

CONTATOS



COMPILADO POR TOM DOWD

SUMÁRIO

ARQUÉTIPOS

Bruxo desencantado	3
Ex-bruxo detetive	4
Samurai urbano anão	5
Ex-oficial do Exército (patente baixa)	6
Samurai urbano elfo	7
Ex-guerreiro de tribo	8
Ex-caçador de recompensas troll	9
Samurai urbano ork	10
Mercenário ork	11
Roqueira	12
Samurai urbano troll	13

CONTATOS

Arnelro	14
Frequêntadora de Clubes	14
Dono de clube	15
Tecnauta empresarial	15
Executiva da empresa	16
Fusor empresarial	16
Cientista empresarial	17
Escrava de aluguel empresarial	17
Membro do Policlube Der Nachtmachen	18
Estivador	18
Membro de gangue de pseudo-elfos	19
Fã	19
Bombelro	20
Agente do governo	20
Oficial do governo	21
Padrinho da Máfia	21
Soldado da Máfia	22
Repórter/radialista	22
Guarda do metroplexo	23
Membro da Organização pela Regulamentação dos Direitos Cíveis dos Orks (ORCO)	23
Xamã ork	24
Paramédico	24
Pedestre	25
Tira à paisana	25
Repórter	26
Comediante pé-grande	26
Estrela de sensorama	27
X-9	27
Dono de loja	28
Menino de rua	28
Motorista de táxi	29
Técnico	29
Terrorista	30
Menino-prodígio bruxo	30

Contatos

Compilado por
Tom Dowd

Tradução de
Sylvio Gonçalves

Título do original em Inglês:

Contacts

SHADOWRUN e MATRIX são marcas registradas da FASA Corporation.

Copyright © 1992 FASA Corporation.

SHADOWRUN e CONTACTS são marcas registradas de Lone Star

Department of Records.

Copyright © 2053 Lone Star D. oR.

Game Master Screen

Janet Aulísio

Capa

Joel Biske

Ilustrações

Jeff Laubenstein

Jim Nelson

Joel Biske

Layout

Tara Gallagher

© da tradução, Edilouro S.A., 1995

ISBN 85.00.92542-6

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5.988 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.

Contatos / compilado por Tom Dowd; tradução de Sylvio Gonçalves.

C776

— Rio de Janeiro: Edilouro, 1995 (Shadowrun)

Tradução de: Contacts: gamemasters screen "Livro-apolo para: Shadowrun/Jordan Weisman, Bob Charrete, Tom Dowd"

ISBN 85-0092542-6

1. Literatura Infanto-Juvenil. I. Dowd, Tom. II. Gonçalves, Sylvio. III. Título. IV. Título: Shadowrun

CDD — 028.5

808.899282

CDU — 087.5

82-93

94-0911

EDILOURO S.A.

(SUCESSORA DA EDITORA TECNOPRINT S.A.)

SEDE: DEP.™ 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



BRUXO DESENCANTADO

— Não dê ouvidos a essa besteira toda segundo a qual ser um bruxo é estar no topo do mundo. É uma cascata, um engana-bobo... uma mentira. Lançar feitiços é um barato, mas não dura a vida toda. Mesmo se você não se machucar, não se meter com drogas ou não agir nas sombras, não pode jogar bolas de fogo a vida toda. Se nada mais te pegar, a idade fará isso. Ela vai te deixar uivando pelo toque do poder, sabendo que invocá-lo novamente vai te matar.

“E aí o que você faz? Dá uma boa e demorada olhada nas palavras do muro, meu camarada. Como eu tenho feito. A magia pode funcionar bem com garotos, mas ninguém fica eternamente jovem. Mais cedo ou mais tarde será preciso encarar o fato de que os corpos se acabam. Mas isso não é o fim, você sabe. Não é mais. Eles podem reconstruí-lo agora. Fazem você mais forte, mais rápido, melhor. Talvez você não seja capaz de jogar uma bola de fogo, mas quem precisa de uma bola de fogo quando pode carregar um lança-granadas HK 227?”

“Posso não estar mais jogando bolas de fogo, mas eu e minha K&K do coração podemos conjurar para você um bocado de magia eficiente.”

Comentário: O bruxo desencantado desiluiu-se com a trilha comum aos capazes de usar as energias mágicas. Ele abriu mão de suas capacidades mágicas em favor de avanços tecnológicos. A troca deixou-o mais amargo e cínico, pelo menos aparentemente.

Atributos

Corpo: 3
Agilidade: 2(3)
Força: 3 (4)
Carisma: 1
Inteligência: 4
Perseverança: 4
Essência: 1.5
Magia 1 (3)
Reação: 3 (5)

Iniciativa: 5 + 2D6

Pilhas de dados

Combate: 5
Magia: 4(6)

Bioeletrônicos

Olhos bioeletrônicos com visão termográfica
Substituição muscular: 1
Habilitrônicos: 4
Neuroconexão
Reflexos acelerados: 1

Contatos

Escolha (4) Contatos

Equipamento

Plano de saúde Docwagon (Platinum)
Material de conjuração até elemental: 4
Pistola Fichetti 500 (com neuroconexão, 50 cartuchos de munição comum)
SM HK227 (com neuroconexão externa, 200 cartuchos de munição comum)
Sobretudo reforçado (4/2)
Estilo de vida médio (5 meses de pagamento antecipado)
Foco de poder: 2
Habilisoft (Pistola Fichetti): 4
(2) Focos de feitiços específicos (1 ponto cada, escolha feitiço)
Foco espiritual: 1
(1) Emplastro antitraumas

Feitiços**Combate**

Raio maná: 5
Sono: 5

Deteção:

Analisar dispositivo: 5
Analisar verdade: 3
Clarividência: 5

Dinheiro inicial: 16.200¥

Habilidades

Conjurar: 4
Protocolo (Empresarial): 2
Protocolo (Ruas): 2
Armas de fogo: 2
Teoria Mágica: 4
Feitiçaria: 4
Combate desarmado: 2

Saúde:

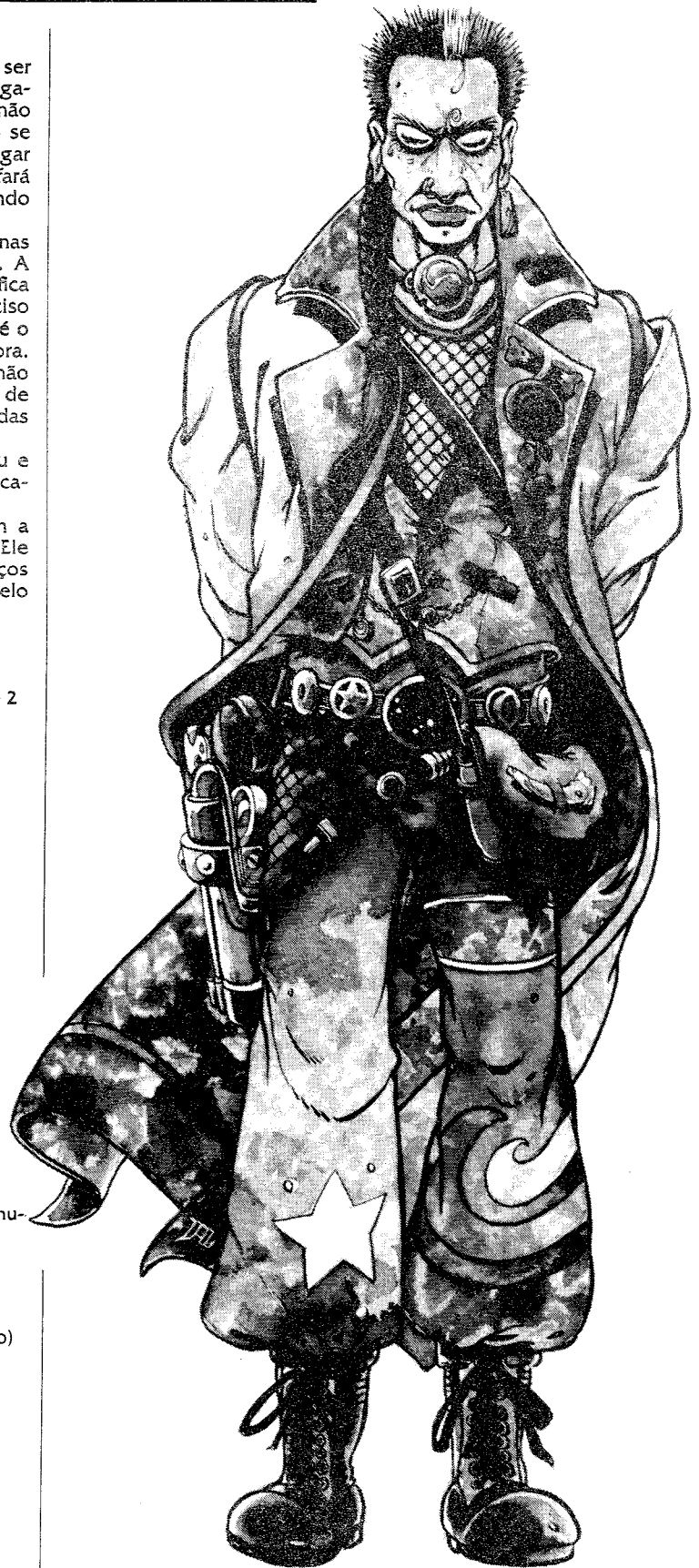
Cura: 5

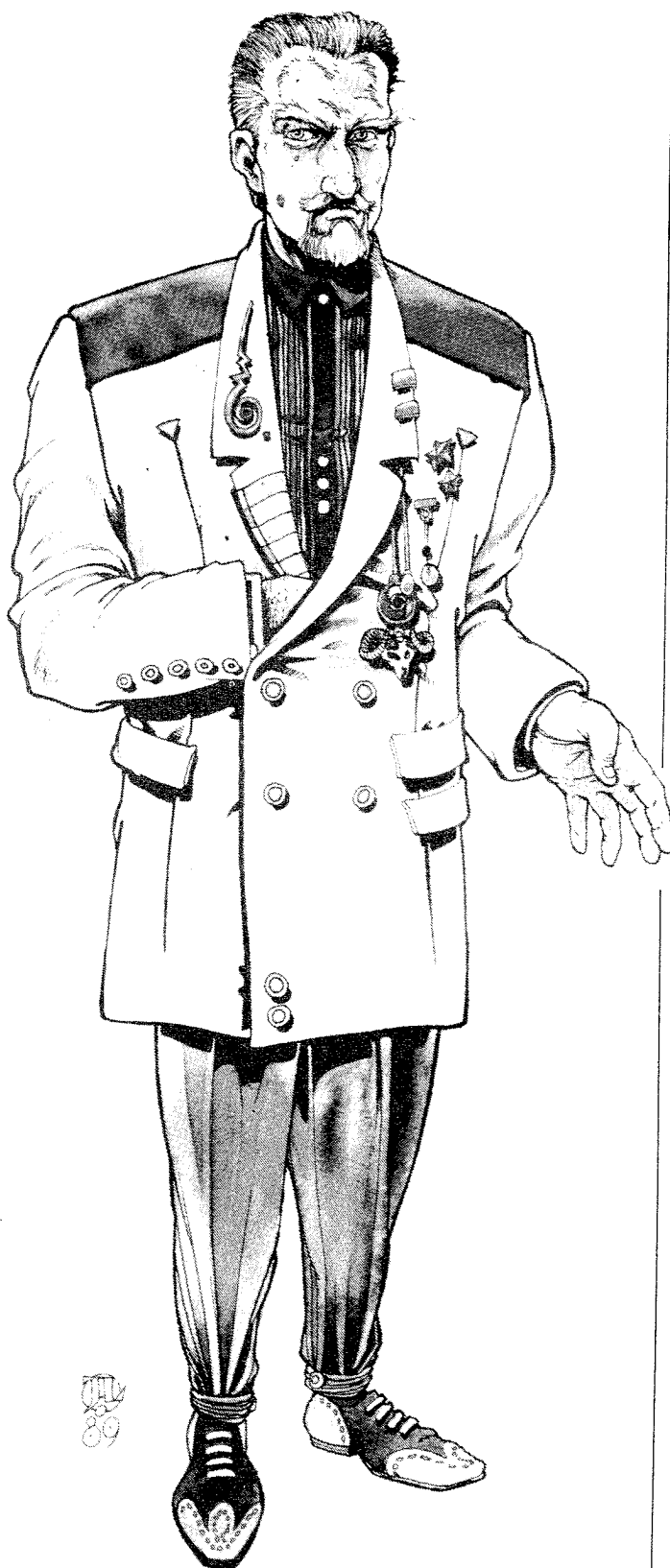
Ilusão:

Invisibilidade: 4

Manipulação:

Armadura: 4
Telecinese: 5





EX-BRUXO DETETIVE

— É melhor ser honesto comigo: não pode mentir em minha presença. Ei, eu la *mentir* até pra você? Claro que Imponho respeito na marra. Quem não iria, com meus talentos? Mas respeito não enche barriga. Pra isso é preciso neolenes, entende?

“E é disso que eu e você vamos conversar agora, porque não há necessidade de falar de qualquer outra coisa. Sabe quem foi que pegou o assassino de Carlin Street? Ou mandou o velho Sunnydale desta para melhor? Consegue adivinhar?”

Os meus talentos adequam-se perfeitamente às suas necessidades. Agora, se o seu dinheiro for igualmente perfeito, podemos fazer um trato. Na verdade, sei que já temos um. Como eu sei? Confie em mim.”

