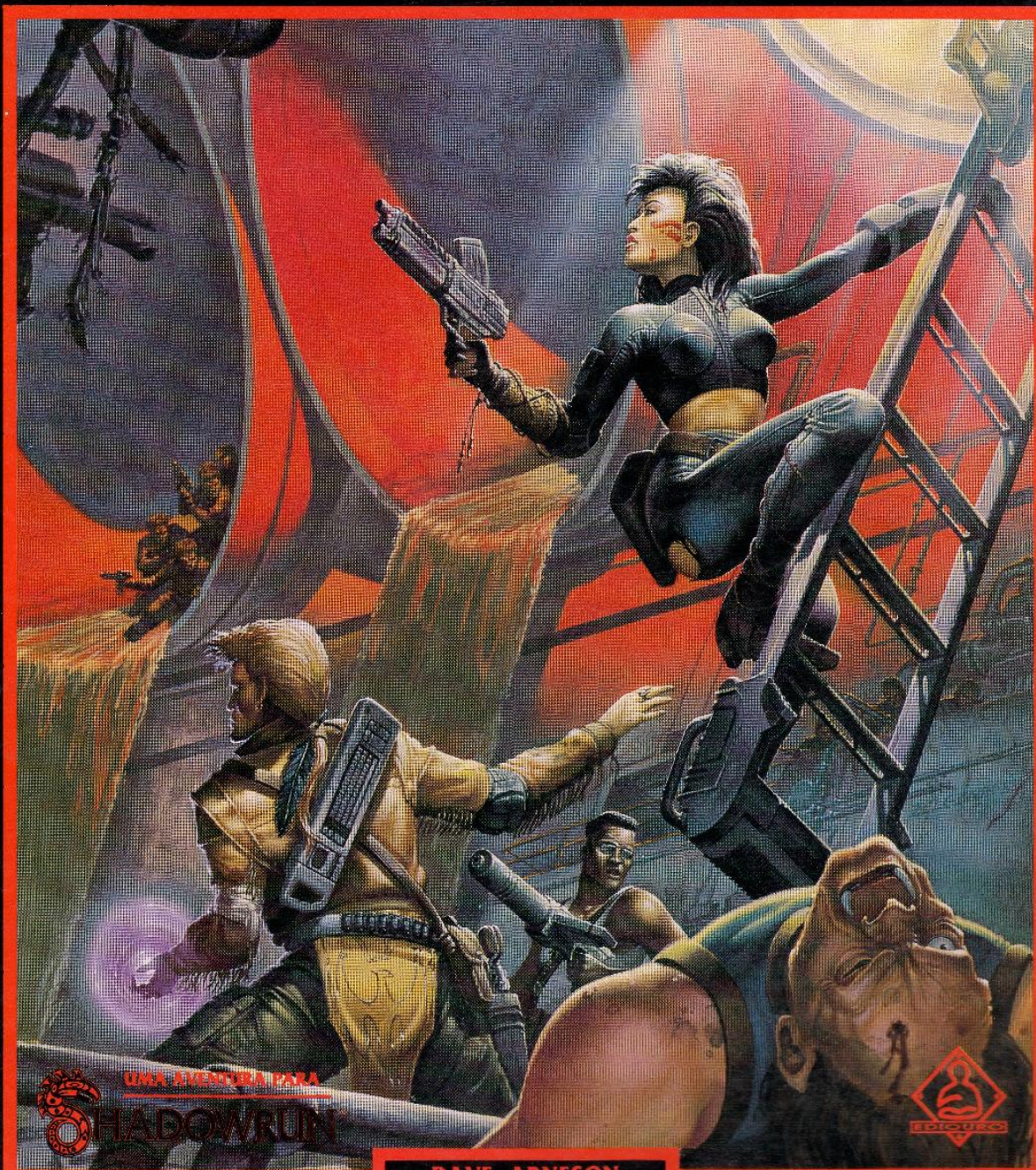


METAGEN



UNA AVVENTURA PER
SHADOWRUN

DAVE ARNESON

"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 Marcelo Rydin.
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**” e “**Shadowrun – Traduções 2**”, 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>

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

SUMÁRIO

NOITE DA TÚRIA: Um prólogo

INTRODUÇÃO

Comentários ao mestre de jogo

METAGEN

Na astecnológica

Fuga

Túneis esquecidos

Bem-vindos a Wilhem Park

Ao resgate

Retorno a Wilhem Park

Escondido não tão escondido

Tradução de
Sylvio Gonçalves

REQUISA DE CAMPO

ENCO

ASSENTANDO A POEIRA

INFORMAÇÕES PARA OS JOGADORES

CDU - 087.2
CDU - 808.892582



EDICION
Rua Nova Jerusalém, 342 - RJ
Correspondência: Caixa Postal 1880
CEP 20001-970 - Rio de Janeiro - RJ
Tel. (021) 280-6132 - Fax (021) 280-2418

Título do original em inglês:

DNA/DOA

SHADOWRUN, DNA/DOA e MATRIX são marcas registradas da
FASA Corporation.

Copyright © 1989 FASA Corporation.

(Edição original: ISBN 1-55560-113)

Capa arte

John Zeleznik

Capa design

Jim Nelson

Ilustração

Tim Bradstreet

Rick Harris

Todd Marsh

Layout

Tara Gallagher

© da tradução, Ediouro S.A., 1995

Artefinal da Capa

Sérgio Carlos Monequi

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.

A771m Arneson, Dave
Metagen / Dave Arneson; tradução de Sylvio Gonçalves. — Rio de Janeiro: Ediouro,
1995.

Tradução de: DNA/DOA
"Livro jogo"
ISBN 85-00-62549-X

94-0727 1. Literatura juvenil. I. Gonçalves, Sylvio. II. Título.
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

A NOITE DA FÚRIA: Um Prólogo

Sentados em ansioso silêncio, os jovens acompanharam-no com os olhos até a frente da sala. Era velho — ao menos segundo seus padrões — e demorou para que ajelhasse na cadeira o corpo volumoso. Ele teria aguardado pela atenção de todos, mas aqueles olhos arregalados diziam que isso não seria necessário.

Começou lentamente, as palavras soando graves e solenes na quietude da sala:

— Ser um ork é conhecer a sua História — disse numa voz rouca. — Sua própria História.

Esticou o braço até um copo d'água, que bebeu sofregamente.

— E conhecê-la é lembrar daqueles que viveram e sofreram antes de nós. Esta História não é apenas deles: é sua também.

Mesmo enquanto falava, podia ver tudo acontecer novamente, quase como se tivesse sido ontem. E a verdade era que — para ele — seria *sempre* como ontem.

— A vida para nós começou há muito tempo... muito antes da maioria de vocês ter nascido...

Em sete de fevereiro de 2039 fazia um dia frio e tempestuoso em Tacoma, com um vento forte soprando do norte. A noite já se aproximava, acinzentando a tardinha, quando Allan Bronston arrastava-se por uma rua vazia. Folhas secas, papéis e outros refugos rodopiavam-lhe os pés, conferindo aparência fantasmagórica ao lugar. Embora o comício em massa do Policlube Humanis ainda não tivesse começado, o perigo já pairava no ar. O bom-senso lhe dizia que esta não era a noite ideal para exercer seus direitos legais de ir e vir. Se ele quisesse chegar em casa, seria melhor evitar ruas movimentadas, contornando a cidade por becos e ruas desertas.

Allan estava quase lá quando começou a ouvir a voz distante e amplificada que ecoava do comício. Parou onde estava para escutar o que era dito, mas, quando a voz rosnou alguma coisa sobre "guardiães da pureza da humanidade", Bronston soube que não queria ouvir mais nada.

O dia da *Metamorfose*. As primeiras transformações. Os primeiros campos de quarentena. Uma série de pensamentos e memórias angustiantes passaram-lhe pela mente até que seus punhos e olhos se apertassem, tomados por fúria cega. Igualmente rápido, expulsou esses pensamentos da mente, lutando para recuperar o autocontrole. O ulvo de uma sirene fez sua consciência retornar ao presente. Não eram eles que gostavam de dizer que um ork fora de controle era uma coisa perigosa? Escalou uma cerca e, pulando para o outro lado, prosseguiu seu caminho.

As horas seguintes foram suficientemente calmas. Agradecido e aliviado pelo resto de sua família também ter conseguido chegar em casa com segurança, o jovem Bronston deitou na cama e ficou escutando o vento. Era um som noturno que ele sempre amara, um som que lhe transmitia a sensação de estar a salvo de qualquer mal. O sono veio rápido.

Allan Bronston nunca soube quanto tempo se passou até que ouvisse o som de vidro sendo quebrado. Achou que devia estar dormindo, mas em seguida veio um ronco sinistro... tal-

vez uma onda quebrando numa praia, ou o ribombar de um trovão distante. Ou talvez... o som de pés em marcha.

Foi uma batida súbita e alta na porta que o fez empertigar-se na cama. Não era sonho. Os murros na porta — produzidos por três ou quatro punhos — eram furiosos.

Allan viu um fio de luz surgir por baixo da porta, seguido por um som farfalhante no corredor, que poderia ser de seu pai, descendo as escadas. Ouviu em seguida o som do maglock sendo aberto, imediatamente acompanhado por um coro de vozes desconhecidas. Agora era a vez de sua mãe descer as escadas. Mals conversa e vozes desconhecidas. Estavam mals próximas, subindo as escadas! Nesse instante a porta foi aberta e um facho de luz cegou Allan momentaneamente. Ouviu a voz rude de um homem dizer qualquer coisa sobre "regulamentos sanitários municipais" e "códigos de segurança" antes de afastar a luz e se dirigir para alguma outra parte da casa.

— Pal...?

— Fique quieto e não saia daí.

— O que está acontecendo?

O pai de Allan não respondeu nada, apenas seguiu o desconhecido pelo corredor.

Allan desceu da cama e correu para o corredor, onde quase esbarrou em outro homem que usava um quimlraje. O homem estava digitando dados em algum tipo de Identificador portátil e passou por Allan como se ele nem estivesse ali.

Uma chama acendeu no peito do jovem ork, parecendo queimar mals a cada respiração bruta do Invasor de branco. Por que eles estavam fazendo isso? Que direito tinham? A despeito de toda a hostilidade e preconceito com os quais eram tratados lá fora, este ainda era o seu lar. O território entre estas paredes deveria ser imaculado.

Os dentes do garoto começaram a ranger e todos os seus músculos se contraíram. Começou a seguir o homem de quimlraje branco.

— Allan!

A voz aterrorizada da mãe o fez virar-se. Parados às costas dela, dois homens empunhavam rifles de assalto.

Por uma fração de segundo, avaliou as possibilidades de desafiar o poder dos homens, mas ele não ousaria, não com sua mãe entre ele e os Invasores. Resfolegando alto, Allan recuou.

Lá fora, na rua fria, havia centenas de orks, trolls, anões e elfos agrupados. Suas casas também tinham sido consideradas "ameaças à saúde pública". Membros de famílias humanas também tinham sido tirados de suas casas. Muitos permaneciam ao lado dos despertados numa atitude de desafio, enquanto outros negavam sem pudor qualquer associação com eles. Misturadas à triste cena, havia multidões de simpatizantes dos Humanis, muitos zombando e insultando abertamente os metahumanos e suas famílias. As fileiras de polís aumentavam, o temperamento da multidão ficava cada vez mals agressivo.

A família de Allan Bronston mal fora encaminhada para a rua quando alguém na multidão jogou uma garrafa vazia no ar. O estilhaçar do vidro acionou imediatamente uma chuva de objetos sobre as famílias. Allan ouviu um grito e virou-se para ver uma garotinha caída na calçada, uma ferida aberta cobrindo-lhe de sangue o rosto. Imediatamente, segurou suas duas

A NOITE DA FÚRIA

irmãs. O irmão mais novo estava aninhado nos braços da mãe, enquanto seu pai observava a cena, o rosto visivelmente tomado pelo medo. Luzes recortadas por sombras cobriam-lhes os corpos.

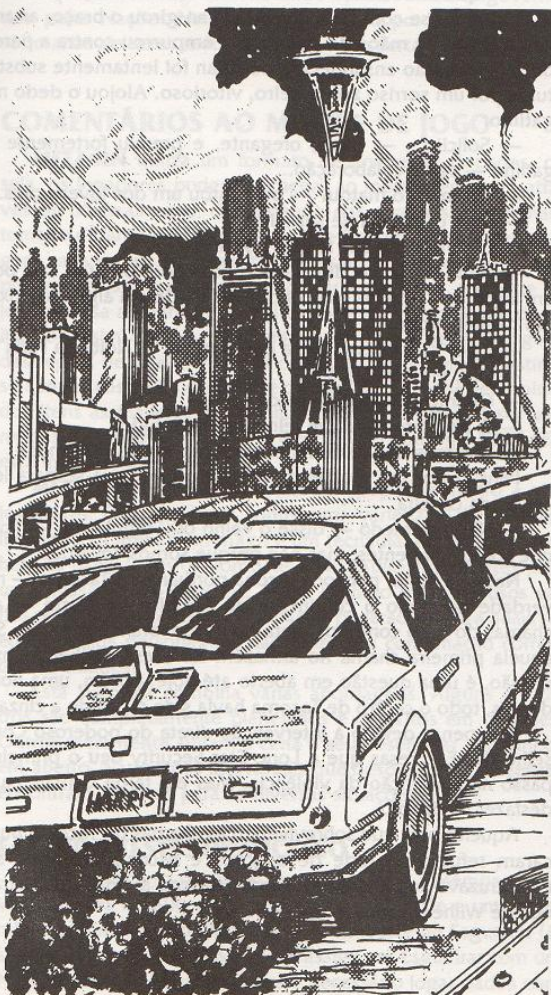
Súbito, do alto da rua ouviu-se o ronco de pneus pesados. Todas as cabeças viraram-se para ver três veículos de distúrbios tomarem posições lado a lado, com canhões de água e submetralhadoras prontas para serem disparadas. Allan percebeu que as armas estavam apontadas apenas para as famílias de orks agrupadas.

As portas dos veículos foram abertas; dez policiais com equipamento completo antidistúrbios saltaram de cada veículo, formando rapidamente uma barreira através da rua.

— Pela autoridade da Guarda do Metroplexo Seattle, todos os cidadãos sem abrigos apropriados e autorizados devem apresentar-se imediatamente ao centro de apoio a desabrigados. Todos os transgressores serão detidos.

— A voz sem corpo, vinda do interior do veículo de comando, esperou alguns segundos antes de repetir a ordem, desta vez acrescentando:

— Quinze minutos para pegar objetos pessoais. Depois disso, tudo será descontaminado e transportado assim que possível.



Allan olhou para o pai e, em seguida, a mãe. Como todos os outros, eles não pareciam saber o que dizer ou fazer. O medo os havia atado uns aos outros, e agora o ar gelado do inverno batia como metal frio contra a testa suada de Allan.

Como se para fazê-los agir, a voz soou novamente:

— Os veículos de transporte logo estarão aqui para levá-los ao porto. Dali, o navio de carreira *Asian Princess* irá conduzi-los ao centro de apolo a desabrigados próximo a São Francisco. Isto faz parte do programa nacional de repovoamento. Solicitamos sua colaboração. Repito: solicitamos sua colaboração.

Essas últimas palavras arrepiaram as espinhas de todos os orks.

— O que vamos fazer? — Allan perguntou. — Vocês sabem o que eles realmente querem.

— Vá ajudar sua mãe a empacotar as coisas — foi a resposta de seu pai.

— Mas eles não podem fazer isso!

— Já fizeram.

Depois que os veículos de transporte chegaram, a família Bronston juntou-se a milhares de outras no êxodo forçado da cidade. Helicópteros sobrevoavam-lhes ameaçadoramente as cabeças, enquanto guardas do metroplexo, fortemente armados, conduziam-lhes por rotas predeterminadas. Levou poucos minutos para que alcançassem a zona portuária, onde a multidão estava tão intensa que fileiras de veículos se entrecruzavam. Ordens e instruções eram gritadas por toda parte; por um instante, pareceu que ninguém sabia o que estava acontecendo. Qualquer esperança de aproveitar o caos para escapar era sufocada pelos holofotes e pelas miríades de teleguiados de vigilância. Olhando para o resto de sua família, Bronston pensou como era injusto que sofressem por sua condição. Especialmente seu irmão e suas irmãs. Havia uma boa chance de que eles jamais fossem molestados. Mas será que era mais justo que Allan sofresse em seu lugar?

Uma voz amplificada ribombou de unidades de transmissão instaladas ao longo de toda extensão do porto:

— Todos devem dirigir-se aos armazéns para o cadastramento. O embarque será realizado dentro em pouco. Por ordem do governador Allenson, todos meta-humanos desprovidos de identificação apropriada serão detidos sem mandado.

Dois guardas do metroplexo cruzaram-se em frente ao veículo que transportava a família Bronston. Allan sentiu o mago embrulhar ao ver cada homem cruzar os braços na saudação da Mão 5. Essa notória facção dos 20.000 de Álamo era dada como responsável por numerosos atos terroristas contra os meta-humanos. A presença desses assassinos era um sinal evidente de que, fosse o que estivesse acontecendo agora, era mais que uma simples operação de segurança. Allan pensou em comentar isso com o pai, mas acabou por decidir frear a língua. Mais que nunca, sentia-se compelido a fazer alguma coisa. Mas o quê? O que alguém poderia fazer além de proferir um grito em meio a toda aquela loucura?

Passaram-se mais trinta minutos antes que Allan e sua família fossem ordenados a sair do veículo de transporte e instruídos a juntarem-se à longa fila para os armazéns.

— Todos os humanos contaminados serão cadastrados à esquerda. Todos os orks serão cadastrados à direita. As famílias serão reunidas antes do embarque.

Ouviu-se gritos e choros de crianças separadas dos pais e irmãos separados de irmãs. Sem dizer uma só palavra, Allan segurou a mão de sua irmãzinha afita, olhou demoradamente para os pais e juntou-se à fila para a estação de cadastramento

que lhe fora designada. Allan fitou um dos guardas enquanto passava pela porta do armazém. "Malditas aberrações", o guarda murmurou. Empunhava uma espingarda, torcendo por uma chance para usá-la.

O teto alto e o assoalho de madeira maciça do interior do armazém fazia ecoar o menor ruído, criando um zunido intenso. Fileiras de orks — homens e mulheres — permaneciam parados ombro a ombro, aguardando tensos as próximas instruções. O odor nauseante de tábuas secas e óleos pesados enchia ao ar, à medida que novos indivíduos apinhavam-se no armazém.

— Estejam preparados para mostrar todas as formas de identificação que lhes sejam exigidas. Quanto mais cedo o cadastramento tiver sido completado, mais cedo poderemos proceder ao embarque.

O que aconteceu em seguida foi tão rápido que seria difícil dizer exatamente quem começou. Em algum lugar na parte frontal do armazém, iniciou-se um conflito entre os orks ameaçados. O contágio da violência propagou-se rapidamente. Houve um ruído alto e breve — muito provavelmente um tiro — e um coro de medo e terror ressoou pelo ambiente.

As ordens proferidas foram sufocadas pelos gritos. Uma onda de choque empurrou todos contra a parede. Outro ruído alto soou, desta vez seguido pelo clarão de uma grãhada de concussão. A explosão fez todos gelarem até os ossos, ao mesmo tempo em que provocou o estouro de uma fileira de lâmpadas no teto. Finas espirais de fumaça já dançavam entre as outras lâmpadas, e o cheiro inconfundível de madeira queimada começava a infestar o ambiente. O estopim fora aceso.

Em meio à onda de corpos em debandada, a mão da Irmãzinha soltou-se da sua. Podia vê-la, mas não tinha como libertar o braço para alcançá-la. Gritou para ela, mas a algazarra que os cercava sufocou-lhe a voz. De parede a parede, todos estavam aprisionados pela pressão esmagadora de corpos. Segundos depois as luzes haviam sido cobertas por uma mortalha de fumaça. As pessoas começaram a tossir e a sentir calor. Allan Bronston presenciou sua irmã ser empurrada para mais e mais longe. Apenas com muita força, Allan conseguiu forçar o corpo para mais perto dela. Seus dedos esticados já quase tocavam os da irmã quando uma das portas laterais do armazém cedeu. A fuga de uns poucos criou imediatamente um vácuo, e sua irmã foi carregada como que pela correnteza de um rio caudaloso. Allan pôde apenas observar angustiado o rosto da Irmãzinha sumir em meio à turba desesperada.

Pela primeira vez, labaredas podiam ser vistas sobre suas cabeças, e gritos medonhos de dor acompanharam sua primeira aparição.

Não tem mais jeito, ele pensou. Maldita seja a raça humana.

Incapaz de se mover, incapaz de lutar, e com a fumaça a lhe encher os pulmões, fechou os olhos e esperou pelo fim diabólico.

Segundos depois, sentiu uma onda de ar frio. Vinha de algum lugar próximo. As portas duplas pelas quais passara antes haviam sido arrancadas de suas dobradiças na corrida frenética pela vida. Os corpos estavam sendo expelidos através do espaço aberto como cartuchos de uma arma. Significava que ainda havia esperança.

Com o ar fresco que fluía pela porta alimentando-o, o fogo espalhava-se cada vez mais, com milhares de orks ainda presos sem qualquer esperança. Alguns estavam escapando, mas não o bastante. Allan podia sentir o calor crestante em suas costas. Lentamente, aproximava-se da saída, mas as chamas também.

A esta altura, o teto estava em chamas e a parte do meio começara a vergar. As brasas corriam numa fúria incandescente, enquanto — por toda parte — os orks arrancavam do corpo roupas em chamas. A fumaça venenosa começava a fazer vítimas às centenas.

Allan agora estava a poucos metros da porta aberta, mas a pressão de todos os lados ameaçava mantê-lo ali. Tantos queriam viver. Tão poucos conseguiam.

Retido entre a fumaça e a parede de corpos, não conseguia mais respirar. Era hora para uma última tentativa desesperada, mas não parecia haver o que fazer. Sob os pés, pensou sentir uma grade de barras de ferro. Foi quando tudo pareceu entrar em erupção.

Ao recobrar a consciência, Allan estava deitado no chão, inalando ar frio e úmido. Sentindo-se quase como se houvesse renascido, esforçou-se para ficar de joelhos e olhar para cima.

Sobre sua cabeça havia um buraco escurecido, coberto por várias barras derretidas. Acima do buraco não havia nada senão o céu noturno. Allan estava cercado por túneis estreitos. Paredes de túneis. Um túnel de esgoto que ligava o armazém às profundezas desconhecidas abaixo — essa era a resposta.

Subitamente algo foi pressionado contra seu flanco — como de um rifle de assalto.

— Fique onde está, ork, ou acabo com a tua raça.

Voltando-se com fúria animal, Allan girou o braço, arrancou a arma das mãos do guarda e o empurrou contra a parede. A expressão ensandecida de Allan foi lentamente substituída por um sorriso zombeteiro, vitorioso. Alojou o dedo no gatilho.

— Solicito... — disse, ofegante, e premlu fortemente o gatilho — sua... colaboração...

— O senhor o matou? — perguntou um dos jovens orks.

— Fiz o que tinha de ser feito.

— O senhor viu sua família novamente?

— Não, nunca. — Um silêncio profundo tomou a sala por um instante. — Todos os orks do país perderam alguém próximo naquela noite.

— É por causa disso que a chamam de "A Noite da Fúria"?

— Sim, em parte é, sim.

— Quantos escaparam pelos túneis?

— O bastante para que reiniciássemos tudo.

— Vivemos nos subterrâneos por medo dos humanos?

Pensou por um momento enquanto esforçava-se para levantar da cadelra.

— Não por medo — disse o velho ork, orgulhoso. — Porque somos diferentes, mas não porque somos covardes.

Naquela noite, por toda a zona portuária de Tacoma — na verdade por todo o continente da América do Norte — as chamas do ódio contra os meta-humanos foram sufocadas. Se aquela primeira chama no armazém foi acesa deliberadamente ou não, é uma questão em aberto até hoje, porém, uma hora depois, todo o centro de Tacoma havia sido reduzido a cinzas.

Foi apenas devido à intervenção direta do poderoso Conselho das Empresas que a Lone Star Security deu o primeiro passo na contenção da violência. Mas era tarde demais para desfazer os danos.

Aqueles orks que sobreviveram às chamas de Tacoma buscaram refúgio na rede de esgotos e escoadouros que se entrecruzava sob a cidade. E assim nasceu a cidade subterrânea de Wilhem Park.

INTRODUÇÃO

METAGEN é uma aventura de RPG ambientada no universo de **Shadowrun**. O ano é 2050. Os avanços da tecnologia são surpreendentes: os humanos têm a capacidade de se fundirem a computadores e viajar através da realidade virtual composta por dados e conhecida como a Matriz. Ainda mais surpreendente é o retorno da Magia. Elfos, dragões, anões, orks e trolls assumiram suas formas verdadeiras, enquanto megaempresas (e não superpotências) governam a maior parte do mundo. Movendo-se através de tudo isso, como sussurros na noite, estão os shadowrunners. Ninguém admite sua existência, porém mais ninguém pode realizar as atividades que executam sigilosamente.

Esta história se passa nas ruas, nos esgotos e nas sombras do bairro Tacoma do metrópolo Seattle, hoje uma interurbe cobrindo cerca de 2.500 quilômetros quadrados na costa leste de Puget Sound. E mesmo esse vasto metrópolo não é nada mais que um enclave situado entre estados maiores governados pelas Nações Nativas da América e por outros estados soberanos de seres meta-humanos e despertados.

COMENTÁRIOS AO MESTRE DE JOGO

METAGEN utiliza um formato de árvore de decisões, ou seja, os jogadores poderiam chegar ao mesmo encontro através de diversas rotas, dependendo das escolhas que tenham tomado durante a personificação que fizeram de seus personagens na aventura. Poderiam também simplesmente perder completamente um encontro. Para dirigir a aventura, o mestre de jogo precisa adquirir total familiaridade com o conteúdo deste livreto, assim como uma familiaridade com a aplicação geral das regras de **Shadowrun**. O conteúdo deste livreto destina-se apenas aos olhos do mestre de jogo, exceto por determinados itens assinalados como informações que deverão ser oferecidas aos jogadores. Tudo que é necessário para jogar **METAGEN** está incluído aqui.

METAGEN foi planejado para um grupo de quatro a oito jogadores. O grupo deve conter uma variedade de talentos, incluindo ao menos um mago e um tecnauta. Repare que também as habilidades de combate serão *muito importantes* para uma missão bem-sucedida. Neste módulo estão incluídos vários personagens preestabelecidos que poderão unir-se a qualquer equipe cujos personagens não tenham a combinação correta de habilidades.

Esta aventura combina várias abordagens. Alguns encontros são completamente planejados e descritos em detalhes. Outros meramente situam a cena e seu desenrolar permanece em aberto. Nas seções individuais que descrevem **A Aventura** encontram-se dicas para as diversas situações.

FAZENDO TESTES DE SUCESSO

Durante o curso da aventura, os jogadores desempenharão vários Testes de Sucesso usando uma habilidade e um determinado Número-alvo. Por exemplo, um Teste de Esgueirar (4) significaria um Teste de Sucesso Passivo em Esgueirar com um Número-alvo 4. Algumas vezes é necessário jogar dados con-

tra uma tabela que inclui diferentes informações para os diversos níveis de sucesso. Caso o teste seja bem-sucedido, o personagem obtém todas as informações para esse alvo, assim como para todos os Números-alvos imediatamente abaixo dele. Todos os animais possuem uma habilidade de combate desarmado equivalente à sua agilidade.

COMO USAR ESTE LIVRO

Excetuando-se as regras básicas de **Shadowrun**, este livro inclui tudo que é necessário para jogar esta aventura. O mestre de jogo deve ler todo o módulo antes de começar a jogar. Alguns desenvolvimentos importantes da trama não irão tornar-se aparentes até que se esteja mergulhado na aventura, mas o mestre de jogo terá de preparar o terreno com muita antecedência. A única forma que ele tem de fazer isso é estando bem familiarizado com a sinopse.

O mestre de jogo deve também examinar os mapas, planos e diagramas distribuídos ao longo de **A Aventura**, especialmente os mapas para os níveis Alfa e Beta do Centro de Pesquisa da Astecnológica Tacoma, o qual os jogadores precisarão invadir.

Embora este livro procure cobrir todos os acontecimentos prováveis — e mesmo os improváveis — que possam ocorrer durante a aventura, é impossível prever tudo. O mestre de jogo poderá, em alguns momentos, achar que o melhor a fazer é deixar que o inesperado comande o curso dos eventos.

A Sinopse da trama é um sumário tanto dos antecedentes e da ambientação da história quanto do curso que se pretende que a aventura siga.

A Aventura começa ou na seção intitulada **Pele de cordeiro** ou então em **No CVI**. Se o mestre de jogo planeja usar a subtrama do traidor, descrita adiante em **Resumo da trama**, ele começa em **Pele de cordeiro**. Se não, então deverá seguir diretamente para **No CVI**, que oferece instruções de como manter a bola rolando e empurrar os personagens para a aventura. A essas seções seguem-se diversas seções curtas que descrevem cada um dos encontros que os jogadores enfrentarão ou que podem vir a enfrentar enquanto estiverem jogando **METAGEN**.

A maioria dos encontros começa com um texto intitulado **Conte tudo a eles**. Esse texto deve ser lido, palavra por palavra, para os shadowrunners. O texto descreve onde eles estão e o que está acontecendo a eles como se estivessem lá. Quaisquer instruções especiais ao mestre de jogo estarão impressas em negrito e assinaladas com as palavras "Comentários ao mestre de jogo".

Em seguida é fornecido o conjunto de informações intitulado **Nos bastidores**. Esta é a história real, pois apenas o mestre de jogo sabe o que está realmente acontecendo em todos os momentos da aventura. Se houver um mapa desenhado para representar esse encontro, ele será incluído nesta seção. Os NPC necessários para atuar na seção também estarão incluídos aqui.

INTRODUÇÃO

Por fim, cada seção inclui dicas intituladas **Resolvendo problemas**. Esses comentários poderão incluir sugestões para fazer a história retornar aos trilhos se as coisas tiverem dado errado demais. Por exemplo, a maioria dos mestres de jogo não irá querer que os jogadores fiquem desencorajados ou que sejam mortos muito facilmente. O mestre de jogo sempre tem — obviamente — a liberdade para ignorar essas dicas e jogar lama no ventilador.

Pesquisa de campo contém as informações que os personagens dos jogadores podem obter através de seus Contatos ou através das redes públicas de dados.

O **Elenco** inclui personagens pré-preparados e descrições e fichas dos NPC.

Juntando os pedaços inclui dicas de prêmios de Carma e contém informações da Newsnet para serem parcimoniosamente conferidas aos jogadores, dependendo do desenrolar da aventura.

SINOPSE DA TRAMA

Analisada superficialmente, a trama de **METAGEN** é bastante simples. A Biogene Technologies, uma firma de engenharia genética de médio porte, contrata os personagens dos jogadores para furtar dados de um competidor, a poderosa empresa aztlaniana conhecida como Astecnológica. Sua missão é simplesmente invadir o Centro de Pesquisas da Astecnológica Tacoma, roubar alguns dados e amostras, e entregá-los ao cliente em troca de pagamento.

Simples, realmente. Mas, nas sombras de Seattle, nada é o que parece. Os dados a serem aliviados consistem em uma pesquisa sobre um processo de recombinação de ADN. Esse processo possibilita que as características de um organismo sejam enxertadas em outro. Enquanto outros processos de recombinação usam enzimas para cortar e colar novos genes no ADN de uma simples bactéria unicelular, esta técnica utiliza um vetor virótico para injetar uma célula-ovo fertilizada com o ARN e as enzimas necessárias para enxertar as características desejadas no organismo em desenvolvimento. A técnica pode ser aplicada a organismos tão complexos quanto o humano e resultar no enxerto de características múltiplas. Depois de aperfeiçoado, o processo permitiria aos geneticistas da Astecnológica fabricar sua própria subespécie meta-humana.

Qualquer um dos competidores da Astecnológica iria querer pôr as mãos nessas informações. É aí que a Biogene Technologies entra em cena. Eles descobriram a respeito da pesquisa, realizada nas instalações de pesquisa da Astecnológica em Tacoma, e obtiveram a localização do sistema de armazenagem de dados de pesquisa da Astecnológica. De posse de todas essas informações, a Biogene está planejando executar um ataque simultâneo ao laboratório e às instalações de pesquisa. Enquanto uma equipe de shadowrunners (os personagens dos jogadores) está entrando fisicamente no Centro de Pesquisa Tacoma para retirar os dados do grande porte e roubar uma amostra do vetor virótico, outra equipe, esta formada exclusivamente por tecnautas, invadirá o sistema de backup para roubar — ou ao menos apagar — as cópias de backup dos arquivos de pesquisa.

A pesquisa do Metavírus é igualmente valiosa para outra organização. Conhecida como Mão 5, essa organização constitui a seção de Tacoma dos nefandos 20.000 de Álamo. Através de um informante na Biogene, a Mão 5 descobriu a respeito do trabalho da Astecnológica e dos planos da Biogene.

Os líderes dos 20.000 de Álamo opõem-se ferrenhamente a mutações genéticas, sejam da raça humana ou de outras espécies animais. Seu motivo para querer o vírus é que ele pode ser usado como uma ferramenta para a purificação da humanidade. Eles tentariam usá-lo para transformar óvulos fertilizados meta-humanos em humanos. Dessa forma, varreriam

todas as espécies meta-humanas em uma única geração. Usando sua fachada política, o Policlube Humanis, tentariam conseguir a legalização de uma variante do vírus como uma alternativa legítima para "os terríveis danos genéticos que podem ocorrer durante a gravidez": os meta-humanos.

A Mão 5 não possui tempo suficiente para organizar um ataque próprio, nem seu informante conseguiu descobrir a localização exata das instalações de pesquisa Tacoma. Tudo o que eles sabem é o nome de um dos shadowrunners que a Biogene pretende contratar para a missão. Uma equipe da Mão 5 sequestrou um ente querido desse shadowrunner para chantageá-lo de forma a entregar a informação a eles em vez de à Biogene.

