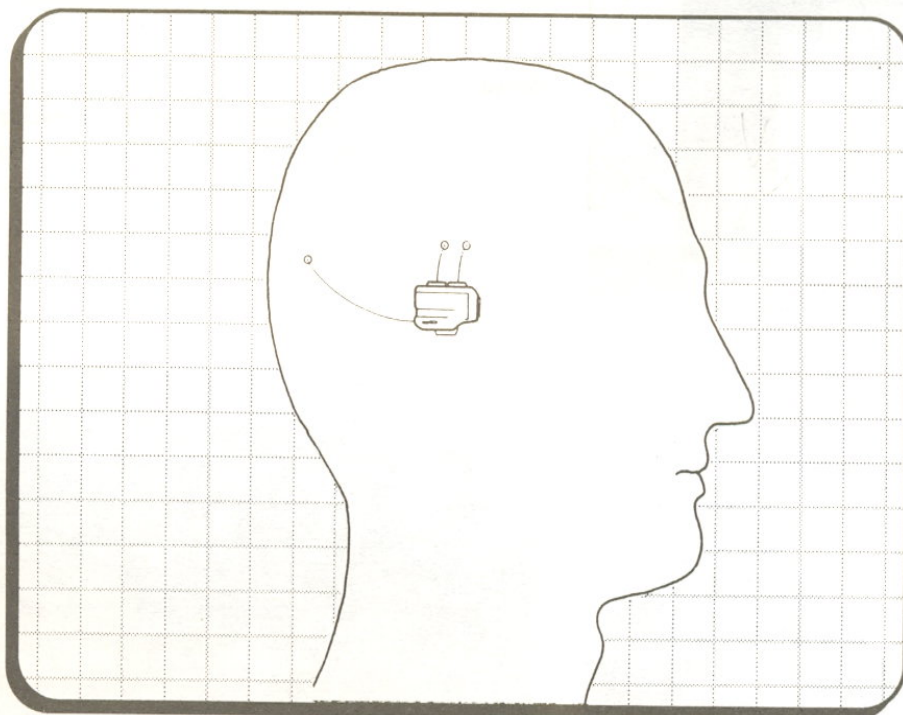


SEÇÃO

3

WIRE
MASTERS

CONECTOR DE COMUNICAÇÕES



O acessório perfeito para qualquer rádio transmissor interno ou sistema de telefone remoto. Os quatro modelos diferentes permitem ao usuário monitorar e acessar simultaneamente 2, 4, 8 ou 10 canais de comunicação. Com as ligações apropriadas, esses canais poderiam ser todos de rádio, todos de telefone (apenas voz) ou qualquer combinação. O sistema comlink permite você a:

- Monitorar e acessar até dez canais de rádio ou telefone.
- Combinar ou alternar as recepções, de forma a acessar canais separados ao mesmo tempo.
- Obstruir seletivamente certos canais para filtrar ruído de áudio.
- Projetar em um monitor a situação dos canais.
- Receber comentários visuais sutis das chamadas.

	Perda de essência	Custo
Comling II	.3	8.000¥
Comlink IV	.3	18.000¥
Conlink VIII	.3	40.000¥
Comlink X	.3	60.000¥

Os custos listados são tanto apenas para rádio ou apenas para telefone. Para um sistema de comlink que aceite ambos simultaneamente (máximo de dez canais), aumente o custo-base em 25%. Sistemas múltiplos não podem ser operados simultaneamente.

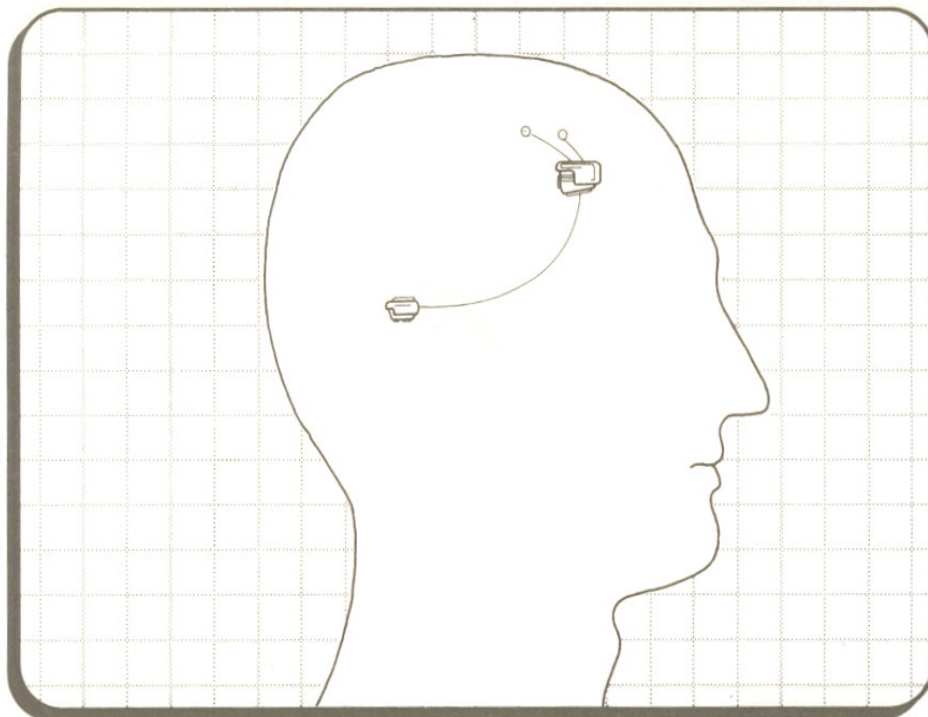
Quando instalado como parte de um pacote que contenha um transmissor de rádio, um receptor ou um telefone cefalotrônico, o custo de essência é reduzido à metade.

>>>>>[Definitivamente não é para os que se confundem à toa.]<<<<<

—Juca Bala <04:18:35/19-12-2050>



CIRCUITO CODIFICADOR HD



Um acessório de comunicação cefalotrônica, o circuito HD codificador permite a transmissão e a recepção de sinais codificados em diversos níveis de sofisticação. Cada sinal transmitido por um sistema de codificação é acompanhado por um código seqüenciado decifrável apenas por outros sistemas de codificação que possuam a seqüência decodificadora apropriada. O código especial proporciona uma variedade de seqüências potencialmente infinita. Este sistema patenteado está sendo usado por forças militares, empresariais e de segurança do mundo inteiro.

Circuito codificador	Perda de essência	Custo
Nível 1 — 4	.1	(Nível) x 10.000¥
Nível 5 — 7	.1	(Nível) x 20.000¥
Nível 8 — 9	.1	(Nível) x 30.000¥
Nível 10	.1	(Nível) x 50.000¥

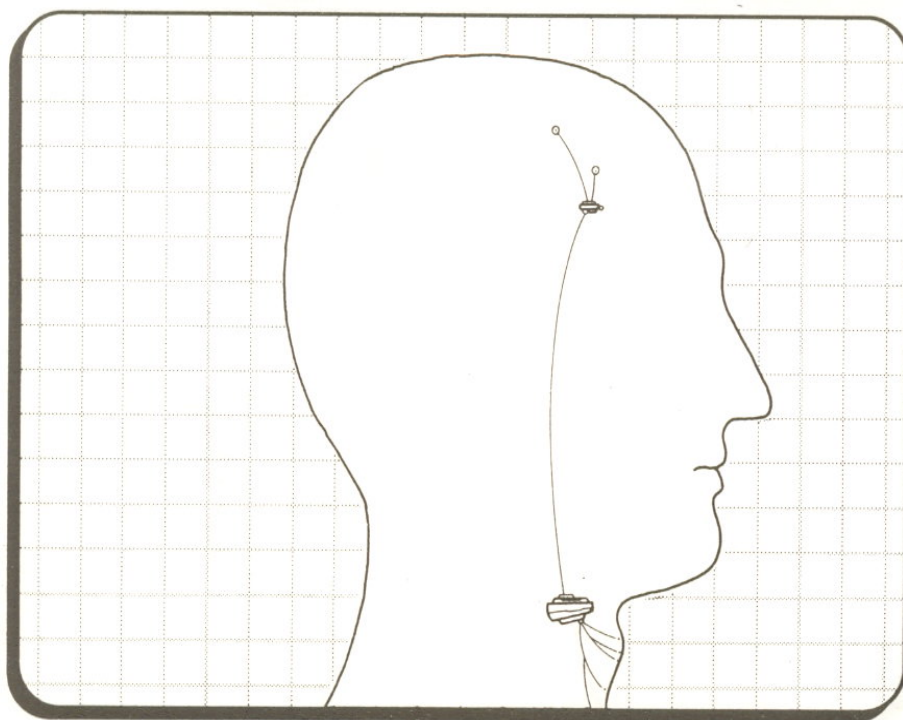
O circuito codificador é totalmente compatível com o sistema comlink, podendo gerar funções de codificação e decodificação para todos os canais. Tanto o emissor quanto o receptor devem ser equipados com sistemas codificadores. O nível do sistema do receptor precisa igualar ou exceder o nível do emissor.

O circuito codificador não causa perda de essência quando inserido como parte de um pacote composto por rádio, receptor ou sistema de telefone cefalotrônico.

O circuito codificador também está disponível para equipamentos de comunicação não-bioeletrônicos a 50% do preço listado.



MASCARADOR VOCAL INTERNO



Este acessório de fala bioeletrônica duplica a operação do mascarador vocal externo em todos os sentidos, mas com maior capacidade de mascaramento.

	Perda de essência	Nível	Custo
Mascarador vocal interno	.1	2D6 + 2	7.000¥



>>>>Uau! Agora posso falar igualzinho à governadora Shultz!
Ou...ou... ao Max Foley! Ou...ou... Neil, o bárbaro ork! Ou...ou...Holly
Brighton! Ou...ou...Maria Mercurial! Ou...ou... Dunkelzahn, o Dragão! (E
fazer meu próprio espetáculo... meu próprio programa de trideo...e...e...)]
— Miolo Duro <21:09:14/19-12-2050>
>>>>[Perdão?]<<<<<
— Dunkelzahn<02:17:51/28-12-2050>
>>>>[?????]<<<<<
—Juca Bala<16:23:28/30-12-50>



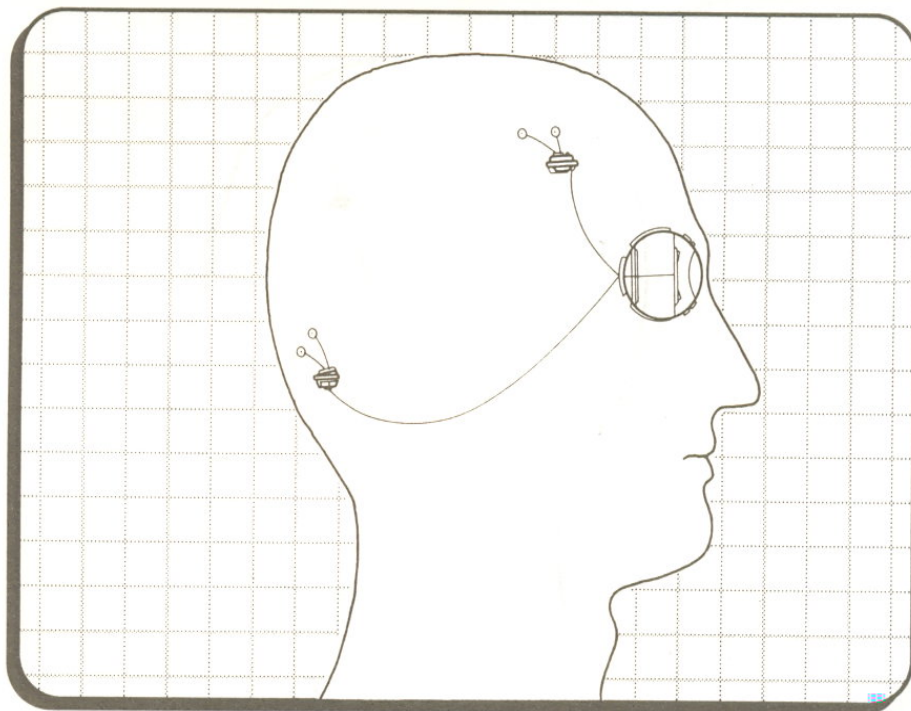
PEÇA AQUI



SEÇÃO



TELÊMETRO

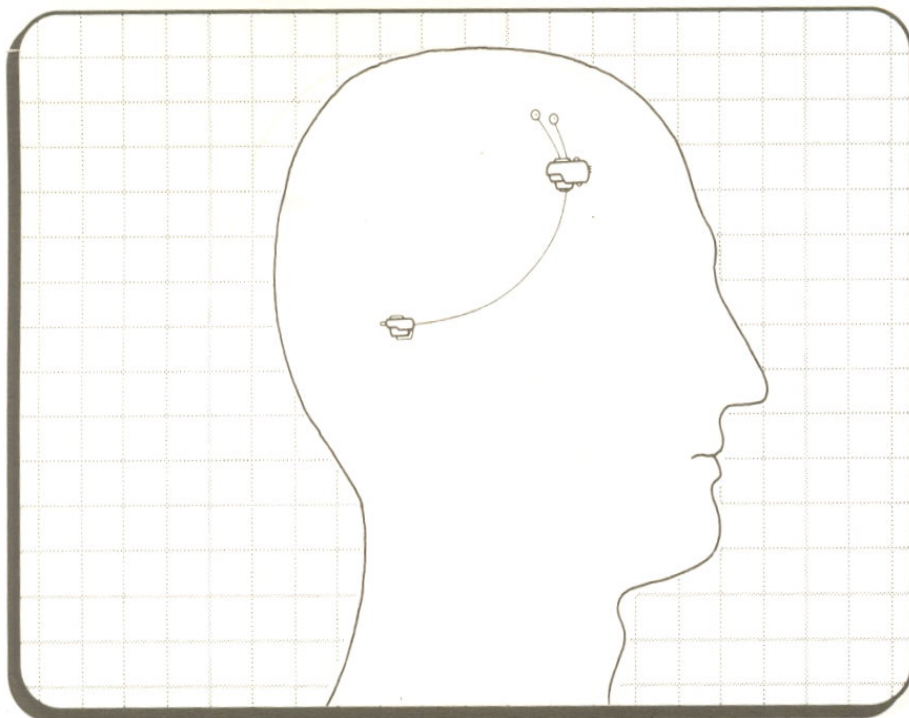


Este acessório de mira bioeletrônica é idêntico ao telêmetro digital encaixado em arma atualmente em uso. Ao ser ligado a uma tela, o telêmetro fornece a distância real ao alvo, seja até o local de onde o usuário está olhando ou o local para onde sua arma estiver apontando, caso ela seja neuroconectada.