Comentário: Veterano tanto da polícia municipal quanto da força de segurança, o ex-bruxo detetive é um especialista em coleta e interpretação de informações. Quando ouviu falar que a companhia estava planejando alguns cortes, incluindo um congelamento dos salários, demitiu-se, deixando uma lacuna gigantesca na capacidade de investigação de sua antiga empregadora. Uma lacuna que ele sabe exatamente como explorar.

Atributos

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

Iniciativa: 3 + 1D6

Pilhas de dados

Combate: 5
Magia: 6 (9)

Contatos

Escolha (3) Contatos

Equipamento

Casaco de blindaveste (5/3)
(3) Fetiches descartáveis (para todos feitiços)
Submetralhadora HK227 (com mira laser)
Microtransmissor
Estilo de vida médio (2 meses de pagamento antecipado)
Foco de poder: 3
(2) Emplastos estimulantes
(2) Emplastos antitrauma: 4

Feitiços

Combate:

Raio maná: 3
Sono: 2

Deteção

Analisar verdade: 3
Clarividência: 2
Sentido de combate: 2
Detectar vida: 2

Ilusão:

Invisibilidade: 2

Manipulação:

Armadura: 3

Dinheiro inicial: 11.200¥

Habilidades

Conjuração: 4
Protocolo (Força policial): 2
Protocolo (das ruas): 3
Armas de fogo: 3
Teoria mágica: 4
Feitiçaria: 6
Combate desarmado: 2

SAMURAI URBANO ANÃO

— Pequeno? Qual é a do cara! Tá me chamando de pequeno? Olha aqui, fala isso mais uma vez e vou te dizer o que vai ficar pequeno — é o teu tempo de vida!

“Posso não ser muito alto, mas sou capaz de esmagar você num chevy 45 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 para isso que você veio aqui, não foi, cara? Porque se não foi, é melhor ter uma boa razão até vir me encher a paciência.”

Comentário: O samurai urbano anão pode ser uma raridade nas ruas, mas, quando você encontrar com 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
Perseverança: 2
Essência: 1,75
Reação: 3(5)

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 comum)

Dinheiro Inicial: 10.400¥

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

Habilidades

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





EX-OFICIAL DO EXÉRCITO (PATENTE BAIXA)

— Fico doente quando ouço as pessoas falando mal do governo. Dizem que não fazemos nada, que são as empresas que realmente governam. Bom, eles não sabem droga nenhuma.

“Vamos lá, que tal desconectarmos o sensorama um pouco? A única coisa que mantém as empresas na linha é o exército do governo. Claro, elas têm “esquadrões de ataque empresariais” e “legiões de mercenários” a seu serviço, mas nós estamos em toda parte. Por acaso elas têm esquadrões de caças e bombardeiros invisíveis? Armas nucleares? Divisões de infantaria, veículos blindados e cavalaria aérea?”

Comentário: O ex-oficial militar ainda acredita num exército nacional forte, mesmo com a atual situação econômica tornando virtualmente impossível manter em prontidão um exército completo. Nos dias de hoje, a maioria das forças nacionais dividiram-se em pequenas unidades de elite. Numa estrutura de comando fechado é praticamente impossível subir de posto. Frente a essa realidade, o ex-oficial militar, ainda que mantendo sua fé no papel dos militares, começa a pensar em alternativas para seu futuro.

Atributos

Corpo: 6
Agilidade: 6
Força: 5
Carisma: 3
Inteligência: 5
Perseverança: 5
Essência: 5.1
Reação: 5

Iniciativa: 5 + 1D6

Pilhas de dados

Combate: 8

Bioeletrônicos

Conexão de dados (20 Mp de memória)
Neuroconexão de armas

Contatos

Escolha (2) contatos

Equipamentos

Ares Predator (com neuroconexão, 40 cartuchos de munição comum)

Casaco de blindado (5/3)

Plano de saúde DocWagon (Básico)

Rifle de Assalto FN-HAR (com neuroconexão, compensador de recuo por escape de gases², 100 cartuchos de munição comum)

Capacete

Faca

Visores de visão noturna

Estilo de vida médio (3 meses de pagamento adiantado)

(2) Emplastos estimulantes: 5

(2) Emplastos antitrauma: 5

Dinheiro Inicial: 14.700¥

Habilidades

Combate armado: 2
Carro: 2
Protocolo (militar): 4
Armas de fogo: 5
Artilharia: 2
Liderança: 5
Teoria militar: 4
Psicologia: 1
Combate desarmado: 5

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 cala 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 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
Essência: 0.6
Reação: 5 (9)

Iniciativa: 9 + 3D6

Pilhas de dados

Combate: 6

Bioeletrônicos

(3) Conexões de chips
Reposição muscular (1)
Habilitecônicos
Reflexos acelerados (2)

Contatos

Escolha (3) Contatos

Equipamento

Ares Predator (com neuroconexão interna, 100 cartuchos de munição comum e APDS)
Plano de Saúde DocWagon (Platina)
FN HAR (com neuroconexão interna, compensador de recuo por escape de gases², 300 cartuchos de munição explosiva)
Submetralhadora Ingram (com neuroconexão interna, 300 cartuchos de munição comum)
Sobretudo reforçado (4/2)
Estilo de vida médio (2 meses de pagamento antecipado)
Habilisofts
Carro: 3
Demolição: 3
Japonês: 3
Helicóptero: 3
Armas de arremesso: 3
(2) Emplastos estimulantes: 6

Dinheiro inicial: 15.200¥

Notas: Um samurai urbano elfo possui visão noturna natural.

Habilidades

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



EX-GUERREIRO DE TRIBO

— O que estava esperando, penas e dança de guerra? Desculpe se desapontei você, mas nós também não vivemos em tendas. Temos cidades, como todo mundo mais. Na verdade, as mesmas cidades que o homem branco deixou para trás quando Coiote Uivante mostrou-lhes a verdade. Temos nossas próprias cidades e nossa própria terra. É meu dever defender essa terra.

“Sim, nossa magia é poderosa. Mas não contamos só com ela. Temos orçamentos de defesa absurdamente grandes, como todo mundo mais. Com centenas de quilômetros de fronteira para proteger, investimos muito em armamento militar moderno.

Então, se uma noite dessas você quiser passar ilegalmente pelas nossas fronteiras, não se preocupe com espíritos do deserto. Preocupe-se com helicópteros de ataque Raven.”

Comentário: O ex-guerreiro de tribo era um soldado de uma das terras tribais próximas, antes de perceber que patrulhar a fronteira e supervisionar imigração não eram suas verdadeiras vocações. Embora nutrisse um sentimento forte pela terra natal, abandonou-a até satisfazer seu desejo por ação e aventura.

Atributos

Corpo: 6

Habilidade: 6

Força: 6

Carisma: 3

Inteligência: 5

Perseverança: 4

Essência: 5.3

Reação: 5

Iniciativa: 5 + 1D6**Pilhas de combate**

Combate: 7

Bioeletrônicos

Retina modificada para visão noturna

Neuroconexão

Contatos

Escolha (2) Contatos

Equipamento

Roupa blindada (5/3)

Beretta 101T (com neuroconexão externa, 40 cartuchos de munição regular)

Estilo de vida baixo

Estojo de primeiros socorros

Aparelho de sensorama e 6 chips

Faca de sobrevivência

Binóculos termográficos

(2) emplastos antitraumas: 4

Uzi III Submetralhadora (com neuroconexão externa, compensador de recuo (2) por escape de gases, 100 cartuchos de munição comum)

Dinheiro Inicial: 13.500¥

EX-CAÇADOR DE RECOMPENSAS TROLL

— Humpf! Saí do ramo de rastreamento e captura porque odelo ouvir cadáveres descerebrados me dizendo o que fazer. Se você não fechar a matraca, vou meter a palma da mão na tua cara e começar a quicar a tua cabeça como uma bola. Sacou, cara?

“Bom ouvir isso. Você leu meu currículo. Do caramba, não? Quem mais você conhece que tem uma taxa de cumprimento de 96% das missões? Bem? Estou esperando...”

“Vamos encarar os fatos: sou o troll que você procura, cara. Você tem o trabalho. Eu tenho o cérebro e os músculos. Tudo o que temos de descobrir é quanto você val depositar no meu cartão-moeda.

“É melhor que seja uma oferta boa. A sua cara está parecendo cada vez mais uma bola de basquete.”

Comentário: Ser caçador profissional de recompensas pode ser uma atividade muitíssimo bem remunerada, mas não é tão emocionante ou economicamente satisfatória quanto agir nas sombras. Embora o ex-caçador de recompensas gostasse de viver (praticamente) na legalidade, tinha um aluguel para pagar, afinal grandes trolls precisam de grandes apartamentos.

Atributos

Corpo: 6 (8)
Agilidade: 4
Força: 6
Carisma: 1
Inteligência: 3
Essência: 5.7
Reação: 2

Habilidades

Moto: 3
Computador: 3
Protocolo (empresarial):
Protocolo (das ruas): 3
Protocolo (tribal): 3
Armas de fogo: 5
Esgueirar: 4
Combate
desarmado: 6