É nesse momento que a aventura começa.

Primeiro, um dos shadowrunners é convocado para uma reunião secreta com um representante da Mão 5. O representante lhe diz que a Mão 5 sequestrou alguém próximo ao shadowrunner. Em troca do refém, eles estão exigindo que o shadowrunner entregue os dados roubados do laboratório da Astecnológica a eles, em vez de à Biogene. (Caso o mestre de jogo decida usar essa subtrama, o jogo começa com o encontro descrito em **Pele de cordeiro**. Em caso contrário, vá diretamente para **No CVI**.) Ao jogador é entregue um dispositivo de rastreamento para que a Mão 5 possa manter-se informada do paradeiro do traidor.

Em seguida, toda a equipe de jogadores dirige-se à Agência Espacial para encontrar com o Sr. Walker, da Biogene. Este lhes oferece a missão de invadir o laboratório da Astecnológica. O plano é que a equipe entre no Centro de Pesquisas Tacoma através do sistema de esgotos da cidade, roube os dados e então sala. A missão deve ser executada quase imediatamente depois desse encontro, de forma que a equipe de jogadores mal terá tempo para realizar pesquisa de campo. Os personagens dos jogadores entram nos esgotos a cerca de um quilômetro das instalações de pesquisa Tacoma. Aqui o grupo encontrará habitantes dos túneis dos esgotos enquanto estiverem tentando chegar até o ponto de entrada para a seção Beta na parte inferior das instalações de pesquisa da Astecnológica.

Adentrando os limites da instalação de pesquisa, a equipe de jogadores descobre que ocorreu um acidente na seção Beta, envolvendo uma variação contagiosa do Metavírus. O vazamento ocorreu cerca de 24 horas antes da chegada dos shadowrunners, espalhando-se pela seção Beta como chamas num incêndio, matando ou metamorfoseando tudo à sua frente. Depois de poucas horas, todos que ainda estavam vivos no laboratório começaram a demonstrar manifestações físicas do vírus. Quando os jogadores entram em cena, apenas uns poucos técnicos de laboratório guardam ainda quaisquer semelhanças com suas formas originais. Nesse meio-tempo, a Astecnológica isolou a seção Beta e a subjacente seção Alfa para prevenir a contaminação do resto das instalações de pesquisa.

Os objetivos dos shadowrunners residem em dois pontos: um cofre de segurança usado para armazenar amostras viróticas e uma unidade de banco de dados abandonada que, em sua presente condição, pode ser acessada apenas por um cyberdeck. Para chegar até esses pontos, os aventureiros terão de lidar com os atuais habitantes do laboratório, sejam sãos ou insanos.

Depois de terem completado sua missão, o grupo dirige-se ao porto para se encontrar com o contato da Biogene. Sem que eles saibam, a Mão 5 descobriu o ponto de entrega e matou o contato dos jogadores. Quando a equipe chega, encontram assassinos dos 20.000 de Álamo à sua espera. Neste momento, o jogador-traidor terá de decidir entre entregar o arquivo de dados e o vírus aos Álamos ou selar o destino de seu ente querido.

INTRODUÇÃO

Quase imediatamente, uma equipe de combate da Astecnológica, armada até os dentes, também aparece no porto perseguindo os personagens dos jogadores. Um combate avassalador eclode entre as forças de Álamo e da Astecnológica, conferindo aos personagens dos jogadores uma chance de escapar para um armazém nas proximidades. Aqui, encontrarão a salvação. Ou o fim.

O armazém é um daqueles que foi parcialmente consumido pelo fogo durante a Noite da Fúria, onze anos atrás. Atualmente, alguns dos orks que sobreviveram àquele terrível massacre usam esta construção abandonada como ponto de acesso à sua cidade subterrânea secreta. No armazém, os personagens dos jogadores irão deparar-se com algumas crianças orks que vêm correndo pelas sombras. Se os personagens estiverem abrindo fogo à toa, as crianças podem ser mortas facilmente. Sua "babá", uma Ativista pelos Direitos meta-humanos, conduzirá o grupo à segurança relativa do encrave ork. Ela os leva até os orks, tenha a equipe matado qualquer criança ork ou não — a recepção, porém, irá variar de acordo.

A cidade ork se localiza no shopping center soterrado que um dia foi conhecido como Wilhem Park. Aqui os aventureiros encontrarão Allan Bronston, líder dos descendentes dos sobreviventes da Noite da Fúria. Seus modos em relação a eles serão amigáveis ou hostis, dependendo da equipe ter matado alguma criança ork ou não. Em cada caso, contudo, ele irá contar aos personagens dos jogadores que as instalações de pesquisa da Astecnológica tem invadido túneis de esgotos nas proximidades para capturar cobaia para suas experiências genéticas. Há alguns dias, um grupo de mulheres e crianças orks

foram capturados e levados para as instalações de pesquisa. Bronston acredita que eles estejam presos na seção Alfa.

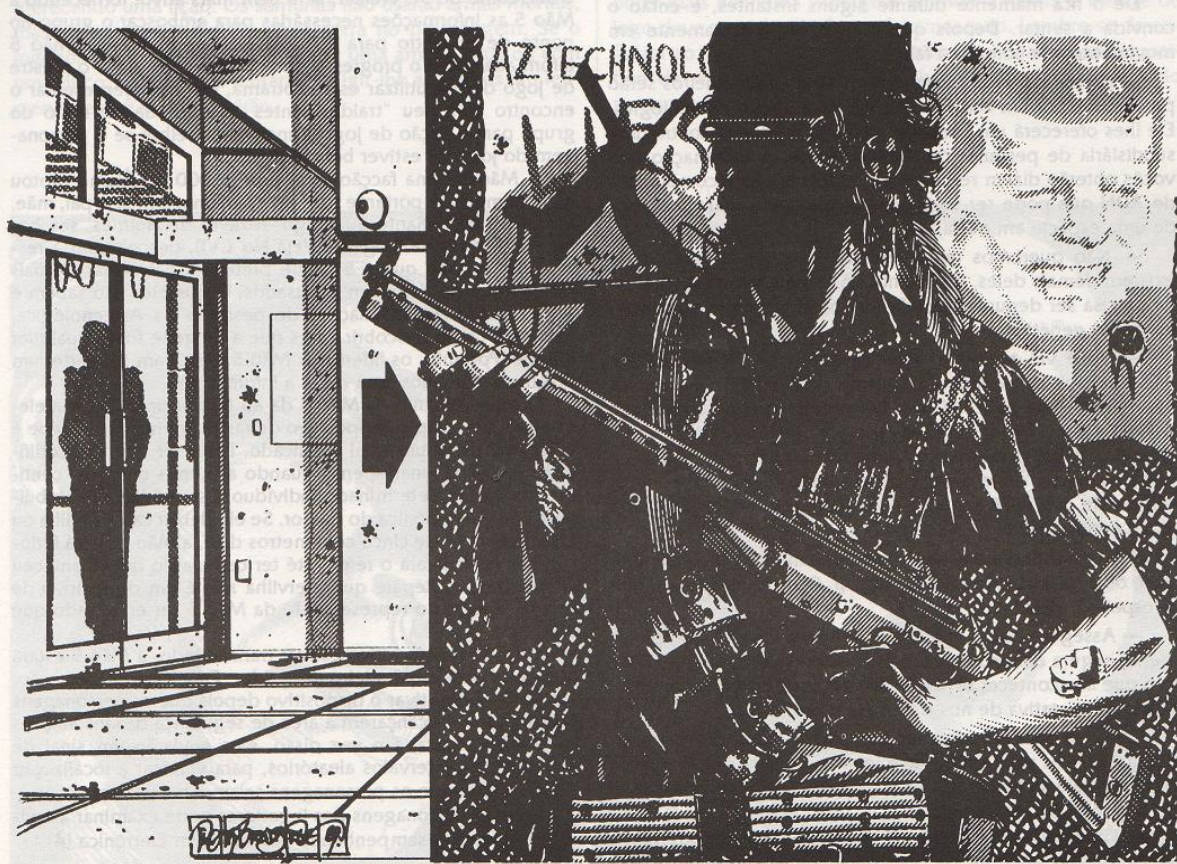
Bronston também informa os personagens que a criadora do metavírus original, a doutora Carol Owens, se encontra aprisionada na seção Alfa. Uma invasão das instalações de pesquisa da Astecnológica serviria não apenas para resgatar os orks cativos, como também para libertar a doutora Owens e tentar convencê-la a trabalhar para a Biogene.

Embora a seção Alfa esteja a salvo do vírus, os personagens terão de lidar com guardas inteligentes e são, assim como com sistemas de segurança. Depois de entrar na seção, eles irão localizar os orks perdidos e a doutora Owens, a quem tentarão persuadir a acompanhá-los. Tendo sido aprisionada aqui por ter protestado contra os métodos de pesquisa da empresa, Owens inicialmente acredita que a equipe é um grupo de agentes da Astecnológica disfarçados.

Sair da seção Alfa será fácil. O mais difícil será continuar vivo. Se as coisas correrem bem, Allan Bronston terá resgatado o refém dos Álamos e estará mais do que disposto a trocá-lo, ele ou ela, pela doutora Owens.

A esta altura, os jogadores terão a Biogene, os Álamos e a Astecnológica em seu encalço. Um representante da Biogene logo irá se encontrar com os shadowrunners para acertar as contas pelos serviços prestados. Entretanto, os 20.000 de Álamo e a Astecnológica são outra história. Os shadowrunners deverão ter de permanecer quietos até as coisas esfriarem um pouco, mas suas reputações terão ido às alturas nesse meio-tempo.

E o que acontece em seguida... é outra história.



PELE DE CORDEIRO

CONTE TUDO A ELES

COMENTÁRIO AO MESTRE DE JOGO: Este capítulo deverá ser usado apenas se o mestre de jogo decidir tornar um dos personagens dos jogadores um traidor. Segue uma descrição geral de um encontro, de personagens e da situação. Os detalhes devem ser determinados por acordo mútuo entre o mestre de jogo e o jogador que se dispuser a personificar o papel.

O monotrilho público pode não ser o modo mais confortável de viajar no perímetro municipal, mas, se você der sorte nas estações de transferência, ninguém poderá grudar em você por muito tempo.

Você não precisa esperar muito, mesmo a esta hora da manhã, quando as ruas estão menos apinhadas de gente. Depois do trem parar e suas portas abrirem-se com um chiado, você entra no sexto vagão de passageiros. Ele está marcado com o desenho de um trevo pichado na parte inferior direita da porta, exatamente como o bilhete disse que estaria. Não há mais nenhum passageiro no vagão, exceto um homem. Até aqui, tudo bem.

Ele o fita friamente durante alguns instantes, e então o convida a sentar. Depois que o trem entra novamente em movimento, ele começa a falar:

— No fim da tarde o senhor e os seus companheiros serão procurados por um certo Sr. Walker da Biogene Technologies. Ele lhes oferecerá um trabalho de furto de dados contra uma subsidiária de pesquisa da Astecnológica. A informação que vocês obterão diz respeito a uma técnica de recombinação de ADN que pode ser usada para implantar as características de uma espécie em outra.

— Não queremos mais nenhum mutante no mundo. Já existem demais deles. Na melhor das hipóteses, a raça humana precisa ser depurada, purificada. Nós *queremos* aquela informação genética.

— Você vai aceitar o trabalho que o Sr. Walker irá lhe oferecer e obter os dados, conforme o combinado. Mas você não os entregará ao Sr. Walker. Em vez de entregar a ele, você os dará a mim. Nossos homens sempre estarão perto de você. Quando chegar o momento certo, nós deixaremos que você saiba quando e onde deverá ser realizada a entrega. Para ter certeza de que você seguirá as instruções, quero que dê uma olhada numa coisa.

O homenzinho lhe estende um aparelho de trideo portátil. Você olha assombrado para a imagem. Como eles descobriram a respeito... dela?

— Asseguro que a imagem é genuína. Ela está completamente segura conosco, mas eu não acho que precise lembrá-lo o que irá acontecer se você não colaborar apropriadamente. Qualquer tentativa de nos trair e ela morre. É só.

Como se obedecendo a uma marcação dramática, o vagão de passageiros pára e o homem levanta-se para sair. Antes de fazer isso, ele se vira e joga para você um pequeno objeto oval do tamanho de uma ervilha.

— Guarde isso com você o tempo todo. Assim poderemos saber quando você irá precisar de nossa ajuda, assim como

nos mantermos informados de tudo o que você diz e faz. Caso você perca o dispositivo ou deixe que ele se afaste até, digamos, três centímetros do seu corpo, saberemos que você falhou e procederemos de acordo.

Nesse momento a porta se abre. O homem se mistura à multidão que enche a plataforma, imediatamente desaparecendo de vista. Você percebe que se encontra na estação de Seneca Street, no centro de Seattle.

NOS BASTIDORES

É muito raro que shadowrunners tralem seus clientes. Afinal, se o fizessem, não permaneceriam muito tempo no ramo — para não mencionar vivos. Como um grupo, tendem a “permanecer unidos”, mas esta subtrama pode ser a exceção que confirma a regra.

Usar ou não esta subtrama é algo que fica inteiramente à escolha do mestre de jogo e do jogador, pois o restante da aventura não depende desta virada. Ela decerto alimentará o jogo, mas apenas se o mestre de jogo souber que ele e/ou seus jogadores podem lidar com o delicadíssimo problema de haver um traidor no grupo.

Caso o mestre de jogo decida utilizar esta subtrama, deve seguir imediatamente para **No CVI** e começar o jogo. Holmes, o secretário do Sr. Walker, será bem mais ativo, fornecendo à Mão 5 as informações necessárias para emboscar o grupo no ponto de encontro para a troca. Holmes manterá a Mão 5 informada sobre o progresso dos personagens. Caso o mestre de jogo decida utilizar esta subtrama, ele deve representar o encontro com seu “traidor” antes da chegada do resto do grupo para a seção de jogo. Funcionará melhor se o personagem do jogador estiver bem definido.

A Mão 5, uma facção local dos 20.000 de Álamo raptou alguém muito importante para este personagem, seja pai, mãe, irmã ou irmão, amante ou amigo. Através de Holmes, seu homem infiltrado na Biogene (veja **No CVI**), descobriram a respeito da missão que a Biogene pretendia patrocinar e quais shadowrunners deveriam ser usados. O que eles não sabem é a localização das instalações de pesquisa da Astecnológica, nem têm como descobrir antes que a Biogene tome qualquer atitude. Portanto, os líderes da Mão 5 decidiram subverter um dos meta-humanos para obter a informação.

O representante da Mão 5 dá ao traidor uma “ervilha eletrônica”, um simples dispositivo de rastreamento que recebe e então transmite um sinal codificado. Pode ser também codificado para funcionar apenas quando a menos de cinco centímetros de um determinado indivíduo. Este código foi atribuído à ervilha eletrônica do traidor. Se ele deixar cair a ervilha ou afastar-se mais de cinco centímetros dela, a Mão 5 ficará furiosa, mas não matará o refém até ter certeza do que aconteceu com o traidor. Repare que a ervilha *não* é um dispositivo de escuta, apesar do representante da Mão 5 ter enfatizado que era.

Quando o dispositivo estiver transmitindo, a Mão 5 estará apta a localizar o paradeiro do traidor. Para impedir detecção, a Mão 5 irá desativar o dispositivo depois que os personagens dos jogadores alcançarem a área de segurança das instalações da Astecnológica. Em vez disso, eles enviarão um sinal de ativamento a intervalos aleatórios, para verificar a localização do grupo até que os personagens saiam das instalações.

Um dos personagens dos jogadores pode examinar a ervilha eletrônica desempenhando um Teste em Eletrônica (4).

A ERVILHA ELETRÔNICA

- 1 Sucesso** O dispositivo é um transmissor passivo de localização conhecido nas ruas como ervilha eletrônica. Pode ser ajustado para transmitir continuamente um sinal de rastreamento, ou pode ser programado para transmitir seu sinal apenas se receber um sinal de ativamento. Pode funcionar também como um dispositivo de escuta.
- 2-4 Sucessos** A ervilha eletrônica é codificada de acordo com a bioquímica particular do personagem. Caso a ervilha seja afastada dele por uma boa distância, cessará de funcionar.
- 5 Sucessos ou +** Esta ervilha eletrônica em particular não possui um módulo de escuta ligado a ela.

Depois que o trem parar, o personagem pode tentar seguir seu novo Sr. Johnson. Contudo, assim que o personagem do jogador descer até a rua, dois samurais urbanos bloquearão sua passagem. O Sr. Johnson irá virar-se e sorrir enquanto entra em seu Toyota Elite. A placa do automóvel é fria.

Enquanto o veículo se afasta, os samurais urbanos informam ao personagem que, como ele é abelhudo demais, está merecendo uma lição. Os samurais não usarão armas mortais, mas eles tentarão dar uma boa surra no personagem. Se o jogador do personagem reagir com uma arma mortal ou com um feitiço, os samurais tentarão infligir-lhe ao menos um ferimento leve e depois fugirão.

Caso o personagem derrote e domine um ou mais samurais urbanos, não conseguirá obter qualquer informação útil deles. Tudo o que eles sabem é que foram contratados naquela mesma manhã para um trabalho como guarda-costas, com ordens para descer a lenha em qualquer um que se aproximasse do Mr. Johnson.

Buscar informações com contatos e outros na vizinhança na qual o refém foi seqüestrado também será inútil. Tudo o que o personagem traidor conseguirá saber é que a pessoa desapareceu da face da terra em algum momento naquela manhã. Não haverá como descobrir quaisquer informações adicionais quanto ao paradeiro do refém até depois que os jogadores estiverem realmente empenhados na aventura.

RESOLVENDO PROBLEMAS

Se os personagens dos jogadores atacarem o Mr. Johnson em vez de apenas segui-lo, a Mão 5 matará o refém e usará Holmes mais ativamente. Nesse caso, o mestre de jogo deverá simplesmente conduzir a aventura como se nunca tivesse planejado usar esta subtrama. Holmes conferirá à Mão 5 todas as informações de que eles precisarem para armar a emboscada no porto de Tacoma.

Caso o traidor-jogador decida confidenciar seu dilema ao grupo, deixe-o. A equipe pode então decidir trair a Biogene, a Mão 5, ou ambas. Caso o personagem do jogador deixe que Walker ou Holmes venham a saber de seu problema, então a Mão 5 terá como frustrar toda sorte de antipianos que os jogadores venham a engendrar. Caso a Mão 5 não tenha como obter mais nenhuma vantagem retendo o refém, o mestre de jogo deve matá-lo, conforme foi ameaçado. Lembre-se de enfatizar ao traidor-jogador que a ervilha poderia ser um dispositivo de escuta — isso deverá ajudar a conter o desejo do personagem em dar com a língua nos dentes.



NO CVI

CONTE TUDO A ELES

Então lá estão vocês, cuidando da vida no Clube dos Vagabundos e Indigentes, informalmente conhecido como CVI, quando um engravatado de feltão nervoso vem até sua mesa.

— Vocês... quero dizer... os senhores estão convidados a comparecer a um jantar particular com... hum... Mr. Johnson. Tenho um carro à sua espera. Ah... sem armas pesadas, por favor.

Você tem a sensação de que recusar tanto ao convite quanto às suas condições poderá metê-los em algum tipo de encrenca, mas entrar no carro de algum estranho sem a sua AK-97 de confiança não é o tipo de coisa que lhe faz bem à úlcera. Bem, que se dane. Vocês são autônomos. Não podem conseguir trabalho sem falar com Mr. Johnson. Além disso, os empresários acreditam que desperdiçar "bens de produção" como vocês não é bom para os negócios! Ou pelo menos é isso que vocês dizem a vocês mesmos...

Você e seus companheiros entram num belo quatro rodas que lhes leva para um passeio ao centro de Seattle. Quando o carro entra na garagem subterrânea próxima ao terreno da Feira Mundial, à sombra da Agulha Espacial, você sente que está lidando com gente fina. Este é um território neutro das empresas, um local onde acordos são realizados sem a preocupação de ter de encarar a morte.

A iluminação na garagem é forte, talvez forte demais. Câmeras de segurança cobrem a entrada principal e a área de



estacionamento. O carro de seu guia possui janelas polarizadas para impedir que se veja quem se encontra em seu interior. O carro subitamente diminui a marcha ao fazer uma curva de 90 graus antes de começar a subir uma rampa. Qualquer um que subisse essa rampa a toda velocidade acabaria se espatifando contra uma parede de concreto com vários metros de espessura. Atrás de vocês, um portão de metal grosso, que parece à prova de até mesmo um GMC Banshee, desliza, cobrindo a entrada.

Quando o carro finalmente pára, vários sensores eletrônicos saltam de reentrâncias na parede para examinar o veículo. Seu motorista digita um código num teclado eletrônico e o conecta a um dos sensores. Os computadores de segurança aprovam a identificação do veículo. Você quase pode ouvir as várias armas que os deveriam estar cobrindo serem desencatilhadas.

Seguindo por uma rampa curta, o carro entra num posto de recarregamento elétrico ao lado de uma série de elevadores. Seu guia os instrui a sair e os encaminha até os elevadores. Mais dispositivos de segurança e códigos são acionados para permitir a passagem pelas portas de Metalplastic®.

E para cima vocês vão. Finalmente, as portas pressurizadas abrem com um sussurro, dando passagem para outro saguão. O grosso tapete creme e as paredes beges destoam do maître elfo que os recebe em seu traje preto formal. Subitamente, você percebe que este é um dos saguões para o restaurante Buraco da Agulha, o ponto de encontro dos magos mais poderosos do mundo.

Você poderia apostar que a aparência inocente do elfo disfarça mais dispositivos eletrônicos que um escritório de tamanho médio. O elfo parece quase afeminado, mas você tem certeza que seus olhos escondidos não tolerariam qualquer ato de violência.

Seu guia indica que vocês devem acompanhar o elfo até outro elevador, de porta prateada e negra.

O elfo demonstra ser uma fonte de informação que seca depois de dizer que seu nome é Cripps. Depois de um breve passeio, o elevador deixa vocês na ponta da agulha. Lá embaixo — bem lá embaixo — brilham as luzes de Seattle.

Aqui existem diversas áreas íntimas de jantar, onde as pessoas podem sentar-se em conforto, privacidade, segurança. Você também repara num painel de geradores de ruído branco e num Círculo Hermético Integrado à decoração. Cripps lhes informa que os pedidos devem ser feitos através de um painel oculto na mesa.

— Seu anfitrião chegará dentro em pouco!

NOS BASTIDORES

O grupo foi convocado por Wendell Holmes, assistente de Jason Walker. Walker é diretor-assistente de Operações Especiais para a seção Seattle da Biogene Technologies.

A segurança do Olho da Agulha é muito forte. O mestre de jogo deve fazer um Teste de Percepção de 8 dados contra a Ocultabilidade de qualquer arma que os jogadores estejam

carregando para ver se o sistema de segurança do saguão as identifica. Caso isso ocorra, ao jogador será pedido educadamente que deposite a arma antes de entrar no elevador. Os jogadores que recusarem serão convidados a esperar no saguão enquanto o restante do grupo comparece ao jantar.

Ações agressivas não serão toleradas na Agulha Espacial. Discutir com Cripps a respeito de ter de deixar as armas para trás resultará inicialmente num aviso, e em seguida na chegada de uma equipe de segurança. Esta equipe normalmente consiste de oito guardas empresariais de segurança fortemente armados (Armadura Pesada Parcial, Maças, Tasers e Uzis III), um Homem da Companhia, um Bruxo Urbano e um Bruxo de Aluguel. A equipe após um minuto de qualquer distúrbio. Durante esse minuto, as diversas portas de segurança serão fechadas e os elevadores que acessam a área a qual os personagens se encontram serão paralisados. A segurança da Agulha aparecerá de várias direções e procurará neutralizar, e não matar, seus oponentes.

A área de jantar onde os personagens se encontram possui um Gerador de Ruído Branco de Nível 10 e um Círculo Hermético para impedir atos de espionagem através de, respectivamente, escuta eletrônica e seres astrais.

O Sr. Walker precisa dos talentos dos shadowrunners para realizar um furto de dados de uma instalação de pesquisa da Astecnológica, em Tacoma. Convidando-os a uma reunião no restaurante giratório da Agulha Espacial, ele espera impressionar os personagens dos jogadores com sua riqueza e poder. Porém, Walker não é nenhum idiota. Distribuindo neolnes aos borbotoes, ele está confiante de que ninguém a não ser Holmes e Cripps "viu" o grupo de shadowrunners. Ele também se assegurou de que todos os sistemas de vigilância eletrônica "esquecerão" que os personagens do jogador estiveram na Agulha Espacial.

Desde o momento que os shadowrunners entraram no carro, Walker os tem observado para ver como se comportam. Serão um bando de bocas moles incapazes de guardar um segredo ou simplesmente ficam de boca fechada e fazem seu trabalho? Agem fora das ruas com a mesma competência? O mestre de jogo deve anotar o comportamento dos personagens durante a viagem e oferecer um salário de acordo com a opinião que formou.

RESOLVENDO PROBLEMAS

O propósito principal deste encontro é criar o clima, de forma que não deverão haver grandes problemas. Os jogadores ficarão bem impressionados, não apenas com a oferta do Mr. Johnson, mas também com o fato de que esta é uma operação de alto nível. Esta é zona chique de Seattle, com sua opulência e poder. É a cúpula de cristal que cobre a decadência das sombras.

O encontro inicial do grupo pode ocorrer em qualquer lugar. Holmes pode localizar e conduzir os personagens individualmente. Uma alternativa é que o mediador do grupo providencie o encontro. Nesse caso, a ação começaria com o passeio de carro até a Agulha Espacial.

Se os jogadores não morderem a isca, recusando a se encontrarem com um novo Mr. Johnson, e se você estiver usando a subtrama do traidor, pode fazer com que o contato da Mão 5 pressione os jogadores a aceitarem o trabalho. Caso não esteja usando a trama do traidor, um ou mais dos contatos do grupo pode dizer que a reputação da equipe anda abalada: corre nas ruas que eles se deram mal porque não quiseram ouvir uma simples proposta de trabalho. Será que esses shadowrunners se tornaram *shaikujin* da noite para o dia?



A CONVERSA

CONTE TUDO A ELES

— Compreendem que tudo o que eu disser precisa permanecer nesta sala, certo? Se qualquer palavra a respeito desta operação vier a vaziar para as ruas, vou saber em quem pôr a culpa.

— A empresa Astecnológica tem trabalhado num projeto no qual estamos muito interessados. É um projeto de biotecnologia, mas nada com o que vocês devam se preocupar. É inofensivo, a não ser que seja adaptado a fins belcosos. Queremos uma amostra do projeto e o arquivo completo sobre ele que está no computador.

— Já tomamos algumas providências para esta missão. Vocês entrarão por uma seção semi-abandonada do sistema de esgotos de Tacoma que corre junto às instalações da Astecnológica. Tendo como base informações que conseguimos obter, o sistema de tubos de aquecimento e ventilação para as instalações se encontra a apenas cerca de um metro das paredes dos esgotos. Seria uma simples questão de ar-



rombar a parede de tijolos de forma a obter acesso ao tubo. Porém existe uma parede extra, feita de Metalplastic-7R, cercando todo o terreno da instalação para protegê-la exatamente deste tipo de invasão. Felizmente, conseguimos obter um catalisador de instabilidade que deverá enfraquecer o material o bastante para que vocês consigam atravessar essa parede.

— A amostra está guardada em algum lugar na seção do laboratório no qual vocês estarão entrando. Procure pelo laboratório de análise ou pelas salas de armazenamento. O arquivo de dados, obviamente, estará em algum lugar no sistema de computação, mas nós não sabemos se ele está isolado ou não. Sabemos que a Astecnológica pôs alguns de seus especialistas para trabalhar no sistema quando o instalaram, o que provavelmente significa que vocês terão um pouco de trabalho. Também sabemos que nos últimos dias a Astecnológica isolou os dois sistemas terminais que serviam ao laboratório para prevenir acesso por um nó externo. Só será possível acessá-los de dentro da própria instalação.

— Depois que vocês tiverem completado a missão, dirijam-se ao cais e encontrem-se com o S.S. Misha, um cargueiro atracado no ancoradouro 114. Estejam lá antes do alvorecer. Seu contato estará esperando por vocês no navio. Ele é um elfo, alto e magro, com cabelos escuros. Quando ele perguntar se o céu ainda é azul, respondam que o céu não é mais assim desde que vocês eram crianças. Entreguem a ele a amostra e o arquivo de dados. Ele irá pagá-los.

— Como será uma noite de fim de semana, não deverá ter muita gente na instalação da Astecnológica ou no cais. Deixo por conta do bom senso de vocês o que fazer caso alguém os veja.

— Hein? Eu não disse? Nós vamos agora.

NOS BASTIDORES

Até onde concerne a Walker, esta parte da missão é exatamente como ele a expôs. Em nenhum momento ele irá mencionar que trabalha para a Biogene, ou que a Biogene está patrocinando a missão. Tampouco mencionará o nome dele ou o de Holmes. Ele já viu muitas missões afundarem porque um Mr. Johnson deixou alguma coisa importante vaziar para os shadowrunners. Ele não quer cometer o mesmo erro.

Walker também não toca no fato de que o projeto de bioengenharia da Astecnológica é um vírus.

Como a Biogene descobriu que a Astecnológica planeja mudar a pesquisa para uma instalação mais segura, em Aztlan, a missão foi programada para esta mesma noite. Se a Biogene não agir agora, poderá perder completamente a chance de obter o vírus.

A empresa está oferecendo 120.000 como pagamento pela missão, deixando a cargo dos shadowrunners decidir como repartir o dinheiro. Como um gesto de boa vontade, a empresa pagará um adiantamento de 60.000. Caso os jogadores do grupo tentem negociar com Walker, use os procedimentos de Habilidade Social indicados na página 153 das regras básicas de Shadowrun.

Se os personagens pedirem reforços, Walker responde que ele duvida que isso possa ser providenciado a esta altura, mas que irá tentar. Por fim, não haverá nenhum reforço à disposição dos personagens, mais por falta de tempo que por má-vontade da Biogene em cooperar.

Entretanto, Walker estará em condições de oferecer os serviços de dois outros agentes. O mestre de jogo poderá escolhê-los na seção de personagens pré-gerados da seção **Elenco** deste livro. Os personagens dos jogadores têm a opção de recusar inteiramente essa ajuda, que *não será oferecida novamente*. Se um ou mais agentes forem aceitos, esses personagens exigirão sua parte no pagamento total. Se a opção do traidor estiver em uso, o mestre de jogo deve tentar fazer com que haja pelo menos um NPC no grupo. Dessa forma, caso a presença de um traidor entre os shadowrunners se torne evidente, as suspeitas deverão recair sobre o NPC.

Depois que as negociações e a explicação tiverem acabado, Walker providenciará veículos para deixar cada personagem em casa. Também providenciará um fornecedor de equipamento. Aos membros da equipe será dado tempo apenas de irem até suas casas, pegarem os equipamentos e serem conduzidos até outro ponto de encontro. Nesse meio-tempo, podem tentar conseguir informações de seus contatos. Porém sua escolta — consistida de dois samurais urbanos — não será tolerante com atrasos. Consulte a seção **Pesquisa de campo** a respeito de quais informações estarão disponíveis neste ponto da aventura.

Walker tem acesso a um furgão cheio de equipamentos. Cabendo a decisão ao mestre de jogo, os personagens podem não obter permissão para usar equipamentos próprios, tendo de recorrer apenas ao carregamento do furgão. Encontram-se à disposição dos personagens os seguintes equipamentos:

- Quatro (4) rifles de assalto AK-97 (com 10 pentes cada um)
- Quatro (4) submetralhadoras AK-97 (com 10 pentes cada uma)
- Dois (2) rifles de assalto AK-98 (com 10 pentes cada um)
- Dois (2) mísseis de alto-explosivos
- Dez (10) minigranadas: 4 ofensivas, 4 defensivas e 2 de concussão
- Quatro (4) granadas comuns (não-aerodinâmicas): 2 ofensivas, 1 defensiva, 1 de concussão
- Oito (8) casacos blindados (2 de tamanho extra-extra-grande)
- Oito (8) quilmitrajes (2 de tamanho extra-extra-grande)
- Oito (8) sistemas de comunicação equipados com embaralhadores de transmissão
- Duas (2) chaves mestras para Maglocks
- Ferramentas para escavação
- Oito (8) quillos de explosivo plástico C-4 (6) e 2 detonadores temporizados
- Dois (2) sprays catalisadores (capacidade de 2 usos, cada um)

Além deste equipamento, Walker irá oferecer Holmes (mas não dirá o nome dele) para dirigir o furgão e deixá-los perto da entrada do esgoto. Ele também ofertará aos personagens dos jogadores um mapa parcial da seção do sistema de esgotos de Tacoma através do qual eles viajarão. A versão deste mapa para o jogador está na seção **Nos subterrâneos**. A versão do mestre está na seção **Investigando as redondezas**.

RESOLVENDO PROBLEMAS

O pior que poderia acontecer aqui seria os personagens resolverem, por qualquer motivo, recusar a proposta de Walker. Caso isso aconteça, Walker tentará inicialmente convencê-los. Se isso falhar, ele tentará uma tática diferente. Sua voz ficará grave e fria, enquanto ele olha os personagens pela última vez. Se eles ainda assim se recusarem, ele pega um pequeno microtransmissor do bolso e diz:

— Aqui é Johnson. Contacte equipe número 2.

Walker guarda o transmissor e começa a retirar-se. Caso os personagens não o detenham e concordem em executar a missão antes que Walker chegue aos elevadores, a oferta da Biogene será retirada. Depois que Walker partir, Cripps entrará e convidará o grupo a sair imediatamente.