	Perda de essência	Custo
Telêmetro	.1	2.000¥



DECODIFICADOR HD



A última palavra em tecnologia de deciframento de códigos. Este acessório cefalotrônico usa tecnologia semelhante à do circuito codificador. O decodificador HD permite ao usuário tentar penetrar e decifrar qualquer sinal codificado.

Decodificador	Perda de essência	Custo
Nível 1-4	.2	(Nível) x 20.000¥
Nível 5-7	.2	(Nível) x 40.000¥
Nível 8	.2	600.000¥

O decodificador HD é compatível com o sistema comlink, podendo proporcionar funções totais de decodificação de código a todos os canais.

Causa apenas .1 de Perda de Essência ao ser inserido num pacote que contenha rádio, receptor de rádio ou telefone cefalotrônico.

O sistema decodificador também está disponível para equipamentos de comunicação não-bioeletrônica à metade do preço listado. O procedimento para decodificar um sinal é idêntico ao usado pelo decodificador de dados e pelo sistema de codificação de linhas de transmissão de dados.



PEÇA AQUI

¥ 100% PAGO

✈️ ✉️ 📧 🚚

🔧 🏠 📶 📈

👤

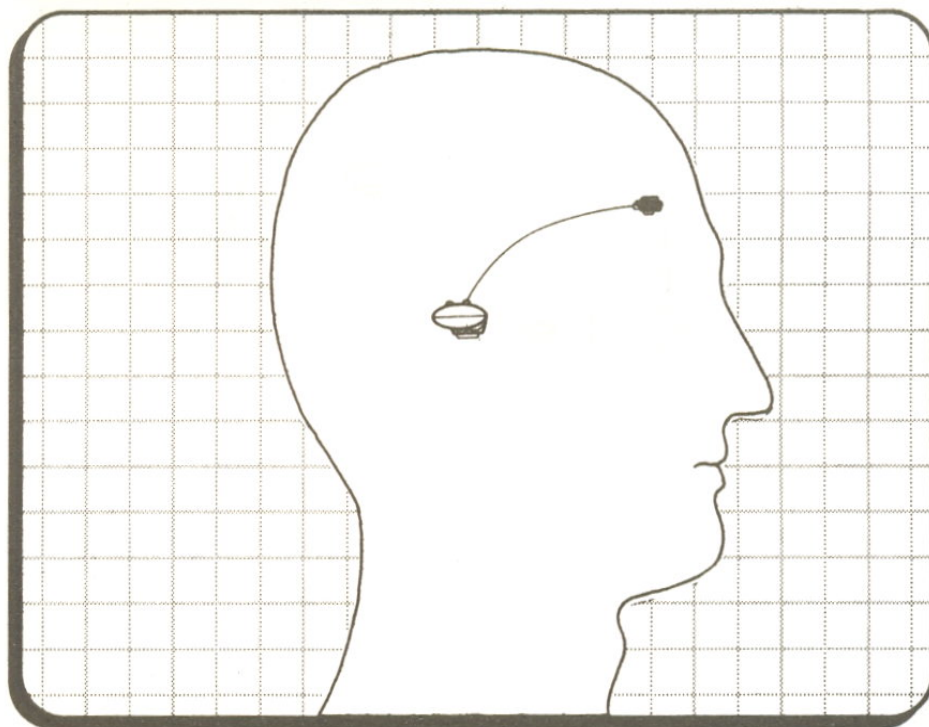
VENDEDOR

SEÇÃO

3

WIRE MASTERS

DEPURADOR DE SOM



Este acessório de áudio possibilita ao usuário depurar seletivamente certos sons sem afetar outros sons presentes. Os usos incluiriam sons ambientais para monitorar mais facilmente uma conversação. O sistema de depuração de áudio está disponível em uma ampla variedade de sofisticações técnicas, sendo compatível com todos sistemas de audição bioeletrônica e acessórios.

	Perda de essência	Nível	Custo
Depurador de som	2	1-5	Nível x 10.000¥

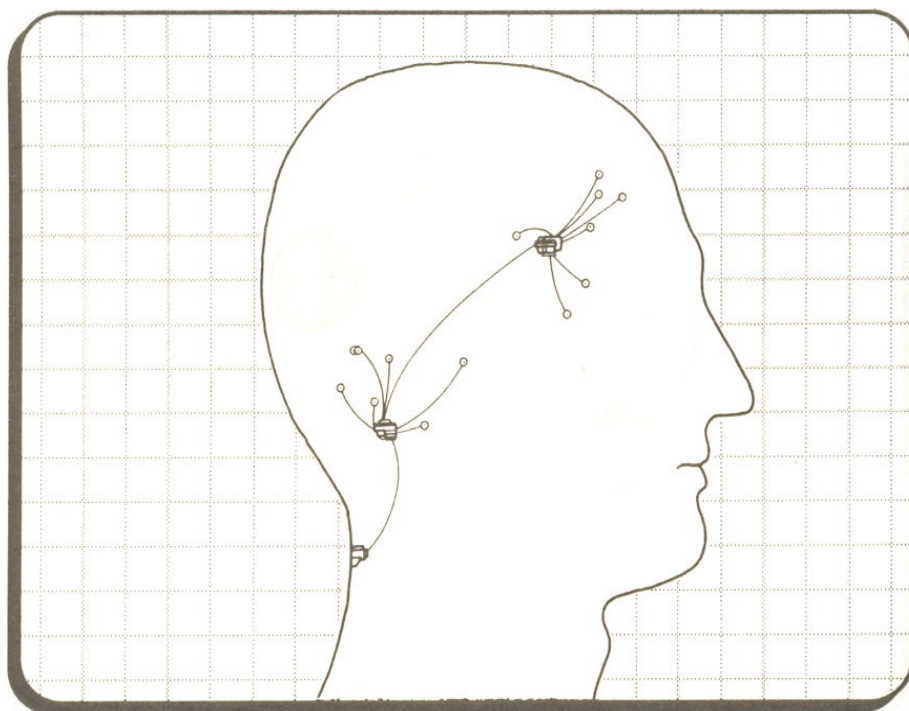
Para usar o Depurador Seletivo de Som, o usuário precisa fazer um Teste de Sucesso não-resistido. Ele joga dados equivalentes ao Nível do depurador contra um número-alvo baseado na quantidade de ruído que o usuário queira depurar comparada à quantidade total de sons presentes. Se o ruído a ser filtrado for apenas 10% do som presente, o número-alvo seria 2 ou 3. Se, por outro lado, fosse 90% do som total presente, poderia chegar a ser alto como 10 ou 11. 50% seria por volta de 6. Os números exatos dependem das circunstâncias e dos sons envolvidos. Sons mais altos são bem mais difíceis de serem depurados que sons mais suaves.



>>>>>[Estou aqui para anunciar que usei com sucesso esse maravilhoso dispositivo. Filtrei com ele os grunhidos de minha amada durante um de seus freqüentes sermões "tenha uma vida decente". Adoro tecnologia. Nota 10 de todo o coração.]<<<<<

—O Samurai Neon<13:14:24/12-12-2050>

CONECTOR SENSORIAL



O Conector Sensorial é um fusor de gravação de sensorama tornado acessível. Consistindo de uma série de sensores neurais faseados, o Conector Sensorial pode gravar e transmitir as impressões sensoriais básicas que o usuário está recebendo. O Conector Sensorial pode gravar o espectro total de visão, audição, olfato e tato, mas não grava as emoções ou opiniões. A impressão do Conector Sensorial pode ser transmitida ou gravada a uma razão de 10 Mp a cada 10 segundos de impressões. Um aparelho de sensorama ou neuroterminal é necessário para tocar as impressões sensoriais gravadas. Apenas um neuroterminal possui os componentes eletrônicos necessários para tocar o registro de um Conector Sensorial em tempo real.

	Perda de essência	Ocultabilidade	Custo
Conector Sensorial	2	NA	300.000¥
Transmissor interno	.6	NA	80.000¥
Receptor do Conector Sensorial*	NA	3	90.000¥
Transmissor externo	NA	4	30.000¥
Gravador externo (sem memória)	NA	6	1.500¥

*Pode ser ligado apenas a um neuroterminal ou a um aparelho de sensorama modificado (não-portátil).



>>>>>[Oh, as possibilidades...]<<<<<<
— Miolo Duro <21:13:32/18/12-2050>

PEÇA AQUI



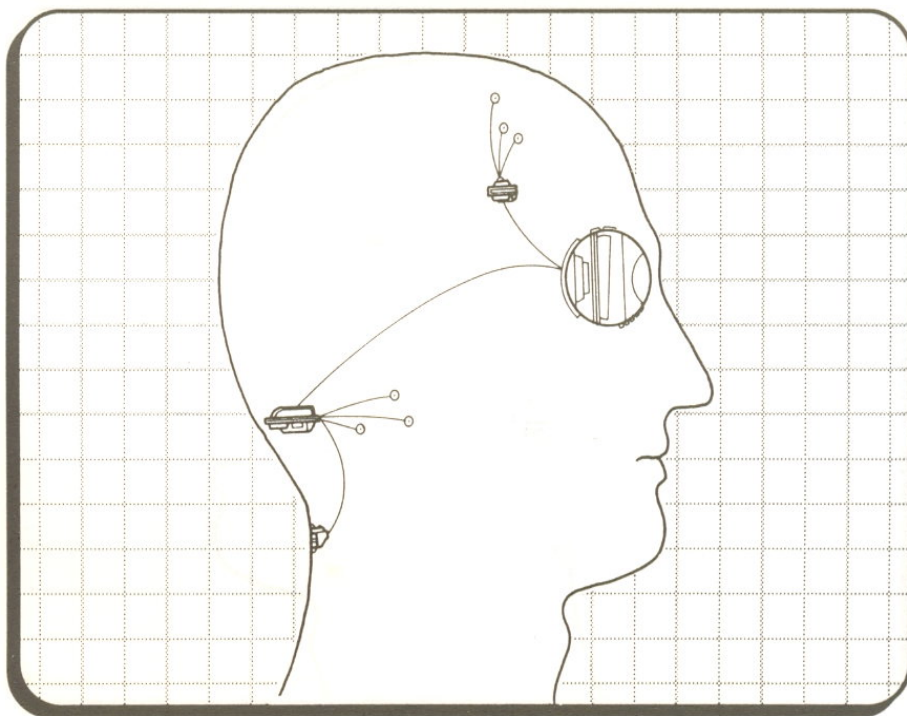
VENDEDOR

SEÇÃO

3



CONECTOR DE VÍDEO



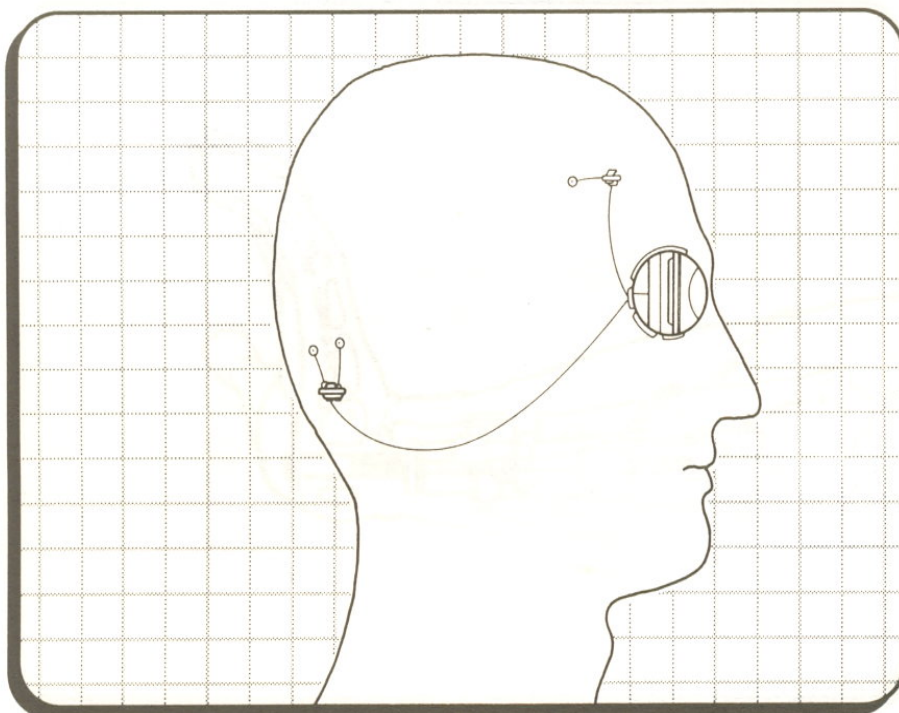
Até recentemente, uma imagem de vídeo congelada era tudo que podia ser gravado de um sistema de visão bioeletrônica. Um Conector de Vídeo pode transmitir uma imagem de vídeo ao vivo ou gravá-la numa memória bioeletrônica ou em um gravador portátil separado. A imagem é preservada em cores e em três dimensões. Se houver alguma forma de sistema de audição bioeletrônica presente, uma faixa de áudio pode ser gravada também. Possuindo 6Mp de memória, tanto interna quanto externa, o usuário pode gravar 1 minuto de vídeo de baixa resolução.