Iniciativa: 2 + 1D6**Pilhas de dados**

Combate: 4

Bioeletrônicos

Esporas retráteis

Contatos

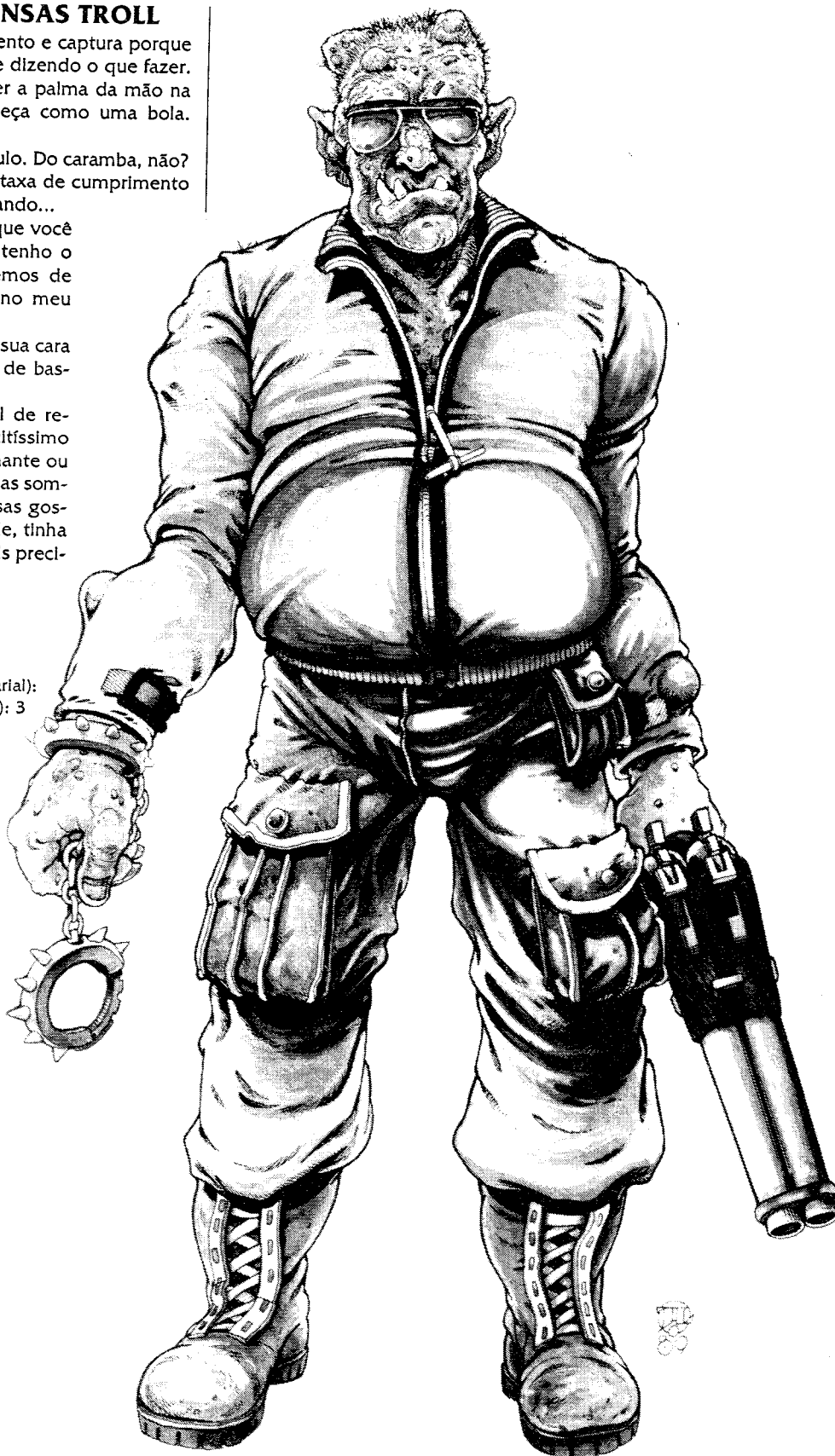
Escolha (2) contatos

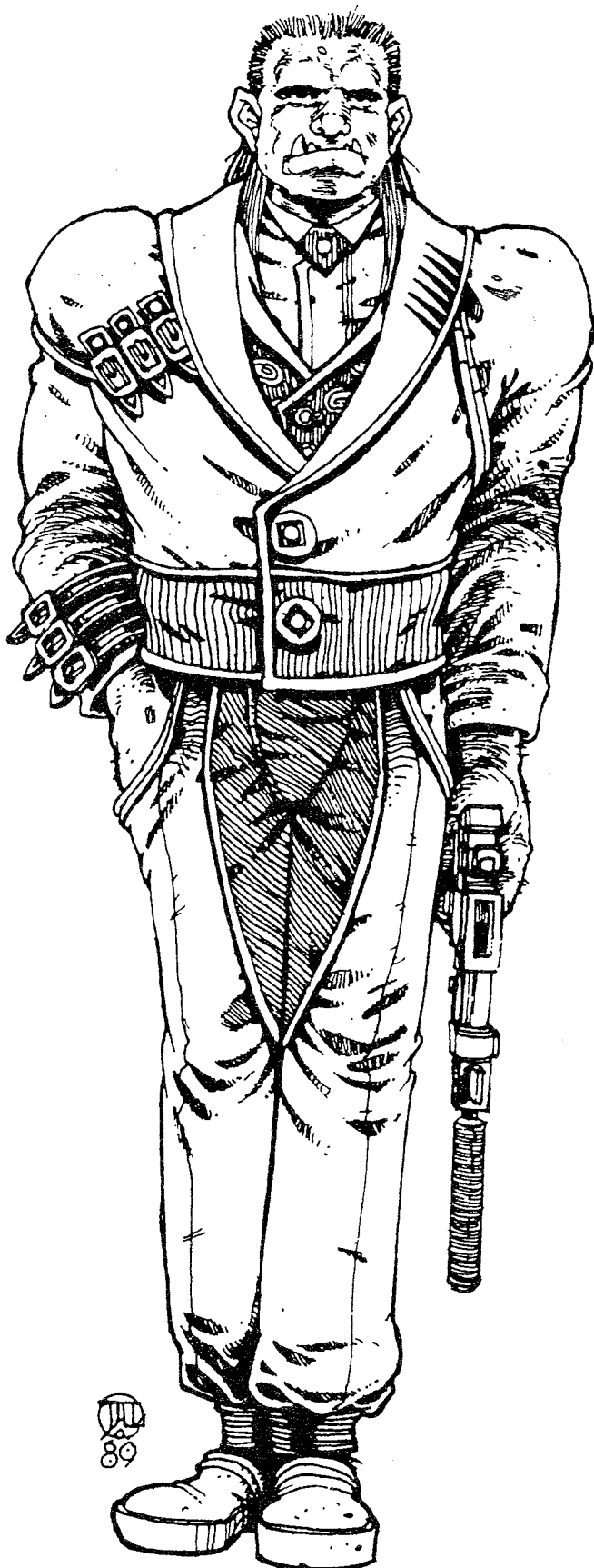
Equipamento

Colete blindado (com placas) (3/2)
Estilo de vida baixo
Ruger Super Warhawk (com mira laser,
50 cartuchos de munição regular e explosi-
va)

Bastão de atordoamento

Dinheiro Inicial: 10.300¥





SAMURAI URBANO ORK

— O senhor parece surpreso. Seriam minhas roupas? Meu modo de falar, talvez? 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 urbano 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 a aparência de cavalheiro ou o jeito pomposo de falar enganar 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: 4
Força: 6
Carisma: 1
Inteligência: 4
Perseverança: 3
Essência: 5.2
Reação: 4

Iniciativa: 4 + 1D6

Pilhas 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 blindaveste (5/3)

Plano de saúde DocWagon (Gold)

Estilo de vida baixo

Dinheiro inicial: 12.320¥

Notas: O samurai urbano ork possui visão noturna natural.

Habilidades

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

MERCENÁRIO ORK

— O que é que tu tá olhando, mané? Nunca viu um ork ao vivo, não é? Claro que já. Todo mundo já viu a gente. Aposto que você vai dizer que nós orks "sobressaímos na multidão". Devagar com o tatibitati, cara. Só porque sou ork não significa que sou idiota. Tenho cérebro, e eu o uso. Se fosse um idiota, não estaria aqui. E não me venha com esses olhinhos de "foi mal, cara". Não tem sido nada fácil driblar os distintivos, mas eu ainda estou aqui, olhando pra tua cara de otário. Como todos os orks, sou um sobrevivente. Não tem nada ou ninguém durão demais pra mim, cara.

"Então você ainda está aqui. Pode ser que eu esteja disponível. Quer dizer, se meus serviços não estiverem sendo requisitados em outra parte. Passa o seu cartão-moeda pra cá e vamos ver. Se ele mostrar o número certo de zeros no lugar, você ganhou alguns músculos."

Comentário: O ork mercenário dificilmente é uma boa propaganda para o lado gentil da raça meta-humana. Ele é rude, violento, pouco sensível, mas tem seu lugar na sociedade. Não é um psicopata, como afirmam alguns seguidores do Humanis. O ork mercenário apenas faz o que o ork mercenário faz melhor.

Atributos

Corpo: 7
Agilidade: 4
Força: 6
Carisma: 1
Inteligência: 3
Perseverança: 2
Essência: 6
Reação: 3

Habilidades

Qualquer habilidade de veículo terrestre: 3

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

Iniciativa: 3 + 1D6

Pilhas de dados

Combate: 4

Contatos

Escolha (2) contatos

Equipamento

Casaco de blindaveste

Aquela espada enorme que ele chama de faca

Rifle de assalto AK-97 de segunda mão

Dinheiro inicial: 13.800¥

Notas: O mercenário ork possui visão noturna natural.





ROQUEIRA

— Entenda bem, este negócio de agir nas sombras não é bem o meu barato. Nasci para os palcos. Lá, sob as luzes dos refletores, com uma multidão a meus pés. Isso é que é demais, cara. Quando estou no palco ninguém pode me tocar ou me trazer até embaixo. Ninguém. Não tem nada melhor na vida.

“Posso não estar ainda nas paradas, mas isso é só uma questão de tempo. Você sabia que o Concret Dreams tocava aqui antes de estarem nas bocas? Nem tinham o nome nos letreiros. Mas agora é a minha vez. Grana a dar com pau e neon berrante. Contagem regressiva para lançar uma estrela, cara. Contagem regressiva para uma estrela.

“Ei, sei como são as coisas por aqui. Conheço a vida. Cada chance só aparece uma vez. Então me diga onde a tua vida tá reverberando que eu ajusto a acústica. Se o teu canto for bem gostoso, quem sabe faço só pela emoção.”

Comentário: A roqueira não é uma aventureira, mas está sempre em busca de uma nova emoção. Talvez esteja buscando experiências para usar em suas músicas, talvez esteja nessa só pela adrenalina. Como ainda não é uma cantora famosa, costuma se apresentar nos piores inferninhos. Ela salu das ruas do jeito mais difícil e não quer voltar.

Atributos

Corpo: 5
Agilidade: 5
Força: 4
Carisma: 6
Inteligência: 4
Perseverança: 6
Essência: 5.8
Reação: 4

Iniciativa: 4 + 1D6

Pilha de dados

Combate: 7

Bioeletrônicos

Conexão de dados

Contatos

Escolha (3) contatos

Equipamento

Plano de saúde DocWagon (Gold)
Instrumento favorito e amplificadores
Faca
Casaco reforçado de couro sintético
Faca de arremesso
Yamaha Rapier

Dinheiro inicial: 14.300¥

Notas: Cirurgia cosmética para adquirir sua imagem escolhida.

Habilidades

Combate armado: 5
Moto: 2
Protocolo (mídia): 3
Protocolo (ruas): 5
Armas de fogo: 2
Combate desarmado: 4

Habilidades especiais

Música Instrumental: 6
Composição musical: 3

SAMURAI URBANO 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 dizer o quanto você quer pagar e faço você saber se fui insultado.”

Comentário: Samurai urbano troll. Precisa dizer mais alguma coisa?

Atributos

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

Iniciativa: 4 + 2D6

Pilhas de dados

Combate: 5

Bioeletrônicos

Substituição muscular: 4
 Reflexos acelerados: 1

Contatos

Escolha (3) Contatos

Equipamento

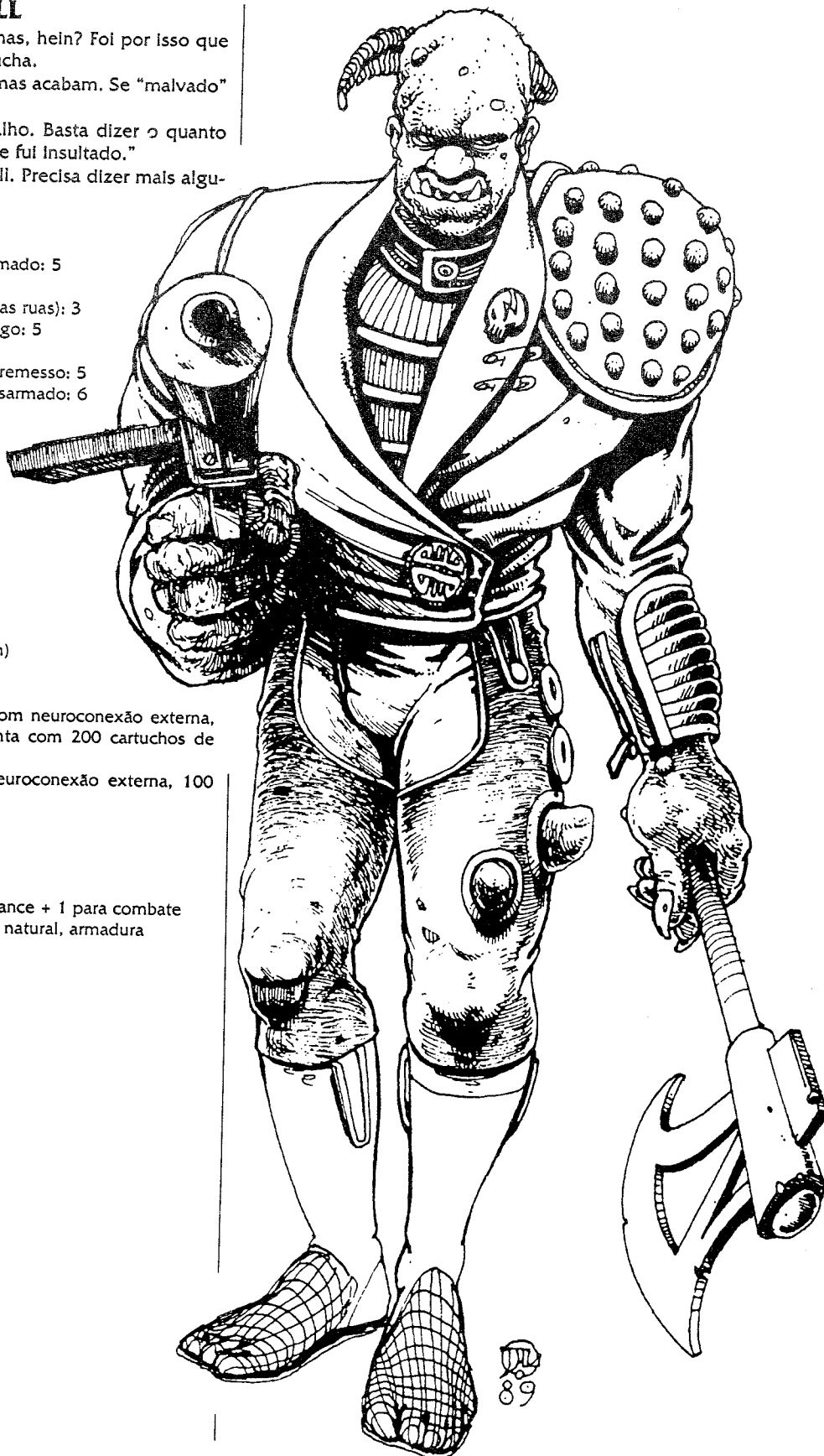
Casaco blindado (5/3)
 Plano de saúde DocWagon (Platinum)
 Harley Scorpion
 Estilo de vida alto
 Metralhadora leve Ingram Valiant (com neuroconexão externa, giroscópio estabilizador de luxo (2), cinta com 200 cartuchos de munição explosiva)
 Canhão de assalto Panther (com neuroconexão externa, 100 cartuchos comuns)
 (8) Shuriken
 Visores neuroconectados
 Machado de combate Wallacher

Dinheiro Inicial: 10.300¥

Notas: O samurai urbano troll possui Alcance + 1 para combate armado e desarmado, visão termográfica natural, armadura dérmica (1).

Habilidades

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



ARMEIRO

— Se tem a ver com armas, tem a ver comigo. Se você precisa de ajustar, reforçar, aperfeiçoar, trocar ou simplesmente consertar alguma arma, sou o homem para o serviço.

FALAS

— Putz, cara, o que você fez com esta colsa?

COMENTÁRIO

Se cai na definição de "arma", o armeiro pode contar tudo o que você sempre quis saber sobre ela e um pouco mais. Ele é seu contato para qualquer arma pessoal, a despeito do quão comum ou exótica.