Quem sabe o que Walker irá espalhar nas ruas sobre essa equipe? E eles não irão se sentir nem um pouco melhor quando um dos personagens dos jogadores encontrar um amigo que recentemente tomou parte de uma invasão à Astecnológica. Foi como tirar doce de criança, e todos os shadowrunners encheram os bolsos de dinheiro, afinal, além do soldo combinado, seu empregador anônimo ainda lhes premiou com um belo bônus.



INVESTIGANDO AS REDONDEZAS

NOS BASTIDORES

Se os personagens dos jogadores tiverem algum juízo, então é uma boa hora para investigar um pouco. Não haverá muito tempo para buscar informações com os contatos, mas um ou mais personagens pode decidir realizar alguma investigação na Matriz ou através do plano Astral.

Definitivamente não há tempo para investigações físicas.

INVESTIGANDO NA MATRIZ

O Centro de Pesquisas da Astecnológica Tacoma não possui suas próprias conexões com a tela do telecom, mas funciona através de um sistema principal localizado na Pirâmide Astecnológica em Seattle. Se um personagem tecnauta quiser investigar o sistema de computação do laboratório do exterior, ele terá de penetrar praticamente através de *tudo* o sistema de computadores da Astecnológica Seattle. Ou seja, os mais de 38 níveis de segurança, incluindo um quase mitológico Nível 30, onde todos os protótipos de GELO negro são testados. Ninguém jamais conseguiu passar por ali e viver muito tempo, ou então sair em condições suficientemente boas para contar vantagem.

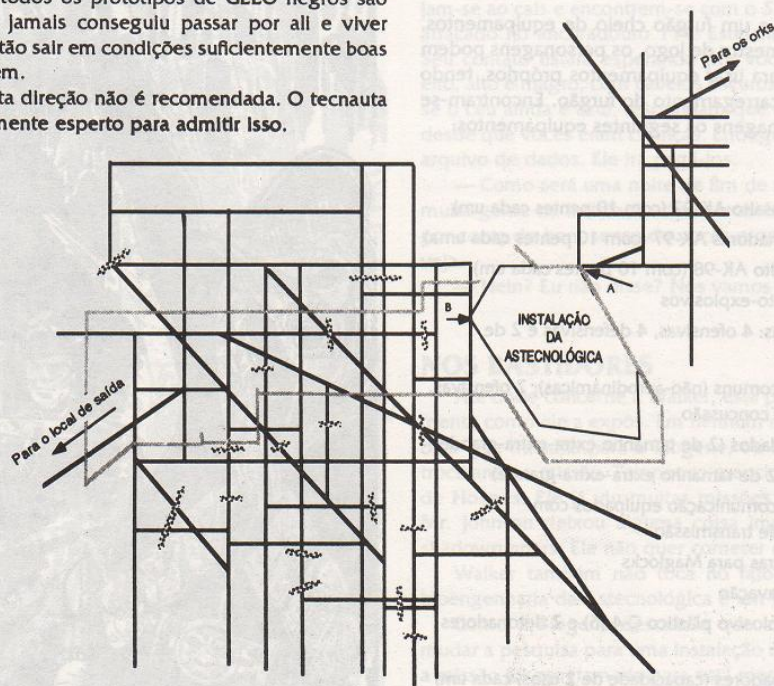
Obviamente, esta direção não é recomendada. O tecnauta deve ser suficientemente esperto para admitir isso.

INVESTIGAÇÃO ASTRAL

Se existe alguma coisa que a Astecnológica faz melhor que computadores, é magia. Caso um mago que esteja investigando astralmente se aproxime da área geral da Instalação da Astecnológica, será cercado por três Elementais da Terra de Nível 8 — caso esteja vindo pelo subsolo — e dois pares de Elementais do Fogo e do Ar de Nível 8, caso esteja se aproximando de outra maneira. Os elementais irão "bombardear" o mago à guisa de aviso. Se o mago não fugir, os elementais atacarão.

Caso o conflito dure mais de quatro turnos, aos elementais originais irão juntar-se outro grupo idêntico. A essa altura, o mago pode concluir que os guardas mágicos da Astecnológica já estão cientes de sua presença e estão — sem dúvida — preparando-se nesse exato momento para persegui-lo.

Se o personagem do jogador não recuar, o mestre de jogo deve sentir-se à vontade para atingi-lo com o que parecer adequado. Se ele fugir, pelo menos terá ganho experiência.



MAPA DO MESTRE DE JOGO PARA OS ESGOTOS DE TACOMA

SEÇÃO DE ESGOTO

A — PONTO DE ACESSO PARA A SEÇÃO ALFA (E CAIXA DE JUNÇÃO DOS SISTEMAS)

B — PONTO DE ACESSO PARA A SEÇÃO BETA

ÁREA DO MAPA DOS JOGADORES

TÚNEL DESABADO (FISICAMENTE INTRANSPONÍVEL)

NOS SUBTERRÂNEOS

CONTE TUDO A ELES

O passeio de furgão através da escuridão da noite é frio e monótono. O motorista nada diz, mas freqüentemente olha para vocês, os olhos grandes e redondos passando do espelho retrovisor para a estrada e para o espelho novamente. Vocês, também, permanecem silenciosos, atentos aos lúgubres sons noturnos, que vazam através do furgão praticamente à prova de som.

Finalmente, o furgão pára e o motorista manda que vocês desçam. Instantes depois, ele os segue, parando apenas para ativar um sofisticado sistema de alarme no furgão. Ao que parece, vocês estão no meio de um centro industrial em alguma parte de Tacoma. Sem uma lua chela ou marcos óbvios na paisagem, é difícil precisar onde.

O motorista leva vocês até os fundos de um bloco de prédios. Lá, manda que desçam por uma escada curta. No fundo, encontram uma grade enferrujada que dá para outro lance de escada. Um cheiro nauseante de podridão eleva-se das profundezas. É preciso que se esforcem bastante para arrancar a grade, presa pela própria ferrugem.

O motorista abre um rápido sorriso sádico antes de lhes oferecer um mapa dos esgotos desenhado a mão. Depois de recuar um passo, ele os observa descenderem cuidadosamente, um a um, para a escuridão. Fecha a grade às suas costas.

Aqui embaixo é bem pior do que vocês gostariam que fosse, mas apenas um pouco pior do que esperavam. Pequenos animais correm desenfreadamente em seu desespero de fugir de vocês. Tocando as paredes, sentem-nas umedecidas por vários tipos de lodo e excrescências. A seus pés, o solo parece seco em alguns locais; em outros, um líquido de consistência semelhante à da água chega a lhes bater nos joelhos. O odor fétido quase lhes sufoca. Cheira como se muitas coisas tivessem morrido aqui. Ou estejam para morrer.

NOS BASTIDORES

Bem-vindo a Tacoma, ou pelo menos a seu esgoto. A seção pela qual os personagens estão se movendo faz parte do velho sistema, abandonado há 30 anos e substituído por um novo sistema de escoamento. Esta rede de túneis ainda é útil como apoio para o novo sistema em casos de inundação, porém funciona mais como uma coletora de detritos — naturais e humanos.

O odor no esgoto é praticamente insuportável. Porém, mesmo que nauseados, os personagens não terão problemas em respirar um pouco desse ar fétido. Apenas os mais sensíveis terão dificuldades, e apenas se o mestre de jogo estiver particularmente mal-humorado nesse dia.

O mapa do mestre de jogo do Sistema de Esgoto de Tacoma aparece à esquerda. É preciso, em sua indicação, de um ou dois obstáculos que tornarão a passagem dos personagens através dos túneis menos direta que os seus próprios mapas indicam. Contudo, tais obstáculos não deverão passar de pequenos inconvenientes. A equipe não terá problemas em localizar uma rota alternativa, mesmo se ela não estiver marcada no Mapa dos Jogadores.

Embora os próprios esgotos constituam apenas um obstáculo temporário, os habitantes dos esgotos são outra história. Habitantes? Ora, você realmente não esperava que eles fossem vazios, esperava?

Para cada seção separada do esgoto, seja de passagem ou cruzamento, Jogue 2D6. Para um resultado de 9 ou maior, ocorre um encontro. Nesse momento, Jogue um 3D6 contra a Tabela de encontro nos esgotos para ver o que acontece.

TABELA DE ENCONTRO NO ESGOTO

Dados Jogados (3D6)	Criaturas
3	gato ralvoso grande
4	cão ralvoso grande
5	1 — 6 morcegos
6	1 — 6 zumbis
7-8	1 — 6 membros de gangues*
9-10	1 — 6 toquelros**
11-12	1 — 6 orks***
13-14	1 — 6 anões
15	1 ou 2 fantasmas
16	2 — 12 ratos
17	1 — 2 fantasmas
18	1 vampiro

***Gangue:** Um dos membros de gangue presentes é o líder. Normalmente, ele seria um Arquétipo de Líder de Gangue, mas Jogue 1D6. Obtendo um resultado 5, ele é um samural urbano; para um resultado 6, é um bruxo urbano.

****Toquelros:** Jogue 2D6: Obtendo 2 ou 3, trata-se de um clássico Arquétipo Urbano encontrado entre os toquelros. Jogue 1D6: 1 é um xamã urbano; 2, um bruxo urbano; 3, um membro de gangue; 4 — 5, um samural urbano, e 6, um médico de rua. Outros resultados indicam que todos correspondem ao tipo comum de toquelro.

*****Orks:** São orks locais, habitantes dos esgotos. São inofensivos, embora isso não seja evidente à primeira vista. Use o arquétipo do toquelro. Esses orks não têm qualquer relação com o encrave ork escondido, ao qual os personagens chegarão mais adiante na aventura.

Para todos os outros encontros, use as estatísticas dadas para as criaturas apropriadas ou para os meta-humanos comuns, segundo as tabelas nas páginas 191 e 192 das regras de **Shadowrun**. Todas as habilidades apropriadas possuem Nível 2.

A visibilidade nos túneis dos esgotos é restrita. Sem que haja qualquer forma de luz externa, nada é visível, nem mesmo para um personagem provido de olhos de visão noturna. (Os olhos de visão noturna funcionam apenas como amplificadores de luz. É preciso haver alguma luz presente para que o personagem possa enxergar.) Uma lanterna oferecerá iluminação para 20 metros, mas apenas numa área estreita. Uma fogueta estilo acampamento iluminará até dez metros à sua volta.

A cada cruzamento existe uma chance de 3 em 6 (50%) de que os personagens encontrem um bueiro que dê nas ruas. Em qualquer outra seção, a chance é de apenas 1 em 6.

Indiferentemente dos personagens terem escolhido vestir os quimitrajes da Biogene, eles estarão sujeitos a pequenos efeitos físicos ao entrarem em contato com as várias toxinas do esgoto. Esses efeitos aparecerão como feridas ou irritações que cobrirão 80% de seus corpos, mas os personagens dos jogadores devem ser levados a acreditar que os efeitos podem ser bem piores. Repare que os efeitos aparecerão apenas 1D6 dias depois do término de toda a aventura **METAGEN**. Isso levará os personagens dos jogadores a atribuir os efeitos a uma possível contaminação durante sua visita ao laboratório da Astecnológica. Pouquíssimas coisas no universo de **Shadowrun** deixam os personagens mais nervosos que a possibilidade de contaminação biológica.

Uma vez que a equipe tenha atingido a seção apropriada do túnel, terão de decidir como vão atravessar a parede. O túnel é feito de concreto normal (Nível de Barreira 8). Os personagens podem tentar usar tanto magia quanto explosivos para atravessar a parede, mas eles deveriam ter pensado nisso com antecedência.

Depois das paredes do túnel existe uma parede de Metalplastic-7® cercando a área do laboratório. É um tipo de plástico quase branco, com um brilho quase especular. Tendo cerca de 30 centímetros de espessura, a parede possui Nível de Barreira 35, sendo virtualmente impenetrável. Entretanto, os personagens devem portar o agente catalisador fornecido pela Biogene. Contido numa vasilha do tamanho da palma da mão, o catalisador é uma forma de spray aerossol que deve ser aplicado diretamente sobre o material. O spray aerossol cobrirá aproximadamente 4 metros quadrados (2m x 2m) de superfície. A vasilha contém spray suficiente para dois usos.

Depois de aplicado, o catalisador deixa o Metalplastic-7® com uma coloração rosa brilhante. Dentro em pouco o material começa a borbulhar levemente, e então a fumer, para enfim perder seu brilho. A essa altura, o catalisador já fez seu trabalho. O metalplastic começa a adquirir a consistência de um chiclete mascado. Para entrar no sistema de tubos de ventilação, os personagens dos jogadores terão de atravessar a parede de metalplastic. Mas a sensação de atravessá-la agora é a mesma de introduzir-se numa massa compacta de chiclete grudento.

Ao atravessar a parede de metalplastic, os personagens podem localizar com o tato o tubo de ventilação. A energia

despreendida pela reação química na parede danificou o tubo o bastante para derreter suas paredes de plástico. Portanto, os personagens podem arrastar-se do túnel diretamente através da parede de Metalplastic-7® desestabilizada, e daí para o tubo de ventilação.

Depois que os personagens tiverem atravessado a parede, o metalplastic irá fechar-se novamente atrás deles, mantendo ainda a consistência de chiclete por cerca de uma hora. Nesse estado, a parede possui Nível de Barreira 16, mas apenas contra danos de alto impacto ou energia como os causados por armas de fogo, armas de lançamento e explosivos. Contra ataques de baixa energia, como simplesmente tentar caminhar através da parede ou usar magia, ela possui um mero Nível de Barreira 1.

Depois de passar pela seção da parede desestabilizada, os personagens dos jogadores saíram do outro lado cobertos por porções pegajosas e membranosas da parede. Se desejarem, podem passar algum tempo removendo a substância (cerca de cinco minutos). Caso não a removam, a substância irá solidificar-se novamente em uma hora, reduzindo sua Força e Agilidade em 4, cada um. O nível de Reação dos personagens dos jogadores e as Pilhas de dados também teriam de ser recalculados adequadamente.

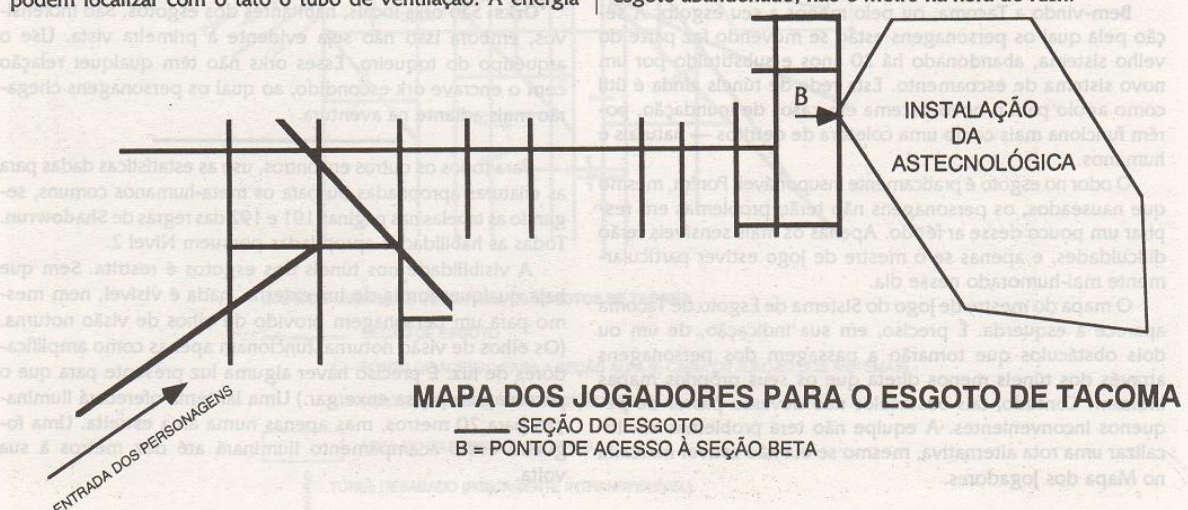
Tendo passado pela parede, os personagens devem começar a sentir que alguma coisa muito estranha aconteceu no laboratório.

RESOLVENDO PROBLEMAS

Mais uma vez são poucas as coisas que podem dar errado nesta seção, a não ser que o acaso concorra contra os personagens, tornando os encontros no esgoto tão rápidos e violentos que venham a colocar em risco sua capacidade em completar a missão. Por essa razão, o mestre de jogo deve procurar não exagerar os encontros. A ação de verdade ocorre imediatamente depois que a equipe dos personagens entra no laboratório da Astecnológica. Os personagens estarão esperando que aconteçam coisas estranhas no esgoto, mas certamente não no laboratório.

O movimento no esgoto deve restringir-se à área local, ou seja, a este lado da instalação da Astecnológica. Caso os personagens venham a explorar os esgotos ou se perderem, evite que eles perambularem até a área ocupada pela cidade escondida dos orks.

O mestre de jogo também deve lembrar que este é um esgoto abandonado, não o metrô na hora do rush.



NA ASTECNOLÓGICA

CONTE TUDO A ELES

Em comparação com o esgoto, o tubo de ventilação é um paraíso sanitário. O tubo é limpo, sendo apenas ligeiramente úmido devido à umidade condensada. Porém, a grande quantidade de canos e feixes de fibras óticas que ocupam toda a extensão do tubo dificultam o movimento. A única maneira de percorrer o tubo é rastejando... lentamente.

Finalmente você começa a perceber uma iluminação tênue e avermelhada. Você chegou a uma grade, que foi arrombada pela parte de dentro, ao seu lado. Movendo-se cuidadosamente, arrasta o corpo para frente, de forma a olhar pela abertura.

Luminárias âmbar, posicionadas regularmente ao longo da sala, logo abaixo do teto, piscam continuamente. A sala está arruinada, como se um tornado em miniatura — ou outra força destrutiva — a tivesse atravessado. O assoalho está coberto de escombros e a parede mais distante está coberta por uma horrenda mancha escura.

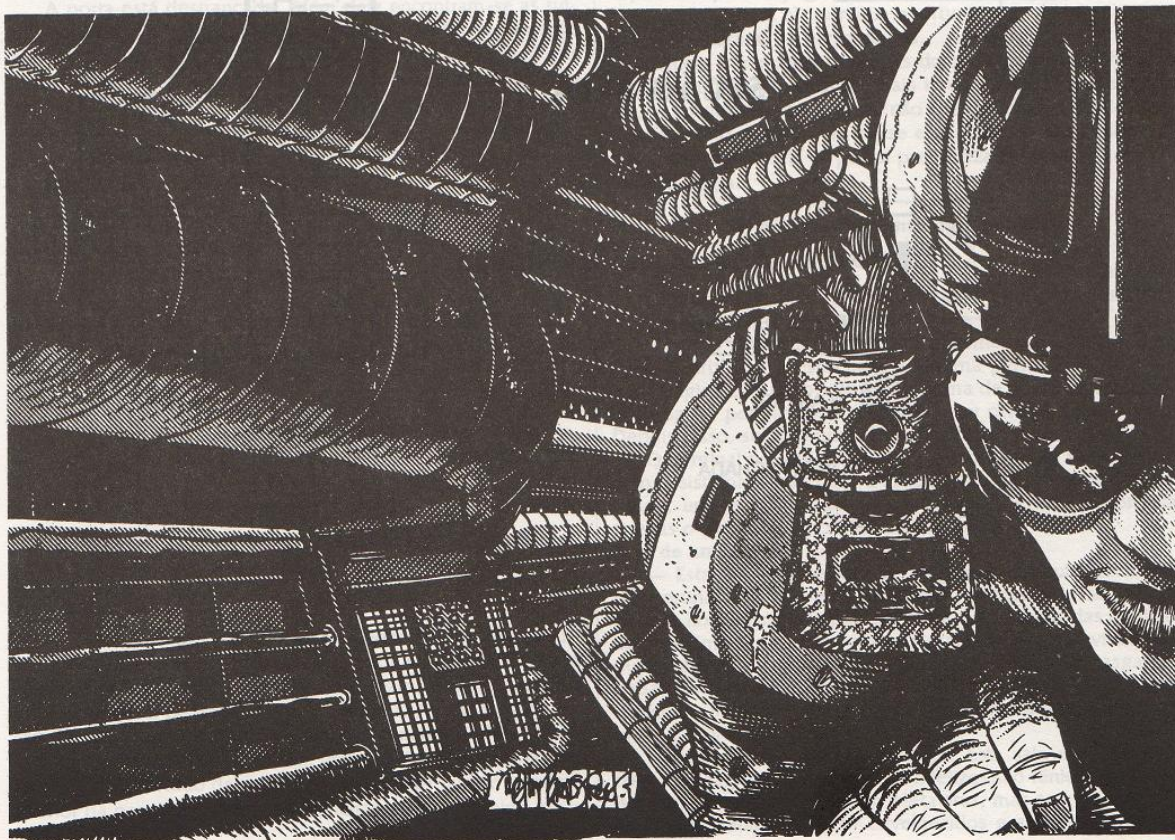
A porta da sala está entreaberta. Subitamente, você percebe um movimento rápido: alguém ou alguma coisa passou em grande velocidade pela frente da porta. Talvez tenha sido um homem. Talvez.

NOS BASTIDORES

O que aconteceu aqui foi um acidente com o Metavírus IV. O acidente transformou a seção Beta do laboratório da Astecnológica numa zona de guerra. A matança violenta que houve aqui já arrefeceu, tendo os vários sobreviventes demarcado seus próprios "territórios". Como a comida é escassa, qualquer um perambulando longe demais de casa pode se transformar em caça. E isso inclui os personagens dos jogadores.

Os tubos grandes de ventilação dão apenas em alguns pontos da seção Beta. As salas 3, C e D (as duas últimas adjacentes à 9 e à 10) possuem conexões para os tubos maiores. Todas as outras áreas não isoladas do laboratório são atendidas por tubos pequenos.

A única iluminação na seção Beta vem das luzes âmbar piscantes. Embora os personagens não saibam, isso indica a ocorrência de um vazamento ou acidente biológico. As portas principais, como o acesso à seção Alfa pela área Beta-1, a porta para a área Beta-6 e a porta para a área Beta-9 estão guarnecidas por um par de luzes de segurança de cor normal.



PARA O ESGOTO

PARA A SEÇÃO ALFA

PARA A SECÃO ALFA



 = 1 METRO

GRADE DE ACESSO DO TUBO DE VENTILAÇÃO

TUBO DE VENTILAÇÃO

PLANTAS

☐ PORTA FECHADA

LEGENDAS DO MAPA DE SEÇÃO BETA

Cada descrição de sala é precedida por uma descrição que o mestre de jogo pode ler ao pé da letra para os personagens dos jogadores quando eles entrarem na sala. Consulte na página 25 a Tabela de Encontros Aleatórios.

Saguão de entrada

— O ar está seco e estagnado, com um cheiro leve de material em decomposição. A sala, projetada com uma elegante iluminação indireta, parece desgraciosa sob a iluminação âmbar. Ao longe pode-se ouvir um som de... bem, talvez de máquinas, talvez de alguma outra coisa. A pesada porta de aço ao norte ostenta as palavras "Acesso à Seção Alfa" e está trancada. Pequenos painéis de iluminação âmbar piscam ao redor da porta, mas a seu próprio ritmo, fora de sincronia com o resto das lâmpadas da sala. Não se encontra à vista nenhum painel de controle para a porta, que é desprovida de qualquer tipo de vigia de inspeção. Há um pequeno aparelho telefônico encaixado na parede logo à esquerda da porta.

O centro da sala é decorado por um grande círculo de plantas, todas viçosas, porém com uma coloração macabra à luz das lâmpadas âmbar.

O saguão mede cerca de quinze metros de comprimento, com passagens a norte, sul, leste e oeste.

Informação ao mestre de jogo: Há muito pouco aqui além do óbvio. A porta de acesso não pode ser aberta deste lado, e o telefone, normalmente usado como interfone para os seguranças, não está funcionando. Uma olhada mais atenta no grupo de plantas revelará que algumas foram arrancadas e outras parecem ter sido roídas.

Pequeno auditório (2)

A porta está destrancada. Além dela encontram-se as ruínas de um auditório que já foi muito elegante. Provavelmente era usado para palestras e debates. Agora parece mais ter abrigado um festim: assentos rasgados e mesas quebradas espalhados por todos os cantos, paredes manchadas com sabe-deus-o-quê, pilhas de refugos ocupando toda a sala. Esmagado, um terminal de computador jaz esquecido num canto.

Informação ao mestre de jogo:

Nesta sala há pouca coisa que desperte interesse, a despeito de sua condição. O terminal foi destruído. Um ou mais personagens que passeiem pela sala serão incomodados por um par de baratas gigantes escondidas atrás de uma pilha de escombros. As criaturas atacarão imediatamente o alvo móvel mais próximo. Exige-se um teste de Inteligência/Percepção (4) para percebê-las assim que ataquem. Caso o teste falhe, as baratas terão a vantagem da surpresa.

Baratas gigantes								
C	A	F	Ca	I	P	E	R	Ataques
6	5	4	3	—	2/4	2	6	4 5M

Do tamanho de cães médios, essas baratas gigantes possuem coloração castanha e marrom escuro. Têm como única arma as mandíbulas.

Sala de estar

— Embora aparentemente tenha sido uma área de descanso, a sala de estar agora exala um odor nauseante e revela sinais de morte. Manchas escuras espalham-se pelas paredes, pelo assoalho e pelo que resta da mobília. A parede sul contém um pequeno armário. Examinando o dano, pode-se dizer que alguém tentou trancar-se ali, mas alguém ou alguma coisa removeu o indivíduo depois de ter aberto um buraco na parte inferior da porta. Um rastro de manchas escuras se inicia ali.

— Um quadro de avisos na parede norte exibe desenhos gerados em computador de criaturas bizarras. Todas receberam nomes engraçados, e algumas foram aparentemente batizadas com nomes de empregados da instalação.

Ao longo da parede sul da sala encontra-se uma porta pressurizada de tamanho acima do normal. Nela pode-se ler as palavras: "Biotecnologia: Acesso Restrito." A porta está trancada com um maglock 5.

— O tubo de ventilação que serve a esta área foi arrombado para dentro da sala.

Informação ao mestre de jogo: Novamente, o estado da sala constitui o principal interesse, com quase mais nada de valor a ser encontrado. O fato mais surpreendente é que, a despeito da aparente carnificina, não há cadáveres.

Sala de reuniões grande

— Em comparação com a maior parte da instalação, há poucos danos aqui. A pesada mesa de reuniões, feita de madeira artificial, permanece intacta, danificada apenas por arranhões compridos ao longo do topo. As cadeiras em torno da mesa ainda estão em pé, contudo com as almofadas bastante rasgadas. Na frente da sala encontra-se um projetor de trideo e uma tela. Há xícaras de plastespuma espalhadas por toda a sala, mas estão todas inteiras. Na mesa há um terminal de computador pessoal.

— O tubo de ventilação que serve a esta sala foi arrombado para dentro da sala.

Informações ao mestre de jogo: À espreita embaixo da mesa, encontra-se aquilo que um dia foi o Dr. Perkins. Radicalmente afetado pelo Metavírus-IV, agora tem a pele coberta por pequenos cabelos finos alaranjados e negros. As mãos e pés iniciaram uma metamorfose lenta e dolorosa para uma espécie de pata. A julgar por seu comportamento, é óbvio que Perkins está louco. Na primeira oportunidade, ele irá soltar um grito alto e atacar os personagens.

Embora a maioria das roupas do homem tenham-lhe sido rasgadas do corpo, quando mais tarde for feita uma busca a ele, os shadowrunners acharão não apenas sua carteira de identidade, como também um passe eletrônico de segurança verde, que pode abrir a porta pressurizada para a área de biotecnologia.

Dr. Perkins (Variante tigre sapiens)								
C	A	F	Ca	I	P	E	R	Ataques
4	4x4	4	2	1	2	3	3	5M (Atordoamento)

Especial: Esgueirar, 3; Visão noturna; Audição ampliada

O efeito do vírus em Perkins é semelhante ao do Tigre Sapiens artificial, à espreita em alguma parte do laboratório (veja página 25). Caso seja ferido acima de Sêrio, Perkins fugirá da sala e permanecerá escondido por cinco a dez minutos. Depois disso, sua loucura o levará a atacar os personagens.

O terminal de computador ainda está ligado à sua conexão com o sistema, mas como o sistema de computador foi destruído, um tecnauta que tente introduzir-se nele encontrará apenas o vácuo de um sistema desativado.

Sala de análise (5)

— Esta sala está repleta de pequenos cubículos fechados por cortinas, do tipo encontrado em clínicas médicas ou em centros hospitalares de politraumatizados. Muitas das cortinas apresentam as mesmas horríveis manchas escuras vistas em outras áreas. Quando você entra, as cortinas são rasgadas: coisas que um dia podem ter sido homens que saltam de três cubículos, investindo contra você com armas improvisadas nas mãos e morte nos olhos.

Informação ao mestre de jogo: Esta sala está trancada com um Maglock 4. Essas almas infelizes são técnicos da seção Beta que foram afetados pelo Metavírus, mas sem obedecer a qualquer padrão. Parecem envelhecidos e apodrecidos, com

pouca carne cobrindo-lhes os ossos. Não apresentam quaisquer indícios de inteligência, e não há nada em seus corpos que indique quem eles podem ter sido.

Humanos infectados pelo vírus (3)								Ataques
C	A	F	Ca	I	P	E	R	
3	3X4	3	1	1	2	3	2	5M Ator. (maçã) 3M Ator. (punho)

Corredor (6)

— A porta pesada que leva a esta área foi arrombada. A parte sul da porta não tem nada escrito, mas ao olhar pelo outro lado pode-se ler "Biotecnologia: Setor de Análise Secundária. Acesso Restrito."

— A seção do corredor à sua frente aparentemente foi o cenário de uma grande luta. Considerando a destruição que os cerca, fica evidente que apenas uma explosão poderia ter causado este tipo de dano. Vocês precisam abrir uma trilha através do cascalho. Ao fazer isso, descobrem os restos de dois guardas de segurança, cujos corpos foram parcialmente comidos.

Informação ao mestre de jogo: Embaixo do cascalho encontram-se dois vermes carnívoros esperando a oportunidade de dar o bote. Elas o farão assim que pelo menos dois personagens estiverem no corredor. Os jogadores dos personagens presentes devem fazer um Teste de Inteligência/Percepção (5) para impedir que as minhocas obtenham o benefício da surpresa.

Vermes carnívoros (2)								Ataques
C	A	F	Ca	I	P	E	R	
4	5x3	—	3	—	2/4	2	3	3 3M2 (+1 Alcance)

Especial: Veneno

Os vermes carnívoros continuarão a atacar até morrerem. Se um dos personagens puder fazer um Teste de Inteligência/Percepção (8), irá notar uma granada de defesa comum entre os escombros.

Área de observação (7)

— A sala está cheia de mesas e balcões de laboratório. Aparentemente, esses móveis eram usados no estudo de espécimes orgânicos, tanto vivos quanto mortos. O teto está cedendo ameaçadoramente, gotejando algo que parece água enferrujada. Há poças de líquido por toda a parte. A parede norte contém duas portas de metal marcadas como "A" e "B". A parede leste possui uma porta de metal marcada "C", e a parede sul uma única porta de metal marcada "D". Esta porta está entreaberta. No canto sudeste da sala há uma grande mesa de metal coberta por folhas de formulário contínuo impressas. Incrustados na parede sobre a mesa, os restos de um homem.

Informação ao mestre de jogo: Dentro da cela de observação D há um Troll infectado pelo Metavírus. Tendo sido uma cobala de testes, ele escapou, tendo sido responsável por grande parte dos estragos ocorridos na instalação. Quando os personagens chegam, ele está sentado calmamente na cela D, terminando o resto de seu "jantar". Satisfeito com seu território, ignorará qualquer coisa que não entre na área Beta-7. Uma inspeção na Cela D revelará a maior parte dos técnicos e cientistas perdidos, de uma forma ou de outra.

Não há como argumentar com o Troll. Depois que os personagens dos jogadores entrarem na sala, o Troll os atacará violentamente.

Troll infectado pelo vírus (1)								Ataques
C	A	F	Ca	I	P	E	R	
8/1	2x3	7	1	1	2	3	1	8M (+1 Alcance)

Especial: Casaco blindado rasgado e usado como colete (blindado 2/1)



Uma busca da sala revela um chip ótico de banco de dados de 20Mp sobre a mesa grande. Nele se encontra o conteúdo do Arquivo de Dados —1, inclusive como uma Informação para os jogadores no fim deste livro. Se a equipe tiver como ler o chip, dê-lhes o arquivo. Repare que não se trata do arquivo mestre que os personagens estão procurando, mas apenas um trecho.

Escritório grande (8)

— Este escritório, que já foi local de trabalho para alguns dos guardas de segurança, agora tornou-se sua capela mortuária. Há três guardas aqui, vestindo uniformes em frangalhos e praticamente enlouquecidos de medo. Quando vocês entram, eles os olham aterrorizados e gritam: "Não, de novo não!" Eles atacam em grupo.

Informação ao mestre de jogo: Esses guardas de segurança estão escondidos aqui desde o acidente, ocorrido há quase 24 horas. Eles atacarão quem quer que entre na sala. Cabendo a opção ao mestre de jogo, a equipe poderá ou não conseguir argumentar com eles. Consulte as estatísticas para **Guarda de Segurança da Astecnológica** na seção **Elenco**, página 55.

Uma inspeção mais detalhada da sala revelará um aparelho de sensorama de qualidade razoável e uma variedade de sensochips para serem tocados nele (valendo cerca de 300¥). Na sala também há um terminal de computador e um pequeno banco de processadores que formaram o subprocessador de segurança. Todos estão danificados demais para serem consertados.

Corredor (9)

— O ar no corredor está viciado e úmido. Um cheiro de carne palra como uma neblina. Quando você entra, o ar fétido o envolve como uma mortalha fria.

Comentários ao mestre de jogo: As saletas ao longo deste corredor são todas celas vazias. As portas estão abertas. Jogue duas vezes pela Tabela de Encontros Aleatórios, página 25, para esta área. A porta no lado oeste do corredor está fechada e trancada com um Maglock-4. Uma tabuleta na porta diz: "Área de Análise e Experiências: Área de Acesso Restrito".