	Perda de essência	Ocultabilidade	Custo
Conector de vídeo	.5	NA	22.000¥
Transmissor interno	.4	NA	4.500¥
Transmissor interno	NA	9	1.800¥
Gravador externo (sem memória)	NA	7	75¥

84

>>>>>[Putz, esperem só até isso cair nas mãos daqueles malucos da mídia. Nada será sagrado.]<<<<<
—Lince de Aço<13:21:23/31-12-50>

MAGNIFICADOR DE VISÃO



Este aperfeiçoador de visão bioeletrônica aumenta a imagem visual da mesma maneira que fazem as lentes de um binóculo ou de uma câmera. O Magnificador de Visão encontra-se disponível em dois modelos, ótico e eletrônico. O sistema ótico usa lentes de alta precisão para proporcionar a magnificação, enquanto o sistema eletrônico usa um chip sensível à luz. O sistema ótico produz uma imagem mais pura com maior resolução, mas é cosmeticamente óbvio quando instalado num olho orgânico. O sistema eletrônico fica completamente oculto, mas produz uma imagem mais granulada na magnificação máxima.

	Perda de essência	Custo
Magnificação ótica 1	.2	2.500¥
Magnificação ótica 2	.2	4.000¥
Magnificação ótica 3	.2	6.000¥
Magnificação eletrônica 1	.1	3.500¥
Magnificação eletrônica 2	.1	7.500¥
Magnificação eletrônica 3	.1	11.000¥

O sistema magnificador de visão é compatível com todos os sistemas de aperfeiçoamento de visão. Tanto os sistemas de magnificação ótica quanto eletrônica comportam-se como as miras telescópicas do nível apropriado. Se expostos, os sistemas de magnificação ótica possuem um Nível de Ocultabilidade 9. Se cobertos, são indetectáveis.

>>>>>[Ei, pra que vocês acham que inventaram os óculos espelhados?]<<<<<

—Miolo Duro<19:23:01/12-18-2050>

PEÇA AQUI



PEÇA AQUI

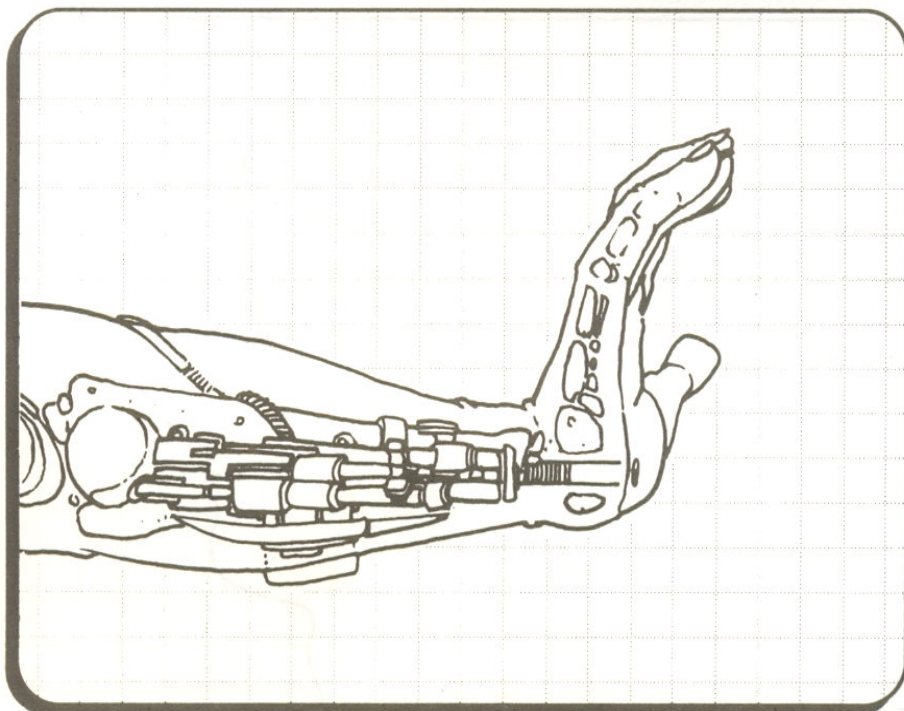


SEÇÃO

3

WIRE
MASTERS

ARMAS BIOELETRÔNICAS



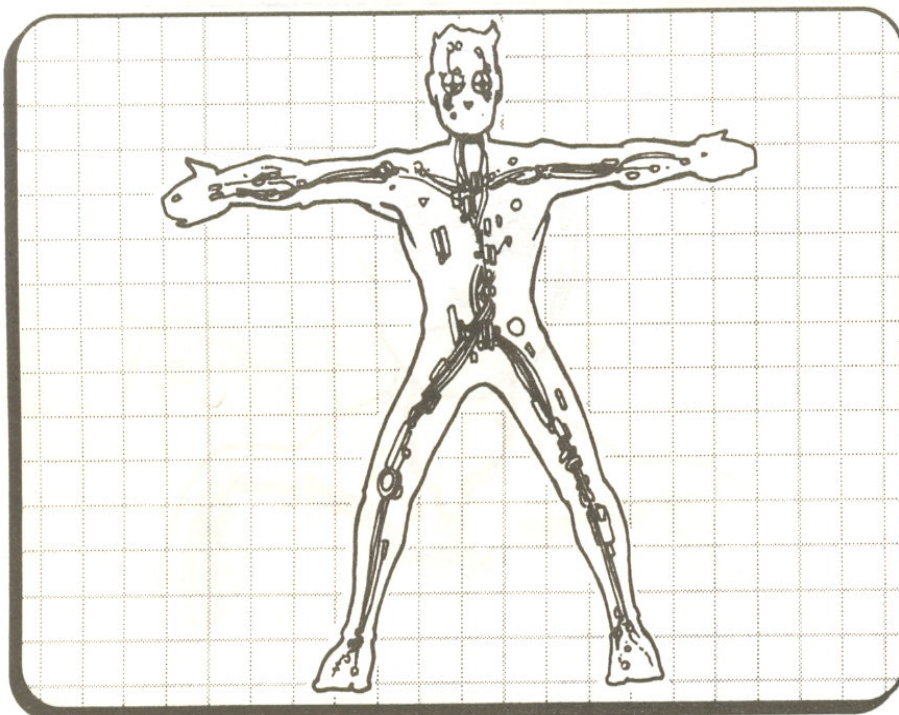
Projetado pela Fichetti Arms, a série de armas bioelétrônicas foi projetada para instalação em um braço bioelétrônico. As armas leves da série incluem a Pistola Escamoteável, a Pistola Leve, a Pistola-Metralhadora e a Submetralhadora. A série de Armas Pesadas inclui a Pistola Pesada e a Escopeta. Todas as armas disparam através de uma abertura na base da palma. Todas possuem carregamentos internos de munição, mas podem ser recarregadas. Uma vigia externa de munição encontra-se disponível para armas automáticas (submetralhadoras e pistolas-metralhadora), possibilitando-as a receber um pente cheio.

Tipo	Ocultabilidade	Munição	Dano	Peso	Custo
Pistola Escamoteável	12*	12 (Interno)	4L	.3	250¥
Pistola Leve	10*	10 (Interno)	6L	.75	650¥
Pistola-Metralhadora	NA	10 (Interno)	6L	.8	900¥
Submetralhadora	NA	8 (Interno)	7M	1.25	1.800¥
Pistola Pesada	NA	6 (Interno)	9M	2.0	800¥
Escopeta	NA	4 (Interno)	9M	2.25	1.200¥

*O Nível de Ocultabilidade reflete a chance da abertura de disparo da arma ser notada depois de um disparo. Se o atirador estiver sendo observado no momento do disparo, a descarga será óbvia. Uma arma pesada ou uma arma bioelétrica disparando em rajada contínua sempre será óbvia. Uma abertura de munição será óbvia apenas se um pente estiver preso nela.



REFLEXOS AMPLIADOS



Este tratamento eletroquímico de aplicação única combinado a modificações de caráter definitivo aumenta os reflexos naturais do corpo sem a necessidade de amplificadores de resposta bioeletrônicos e circuitos de Potencialização. Entretanto, o receptor dos Reflexos Ampliados nunca pode usar Reflexos Acelerados ou um Fusoconector de veículo. Os Reflexos Ampliados não podem ser aperfeiçoados.

Reflexos ampliados	Perda de essência	Reação	Iniciativa	Custo
Nível 1	.5	-	+1D6	15.000¥
Nível 2	1.25	+1	+1D6	40.000¥
Nível 3	2.8	+2	+2D6	90.000¥



>>>>>[Grande! Justamente o que eu estava precisando!]<<<<<
—Miolo Duro<23:21:42/17-12-2050>



PEÇA AQUI



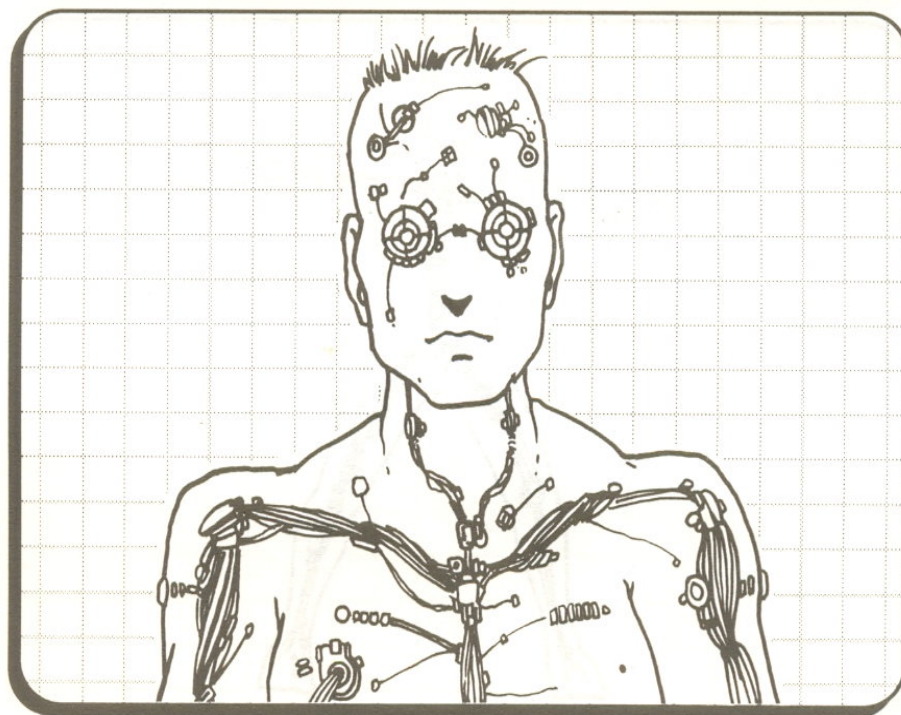
VENDEDOR

SEÇÃO

3



HABILITRÔNICOS



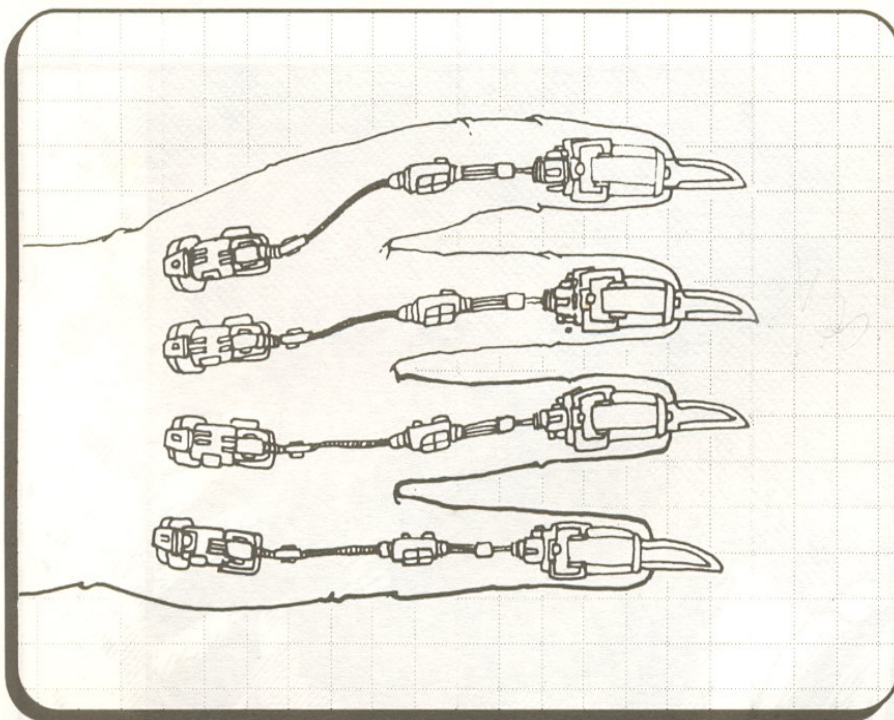
A nova tecnologia da Biofibras possibilitou o implante de controladores de habilidade a um sistema neuromuscular existente. Um sistema de Habilitrônicos pode reproduzir qualquer habilidade ativa que não seja baseada em conhecimento ou informação. Depois de instalado, os Habilitrônicos são permanentes, não necessitando requerer manutenção durante a vida do usuário.