ATRIBUTOS

Corpo: 3
Agilidade: 3
Força: 4
Carisma: 4
Inteligência: 7
Perseverança: 4
Essência: 4.7
Reação: 5

HABILIDADES

Combate armado (C/R): 5
Computador (C/R): 4
Computação: 4
Eletrônica: (C/R): 3
Eletrônica: 4
Armas de fogo (C/R): 6
Armas de fogo: 3
Artilharia (C/R): 5
Armas de lançamento (C/R): 4
Armas de arremesso (C/R): 3
Combate desarmado: 2

Habilidade especial

Aquisição de armas: 6

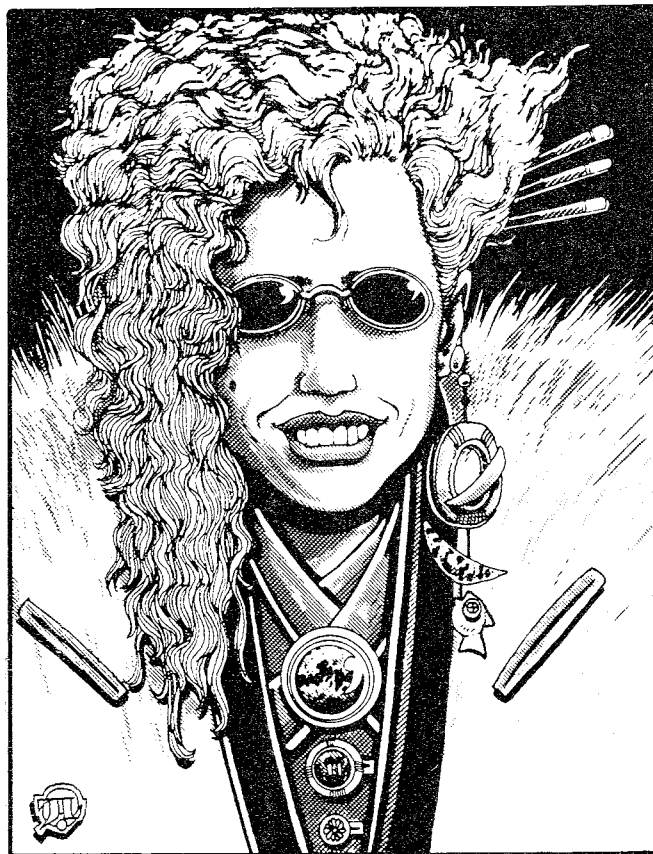
BIOELETRÔNICOS

Conexão de dados, 100 Mp de memória
Conexão para tela (Retina)

Equipamento

Roupa blindada

Nível profissional: 2-3



FREQÜENTADORA DE CLUBES

— Uau, dá pra acreditar em quem está aqui? Esta noite isto aqui tá o máximo! É o lugar para se estar, aqui e agora! Uau!

FALAS

— Está procurando por que tipo de sujeito? Ah, cara, e não estamos todos?

— Não consigo te ouvir! Chega mais!

— Ei, gato, vamos dançar?

— Isso aí é uma arma no seu bolso ou você está contente em me... Ei! Isso aí é uma arma!

COMENTÁRIO

A freqüentadora de clubes está por dentro de todos os embalos. Basta perguntar a ela que ela te diz. Os clubes são a sua fuga: de dia, escrava de aluguel, de noite, rainha das pistas de dança. Ela pensa que conhece todo mundo que é alguém, e pode até mesmo lhe contar uma ou duas coisas sobre eles. Basta lhe oferecer a sua bebida favorita.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

Combate desarmado: 2
Habilidades especiais
Boatos dos clubes: 2
Trabalho diário: 3

EQUIPAMENTO

Roupas superchiques
Nível Profissional: 1





DONO DE CLUBE

— A casa está cheia esta noite, não é? Ver tanta gente se divertindo aquece meu coração. Rindo, bebendo, dançando. Eu danço também. Vou dançando de alegria até o banco.

FALAS

— Olha, não me interessa saber o que você fazia antes. Quando contrato alguém para trabalhar no meu clube só quero ver que meu dinheiro foi bem-gasto.

— Claro que tenho negócios com a Yakuza. Todo mundo tem que ter, se quer permanecer no ramo.

— Claro que lembro de você, filho. Qual era o seu nome, mesmo, hein?

— Vamos conversar sobre isso depois do almoço.

COMENTÁRIO

O dono de clube está no ramo estritamente pelos neoienes. Ganancioso e covarde, sempre pensa primeiro em si mesmo. Só irá ajudar os amigos se tiver certeza de que não está arriscando a pele.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

Protocolo (Mídia): 4
Protocolo (Ruas): 4
Negociação: 4

Notas

Costuma andar acompanhado de um guarda-costas.
Nível profissional: 1-2

TECNAUTA EMPRESARIAL

— Não estou nem aí para o que as pessoas dizem. Sou um homem da companhia e amo o que faço. A empresa tem o melhor hardware que já se viu. Chega a ser difícil de acreditar que eles me pagam para usá-lo. E mesmo sem isso, eu ainda adoraria trabalhar na empresa. Eles realmente cuidam de você.

FALAS

— Acabo de ganhar esse novo (incompreensível). É demais. Nunca vi nada assim antes.

— A culpa não foi minha. O computador estragou tudo.

— Deve ser algum problema de hardware.

COMENTÁRIO

O tecnauta empresarial é outro funcionário leal à empresa. Satisfeito com suas tarefas e responsabilidades, também está contente com a tecnavegação limitada e as pequenas travessuras que a empresa lhe permite fazer para manter sua reputação. Trabalha duro para manter seu trabalho fácil.

ATRIBUTOS

Corpo: 2
Agilidade: 3
Força: 1
Carisma: 1
Inteligência: 4
Perseverança: 3
Essência: 5.8
Reação: 3

HABILIDADES

Computador: 5
Teoria de computação: 4
Protocolo (Empresarial): 3

BIOELETRÔNICOS

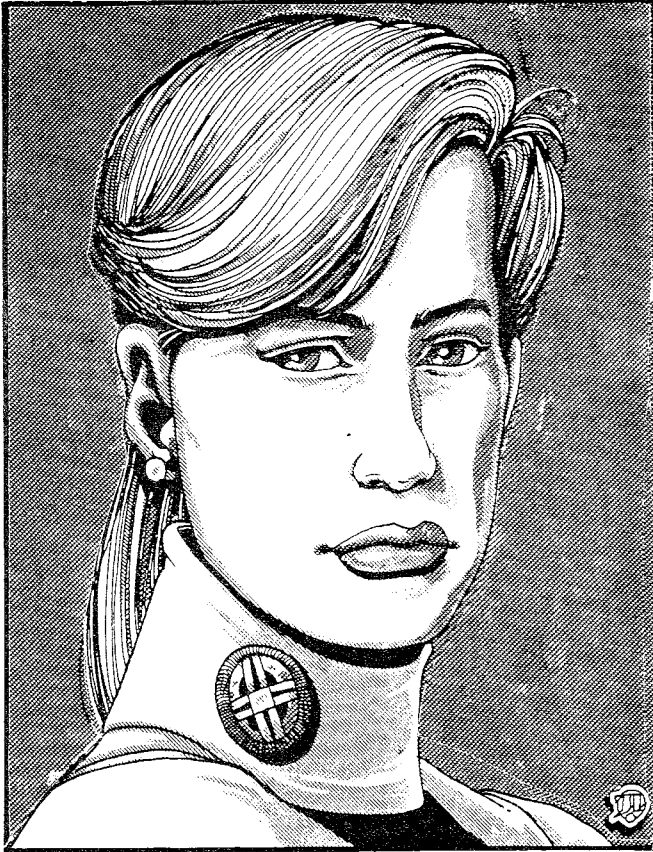
Conexão de dados

EQUIPAMENTO

Neuroterminal e programas (PPCP igual a duas vezes o Nível Profissional)

Nível profissional: 2-4





EXECUTIVA DA EMPRESA

— Sou uma mulher da companhia, e me orgulho muito disso. A empresa já fez muitas coisas boas, não apenas para o metroplexo, mas para o país, e até para o mundo.

FALAS

- Os bons negócios estão onde você os encontra.
- Sem comentários.

— Estava enganada quanto ao que disse antes. Esta é a verdadeira história.

COMENTÁRIO

A executiva da companhia é uma engrenagem na máquina da empresa. Galga a escada do sucesso com firme determinação e total dedicação de cada habilidade que possui. Ela é um tubarão que devora cada pedaço de informação que aparece na sua frente.

ATRIBUTOS

- Corpo: 2
- Agilidade: 2
- Força: 3
- Carisma: 3
- Inteligência: 5
- Perseverança: 4
- Reação: 3

BIOELETRÔNICOS

Conexão de dados, 100 Mp de memória
Nível profissional: 2-3

HABILIDADES

- Protocolo (Empresarial): 5
- Interrogatório: 4
- Negociação: 4

FUSOR EMPRESARIAL

— Vá por mim, você não sabe o que é viver se ainda não atravessou zunindo a Federal Plaza em seu Nightsky fuso-conectado, às três da matina, de pé embaixo, fazendo umas curvas que fariam a galerinha do correio molhar o estofamento. Só você e a máquina.

FALAS

— Se é de velocidade que você precisa, tô nessa. Se quer invisibilidade, tô nessa também. Quer os dois? Bom, vamos conversar...

COMENTÁRIO

Embora seja um homem da companhia, o fusor empresarial mantém muito da natureza selvagem, alucinada, que o torna tão bom nesse tipo de serviço. Ninguém dirige melhor que ele.

ATRIBUTOS

- Corpo: 4
- Força: 3
- Agilidade: 6
- Carisma: 4
- Inteligência: 6
- Perseverança: 4
- Essência: 4.5
- Reação: 6 (8)

HABILIDADES

- Carro: 6
- Computador: 3
- Eletrônica: 3
- Protocolo (Empresarial): 4
- Armas de fogo: 3
- Artilharia: 3
- Helicóptero: 5

BIOELETRÔNICOS

Olhos bioeletrônicos com visão noturna, termográfica e compensação de ofuscamento
Conexão de dados
Fusosconector de controle de veículo: 1

EQUIPAMENTO

- Veículos apropriados ou teleguiados
- Casaco de blindaveste
- Ruger Super Waerhawk

Nível profissional: 2-4



CIENTISTA EMPRESARIAL

— Já estão longe os dias dos laboratórios independentes de pesquisa. Se você quiser desvendar os segredos do universo, tem que bater ponto. Sou bem pago e obtenho tudo que preciso em termos de equipamento e equipe. Com tudo isso, você acha que eu me importaria assinar um contrato vitalício? Não mesmo.

FALAS

— Eles querem fazer o quê, com o meu projeto? Não! Vocês não podem deixar que eles façam isso...

— Por que eu não seria feliz? Tenho tudo. Tudo.

COMENTÁRIO

Hoje em dia o cientista empresarial é uma mercadoria valiosa para troca entre empresas. A forma como eles pulam de empresa para empresa é uma garantia de trabalho até muitos shadowrunners. A maioria, porém, é de cientistas que ou estão muito satisfeitos com a empresa na qual trabalham, ou ainda não atingiram o grau de proeminência necessário para que seu conhecimento os ponha em perigo.

ATRIBUTOS

Corpo: 2
Agilidade: 2
Força: 1
Carisma: 2
Inteligência: 8
Perseverança: 5
Essência: 6
Reação: 5

HABILIDADES

Habilidade em ciência principal: 7
Computador: 4
Protocolo (Empresarial): 2
Habilidade em ciência relacionada: 6

BIOELETRÔNICOS

Conexão de dados, 500 Mp de memória
Conexão para monitor (retina)

EQUIPAMENTO

Computador de pulso, 1.000 Mp de memória
Nível profissional: 1-3



ESCRAVA DE ALUGUEL EMPRESARIAL

— Sou uma mulher da companhia. Todos gostaríamos de achar uma saída fácil. Já tentei, mas hoje a empresa é meu lar e minha família. É a minha vida. Que mais posso fazer?

FALAS

— Olha, eu só trabalho aqui, tá?

— O senhor vai ter de conversar sobre isso na administração.

— Desculpe, mas preciso voltar para o trabalho agora.

COMENTÁRIO

A escrava de aluguel empresarial é uma trabalhadora leal e dedicada enquanto sob a vigilância de seus patrões. Mesmo sem ninguém olhando, ainda é muito improvável que ela faça qualquer coisa que possa colocar em risco sua posição confortável na estrutura empresarial. Ela não tem qualquer ambição além de se divertir nas horas de folga.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

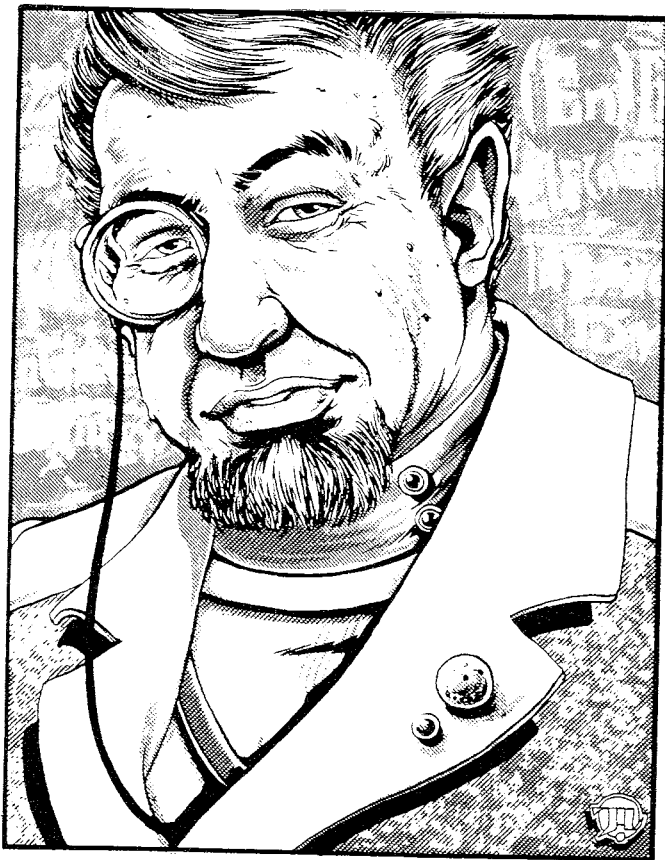
Computação: 2
Protocolo (empresarial): 2

Habilidades especiais

Ser Ignorada: 6
Boatos da empresa: 2

EQUIPAMENTO

Pertences pessoais
Nível profissional: 1



MEMBRO DO POLICLUBE DER NACHTMACHEN

— Ninguém vai nos dizer como viver, ou como morrer. É o povo que tem de decidir. Não as empresas. Não o governo. E certamente não vocês!