Área de Análise e experiências (10)

— Surpreendentemente, esta sala está virtualmente intacta. Equipamentos avançados de tecnologia de bioengenharia ocupam o espaço disponível. Há espécimes de diversos tipos em cabines de exame ligadas ao equipamento. Na parede oeste há duas portas de metal marcadas com "A" e "B". Na parede norte há duas portas marcadas "C" e "D". Há uma porta pesada, sem qualquer indicação, na parede sul. No canto nordeste há uma unidade de banco de dados e um terminal.

Informação ao mestre de jogo: A porta para esta sala está fechada e trancada por um Maglock-4. O Dr. Peterwolf está aqui desde o acidente. Se ele não tiver sido encontrado antes, ou tiver escapado, os jogadores o encontrarão agachado na Cella B.

Também se encontram na sala dois guardas de segurança orks que — apesar de Infectados pelo vírus — mantiveram a sanidade até agora. Estão escondidos nas celas de observação "A" e "D" quando os personagens chegam, mas saltarão para atacá-los na primeira oportunidade.

Guardas orks infectados pelo vírus (2)

C	A	F	Ca	I	P	E	R	Ataques
8	4/4	6	1	1	1	3	2	6M (punhos) 7M (espada)

Habilidades: Combate desarmado 3; Combate armado, 4

Equipamento: Esporas bioeletrônicas, coletes blindados (3/1)

Esses orks faziam parte do destacamento de segurança que tornou-se — para todas as intenções e propósitos — a guarda pessoal de Peterhoff, o que pode explicar sua contínua lealdade a ele. Os orks atacarão os personagens furiosamente, mas irão mover-se para defender Peterhoff por conta própria se ele for ameaçado de alguma forma.

Como dissemos antes, a sala está abarrotada de equipamentos de bioengenharia altamente desenvolvidos. Um personagem que seja capaz de fazer um Teste de Biologia (6) reconhecerá o equipamento do tipo usado em divisão genética, manipulação de ADN e engenharia virótica. Veja na pág. 26 como acessar a unidade de armazenamento.

Um exame das celas "C" e "D" revelará que a tela de seu tubo de ventilação foi quebrada para dentro.

Sala de exame (11)

Esta sala parecida com um necrotério era, aparentemente, usada para examinar e dissecar os vários experimentos fracassados que eram gerados lá embaixo. Vasos contendo órgãos e partes corporais reconhecíveis e irreconhecíveis enchem as diversas prateleiras, todas classificadas em algum código impossível de ser identificado. No centro da sala há uma mesa de experiências feita de aço inoxidável. Amarrado nela, e praticamente dissecado, o cadáver de um ork.

— Depois dele, ao longo da parede oeste, há uma grande porta de cofre.

Informação ao mestre de jogo: A porta do cofre é feita de Plástico de Alto Impacto grosso (Nível de Barreira 10) e é controlada por um painel Maglock-6.

O cofre (12)

— Ao abrirem, as grandes portas duplas revelam prateleiras de papéis, chips de dados e alguns béquers e tubos de ensalo. Numa das prateleiras de baixo há um recipiente embulhado em plastespuma para ser protegido contra impactos. Dentro do recipiente há cinco placas de Petri contendo uma cultura verde acinzentada. As bordas do recipiente estão cobertas por uma fita adesiva com faixas brancas e azuis. O recipiente está marcado com uma grande etiqueta de aviso na qual se lê: "perigo biológico". A prateleira sobre a qual ela está tem uma tabuleta com os dizeres: "Não remova sem

autorização". Uma inspeção mais detalhada revela uma etiqueta codificada com as palavras: "Amostra: Variedade virótica I".

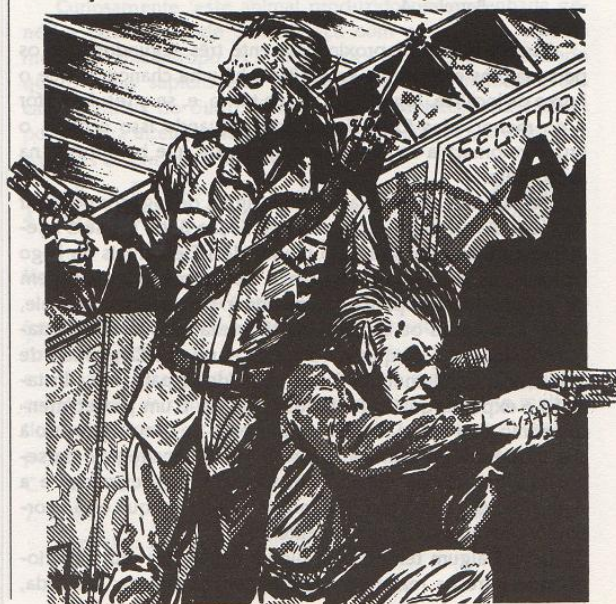
Informação ao mestre de jogo: O recipiente é uma amostra da variedade original do Metavírus-I, e não é responsável pelas mutações na seção Beta. Os personagens podem fazer o que quiserem com o vírus, até mesmo injetá-lo em seus corpos, e nada irá acontecer. Seu único efeito é gerado apenas quando ele é apropriadamente injetado num óvulo fertilizado. Caso seja exposto ao ar ou a calor ou frio extremos, o vírus irá morrer. Naturalmente, o mestre de jogo não deverá informar o personagem do jogador a este respeito.

Os chips de dados no cofre contêm várias gravações e resultados de experiências. A Biogene irá pagar um extra de 20.000¥ por eles, embora valham 30.000¥ no mercado aberto. Aquil não há nenhuma cópia do arquivo de dados do Metavírus.

COMENTÁRIOS DE SEGURANÇA

Os funcionários da Astecnológica não estão interessados nas pessoas da seção Beta, porque a "Costureira" (Doutora Carol Owens) está em segurança na seção Alfa. Ela pode duplicar facilmente sua pesquisa, há cópias de reserva de seus arquivos de pesquisa escondidos em alguma parte. (Sem que a Astecnológica saiba, a Biogene possui um agente escondido na seção de back-up, que roubará o arquivo e apagará a cópia mestre ao mesmo tempo que os personagens dos jogadores realizam sua missão na Instalação Tacoma.) Peterhoff também não está interessado muito neles, porque sua parte do desenvolvimento do vírus foi realizada, conforme indica a presente condição do laboratório. O que parece interessá-los é como os diversos humanos, meta-humanos e criaturas viroticamente alteradas estão se saindo ao competir num ambiente fechado. Mesmo se tivessem tentado, os cientistas não teriam conseguido idealizar um teste de "capacidade de sobrevivência" melhor.

Para esse fim, estão verificando periodicamente a condição dos habitantes da seção Beta. Antes estavam usando as câmaras de segurança, que eram controladas pelos processadores de segurança das seções Beta e Alfa. Depois que o processador Beta foi danificado, colocando em pane o sistema inteiro, eles convocaram William Blount, um aprendiz de Bruxo hermetico de seu departamento de pesquisa parazoológica. Durante as últimas oito horas, o bruxo tem observado astralmente a Seção Beta e relatado suas visões à empresa.



WILLIAM BLOUNT

Nascido na UNECAN, Bill Blount cresceu numa fazenda do Iowa, mas saiu de lá para obter um doutorado em estudos mágicos parazoológicos na Universidade de São Diego. Foi recrutado pela Astecnológica imediatamente após obter seu doutorado. Blount trabalhava na divisão de pesquisa parazoológica da Astecnológica há seis meses quando o Laboratório de Pesquisas Tacoma fez um pedido de emergência, requisitando um observador de campo habilidoso. Ele agarrou a chance e não está arrependido.

Atributos

Corpo: 2
Agilidade: 2
Força: 2
Carisma: 1
Inteligência: 6
Perseverança: 5
Essência: 6
Magia: 6
Reação: 4

Habilidades

Protocolo (Empresarial): 3
Teoria mágica: 3
Parazologia: 2
Psicologia: 2
Felicidade: 5

Pilhas

Astral: 17
Combate: 6
Magia: 5

Fetções

Combate:

Dardo de Poder: 2

Detecção:

Detectar Vida: 2

Detectar Forma de Vida: 3

Saúde:

Tratamento de ferimentos leves: 3

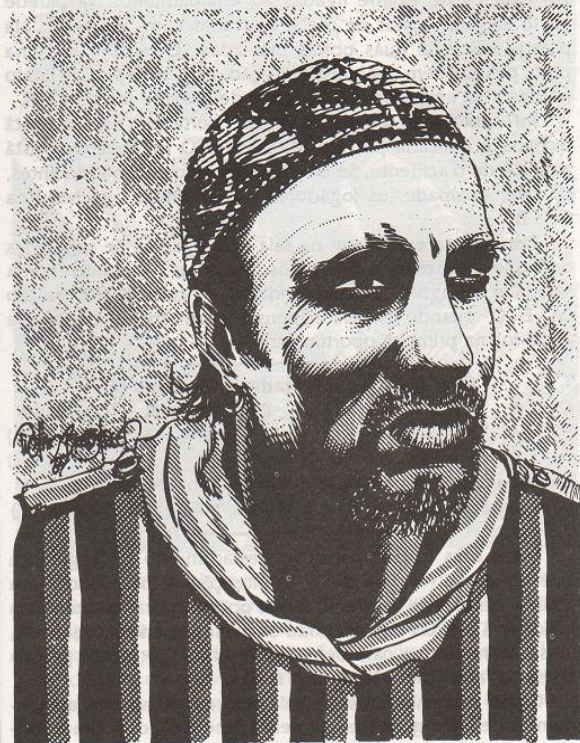
Ilusão:

Invisibilidade: 1

Manipulação:

Barreira: 4

MONITOR DE CONDIÇÃO	
MENTAL	FÍSICO
Inconsciente: >	Inconsciente
Talvez morio	Ferimento fatal
	Excesso de dano físico
Ferimento sério >	<Atordamento sério
Ferimento moderado >	<Atordamento moderado
Ferimento leve >	<Atordamento leve



Para cada turno (aproximadamente três segundos) que os personagens estejam na seção Beta, há uma chance de que o bruxo os localize. Jogue 2D6 a cada turno, e, se o resultado for 4 ou menor, eles foram localizados. Quando isso ocorrer, o bruxo retornará a seu corpo e comunicará que há intrusos na seção Beta.

(Repare que se um mago personagem de jogador penetrar no Plano Astral enquanto estiver na Seção Beta, ele será imediatamente atacado por pelo menos dois Elementais do Fogo (Força 8) da patrulha de segurança. Se um mago personagem de jogador tiver espíritos de qualquer tipo zelando por ele, sejam Elementais ou Espíritos da Natureza, eles também estarão sujeitos a um ataque imediato da parte dos Elementais de Segurança. Os Elementais foram instruídos a patrulhar a instalação e expulsar quaisquer intrusos astrais. É um procedimento padrão para eles não relatar a presença de intrusos devido à alta incidência de alarmes falsos. O bruxo encarregado da segurança fica ciente quando um Elemental é destruído, e a Astecnológica considera isso indício seguro de que está ocorrendo uma invasão magicamente ativa.)

Levará algum tempo para Blount convencer seus superiores que intrusos realmente penetraram na Isolada, trancada,

inexpugnável seção Beta. Entretanto, quando ele finalmente conseguir isso, seus patrões da Astecnológica tomarão providências imediatas.

Mandarão Blount de volta até a localização dos personagens, onde ele diz aos Elementais de Segurança para não interferirem no conflito inicial. Ele não pode fazer muito mais em relação ao comando dos elementais, porque eles não lhe pertencem.

Se fossem dele, Blount teria controle completo sobre eles. A política da Astecnológica reza colocar os Elementais de Segurança numa segunda linha de defesa atrás do bruxo de segurança.

Embora seja mal preparado para combate ativo, Blount começará a atacar todos os personagens magos presentes. Estando no Plano Astral, ele não pode afetar o outro mago diretamente. Pode, entretanto, afetar todos Elementais ou Espíritos que o mago tenha. Todos os objetos mágicos que o mago estiver carregando têm uma presença no Plano Astral. Desse modo, o bruxo de segurança pode afetá-los, também. Blount tentará primeiro eliminar todos os elementais ou espíritos presentes, considerando que os Elementais de Segurança não tenham cuidado deles. Em seguida tentará destruir todos os objetos de alto poder que o mago possa estar carregando, como um Foco de Poder. (Uma tática melhor seria destruir quantos objetos mágicos de baixo poder fosse possível, dessa forma infligindo o máximo de danos.)

A não ser que um espírito ou um elemental tenha sido instruído a relatar, um mago controlador não saberá que um deles foi destruído até depois do acontecido. Ele saberá imediatamente quando qualquer de seus objetos mágicos estiver sob ataque. Suas alternativas são não penetrar no Plano Astral e suportar o ataque, ou entrar no Plano Astral e defender seus objetos. No momento em que o mago entrar no Plano Astral, Bount irá enfrentá-lo diretamente.

Os elementais de segurança permanecerão à margem da briga, a não ser que Blount ordene-os que ataque, o que não deverá lhe ocorrer. Mesmo depois que Blount tiver sido derrotado, os elementais permanecerão passivos, pois não foram instruídos a agir de outro modo.

Neste ponto, o jogador Inteligente perceberá que seu personagem foi descoberto de modo que cada segundo é importante. Nesse exato momento, a Astecnológica está enviando um esquadrão de retaliação para a área. A equipe irá chegar na instalação, avaliar o problema e concluir que os intrusos entraram na seção Beta pelo esgoto. Começarão a distribuir tropas pelos esgotos de Tacoma na tentativa de interceptar os intrusos. A esta altura os personagens dos jogadores estarão a caminho do calçadão e longe do esgoto.

Isto, porém, não significa que a caçada termina aqui. De alguma maneira a Astecnológica irá descobrir que os personagens dos jogadores estão a caminho do calçadão. Podem descobrir através de meios convencionais, como relatos de pessoas que por acaso viram a equipe, por meios mágicos como um outro bruxo que os esteja seguindo através do Plano Astral, ou por qualquer outro modo que o mestre de jogo considere lógico. O objetivo final é que a equipe da Astecnológica chegue no ancoradouro precisamente no momento errado.

Tabela de encontros aleatórios

Jogue 2D6 uma vez para cada sala ou corredor, a não ser que seja instruída outra coisa. O encontro com Peterhoff pode ocorrer apenas uma vez, devendo ser visto como um "Sem encontro" caso sorteado novamente.

2D6	Resultado
2-4	Sem encontro
5	Barata gigante (1 — 6)
6	Verme carnívoro (1 — 6)
7 — 8	Centopéia gigante (1 — 6)
9	Tigris sapiens
10	Lupus sapiens
11	Dr. Peterhoff
12	Ursus sapiens

Barata gigante

Trata-se de uma barata normal afetada pela bizarra variação automutante do Metavírus-IV. Aproximadamente do tamanho de um cachorro médio, sua cor costuma variar do castanho ao marrom escuro, embora ocasionalmente possa haver algum tom de verde. A barata gigante é incapaz de reproduzir-se e irá morrer em 48 horas. Foram as primeiras criaturas a serem afetadas pelo Metavírus, tendo seu aparecimento alertado a seção dos efeitos colaterais do acidente.

C	A	F	Ca	I	P	E	R	Ataques
6	5x4	3	—	2/3	2	6	4	5M

Verme carnívoro

Esses vermes vermelho-amarronzados podem alcançar até três metros de comprimento e cerca de 25 centímetros de diâmetro. São malcheirosos e segregam um ácido suave. O ácido é inofensivo a eles próprios, mas, sobre pele desprotegida, causará uma queimadura superficial leve.

Um verme carnívoro possui uma série de pequenas espículas afiadas ao longo da parte dianteira do corpo. Essas espículas penetram a carne das vítimas para injetar-lhes um veneno poderoso.

Os vermes carnívoros podem reproduzir-se, mas até o momento geraram apenas mutações desfiguradas.

C	A	F	Ca	I	P	E	R	Ataques
4	5x3	3	—	2/4	2	3	3	3M2 (+1 Alcance)

Especial: Veneno

Centopéia gigante

Semelhante em origem à barata gigante, a coloração das centopéias gigantes varia do laranja opaco a um pardo leve. Possuem aproximadamente o tamanho de gatos grandes. A centopéia gigante é bem menos perigosa que sua prima, a barata gigante.

C	A	F	Ca	I	P	E	R	Ataques
4	5x3	3	—	1/2	1	3	3	6L

Tigris sapiens

O tigris sapiens é um cruzamento instável por ADN entre um humano e um tigre. Suas características físicas básicas são humanas (é bípede, mas desenvolveu apêndices similares aos dos tigres, incluindo patas e uma conformação craniana felina). Mantém um nível inferior de inteligência, estando apto a reconhecer comandos simples e comuns.

C	A	F	Ca	I	P	E	R	Ataques
4	4x4	5	2	3	2	3	4	6S (Patas)

Especial: Esgueirar 3, Visão noturna, Sentidos ampliados.

Lupus Sapiens

Curiosamente, este animal produzido por engenharia genética possui grande semelhança com a raríssima criatura metamorfo/lcantropo. A semelhança é puramente física, dado que o lupus sapiens não possui virtualmente nenhuma das características do outro. Como o tigris sapiens, esta criatura possui uma inteligência básica, podendo atender, e entender, palavras e comandos simples.

C	A	F	Ca	I	P	E	R	Ataques
4	3x4	3	2	3	2	3	4	6M (Mordida)

Ursus sapiens

Esta infeliz criatura é resultado de um cruzamento genético forçado entre um homem e um urso. Vivendo continuamente com dor, pode fazer pouco além de atacar qualquer coisa à sua frente. Alcançando até mais de dois metros de altura, a constituição da cabeça e dos membros assemelha-se muito à do urso. O resto do corpo, embora decididamente humano, possui uma grande quantidade de massa muscular.

C	A	F	Ca	I	P	E	R	Ataques
7	3X4	8	1	3	2	3	3	9S (Pata) +1 Alcance

Especial: Sentidos ampliados

Dr. Peterhoff

Peterhoff costumava dirigir as seções Beta e Alfa como se fossem suas próprias instalações de pesquisa. O acidente do vírus causou um grave choque à sua mente já frágil. Ele acredita que o acidente faz parte de uma trama terrorista e que a "costureira" (o apelido não muito respeitoso da Dr^a. Carol Owens) está por trás de tudo. Seus gritos no agora desconectado telefone de segurança resultaram no encarceramento, até segunda ordem, da Dr^a. Owens na seção Alfa.

Se os personagens virem Peterhoff durante um encontro aleatório, ele será encontrado arrastando-se freneticamente pelos destroços, tentando chegar até um túnel de ventilação. Desde o acidente, os tubos tornaram-se seu meio de transporte favorito, porque as várias criaturas soltas ainda não o descobriram.

Se ele for achado na área Beta-10, será visto agachado em uma das celas de observação, certo de que os personagens vieram roubar suas criaturas.

Em cada circunstância, ficará evidente que o homem perdeu a sanidade. Ele fala sem parar, mudando de um incompreensível "biotecniquês" para o tatibitati com o qual fala às suas criaturas. Se os personagens lhe perguntarem adequadamente, descobrirão que houve um acidente aqui embaixo na seção Beta, mas que foi com uma variação do metavírus, uma forma dirigida por aerossol e automutante. Peterhoff não saberá que o próprio vírus já morreu há muito, não representando mais perigo. Jogar as mãos para o alto e negará qualquer responsabilidade.



SIMON PETERHOFF

Atributos

Corpo: 2
Agilidade: 3
Força: 2
Carisma: 2
Inteligência: 7
Perseverança: 1
Essência: 5.8
Reação: 5

Pilhas de dados

Combate: 5

Bioeletrônica

Conexão de dados

Habilidades

Biologia: 5

Biotecnologia: 5

Protocolo (empresarial): 1

Engenharia genética: 7

Arremessar: 1

MONITOR DE CONDIÇÃO	
MENTAL	FÍSICO
Inconsciente >	Inconsciente
Talvez morto	Ferimento fatal
	Excesso de dano físico
Ferimento sério >	< Alardamento sério
Ferimento moderado >	< Alardamento moderado
Ferimento leve >	< Alardamento leve

ACESSANDO A MATRIZ DO SISTEMA BETA

Um dos objetivos desta missão é que a equipe extraia os arquivos de dados do sistema de computação. A Biogene descobriu que o computador do laboratório está inoperante, o que significa que para acessar a Matriz é preciso invadir fisicamente a instalação. O que eles não sabem é que a Astecnológica desativou todos os sistemas de computação das seções Beta e Alfa depois do acidente, para que nenhuma vítima desesperada notificasse o mundo exterior do ocorrido. O computador da seção Beta está quebrado. Danos físicos a componentes vulneráveis dentro da seção Beta deixaram o sistema inoperante como um todo. Os componentes individuais, porém, ainda podem funcionar através de um neuroterminal. O arquivo do Metavírus se encontra na unidade de banco de dados no canto noroeste da Sala 19, a Área de Análise e Experiências. Para ligar o neuroterminal à unidade de banco de dados é preciso executar um Teste de Eletrônica (3). Depois disso, porém, os segredos do banco de dados estarão ao completo dispor do tecnauta. O arquivo, com sua proteção inativa, tem capacidade de 150 Mp.

RESOLVENDO PROBLEMAS

É por isso que pagam tão bem a vocês, galera. Se o trabalho fosse fácil, a Biogene teria recorrido a um pelotão de escoteiros elfos. Mas, como se tratava de uma roubada, chamaram vocês.

Neste ponto da história há muita coisa que pode fugir ao controle, a maioria das quais diz respeito a um ou mais personagens serem feridos gravemente. O mestre de jogo deve fazer tudo a seu alcance para impedir que a excursão da equipe pela seção IV se transforme num banho de sangue. Afinal de contas, a aventura ainda não chegou nem à metade.

É importante lembrar que existem aqui dois objetivos: obter a amostra biológica e o arquivo de dados do Metavírus. O primeiro se encontra num cofre na Área Beta 12, e o segundo num banco de dados da Área Beta-10. Para a Biogene, a realização de qualquer um dos dois objetivos constitui um sucesso, mas para um sucesso completo é preciso cumprir os dois.

A função do mestre de jogo neste ponto deve ser tornar a permanência da equipe na seção Beta um desafio físico e sensorial, assim como prover uma grande riqueza de detalhes a respeito do ambiente para criar o clima adequado. Esta seção deve ser um desafio aos jogadores, mas não é o clímax da aventura — ainda que os jogadores possam inicialmente achar isso.

FUGA

CONTE TUDO A ELES

Você por acaso achava que sair lá seria mais fácil que entrar? Seria sorte demais. O túnel não apenas continua cheirando mal, mas cada ruído que você ouve agora pode ser um guarda de segurança à sua espera logo depois da curva. As coisas já deram erradas antes, mas desta vez...

NOS BASTIDORES

A saída pelos esgotos deve ser semelhante à entrada. Jogue os dados na Tabela de Encontros no Esgoto, página 17, mas, novamente, não exagere. De vez em quando, informe os jogadores que seus personagens viram de relance alguma coisa escura e rápida passando por um túnel lateral. Se eles olharem, não verão nada. Apesar disso, estarão sendo observados.

Toda a atividade nos esgotos alertou o povo de Allan Bronston: alguma coisa estava acontecendo. Assim, Bronston enviou um par de batedores ork para vigiar os invasores. O máximo que os personagens dos jogadores verão de relance é um par de orks em trajes negros movendo-se pelos túneis.

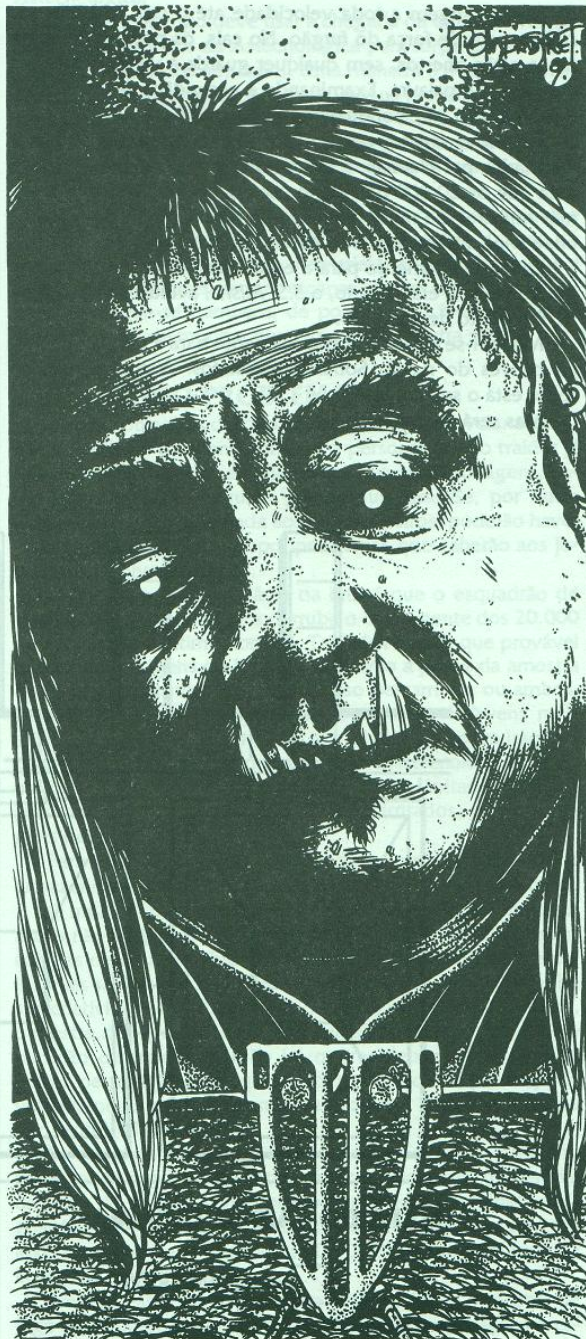
Quando a equipe finalmente sai do túnel em seu ponto de entrada original, o furgão está lá, mas Holmes não. Encontrando as chaves do veículo no pára-sol, o grupo dá a partida no furgão sem qualquer problema. Dirijam-se imediatamente ao cal, como reza suas instruções.

RESOLVENDO PROBLEMAS

Se o mestre de jogo mantiver a ação fluindo e os personagens em movimento, nada dará errado nesta seção. O pessoal da Astecnológica não está posicionado para interceptar o grupo no momento em que os personagens saem do esgoto, o que adia temporariamente essa complicação. Os orks de Allan Bronston irão apenas observar, mas estão suficientemente próximos para escutarem quaisquer comentários a respeito do cal, que fica relativamente próximo. A localização do furgão utilizado para a fuga e o ponto de encontro no cal é tal que um ork ágil poderia manter o furgão à vista enquanto corresse, atalhando por prédios e terrenos baldios.

Também suficientemente próximos para observar tudo estão os fanáticos do 20.000 de Álamo. Eles sabem que o ponto de encontro é o ancoradouro, e farão um sinal para os outros membros de seu grupo dirigirem-se ao S.S. Misha depois que os personagens dos jogadores estiverem a caminho.

A prioridade do mestre de jogo é tirar os personagens dos jogadores do esgoto e fazê-los chegar ao ancoradouro. Definitivamente, é uma tremenda falta de educação atrasar-se para o próprio funeral.



SAINDO DA FRIGIDEIRA

CONTE TUDO A ELES

Vocês dirigem a toda velocidade até o cais, chicoteando cada cavalo de força do furgão. No cais, os portões de segurança estão abertos, sem qualquer guarda à vista. A Biogene cumpriu sua palavra. Examinando a escuridão, vocês vêem o Ancorador 114 e conduzem o furgão até lá.

Ao moverem-se, passam por alguns amazéns velhos e arruinados por chamas, e um de vocês lembra que esta foi a área que os 20.000 de Álamo usaram para aprisionar e queimar milhares de meta-humanos durante a Noite da Fúria, há onze anos. Param aqui e se escondem nas sombras.

Olhando fixamente para a escuridão, vêem um navio cargueiro velho e enferrujado, o *S.S. Misha*, avultar-se à sua frente. É o ponto de encontro.

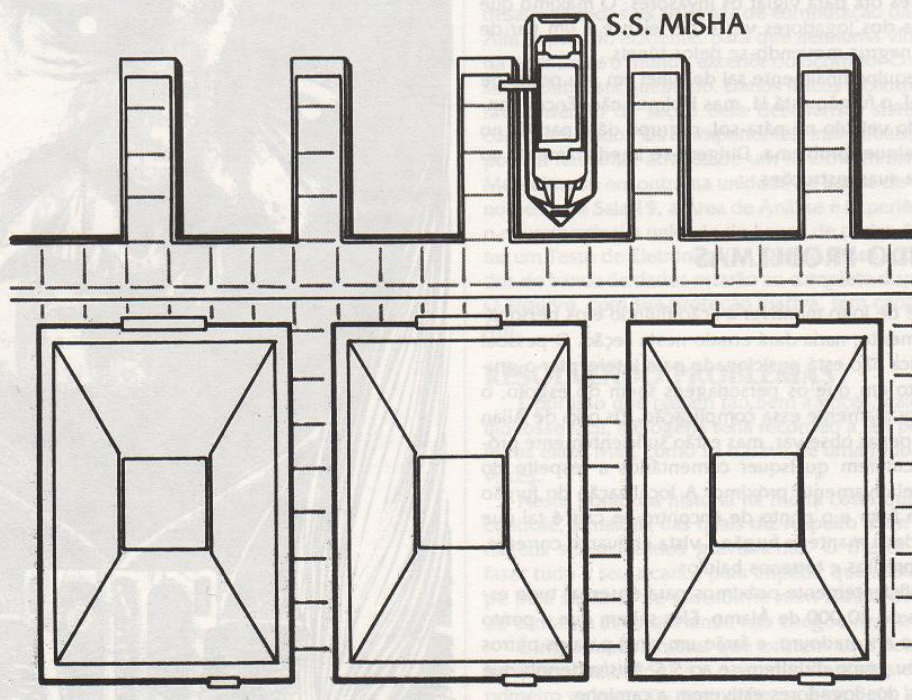
Movem-se rápida e silenciosamente para a rampa que leva ao convés do navio. Sobem apressados. À sua espera, no topo, está o seu contato.

Mas será ele mesmo?

NOS BASTIDORES

Os 20.000 de Álamo tomaram conta do navio cargueiro e mataram o contato, substituindo-o por um de seus membros sem o capuz que, por ser alto e magro pode passar por um elfo à distância. Quando os personagens chegarem a alguns metros dele, poderão ver facilmente que aquele homem não é um elfo. Se, por alguma razão, chegarem suficientemente perto do impostor para falar com ele, o falso elfo não saberá as senhas.

De qualquer modo, momentos depois que os personagens chegarem no veículo, a equipe dos 20.000 de Álamo irá revelar-se. Três dos homens que saem das sombras são os principais líderes dos Álamos de Tacoma, Claude Pierce, Terry Carey e Daniel Siclair. Vestem trajes urbanos e equipamentos de combate, e usam máscaras, mas no braço exibem audaciosamente faixas com a insígnia dos 20.000 de Álamo.



MAPA DO CAIS DE TACOMA

□ = 10 METROS

EQUIPE DOS 20.000 DE ÁLAMO

Use o **Arquétipo do Mercenário** na página 40 de **Shadowrun** para Pierce e Casey. Para Daniel Sinclair, use o **Guarda empresarial de segurança** na pág. 165 do livro de regras.

Claude Pierce

Equipamento: Armado com uma AK-97 neuroconectada (6 pentes) e uma Fichetti Security 500 neuroconectada (2 pentes). Usa casaco blindado.

Terry Carey

Equipamento: Armado com um AS7 Enfield (2 pentes) e uma Beretta Modelo 101T (3 clips). Usa casaco blindado. Não possui conexão para armas neuroconectadas.

Daniel Sinclair

Equipamento: Armado com uma SM Uzi III (4 pentes) e uma Ruger Super Warhawk (12 cartuchos extras). Usa sobretudo blindado.

Com eles, e similarmente paramentados, estão 1D6 + 2 membros do 20.000 de Álamó. Use as estatísticas para o **Membro do Policlube Humanis** na seção **Elenco**. Todos trajam roupas blindadas, e cada um porta um rifle caça Remington 750 (10 cartuchos extras).

A equipe dos 20.000 de Álamó exige a amostra virótica e o arquivo de dados em troca do refém. Não concordarão com nenhuma outra condição que não seja receber o vírus e o arquivo de dados agora e libertar o refém apenas depois de verificarem o despojo. Ameaçam matar o refém se contrariados.

Caso o grupo de jogadores não estivesse ciente da chantagem até o momento, agora certamente não será mais o caso. Veja maiores detalhes em **Resolvendo problemas**.

Exatamente no momento em que as negociações estiverem atingindo o fator crítico ou que as armas estejam para ser disparadas, a Astecnológica aparece. Com carga total. Um Esquadrão de Retaliação e Perseguição da Astecnológica, que inclui veículos terrestres e helicópteros, converge para a área do cais. Salve-se quem puder!

ESQUADRÃO DE RETALIAÇÃO E PERSEGUIÇÃO DA ASTECNOLÓGICA

Use as estatísticas do **Homem da companhia** na página 164 do livro de regras para o Capitão Strum. Para o resto, use as estatísticas do **Guarda empresarial de segurança** na pág. 165 do mesmo livro.

Capitão H.C. Strum, Oficial-comandante

Equipamento: Armado com um rifle de assalto FN HAR neuro (Escape de gases, 2,4 pentes) e uma pistola Browning Max Power neuro (2 pentes). Veste Armadura Pesada Parcial e capacete.

Tenente Carl Hollis, segundo em comando

Equipamento: Armado com um rifle de assalto FN HAR neuro (escape de gases, 2, 4 pentes) e uma pistola pesada Browning Max-Power neuro (3 pentes). Veste Armadura Pesada Parcial e capacete.

Soldados

Use as estatísticas do **Guarda de Segurança da Astecnológica** na seção **Elenco**.