		Perda de essência	Custo
Habilitrônicos	1-4	.2 x Nível	Nível x 5.000¥
	5-8	.25 x Nível	Nível x 50.000¥
	9-10	3 x Nível	Nível x 500.000¥

(Podem ser usados apenas para Habilidades Ativas, Concentradas, não para Habilidades Ciência, Mental, Social ou Mágica. Cada Habilitrônico é eficiente com apenas 1 Habilidade, não podendo ser trocado, alterado, aperfeiçoado ou modificado. A habilidade escolhida precisa ser uma Concentração. As Habilidades Gerais e as Especializações não são permitidas.)



GARRAS METÁLICAS APERFEIÇOADAS



A Wiremasters orgulha-se em oferecer a nova lâmina de carbureto comprimido Wilkerson para reposição em Garras Metálicas. Essas lâminas de reposição podem ser ajustadas para todas as garras bioeletrônicas atualmente no mercado. Por favor indique a marca e o número de série no pedido.

	Dano	Custo
Garra Metálica aperfeiçoada	(For+1)L	8.500¥

(Para trocar as lâminas antigas pelas novas, simplesmente entre em contato com um Médico de rua, ou outro indivíduo apropriado, e pague com seu dinheiro. A troca requer 20 minutos.)

>>>>>[Ei, alguém aí fora sabe me dizer por que um bando de tecs está enchendo o sistema com comentários sobre material que nunca vão usar?]<<<<<

—O Samurai Neon<15:31:32/19-12-2050>

>>>>>[Por que alguém tem de fazer?]<<<<<

Juca Bala <23:12:31/21-12-50>

>>>>>[Por que no fundo da alma nós não passamos de uns fofaqueiros sujos, maliciosos, pérfidos que adoram esfaquear os outros pelas costas?]<<<<<

—Miolo Duro<03:42:45/23-12-2050>

>>>>>[Eu pago essa! Gostei!]<<<<<

—Relâmpago<14:31:42/24-12-50>

>>>>>[Deve mesmo, afinal está cheio da grana. Ah, antes que me esqueça: Feliz Natal para todos.]<<<<<

—Juca Bala<02:23:16/25-12-2050>

PEÇA AQUI



INFORMAÇÃO

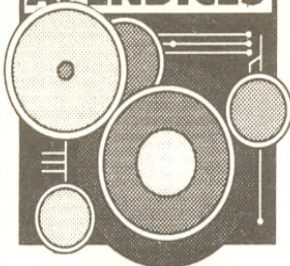


VENDEDOR

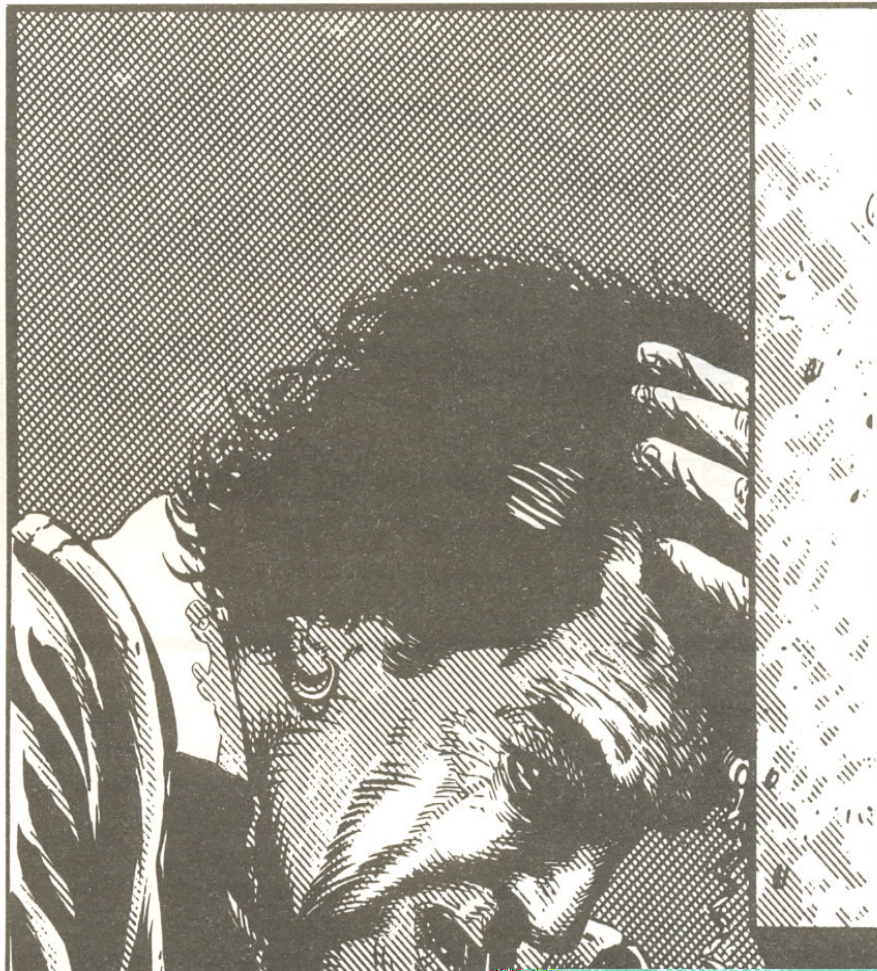
SEÇÃO

4

APÊNDICES



REGRAS OPCIONAIS



90



TRABALHANDO NAS RUAS

—Condensado de artigo homônimo, escrito por William “Wedge” Harlwood, publicado originalmente na edição de junho de 2050 de O Combatente Urbano.

BLAM! Um único tiro e outro espertinho com navalhas vai para o espaço. Por quê? Porque era um idiota. Porque pensou que sabia tudo. Porque recusou a ouvir os outros.

Cada marginal que aparece nas ruas pensa que sabe tudo. Acha que só porque está ligado até a alma todo mundo mais tem que se encolher quando ele exhibe suas longas navalhas de carbureto. Errado. Não é.

No momento em bota os pés nas ruas, você deve assumir imediatamente que está numa zona de guerra e que é um alvo. Nas ruas, paranóia é um estilo de vida. Sem paranóia, você é pizza. Reconheça que cada situação, cada trato, é uma ameaça potencial à sua vida e você talvez veja o dia seguinte.

Não existe forma limpa e rápida de trabalhar nas ruas. Ninguém tem um método patenteado de sobrevivência, mas ter certas coisas em mente pode tornar a vida um pouco mais segura.

Reconheça que tudo o que você faz é parte de sua própria guerrinha pessoal. Toda essa porcaria sobre modo de vida “zen” é besteira. Seria melhor meter um saco na cabeça e sair dançando no tráfego.

Pense no que está fazendo. Planeje adiante. Estude suas opções. Tente adivinhar os pensamentos do oponente. Considere o que ele vai fazer em seguida, e o que você pode fazer para estar pronto para isso.

Conheça o inimigo. Aprendendo tudo que for possível sobre ele, você pode começar a entender como ele pensa e como é possível que reaja. Conhecimento é poder.

Sempre cheque com os seus contatos. Mesmo se o trato parecer claro como vidro, vá checá-lo. Mesmo se a missão lhe for proposta pelo melhor amigo do seu irmão mais velho, cheque tudo. Não estou dizendo que você deva acreditar sempre em tudo que ouvir, mas encoste o ouvido na calçada e escute do mesmo jeito.

Preste atenção aos arredores. Conheça seu território. Muito espertinho com navalhas acha por bem carregar, como quem não quer nada, um canhão de assalto Kingslayer sobre o ombro enquanto olha as vitrines na Money Street.

As leis e as forças policiais variam, dependendo de onde você esteja. Os procedimentos podem mudar de quarteirão para quarteirão e de tira para tira. Se você estiver numa vizinhança de que os tiras gostem, aja com cuidado, leve na boa e mantenha tudo escondido. Quanto pior a vizinhança, mais os tiras vão fazer vista grossa. Uma arma pesada de qualquer tipo é uma desculpa para chamar o esquadrão antidistúrbios, e um rifle de assalto vale pelo menos três carros cheios de reforços, e talvez até um helicopterozinho.

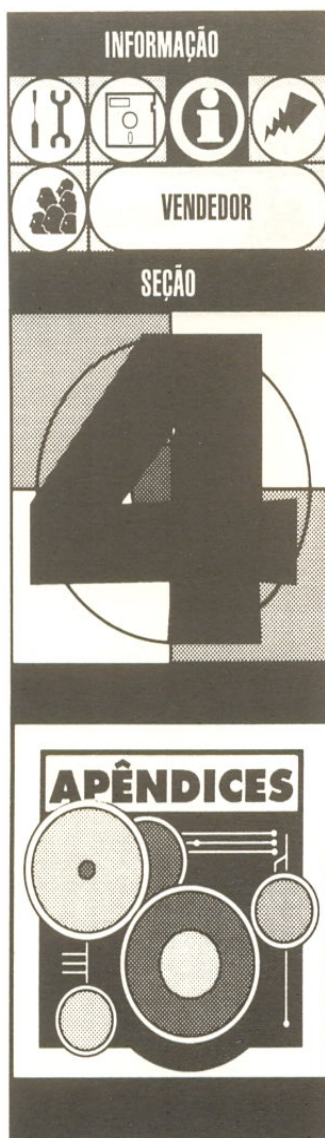
INFORMAÇÃO



VENDEDOR

SEÇÃO





Carregar armas grandes e usar armaduras óbvias é simplesmente pedir problemas, em qualquer vizinhança. Tem muito lugar que uma arma grande ou uma armadura óbvia faz de você um alvo instantâneo.

Saiba como vai ser a sua guerra. Não adianta de nada ter sua H&K 227 funcionando perfeitamente, se o inimigo vai te detonar com magia de longo alcance. Estude as opções. Considere as possibilidades.

Também não adianta de nada encarar um adversário obviamente superior. Sempre que possível, use táticas de ataque e fuga. Faça com que os conflitos sejam curtos e brutais. Use o choque da violência a seu favor e esteja longe antes do choque passar. Deixe os combates estratégicos de campo aberto para os idiotas do exército, que sempre têm contingente para cobrir as baixas.

Se você entrar em combate, tente sair dele o mais rápido que puder. Há incerteza demais no caos da batalha para garantir qualquer resultado. Se precisar lutar, controle a luta. Escolha o terreno, escolha os armamentos, escolha os participantes.

Não deixe seus oponentes ditarem o ritmo. Aja no ataque, não na defesa. Imponha o seu estilo, não deixem que forcem o deles. Consiga a iniciativa e a mantenha.

Irrite o seu oponente. A raiva conduz ao erro.

A única coisa da qual você deve ter certeza é o que pode fazer. Tudo o mais é suspeito.

E nunca — nunca! — seja idiota o bastante para pensar que já venceu.



DANO EM BIOELETRÔNICO

Você não odeia quando isso acontece?

—Kid Manhoso

Em algum momento, sempre acontece o imprevisível. Pode ser resultado de uma rajada particularmente mortal de metralhadora, o monochicote sinuante de um ex-amigo, ou o pára-choque frontal de um CityMaster. De qualquer modo, em algum momento, em algum lugar, quando você menos desejar, seus bioeletrônicos vão quebrar.

Como isso acontece? — você pergunta. Muito fácil, é a resposta... Sempre que um corpo usando bioeletrônicos receber danos traumáticos, haverá a possibilidade, baseada na severidade do ferimento, que uma ou mais peças de bioeletrônicos fiquem danificadas ou inoperantes. Em *Shadowrun*, um ferimento traumático é qualquer ferimento único de severidade Séria ou Fatal. Esse ferimento Sério ou Fatal pode ser causado por uma bala, uma explosão, um zap de magia, e precisa ser dano físico.

DETERMINANDO SISTEMA DE DANO

Quando um ferimento Sério é provocado, jogue 1D6 dados e subtraia 4. Se o ferimento for Fatal, jogue 1D6 e subtraia apenas 2. O resultado é o número *potencial* de sistemas bioeletrônicos que possam ser danificados como resultado do ferimento. Jogue esse número de vezes contra a tabela que se segue. Primeiro, jogue 1D6 para determinar que tipo de sistema foi danificado, e então jogue 2D6 para identificar o sistema específico.