FALAS

— Abaixo o governo! Abaixo as megaempresas! Abaixo tudo!

COMENTÁRIO

Nascido nos territórios turbulentos da Europa Dividida, Der Nachtmachen foi um dos primeiros policlubes que apareceram e, surpreendentemente, um dos primeiros a registrar-se na América do Norte. Até agora, seus números permanecem relativamente baixos devido à libertina filosofia anárquica que prega exercer pouco apelo. Porém, recentemente seus membros têm-se multiplicado.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

Combate armado: 5
Carro: 3
Protocolo (das ruas): 3
Combate desarmado: 4
Habilidades especiais
Política local: 4
Incitação das massas: 3

EQUIPAMENTO

Colete blindaveste
Carro (decorado com slogans apropriados)
Porrete
Lata de tinta spray

NOTAS

Viaja em grupo de 1D6 + 1.
Nível profissional: 1-2



ESTIVADOR

— Trabalho no cais até muitas horas depois que todo mundo já chegou em casa, jantou e foi dormir. Claro que vejo coisas. E quem não vê? Tenho um trabalho e uma família para me preocupar, cara. Qual é a sua oferta?

FALAS

— Eu não ficaria parado aí se fosse você...
— Peixe? Claro que tenho chelro de peixe. Não seja idiota.
— Que navio você disse que estava procurando?

COMENTÁRIO

Com pouco a fazer além de carregar mercadorias, o trabalhador de cais do porto sempre fica com os olhos e os ouvidos abertos para o que acontece à sua volta. Ele provavelmente sabe muito, mas o cais é uma comunidade muito unida. Não é fácil persuadi-lo a romper essa confiança.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

Atletismo: 3
Carro: 3
Protocolo (empresarial): 2
Negociação: 2
Armas de arremesso: 2
Combate desarmado: 2

EQUIPAMENTO

Porrete

Notas

No cais, sempre estarão presentes pelo menos 1D6 outros trabalhadores.

Nível profissional: 1-2



MEMBRO DE GANGUE DE PSEUDO-ELFOS

— Nunca viu um elfo antes? Claro que somos elfos. É legal ser elfo. Mas pisa no calo da gente se quer aprender como é chato estar morto. Samma waga kan?

FALAS

— Juro que ainda vamos fazer parte do Conselho dos Anciãos... algum dia.

COMENTÁRIO

Para ser membro de uma gangue de pseudo-elfos, é preciso ser um elfo, ou pelo menos parecer com um. Para esse fim, todos os membros da gangue passam por vários graus de cirurgia cosmética até obter aquela aparência "elfa" característica. Qualquer um que passe algum tempo com membros de uma gangue de pseudo logo perceberá que eles sofrem quase uniformemente de um sério complexo de inferioridade.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

Combate armado: 2
Motocicleta: 3
Armas de fogo: 3
Combate desarmado: 2

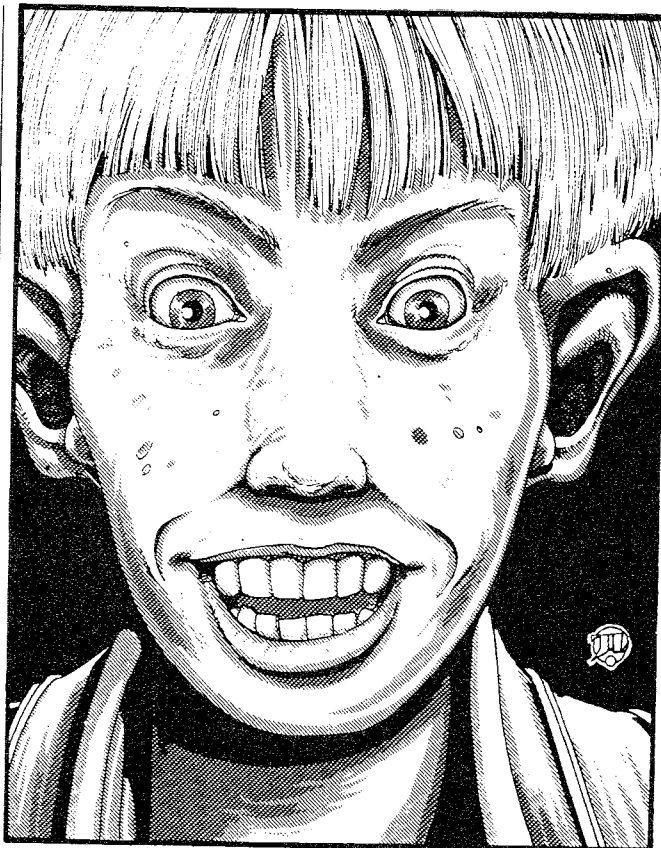
Habilidade especial

Linguajar de gangue "elfo": 2

EQUIPAMENTO

Roupas blindadas
Motocicleta malcuidada
Pistola leve (com dois pentes extras)
Espada

Nível profissional: 1



FÃ

— Você sabe que é o melhor, não sabe? Na sua área não tem ninguém como você. Decorei todas as suas melhores falas. Um amigo meu até me arranhou alguns chips de simulação. Toco eles o tempo todo. Claro que nem se compara à coisa de verdade, mas acho que é o mais perto que posso chegar das emoções do perigo. Como é que é realmente lá fora?

FALAS

— Nem posso acreditar que estou realmente falando com você. Isso é realmente demais!

— Lembro daquela vez em que você...

— Ei, não foge não!

COMENTÁRIO

O fã pode parecer um perdedor, o tipo de pessoa que todo mundo quer evitar. Porém, alguns têm certo talento, conexões e aptidões que podem ser úteis nas circunstâncias certas. Sofrer um pouco de admiração idólatra é um preço pequeno a pagar pela ajuda que o fã pode oferecer com tanta boa vontade.

ATRIBUTOS

Corpo: 2
Agilidade: 2
Força: 2
Carisma: 1
Inteligência: 2
Perseverança: 1
Essência: 5.5
Reação: 2

HABILIDADES

Protocolo (vários): 2
Outras habilidades úteis a seu ídolo: 5
Habilidade especial
História da carreira do ídolo: 8

BIOELETRÔNICOS

Conexão de dados

Nível profissional: 1



BOMBEIRO

Queria que as pessoas desta cidade entendessem. Elas vivem aqui, este é o lar delas. Queime o seu lar e você está machucando a si mesmo. Às vezes eu simplesmente não compreendo.

FALAS

— Donal! Não entre em pânico! Vamos subir até pegá-la!

— Estamos sem pressão de água. Alguém ou alguma coisa nos esgotos deve ter rompido um cano. Não, eu não sei o que vamos fazer.

COMENTÁRIO

O bombeiro é funcionário de uma das empresas contratadas para conter incêndios. Como o guarda do metroplexo, ele quer desesperadamente fazer a diferença. Tudo, entretanto, parece conspirar contra ele. Burocracia empresarial, maquinarias dos políticos locais, caminhões subequipados e carência de pessoal: tudo isso torna seu trabalho ainda mais duro do que já é.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

Atletismo: 3
Biotecnologia: 3
Carro: 2
Habilidade especial
Combate ao fogo: 4

EQUIPAMENTO

Roupas resistentes ao fogo (Nível de armadura 0/1)
Microtransmissor
Respirador
Nível profissional: 2 (3 quando há vidas em risco)



AGENTE DO GOVERNO

— Sempre fico surpreso até onde essas malditas empresas acham que podem chegar. Será que acham que ninguém está observando? Bem, posso assegurar que *nós* estamos observando.

FALAS

— Não me venha com esse papo de imunidade empresarial. Você vem comigo.

COMENTÁRIO

Possuindo uma forte crença no poder e no julgamento do governo — seja ele EACON, UNECAN, tribal ou local — o agente do governo nunca se deixa abater pelo desrespeito e pela indiferença que as megaempresas mostram pelo seu governo.

ATRIBUTOS

Corpo: 4
Agilidade: 6
Força: 4
Carisma: 4
Inteligência: 5
Perseverança: 4
Essência: 2.8
Reação: 5 (7)

HABILIDADES

Carro: 3
Eletrônica: 3
Protocolo (Agência): 3
Protocolo (Político): 1
Armas de fogo: 5
Interrogatório: 3
Helicóptero: 2
Combate desarmado: 4

BIOELETRÔNICOS

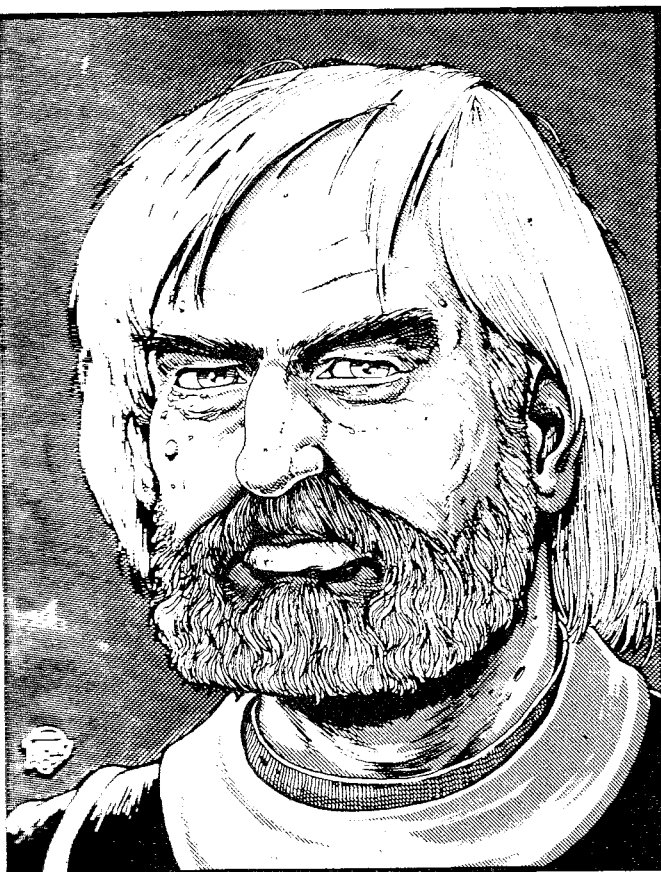
Conexão de dados, 50 Mp de memória
Neuroconexão
Reflexos acelerados: 1

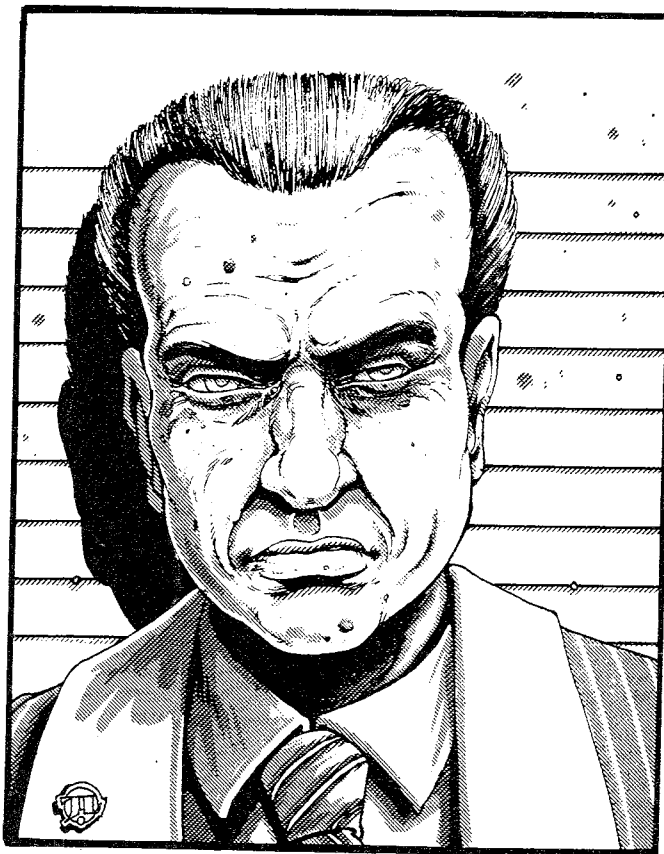
EQUIPAMENTO

Microtransmissor
50.000¥ em equipamento eletrônico apropriado

Comentários

Nunca age sozinho.
Nível profissional: 2-3





OFICIAL DO GOVERNO

— São coisas da vida, filho. As megaempresas praticamente são as donas deste país. Agora, podemos agonizar e morrer, ou podemos lutar com as empresas com modos que elas jamais esperariam. Isso não vai acontecer do dia para a noite. Mas vai acontecer. Enquanto isso, temos de fazer o jogo delas segundo as suas regras, e isso significa nem sempre fazer a coisa certa. Mas os fins justificam os meios, não justificam?

FALAS

— Sinto muito, mas ainda não temos nada a declarar.

— Estamos levando a questão até o comitê, mas posso assegurar a você que eles não vão deixar que saiam impunes dessa.

COMENTÁRIO

O oficial do governo é um jogador, seja no jogo empresarial ou político. Ele sabe que às vezes precisa fazer coisas que não julga certas ou que não sejam benéficas a curto prazo. Porém está sempre atento a objetivos de longo prazo, e acredita que ao atingir esse objetivo estará justificando suas presentes ações.