Equipamento: Todos portam submetralhadoras HK227 (3 pentes). Usam Roupas blindadas e um capacete.

Chegando a bordo de dúzias de veículos e helicópteros — armados e de transporte — o Esquadrão de Retaliação da Astecnológica configura um inimigo imbatível. Abrem fogo imediatamente contra todos os alvos visíveis no convés e no veículo, sejam eles personagens dos jogadores ou membros dos 20.000 de Álamó. Momentos depois, furgões e carros abarrotados de membros e simpatizantes dos 20.000 de Álamó começam a chegar e a trocar tiros com a equipe da Astecnológica.

O mestre de jogo deve usar a chegada da equipe esmagadoramente superior da Astecnológica para *forçar* os personagens na direção dos armazéns. Uma maneira é despejar tamanho poder de fogo no cenário local que os personagens precisem procurar um abrigo. Se escolherem o *S.S. Misha*, use o acirrado tiroteio para forçá-los para longe do navio. Eles só encontrarão alguma segurança ao chegarem a um dos armazéns.

O mestre de jogo tem total liberdade para deixar a equipe da Astecnológica destruir o quanto for necessário da área do cais no qual a cena transcorre. Isso criará tanta confusão que a equipe dos jogadores poderá escapar para os armazéns próximos. Certifique-se, também, de posicionar a força militar da Astecnológica de modo a obstruir qualquer outra saída.

RESOLVENDO PROBLEMAS

Um dos objetivos desta parte da aventura é revelar a situação do refém e da chantagem. Se o personagem do traidor já houver confidenciado seu dilema aos outros personagens, então isso não será nenhuma grande surpresa. Se, por outro lado, ele não tiver dito nada aos companheiros, poderão haver problemas internos no grupo, problemas que caberão aos jogadores resolver sozinhos.

O encontro mais provável da luta é que o esquadrão de retaliação da Astecnológica derrube o contingente dos 20.000 de Álamó até o último homem. Também é mais que provável que os personagens do jogador manterão a posse da amostra do vírus e do arquivo de dados. Caso percam um ou ambos, podem redimir-se resgatando a Doutora Carol Owens mais adiante na aventura, mas ainda não diga nada sobre isso. Os danos do combate no cais deixarão tanto a Astecnológica quanto os 20.000 de Álamó mais que um pouco irritados com os personagens dos jogadores. O quanto irritados, os personagens descobrirão mais adiante.

Para escapar, o grupo dos jogadores precisa usar um dos armazéns. Não importa a qual deles cheguem, ele será o certo.

O traidor é o principal coringa deste ponto da história: suas ações não podem ser previstas. Se o traidor informar aos seus colegas de equipe sobre sua situação (provavelmente a escolha mais sábia), não será preciso que o mestre de jogo exercite sua criatividade. Contudo, caso o traidor mantenha o segredo, o mestre de jogo precisará lidar cuidadosamente com a complicação da trama. Ele não irá querer deixar vaziar para os outros personagens qualquer pista que indique a presença de um traidor no grupo, levando seu jogador para conferências freqüentes fora da sala.

Se o jogador do traidor resolver levar a situação até o fim, o mestre de jogo deverá estar preparado para atos de perfídia da parte do traidor. O traidor é o personagem escolhido para guardar o vírus e o arquivo de dados? Ele vai insistir em carregá-los? Como ele reage quando os 20.000 de Álamó se revelam a bordo do *Misha*?

Embora essas variáveis sejam imprevisíveis, o mestre de jogo pode prever algumas das possíveis complicações e estar preparado para lidar com elas ou deixar a aventura tomar um rumo completamente diferente.

TÚNEIS ESQUECIDOS

CONTE TUDO A ELES

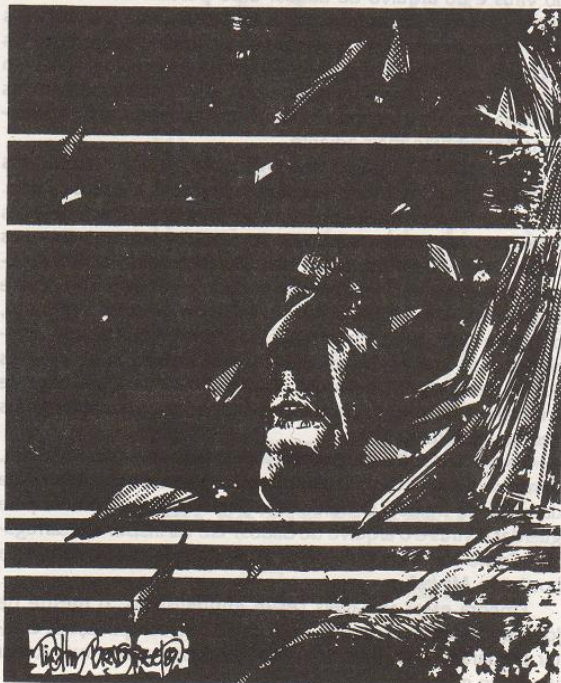
Você se joga através da porta semi-aberta do armazém quando uma dúzia de tiros de canhões de assalto tracejam uma linha divisória que o separa do calçadão às suas costas. Se tiver sorte, os 20.000 paspalhos de Álamo irão encerrar o pessoal da Astecnológica por tempo suficiente para que você consiga escapar.

Seu grupo precisa de toda sua força coletiva, mas finalmente consegue fechar a porta enferrujada e alquebrada atrás de vocês. Bem a tempo, também, para que uma dúzia de tiros atravesse a porta, errando por pouco seu alvo — vocês.

O interior do armazém é escuro, exceto pelas ocasionais explosões luminosas lá fora. A maior parte do armazém foi enegrecida por chamas e pelo tempo. Certamente é um dos armazéns usados durante a Noite da Fúria, e lhe passa rapidamente pela cabeça que as vítimas presas ali devem ter sentido muito do que você está sentindo agora.

Mais tiros atingem a parede externa e alguns a perfuram para ricochetear freneticamente pelo prédio. Você se move rapidamente, passando por cima de escombros, escalando paredes ruínas para penetrar ainda mais no armazém. Você pensa que deve haver uma saída no outro lado do prédio.

Subitamente, um movimento próximo e à sua direita chama-lhe a atenção. Dois vultos atravessam velozmente a escuridão adiante...



NOS BASTIDORES

O armazém é um dos tristemente famosos cativéis dos meta-humanos durante a Noite da Fúria. Abandonado há muito tempo, serve agora como uma passagem escondida e raramente usada para o encrave ork de Wilhem City. Também é uma área "proibida" favorita entre algumas das crianças orks que vivem na cidade. Duas dessas crianças estão brincando no armazém quando o tiroteio entre a Astecnológica e os Álamos começa do lado de fora. Desacostumados a esse tipo de espetáculo — a não ser em dramas de tríduo —, juntaram-se a uma janela para observar. Quando os personagens dos jogadores explodem através da porta da frente, as crianças orks tentam fugir. Movendo-se silenciosamente, atravessam o armazém até a entrada do túnel escondido. Sendo maiores e estando menos inclinados a um comportamento discreto neste ponto, os personagens chegam primeiro.

O que os personagens fizerem ao perceber os vultos em movimento será um fator decisivo para o que acontecerá em seguida. Caso não disparem inadvertidamente contra as crianças, Jenny Hernandez Jr, uma humana, virá correndo pela entrada do túnel para resgatar os jovens orks. Encontrando-se com os personagens dos jogadores, ela irá prometer guiá-los em segurança através dos esgotos. Porém, em vez de conduzi-los ao exterior, Jenny leva-os até o encrave de Wilhem City.

Se a equipe matar uma ou mais crianças orks, Jenny virá correndo pelo túnel, amaldiçoando violentamente. Ela insistirá que a equipe a ajude a levar as crianças até um local seguro, onde possam ter assistência médica.

A escolha dada aos jogadores é seguir Jenny para uma possível salvação ou enfrentar a fúria do esquadrão de retaliação e perseguição da Astecnológica, que está quase irrompendo pela porta.

RESOLVENDO PROBLEMAS

O tom do restante da aventura será ajustado por uma única possibilidade: se os personagens matam ou não uma das crianças orks. Allan Bronston e seu povo receberão os personagens amigavelmente, chegando mesmo a oferecer informações de como dar o troco à Astecnológica e conseguir mais dinheiro da Biogene no processo.

Se a equipe ferir as crianças, Allan Bronston e seus seguidores farão deles prisioneiros virtuais. Os orks exigirão que os personagens se redimam retornando à instalação da Astecnológica para resgatar um grupo de orks mantidos cativos na seção Alfa.

Este é um encontro importante, porque inicia a linha narrativa da trama dos orks. O tiroteio espetacular entre a Astecnológica e os Álamos lá fora no calçadão foi apenas um pano de fundo para os eventos que se desenrolarão no armazém e no subsolo.

Se os shadowrunners forem suficientemente tolos para escolher permanecer ali e lutar contra a Astecnológica, certamente merecem o que vai acontecer a eles.

BEM-VINDOS A WILHEM PARK

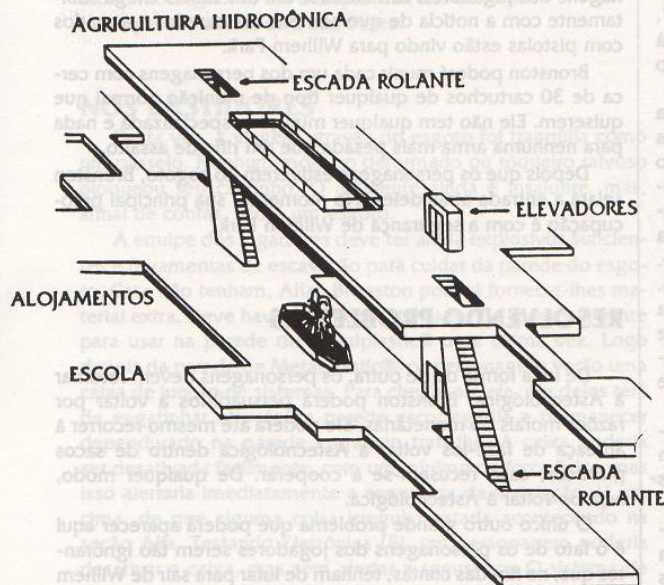
DIGA TUDO A ELES

Jenny os conduz através de níveis ainda mais inferiores até uma seção há muito esquecida dos velhos esgotos de Tacoma. A jornada é longa, mas nem de perto tão insalubre quanto sua passagem anterior pelos esgotos. Chega a parecer que os orks se esforçaram para manter limpa esta área.

Jenny fala pouco enquanto os conduz rapidamente através da escuridão, negando-se a responder às suas perguntas mais insistentes. Tudo o que dirá será sempre "Vão ter de perguntar a Allan".

Vocês já atingiram uma certa distância; começam a notar atividade à sua volta. Figuras escuras e sombrias parecem mover-se paralelamente a vocês em outros túneis. Jenny percebe-lhes a presença, mas não parece preocupada.

Uma seção desabada do túnel avulta-se à sua frente, pedras quebradas e madeiras partidas bloqueando completamente a passagem. Jenny detém-se calmamente aqui, e o resto de vocês cercam-na, irrequietos. Contudo, passam-se apenas segundos até que uma porção da área desabada revela-se uma peça inteira e se afaste do resto, abrindo uma passagem secreta. Ela os conduz pela passagem, e para um mundo diferente.



Enquanto vocês caminham através da abertura, entram numa enorme área fechada, iluminada pela luz bruxuleante de dúzias de pequenas lâmpadas a gás. Seus olhos ajustam-se à claridade, e vocês começam a absorver a visão de dúzias de pequenas crianças orks brincando numa cascata de diversos níveis.

Jenny os conduz através da galeria de lojas do andar superior, algumas das quais ainda funcionam, enquanto outras foram transformadas em alojamentos. Homens, mulheres e crianças orks observam-nos com grande interesse enquanto vocês passam. Vocês percebem que esta área inteira um dia foi um shopping-center.

Descendo ao andar inferior, vêem humanos entre os orks, e esses lhes abrem sorrisos amplos e amistosos. Passando por um restaurante, sentem um cheiro de comida apetitosa; lá dentro, um grupo de orks e humanos dedicam-se a preparar o que parece ser o jantar de um exército.

Finalmente, Jenny os leva até uma loja que antes funcionava como livraria; suas prateleiras apinhadas de livros bem conservados. Aquel encontra-se reunido um pequeno grupo de crianças orks, todas sentadas em torno de um ork mais velho numa cadeira grande e confortável. Ele lhes conta a história da noite em que Tacoma foi incendiada.

Comentário ao mestre de jogo: Neste momento, você deve ler (ou permitir que os jogadores leiam sozinhos) o conto "A Noite da Fúria", que constitui o prólogo deste livro. O ork mais velho recontando suas memórias é o líder do encrave, Allan Bronston.

NOS BASTIDORES

Jenny Hernandez conduziu os personagens dos jogadores até Wilhem Park, um shopping center que foi soterrado depois das erupções vulcânicas que ocorreram em Tacoma em 2017. Foi dado como perda total e deixado soterrado sob as cinzas e o cascalho. Um bloco de modernos condoplexos foi construído diretamente acima. Descoberto pelos orks que escaparam dos armazéns em chamas de Tacoma, tornou-se desde então seu lar e refúgio. Os orks mantêm pouco contato com o mundo exterior, exceto para ficarem informados dos acontecimentos. Seu maior temor é que um dia o santuário seja descoberto, o que lhes forçaria a abandonar o lar que agora abriga novas gerações.

Embora a maior parte do andar superior seja dedicada à agricultura hidropônica, o encrave de Wilhem Park não é auto-suficiente. Pequenos animais são criados para o abate em uma das antigas lojas de departamentos, sendo alimentados com um substituto de nutrição cultivado na seção hidropônica. A iluminação é gerada por uma série de lâmpadas a gás, ilicitamente conectadas a uma tubulação pública.

Ao todo, são quase quatrocentos homens, mulheres e crianças vivendo em Wilhem Park. A maioria são orks, mas alguns são filhos humanos dos orks mais velhos. Há uma preocupação em educar as crianças e alfabetizá-las. Todos os que atingem a maturidade são livres para partir, mas apenas sob a condição de nunca revelarem a existência ou a localização do encrave.

O grupo viveu em relativa paz até o ano passado, quando sua quietude foi abalada pelas atividades do Centro de Pesquisas Tacoma. Desesperados para testar as experiências de Peterhoff em divisão genética, os dirigentes da Astecnológica mandaram seus lacaios para vasculhar os esgotos em busca de cobaias. Muitos orks sumiram, dessa forma, o grupo mais recente, logo depois do acidente com o vírus.

Allan Bronston e seu povo têm estado cientes das atividades dos personagens dos jogadores desde que entraram pela primeira vez nos túneis de Tacoma. Ele sabe que eles penetraram a instalação da Astecnológica e que saíram novamente. Embora o líder ork não conheça os detalhes acerca do acidente do vírus, ele sabe que aconteceu alguma coisa grave.

Conforme dissemos antes, o tom deste encontro dependerá dos personagens terem ou não matado crianças orks no armazém. Caso não o tenham feito, Bronston será amigável e irá oferecer assistência aos personagens. Se eles matarem alguma criança ork, ele irá exigir que a equipe faça uma incursão à seção Alfa da Astecnológica para resgatar as crianças orks. Ele mencionará que a Dra. Carol Owens — também conhecida como “A Costureira” — está sendo mantida prisioneira na seção Alfa. Ele conta ao grupo que ela é a criadora do vírus do metagen, mas aparentemente quer deixar a Astecnológica.

Se for perguntado, Bronston revelará que soube da presença de Owens por um ork que, depois de capturado pela Astecnológica, conseguiu escapar de alguma forma. Foi ele quem lhe contou o que estava acontecendo no laboratório. Bronston e Owens se conhecem de outros carnavais: ele não pode acreditar que ela seria responsável por algo tão sórdido quanto o metavírus. Bronston quer encontrar-se pessoalmente com ela para descobrir a verdade, embora não diga nada disto ao grupo de jogadores. A única coisa que o impede de promover seu próprio ataque é a carência de meios para entrar e o temor de haver uma represália da parte da Astecnológica, que suspeita da existência de uma colônia ork subterrânea. Até hoje a Astecnológica ainda não investigou mais profundamente, além das ocasionais “caçadas a espécimes”. Bronston e os outros temem que a Astecnológica os tirem à força de seus lares, caso descubram a localização exata do encrave.

A chegada dos personagens dos jogadores proporciona uma vantagem inesperada a Bronston. Seja amigável com eles ou não, Bronston tentará usá-los para fazer o trabalho sujo do encrave. Em troca de seus serviços, Bronston oferecerá à equipe a rota de fuga pelos esgotos e o potencial para um pagamento muito maior da parte da Biogene (para onde ele afirma poder enviar uma mensagem, se os personagens quiserem). Ele não mencionará seu interesse pessoal em Carol Owens. Bronston também está em posição de oferecer assistência na questão do refém dos Álamos. Por coincidência, ele soube que os Álamos estão mantendo o refém próximo dali, numa câmara de manutenção do esgoto. Ele tem orks observando a área e prontos para agir quando necessário.

Bronston pretende agir, mas não deve dizer isso aos personagens. Seu conhecimento da localização do refém é um trunfo adicional de negociação para ser usado depois que os personagens retornarem da Astecnológica. O velho ork planeja resgatar o refém e depois mantê-lo cativo até tudo ser resolvido de forma satisfatória. Se as coisas saírem errado, Bronston usará o refém como seu ás na manga, especialmente se os aventureiros tiverem matado alguma criança ork. A coisa mais importante a comentar a respeito do encrave ork é que ele é civilizado. Eles não são os seres sujos, analfabetos e descerebrados sobre os quais a maioria dos não-orks já ouviram e leram a respeito. Esses orks vivem com suas famílias e têm as mesmas preocupações que qualquer outro “não despertado”. Lêm os

mesmos faxes noticiosos e assistem às mesmas competições de guerrilha urbana. Os jovens orks ouvem ainda o mesmo tipo de música barulhenta de que qualquer adolescente normal gosta.

Na verdade, não existe uma “cultura ork” e nenhuma “linguagem ork”. Como isso poderia acontecer quando os orks mais velhos estão na casa dos trinta anos? Embora muitos orks afirmem haver uma cultura ork distinta ou uma linguagem ork, ainda existe muita diversidade nas duas áreas. Esses vários elementos poderão vir um dia a combinar-se numa cultura, e essa cultura venha a gerar uma linguagem, mas isso ainda não se dará neste século.

A maior parte da fama negativa dos orks se deve ao fato de que seus rapazes adolescentes tendem a ser mais “ativos”. Fisicamente, os orks alcançam a maturidade por volta dos 12 anos, enquanto isso ocorre com um humano por volta dos 18 anos. (Ponha um moleque de 12 anos no corpo de um halterofilista e imagine o que aconteceria!) Os orks idosos são aqueles que alcançaram a idade avançada de 35 anos. Os orks começam a demonstrar sinais de envelhecimento aos 20 anos.

Se os personagens dos jogadores revelarem qualquer tipo de preconceito anti-ork, e, especialmente, se tiverem matado alguma criança ork, Bronston se disporá a ensiná-los o que significa ser um ork. Irá oferecer-lhes uma excursão completa por Wilhem Park para mostrar aos personagens como os orks conseguiram sobreviver. Orks não são monstros, são pessoas.

Ele recomendará aos personagens que realizem imediatamente sua incursão à Astecnológica. Enquanto o grupo faz uma refeição rápida, mas deliciosa, os orks ajudam nos preparativos para a missão. Bronston irá oferecer-lhes um guia para levá-los através dos esgotos até um túnel adjacente à seção Alfa. O resto é com eles.

Se o “traidor” ainda estiver com a ervilha eletrônica, os 20.000 de Álamos virão procurar imediatamente pelos personagens dos jogadores. Um batedor ork dos túneis chega subitamente com a notícia de que homens mascarados e armados com pistolas estão vindo para Wilhem Park.

Bronston poderá munir cada um dos personagens com cerca de 30 cartuchos de qualquer tipo de munição normal que quiserem. Ele não tem qualquer munição especializada e nada para nenhuma arma mais pesada que um rifle de assalto.

Depois que os personagens estiverem no esgoto, Bronston señalará a entrada atrás deles. No momento, sua principal preocupação é com a segurança de Wilhem Park.

RESOLVENDO PROBLEMAS

De uma forma ou de outra, os personagens devem retornar à Astecnológica. Bronston poderá persuadi-los a voltar por razões morais ou monetárias. Ele poderá até mesmo recorrer à ameaça de fazê-los voltar à Astecnológica dentro de sacos plásticos, caso recusem-se a cooperar. De qualquer modo, faça-os voltar à Astecnológica.

O único outro grande problema que poderá aparecer aqui é o fato de os personagens dos jogadores serem tão ignorantes que, no fim das contas, tenham de lutar para sair de Wilhem Park. Nesse caso, encontrarão uma séria oposição da parte de uns 20 orks adultos equivalentes ao **Arquétipo do mercenário**, na página 41 de **Shadowrun**. Tendo voltado aos túneis, serão atacados imediatamente tanto por membros dos 20.000 de Álamos quanto por soldados da Astecnológica, dois grupos que estão loucos à sua procura.

AO RESGATE

CONTE TUDO A ELES

Marchando através da imundície, é possível se perguntar se você, também, não deveria começar a pensar em viver no esgoto. Nas últimas 24 horas, vocês já passaram mais tempo rastejando por eles que a maioria das pessoas faria numa vida inteira.

Felizmente, estes túneis são um pouco mais agradáveis que os últimos. Nada parece estar espelando na escuridão, e as poças de líquido azul-esverdeado e fluorescente parecem menos frequentes e mais esparsas. Seu guia ork até mesmo confere à jornada um sabor de excursão turística, descrevendo os diferentes eventos que aconteceram nas diversas seções dos esgotos nos últimos 10 anos.

Finalmente, vocês alcançam um túnel ao longo da seção Alfa da Astecnológica. Seu guia tira uma trena ultra-sônica do bolso e começa a medir as dimensões da parede, parando ocasionalmente para riscar com giz marcas codificadas. Finalmente, ele parece satisfeito e lhes informa que o ponto que ele marcou é a localização de uma caixa de junção de sistemas dentro da parede de Metalplastic®. Tirando a caixa, vocês eliminarão o sistema de segurança da seção Alfa e os controles de elevadores até que a equipe de reparos possa redirecionar os sistemas.

Com um aceno e um sorriso, o ork lhes dá as costas, caminhando até a direção pela qual vieram. Sem virar-se, promete que estará esperando por vocês no próximo cruzamento. No momento seguinte, ele desapareceu nas sombras.

A parede avulta-se à sua frente.

NOS BASTIDORES

Desta vez, a viagem através do esgoto foi tranqüila como um passeio. Nenhum monstro deformado ou toqueiro raivoso bloqueou seu caminho. O ambiente ainda é insalubre, mas, afinal de contas, isto é um esgoto.

A equipe dos jogadores deve ter ainda explosivos suficientes e ferramentas de escavação para cuidar da parede do esgoto. Caso não tenham, Allan Bronston poderá fornecer-lhes material extra. Deve haver também catalisador de spray suficiente para usar na parede de Metalplastic® uma última vez. Logo depois da parede de Metalplastic®, os personagens verão uma caixa de junção de sistemas. Para chegar até ela, um deles terá de engatinhar através da parede escorregadia e permanecer pendurado na parede enquanto trabalha. A caixa poderia ser desativada facilmente, com um mínimo de força física, mas isso alertaria imediatamente a segurança da instalação, lá em cima, de que alguma coisa irregular estaria acontecendo na seção Alfa. Testando Eletrônica (5), um personagem poderia desativar a caixa, mas sem alertar a segurança. O sistema de computação da seção Alfa não pode ser acessado desta caixa.

A caixa está localizada imediatamente dentro de um sistema de ventilação semelhante ao que os personagens usaram para chegar até a seção Beta. A diferença principal é que não há criaturas horríveis usando-o antes dos shadowrunners chegarem.

As posições dos diversos ocupantes da seção Alfa — listados nas descrições da sala em **Esquema do mapa**, a seguir — baseiam-se na hipótese de que não há sinal de problemas. O momento em que os funcionários que não sejam da segurança perceberem a presença de intrusos, poderão trancar-se em qualquer sala na qual estejam. A não ser que seja comentado outra coisa, todas as portas na seção Alfa serão trancadas com um sistema Maglock 4. Os funcionários da segurança, exceto aqueles designados como guardas de salas, serão enviados em busca aos intrusos. Depois que os guardas tiverem localizado os intrusos, notificarão a segurança da instalação, seja por rádio, seja pessoalmente. 2D6 + 2 turnos depois, os elevadores tornam-se operacionais e cinco Guardas de Segurança da Astecnológica (consulte em **Elenco**, à pág. 55, as estatísticas) chegarão na seção Alfa.

A cada quatro turnos depois disso, chegarão mais três guardas, até que o elevador seja desativado. Além disso, 3D6 + 2 turnos depois de notificados pela primeira vez, um Bruxo de Aluguel chegará ao Plano Astral da área. (Use o **Arquétipo do ex-bruxo de aluguel** com o perfil de Fetiços de Combate provido no livro de regras de **Shadowrun**.) Sua prioridade número 1 será eliminar todos os elementais ou espíritos presentes que pertençam aos personagens dos jogadores. A prioridade seguinte serão os objetos mágicos.

Ao mesmo tempo, a matriz de computador da seção Alfa será defendida por um tecnauta empresarial, que chega 2D6 + 2 turnos depois que a segurança é notificada. (Use o **Arquétipo do tecnauta**, pág. 51 das regras de **Shadowrun**, ou o **Tecnauta empresarial** em **Elenco**, pág. 55.)



MAPA DO SISTEMA DE SEÇÃO ALFA

CPU: Unidade Central de processamento

AS: Arquivo Setorial

I/OP: Portas de comunicação

NAS: Nó de Acesso ao Sistema

UAP: Unidade Auxiliar de Processamento

NAS-1: Conecta-se apenas ao sistema principal do sistema da Astecnológica Seattle. Como o computador da seção Beta não está funcionando, este NAS não leva a parte alguma. Azul-6.

CPU-1: o Processador Central da Seção Beta. Laranja-7. Barreira 7. Rastreador-Matador 5.

AS-10: Arquivo setorial geral. Verde-6 Portal 4.

UAP-1: Seção de Sistemas de Ambientação. Verde-4.

AS-1: Sistemas de configuração temporária e habilidade.

UAP-2: Sistemas de pesquisa e Análise. Laranja-3. Portal 5.

AS-2: Arquivos gerais. Verde-4.

AS-3: Arquivos de projetos específicos. Laranja-2. Portal 3.

(Este Banco de Dados contém uma cópia do **Índice do Arquivo do Metavírus** para ser oferecido aos jogadores como informação. Contém apenas isso, e não o arquivo inteiro do Metavírus.)

US-3: Sistema de Administração Setorial. Laranja-4. Portal 5.

AS-4: Banco de dados do pessoal. Verde-3. Portal 2.

AS-5: Banco de dados geral. Verde-3. Portal 2.

AS-6: Arquivos restritos. Laranja-5. Portal 5. Rastreador-matador 5.

I/O-1: Terminal de Acesso. Localizado na Sala de Reuniões da Seção Alfa (Sala 5). Verde-4. Portal 4.

UAP-4: Subprocessador de Segurança Local. Controla as câmeras de segurança localizadas a cada dez metros ao longo do Corredor, assim como todos os Maglocks desta seção. Também controlaria a Seção Beta, caso esse sistema estivesse operacional. Laranja-5. Barreira 5. Disruptor 5.

AS-7: Diversos arquivos relacionados à segurança. Verde-4. Portal 4.

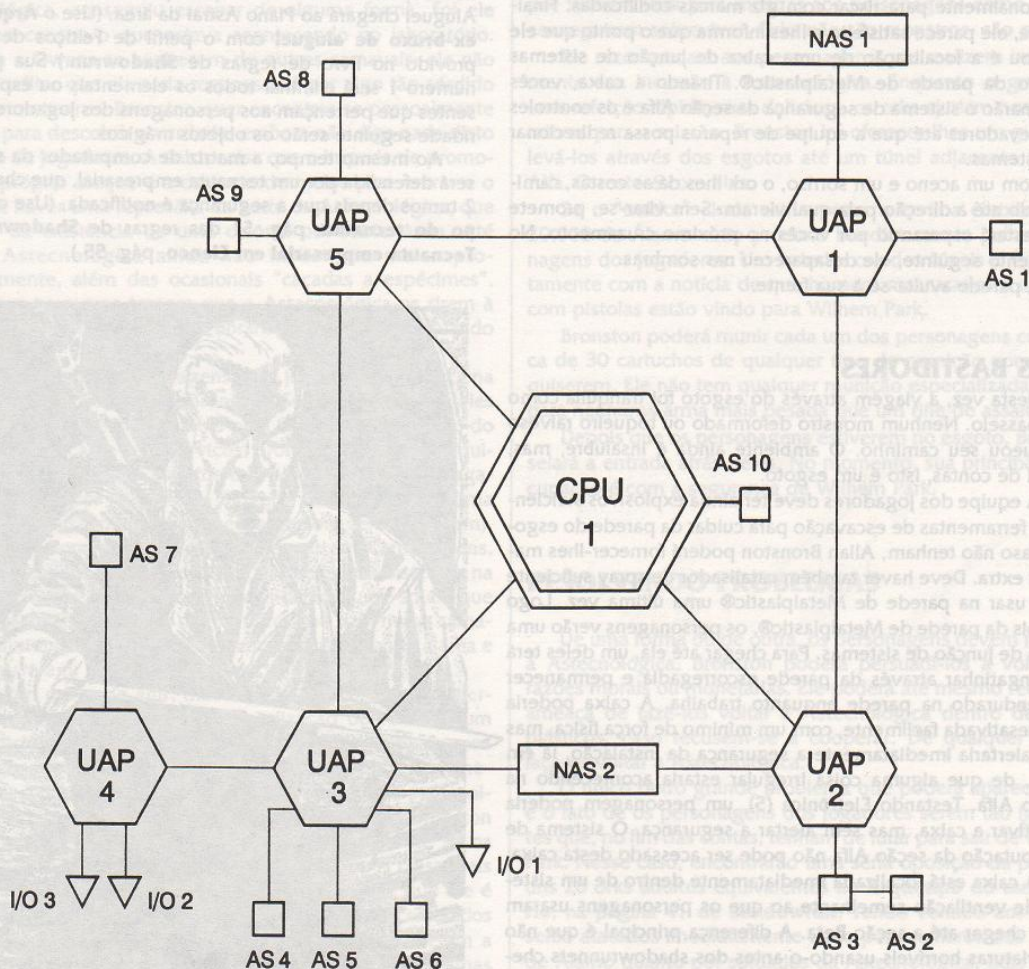
I/OP-2: Terminal de computador encontrado na Segurança Principal (Sala 13). Verde-3. Portal-3.

I/O-3: Terminal de computador encontrado num Escritório (Sala 7). Verde-3. Portal 3.

UAP-5: Subprocessador Secundário de Pesquisa. Laranja-3. Portal 4.

AS-8: Arquivos de Backup. Verde-5. Portal 2.

AS-9: Arquivos de registro. Verde-3. Portal 2.



ESQUEMA DO MAPA DA SEÇÃO ALFA

Embora isolada da mesma forma que a seção Beta, a seção Alfa permaneceu sob controle. Há uma grande tensão entre os funcionários e técnicos em quarentena, suas discussões já beirando o limite da violência. Os guardas de segurança da Astecnológica têm estado aptos a manter a ordem, mas a aparição de intrusos, especialmente de meta-humanos, poderia causar pânico em pequena escala. A natureza exata do pânico fica ao julgamento do mestre de jogo. A descrição de cada sala será precedida por uma descrição que o mestre de jogo poderá ler para os jogadores de modo a passar-lhes o clima da ação.

Aposentos da guarda (1)

"As luzes estão fracas, mas você ainda pode ver que a sala contém vários beliches. Dois deles abrigam formas que parecem estar dormindo. De fato, vocês ouvem sons de respiração profunda. Próximo aos beliches ocupados, podem-se ver coldres de ombro pendurados por pregadores. As marcas nas coroas das armas identificam-nas como tasers."

"Perto do centro da sala há uma pequena mesa de cartas e várias cadeiras dobráveis. Um homem vestindo um uniforme de segurança da Astecnológica está sentado lá, lendo uma revista e sorvendo alguma coisa indescritível de uma xícara de plástico com as palavras 'Seattle Seahawks'. Seu capacete está numa mesa perto dele."

Informação ao mestre de jogo: Caso os personagens que estejam observando entrem pela porta da frente, o guarda sentado irá notá-los no mesmo momento. Se eles estiverem espiando através de uma grade de ventilação, o guarda precisará fazer um Teste de Percepção (8) — modificado pelo uso de alguma Habilidade Esgueirar — para notá-los.

Os guardas adormecidos levarão um turno inteiro para reagir, mas o guarda acordado pode reagir imediatamente. Como ele não está usando seu capacete, não pode notificar a segurança da instalação, a não ser que o coloque. Obviamente, o som de um tiro irá acordar os outros dois guardas, assim como os gritos dos primeiros guardas. Qualquer tipo de alvoroço atrairá outros guardas para a cena.

Em outra mesa perto da parede encontra-se um terminal de computador. Ele se conecta ao computador da seção Alfa no Nó 1/03. (Veja **Sistema de Computador da Seção Alfa**, pág. 34.)

Depósito (2)

"A sala é bastante pequena e cheia de materiais de manutenção, peças eletrônicas sobressalentes e tambores de materiais químicos. Todos esses objetos estão cuidadosamente empilhados em prateleiras de metal e o chão está bem varrido. No fundo, um único técnico, vestindo um jaleco branco de laboratório e carregando uma prancheta eletrônica, parece estar realizando um inventário."