TABELAS DE DANO

Determine tipo de sistema

	1D6
Cefalotrônicos	1-3
Bioeletrônicos corporais	4-6

Determine sistema específico

Cefalotrônico	2D6
Visão bioeletrônica	1-3
Conexão de dados e chips	4-5
Sistema de memória	6-7
Outros sistemas bioeletrônicos	8-9
Audição bioeletrônica	10-12

Bioeletrônicos corporais	2D6
Braço bioeletrônico	1-3
Modificador de reflexo	4-6
Sistema de Habilitrônicos	7-8
Outros sistemas bioeletrônicos	9
Perna bioeletrônica	10-12



INFORMAÇÃO

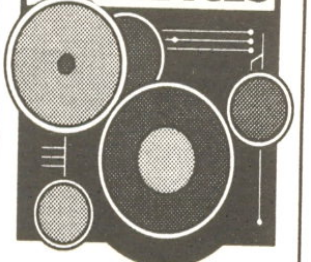


VENDEDOR

SEÇÃO



APÊNDICES



Caso um teste de dano contra uma das tabelas anteriores resultar numa peça bioeletrônica que o personagem não possua, então alcança-se um efeito "Sem Resultado", e você agradece à sua sorte, cara.

DEFINIÇÕES DA TABELA DE DANO

CEFALOTRÔNICOS

Visão ou audição bioeletrônica

Esta categoria cobre todos os instrumentos e modificações de visão e audição, incluindo aqueles feitos a olhos e ouvidos naturais e orgânicos. Duplicação de retina e modificações cosméticas não são afetadas. A visão e a audição bioeletrônica deve ser contada em separado, em adição a seus acessórios ligados. Se a própria visão ou audição falhar, todos os acessórios falham também.

Conexão de dados e chips

Cada conexão deve ser contada individualmente.

Sistema de memória:

Esta categoria inclui todos os bancos de dados e sistemas de acesso a memórias, excluindo Conexões de Dados e Chips e Bombas Cerebrais. Considere cada banco de dado de memória individualmente. Se algum acesso de memória ou sistema de acesso restrito falhar, aquele acessório não serve mais para sua função original.

Outros sistemas bioeletrônicos

Esta categoria cobre todas as ligações relativas à cabeça, monitores e sistemas de comunicação. Cada uma deve ser listada separadamente. Esta categoria cobre neuroconexões para armas, que também podem ser danificadas sob os bioeletrônicos corporais.

BIOELETRÔNICOS CORPORAIS

Reposições musculares, armaduras dérmicas, reflexos amplificados e filtros nunca são afetados.

Braços e pernas bioeletrônicas

Esta categoria inclui todos os instrumentos bioeletrônicos situados nas regiões dos braços ou das pernas, assim como um membro bioeletrônico inteiro, se presente. Caso esta categoria esteja indicada, determine se é o membro direito ou esquerdo (1 - 3 = direito; 4 - 6 = esquerdo) e então conte os sistemas bioeletrônicos apropriados. O membro bioeletrônico em si também deve ser contado. Se ele falhar, todos os instrumentos a ele ligados também falham. Os carregadores de programa são acessórios para os braços, devendo ser incluídos com o membro apropriado.

Modificador de reflexo

Isto inclui Reflexos Acelerados e Fusoconectores de veículo. Os reflexos amplificados não são afetados.

Sistema de Habilitrônicos

Esta categoria cobre todas as habilidades baseadas em chips e ligadas ao sistema neurológico.



Outros Sistemas Bioeletrônicos

Incluem todos e quaisquer sistemas não cobertos por uma das categorias anteriores, incluindo bioeletrônicos instalados em lugares estranhos, e sistemas de modificação de Fala e Voz.

Todo sistema danificado deve ser reparado (veja pág. 96). Se o mesmo sistema for danificado mais que uma vez antes de ser reparado, então precisa ser trocado.

Se o sistema danificado for um bioeletrônico de segunda mão, qualquer dano ao sistema resultará na perda total do bioeletrônico, que precisará ser completamente trocado. (Veja Aperfeiçoando Bioeletrônicos)

Pode-se gastar Carma para comprar um novo teste (anulando o anterior), caso o dano resultante seja indesejado. O custo é 1 Ponto de Carma por teste novo. Isto pode ser repetido tantas vezes quantas o jogador quiser até que o resultado desejado seja obtido ou que o personagem fique sem Carma.

DETERMINANDO DANO DE SUBSISTEMA

O método para determinar exatamente quais subsistemas serão afetados difere de personagem para personagem. Depois de determinar qual sistema específico foi afetado, faça uma lista dos diversos materiais bioeletrônicos que caem nessa categoria, seguindo as instruções abaixo:

*Se houver apenas um subsistema sob a categoria, o sistema está danificado.

*Se a categoria incluir dois sistemas, haverá uma chance de 50% de que cada um seja afetado. Jogue 1D6. O resultado A1-3 danifica o sistema A; um 4-6 danifica o sistema B.

*Caso hajam três sistemas na categoria, as possibilidades são as seguintes: resultado 1-2 danifica sistema A; 3-4 danifica sistema B; 5-6 danifica sistema C.

*Em caso de quatro a seis sistemas, as possibilidades são:

1 = Sistema A

4 = Sistema D

2 = Sistema B

5 = Sistema E (se não existir, faça novo teste)

3 = Sistema C

6 = Sistema F (se não existir, faça novo teste)

Se houver mais que seis sistemas...

Tabela 1

1 = Sistema A
2 = Sistema B
3 = Sistema C
4 = Sistema D
5 = Sistema E
6 = Jogue Tabela 2

Tabela 2

1 = Sistema G
2 = Sistema H (se nenhum, jogue novamente Tabela 1)
3 = Sistema I (Se nenhum, jogue novamente Tabela 1)
4 = Sistema J (Se nenhum, jogue novamente Tabela 1)
5 = Sistema K (Se nenhum, jogue novamente Tabela 1)
6 = Sistema L (Se nenhum, jogue novamente Tabela 1)



INFORMAÇÃO

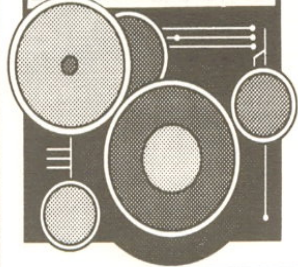


VENDEDOR

SEÇÃO



APÊNDICES



REPARO BIOELETRÔNICO

Claro que posso consertar, mas não vai ser barato.

—Dr. Credo, Médico de Rua

Quando um material bioeletrônico quebra, as chances são de que o proprietário queira consertá-lo. (Andar por aí com bioeletrônico pendurado no corpo pode ser tremendamente embaraçoso!) Um técnico (ou qualquer um) com Biotecnologia (C/R) pode fazer o serviço. Vamos ser bonzinhos e considerar que não seja necessário cirurgia.

O Tempo-Base para reparar uma peça de material bioeletrônico quebrada é igual ao Custo da Essência Básica (Essência não modificada) do sistema quebrado, multiplicado por duas horas.

Ao técnico atribui-se um número-alvo de reparo baseado na severidade do ferimento que causou a falha original do sistema. Um ferimento Sério tem um número-alvo 4, um ferimento Fatal um número-alvo 8.

Use a tabela de modificadores fornecida com a descrição do uso das habilidades de Construção e Reparo nas págs. 153-154 das regras básicas de Shadowrun.

Se um reparo for feito em bioeletrônicos sob medida de grau Alfa ou Beta, dobre o número-alvo final para Grau Alfa e triplique para grau Beta..

Cada sucesso gerado reduz o tempo de reparo requerido. Divida o tempo-base pelo número de sucessos para determinar o tempo real.

O custo para o reparo depende de dois fatores: peças e serviço. Se o ferimento for Sério, as peças custam o equivalente ao custo do material bioeletrônico original multiplicado por 0,15. Se o ferimento for Fatal, seu reparo custa o equivalente ao custo original multiplicado por 0,35.

O custo de serviço baseia-se no Nível de Habilidade do consertador. A conta-base é igual a 50¥ para cada ponto de habilidade por hora. Assim, um técnico com um Nível de Habilidade 6 cobraria 300¥ por seu serviço por hora. Os técnicos que possuam uma oficina suficientemente avançada para oferecer uma segurança Superior na Tabela de Construção/Reparo também cobram uma taxa adicional, normalmente uma quantia que atinge o quádruplo de sua conta (x4).

As contas de serviço consideram que o personagem não pode passar uma cantada num amigo para convencê-lo a fazer o trabalho. Também é concebível que o técnico ou o médico de rua cobrem bem acima das quantias referidas acima. Afinal, é um mercado livre.



APERFEIÇOANDO BIOELETRÔNICOS

APERFEIÇOANDO OU TROCANDO MATERIAIS BIOELETRÔNICOS

Qual é o problema — o material antigo já não te serve mais?

—Lou Welby, médico de rua

Em algum momento você irá querer aperfeiçoar o material bioeletrônico que está usando, ou trocá-lo. Em cada caso, o procedimento é o mesmo.

Todos os procedimentos de aperfeiçoamento ou troca de materiais bioeletrônicos são cirurgias eletivas, conforme descrito à pág. 144 das regras de *Shadowrun*. Não são precisos testes de medicina para a cirurgia em si, porque assumimos que a tecnologia progrediu até um estado em que são muito raras as mortes em mesas de operação.

O médico atendente (ou quem estiver executando a cirurgia) faz um teste para determinar o êxito da cirurgia. Uma boa cirurgia pode reduzir Custo de Essência, enquanto uma cirurgia ineficiente pode aumentá-lo. O personagem executando a cirurgia precisa fazer um Teste de Biotecnologia (C/R) contra um número-alvo igual a 10 menos a nova Essência do paciente. Sua nova Essência é o nível que ele recebe se a cirurgia corrente acontece sem dificuldades. Depois do Teste de Cirurgia, consulte a Tabela de Custo de Essência, abaixo.

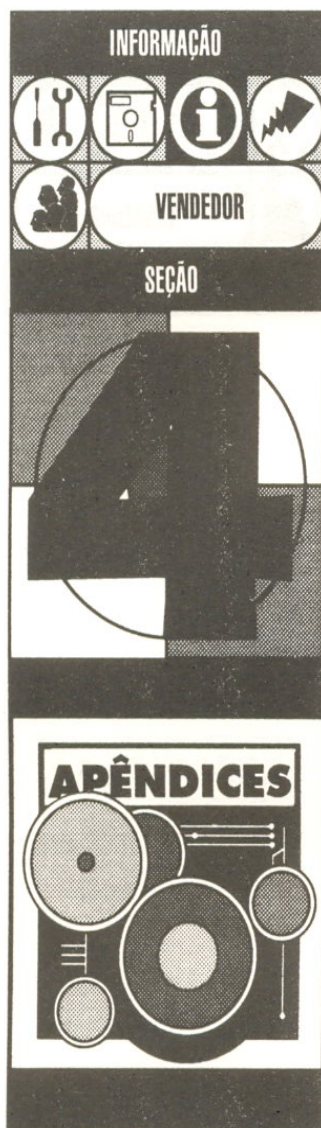
TABELA DE CUSTO DE ESSÊNCIA

Nenhum sucesso	+15% de Essência
1 Sucesso	+10% de Essência
2-3 Sucessos	nenhuma mudança
4-5 Sucessos	-10% de Essência
6 ou mais	-20% de Essência

Aplice a porcentagem listada no Custo de Essência para determinar o verdadeiro Custo de Essência. Se o Custo de Essência deixasse o personagem com uma Essência inferior a 0, a cirurgia será suspensa antes da morte, o bioeletrônico não será instalado e a Essência do Personagem ficará em 0.

Como opção, o mestre de jogo poderá escolher não informar o jogador da Essência atual de seu personagem. Neste caso, o jogador saberia apenas que sua Essência é um resultado de uma cirurgia eficiente. Caberá a ele então assumir todos os riscos adicionais de uma nova cirurgia.





BIOELETRÔNICOS SOB MEDIDA

Pode ser bom, mas sempre há um melhor.
—Dr. Aidan Jarmani

Nada brilha mais que cromo sob medida. Vá bem fundo nas cidades de Chiba, São Francisco, Bruxelas, Tel Aviv, Manhattan, Oslo ou Seattle, e você sempre as encontrará: Shadow Clinics.

Uma Shadow Clinic é o lugar onde se pode obter os melhores, mais calibrados, mais polidos e mais caros materiais bioeletrônicos no mercado. A maior parte nem mesmo é feita com tecnologia reconhecida, mas funciona. O nome Shadow Clinic (Clínica das Sombras) se deve ao fato de que não possuem licença e agem no submundo, existindo bem no fundo das sombras. A classe médica estabelecida desaprova categoricamente o tipo de "medicina experimental" que praticam.

Portanto, o que um bioeletrônico sob medida pode fazer exatamente pelo personagem? Primeiro, é de melhor qualidade, usa alguma metaconstrukção biotecnológica, significando que custa menos Essência. Também é mais resistente a danos, mas bem mais difícil de reparar.

As Shadow Clinics às quais os personagens mais possivelmente terão acesso oferecem níveis básicos de bioeletrônicos sob medida: Alfa e Beta, com Alfa sendo os mais baratos, de nível menos eficiente.