ATRIBUTOS

Corpo: 2
Agilidade: 2
Força: 2
Carisma: 6
Inteligência: 6
Perseverança: 5
Essência: 5.6
Reação: 4

HABILIDADES

Protocolo (empresarial): 6
Protocolo (político): 6
Liderança: 4
Negociação: 5

Habilidades especiais

Teoria econômica: 2
Política: 4

BIOELETRÔNICOS

Conexão de dados, 20 Mp de memória
Nível profissional: 1

PADRINHO DA MÁFIA

— Você deveria mostrar mais respeito por mim. Controlo muitas coisas nesta área, e isso poderia ser usado contra você. Se você compreendesse como o poder funciona nesta cidade, saberia como é imprudente zombar de mim.

FALAS

— Minha gente me escuta. Eles sabem o que aconteceria se não o fizessem.

— Cavalos? Sim, eu gosto de cavalos.

COMENTÁRIO

Liderando uma organização criminosa multiética espalhada pelo mundo, o padrinho da Máfia está em posição de exigir respeito. E sabe disso. Respeito será o mínimo que irá exigir em qualquer transação com outros grupos, a menos que esse grupo tenha poder de fogo maior.

Dando continuidade às antigas tradições da Máfia, os membros da família do padrinho juraram não lidar com chips MQR (Mais que Real). Infelizmente, nem todos os afiliados cumprem suas promessas.

ATRIBUTOS

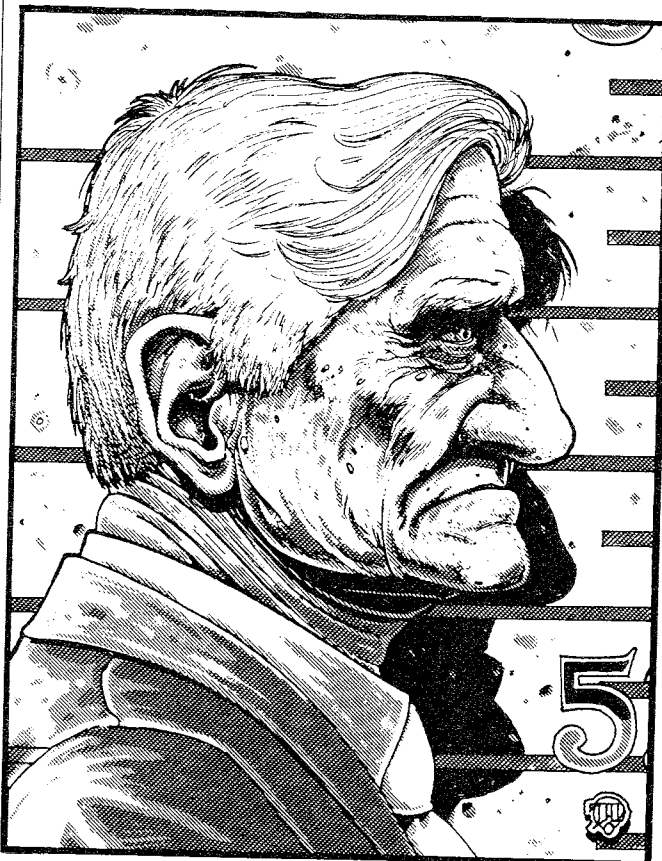
Corpo: 2
Agilidade: 2
Força: 2
Carisma: 6
Inteligência: 7
Perseverança: 6
Essência: 6
Reação: 2

HABILIDADES

Protocolo (Família): 5
Interrogatório: 3
Liderança: 6
Negociação: 6
Habilidades especiais
Política local: 4
Conhecimento da vizinhança: 3

Notas

Sempre acompanhado de ao menos dois soldados da Máfia.
Nível profissional: 2





SOLDADO DA MÁFIA

— Você tem seu ponto de vista, malandro, e ainda vai ser detonado por causa dele. Se vai continuar falando desse jeito, é melhor cair fora. Agora. Por que não vai pregar suas idéias pra Yakuza? Quem sabe lá eles gostam? É, vai andando!

FALAS

— Meu nome é Janowitz. Por quê?

— Este é o nosso território, essa é a nossa gente. O padrinho diz que se você se meter com eles, vai estar se metendo com ele.

— Acho que você deve ir embora. Não queremos manchar a toalha da mesa.

COMENTÁRIO

O soldado da Máfia é um membro leal da família, a serviço do padrinho e de seus afilhados. Longe de ser idiota ou ignorante, o soldado age como um tipo de “capitão de quarteirão”, conduzindo informações até cima e até baixo da hierarquia da gangue. Claro que ele é violento, mas sua vizinhança também é. E, quando o padrinho chama, ele sempre está lá.

ATRIBUTOS

Corpo: 5
Agilidade: 4
Força: 4
Carisma: 3
Inteligência: 4
Perseverança: 3
Essência: 5.3
Reação: 4

EQUIPAMENTO

Roupa blindada
Pistola pesada
Nível profissional: 2-3

HABILIDADES

Carro: 3
Protocolo (Família): 4
Protocolo (das ruas): 5
Armas de fogo: 5
Interrogatório: 3
Combate desarmado: 3
Habilidade especial
Boatos locais: 4

REPÓRTER/RADIALISTA

— Entenda, qualquer um pode cobrir notícias. Basta apontar a câmera e apertar “record”. Nada demais. O que exige talento é ajestar as colsas de modo que o público pense que está interessado. Todos sabemos que os espectadores não dão a mínima, mas meu trabalho é ajudá-los a fingir que se importam.

— É direito fundamental deles estar informados. Pelo menos é isso que nós lhes dizemos.

FALAS

— Deixe que eu me adiante começando a cobrir logo. Prometo que não ponho no ar antes que você dê carta branca.

— Demais! Essa foi ótima! Mas você poderia fazer isso mais uma vez e... hummm... parecer um pouco mais ameaçador?

COMENTÁRIO

Este contato se divide em duas variedades básicas: o funcionário de emissora ou repórter independente, e o produtor. Ambos estão no negócio de radiodifusão e — a não ser que sejam subornados por uma empresa — sabem que levantar poeira dá lbope.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

Computador: 2
Protocolo (empresarial): 3
Protocolo (mídia): 5
Protocolo (das ruas): 4
Protocolo (tribal): 3
Negociação: 4
Esgueirar: 3
Combate desarmado: 2

EQUIPAMENTO

10.000¥ em equipamento apropriado

Nível profissional: 2-3



GUARDA DO METROPLEXO

— Gostava mais quando éramos a Guarda nacional. As pessoas nos respeitavam mais. Mas desde que os políticos mexeram os pauzinhos, somos a Guarda do Metroplexo. Aham que temos algum tipo de “acordo” com o Conselho S-S. Mas o governo ainda não é parte dos EACON? Acho que isso realmente não importa. Ainda fazemos os mesmos serviços.

FALAS

— Nosso trabalho é manter a paz. Mas, se você quiser criar problemas, podemos satisfazê-lo.

— O que estou fazendo aqui? Podia estar em casa.

COMENTÁRIO

— Como parte de uma força de emergência para manutenção da ordem, o Guarda do Metroplexo está sob as ordens diretas do governador. Embora mal suprida de homens e equipamentos — comparada às forças empresariais e aos policiais empresariais —, a Guarda do Metroplexo tem em seu contingente cidadãos orgulhosos em servi-la.

ATRIBUTOS

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

EQUIPAMENTO

Casaco blindado
Submetralhadora

Nível profissional: 2-3

HABILIDADES

Protocolo (Empresarial): 2
Protocolo (das ruas): 2
Armas de fogo: 5
Combate desarmado: 4



MEMBRO DA ORGANIZAÇÃO PELA REGULAMENTAÇÃO DOS DIREITOS CIVIS DOS ORKS (ORCO)

— Você ouviu direito. O-R-C-O significa Organização pela Regulamentação Civil dos Orks. Nosso objetivo é o de garantir aos orks uma participação justa na política municipal. Pense nisso. Quantos orks estão sentados agora no conselho municipal, e qual a porcentagem que representamos da população? Como pode ver, temos um problema. E ainda não mencionei intolerância racial.

FALAS

— Ork também é gente.
— Os orks têm os mesmos direitos que os outros sencientes.
— Levaremos nossa causa às ruas, se for preciso.

COMENTÁRIO

O Policlube ORCO tem como objetivo a proteção dos direitos dos orks; quando necessário lutam por esses direitos nas seções dos conselhos, em corredores de empresas ou nas ruas. Embora sua influência política seja forte, muitos membros da ORCO entraram em “negociação direta” com aqueles que violaram regras, especialmente membros do Policlube Humanis (em especial os ligados aos 20.000 de Álamo).

A maioria dos membros da Orco são orks, mas uma minoria crescente consiste de humanos e membros de outras raças simpáticos à sua causa.

ATRIBUTOS

Corpo: 7
Agilidade: 2
Força: 6
Carisma: 2
Inteligência: 4
Perseverança: 4
Essência: 6
Reação: 3

Nível profissional: 2

HABILIDADES

Protocolo (Político): 3
Liderança: 2
Negociação: 3
Sociologia: 3
Combate desarmado: 3



XAMÃ ORK

— Rái! Você pensa que os Poderes da Natureza não nos chamam também? Nós, suas crianças especiais? Todos ouvimos, poucos escutam, e raros obedecem. Isso mudará com o tempo, assim como o equilíbrio de todas as coisas.

FALAS

- Os espíritos dançam ao meu chamado, filhote.
- Logo veremos a chegada do Novo Caminho.

COMENTÁRIO

— Em algum momento do início de sua vida, o xamã ork foi iniciado na Trilha do Verdadeiro Caminho e começou sua peregrinação. Embora não saiba para onde leva esta estrada, o xamã ork tem a firme convicção de que ele e todo o resto de seu povo precisam trilhá-la. Ele acredita que a Grande Mãe reserva um lugar especial para as suas Crianças, e aguarda pela revelação do conhecimento.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

- Combate armado: 3
- Conjuração: 6
- Teoria mágica: 6
- Feitiçaria: 4
- Combate desarmado: 3

FEITIÇOS

Quaisquer três com a soma dos poderes totalizando 15

EQUIPAMENTO

Espada

Nível profissional: 2-3



PARAMÉDICO

Sempre que estamos lá fora, tenho medo do que vou ver. O pior é receber um telefonema lá no meio do inferno, onde algum pirralho viciado em mais-que-real decidiu que é um maldito shadowrunner. Algumas vezes eu simplesmente não entendo o que acontece aqui.

FALAS

- Dona! Fique onde está! Estamos indo salvar a senhoral
- Olha, você caiu de seis andares e levou uma dúzia de tiros. Estou te dizendo, só um emplastro estimulante não vai dar conta do recado.

COMENTÁRIO

O paramédico vê tudo. Quando as pessoas perdem a cabeça ou quando a ação fica quente demais, é ele quem vem cuidar dos feridos. O paramédico sabe o pior que pode acontecer, mas sente-se indefeso para mudar as coisas.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

- Biotecnologia: 5
- Carro: 3
- Tecnologia bioeletrônica: 1
- Armas de fogo: 2
- Combate desarmado: 2

EQUIPAMENTO

- Casaco blindado
- Estojo de primeiros socorros
- Emplastros (5 de cada tipo)
- Granada de fumaça (1)

Nível profissional: 2 (3 quando vidas estão em risco)



PEDESTRE

— Quer saber quem eu sou? Não sou ninguém, não. Só estou indo pro trabalho. Tô limpo. Sou um sujeito completamente normal. Graças a Deus.

FALAS

— Uau! Isso aí são esporas bioeletrônicas de verdade? Posso ver?

— Almeudeus, almeudeus, almeudeus, almeudeus, almeudeus...

COMENTÁRIO

O pedestre é um cidadão comum. Faz parte dos 99% da população sem materiais bioeletrônicos, que raramente vêem magia verdadeira, e que provavelmente viram um grande dragão num assombroso total de uma ou duas vezes na vida. Claro, eles vêem algumas das outras raças, mas isso todo mundo vê.

MODIFICADORES RACIAIS

	Humano	Elfo	Anão	Ork	Troll
Atributos					
Corpo	3	3	4	6	8
Agilidade	3	4	2	3	2
Força	3	3	5	5	7
Carisma	3	5	3	2	1
Inteligência	3	3	3	2	1
Perseverança	3	3	4	3	2
Essência	6	6	6	6	6
Reação	3	3	2	2	1

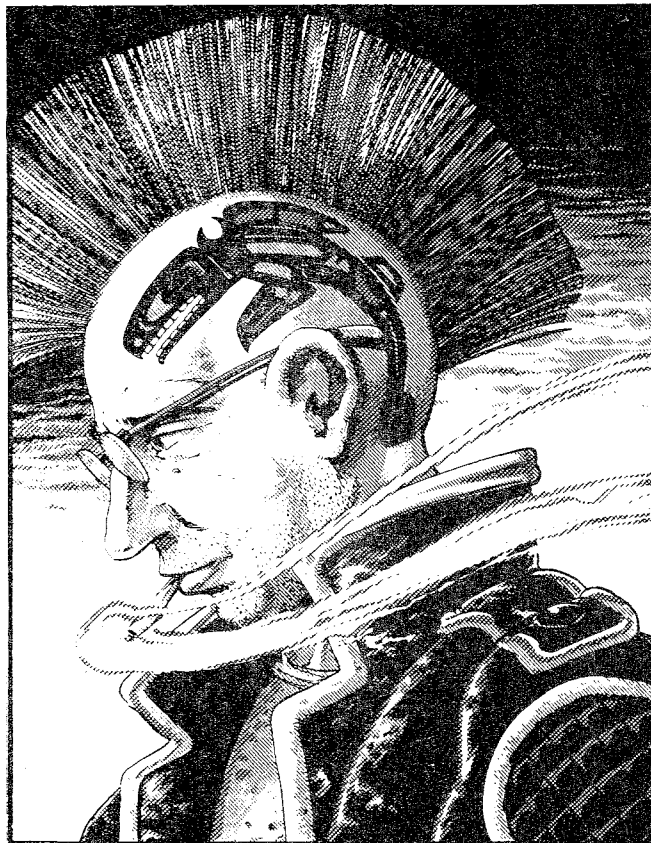
Habilidades especiais

Habilidades "profissionais": 3

EQUIPAMENTO

Roupas normais

Nível profissional: 1



TIRA À PAISANA

Vigio as ruas. Vejo o que acontece. Faço tudo que posso para manter a lei e a ordem, mas é duro. Quando há algum problema, os caras uniformizados costumam arregaçar as mangas e brigar, mas na maioria das vezes preciso me segurar para ver no que dá. Não podemos nos queimar por causa de qualquer besteira.

