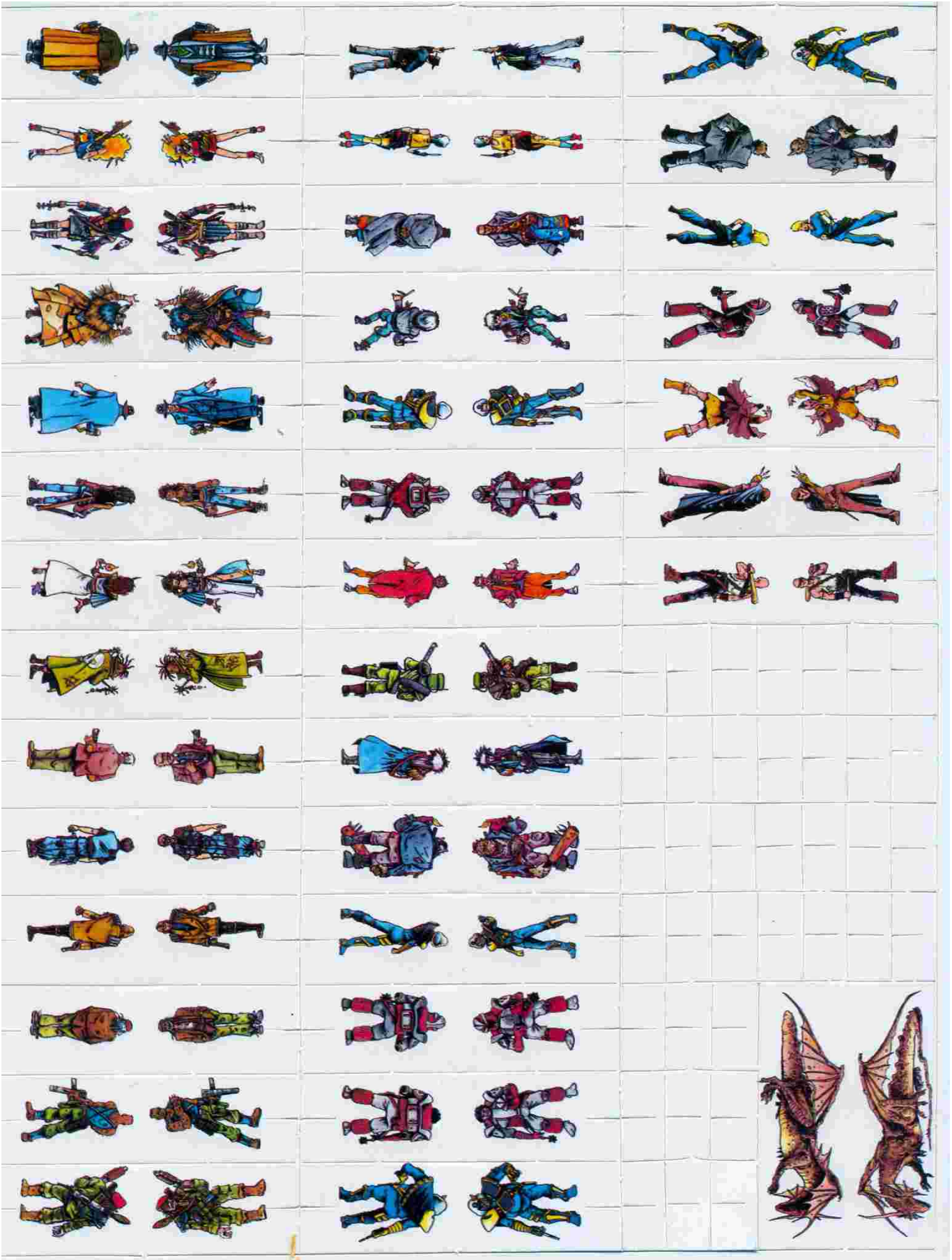




TABELAS DE ELEMENTAIS E ESPÍRITOS DA NATUREZA

TABELA DE ELEMENTAIS

Nome	C	A	F	Ca	I	P	E	R
Ar	F - 2	(F + 3) x 4	F - 3	F	F	F	(F)A	F + 2
Ataques: Como Poderes Poderes: Engolfar, Manifestação, Movimento, Hálito Nocivo, Psicocinese Fraquezas: Confinamento, Vulnerabilidade (Terra)								
Terra	F + 4	(F - 2) x 2	F + 4	F	F	F	(F)A	F - 2
Ataques: (F)S como Combate Desarmado (Reação); + 1 Alcance Poderes: Engolfar, Manifestação, Movimento Fraquezas: Vulnerabilidade (Ar)								
Fogo	F + 1	(F + 2) x 3	F - 2	F	F	F	(F)A	F + 1
Ataques: F(M) como Combate à Distância (Reação); Alcance = Força x 2 metros Poderes: Engolfar, Aura de chamas, Projeção de chamas, Proteção, Manifestação, Movimento Fraquezas: Vulnerabilidade (Água)								
Água	F + 2	F x 2	F	F	F	F	(F)A	F - 1
Ataques: (F)S Atordoamento como Combate Desarmado (Força) Poderes: Tragar, Manifestação, Movimento Fraquezas: Vulnerabilidade (Fogo)								