	Redução de Essência	Múltiplo de custo	Resistência a dano
Alfa	-20% (x0,8)	x3	5/6
Beta	-40% (x0,6)	x7	4/5

REDUÇÃO DE ESSÊNCIA

Reduz a quantidade de Custo-Base de Essência pela porcentagem listada (ou usa o multiplicador mostrado entre parênteses.) Arredonde todos os números para cima. O Custo de Essência nunca poderá ser reduzido abaixo de 0,05 desta forma.

MULTIPLICADOR DE CUSTO

Multiplica o custo para o bioeletrônico pelo número indicado. Lembre que é apenas o custo da peça real de material bioeletrônico, e não inclui taxas de consulta médica e hospitalização.

RESISTÊNCIA A DANOS

O primeiro número conferido é o alvo para resistir a danos de ferimentos Sérios, e o segundo de ferimentos Fatais. Quando uma peça de bioeletrônico sob medida é danificada, jogue 5 dados contra o número-alvo indicado acima. É necessário apenas um sucesso para que os danos sejam ignorados completamente.





Os honorários do médico e a conta da hospitalização são 50 vezes os índices listados à pág. 145 das regras básicas de **Shadowrun**. Não é possível ser operado na clínica e depois ser transferido para recuperação num lugar mais barato.

ENCONTRANDO UMA SHADOW CLINIC

Isto poderia facilmente ser uma aventura em si. As Shadow Clinics não fazem publicidade, não são listadas em jornais profissionais e não distribuem folhetos nas ruas. A única forma de encontrar uma é conhecendo uma. Existem dois caminhos: as Ruas e as Empresas.

As ruas

Pouquíssimas pessoas na rua conhecem uma Shadow Clinic de alguma forma que não seja por boatos. Os contatos que mais possivelmente conhecerão a localização de uma são o Avião, o Médico de rua e o Chefão da Yakuza, assim como qualquer outro Contato bem relacionado que o mestre de jogo julgue apropriado.

Só porque um personagem conhece os contatos apropriados não significa que o Contato saiba onde achar uma Shadow Clinic. Para começar, o mestre de jogo pode fazer um Teste de Sucesso de Protocolo (das ruas) para o Contato contra um Número-alvo 12 para uma clínica Categoria Alfa, ou 15 para uma Categoria Beta. É preciso apenas 1 sucesso.

Se o Contato não ficar sabendo imediatamente sobre a Clínica, ele pode (se o personagem do jogador for bastante convincente e tiver um fluxo de caixa razoável) tentar achar um. Para fazer isso, some a Inteligência do Contato e o Nível de Carisma ou Protocolo (das ruas), o que for menor. Jogue esta "pilha" combinada contra o alvo apropriado listado anteriormente. Desta vez, entretanto, são precisos dois sucessos para encontrar a clínica Alfa e três para a Beta. O tempo-base para esta busca é de cinco dias. Divida o tempo-base pelo número de sucessos para determinar o tempo real.

As empresas

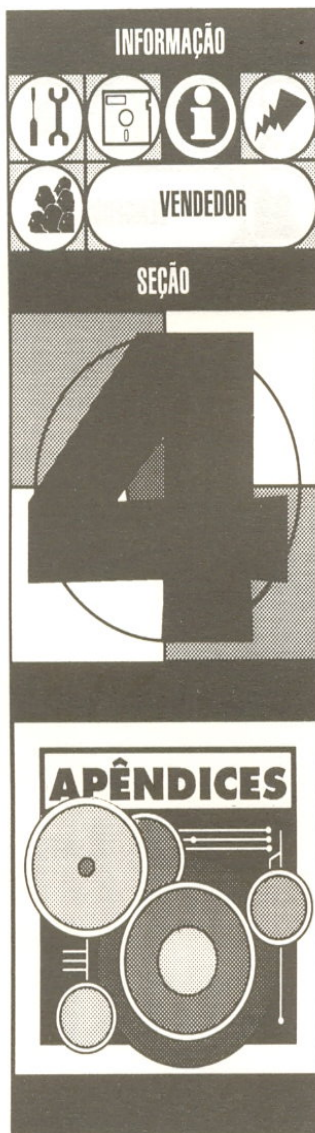
As empresas aproximam-se das clínicas de uma forma diferente, sendo bem mais fácil para eles encontrar uma. Os Contatos Apropriados incluem Aviões. Mr. Johnsons, Homens da Companhia e os Executivos de empresas.

O procedimento é o mesmo descrito acima, exceto que o número-alvo para uma clínica Alfa é 11, e para uma clínica Beta é 17.

Mesmo depois do personagem ter localizado a clínica, isso não significa que ele pode chegar facilmente a ela. (Alguns personagens de jogadores podem ter ouvido falar de uma em Chiba, Japão, que aceita clientes estrangeiros!) Os personagens podem ter de passar o diabo para chegar a uma clínica, mas isso dependerá de quanto sofrimento o mestre de jogo queira acrescentar ao estilo de vida já penoso de **Shadowrun**. E estar preparado para gastar uma boa soma em neoiens.

Algumas vezes, se um personagem tiver sorte, uma empresa irá arranjar para que o personagem seja encaminhado a uma Shadow Clinic. Mas que favorzão ele vai ficar devendo!





BIOELETRÔNICOS BARATOS

PECHINCHANDO BIOELETRÔNICOS

Juro, pertencia a uma velhinha em Pasadena.

Acha que ia mentir pra você?

—Dave Dinâmico, vendedor de bioeletrônicos

Sim, é possível conseguir bioeletrônicos de segunda mão, com Custo 50% menor, mas é fácil de quebrar. A Instalação e o Custo de Essência são os mesmos que por uma peça normal de material bioeletrônico.

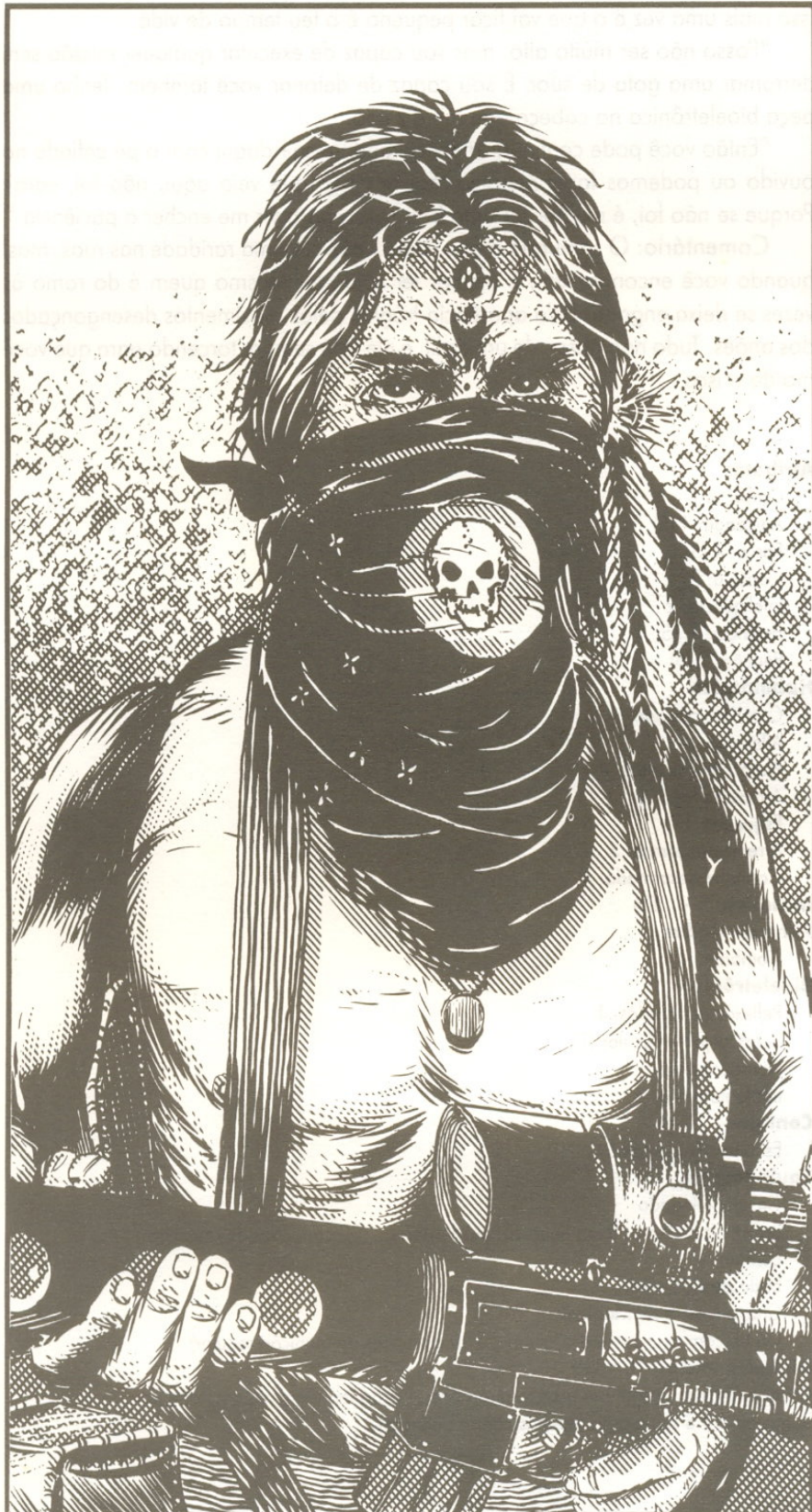
Os bioeletrônicos de segunda não quebram necessariamente toda vez que o personagem usá-lo — apenas quando for crucial que não quebre. Uma vez a cada aventura (e apenas uma), o mestre de jogo poderá instruir ao jogador que faça um Teste de Resistência para a peça bioeletrônica. Jogue 5 dados contra um Número-alvo 4, modificado pela circunstância que o mestre de jogo criar. (Por exemplo, se for um braço bioeletrônico barato e o personagem estiver dependurado de um prédio, o número-alvo poderia ser tão alto quanto 8.) Aplicam-se as regras normais de Carma, mas isso custo 2 pontos de Carma a cada dado que for jogado novamente.

Se a peça bioeletrônica de segunda falhar, ela precisará ser trocada. Não é possível consertá-la.

A falha potencial de uma peça bioeletrônica deve ser usada apenas para aumentar a tensão dramática, e não para hostilizar os personagens. É bem possível que não apareça nenhum momento apropriado no decorrer da aventura que um personagem em particular faça um teste contra aquela peça de material bioeletrônico. Então deixe como está.

Esta opção deve ser usada apenas para tornar o jogo mais divertido e não como uma desculpa para mortalidade súbita de personagens.

ARQUÉTIPOS DE SAMURAI



INFORMAÇÃO



VENDEDOR

SEÇÃO



INFORMAÇÃO



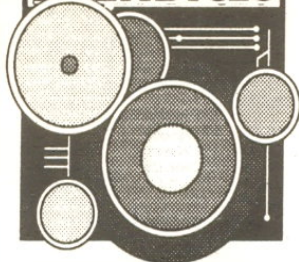
VENDEDOR



SEÇÃO



APÊNDICES



SAMURAI URBANO ANÃO

—Pequeno? Quem você está chamando de pequeno? Olha aqui, cara, fala isso mais uma vez e o que vai ficar pequeno é o teu tempo de vida.

"Posso não ser muito alto, mas sou capaz de executar qualquer missão sem derramar uma gota de suor. E sou capaz de detonar você também. Tenho uma peça bioeletrônica na cabeça que me diz isso.

"Então você pode continuar me insultando e sair daqui com o pé enfiado no ouvido ou podemos fazer negócio. Foi pra isso que veio aqui, não foi, cara? Porque se não foi, é melhor ter uma boa razão para vir me encher a paciência."

Comentário: O samurai urbano Anão pode ser uma raridade nas ruas, mas, quando você encontrar um, é melhor ter cuidado. Mesmo quem é do ramo às vezes se deixa enganar pela aparência frágil e pelos movimentos desengonçados dos anões. Tudo não passa de um ardil, e ele está sempre torcendo para que você morda a isca.

Atributos

Corpo: 6
Agilidade: 4 (5)
Força: 4 (5)
Carisma: 2
Inteligência: 2
Essência: 1.75
Reação: 3 (5)

Habilidades

Combate armado: 6
Atletismo: 4
Protocolo(das ruas): 4
Armas de fogo: 6
Esgueirar: 1
Arremessar armas: 3
Combate desarmado: 6

Iniciativa: 5 + 2D6

Pilha de dados

Combate: 4

Bioeletrônicos

Reflexos acelerados: 1
Substituição muscular (1)
Neuroconexão
Implante de rádio

Contatos

Escolha (3) Contatos

Equipamento

Casaco blindado
Browning Hi-Power (com neuroconexão externa, 100 cartuchos de munição comum)
Estilo de vida médio
Chave-Mestra de Maglock
Uzi III (com neuroconexão externa, 100 cartuchos de munição regular)

Dinheiro inicial: 10.400¥

Comentários: O samurai urbano anão possui visão termográfica natural e um bônus de +2 a seu Corpo (apenas contra doenças).