Informação ao mestre de jogo: Não tendo nada melhor para fazer, este técnico está realizando o inventário do depósito pela quarta vez. Ele precisa passar por um Teste de Percepção (8), modificado pelo uso de qualquer Habilidade Esgueirar, para notar os intrusos no sistema de ventilação. Contudo, ele notará imediatamente alguém vindo pela porta.

Caso se confronte com violência, ou seja ameaçado com uma arma, responderá submissamente a todas perguntas feitas pelos personagens dos jogadores. Porém, o máximo que poderá lhes dizer será que a área do laboratório está trancada há 24 horas. Ele também sabe que um especialista em eficiência, chamado Sr. Sanchez, e sua assistente, estão trancados lá embaixo com o resto. Aparentemente, o Sr. Sanchez não tem aceitado de bom grado seu isolamento forçado.

O técnico também sabe que a Dra. Owens está sendo mantida na área de detenção. Ele dá aos personagens dos jogadores as seguintes instruções para chegarem lá: — Saliem pela porta, virem à direita duas vezes e sigam pelo corredor até o final.

Para prendê-lo, os personagens dos jogadores poderão usar o que tiverem, ou então acharão alguma corda na sala. Se não o prenderem, o técnico irá correr imediatamente para alertar a segurança assim que os personagens partirem.

Corredor (3)

"Vocês estão passando por um longo corredor de aço inoxidável iluminado por lâmpadas instaladas, a intervalos regulares, em nichos nas paredes. O chão é de um plástico preto, frio, absorvendo a maior parte da luz que o atinge."

Informação ao mestre de jogo: Sempre que os personagens estiverem em qualquer seção deste corredor, o mestre de jogo terá de jogar 1D6. A um encontro de 1, ocorreu um encontro, e ele terá de fazer um segundo teste 1D6 na Tabela de Encontros abaixo.

Obviamente, qualquer tiroteio ou distúrbio atrairá para o local outros guardas de segurança da seção Alfa.

TABELA DE ENCONTROS

1D6	Resultado
1	1 guarda da Astecnológica*
2	2 guardas da Astecnológica*
3	1 técnico**
4	2 técnicos**
5	Samuel Silver, bruxo de aluguel***
6	Sr. Sanchez e Assistente****

*Use as estatísticas de **Guarda de segurança da Astecnológica**, na pág. 55.

Use o **Arquétipo Técnico, pág. 56, desarmado e sem armadura.

***Veja **Área Alfa-13** para Samuel Silver. Caso já tenha ocorrido um encontro aleatório com Silver, ele não estará na **Área Alfa-13**.

****Veja **Área Alfa-7** para o Sr. Sanchez e sua Assistente. Se já houver ocorrido um encontro aleatório com eles, Sanchez e a Assistente não estarão na **Área-7**.

Auditório(4)

"A porta abre para uma grande sala de conferências, contendo várias fileiras de cadeiras dobráveis, alguns equipamentos de aparência estranha na parte sudeste da sala e um tablado. As lâmpadas da sala estão fracas. Um som esquisito e alto parece vir do equipamento."

Informação ao mestre de jogo: Uma inspeção da parte sudeste da sala revelará alguns equipamentos de holovideo de última geração e uma técnica em prantos. A técnica está em estado de confusão mental e não responde às perguntas que lhe são feitas. Fica repetindo as mesmas palavras: "Desculpe, desculpe..."

Sala de conferências

"A mobília da sala é constituída por uma mesa comprida com cadeiras desdobráveis ao longo de cada lado. Na parede oposta à porta pode-se ver o símbolo da empresa Astecnológica e uma galeria de antigos e atuais executivos da empresa. Prêmios por serviços prestados flanqueiam os quadros."

"Sentados na sala, estão dois guardas da Astecnológica. Um veste um uniforme comum de segurança. O outro, porém, usa um uniforme de desenho diferente. Sua boina e insígnias

identificam-no como um guarda-costas de elite. Ao lado dele — e olhando diretamente para você — está um enorme cão de ataque."

Informação ao mestre de jogo: O primeiro guarda é um guarda comum da Astecnológica (pág. 55, seção **Elenco**). O segundo é um guarda-costas de elite, normalmente designado para executivos em visita. Trate-o como o **Arquétipo de Mercenário**, pág. 40, **Shadowrun**, armado com uma Pistola Pesada Ares Predator (com Mira Laser) e usando um casaco blindado. O cão é um animal treinado para o ataque que responderá às ordens do dono. Use as estatísticas da Criatura Cão Grande, à pág. 190 das regras de **Shadowrun**.

Assim que vir os intrusos desconhecidos, o guarda de elite ordenará ao cachorro que ataque.

Contra uma parede, encontra-se um teclado de terminal que acessa o sistema de computação da seção Alfa em I/O-1. (Veja **Sistema de computação da Seção Alfa**, pág. 34.)

Escritório (6)

"Esta sala possui como móveis uma pequena escrivaninha, uma cadeira giratória e uma mesa pequena. O sistema de ventilação obviamente não bastou para purificar o ambiente da sujeira e do mau-cheiro causado por cães. A escrivaninha está coberta por tigelas de comida e bacias de água. Na parede atrás da escrivaninha há várias fotos de carros velozes e mulheres deslumbrantes. Na sala também há um cão de ataque, que parece muito surpreso ao ver vocês.

Informação ao mestre de jogo: Esta sala simples já foi um escritório, mas há algum tempo é utilizada como canil para cães de ataque. Para o único cão presente, use as estatísticas de Criaturas Cães Grandes, à pág. 190 do livro de regras de **Shadowrun**. Ele irá atacar à visão de qualquer coisa que passe pela porta, a não ser que esteja usando um uniforme da Astecnológica.

Escritório (7)

Este é um escritório grande e limpo, com o chão coberto por um tapete grosso. Na extremidade mais distante há uma mesa grande com uma cadeira de encosto alto. Há mais duas cadeiras pequenas, uma mesinha de café e um sofá grande e castanho. A parede ao lado da escrivaninha ostenta uma grande holografia de uma espiral de ADN. Uma mesinha lateral contém uma cafeteira, xícaras e outros utensílios. Sentado à escrivaninha encontra-se um homem alto e moreno, usando uma roupa que deve ter custado pelo menos 2.00¥. De frente a ele e sentada numa das cadeiras pequenas, uma ruiva atraente parece folhear uma revista. Encostado contra a parede mais distante, está um guarda da Astecnológica vestindo uniforme de guarda-costas de elite.

Informação ao mestre de jogo: Considerando que não houve nenhum distúrbio prévio, o Sr. Sanchez e sua assistente (consulte suas estatísticas às págs. 39 e 40), são encontrados nesta sala. Sanchez está furioso por ter sido trancado na seção Alfa, mas está igualmente amedrontado pela ameaça de contaminação. Sua assistente, a Srta. Franklin, não está preocupada com o assunto: tem certeza de que seu feitiço de Curar Doenças Fatais irá impedir que contraia qualquer infecção virótica. (Infelizmente para ela, não irá.)

Se os personagens entrarem nesta sala, Sanchez imediatamente exigirá saber quem são eles e o que estão fazendo aqui. A não ser que fique satisfeito com a resposta, ele irá sacar sua arma e abrir fogo. Se um dos personagens dos jogadores puder bolar uma desculpa plausível para sua presença, Sanchez a aceitará. Caso a resposta seja realmente extravagante, mas ainda assim, plausível, premie o personagem com 1 ponto de Carma.

Se Sanchez atacar os personagens, a Srta. Franklin e o guarda-costas farão o mesmo. Use o **Arquétipo do mercenário**, à

pág. 40 de **Shadowrun**, para o guarda-costas de elite, mas o arme com uma Ares Predator (2 pentes extras) e Roupa blindada.

Na mesa há um pequeno terminal de computador que acessa o sistema de computação da seção Alfa através de I/O-2.

Área de recreação da guarda (8)

Esta é uma pequena área de recreação com duas mesas de jogo e várias cadeiras exageradamente estofadas. Encostada a uma parede, há uma lanchonete automática, que serve tanto alimentos líquidos quanto sólidos. Ao que parece, a máquina não tem estado funcionando bem. Há embalagens espalhadas por toda parte. Sentados entre elas, dois guardas, jogam cartas. Desviam os olhos do jogo quando vocês entram.

Informação ao mestre de jogo: Estes são Guardas de Segurança Comuns da Astecnológica (pág. 55, **Elenco**), cujos capacetes estão pousados ao lado deles no chão, perto de suas Uzis. Custará a eles uma ação extra para pegar as armas e prepará-las para atirar.

Laboratório de Isolamento (9)

"Esta é uma sala fria, vazia e asséptica, obviamente usada para análises prolongadas de cobaias. Parece estar vazia agora, mas algo que parece ser sangue está espalhado por todas as paredes. Todas as luzes estão fracas.

Informação ao mestre de jogo: Esta sala está trancada com um Maglock-7. Tudo aqui pode ser visto através de uma janela no corredor. Se a porta estiver aberta, os personagens serão atingidos por uma lufada de ar quente cheirando a sangue seco. Não há nada aqui além do sangue de uma das primeiras vítimas do acidente do vírus que havia sido isolada. Sua loucura levou-o ao suicídio.

Laboratório de Isolamento (10)

"Esta sala fria e vazia contém algumas macas abrigando formas cobertas que se assemelham a corpos. Não há mais nada na sala. As luzes estão muito fracas."

Informação ao mestre de jogo: Esta sala está trancada com um Maglock-7. A sala é visível através de uma janela no corredor.

Este laboratório de isolamento é muito parecido com a Área Alfa-9, exceto pelo fato de estar ocupado. Os três cadáveres, dois de homem, um de mulher, são todos vítimas da infecção virótica. Porém, ela não foi a causa de suas mortes. O primeiro homem parece ter morrido de ferimentos auto-infligidos. As outras pessoas foram abatidas a tiros.

Sala de exame (11)

"Nesta área encontram-se um par de salas aparentemente usadas para exames. Nada é imediatamente visível, exceto por algumas manchas de sangue e alguns instrumentos cirúrgicos sujos de sangue.

Informação ao mestre de jogo: Não há tranca na porta, e as áreas de exame são separadas apenas por finos lençóis verdes de hospital. Não há mais nada aqui.

Elevador (12)

Este elevador é fechado por um par normal de portas, e a parede ao seu lado tem apenas um botão de "subir". Não importa o que vocês façam, ele não irá funcionar.

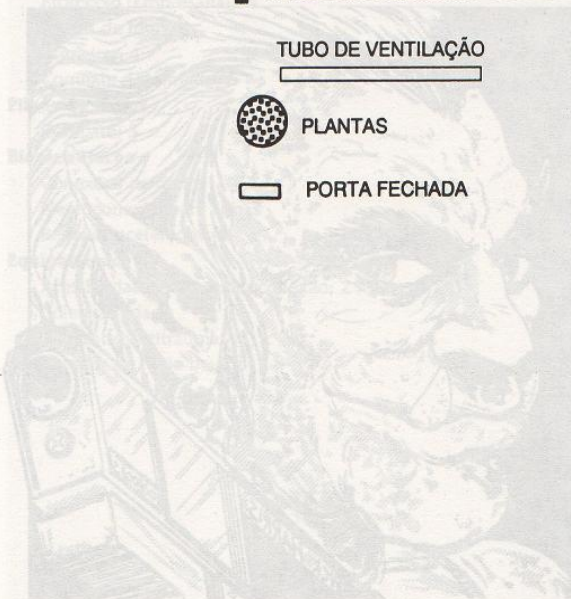
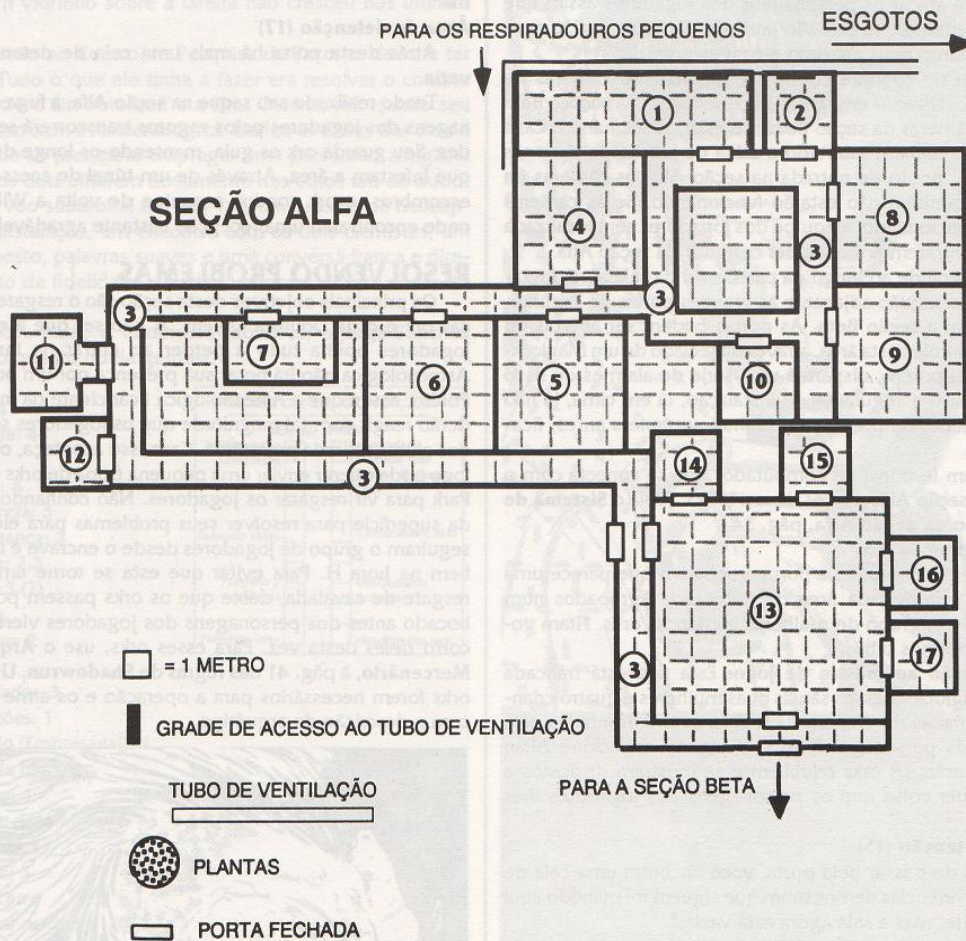
Informação ao mestre de jogo: O elevador foi desativado pela segurança da instalação na superfície. Nada que os personagens façam será capaz de fazê-lo funcionar novamente.

Se algum guarda de segurança for enviado da superfície, chegará através deste elevador, mas o elevador não subirá novamente com ninguém em seu interior.

Segurança principal (13)

"Esta sala é aparentemente a sala de segurança primária tanto para a seção Alfa quanto para a Beta. Há um par de mesas e cadeiras estilo escritório, juntamente com algumas mesas baixas cobertas com caixas e outros objetos inócuos. O

SEÇÃO ALFA



canto sudeste da sala contém um painel de controle com numerosos monitores de vídeo.

Na sala encontram-se também três técnicos, dois Guardas de Segurança da Astecnológica e um homem alto e moreno com cabelo alisado e penteado para trás. Todos olham em sua direção quando vocês entram.

Informação ao mestre de jogo: Consulte a seção **Elenco** a respeito das estatísticas dos Guardas de Segurança e Técnicos. O homem de cabelo alisado é Samuel Silver, Bruxo de Aluguel. Suas estatísticas são dadas adiante. Os guardas e Silver começarão a atacar os personagens dos jogadores assim que se tornar evidente que eles são intrusos. Os técnicos irão agachar-se no canto mais próximo e conveniente.

O painel de controle controla e monitora as câmeras de segurança localizadas em todos os corredores das seções Beta e Alfa. As câmeras da seção Beta não estão funcionando. Caso os jogadores tenham sabotado a caixa de junção de sistemas perto de seu ponto de entrada na seção Alfa, as câmeras da seção Alfa também não estarão funcionando. Se as câmeras estiverem funcionando, a equipe dos jogadores será localizada assim que entrarem em qualquer corredor da seção Alfa.

A porta grande ao longo da parede sul da sala abre diretamente para o saguão adjacente às grandes portas de segurança que levam à seção Beta. As portas podem ser abertas do painel de controle nesta área, através do teclado de um Maglock-5. Fazer isso, porém, disparará uma série de alarmes de risco biológico. Caso a segurança da instalação, lá em cima, já não estivesse ciente da presença dos shadowrunners antes, ficarão agora.

Ali há um terminal de computador que se conecta com o sistema da seção Alfa através de um I/O-3. (Veja o **Sistema de computação da seção Alfa**, pág. 34.)

Área de detenção (14)

"Depois de atravessar a porta, você vê o que parece uma pequena e improvisada área de detenção. Agrupados num canto estão um grupo de mulheres e crianças orks. Fitam vocês com terror nos olhos.

Informação ao mestre de jogo: Esta sala está trancada com um Maglock-4. Esses são as duas mulheres e quatro crianças orks raptadas de Wilhem Park. Ficarão amedrontadas pela presença dos personagens até que alguém mencione Allan Bronston. Então, os orks rejubilam e se mostram dispostos a fazer qualquer coisa que os personagens dos jogadores lhes peçam.

Área de detenção (15)

"Depois de passar pela porta, você encontra uma cela de detenção. Evidências demonstram que alguém foi mantido aqui recentemente, mas a sala agora está vazia."

Informação ao mestre de jogo: Esta sala está trancada com um Maglock-4. A cela está vazia e não oferece mais nenhuma pista.

Área de detenção (16)

"Depois desta porta, você encontra uma cela surpreendentemente limpa e bem iluminada. Agachada no canto mais distante da sala está uma mulher esguia, de aparência frágil, vestindo os frangalhos de um jaleco de laboratório. Assim que os personagens dos jogadores entram, ela diz: — Não vou cair em nenhum de seus truques idiotas, Peterhoff!

Informação ao mestre de jogo: Esta sala está trancada com um Maglock-4. Aqui está a Doutora Carol Owens, "A Costureira". Ela foi aprisionada aqui sob as ordens de Sanchez, depois que o Dr. Peterhoff insistiu que o acidente do vírus era responsabilidade dela. Será difícil convencê-la de que os personagens dos jogadores estão aqui para resgatá-la e que este

não é um dos truques de Peterhoff. Depois que ela vir os muitos corpos obviamente mortos — e particularmente se algum deles for o de Sanchez ou o de sua assistente —, ela voltará atrás no ato.

Owens, porém, irá recusar-se a sair sem a amostra do vírus. Caso os personagens dos jogadores não lhe digam que estão com a amostra, ela insistirá em que vão até a seção Beta para pegá-lo. Ela conhece o código de acesso para a porta que divide as seções. Se o código for usado, a porta abrirá, mas os alarmes de risco biológico Nível Alfa irão soar da mesma forma.

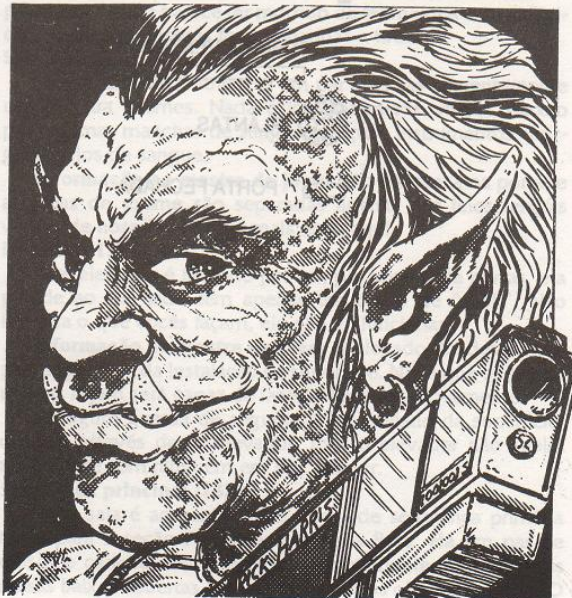
Área de detenção (17)

Atrás desta porta há mais uma cela de detenção, fria e vazia.

Tendo realizado seu saque na seção Alfa, a fuga dos personagens dos jogadores pelos esgotos transcorrerá sem novidades. Seu guarda ork os guia, mantendo-os longe dos guardas que infestam a área. Através de um túnel de acesso cheio de escombros, o ork conduz a equipe de volta a Wilhem Park, onde encontrarão uma recepção bastante agradável.

RESOLVENDO PROBLEMAS

Os principais objetivos desta seção são o resgate das crianças ork e o da Doutora Owens. A não ser que a equipe dos jogadores ponha tudo a perder ao entrar na instalação, a Astecnológica não irá notar sua presença por um bom tempo. Porém, assim que a Astecnológica ficar ciente da invasão, poderão reagir com tal magnitude que os jogadores serão forçados a uma retirada prematura. Caso isso aconteça, o mestre de jogo pode querer enviar uma pequena tropa de orks de Wilhem Park para vir resgatar os jogadores. Não confiando em gente da superfície para resolver seus problemas para eles, os orks seguiram o grupo de jogadores desde o encrave e irão chegar bem na hora H. Para evitar que esta se torne uma cena de resgate de cavalaria, deixe que os orks passem por um mau bocado antes dos personagens dos jogadores vierem em socorro deles desta vez. Para esses orks, use o **Arquétipo do Mercenário**, à pág. 41 das regras de **Shadowrun**. Use quantos orks forem necessários para a operação e os arme de acordo com a descrição do arquétipo.



OUTROS NPC

JORGE SANCHEZ

Jorge Sanchez é um especialista em eficiência. Um especialista em eficiência pessoal. Se ele lhe prestar uma consulta pessoal, você fica eficiente.

Sanchez gosta de trabalhar para a Astecnológica, que o leva para os quatro cantos do mundo. Ele é bom no que faz. Embora Sanchez viaje armado, a coleção de cartuchos que ele guarda num vidrinho sobre a lareira não cresceu nos últimos anos.

Sua missão no Centro de Pesquisa de Tacoma deveria ter sido fácil. Tudo o que ele tinha a fazer era resolver o conflito pessoal entre o Dr. Peterhoff e a Dra. Owens, reforçando seu compromisso com a Astecnológica. Ele leu as fichas dos dois e concluiu que só precisaria empregar uma persuasão amigável para fazer os dois olharem novamente nos olhos um do outro. Um ligeiro voo suborbital até Sea-Tac, um passeio de helicóptero até a instalação, um encontro com os dois cientistas, um sorriso honesto, palavras suaves e uma conversa franca e direta a respeito da fidelidade devida à empresa dariam conta do recado.

Aconteceu então o vazamento do vírus, e Jorge Sanchez descobriu o quanto odeia germes.

Atributos

Corpo: 4
Agilidade: 4
Força: 3
Carisma: 4
Inteligência: 3
Perseverança: 3
Essência: 2,3
Reação: 3 (7)

Habilidades

Aeronave: 2
Carro: 3
Computador: 3
Demolições: 1
Protocolo (Empresarial): 4
Armas de fogo: 6
Esguelrar: 4
Combate desarmado: 6

Pilhas de dados

Combate: 5

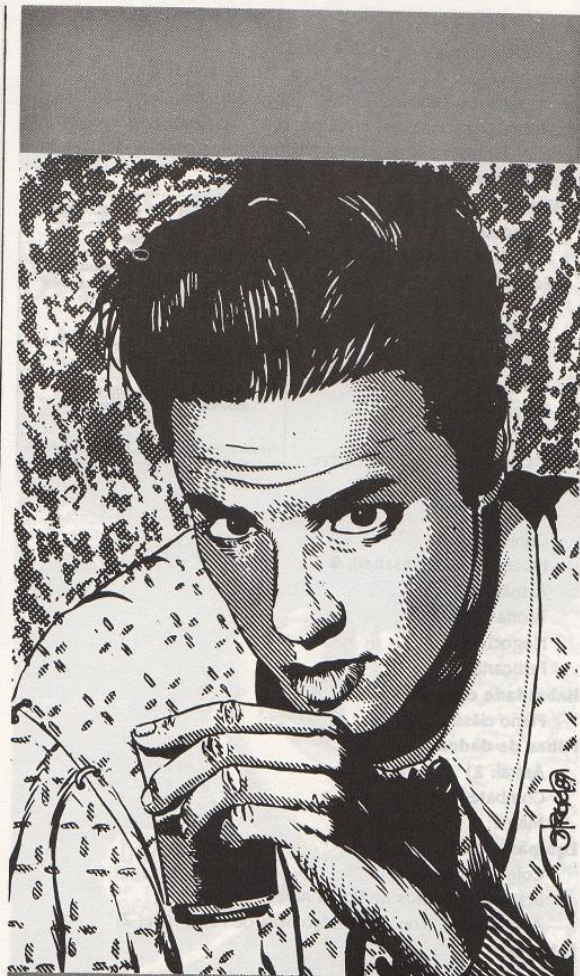
Bioeletrônicos

Conexões de dados
Neuroconexão para armas
Reflexos acelerados (2)

Equipamento

Ares Predator (com neuroconexão; 2 recargas)
Colete blindado
Emplastro antitraumas (5) x 2
Gerador de ruído branco

MONITOR DE CONDIÇÃO	
MENTAL	FÍSICO
Inconsciente. >	<Inconsciente
Talvez morto	Ferimento fatal
	Excesso de dano físico
Ferimento sério >	<Atordoamento sério
Ferimento moderado >	<Atordoamento moderado
Ferimento leve >	<Atordoamento leve



EVELYN FRANKLIN

Evelyn Franklin é uma observadora cuidadosa. Ela sabe a quem observar e durante quanto tempo deve fazer isso. Atualmente está de olho no patrão, Jorge Sanchez, especialista em eficiência pessoal para a Astecnológica. Como sua assistente especial, Franklin o acompanha pelo mundo, gozando dos mesmos contatos com os ricos e os poderosos.

Atributos

Corpo: 2
 Agilidade: 3
 Força: 1
 Carisma: 4
 Inteligência: 6
 Perseverança: 5
 Essência: 6
 Magia: 6 (9)**
 Reação: 4
 **Como Foco de Poder ativo

MONITOR DE CONDIÇÃO	
MENTAL	FÍSICO
Inconsciente >	Inconsciente
Talvez morto	Ferimento fatal
	Excesso de dano físico
Ferimento sério >	< Atordoamento sério
Ferimento >	< Atordoamento moderado
moderado	
Ferimento leve >	< Atordoamento leve

Habilidades

Carro: 2
 Conjuração: 6
 Protocolo (Empresarial): 5
 Armas de fogo: 1
 Teoria mágica: 6
 Negociação: 2
 Felicitaria: 6

Habilidade especial

Plano clássico: 4

Pilhas de dados

Astral: 21
 Combate: 7
 Magia: 6

Equipamento

Colete blindado
 Bracelete (Pontos de Poder nível 3)
 Anel de rubi (Foco de Feltiço Bola de Força nível 2)

Feltiços

Combate:

Dardo de Poder: 5
 Bola de Poder: 8

Deteção:

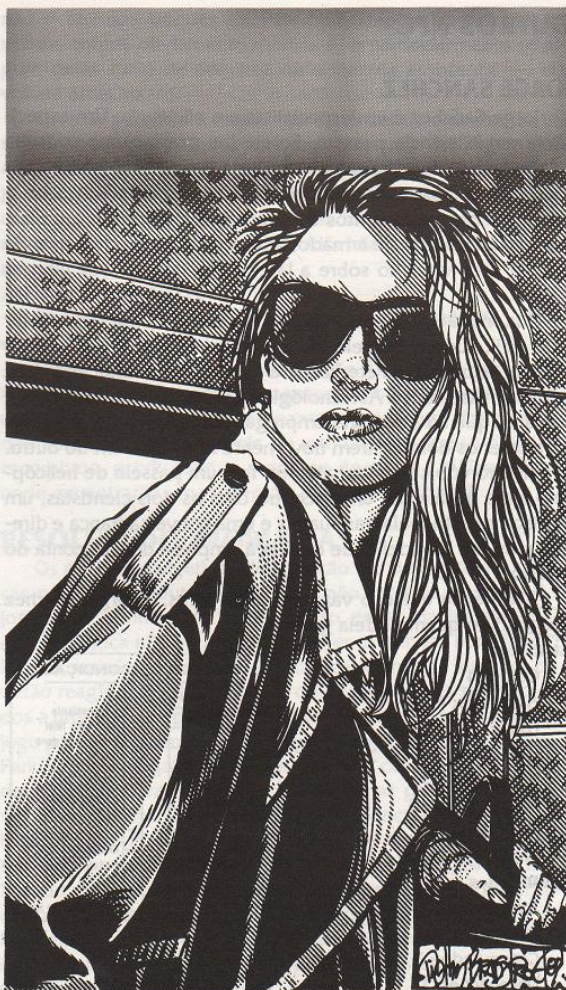
Analisar verdade: 4

Saúde:

Antídoto contra toxina Séria: 3
 Curar doença fatal: 3
 Tratar ferimentos sérios: 3

Ilusão:

Distração: 2



SAMUEL SILVER

Silver é um bruxo de segurança veterano da Astecnológica que recentemente foi transferido para a instalação de pesquisa Tacoma. Possuindo um interesse semiprofissional em biologia desde a adolescência, Silver sonha em algum dia descobrir uma forma de combinar magia e bioengenharia. Já tentou várias vezes convencer o Dr. Peterhoff da possibilidade, mas o bom doutor demonstrou pouco interesse. A Dra. Owens, por sua vez, tem lhe dado mais atenção, mas sua carência de conhecimento na área da teoria mágica e sua aplicação a impede de compreender muito.

Silver é um profissional dedicado, e irá guardar a instalação da Astecnológica a qualquer custo.

Atributos

Corpo: 2

Agilidade: 4

Força: 2

Carisma: 2

Inteligência: 6

Perseverança: 4

Essência: 6

Magia: 6

Reação: 5

Habilidades

Biologia: 1

Conjuração: 5

Protocolo (Empresarial): 5

Armas de fogo: 3

Teoria Mágica: 7

Feticharia: 7

Pilhas de dados

Astral: 19

Combate: 1

Magia: 7

Equipamento

Colete blindado

Beretta modelo 101T (c/1 pente de recarga)

Foco de Poder (Nível 3)

Fetichos

Combate:

Ralo maná: 7

Ralo de poder: 5

Sono: 3

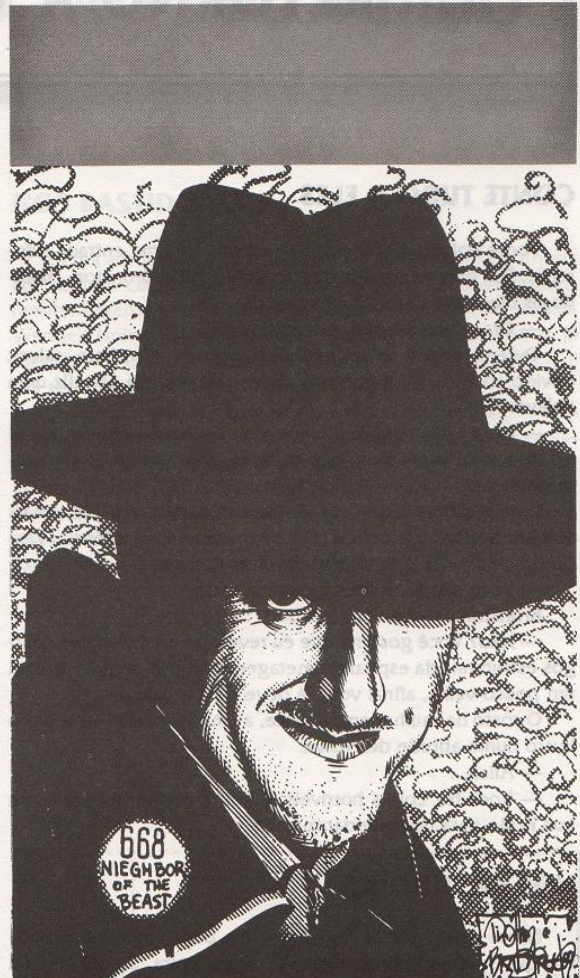
Saúde:

Curar ferimentos moderados: 3

Ilusão:

Caos: 3

MONITOR DE CONDIÇÃO	
MENTAL	FÍSICO
Inconsciente: >	<Inconsciente
Talvez morto	Ferimento fatal
	Excesso de dano físico
Ferimento sério	<Atordoamento sério
Ferimento moderado	<Atordoamento moderado
Ferimento leve	<Atordoamento leve



RETORNO A WILHEM PARK

CONTE TUDO A ELES

Vocês voltam a Wilhem Park através de uma entrada diferente. Seu guia os conduz diretamente a Allan Bronston. Fixando os olhos em Carol Owens, ele diz:

— Dra. Owens, estou envergonhado.

Owens mostra-se surpreendida por um momento, talvez devido ao local, talvez ao tom de voz do ork. Ela não diz uma palavra.

— Você tinha sonhos tão bonitos para o nosso futuro, Carol — ele continua. — Pena que os trocou por um fundo de pesquisa.

Cruéis e frios, os olhos de Bronston parecem bem mais sombrios agora. Os outros orks permanecem em silêncio. Empertigando-se, a Dra. Owens fita Bronston diretamente.

— Você não sabe do que está falando.

Bronston esboça um sorriso.

— Não? Você gostaria que eu revelasse ao mundo os códigos estruturais da espiral do metagen, Carol? A seqüência está um pouco velha, afinal você já deve tê-la atualizado.

O rosto da mulher empalidece, as mãos cruzam-se sobre o busto numa atitude defensiva.

— Allan...

— Você fez coisas horríveis, Carol. É melhor me dar uma boa razão para não mandar matá-la.

NOS BASTIDORES

Neste momento os jogadores dos personagens descobrirão que muitos orks reuniram-se à sua volta. Se alguém da equipe ameaçar um movimento, pelo menos uma dúzia de orks encarregar-se-ão de afastar um único personagem.