ESPÍRITOS DA NATUREZA

Tipo	C	A	F	Ca	I	P	E	R
— Do homem	F + 1	(F + 2) x 3	F - 2	F	F	F	(F)A	F + 1
Espíritos das cidades: Poderes: Acidente, Alienação, Ocultamento, Confusão, Medo, Proteção, Busca. Espíritos dos lares Poderes: Acidente, Alienação, Ocultamento, Confusão, Proteção, Busca. Espíritos dos campos Poderes: Acidente, Ocultamento, Proteção, Busca.								
— Da terra	F + 4	(F - 2) x 2	F + 4	F	F	F	(F)A	F - 2
Espíritos dos desertos Poderes: Ocultamento, Proteção, Movimento, Busca. Espíritos das florestas Poderes: Acidente, Ocultamento, Proteção, Medo, Confusão. Espíritos das montanhas Poderes: Acidente, Ocultamento, Proteção, Movimento, Busca. Espíritos das pradarias Poderes: Acidente, Ocultamento, Alienação, Proteção, Movimento, Busca.								
— Do céu	F - 2	(F + 3) x 4	F - 3	F	F	F	(F)A	F + 2
Espíritos das névoas Poderes: Acidente, Ocultamento, Confusão, Proteção, Movimento. Espíritos das tempestades Poderes: Ocultamento, Confusão, Projeção elétrica, Medo.								
— Das águas	F + 2	F x 2	F	F	F	F	(F)A	F - 1
Espíritos dos lagos Poderes: Acidente, Tragar, Medo, Proteção, Movimento, Busca. Espíritos dos rios Poderes: Acidente, Ocultamento, Tragar, Medo, Proteção, Movimento, Busca. Espíritos dos mares Poderes: Acidente, Alienação, Ocultamento, Confusão, Tragar, Medo, Proteção, Movimento, Busca. Espíritos dos pântanos Poderes: Acidente, Aderência, Ocultamento, Confusão, Tragar, Medo, Proteção, Movimento, Busca.								

PROCEDIMENTO DE LANÇAMENTO DE FEITIÇOS

1. **Determine feitiço** (Feitiço determina Número-alvo)
2. **Determine alvo** (O tipo de alvo poderá afetar Número-alvo)
3. **Aplique modificadores de situação** (Cobertura, visibilidade, ferimento e efeitos de determinados feitiços)
4. **Faça teste de sucesso de feitiço** (Dados de Poder mais dados da Pilha de Magia contra Número-alvo)
5. **Faça teste de resistência a feitiço** (Dados de Corpo ou Perseverança contra Poder do feitiço)
(Caso esteja usando feitiço de manipulação de danos, faça Teste de resistência a Danos como para Combate à distância)
6. **Determine resultado** (Lançador do feitiço precisa de mais sucesso que o alvo)
7. **Faça teste de resistência a danos** (dados de Perseverança mais Pilha de Magia contra Poder do feitiço)

TESTE DE CONJURAÇÃO

Dados: Habilidade Conjuração
Número-alvo: Força do espírito
Exaustão: Dados de Carisma contra Força do espírito
Nota: Conjuração de elementais requer horas iguais a Força do espírito

TABELA DE RESISTÊNCIA DE OBJETOS

Categoria	Número-alvo
Objetos naturais	3
Objetos/materiais industrializados de baixa tecnologia	5
Objetos/materiais industrializados de alta tecnologia	8
Objetos altamente processados tecnologicamente	10 ou mais

TABELA DE PROGRAMAS DE GELO

GELO BRANCO

2D6 DADOS	Tipo de GELO
2	GELO Armadilha*
3-7	Portal
8-11	Barreira/Criptografia**
12	GELO Armadilha*

*GELO Armadilha: GELO cinza escondido no GELO branco. Jogue 1D6 + 4 na parte da tabela do GELO branco para ver o que é o GELO aparente. Jogue então na tabela de GELO cinza para determinar qual o GELO escondido.

**Use GELO scramble apenas num banco de dados. Use GELO barreira em qualquer nó (incluindo um banco de dados).

GELO CINZA

2D6 DADOS	Tipo de GELO
2-4	Disruptor
5-6	Rastreador
7-8	Assassino
9-11	Arapuca
12	Gel

TABELA DE CÓDIGOS DE SEGURANÇA

Nível de segurança	Iniciativa do GELO	Sucessos para bater
Azul	Não aplicável	1
Verde	5 + Nível de sistema	2
Laranja	7 + Nível de sistema	3
Vermelho	9 + Nível de sistema	4

TABELA DE GERAÇÃO DE NÓS

Nó atual

1D6 Dados	CPU	SPU	Arquivo setorial
1	SPU	CPU	CPU
2	SPU	SPU	CPU
3	SPU	Arquivo setorial	SPU
4	Arquivo setorial	Arquivo setorial	SPU
5	Arquivo setorial	*	SPU
6	*	*	SPU

*Acréscete uma linha para um nó sem saída: um NE, I/O, ou NAS. Permaneça no nó atual até a próxima jogada.