FALAS

— Metropólia! Ninguém se mexe!

— Olha, cara, posso te ajudar, sou um tira.

— Quem disse Colt Manhunter?

COMENTÁRIO

Seja ele da polícia governamental ou um simples policial, o tira à paisana conhece as ruas melhor que ninguém. Ele sabe como andar por elas, como tornar-se parte delas, ou como desaparecer durante semanas. Está tão integrado à cadência das ruas que sente os cabelos do pescoço eriçarem-se à menor mudança. Também compreende que alguém com seu trabalho nem sempre pode agir quando parece necessário; às vezes é preciso apenas continuar no jogo.

ATRIBUTOS

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

EQUIPAMENTO

Colt Manhunter
Microtransmissor

Nível profissional: 2 (3 quando houver vidas em risco)

HABILIDADES

Carro: 3
Protocolo (Policial): 4
Protocolo (das ruas): 7
Armas de fogo: 5
Teoria militar: 2
Psicologia: 4
Sociologia: 3
Combate desarmado: 4



REPÓRTER

— Você tem uma história para contar. Estou aqui para ouvir. Todo mundo tem alguma coisa a esconder, e meu trabalho é descobrir que coisa é essa. Ei, se não for segredo não vale a pena descobrir.

FALAS

— Você disse que ele estava com quem? Ora, ora...

COMENTÁRIO

Com dúzias de datafaxes enchendo a caixa do correio eletrônico das pessoas comuns, o ramo de coleta de notícias é muito competitivo. A capacidade de atualizar uma edição e transmiti-la dentro de vinte minutos tornou agilidade e sigilo amigos inseparáveis dos repórteres. Ajude um repórter e ele jamais esquecerá o favor.

ATRIBUTOS

Corpo: 3
Agilidade: 5
Força: 2
Carisma: 5
Inteligência: 6
Perseverança: 5
Essência: 4.3
Reação: 5

BIOELETRÔNICOS

Conexão de dados, 100
Mp de memória
Conexão para monitor
Telefone

EQUIPAMENTO

Roupa blindada
Dodge Scoot
30.000¥ em equipamento de vigilância
Nível profissional: 2-3

HABILIDADES

Carro: 2
Protocolo (empresarial): 5
Protocolo (político): 5
Protocolo (das ruas): 5
Armas de fogo: 3
Interrogatório: 6
Negociação: 5
Combate desarmado: 3

Habilidade especial

Faro para notícias: 5



COMEDIANTE PÉ-GRANDE

(Usa a linguagem de sinais Perkins-Athabaskan para falar)

— Sons maravilhosos! Cantoria alegre! Gritos altos, dança balxal! Tudo isso farei para vocês agora!

FALAS

— Você tem uma voz maravilhosa. Posso ficar com ela?

— (Ruídos da floresta e de pássaros). Não é lindo? Se não tivermos cuidado, logo meus sons vão ser tudo o que irá restar das florestas.

COMENTÁRIO

Desde que foram considerados espécie sentiente, em decreto de 2046 das Nações Unidas, os pés-grandes começaram a emigrar lentamente para as áreas urbanas. Embora ainda raros, os comediantes pés-grandes merecem ser vistos. Com seus sorrisos francos, divertem-se com sua incrível capacidade em imitar sons quase tanto quanto correndo pelas florestas. Normalmente um ativista pelos direitos meta-humanos os acompanha como intérprete.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

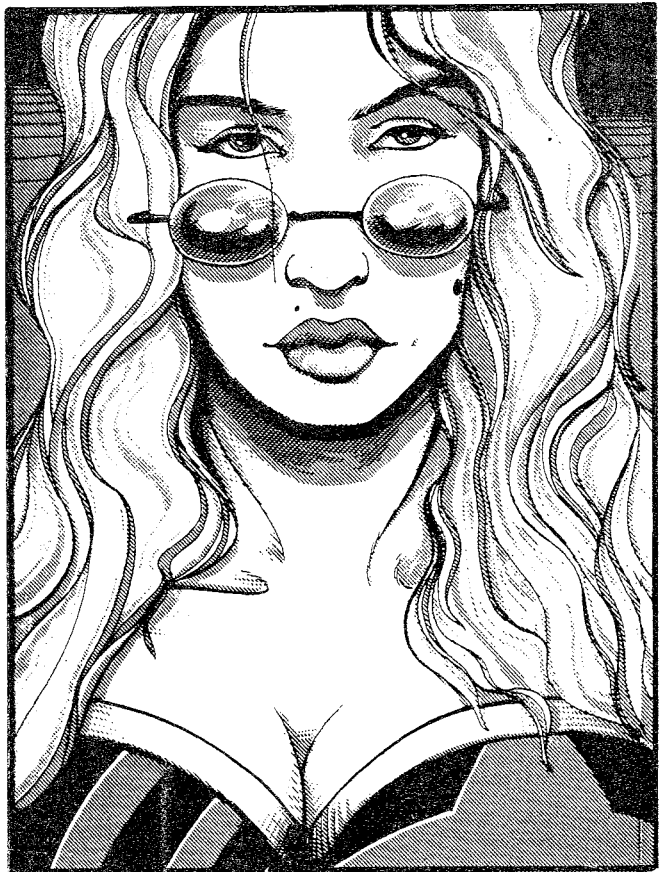
Combate desarmado: 6
Habilidade especial
Mímica: 8

* Os pés-grandes possuem capacidade mágica inata, mas poucos a praticam.

Notas

O pé-grande é um ser de natureza mistacom Alcance + 1
Nível profissional: 2





ESTRELA DE SENSORAMA

— Meu agente diz que eu devia ser muito cuidadosa com o que digo. Ele diz que minha imagem é muito importante.

FALAS

- Demais! Demais mesmo!
- Você é tão grande e forte. Ei, você é bonitão, sabia?
- Bom, foi bom. Sim, foi sim. Verdade. Sério!

COMENTÁRIO

A beleza de uma estrela (ou astro) de sensorama está além da imaginação de qualquer fã. Assim como o seu estilo de vida. Ela/ele também é propriedade da empresa. Veja, até mesmo *experience* (o mercado oferece chips de sensorama a um preço razoável), mas nem ouse tocar.

ATRIBUTOS

- Corpo: 3
- Agilidade: 3
- Força: 3
- Carisma: 6
- Inteligência: 6
- Perseverança: 4
- Essência: 4.7
- Reação: 3

HABILIDADES

- Atletismo: 4
- Motocicleta: 3
- Carro: 3
- Protocolo (empresarial): 4
- Protocolo (mídia): 6
- Negociação: 6
- Habilidade especial**
- Interpretação: 2

BIOELETRÔNICOS

- Fusor de sensorama sob medida
- Ligação sensorial e transmissor interno

Nível profissional: 1-2

X-9

— Eu? Por que eu ia saber de alguma coisa? Vou te dizer uma coisa, só vivo por aqui. Não ouço nada. Não vejo nada. O que é isso? Trinta neolones? Engraçado, de repente minha memória voltou.

FALAS

- Caramba. Se descobrem que abri o jogo com você, vão me arrancar o escalpo.
- Oh, cara, não devia estar te contando isto, mas...
- Eu? Eu não sou dedo-duro! Não vou te dizer nada!

ENTENDEU?

COMENTÁRIO

O X-9 pode ser o sujeito mais asqueroso que já viveu, mas, caramba, o que ele pode te contar por alguns neolones! Até agora ele tem conseguido manter-se vivo, o que indica haver certa verdade no velho ditado de que Deus sorri aos tolos. Mas o X-9 não é tão idiota quanto parece.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

- Protocolo (das ruas): 4
- Negociação: 4
- Combate desarmado: 2
- Habilidade especial:**
- Boatos locais: 6

EQUIPAMENTO

- Casaco blindado
- Pistola Walther Palm

Nível profissional: 1



DONO DE LOJA

— Esta é a minha loja, e eu vivo neste bairro há quarenta anos. Não me importa como estejam as coisas pela redondeza: é aqui que eu sempre estarei. Os negócios vão bem, e ninguém me enche muito a paciência. E vou te dizer uma coisa, aqueles orks no fim do quarteirão não me incomodam. Pelo menos pagam as suas contas. Ao contrário de outros aqui.

FALAS

— Se quer apertar tem de comprar antes.

— Olhem só aquela pirâmide de latas, garotos. Levou horas para ser feita.

COMENTÁRIO

Parte dos olhos e dos ouvidos da vizinhança, o dono de loja vê as mesmas pessoas entra dia e sai dia. Conhece os hábitos delas e sabe como lidar com seus caprichos. Quando alguém furta alguma coisa, o dono de loja percebe logo, como se a pessoa estivesse subitamente usando tinta de guerra. Se um grupo de estranhos aparece na vizinhança, ele fica sabendo.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

Armas de fogo: 3

Negociação: 5

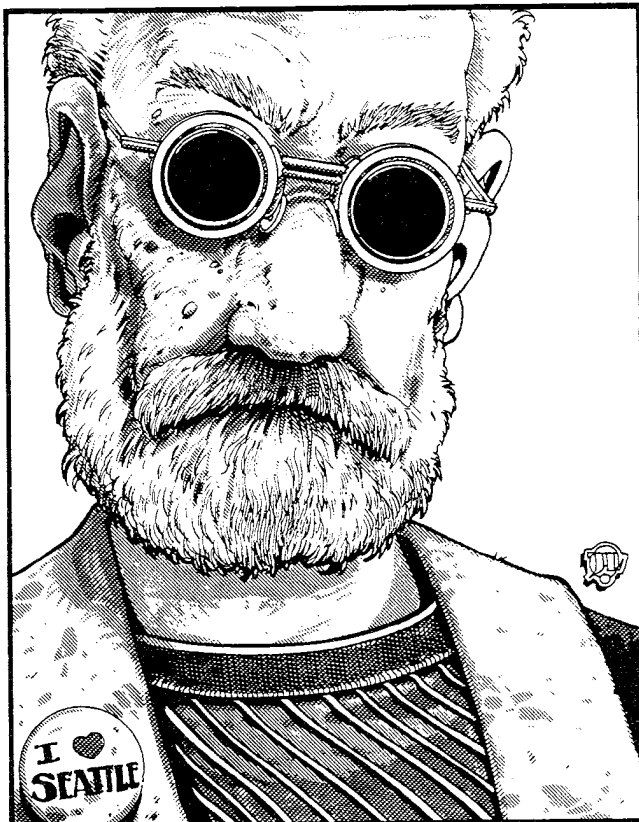
Habilidade especial

Boatos da vizinhança: 5

Notas

Remington Roomsweeper sob o balcão. ATIVALERTA conectado a Lone Star ao alcance do pé.

Nível profissional: 2



MENINO DE RUA

— Ei, cara! Tenho uma coisa pra te dizer! É melhor ouvir! Sabe do que tô falando! É o cara do trideo, aquele do sorriso bonito. Ele tem uma namorada no condoplexo. Ah, agora os seus olhos brilharam.

FALAS

— Ei, moço! É você que tá procurando pelo Fuinha?

— Claro, vigio o lugar. Quanto isso vale pra você?

COMENTÁRIO

Não importa para onde você olhe, lá está um menino de rua, e ele pode tornar-se chato bem rápido. Mas não lhe dê um chega pra lá rude: você não sabe quem ele pode conhecer ou o que ele pode ter ouvido. Seja gentil com ele, porque a seus olhos você é alguém, uma pessoa melhor que os pais deles foram.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

Combate armado: 2
Atletismo: 4
Protocolo (das ruas): 4
Esgueirar: 3
Combate desarmado: 2

Habilidade especial

Boatos de rua: 3

EQUIPAMENTO

Colete blindado
Faca

Notas

Três entre cada seis crianças de rua têm um cachorro de estimação.

Nível profissional: 1-2

MOTORISTA DE TÁXI

— Claro, cara. Te levo lá, mas isso vai te custar extra. Não, estou tão preocupado em me machucar. É o carro que corre risco nesta vizinhança.

FALAS

— São trezentos e cinquenta neolenes, amigo. É a inflação, sabe como é.

— A traseira deste carro está tão blindada, que se jogassem uma granada lá atrás eu nem ia notar.

COMENTÁRIO

O motorista de táxi está tentando apenas garantir sua fatia do bolo. Mediante um preço, ele irá levá-lo até onde você quiser ir, e, por um preço diferenciado, talvez até te conte sobre outros passageiros que andaram em seu táxi.