INFORMAÇÃO

VENDEDOR

SEÇÃO

INFORMAÇÃO

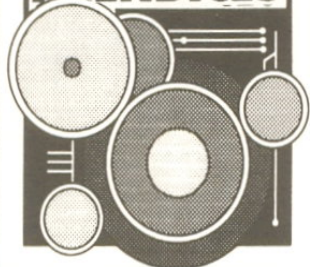


VENDEDOR

SEÇÃO



APÊNDICES



SAMURAI URBANO ELFO

—Tem gente que diz que os elfos não dão bons guerreiros. Sou a prova viva de que estão errados. Pisa no meu calo se quiser conhecer a ira de um elfo.

“Não é só você que tem as ruas como um lar. Não caia na besteira de achar que minhas habilidades se limitam a coisas verdes que crescem na floresta. Prefiro tons mais sombrios.

“Meu preço é esse que eu disse, que cobro tendo por base a minha reputação. Se isso não for suficiente, então você talvez prefira os serviços de outra pessoa. Mas se concordar com o preço então é melhor passarmos logo para os detalhes. O tempo urge.”

Comentário: Não se deixe enganar pelo estereótipo do samurai urbano elfo. Ele pode ser esguio e gracioso, mas sua capacidade física o torna um adversário à altura de qualquer um nas ruas.

Atributos

Corpo: 3
Agilidade: 7 (8)
Força: 3 (4)
Carisma: 2
Inteligência: 3
Perseverança: 2
Essência: 6
Reação: 5 (9)

Iniciativa: 9 + 3D6

Pilha de dados

Combate: 6

Bioeletrônicos

(3) Conexão de dados
Substituição muscular (1)
Habilitrônicos (3)
Neuroconexão
Reflexos acelerados (2)

Contatos

Escolha (3) Contatos

Equipamento

Ares Predator (com neuroconexão interna, 100 cartuchos de munição comum e munição APDS)
Plano de saúde Docwagon (Platinum)
FN HAR (com neuroconexão interna, 300 cartuchos de munição comum)
Casaco revestido (4/2)
Estilo de vida médio (2 meses de pagamento adiantado)
Programas de habilidade
Carro: 3
Demolição: 3
Japoneses: 3
Helicóptero: 3
Arremessar armas: 3
(2) Emplastros estimulantes 6

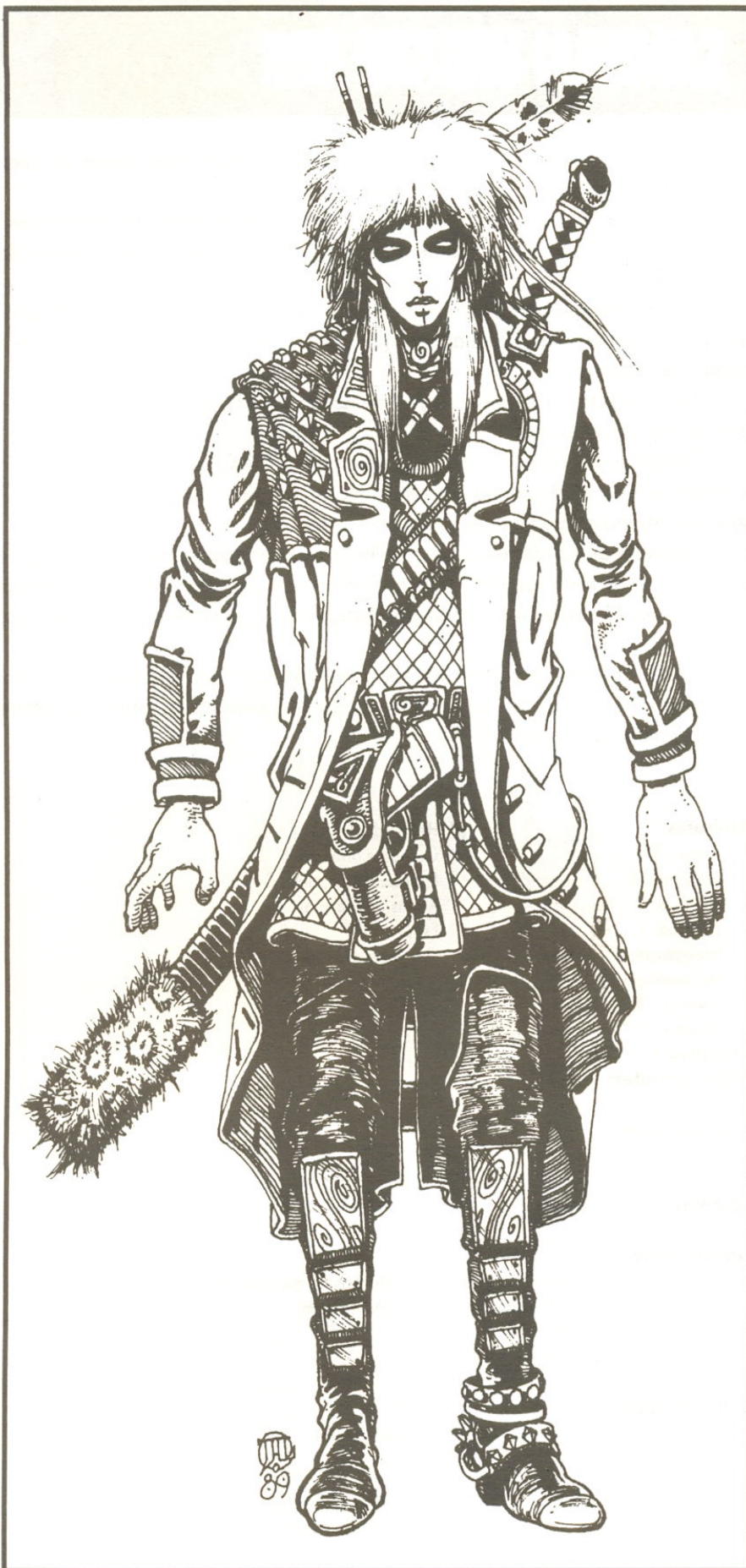
Dinheiro inicial: 15.200¥

Comentários: Um samurai urbano elfo possui visão noturna natural.

(A) Habilidades

Moto: 2
Protocolo (das ruas): 3
Armas de fogo: 6
Esgueirar: 6
Armas de arremesso: 1
Combate desarmado: 6





INFORMAÇÃO



VENDEDOR

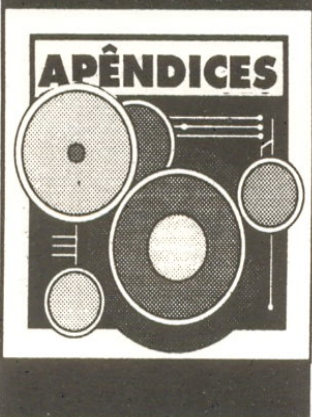
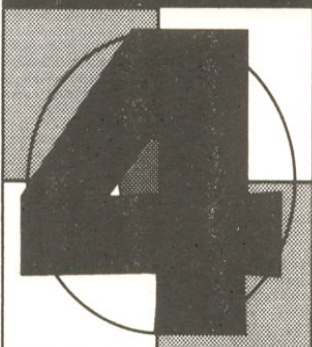
SEÇÃO

INFORMAÇÃO



VENDEDOR

SEÇÃO



SAMURAI URBANO ORK

— O senhor parece surpreso. Seriam minhas roupas? Meu modo de falar, talvez? Ou o fato de que sou um samurai?

“Se o senhor quiser trabalhar nas ruas, não pode deixar-se surpreender. Surpresa significa fraqueza, e fraqueza clama por morte. É preciso estar preparado para tudo.

“E eu espero que considere apropriadas as condições em que trabalho. Acredite em mim, ninguém é mais adequado que eu. Sou perfeito para a missão que o senhor veio propor.

“Também não há quem conheça melhor as ruas. Perdão, as ruas. Ah... Isso pareceu tipicamente ork?

Comentário: Precisa quebrar um trato com orks? O samurai de rua ork é o homem de que você precisa. Precisa quebrar um trato com qualquer um? O samurai urbano ork também é o homem.

Não deixe que a aparência de cavaleiro ou o jeito pomposo de falar engane você. Por trás do rosto sorridente esconde-se um veterano das ruas, um profissional intrépido que já sobreviveu a mais problemas que você poderia imaginar. É por isso que ele sorri.

Devido à ausência quase total de bioeletrônicos em seu corpo, o samurai urbano ork age de forma mais estudada do que seria de esperar. Ele prefere soluções mais “orgânicas”.

Atributos

Corpo: 9
Agilidade: 6
Força: 6
Carisma: 1
Inteligência: 4
Perseverança: 3
Essência: 5,2
Reação: 4

Iniciativa 4 + 1D6

Pilha de dados:

Combate: 5

Bioeletrônicos

Esporas retráteis
Neuroconexão

Contatos

Escolha (3) Contatos

Equipamento

AK-97 (com neuroconexão externa, 100 cartuchos de munição comum)
Ares Predador (com 100 cartuchos de munição comum)
Casaco Blindado (5/3)
Plano de saúde DocWagon (Gold)
Estilo de vida baixo

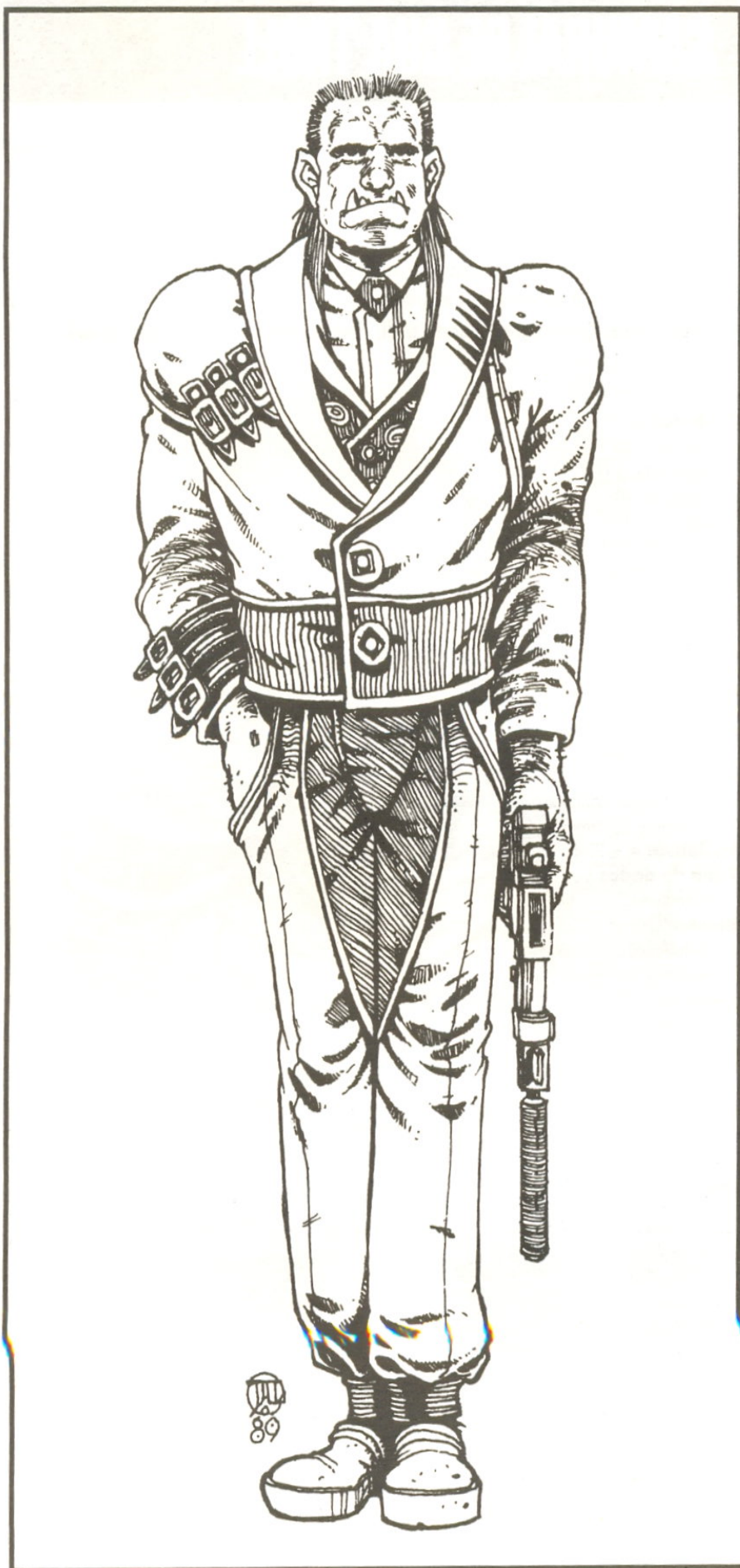
Dinheiro inicial: 12.320¥

Notas: O samurai de rua ork tem visão noturna natural.

(A)Habilidades

Combate armado: 5
Protocolo (das ruas): 3
Armas de fogo: 6
Esgueirar: 2
Combate desarmado: 4





INFORMAÇÃO



VENDEDOR

SEÇÃO

INFORMAÇÃO

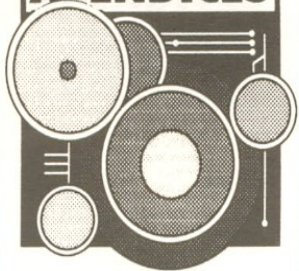


VENDEDOR

SEÇÃO



APÊNDICES



SAMURAI DE RUA TROLL

— Então você está com problemas, hein? Foi por isso que me chamou, certo? Então, desembucha.