PROCEDIMENTO DE COMBATE NA MATRIZ

1. Tecnauta declara Alcance (Observação, Sensor ou Contato.)

2. Alcance sensorial

- Faça teste de execução** (Dados de nível de programa + dados da Pilha de Pirataria, contra o nível de sistema do nó. Precisa bater limite do Código de segurança.)
- Execute o utilitário sensor** (Dados de nível do programa + dados da Pilha de Pirataria, contra o nível do GELO. Precisa bater limite do código de segurança a do nó.)
- Teste de resistência a GELO** (Dados de nível de GELO contra Nível de Fuga da persona.)
- Determine resultado** (Compare sucessos, aplique resultado.)

3. Alcance de contato

- Execute utilitário de máscara** (Use regras especiais de execução de Máscara, página 176, SR2.)
- Use utilitário de combate**
 - Conduza ataque** (Nível de programa + dados da Pilha de Pirataria, se for um programa, ou Nível de GELO, se for um GELO, contra o Nível de Sistema do nó (se for GELO) ou Corpus (se for Persona).)
 - Resolva teste de resistência** (dados do nível do GELO (se for GELO) ou dados de MPCP (se for Persona), mais dados da Pilha de Pirataria, contra a habilidade em Computação do tecnauta (se for Persona) ou Nível do Sistema do nó (se for GELO).)
 - Determine efeito** (compare sucessos, lembrando que Persona deve superar um Limite de Código de Segurança do nó.)