A Dra. Owens balança vigorosamente a cabeça. Ela explica a Bronston que a Astecnológica contratou Peterhoff para desenvolver alternativas para o vírus do metagen que ela estava pesquisando. O objetivo de sua pesquisa sempre fora encontrar usos benéficos para o vírus do metagen, e ela opôs-se terminantemente ao trabalho de Peterhoff. Quando descobriu que ele estava raptando habitantes dos esgotos para obter material genético bruto, Carol protestou veementemente. Em vez de repreender Peterhoff, responderam (como já vimos) mandando Sanchez para intimidar a equipe de pesquisa de Carol a colaborar com a empresa. O acidente virótico ocorreu logo depois disso. A seção Beta foi completamente isolada da seção Alfa, que por sua vez foi isolada do resto da instalação. Em seguida Sanchez mandou que Owens fosse encarcerada, crendo na palavra de Peterhoff, que acusou Carol de ter sido a responsável pelo acidente. Ela permaneceu presa até que a equipe a resgatou.

Os personagens dos jogadores devem ser capazes de confirmar parte do que Owens está dizendo. Se o mestre de jogo quiser, poderá fazer um Teste de Persuasão para Owens contra Bronston. Use as regras de Habilidades Sociais da página 153 do livro de regras de **Shadowrun**, aplicando os modificadores

apropriados para saber o quanto os personagens dos jogadores apóiam ou refutam o testemunho de Owens.

Não se esqueça de que a primeira parte do arquivo de dados furtado da seção Beta contém dois arquivos que de certa forma atestam a versão de Owens para os acontecimentos.

Caso Bronston não se convença das reais intenções de Owens, oferecerá uma troca aos jogadores dos personagens. Enquanto os shadowrunners invadiam a seção Alfa, Bronston e alguns de seus orks realizaram um ataque contra o Mão 5, conseguindo resgatar o ente querido do traidor. Nesse momento, Bronston manda trazer o refém e o oferece em troca de Owens. Os personagens dos jogadores precisam decidir agora.

É improvável que os jogadores dos personagens saiam vivos se não aceitarem o trato. Depois que o fizerem, Bronston lhes dará um pedaço de papel com o endereço de um esconderijo da biogene. Ele diz aos personagens que acredita que a Biogene usará o vírus não para criar monstros, mas para alcançar fins positivos. Bronston lhes informa que já entrou em contato com a Biogene; um Mr. Johnson encontrará os personagens no esconderijo. Se os personagens dos jogadores perguntarem, Bronston dirá que não pretende matar Owens, mas a manterá prisioneira em Wilhem Park.

Se Bronston for convencido de que Owens diz a verdade, ele simplesmente entrega o refém e a localização da casa de segurança aos personagens. Owens concordará em ir para a Biogene, porque a empresa é dirigida por pessoas em cuja integridade ela confia. Bronston então designa um guia para levá-los de volta ao mundo da superfície.

Um pouco antes de partir, Owens fará juras de amizade a Bronston, mas ele as rejeita. Apesar de a estar deixando partir, Allan ficou profundamente decepcionado com Carol por ela ter continuado a trabalhar para a Astecnológica depois que descobriu o que acontecia lá.

RESOLVENDO PROBLEMAS

O pior que poderia acontecer nesta parte da aventura seria o fato de os personagens fazerem a besteira de opor-se aos orks pela posse da Dra. Owens. Procure impressioná-los com o fato de que há muitos orks presentes e que a maioria deles parece estar armada. Alguns até mesmo usam armadura.

Se os eventos começarem a fugir do controle, Bronston lhes informará que não pretende matar a Dra. Owens, e sim detê-la em Wilhem Park para que ajude na educação da próxima geração de crianças orks.

Se os personagens deram a Bronston o arquivo de dados e a amostra do vírus para que ele os guardasse em segurança, o ork relutantemente os devolve. Embora ele tema o que possa acontecer com os diretores da Astecnológica poderiam fazer com o vírus, ele ainda nutre a esperança de que o vírus um dia possa beneficiar os mais desafortunados de sua espécie, assim como outros seres despertados.

ESCONDERIJO NÃO TÃO ESCONDIDO

DIGA TUDO A ELES

Durante horas, seu guia ork os conduz através de túneis e passagens. Finalmente, vocês vêem um ralo de luz que os guia até uma fossa sanitária ao longo da orla da Favela Puyallup. Dali, o esconderijo fica apenas a algumas ruas de distância. Através de prédios em ruínas e terrenos abandonados, talvez, mas ainda assim perto.

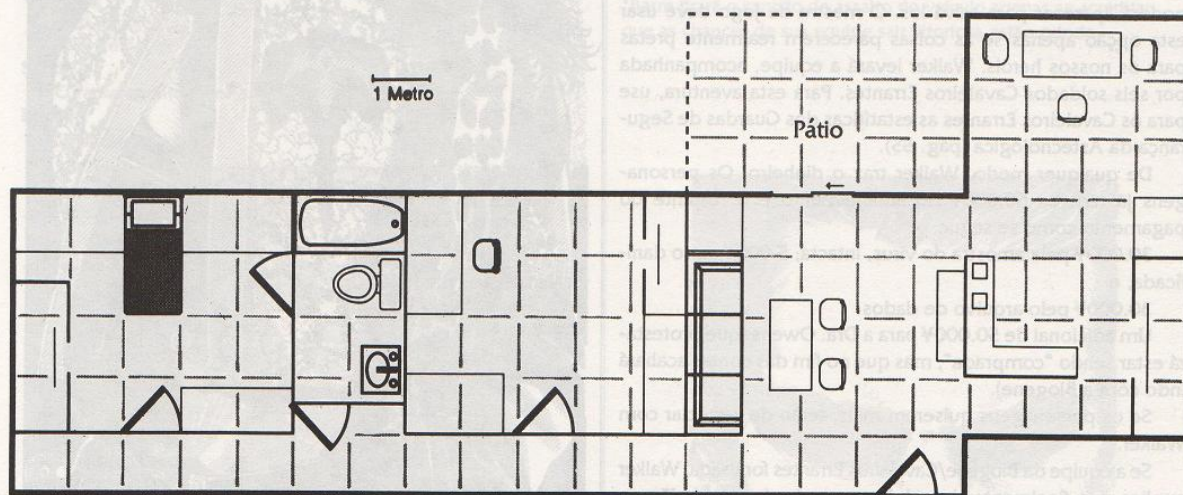
O ork leva você até o esconderijo e faz um reconhecimento rápido para vocês. Tudo parece em ordem. Na verdade, vocês vêem o mesmo motorista que os encontrou no CVI acenando-lhes de uma janela.

O ork lhes dá as chaves. Com um sorriso de despedida, desaparece na noite assoblando alguma melodia sem nome. Logo vocês não o vêem mais. Vocês entram na casa.

NOS BASTIDORES

É uma armadilha. Mas não culpe Allan Bronston. Ele entrou em contato com a Biogene, exatamente como disse. Infelizmente, a mensagem foi interceptada pelo assistente de Walker, Wendell Holmes, um simpatizante dos 20.000 de Álamo. O Mão 5 está usando Holmes para atrair os personagens. Ele é um rosto familiar: os shadowrunners confiarão nele.

O Mão 5 entrarão em ação assim que os personagens dos jogadores estiverem no prédio, e muito provavelmente tentarão aprisionar o ente querido do traidor e a Dra. Owens como reféns. O líder da Mão, Martin Honnicker, entretanto, não quer necessariamente matar ninguém. Inicialmente, tentará gerar o mínimo possível de violência. Os membros do Mão 5 estão espalhados estrategicamente pelos vários aposentos peque-



nos no primeiro andar da casa, menos a sala. Permanecerão em seus postos até avistarem um refém potencial.

Junto com Honnicker estão dois dos três membros do S.S. Misha (o mestre de jogo escolhe quais). Também se encontram presentes três membros encapuzados dos Álamos. (Use o **Arquétipo do membro do Policlube Humanis**, pág. 56.)

Honnicker irá tentar sinceramente impedir a violência, mas apenas se o grupo de jogadores for composto principalmente por humanos não-despertados. Com meta-humanos, irá falar apenas com ar de superioridade. Caso se torne necessário, Honnicker recorrerá à força bruta.

Num momento apropriadamente dramático, uma equipe da Astecnológica chega. Fica aos cuidados do mestre de jogo determinar como a Astecnológica descobriu o paradeiro dos shadowrunners.

A equipe da Astecnológica chega num par de Fords Americanos modificados para Estrutura 3 e Blindagem 1. Barre e Eman estarão no primeiro veículo, com dois soldados. O outro Americano transporta três soldados. Use o **Guarda de segurança da Astecnológica**, pág. 55.

Lembre-se de que a prioridade número 1 da Astecnológica é a recuperação da amostra do vírus, do arquivo de dados e, por fim, de Owens. Não estão preocupados com a segurança de nenhum refém, dos Álamos fanáticos ou dos Shadowrunners.

RESOLVENDO PROBLEMAS

Depois que a poeira baixar, Walker finalmente chega e fica surpreso com a carnificação que encontra. Caso os personagens estiverem passando por uns maus bocados com as equipes da Astecnológica e dos Álamos, uma tropa de choque da Biogene poderá aparecer para salvá-los. O mestre de jogo deve usar esta opção apenas se as coisas parecerem realmente pretas para os nossos heróis. Walker levará a equipe, acompanhada por seis soldados Cavaleiros Errantes. Para esta aventura, use para os Cavaleiros Errantes as estatísticas dos Guardas de Segurança da Astecnológica (pág. 55).

De qualquer modo, Walker traz o dinheiro. Os personagens já têm os 60.000¥ do adiantamento e o restante do pagamento como se segue:

30.000¥ pela amostra do vírus, intacta; 5.000¥, caso danificada, e

30.000¥ pelo arquivo de dados

Um adicional de 50.000¥ para a Dra. Owens (que protestará estar sendo "comprada", mas que no fim das contas acabará indo com a Biogene).

Se os personagens quiserem mais, terão de negociar com Walker.

Se a equipe da Biogene/Cavaleiros Errantes for usada, Walker explica que finalmente descobriram que havia um espião na Biogene e, rastreando sua identidade, descobriram que era Holmes. Se Holmes ainda estiver vivo, Walker irá querer matá-lo. Porém, um dos soldados dos Cavaleiros Errantes irá segurá-lo, enquanto os outros levam Holmes sob custódia. Se a tropa de choque não for usada, então este será o momento no qual Walker descobrirá a traição de seu funcionário — caberá aos personagens dos jogadores impedi-lo de matar Holmes.

Walker não quer mais ver a cara dos personagens do jogo. E os aconselha a saírem da cidade — rápido.



ESCONDERIJO NÃO TÃO ESCONDIDO

EDUARDO EMAN

Promissor talento urbano que recentemente passou para o lado das empresas, Eman é um novato na Astecnológica. Como um veterano das ruas, é bem mais vulgar que Barre e menos inclinado a sutilezas. Embora ele não deva provocar nenhuma violência física, seus modos são agressivos. Contudo, ele irá ouvir Barre e obedecer às suas ordens.

Atributos

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

Habilidades

Conjuração: 6
Protocolo (Urbano): 5
Armas de fogo: 4
Teoria mágica: 5
Fetçaria: 6
Esguelrar: 2
Combate desarmado: 3

Pilhas de dados

Astral: 17
Combate: 6
Magia: 6

Equipamentos

Roupa Blindada
Fetiches reaproveitáveis para Fetiço Ralo Maná
SM Uzi III (c/ 2 pentes e mira laser)

Fetiches

Combate

Ralo maná: 7
Bola de poder: 5

Saúde

Curar ferimentos moderados: 3

Ilusão

Máscara: 3

MONITOR DE CONDIÇÃO	
MENTAL	FÍSICO
Inconsciente: >	<Inconsciente
Talvez morto	Ferimento fatal
	Excesso de dano físico
Ferimento sério >	<Alívio moderado
Ferimento moderado	<Alívio moderado
Ferimento leve >	<Alívio leve

JACOB BARRE

Barre é um capanga empresarial a serviço da Astecnológica, e sua especialidade é capturar funcionários fujões. Seu maior orgulho é nunca ter falhado em encontrar um funcionário ausente. No momento suas ordens são recuperar a amostra do vírus, o arquivo de dados e a Dra. Owens, ou providenciar para que mais ninguém os encontre.

Atributos

Corpo: 5 (6)
Agilidade 5(6)
Força: 6
Carisma: 2
Inteligência: 4
Perseverança: 5
Essência: 2.8
Reação: 5 (7)

Habilidades

Carro: 4
Protocolo (Empresarial): 4
Armas de fogo: 7
Artilharia pesada: 4
Esguelrar: 3
Combate desarmado: 6

Pilhas de dados

Combate: 7

Bioeletrônicos

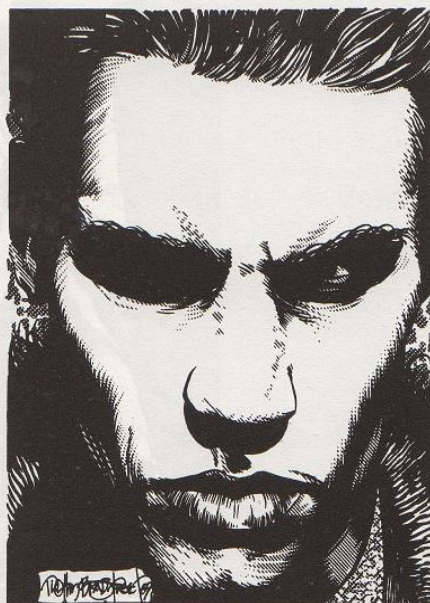
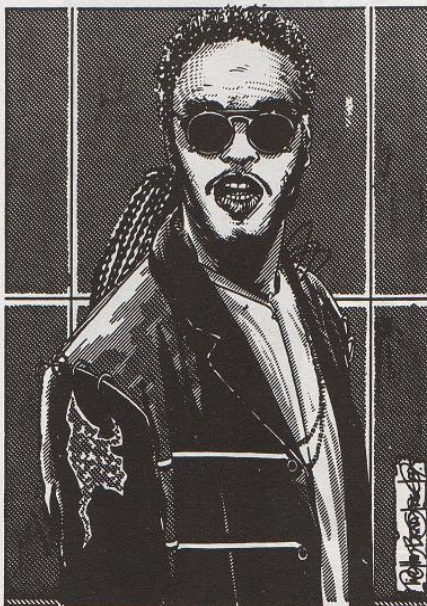
Substituição muscular (1)
Neuroconexão para armas
Reflexos acelerados

Equipamento

Canhão de assalto* (10 tiros)
FN-HAR (com 4 pentes extras e neuroconexão)
Armadura pesada parcial
Ruger super warhawk (c/ balas explosivas e 2 recargas)

*Barre tirará o canhão de assalto do veículo apenas se acreditar que as chances de sua equipe sair vitoriosa estão caindo.

MONITOR DE CONDIÇÃO	
MENTAL	FÍSICO
Inconsciente: >	<Inconsciente
Talvez morto	Ferimento fatal
	Excesso de dano físico
Ferimento sério >	<Alívio moderado
Ferimento moderado	<Alívio moderado
Ferimento leve >	<Alívio leve



MARTIN HONNICKER

Honicker é um verdadeiro fanático pela causa da Mão 5, sendo pessoalmente responsável pelas mortes de mais de 20 meta-humanos nos últimos dois anos. Ele atribui seu ódio a uma crença infundada de que uma gangue de motoqueiros elfos assassinou sua irmãzinha.

Um psicólogo perceptivo atribuiria esse ódio ao desejo inconsciente e desesperado de Honnicker por ser meta-humano, reprimido desde a infância.

Homem alto e esguio, a cabeça coroada por cabelos pretos rebeldes, Honnicker é tão carismático que é praticamente o único responsável pelo sucesso da Mão 5 em Seattle. Sua morte seria uma grande perda para a organização.

Atributos

Corpo: 3
Agilidade: 3
Força: 4
Carisma: 6
Inteligência: 4
Perseverança: 4
Essência: 3.8
Reaction: 3 (5)

Habilidades

Protocolo (Ruas): 5
Armas de fogo: 5
Liderança: 4
Persuasão: 4
Combate desarmado: 3

Pilhas de combate

Combate: 5

Bioeletrônicos

Neuroconexão para armas
Reflexos acelerados (1)

Equipamento

AK-97 (com 3 pentes extras e Neuroconexão)
Sobretudo reforçado

MONITOR DE CONDIÇÃO	
MENTAL	FÍSICO
Inconsciente >	Inconsciente
Talvez morto	Fatimento fatal
	Excesso de dano físico
Fatimento sério >	< Alardamento sério
	< Alardamento moderado
Fatimento > moderado	< Alardamento leve
Fatimento leve >	



PESQUISA DE CAMPO

CONTATOS

Os personagens dos jogadores terão tempo apenas para consultar rapidamente seus contatos. Ou seja, cada personagem de jogador pode falar apenas com um contato a quem possa encontrar rapidamente. Caso normalmente seja necessário marcar um encontro ou esperar um determinado tempo para encontrar com um contato, o jogador não poderá comunicar-se com ele.

Nenhum contato de rua terá informações disponíveis, independentemente de quão bons forem os resultados nos dados. O mestre de jogo deve realmente proceder aos testes, mas depois ignorar o encontro, de modo a fazer o jogador acreditar que podem realmente haver informações disponíveis.

Os contatos empresariais ou os contatos científicos têm acesso potencial a alguma informação. Faça um Teste de Protocolo (Empresarial) (8), e consulte a tabela apropriada adiante.

Há pouco mais que possa ser descoberto através dos contatos. Isso se deve principalmente à falta de tempo, mas também porque a Astecnológica conseguiu restringir todas as informações relativas à Instalação Tacoma.

Sucessos

1-2

3-4

5

CONTATO EMPRESARIAL

Resultado

A Astecnológica possui uma instalação na localização indicada. É um edifício de vários andares sobre o solo, com diversos subníveis sob o solo. A segurança da instalação é considerada excelente.

A instalação foi palco de algum evento, talvez uma Invasão, há um ou dois dias. A segurança tem sido acirrada desde então. (Esta informação é enganosa, pois na verdade o "evento" foi o acidente virótico, que ainda não se tornou público.)

Alguns executivos da Astecnológica chegaram recentemente num voo vindo de Aztlan e estão hospedados na Pirâmide de Seattle. Entretanto, eles já visitaram a instalação de Tacoma.



Um contato científico (Biologia, Biotecnologia, etc.) pode também ter alguma informação. Um Teste de Habilidade Conhecimento (9) apropriado, ou Protocolo (Ciência) (6), ou outra habilidade apropriada revelará informações relativas às tabelas que se seguem.

CONTATO CIENTÍFICO

Sucessos	Resultado
1 — 2	A Astecnológica possui uma instalação de pesquisa biológica avançada nessa localização.
3 — 4	Duas das maiores mentes no campo da engenharia genética, a Dra. Carol Owens e o Dr. Simon Peterhoff, trabalham ali. Segundo os boatos, um não val muito com a cara do outro.
5+	Há um boato de que a instalação realiza pesquisas com armas biológicas.

INFORMAÇÃO PÚBLICA

O serviço de informações públicas de Seattle pode fornecer apenas informações limitadas a respeito da instalação da Astecnológica Tacoma. Contudo, esses arquivos foram anotados por um tecnauta que invadiu o sistema e deixou alguma pichação eletrônica. Seguem-se o verbete de Informação pública e o comentário do téc.

Astecnológica Centro de Pesquisa Tacoma

O Centro de Pesquisas da Astecnológica Tacoma é um complexo industrial composto por doze prédios. Os prédios são dispostos numa série de círculos concêntricos, todos orientados para dentro. Todos os prédios possuem doze andares.

O núcleo do Centro de Pesquisas é dominado por uma área aberta na qual foram plantadas árvores e arbustos locais. Dominando esta área encontra-se uma réplica de 20 metros de uma pirâmide asteca.

O Centro de Pesquisas Tacoma é tido como centro de pesquisas nas áreas de microeletrônica, computação e biologia. A área de estacionamento adjacente ao centro pode abrigar até 8.000 veículos de passageiros.

Muito bem, vou contar tudo. Este lugar é mais que um simples "centro de pesquisas". Só é possível acessar o sistema de computador através do sistema principal da Astecnológica, que fica na Pirâmide, em Seattle. Para chegar a Tacoma, você precisa atravessar Seattle. Ninguém faz isso. Um detalhe importante sobre os astecas e seus computadores: não há quem jogue tão duro quanto eles, que não se importam em machucar a si próprios para poder machucar você.

Claro que trabalham com microeletrônica. Não é o que todo mundo faz? Mas ouvi falar que o agito do lugar é a biotecnologia. Uma hora dessas, dê uma boa olhada nos sistemas de segurança no perímetro do centro. Para mim parece que eles querem manter coisas *dentro* tanto quanto querem nos manter fora.

—Phaedra <sem registro data/hora>

Os perfis empresariais, tanto de Astecnológica quanto de Biogene também se encontram disponíveis. A informação da Biogene só ficará disponível se os jogadores souberem que a Biogene é a patrocinadora da missão.

EMPRESA ASTECNOLÓGICA

Localização da sede: Cidade de México, Aztlan

Diretor-presidente: Juan Altzcapotzalco

Divisões principais:

Nome da divisão: Astecnológica: Divisão Noroeste

Diretor da divisão: Salvador Ramirez

Principais produtos e serviços: Diversos produtos, desde armamentos a dispositivos eletrônicos.

Perfil comercial:

A maioria dos especialistas acredita que a Astecnológica é o poder real por trás do atual governo de Aztlan. A companhia cresceu de uma coleção heterogênea de recursos das Américas do Sul e Central e companhias tecnopiratas nos primeiros dias do Despertar. A maior parte do crescimento inicial da Astecnológica teve como base a contratação de funcionários magicamente ativos e táticas agressivas de espionagem e sabotagem. Diz-se que o fundador e seu filho são magos de grande poder. A despeito do uso em escala industrial da magia, a Astecnológica faz luz a seu nome mantendo-se à frente nas tecnologias de ponta.

Forças de segurança/militares:

A Astecnológica faz uso intenso de forças paramilitares. A Divisão Noroeste mantém elementos da Terceira Legião de Aztlan como reserva para suas equipes de segurança.

BIOGENE TECNOLOGIA

Sede: San Diego, Estado Livre da Califórnia

Diretor-presidente: Dr. Jarred Leiji

Divisões principais:

Nome da divisão: Biogene Pesquisas

Diretor-presidente: Dr. Jarred Leiji

Divisões principais:

Nome da divisão: Randolph Cooper

Principais produtos e serviços: Pesquisa científica pura em engenharia biotecnológica e genética

Nome da divisão: Biogene Farmacêutica

Diretora da divisão: Kristen Long

Principais produtos e serviços: Planejamento e produção de remédios controlados.

Perfil comercial:

Fundada há dez anos, esta companhia renasceu das cinzas de três outras empresas instaladas em San Diego, que passaram por dificuldades financeiras no mesmo período. Em seu ano fiscal mais recente, a empresa notificou lucros líquidos de mais de 1 bilhão de neolenes.

A Biogene é conhecida como uma organização que reconhece rápido suas próprias deficiências e que não poupa esforços para corrigi-los.

Forças de segurança e militares:

A Biogene não possui forças militares ou de segurança próprias. Todas as instalações da Biogene são protegidas pelos Cavaleiros Errantes de Detroit.

ELENCO

PERSONAGENS DOS JOGADORES

Os primeiros três personagens incluídos nesta seção — Andrew Shalene, Louise Frost, Johnny Clean — são planejados para serem usados como Personagens dos Jogadores opcionais ou como os NPC que a Biogene oferece ao grupo de jogadores para completar sua equipe. Aos principais NPC, seguem-se vários personagens incidentais.



JOHNNY CLEAN

Nas ruas são poucos os samurais que tenham uma reputação de tão perigosos quanto o Sr. Clean. Veterano da Elite Militar Leão Branco, Clean tornou-se um de seus membros mais insubordinados. Felizmente para todos os envolvidos, Clean também possui uma das personalidades mais estáveis do ramo.

Filho de um general reformado do Exército dos Estados Unidos, Clean cresceu respirando militarismo. Depois da secessão dos EACON, o pai de Clean permaneceu na UNECAN, aposentando-se mais tarde como general de duas estrelas. Clean planejou seguir os passos do pai, mas um conflito de personalidades com um oficial graduado forçou-o a deixar o serviço. Permanece em contato estreito com elementos do serviço militar da UNECAN, ocasionalmente executando missões nas sombras para eles.

No momento, Clean vive e trabalha em Seattle.

Embora fisicamente seja mais que capaz, Clean prefere, sempre que possível, aplicar intimidação em lugar da força. Seu lema, "Fale mais e carregue uma bala arma", tem lhe servido bem.

Atributos

Corpo: 6 (7)
Agilidade: 4 (5)
Força: 6 (7)
Carisma: 2
Inteligência: 5
Perseverança: 5
Essência: 0
Reação: 4 (8)

Habilidades

Combate armado: 5
Protocolo (Ruas): 4
Armas de fogo: 6
Esguilar: 4
Combate desarmado: 6

Pilhas de dados

Combate: 7

Bioeletrônicos:

Armadura dérmica (1)
Modificação para visão noturna
Substituição muscular (1)
Espora retrátil
Neuroconexão para arma
Reflexos acelerados (2)

Equipamento

Granadas aerodinâmicas de concussão e granadas defensivas (2 de cada)
Ares Predator (com 3 recargas, balas explosivas e Neuroconexão)
Casaco blindado
Enfield A57 (c/ 20 cartuchos extras e Neuroconexão)
Telefone de pulso portátil
Visor termográfico

MONITOR DE CONDIÇÃO

MENTAL	FÍSICO
Inconsciente: >	<Inconsciente
Talvez morto	Ferimento fatal
	Excesso de dano físico
Ferimento sério	<Atordamento sério
Ferimento moderado	<Atordamento moderado
Ferimento leve	<Atordamento leve

LOUISE FROST

Índia Salish por parte da mãe, Frost veio para Seattle com o pai quando tinha apenas quatro anos. Seu pai veio à procura não apenas de emprego, mas de segurança para sua filha. Criando-a em Seattle, esperava que a menina se beneficiasse do sistema educacional local para poder prosperar, a despeito de suas raízes contaminadas pela pobreza. Os planos do pai foram estilhaçados por um acidente de trabalho não compensado. Os dois acabaram vivendo num cortiço da favela Redmond.

Aos 15 anos, Louise já agia com a gangue de rua Irmãs Sinistras, e começava a fazer seu nome. Logo sua reputação ficou suficientemente forte para que ela pudesse fazer carreira como *freelancer*.

Louise ainda sustenta o pai, que ainda vive no mesmo apartamento em Barrens, onde ela cresceu.

Atributos

Corpo: 3 (4)
 Agilidade: 4 (5)
 Força: 2 (3)
 Carisma: 5
 Inteligência: 5
 Perseverança: 5
 Essência: 1.8
 Reação: 5 (7)

Habilidades

Combate Armado (Espada): 6
 Motociclota: 2
 Protocolo (Ruas): 6
 Armas de fogo: 5
 Esgueirar (Urbano): 3
 Combate desarmado: 5

Pilha de dados

Combate: 7

Bioeletrônicos

Olhos bioeletrônicos (com modificação termográfica)
 Armadura dérmica (1)
 Substituição muscular (1)
 Neuroconexão para arma
 Reflexos acelerados (1)

Equipamento

SM AK-97 (com 2 pentes e neuroconexão)
 Casaco blindado
 Granadas aerodinâmicas defensivas (2)
 Emplastro antitrauma (3)x2

MONITOR DE CONDIÇÃO			
MENTAL		FÍSICO	
Inconsciente >		<Inconsciente	
Talvez morto		Ferimento fatal	
		Excesso de dano físico	
Ferimento sério >		<Atordoamento sério	
Fadimento >		<Atordoamento moderado	
moderado			
Ferimento leve >		<Atordoamento leve	



ANDREW SHALENE

Nascido no que, em Spokane, considera-se um bairro abastado, Shalene e sua família mudaram-se para Seattle quando ele fez três anos. A posição de seu pai numa companhia de informática de porte médio associada à Shlawase proporcionou à família uma renda estável e protegeu Andrew dos preconceitos raciais de Seattle durante a maior parte de sua infância e adolescência.

Em 2037, quando anunciou-se a formação da nação elfa de Tir Talmgíre, Andrew partiu para juntar-se a seus "irmãos elfos", mas descobriu que as condições eram diferentes do paraíso que imaginara. Shalene passou por um período de abuso e hostilidades nas mãos de muitos elfos "de volta à natureza" que já estavam lá.



Em Tir Talmgíre, passou algum tempo com Tanner, um humano mais velho que viajara até lá para fugir do Inferno urbano de Los Angeles. Ele e Tanner encontraram um elo comum em seu isolamento e exclusão. Tanner era um Bruxo, e introduziu Shalene às artes herméticas.

Permaneceram em Tir Talmgíre durante vários anos, até que circunstâncias políticas internas forçaram-nos a partir. Tanner retornou para Los Angeles, mas Shalene decidiu que seguiria para o leste.

Depois de deixar a nação elfa, Shalene passou algum tempo em Denver aprendendo habilidades relacionadas a computadores e obtendo alguma experiência como tecnauta. Por sentir repulsa física a implantes bioeletrônicos, não possui conexão de dados, o que lhe faz sofrer de extrema lentidão ao ligar-se à Matriz. Tal ineficiência não o incomoda; é a emoção que o mantém vivo.

É esse é o maior vício de Andrew Shalene: emoção. Ele é sempre o primeiro a passar pelos buracos escuros, ou a entrar no processador de aparência suspeita. Até aqui ele tem tido sorte, não tendo de pagar o preço por sua ousadia. Porém, esse momento certamente se aproxima.

Atributos

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

Habilidades

- Computador: 4
- Conjuração: 2
- Protocolo (Ruas): 3
- Armas de fogo: 3
- Teoria mágica: 3
- Felicitaria: 4
- Combate desarmado: 2

Filhas de dados

- Astral: 14
- Combate: 5
- Pirataria: 8
- Magia: 4

Contatos

- Barman
- Mr. Johnson

Equipamento

- Beretta 101T (com 1 recarga)
- Plano de saúde Docwagon® (Gold)
- Sobretudo Reforçado
- Sony CTY-360 (Versão terminal)
- Corpus (4)
- Fuga/Máscara (5)
- Sensores (3)
- Ataque (3)
- Despistamento (4)
- Fumaças (4)
- 200 Mp de memória de Armazenamento
- Emplastro antitraumas (3) (x2)
- Dois focos de feitiço (1 ponto cada, escolha feitiço)

Comentários:

- Alergia à luz solar (Incomodo)

MONITOR DE CONDIÇÃO

MENTAL	FÍSICO
Insensível: >	Choque elétrico
Talvez morto	Permanente total
	Excesso de dano físico
	< Alívio momentâneo
Permanente sério	
	< Alívio momentâneo
Permanente moderado	
	< Alívio momentâneo
Permanente leve	
	< Alívio momentâneo

NPC

ALLAN BRONSTON

Allan Bronston teve azar suficiente para ser metamorfoseado e em seguida viver a Noite da Fúria em primeira mão. (Suas experiências na Noite da Fúria são recontadas no prólogo desta aventura.)

Allan estava com o primeiro grupo de orks a encontrar refúgio no shopping-center perdido. Sendo um dos mais velhos, foi figura essencial na transformação de um grupo de refugiados num tipo de comunidade. Nas ruínas de uma livraria, descobriu uma série de livros de não-ficção de "biologia



para leigos". Um deles, *A Conexão Meta-humana*, inspirou-lhe a crença de que um dia seu povo seria livrado dos danos da Metamorfose.

Deixou o encrave e, por um período de tempo, trabalhou como assistente num pequeno laboratório de pesquisa genética em Seattle. Foi lá que conheceu Carol Owens, que estava para doutorar-se em bioengenharia. A teoria de Owens da origem do Metagen e do potencial para seu controle empolgaram Allan. Trabalhando no laboratório com Owens e outros cientistas, ele rapidamente atingiu o equivalente a uma educação completa em biologia. As perspectivas para uma futura manipulação do metagen pareciam boas, quando ocorreu uma calamidade. A companhia que patrocinava o laboratório biológico foi à falência quando a brutal desvalorização de uma moeda sul-americana destruiu seus bens. Frente ao fechamento do laboratório e à perda de anos de trabalho, Owens aceitou uma antiga oferta de emprego da Astecnológica. Entretanto, a Astecnológica recusou-se a empregar qualquer outro funcionário do laboratório, de modo que os membros da equipe tiveram de seguir rumos separados.

Allan insistiu muito para que Owens não se envolvesse com a Astecnológica, mas ela se recusou a escutar. Tendo permanecido em contato com o encrave de Wilhem Park, Allan ouvira histórias de horror sobre a empresa e a forma como tratavam vários orks e membros de outras minorias. Embora ele conhecesse a integridade e a dedicação de Carol, Bronston não podia acreditar que as práticas planejadas pela Astecnológica para as teorias da bióloga seriam as mesmas que Carol tinha em vista.

Em seguida ao fechamento do laboratório de biologia, Allan retornou a Wilhem Park, onde reassumiu sua posição como um dos anciões. Desde então, ascendeu à posição de "prefeito", e sobre seus ombros repousam a segurança e o bem-estar de todos os habitantes do encrave.

Allan agora está com 28 anos e, embora não seja um dos orks mais velhos, é considerado um dos anciões da comunidade. Seu cabelo começa a ficar grisalho, e o rosto, a mostrar o enrugamento comum a um humano na casa dos sessenta anos.

Atributos

Corpo: 6
Agilidade: 5
Força: 6
Carisma: 2
Inteligência: 3
Perseverança: 5
Essência: 5, 8
Reação: 4

Habilidades

Biologia: 3
Biotecnologia: 1
Armas de fogo: 2
Engenharia genética: 2
Liderança: 4
Armas de arremesso: 5
Combate desarmado: 3

Pilhas de dados

Combate: 6

Bioeletrônicos

Conexão de dados

Equipamento

Beretta modelo 101T (com 1 pente: munição explosiva)
Computador de bolso (100 Mp)
Facas de arremesso (4)

MONITOR DE CONDIÇÃO			
MENTAL		FÍSICO	
Inconsciente >		Inconsciente	
Talvez morto		Fatimento fatal	
		Excesso de dano físico	
Fatimento sério >		< Alardamento sério	
Fatimento moderado		< Alardamento moderado	
Fatimento leve >		< Alardamento leve	

WENDELL HOLMES

Holmes gostaria de pensar que é um traidor relutante. Quase conseguiu convencer a si mesmo de que a Mão 5 o está forçando a trair a Biogene, ameaçando-o a expor suas conexões com a organização. Quase.