ATRIBUTOS

Corpo: 3
Agilidade: 3
Força: 3
Carisma: 4
Inteligência: 4
Perseverança: 5
Essência: 5.2
Reação: 3

HABILIDADES

Carro: 5
Protocolo (das Ruas): 2
Armas de fogo: 3
Combate desarmado: 2
Habilidade especial
Boatos das ruas: 3

BIOELETRÔNICOS

Conexão de dados, com 10 Mp de memória
Conexão para monitor (retinal) para mapa local

EQUIPAMENTO

Casaco blindado
Browning ultrapower
Ford Americar modificado com blindagem extra (1 pt) e divisória interna de vidro blindado grosso.
Nível profissional: 2



TÉCNICO

— Calminha. Você está sempre apressado. Me conta novamente o teu problema. Já tentou consertar? Deixa eu ver a coisa. Calminha. Sei que você disse que já tentou, mas só queria ver eu mesmo. Bom, acho que tenho uma boa idéia de qual é o problema. Vai estar pronto na terça que vem. Você quer pra quando? Bom, aí eu ia ter de cobrar uma taxa de urgência. Tudo bem, cara, o dinheiro é teu.

FALAS

— Deve ser um problema de software.
— Você quer qualidade. Vai ter de pagar por ela.
— Não me apressa. Estas coisas delicadas exigem tempo.
— Podia consertar para você se tivesse as peças.
— Desde que você pague, posso consertar qualquer coisa.

COMENTÁRIO

O técnico é o homem que se deve procurar quando o hardware ou um dispositivo eletrônico não está operando corretamente. Ele pode ser um negociante legalizado, um escravo das empresas, ou mesmo um muambeiro da pesada. De uma forma ou de outra, é um homem de habilidade inestimável.

ATRIBUTOS

Corpo: 2
Agilidade: 3
Força: 3
Carisma: 3
Inteligência: 6
Perseverança: 4
Essência: 5.8
Reação: 4

HABILIDADES

Biotecnologia: 3
Computação: 4
Computador (C/R): 6
Teoria de computação: 5
Bioeletrônica: 3
Eletrônica: 3
Eletrônica (C/R): 3

BIOELETRÔNICOS

Conexão de dados
Nível profissional: 1-2



TERRORISTA

— Minha causa é justa, e com o tempo você verá quanto. Poucos entendem agora, mas isso vai mudar. Um dia minhas ações afastarão a sonolência dos olhos do mundo, tornando-o verdadeiramente Despertado.

FALAS

— Não existem inocentes.

COMENTÁRIO

O terrorista acredita piamente em sua causa, sejam um policlube, oposição à destruição do meio ambiente, ou um povo oprimido. Ele acredita que o terrorismo é necessário porque todos os outros caminhos foram esgotados. Tem como alvo tanto a oposição como alguma coisa que possa comprometer a oposição, mas não poupará ninguém que esteja em cima do muro.

ATRIBUTOS

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

BIOELETRÔNICOS

Neuroconexão
Reflexos acelerados

EQUIPAMENTO

Ares Predator (com neuroconexão)
Roupa blindada
Rifle de assalto FN-HAR (com neuroconexão)

Nível profissional: 2-4

HABILIDADES

Combate armado: 3
Carro: 2
Demolição (COR): 3
Armas de fogo: 6
Psicologia: 4
Combate desarmado: 4

MENINO-PRODÍGIO BRUXO

— Ei, ei, ei! Magia não é só para os velhos. Ei, cabelos grisalhos, vou ensinar a vocês como se faz. É só pegar a arte pelo pescoço, mostrar quem é que manda, e logo ela está rastejando a seus pés.

FALAS

— E aí, alguém topa um magi-duelo?

COMENTÁRIO

Misture o "Sensorama de treinamento do Mr. Magic" com talento natural, uma boa dose de magia de verdade e você tem o menino-prodígio bruxo. Apesar de estar abaixo da idade para quase tudo, ele comanda uma magia poderosa. Os meninos-prodígios costumam se juntar temporariamente em gangues de prodígios até que um conflito de personalidades resulte num banho de sangue movido a magia.

ATRIBUTOS

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

FELTIÇOS

Combate
Bola de fogo: 3
Ralo de força: 4

EQUIPAMENTO

Colete blindado
Pichetti Security 500
Suzuki Aurora

Saúde

Cura: 3

Ilusão

Caos: 2
Máscara: 2



ESBOÇO DO PERSONAGEM**NOTAS DO PERSONAGEM****CONTATOS E INFORMAÇÕES****NOTAS DE JOGO/EQUIPAMENTO****VEÍCULO**

TIPO _____

MONITOR DE
CONDIÇÃO

NÍVEL

DESTRUÍDO

MANOBRA _____

VELOCIDADE _____

ESTRUTURA _____

BLINDAGEM _____

ASSINATURA _____

PILOTO _____

ARMAS REMOVÍVEIS _____

ARMAS FIXAS _____

DANO
SÉRIODANO
MODERADODANO
LEVE**NOTAS**



NOME		RACA	
SEXO	IDADE	DESCRICAO	
NOTAS			

ESBOÇO DO PERSONAGEM**NOTAS DO PERSONAGEM****CONTATOS E INFORMAÇÕES****NOTAS DE JOGO/EQUIPAMENTO****VEÍCULO**

TIPO _____

MONITOR DE
CONDIÇÃO

NÍVEL

DESTRUÍDO

MANOBRA _____

VELOCIDADE _____

ESTRUTURA _____

BLINDAGEM _____

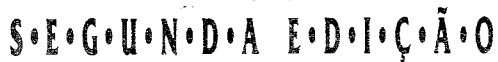
ASSINATURA _____

PILOTO _____

ARMAS REMOVÍVEIS _____

ARMAS FIXAS _____

DANO
SÉRIODANO
MODERADODANO
LEVE**NOTAS**



ESBOÇO DO PERSONAGEM

NOTAS DO PERSONAGEM

CONTATOS E INFORMAÇÕES

VEÍCULO SECUNDÁRIO

TIPO

MANOBRA

VELOCIDADE

ESTRUTURA

BLINDAGEM

ASSINATURA

PILOTO AUTOMÁTICO

NOTAS

Nº DE PASSAGEIROS

ACESSO

CONSUMO

COMBUSTÍVEL/ENERGIA

ARMAZENAMENTO

SENSORES/CME

ARMAS:

MONITOR DE CONDIÇÃO

LEVE

MODERADO

SÉRIO

DESTRUÍDO

+1 NA#/-1 INIC.

+2 NA#/-2 INIC.

+3 NA#/-3 INIC.

NOTAS DE JOGO/EQUIPAMENTO



SHADOWRUN®

S·E·G·U·N·D·A E·D·I·Ç·Ã·O

FICHA DO SAMURAI URBANO

NOME		RAÇA
SEXO	IDADE	DESCRIÇÃO
NOTAS		

ATRIBUTOS	
VALOR	
Corpo	REAÇÃO
Agilidade	
Força	
Carisma	
Inteligência	INICIATIVA
Perseverança	
Essência	
Magia	

MONITOR DE CONDIÇÃO	
ATORDOAMENTO	LEVE +1 NA# -1 Inic.
	MODERADO +2 NA# -2 Inic.
	SÉRIO +3 NA# -3 Inic.
	FATAL Inc.
FÍSICO	+1 NA# -1 Inic.
	+2 NA# -2 Inic.
	+3 NA# -3 Inic.
	Inc. talvez morto
FERIMENTO	LEVE
	MODERADO
	SÉRIO
	FATAL
EXCESSO DE DANO FÍSICO	

CARMA
PILHA DE CARMA
CARMA BOM

HABILIDADES					
NOME	NÍVEL	NOME	NÍVEL	NOME	NÍVEL

PILHAS DE DADOS
PILHA DE COMBATE
PILHA DE
PILHA DE
PILHA DE

ARMADURA/EQUIPAMENTO	
TIPO	NÍVEL

BIOELETRÔNICOS							
TIPO	NÍVEL	TIPO	NÍVEL	TIPO	NÍVEL	TIPO	NÍVEL

ARMAS											
NOME	TIPO	OCULTABILIDADE	ALCANCE	MODO	CURTO	MÉDIO	LONGO	EXTREMO	MUNIÇÃO	DANO	MODIFICADORES

ESBOÇO DO PERSONAGEM

NOTAS DO PERSONAGEM

CONTATOS E INFORMAÇÕES

[VEÍCULO]

TIPO

MANOBRA

VELOCIDADE

ESTRUTURA

BLINDAGEM

ASSINATURA

PILOTO AUTOMÁTICO

NOTAS

Nº DE PASSAGEIROS

CONSUMO

CARGA

ARMAS:

ACESSO

COMBUSTÍVEL/ENERGIA

SENSORES/CME

MONITOR DE CONDIÇÃO

LEVE

MODERADO

SÉRIO

DESTRUÍDO

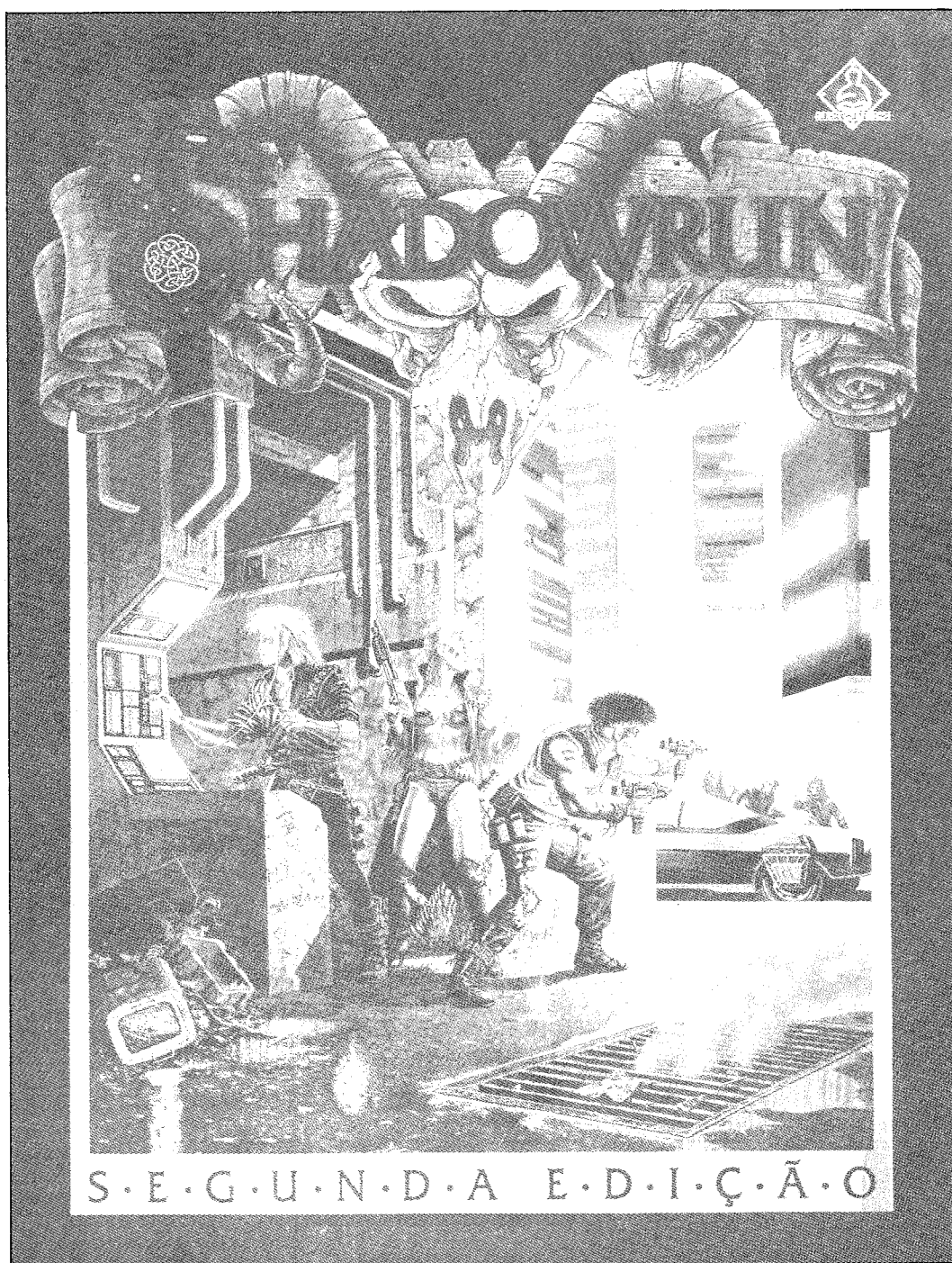
+1 NA#-1 INIC.

+2 NA#/-2 INIC.

+3 NA#/-3 INIC.

NOTAS DE JOGO/EQUIPAMENTO

38
SHADOWRUN



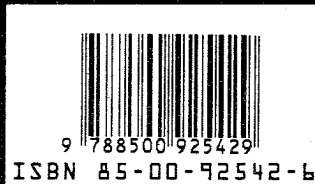
Nº 12541

CONTATOS

Neste espaço costuma haver aqueles criativos, mirabolantes e extraordinariamente bem escritos textos de quarta capa. Porém, como é norma desta editora colocar textos de quarta capa apenas em quartas capas de verdade, recomendamos que você dê uma olhada na quarta capa de *Shadowrun* e leia o que está escrito lá. Vá em frente. Isso irá mudar a sua vida.



SHADOWRUN
S-I-G-U-N-D-A E-D-I-Ç-Ã-O



FASA
CORPORATION



CONTATOS

Neste espaço costuma haver aqueles criativos, mirabolantes e extraordinariamente bem escritos textos de quarta capa. Porém, como é norma desta editora colocar textos de quarta capa apenas em quartas capas de verdade, recomendamos que você dê uma olhada na quarta capa de *Shadowrun* e leia o que está escrito lá. Vá em frente. Isso irá mudar a sua vida.



SHADOWRUN
S-I-G-U-N-D-A E-D-I-Ç-Ã-O



FASA
CORPORATION