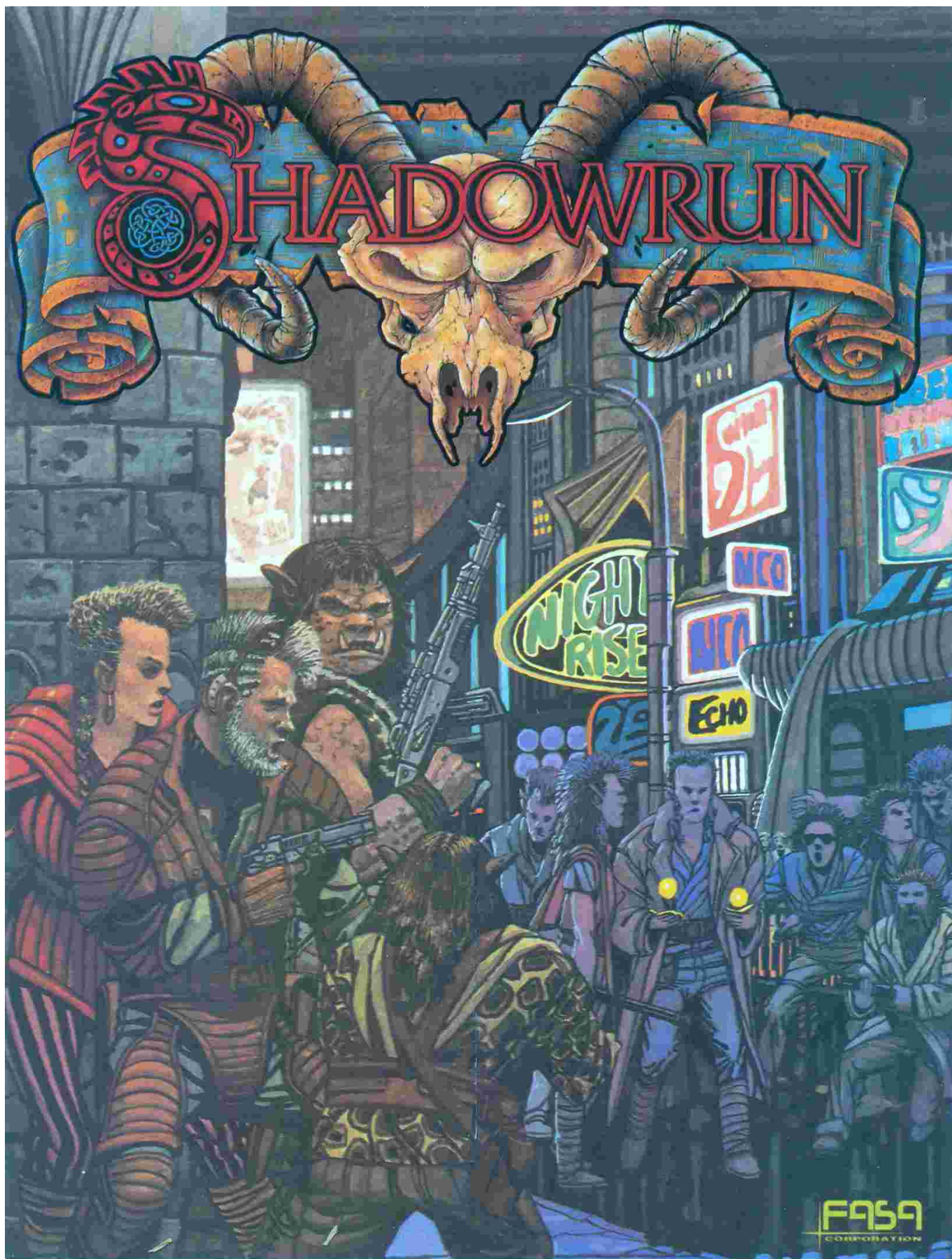
TABELA DE VALOR DE DADOS

Valor por 10 Mp de dados

2D6 dados	Verde	Laranja	Vermelho
2	0	0	0
3-4	500 ¥	1.000 ¥	2.500 ¥
5-7	1.000 ¥	2.500 ¥	5.000 ¥
8-10	5.000 ¥	10.000 ¥	50.000 ¥
11	10.000 ¥	50.000 ¥	100.000 ¥
12	0	0	0

TABELA DE INSTALAÇÃO DE GELO

Código de segurança	GELO branco	GELO cinza	GELO negro
Verde	2-8	9-11	12
Laranja	2-7	8-10	11-12
Vermelho	2-6	7-10	11-12



FASA
CORPORATION

TABELA DE MODIFICADORES DE SITUAÇÃO

SITUAÇÃO	MODIFICADOR
Combate à distância	
Recuo, semi-automático	+1 por um segundo tiro durante a fase de combate
Recuo, rajada curta	+3 por rajada durante a fase de combate
Recuo, rajada contínua	+1 por cada disparo durante a fase de combate
Recuo, arma pesada	+1 por cada disparo nessa fase de combate
Fogo cego	+8
Cobertura parcial	+4
Visibilidade obstruída	Veja Tabela de visibilidade
Alvos múltiplos	+2 por alvo adicional nessa fase de combate
Atacante correndo	+2
Alvo parado	-1
Atacante em luta corporal	+2 por oponente
Atacante correndo	+4
Atacante correndo (terreno difícil)	+6
Atacante caminhando	+1
Atacante caminhando (terreno difícil)	+2
Atacante está ferido	Veja Modificadores de ferimentos
Arma neuroconectada	-2
Visores neuroconectados (com arma)	-1
Mira laser	-1
Usando uma segunda arma de fogo	+2
Tiro apontado	-1 por ação simples
Amplificador de imagem	Especial
Compensação de recuo	Reduz modificador de recuo
Estabilizador giroscópio	Reduz modificador de recuo ou movimento
Combate corporal	
Personagem tem amigos no combate	-1 por amigo (máx. -4)
Oponente tem amigos no combate	+1 por amigo (máx. +4)
Visibilidade obstruída	Veja Tabela de visibilidade
Personagem está ferido	Veja modificadores de ferimento
A arma do personagem tem alcance superior	-1 por ponto maior
A arma do personagem tem alcance inferior	+1 por ponto menor
O personagem está atacando alvos múltiplos	+2 para alvo
O personagem está em posição superior	-1
O oponente está caído	-2

TABELA DE NÍVEL DE BARREIRA

Material	Nível
Vidro comum	2
Material barato/pneus comuns	3
Material comum/vidro à prova de balas	4
Material pesado	6
Vidro reforçado/blindado	8
Material estrutural	12
Material estrutural pesado	16
Material blindado/reforçado	24
Material endurecido	32