— Aponte o sujeito e seus problemas acabam. Se “malvado” fosse um nome, seria o meu.

— Posso cuidar de qualquer trabalho. Basta me dizer o quanto você quer pagar e faço você saber se fui insultado.

Comentário: O samurai urbano troll. Precisa dizer mais alguma coisa?

Atributos

Corpo: 7 (8)
Agilidade: 3 (7)
Força: 6 (10)
Carisma: 1
Inteligência: 2
Perseverança: 1
Essência: .0
Reação: 2(4)

Habilidades

Combate armado: 5
Moto: 3
Protocolo (Urbano): 3
Armas de fogo: 5
Esgueirar: 3
Armas de arremesso: 5
Combate desarmado: 6

Iniciativa: 4 + 2D6

Pilha de dados

Combate: 5

Bioeletrônicos

Substituição muscular: 4
Reflexos ligados: 1

Contatos

Escolha (3) Contatos

Equipamento

- + Casaco blindado (5/3)
- + Plano de saúde DocWagon (Platinum)
- + Harley Scorpion
- + Estilo de vida alto
- + Ingram Valiant LMG (com neuroconexão externa, giroscópio estabilizador de luxo, (2) correias de munição explosiva de 200 cartuchos)
- + Canhão de Assalto Panther (com neuroconexão externa, 100 cartuchos de munição comum)
- + (8) Shuriken
- + Visores neuroconectados
- + Machado de combate Wallacher

Dinheiro inicial: 10.300¥

Comentários: O samurai urbano troll tem Alcance +1 para Combate Armado e Desarmado, visão termográfica natural, Armadura Dérmica (1).



INFORMAÇÃO



VENDEDOR

SEÇÃO

ARMAS

ARMAS DE COMBATE CORPORAL

	Ocultabilidade	Alcance	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Armas brancas							
Ares Monoespada	3	1	(For + 3)M	2	4/24h	1.000¥	1
Machado laser Centurion	2	1	(For)S	5.2	6/48 h	3.500¥	.5
Machado de combate	2	2	(For)S	2.0	3/24h	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
Maças							
AZ-150 Bastão de Atordoamento	5	1	8S Atord.	1	3/36	1.500¥	2
Outro							
Lâminas retráteis para antebraço	7	0	(For)M	1.5	4/48 h	850¥	2
Garras metálicas aperfeiçoadas	NA	0	(For + 2)L	0	6/72 h	+8.500¥	1
Luva elétrica	9	0	7S Atord.	.5	5/48 h	950¥	2

ARMAS DE ARREMESSO

	Ocultabilidade	For. Min	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Arcos							
Arco Ranger-X	3	2+	(For + 4)M	1.5	5/36 h	120¥ x For. Min	2
Flechas Ranger-X	4	NA	Como arco	.08	4/36 h	18¥	1

ARMAS DE FOGO

	Ocultabilidade	Munição	Modo	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
PISTOLAS								
Hold-Out								
Tifani Self-Defender	8	4(p)	SS	4L	.5	2/12 h	450¥	.75
Luz								
Ares Light Fire70	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) burst-fire por ação como uma Ação Complexa

ARMAS ESPECIAIS

	Ocultabilidade	Munição	Modo	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Pistola de narcojato	7	5(p)	SA	Como toxina	1.5	6/2 dias	600¥	2
Rifle de narcojato	4	10(p)	SA	Como toxina	3.25	8/2 dias	1.700¥	2
Lança redes, tamanho normal	4	4(p)	SA	Especial	4	8/36 h	750¥	2
Grande	3	4(p)	SA	Especial	4.5	8/36 h	1.150¥	2
Submetralhadoras								
Bereta Modelo 70	3	35(p)	RC/CO	6M	3.75	5/3 dias	900¥	1
Heckler & Koch MP-5TX	5	20(p)	SA/RC/CO	6M	3.25	5/36 h	850¥	1
Ingram Smartgun	5	32(p)	RC/CO	7M	3	4/24 h	950¥	1
Sandler TMP	4	20(p)	RC/CO	6M	3.25	5/36 h	500¥	1
SCK Model 100	4	30(p)	SA/RC	7M	4.5	5/36 h	1.000¥	1
Steyr AUG-CSL (SMG)*	5	40(p)	SA/RC	6M	3.5	10/4 dias	Veja nota	3

RIFLES

	Ocultabilidade	Munição	Modo	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Rifles esportivos								
Ruger 100	2	5(m)	SA	7S	3.75	3/24 h	1.300¥	1
Carabina Steyr AUG-CSL*	3	40(p)	SA/RC	7S	3.75	10/4 dias	Veja nota	3
Rifles de mira								
Walther WA-2100	—	10(m)	SA	14S	4.5	12/7 dias	6.500¥	4
Espingardas								
Mossberg CMDT	2	8(p)	SA/RC	9S	4.25	8/8 dias	1.400¥	1
Mossberg 5M-CMDT	2	8(p)	SA/RC	9S	4.5	12/8 dias	1.900¥	1
Rifles de assalto								
Colt M22A2	3	40(p)	SA/RC/CO	8M	4.75	4/3 dias	1.600¥	2
H&K G12A3z	2	32(p)	SA/RC/CO	8M	5.25	8/4 dias	2.200¥	3
Samopal vz 88V	2	35(p)	SA/RC/CO	8M	5.5	5/36 h	1.800¥	2
Steyr AUG-CSL AR*	2	40(p)	SA/RC/CO	8M	4	10/4 dias	Veja nota	3

METRALHADORAS LEVES

Ares MP-LMG	—	Correia 50(p)	RC/CO	7S	7.5	6/5 dias	2.200¥	2
Minicanhão GE Vindicator	—	Correia 50(p)	CO	7S	15	24/14 dias	2.500¥	2
Steyr AUG-CSL LMG*	—	40(p)	SA/RC/CO	8M	5.5	10/4 dias	Veja nota	3

*O pacote completo Steyr AUG-CSL é equipado com todos os acessórios e custa 4.500¥.

ARMAS LASER

Ares MP Laser	—	20 (Bateria)	SA	15M	30	NA	2.5 milhões¥	NA
---------------	---	--------------	----	-----	----	----	--------------	----

ARMAS PESADAS

FN MAG-5 MMG	—	Correia 50 (Caixa)	CO	9S	9.5	18/14 dias	3.200¥	3
Stoner-Ares M107	—	Correia 50 (Caixa)	CO	10S	12.5	18/14 dias	5.200¥	3
Canhão de Assalto Panther	—	22(p)	TS	18F	18	16/14 dias	200¥	2

Correia

TABELA DE FOGUETES E MÍSSEIS

Tipo	Inteligência	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Mísseis						
Terra-ar (SAM)	4	13F	1.5	18/21 dias	2.500¥	4

MUNIÇÃO, a cada dez cartuchos

	Ocultabilidade*	Dano	Peso	Disponibilidade**	Custo	Índice de mercado
APDS	8	Veja regras	.25	14/14 dias	70¥	4

*-1 Ocultabilidade a cada 10 cartuchos extras de munição

**Cinto de munição: acrescente cartuchos/100 para Disponibilidade

ACESSÓRIOS DE ARMAS

	Encaixe	Ocultabilidade	Nível	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Encaixe de acessório de arco	NA	-1	—	.1	2/24 h	100¥	.9
Telêmetro	Inferior	—	—	.1	2/24 h	150¥	.8
Ligação de granada	—	—	—	.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	.75	2/24 h	1.000¥	1
Giroscópio	Inferior	-6	5	5	6/48 h	3.500¥	1
Giroscópio de luxo	Inferior	-7	7	7	6/48 h	7.800¥	1
Visão de ultrassom	Superior	-2	—	.25	8/4 dias	1.300¥	.8
Visores de ultrassom	NA	—	—	—	3/36 h	1.100¥	1

EXPLOSIVOS

	Ocultabilidade	Dano	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Granadas						
Granada de ofuscamento	6	Especial	.25	4/48 h	40¥	1
Estojo de ofuscamento	12	Especial	2	3/36 h	250¥	1

ROUPAS E ARMADURA

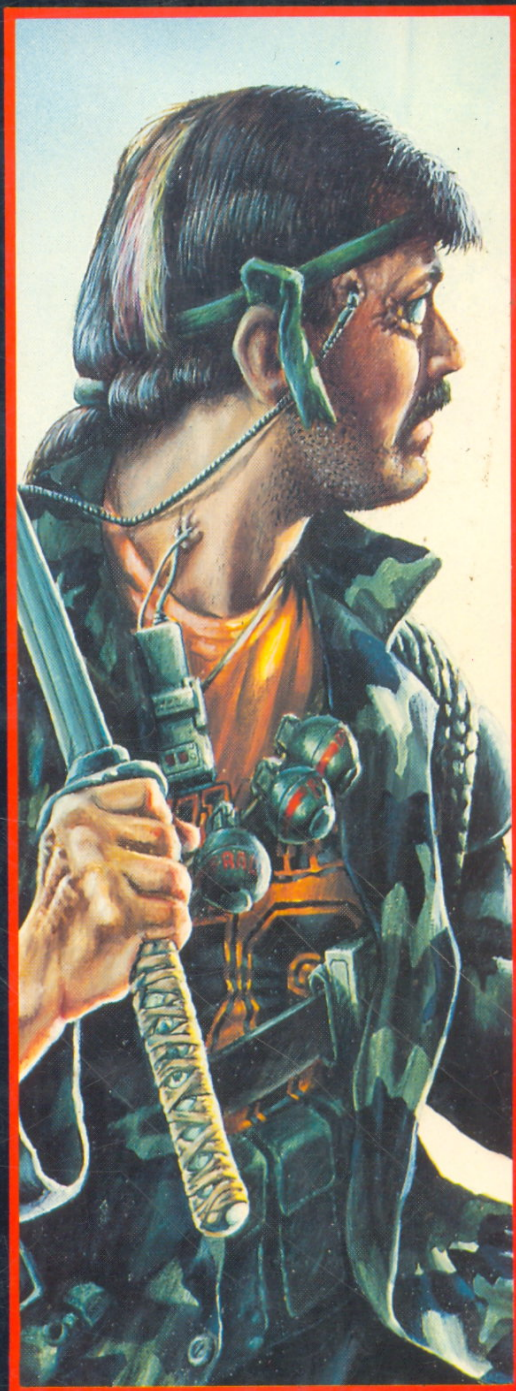
	Ocultabilidade	Balística	Impacto	Peso	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
Resguardos para antebraço	12	0	1	.2	5/36 h	250¥	.75
Escudo antidistúrbios, pequeno	—	1	—	2	8/14 dias	1.500¥	2
Roupa de segurança	12	3	0	1.5	3/36 h	450¥	.9
Casaco de segurança	9	5	3	3	4/36 h	850¥	.8
Colete de segurança	15	2	1	.75	3/36 h	175¥	.9
Supercolete de segurança	14	4	3	2.5	3/36 h	350¥	.9
Sobretudo de segurança	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

	Custo de essência	Disponibilidade	Custo	Índice de mercado
CEFALOTRÔNICOS				
Comunicações				
Comlink II	.3	2/48 h	8.000¥	1
Comlink IV	.3	3/48 h	18.000¥	1.25
Comlink VIII	.3	4/48 h	40.000¥	1.5
Comlink X	.3	5/48 h	60.000¥	1.75
Circuito codificador				
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	9/36h	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
Audição				
Amplificação de audição	.2	4/48h	3.500¥	1.25
Depurador de sons (Níveis 1-5)	.2	6/48h	Nível x 10.000¥	1.25
Visão				
Magnificador de visão				
Ótico 1	.2	4/48h	2.500¥	1
Ótico 2	.2	4/48h	4.000¥	1
Ótico 3	.2	5/48h	6.000¥	1
Eletrônico 1	.1	5/48h	3.500¥	1
Eletrônico 2	.1	5/48h	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
BIOELETRÔNICOS CORPORAIS				
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 ampliados				
Nível 1	.5	3/24h	15.000¥	1
Nível 2	1.25	3/24h	40.000¥	1.25
Nível 3	2.8	3/24h	90.000¥	1.5

QUANDO A PARADA ENCRENA O JEITO É COMPRAR!

Você é a última palavra em tecnologia de combate. Um predador de aluguel no selvagem mundo urbano de SHADOWRUN. Um caçador cuja vida é devotada a ampliar habilidades de luta. Seus instrumentos de trabalho são granadas aerodinâmicas, armaduras anatômicas e uma pistola-metralhadora Ares Crusader. O CATÁLOGO DO SAMURAI URBANO, uma expansão de SHADOWRUN, ajudará você a ficar em dia com as novidades mais quentes do mercado negro: garras metálicas retráteis, miras ultra-sônicas, reflexos acelerados e talvez um telêmetro para os seus olhos bioeletrônicos. O que precisar para um serviço bem feito, achará aqui. Mas não será de graça. O importante é ficar ligado para não virar lembrança!



SHADOWRUN
S.E.G.U.N.D.A E.D.I.Ç.Ã.O

FASA
CORPORATION



ISBN 85-00-72543-5