MAPA DE HABILIDADES

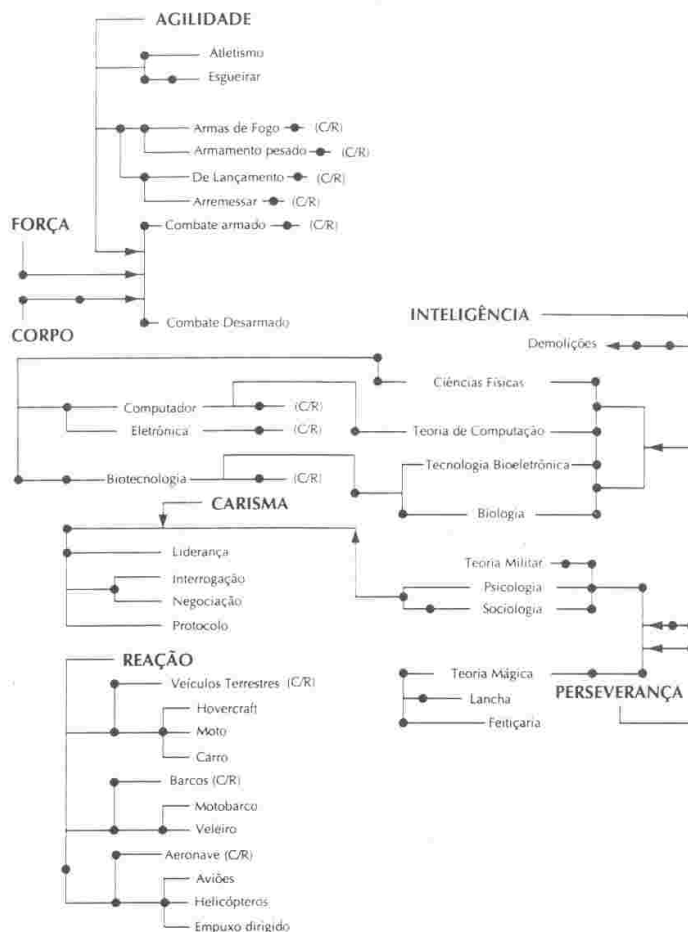


TABELA DE CONSTRUÇÃO E REPARO

Situação	Número-alvo
Condições de trabalho:	
Ruins	+2
Terríveis	+4
Ótimas	-1
Ferramentas estão:	
Inacessíveis	Normalmente não permitido
Inadequadas	+2
Material de referência disponíveis	0
Trabalhando de memória	+ (5 - Inteligência)

TABELA DE EFEITO DE BARREIRA

Descrição

Potência menor que 1/2 Nível de Barreira ajustado
 Potência igual ou maior que 1/2 Nível de Barreira ajustado, até o Nível
 Potência é maior que o Nível de Barreira ajustado

Efeito

Sem efeito, a barreira resiste. (Dano cosmético mínimo.)
 Barreira danificada. Reduza Nível de Barreira em 1.
 Para cada incremento igual à metade do Nível de Barreira que a Potência exceda esse nível, um buraco de meio metro é aberto e o Nível de Barreira é reduzido em 1.

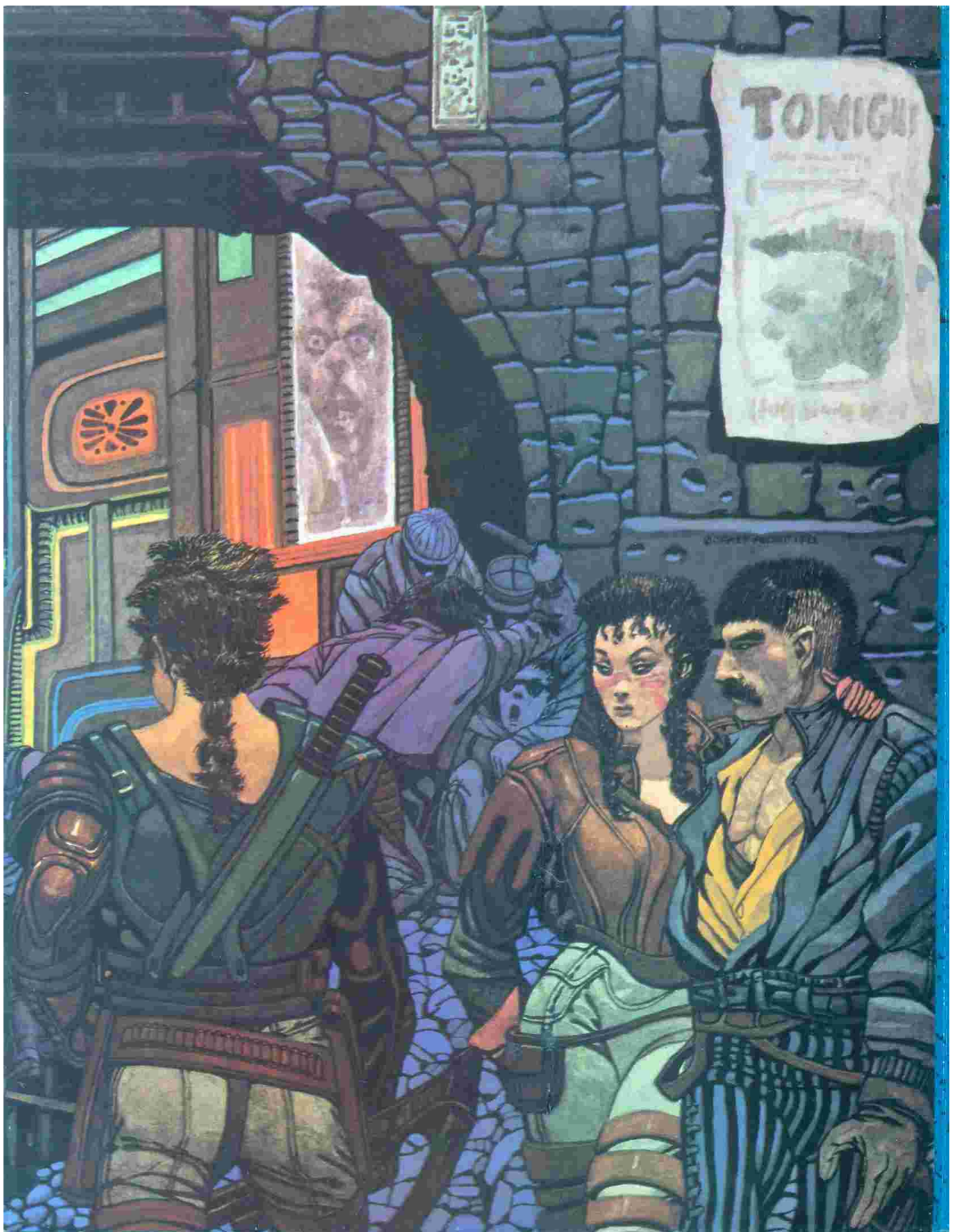


TABELA DE RACISMO

Resultados dos dados	Preconceito racial
1	Todas raças, exceto humana
2	Humanos
3	Elfos
4	Anões
5	Orks
6	Trolls

TABELA DE HABILIDADE SOCIAL

Situação	Modificador de alvo
A respeito do personagem, o NPC é:	
Amigável	-2
Neutro	+2
Hostil	+4
Um inimigo	+6
Suspeito	+2
O resultado desejado pelo jogador é:	
Vantajoso para o NPC	-2
Sem qualquer valor para o NPC	+2
Incômodo ao NPC	+0
Prejudicial ao NPC	+4
Desastroso ao NPC	+6

TABELA DE OPERAÇÃO DE VEÍCULOS

Situação	Modificador
Controles complexos	+1
Veículo desconhecido	
Situação amena	+1
Situação tensa	+3
Veículo grande	+2
Veículo muito grande	+3
Condições ruins	+2
Condições terríveis	+4
Fusor no controle	-(Nível FC x 2)

TABELA DE MODIFICADORES DE FERIMENTO

Físico ou atordoamento	Número-alvo	Total de Iniciativa
Nenhum	—	—
Leve	+1	-1
Moderado	+2	-2
Sério	+3	-3
Fatal		Inconsciente

TESTE DE SURPRESA

Dados: Reação
Número-alvo: 4 (+/- modificadores)
Nota: Todos os personagens fazem um teste de surpresa. Compare os sucessos líquidos. Os personagens precisam gerar mais sucessos que os oponentes para reagirem contra aquele oponente.

TABELA DE ALCANCE

Número-alvo base	4	5	6	9
	(Alcance em metros)			
ARMA	Curto	Médio	Longo	Extremo
Armas de fogo				
Pistola escamoteável	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistola leve	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistola pesada	0-5	6-20	21-40	41-60
Submetralhadora	0-10	11-40	41-80	81-150
Taser	0-5	6-10	11-12	13-15
Escopeta/espingarda	0-10	21-50	21-50	51-100
Rifle de caça	0-30	31-60	61-150	151-300
Rifle de mira	0-40	41-80	81-200	201-400
Rifle de assalto	0-15	16-40	41-100	101-250
Metralhadora média	0-20	21-40	41-80	81-150
Armas pesadas				
Metralhadora média	0-40	41-150	151-300	301-500
Metralhadora pesada	0-40	41-150	151-400	401-800
Canhão de assalto	0-50	51-150	151-450	451-1300
Lança-granadas	*5-50	51-100	101-150	151-1300
Lança-mísseis	*20-70	71-150	151-450	451-1500
Projéteis de Impacto				
Arco	0-For	até For x 10	até For x 30	até For x 10
Besta leve	0-For x 2	até For x 8	até For x 20	até For x 40
Besta média	0-For x 3	até For x 12	até For x 30	até For x 50
Besta pesada	0-For x 5	até For x 15	até For x 40	até For x 60
Faca de arremesso	0-For	até For x 2	até For x 3	até For x 5
Shuriken	0-For	até For x 2	até For x 5	até For x 7
Granadas				
Comum (1D6 metros de desvio)	0-For x 3	até For x 5	até For x 10	até For x 20
Aerodinâmica (2D6 metros de desvio)	0-For x 3	até For x 5	até For x 20	até For x 30
Lançadas (3D6 metros de desvio)	5-50	51-100	101-150	151-300

*Alcance mínimo utilizável

TABELA DE SUCESSOS DE PERCEPÇÃO

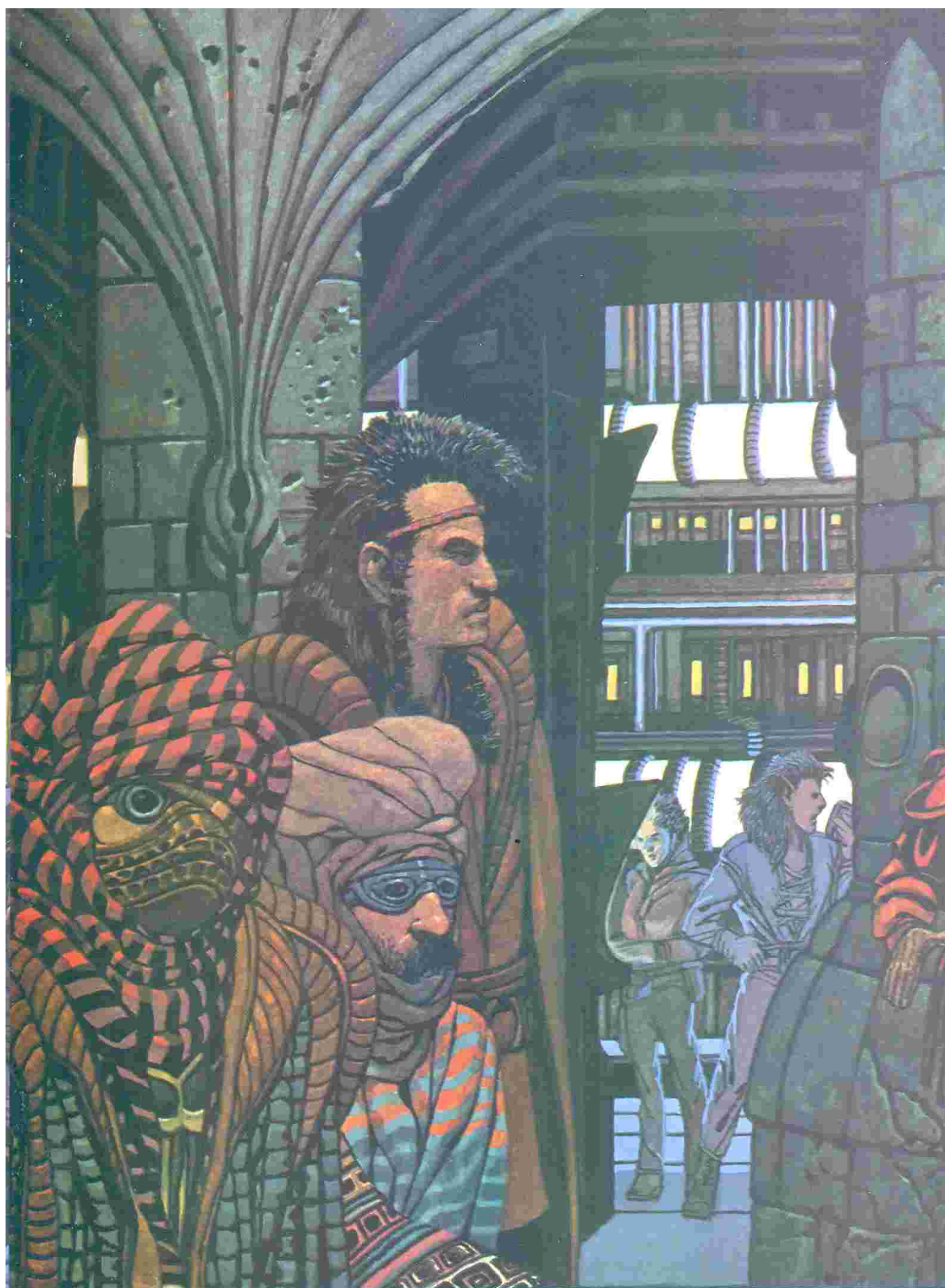
Sucessos	Resultando percepção
1	Há alguma coisa lá, mas nada mais.
2	Definitivamente há alguma coisa lá, e o observador suspeita que tipo de coisa é.
3	O observador sabe que tipo de coisa é, e suspeita qual seja sua verdadeira natureza.
4+	O observador sabe o que é, mas não tem dados específicos para informações adicionais ou exame.

TABELA DE VISIBILIDADE

Condição	Tipo de visão		
	Normal	Noturna	Termográfica
Escurecimento total	+8	+8/+8	+4/+2
Luz mínima	+6	+4/+2	+4/+2
Luz parcial	+4	+2/0	+4/+2
Ofuscamento	+2	+4/+2	+4/+2
Névoa	+2	+2/0	0
Fumaça fina/Bruma/Chuva	+4	+4/+2	0
Fumaça pesada/Bruma/Chuva	+6	+6/+4	+1/0
Fumaça térmica	Como fumaça	Como fumaça	Como normal

TABELA DE HABILIDADES DE LINGÜÍSTICAS

Situação	Número-alvo
Falando dialeto (variação de uma língua em particular)	+2
Conceito universal (fome, medo, funções corporais)	2
Conversa básica (a respeito do cotidiano)	4
Assunto complexo (tópicos especiais/Interesse limitado)	6
Assunto Intrincado (tópicos especiais/Interesse limitado)	9
Assunto obscuro (conhecimento técnico profundo/conhecimento raro)	11



SEQUÊNCIA TURNO DE COMBATE

Todas as pilhas são renovadas (Apenas primeiro Turno de Combate)

1. **Determine Iniciativa** (Reação + Dados de Iniciativa)
2. **Os personagens executam ações** (Ordem decrescente dos totais de iniciativa)
 - A. A pilha de dados do personagem renova
 - B. O personagem declara ações
 - C. As ações do personagem são resolvidas
 - D. Declare e resolva ações de personagens remanescentes
3. **Comece novo turno de combate** (Volte para o passo 1)

SEQUÊNCIA DE TURNO DE COMBATE DE VEÍCULO

(Use a sequência normal do turno de combate, com os seguintes ajustes.)

1. **Determine Iniciativa** (Resolva A e B adiante para fusores antes da iniciativa normal.)
 - A. Distribua dados da Pilha de Combate
 - B. **Faça teste de posição** (Habilidade de veículo, mais dados da Pilha de Controle contra Número-alvo da Manobra do Veículo, modificado pelo terreno.)
2. **Resolva ações**
3. **Comece novo turno de combate**
 - A. **Faça teste de fuga** (Antes de começar um novo turno de combate, resolva um Teste de Fuga.)

EXEMPLOS DE CÓDIGOS DE DANOS DE ARMAS

Arma	Código de dano
Pistola escamoteável	4L
Pistola leve	6L
Pistola pesada	9M
Submetralhadora	7M
Rifle de assalto	8M
Espingarda	8S ou 10S
Arco	(For +2)M
Faca de arremesso/Shuriken	(For)L
Katana	(For +3)M
Faca	(For)L
Espada	(For +2)M
Bastão/porrete	(For +1)M Ator
Garras metálica/Lâminas retráteis	(For)L/(For)M
Punhos/desarmados	(For)M Ator
Granada ofensiva	10S (Explosão -1 metro)
Granada defensiva	10S (Explosão -1 metro)
Granada de concussão	12M Ator (Rajada -1/metro)

TABELA DE HABILIDADES DE CONHECIMENTO

Situação	
O personagem busca:	
Conhecimento geral	3
Conhecimento detalhado	5
Conhecimento intrincado	8
Conhecimento obscuro	12
Número de sucessos	Resultado
1	Conhecimento geral, sem detalhes
2	Informação detalhada, com alguns pequenos pontos imprecisos
3	Informação detalhada, com alguns pequenos pontos obscuros ou omissos
4	Informação detalhada e precisa

PROCEDIMENTO DE COMBATE CORPORAL

1. **Faça o teste do atacante** (Habilidade de combate + Pilhas de Dados contra Número-alvo 4)
2. **Faça o teste do defensor** (Habilidade Combate + Pilha de Combate contra Número-alvo 4)
3. **Compare os sucessos** (Número maior de sucessos líquidos causa danos; empate favorece o atacante)
4. **Determine danos** (O vencedor causa danos segundo seus sucessos líquidos)
5. **Resistindo a danos** (Dados de Corpo contra Força modificada pela arma, menos armadura de impacto)

PROCEDIMENTO DE COMBATE A DISTÂNCIA

1. **Determine alcance** (Consulte na Tabela de Alcance de Armas o Número-alvo base)
2. **Aplique modificadores de situacionais de alvo** (Consulte a tabela de modificadores situacionais)
3. **Resolva os testes de sucesso do atacante** (Habilidade Combate + dados da Pilha de Combate contra Número-alvo modificado)
4. **Resolva teste de resistência a danos do alvo** (Habilidade Combate + Pilha de combate contra Número-alvo modificado)
5. **Determine resultado** (Use sucessos líquidos para preparar arma)
6. **Aplique dano**

TABELA DE TESTE DE PERCEPÇÃO

Situação	Modificador
O observador está distraído	+2
Visão	
Objeto muito pequeno	+6
Objeto parcialmente escondido	+2
Objeto vivamente colorido	-2
Ação muito óbvia	-4
Ação não muito óbvia	+4
Modificadores de visibilidade	Veja Tabela de visibilidade
Som	
Disparo de um tiro	-2
Disparo de arma com silenciador	0
Disparo modo rajada curta	-4
Rajada curta com supressor de som	-2
Rajada contínua	-6
Rajada contínua com supressor de som	-4
Explosão de granada	-8
Grito de uma pessoa	-2
Som a aposentos de distância	+2
Som no mesmo andar	+4
Som a andares de distância	+6
Observador possui amplificadores ativos de som	Nível, ou -2
Olfato	
Odor óbvio	-4
Outros odores presentes	+2
Tato	
Temperatura extrema (Calor ou frio)	-4
Observador usando luvas	+2
Paladar	
Paladar óbvio	-4
Observador está gripado	+2

SHADOWRUN 7902
S-E-G-U-N-D-A E-D-I-Ç-Ã-O

SHADOWRUN é Marca Registrada de FASA Corporation. Todo conteúdo. Copyright © 1994 FASA Corporation.

© da tradução, Edilouro S.A., 1994.
Todos os direitos reservados.