O envolvimento de Holmes com a Mão 5 começou inocentemente, quando começou a comparecer a uma série de assembleias dos Humanis em companhia de uma ex-namorada. Porém, Holmes gradualmente tornou-se mais envolvido com a organização. A influência marcante Martin Honnicker selou seu envolvimento com o grupo.

Holmes é ingênuo o bastante para achar que suas ações em benefício dos Álamos e da Biogene não resultarão em violência.

Atributos

Corpo: 2
Agilidade: 2
Força: 4
Carisma: 2
Inteligência: 3
Perseverança: 1
Essência: 4.8
Reação: 2

Habilidades

Computador: 3
Protocolo (Empresarial): 4
Língua (Japonês): 2

Pilhas de dados

Combate: 3

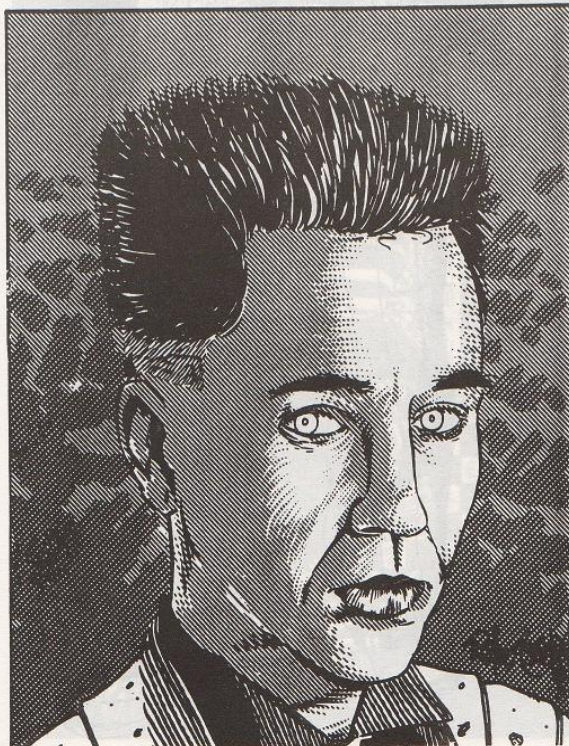
Bloeletrônicos

Conexão de dados
100 Mp de Memória cefalotônica

Equipamento

Colete blindado

MONITOR DE CONDIÇÃO	
MENTAL	FÍSICO
Inconsciente. >	<Inconsciente
Talvez morto	Ferimento fatal
	Excesso de dano físico
Ferimento sério >	<Atordoamento sério
Ferimento moderado >	<Atordoamento moderado
Ferimento leve >	<Atordoamento leve



DRA. CAROL OWENS

Owens é uma bioengenheira brilhante, mas tem o defeito de não medir as conseqüências de seu trabalho. Iniciou seu envolvimento com a Astecnológica de forma realmente inocente; aos poucos, porém, teve de se obrigar a permanecer cega frente às motivações de seus empregadores. A inclusão do Dr. Peterhoff no projeto do Metavírus serviu para abrir os olhos da cientista.

Os protestos de Owens foram solenemente ignorados quando Peterhoff prometeu encontros mais imediatos e tangíveis para o projeto. Nos dias imediatamente anteriores ao acidente virótico, Owens começou a pensar em formas de escapar de seu aprimoramento na instalação de pesquisa. Ela irá aceitar a oferta de trabalho da Biogene.

Para Owens, o encontro com Allan Bronston é extremamente inquietante; para ela, o ork representa tanto seus antigos ideais quanto seu fracasso atual. Caso seja forçada a permanecer em Wilhem Park, ela irá dedicar-se a educar as crianças ork e a persuadir Allan de que ela merece outra chance de desenvolver adequadamente o Metavírus.

Atributos

Corpo: 2
Agilidade: 3
Força: 2
Inteligência: 7
Perseverança: 4
Essência: 4, 6
Reação: 5

Habilidades

Biologia: 6
Biotecnologia: 4
Carro: 2
Computação: 3
Engenharia genética: 8
Liderança: 2
Combate desarmado: 1

Pilhas

Combate: 7

Bloeletrônicos

Conexão de dados
100 Mp de memória cefalotônica com conexão para monitor.
Memória com ligação para T\ tela

MONITOR DE CONDIÇÃO	
MENTAL	FÍSICO
Inconsciente. >	<Inconsciente
Talvez morto	Ferimento fatal
	Excesso de dano físico
Ferimento sério >	<Atordoamento sério
Ferimento moderado >	<Atordoamento moderado
Ferimento leve >	<Atordoamento leve



JOHN WALKER

Walker é um experiente agente de contato para a Biogene. Até hoje, porém, ele tinha conduzido apenas missões de espionagem industrial e vigilância. Esta missão marcará sua entrada nas grandes jogadas.

Muito cuidadoso, sempre faz tudo de acordo com as regras, o que muitas vezes pode fazê-lo agir quase como um novato. Não é sua intenção desorientar os shadowrunners, mas suas informações a respeito da Astecnológica é perigosamente imprecisa.

Ele não suspeita de que Holmes é um traidor dos Álamos e irá sentir-se magoado, traído e zangado ao descobrir a verdade. A revelação pode levá-lo a agir de forma extremamente violenta com Holmes.

Atributos

Corpo: 3
Agilidade: 3
Força: 2
Carisma: 4
Inteligência: 6
Perseverança: 5
Essência: 3.8
Reação: 4

Habilidades

Teoria de computação: 5
Protocolo (Empresarial): 8
Negociação: 6
Psicologia: 8
Armas de fogo: 2

Pilhas de dados

Combate: 7

Bioeletrônicos:

Conexão de dados
200 Mp de Memória cefalotônica

Equipamento

Colete blindado
Pistola Beretta 101T (com 1 pente e mira laser)

MONITOR DE CONDIÇÃO			
MENTAL		FÍSICO	
Inconsciente. >		Inconsciente	
Talvez morto		Fatimento fatal	
		Excesso de dano físico	
Fatimento sério >		< Atordamento sério	
Fatimento moderado		< Atordamento moderado	
Fatimento leve >		< Atordamento leve	



GUARDA DE SEGURANÇA DA ASTECNOLÓGICA

O Guarda de Segurança da Astecnológica é um homem simples que está mais interessado em sua própria sobrevivência e vida pessoal que em ação perigosa e aventura. Sente muito orgulho de sua posição na empresa e dará o máximo de si em seus interesses, especialmente se houver um oficial observando-o de perto.

O Guarda da Astecnológica é mais dedicado que a maioria, possuindo um pouco mais de iniciativa pessoal, assim como o entendimento de que sempre será o único responsável por suas ações.

Atributos

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

Habilidades

Protocolo (Empresarial): 3
Armas de fogo: 3
Interrogatório: 3
Combate desarmado: 3

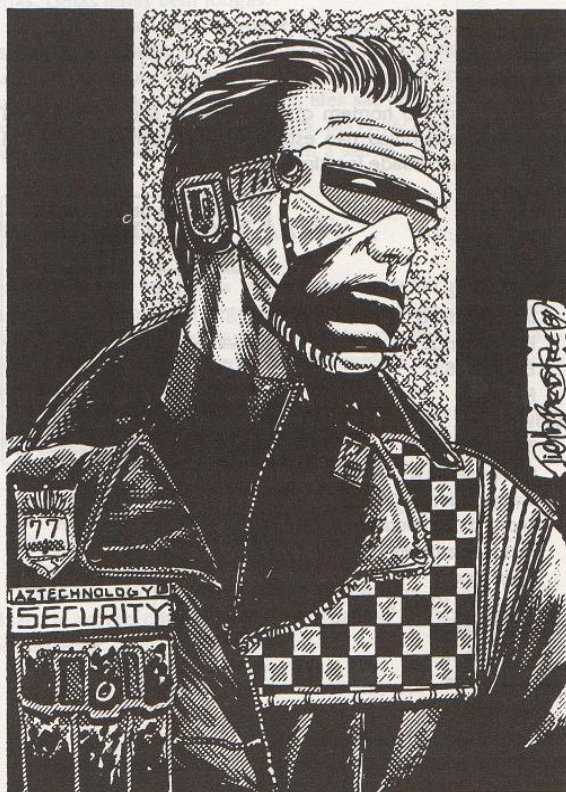
Pilhas de dados

Combate: 3

Equipamento

AK-97 (com 3 pentes e mira laser)
Casaco de blindaveste
Capacete (com rádio)

MONITOR DE CONDIÇÃO			
MENTAL		FÍSICO	
Inconsciente >		Inconsciente	
Talvez morto		Ferimento fatal	
		Excesso de dano físico	
Ferimento sério >		< Alardamento sério	
Ferimento moderado >		< Alardamento moderado	
Ferimento leve >		< Alardamento leve	



TECNAUTA EMPRESARIAL

O tecnauta empresarial é outro funcionário leal à empresa. Satisfeito com suas tarefas e responsabilidades, também está contente com a tecnave 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): 2

Pilhas de dados

Combate: 3

Bioeletrônicos

Conexão de dados

MONITOR DE CONDIÇÃO			
MENTAL		FÍSICO	
Inconsciente >		Inconsciente	
Talvez morto		Ferimento fatal	
		Excesso de dano físico	
Ferimento sério >		< Alardamento sério	
Ferimento moderado >		< Alardamento moderado	
Ferimento leve >		< Alardamento leve	

MEMBRO DO POLICLUBE HUMANIS

O membro do Policlube Humanis pertence a uma organização que se opõe a todos os direitos legais para os meta-humanos. O grupo é conhecido por deformar leis existentes de acordo com seus planos, enquanto ao mesmo tempo suprime os direitos da oposição. Suas atividades não excluem nem mesmo atos de violência. Nessas ocasiões, costumam cobrir os rostos.

Embora nem todos os Humanis estejam envolvidos com os 20.000 de Álamo, a imprensa tem conluído, em recentes investigações, que a maioria dos Álamos são membros dos Humanis. O quartel-general Internacional dos Humanis, na Filadélfia, rechaçou as acusações, assim contra-argumentando: "Queríamos saber quantos genocidas e psicopatas denominam-se liberais".

Atributos

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

Habilidades

Moto: 3
Carro: 3
Demolições: 4
Protocolo (das Ruas): 3
Armas de fogo: 4

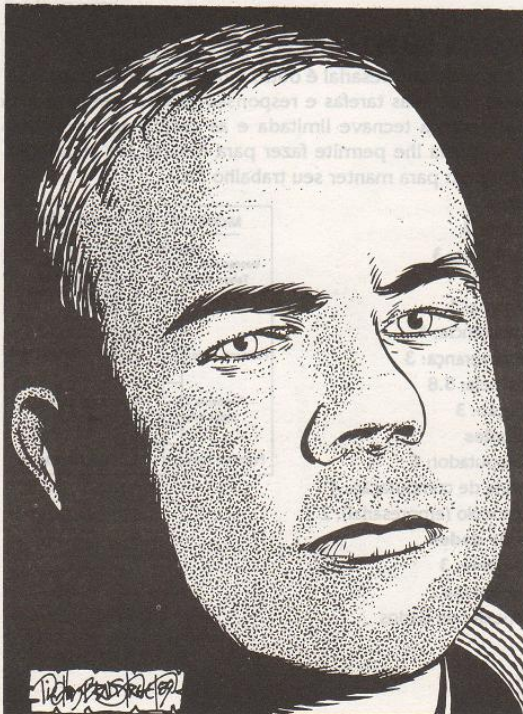
Pilhas de dados

Combate: 5

Equipamento

Roupa blindada
Uzi III SMG (com dois pentes)

MONITOR DE CONDIÇÃO	
MENTAL	FÍSICO
Inconsciente. >	Inconsciente
Talvez morto	Ferimento fatal
	Excesso de dano físico
Ferimento sério >	< Atordoamento sério
Ferimento > moderado	< Atordoamento moderado
Ferimento leve >	< Atordoamento leve



TÉCNICO

O técnico é o homem que vê quando seu hardware ou dispositivo eletrônico não está operando corretamente. Um homem de habilidade inestimável.

Atributos

Corpo: 2
Agilidade: 3
Força: 3
Carisma: 2
Inteligência: 6
Perseverança: 4
Essência: 5,8
Reação: 4

Habilidades

Bioteecnologia: 3
Computador: 4
Computadores (C/R): 6
Teoria de computador: 6
Tecnologia bioeletrônica: 3
Eletrônica: 3
Eletrônica (C/R): 3

Pilhas de dados

Combate: 6

Bioeletrônicos

Conexão de dados

MONITOR DE CONDIÇÃO	
MENTAL	FÍSICO
Inconsciente. >	Inconsciente
Talvez morto	Ferimento fatal
	Excesso de dano físico
Ferimento sério >	< Atordoamento sério
Ferimento > moderado	< Atordoamento moderado
Ferimento leve >	< Atordoamento leve

ASSENTANDO A POEIRA

CONSEQUÊNCIAS DA AVENTURA

Na melhor das hipóteses, os personagens dos jogadores terão tanto a Astecnológica quanto os 20.000 de Álamo querendo seu sangue depois que a aventura tiver acabado. As chances são de que a Astecnológica não conheça realmente as identidades dos shadowrunners que estragaram seus planos, mas farão tudo que puderem para descobri-los. Os 20.000 de Álamo saberão as identidades dos personagens dos jogadores, mas eventos no transcorrer da aventura irão obrigar a organização a também manter a discrição por algum tempo. A Biogene, apesar de satisfeita com o trabalho dos personagens, procurará dissociar-se dos shadowrunners. Depois que a Astecnológica descobrir que a patrocinadora do ataque foi a Biogene, vai haver muita hostilidade pública e dissimulada entre as empresas para manter as duas ocupadas por algum tempo. A Biogene irá querer manter os personagens dos jogadores sob suas barbas para evitar vir a ter problemas também com eles.

O problema é que os personagens ficarão tão em evidência por algum tempo que ninguém com o juízo certo irá querer ter qualquer coisa a ver com eles. As missões vão ser poucas e esparsas, e normalmente oferecidas por grupos marginais ou obscuros. Em algum momento, eles podem decidir tirar umas férias. Uma férias bem longas.

Talvez leve um ou dois meses para que a Astecnológica e os 20.000 de Álamo esqueçam sua sede de vingança. Quando isso acontecer, as reputações dos personagens começarão a subir. Para aqueles que souberem, eles são os shadowrunners que deram um olé na Astecnológica. Mas nunca se esqueça de que reputação nem sempre faz bem à saúde.

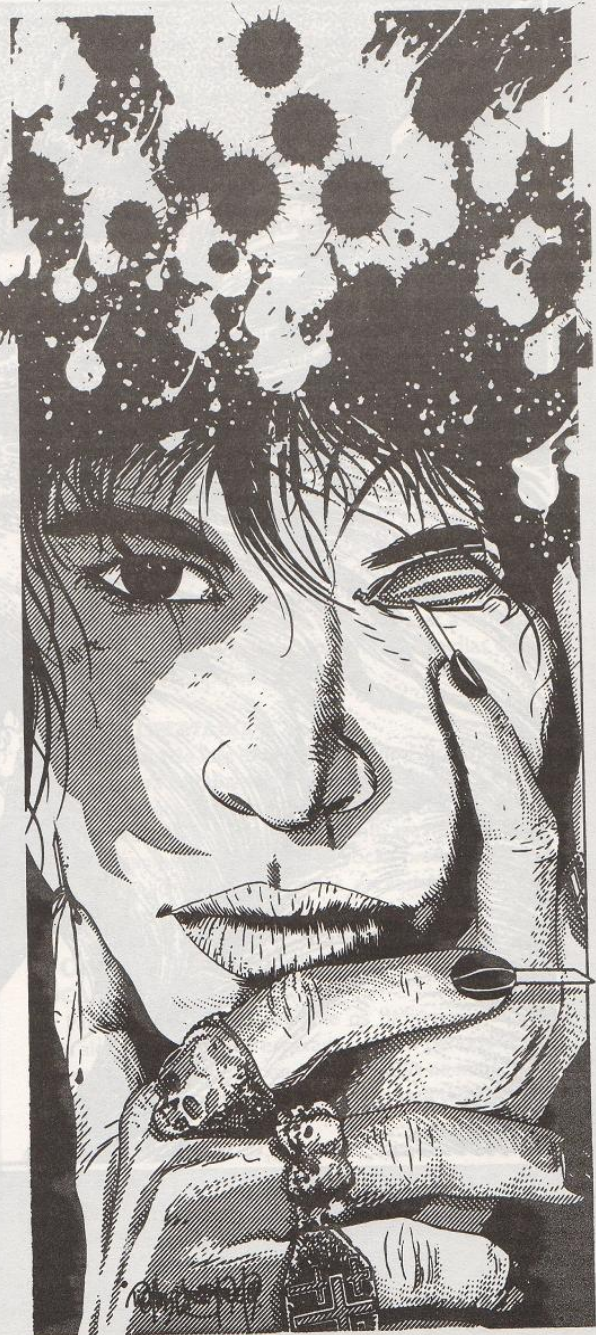
PREMIANDO COM CARMA

Os maiores benefícios desta aventura serão monetários. Além da grana original negociada com a Biogene, os personagens poderiam receber pagamento extra por obter outros arquivos de dados do sistema da Astecnológica e por levar a Dra. Owens para a companhia.

A equipe receberá os seguintes Pontos de Carma por alcançar determinados objetivos na missão:

Obter a amostra do metavírus	2
Obter o arquivo do metavírus	1
Resgatar a Dra. Owens	2
Resgatar os orks raptados	1
Matar crianças ork	-2

O mestre de jogo deve também conceder pontos individuais de acordo com as instruções à página 160 das regras de Shadowrun.



INFORMAÇÕES PARA OS JOGADORES



Caso a equipe tenha sido bem-sucedida, deixe-os ler os itens seguintes.

Seattle News-Intelligencer, segunda-feira, 12 de Dezembro de 2050

NOTÍCIAS CURTAS E RÁPIDAS

ÁREA DE SEA-TAC

OPERAÇÃO MILITAR DA ASTECNOLÓGICA?

A Lone Star Security acusou publicamente a empresa Astecnológica de haver realizado o equivalente a uma manobra militar nas proximidades do porto Tacoma, na noite de ontem. Sob a alegação de que a Astecnológica movimentou soldados e equipamentos de porte militar, incluindo helicópteros de ataque e veículos de assalto urbano, a Lone Star requereu ao Conselho Empresarial de Seattle que tomasse providências contra a Astecnológica. Elyse Sunberg, porta-voz do Conselho, declarou na manhã de hoje que o Conselho irá analisar a questão nos próximos dias.

A Astecnológica negou as denúncias e acusou a Lone Star de ser responsável por aproximadamente 1 milhão de neolones em danos.

Num acidente possivelmente relacionado, um helicóptero Ares Dragon caiu no campo que cerca a pirâmide da empresa Astecnológica logo depois de 1h da madrugada de hoje. A Astecnológica ainda não emitiu nenhum comentário, mas testemunhas declararam que o helicóptero foi visto nas proximidades do edifício Mega-Mídia pouco antes do acidente.

ENCONTROS DA LOTERIA

Os encontros desta semana, sorteados pelo computador na terça-feira, foram 89-13-32-07-17-20. O número bônus foi 28-D. O sorteio do Bônus Grande Bolada foi cancelado pela terceira semana seguida, devido à suspeita de adulteração no sistema do computador.

Nesta Edição

CADERNO B — CULTURA

Mantendo o espírito	2
Cena senciente	3
A arte neomoderna de Slyka Decor	7
Marchi escreve	12
Calendário senciente	13
Quadrinhos (infantis)	15
Quadrinhos (adultos)	16
Passatempos	11, 15

CADERNO C — COMÉRCIO

Últimas cotações	3
Investimentos biológicos locais	5
Calendário Sea-Tac	10
Leilões	14
Novidades em cefalotônicos	20
Notícias em serviços de segurança	22

D — ESPORTES

Recreação	6
Corridas	12
Vigilantes do trideo	13
Coluna dos guerrilheiros	17

NEGÓCIOS E POLÍTICA

BIogene ANUNCIA NOVO DIRETOR DO SETOR DE PESQUISA

A Biogene Technologies de San Diego anunciou hoje a indicação da Dra. Carol Owens como chefe da pesquisa em biotecnologia. Owens, anteriormente contrada da Astecnológica, declarou que pretende trabalhar para a Biogene na área de pesquisa e desenvolvimento da meta-humanidade.

A Astecnológica não emitiu nenhuma declaração a respeito da saída de Owens da empresa.

EHRAN CONFERENCIA A JOVENS TECNÓLOGOS

Ehran, o famoso ensaísta elfo e ganhador do prêmio Pulitzer, comparecerá ao encontro de ano-novo dos Jovens Tecnólogos Elfos, em 8 de janeiro. Erham, conhecido por seu estudo em três volumes *Ascendência da Humanidade*, é há vários anos patrocinador do Jovens Tecnólogos Elfos. Esta será sua primeira visita a Seattle.

DE OLHO NO ESPORTE

SEAHAWKS ANUNCIAM CRIAÇÃO DE EQUIPE DE BRAWL GUERRILHA URBANA

Deidrick "Dick" Steubens, presidente geral dos Seattle Seahawks, anunciou ontem que a organização Seattle criará uma equipe afiliada do Seahawk dentro da Liga Nacional de Guerrilha Urbana. Steubens declarou que a expansão seria uma excelente forma de extravasar a agressividade e a frustração dos jogadores durante os dias de semana e fora da temporada de futebol.

HÉRCULES LIBERTADO

O campeão de luta livre Nat "Hércules" Brandy conheceu a escritora Ann Ramsom quando ele tinha 19 anos, e durante os 18 anos seguintes foi seu companheiro e amante. O atleta declarou que o relacionamento era movido unicamente a manipulação mútua e devoção profissional. Mas o que Ann acharia dos recentes escândalos nos quais "Hércules" se envolveu?

O CLIMA

LOCAL

Parcialmente coberto durante os próximos três dias, com alerta de nevoeiros esperados para o período. Espera-se temperaturas por volta dos dez graus na maior parte da região, exceto nas Cascades, que sofrerá temperaturas abaixo de zero.

CONTINENTAL

Parcialmente nublado ao longo da maior parte da Costa Oeste até a Califórnia. Aguarda-se o furacão Lou para amanhã por volta das 14:00 em alguma parte a oeste de Ralleigh, Carolina do Sul.

Seattle News-Intelligencer, segunda-feira, 12 de Dezembro de 2050

NOTÍCIAS CURTAS E RÁPIDAS

ÁREA DE SEA-TAC

OPERAÇÃO MILITAR DA ASTECNOLÓGICA?

A Lone Star Security acusou publicamente a empresa Astecnológica de haver realizado o equivalente a uma manobra militar nas proximidades do Porto Tacoma, na noite de ontem. Sob a alegação de que a Astecnológica movimentou soldados e equipamentos de porte militar, incluindo helicópteros de ataque e veículos de assalto urbano, a Lone Star requereu ao Conselho Empresarial Seattle que tomasse providências contra a Astecnológica. Elyse Sunberg, porta-voz do Conselho, declarou na manhã de hoje que o Conselho irá analisar a questão nos próximos dias.

A Astecnológica negou as denúncias e acusou a Lone Star de ser responsável por aproximadamente 1 milhão de neolienas em danos.

Num acidente possivelmente relacionado, um helicóptero Ares Dragon caiu no campo que cerca a pirâmide da empresa Astecnológica logo depois de 1:00 da madrugada de hoje. A Astecnológica ainda não emitiu nenhum comentário, mas testemunhas declararam que o helicóptero foi visto nas proximidades do edifício Mega-Mídia logo antes do acidente.

RESULTADOS DA LOTERIA

Os resultados desta semana, sorteados pelo computador na terça-feira, foram 89-13-32-07-17-20. O número bônus foi 28-D. O sorteio do Bônus Grande Bolada foi cancelado pela terceira semana seguida, devido à suspeita de adulteração no sistema do computador.

Nesta Edição

CADERNO B — CULTURA

Mantendo o espírito	2
Cena senciente	3
A arte neomoderna de Slyka Decor	7
Marchi escreve	12
Calendário senciente	13
Quadrinhos (infantis)	15
Quadrinhos (adultos)	16
Passatempos	11, 15

CADERNO C — COMÉRCIO

Últimas cotações	3
Investimentos biológicos locais	5
Calendário Sea-Tac	10
Leilões	14
Novidades em cefalotrónicos	20
Notícias de serviços de segurança	22

D — ESPORTES

Recreação	6
Corridas	12
Vigilantes do tríduo	13
Coluna dos guerrilheiros	17

NEGÓCIOS E POLÍTICA

ASTECNOLÓGICA ENCAMPA BIOGENE

A Companhia Astecnológica anunciou hoje que encampou a Biogene Technologies de San Diego. A Astecnológica não havia demonstrado intenções anteriores de absorver a Biogene, de forma que a notícia no início da manhã surpreendeu totalmente o mercado.

Não foram feitas ainda quaisquer declarações a respeito da situação da Biogene ou de seus empregados.

LONE STAR ANUNCIA AUMENTO DE MORTES NO ESGOTO

A Lone Star Security verificou um aumento nas mortes entre habitantes dos esgotos na semana passada. O detetive Lucas Niles, da Lone Star, verificou que nessa semana as mortes foram 300% superiores a um período semelhante no ano passado. "Parece que um ou mais animais grandes estão soltos lá embaixo. Acharmos que cedo ou tarde precisaremos reunir uma equipe para procedermos a uma caçada, mas por enquanto o máximo que podemos fazer é recomendar que as pessoas se mantenham afastadas dos esgotos de Tacoma", disse Niles.

EHRAN CONFERENCIA A JOVENS TECNÓLOGOS

Ehran, o famoso ensaísta elfo e ganhador do Prêmio Pulitzer, comparecerá ao encontro de ano-novo dos Jovens Tecnólogos Elfos, em 8 de janeiro. Erham, conhecido por seu estudo em três volumes, *Ascendência da Humanidade*, é há vários anos patrocinador do Jovens Tecnólogos Elfos. Esta será sua primeira visita a Seattle.

DE OLHO NO ESPORTE

SEAHAWKS ANUNCIAM CRIAÇÃO DE EQUIPE DE BRAWL GUERRILHA URBANA

Deidrick "Dick" Steubens, presidente geral dos Seattle Seahawks, anunciou ontem que a organização Seattle criará uma equipe afiliada do Seahawk dentro da Liga Nacional de Guerrilha Urbana. Steubens declarou que a expansão seria uma excelente forma de extravasar a agressividade e a frustração dos jogadores durante os dias da semana e fora da temporada de futebol.

HÉRCULES LIBERTADO

O campeão de luta livre Nat "Hércules" Brandy conheceu a escritora Ann Ramsom quando ele tinha 19 anos, e durante os 18 anos seguintes foi seu companheiro e amante. A manipulação mútua, assim como a devoção profissional, impulsionaram seu relacionamento, ele declarou. Mas o que ela diria sobre as últimas extravagâncias dele?

O CLIMA LOCAL

Parcialmente coberto durante os próximos três dias, com alerta de nevoeiros esperados para o período. Espera-se temperaturas por volta dos dez graus na maior parte da região, exceto nas Cascades, que sofrerá temperaturas abaixo de zero.

ARQUIVO DE DADOS DO METAVÍRUS

Segue-se um trecho do arquivo de dados mestre do Metavírus que os personagens foram contratados para furtar. É o primeiro item no arquivo, e a única parte que os personagens podem ler. O restante do arquivo consiste de dados biotecnológicos codificados. Os dois trechos abaixo também são encontrados no chip ótico da área Beta-13 do centro de pesquisas de Tacoma.

TRECHO DO ARQUIVO DE DADOS 1

Para: Dr. William Espinata
Supervisor de Sistemas Genéticos
Empresa Astecnológica <<Correio interno-RDS-714/Espinata>>

De: Drª. Carol Owens
Coordenadora do Projeto Metagen
Instalação Tacoma (AS-TEC) <<Correio interno-SSV-2810/Owens>>

Re: Mensagem ATS/931621 (PARA—>SSV-2810/Owens)

(Começa mensagem)

Dr. Espinata:

Congratulações por sua nova posição. Tendo acompanhado suas pesquisas, fiquei muito satisfeita em saber de sua recente transferência da Europa. Aguardo ansiosamente pela oportunidade de trabalhar com o senhor.

A respeito de seu requerimento por informações sobre este projeto, remeto-lhe o arquivo mestre interno MTG/OV-1/318, para uma análise detalhada.

De um modo geral, o Projeto Metagen concentra-se no isolamento e na documentação do assim chamado metagen, responsável pelo surgimento recente de variantes do Homo sapiens.

Localizamos e mapeamos a posição do dito gene na espiral do DNA, mas todas tentativas de replicação e divisão/união feitas até agora redundaram em fracassos.

Conseguimos, entretanto, alterar a influência do metagen no desenvolvimento orgânico, mas de uma forma superficial e imprevisível. Esse aspecto do projeto está sob a supervisão do Dr. Simon Peterhoff, e todas as perguntas a respeito devem lhe ser dirigidas.

É minha esperança e expectativa que o projeto do metagen comece logo a apresentar encontros. Esperamos que o isolamento, o mapeamento e a documentação do gene venha a nos permitir manipulá-lo, como já fizemos no passado com outros genes.

Vejo o desenvolvimento controlado do metagen como uma ferramenta esplêndida nas mãos de uma humanidade evoluída. Propriamente manipulado, o metagen pode executar um papel importante no futuro de uma humanidade progressiva e adaptável. Está próxima a salvação da próxima geração de "crianças perdidas" — orks, duendes e seres assim, que não mais terão de enfrentar os tormentos e preconceitos que assombraram seus ancestrais.

Consulte o diretório MTG*AT841-GH para uma atualização contínua de nosso progresso.

Sinceramente,

Dra. Carol Owens.

(Fim da mensagem)

*/Cópia para Arquivo (C. Owens)

TRECHO DO ARQUIVO DE DADOS ADN

Para: William Espinata
Supervisor de Sistemas Genéticos
Empresa Astecnológica <<Correio interno-RDS-714.Espinatta>>

De: Dr. Simon Peterhoff
Diretor de Aplicações do Projeto Metagen
Instalação Tacoma (AS-TEC) <<Correio interno-SMW-8253/Peterhoff>>

Re: Requisição de condição

(Começa mensagem)

Will:

Temos feito progressos espantosos desde que nos libertamos da supervisão da Dra. Owens. A mulher é incapaz de tomar decisões concretas e deveria ser removida da supervisão do projeto assim que fosse possível, para que algo pudesse dar certo.

As aplicações da divisão genética provaram-se um sucesso monstruoso. Espero alcançar produtos viáveis e totalmente maduros dentro de quatro a seis semanas.

O coeficiente de cruzamento-integração tem sido extremamente alto e aumenta a cada tentativa. Infelizmente, o fato de nosso acesso aos banhos de proteína/nutrientes serem restringidos pela Dra. Owens tem limitado nossos índices de tentativa. Felizmente, nossa habilidade em manter o desenvolvimento depois do desenvolvimento gerado pela imersão inicial tem mantido o projeto em andamento.

Anexado, seguem alguns relatos que "simplifiquei", para facilitar o entendimento da sua parte. Se você tiver qualquer dúvida teórica, por favor, dirija-a a mim.

Por favor, analise minhas requisições de fundos anexadas para o Período de Pesquisa 27. Esses fundos são necessários para nosso aperfeiçoamento contínuo. Verifique com Emilio K., de Armas, se vocês estão com problemas de fundos. Acho que eles estarão ansiosos para colaborar.

Dr. S. Peterhoff

<Ref.: Anexada>

(Fim da mensagem)

*/Cópia para Arquivo (Dr. Peterhoff)

—(Começa Anexo)

Esta é uma lista de nossos maiores sucessos até o momento.

Lupus sapiens (MTG:LP 104)

O cruzamento artificial entre lobo e humano foi uma das aplicações mais difíceis, mas a simulação apropriada do metagen acabou possibilitando a união.

O produto LP104 revelou-se o mais estável. Poucos produtores anteriores permanecem vivos, mas parece que o LS104 gerará muitos progressos. Está prevista sua terminação e análise em 16 dias.

O produto demonstra um aumento na massa corporal e, proporcionalmente, muscular. A atividade de resposta a reflexos está abaixo das expectativas, mas um pouco de pressão deve melhorar os resultados.

A precisão sensorial está em 38 na escala de Leverman, ou seja, 1,3 ponto abaixo da média humana.

A inteligência, felizmente, deve mais a seu progenitor humano que a qualquer outra coisa. Possui uma capacidade rudimentar de fala, com um vocabulário de cerca de 100 palavras.

O produto tende a locomover-se sobre dois pés, com recaídas ocasionais para a posição quadrúpede. O produto desenvolveu mãos inapropriadas, com destreza mínima. Novamente, espera-se aperfeiçoamento com os produtos futuros.

Tigris sapiens (MTG:TS64)

O produto TS64 demonstra menos sinais de deterioração neurológica que o produto TS anterior.

Menor tendência à locomoção quadrúpede que a série LS, exceto quando em posição preparatória de ataque.

O desenvolvimento das mãos é mínimo, parecendo haver uma tendência ao uso total das garras.

O nível estimado do QI é de aproximadamente 40% da média humana. O vocabulário beira 60 palavras compreendidas e 12 faladas. Espera-se progressos.

O nível de acuidade sensorial atinge 42 na escala Leverman.

O Produto TS64 está programado para terminação e análise em 20 dias.

Ursus sapiens (MTG:US261)

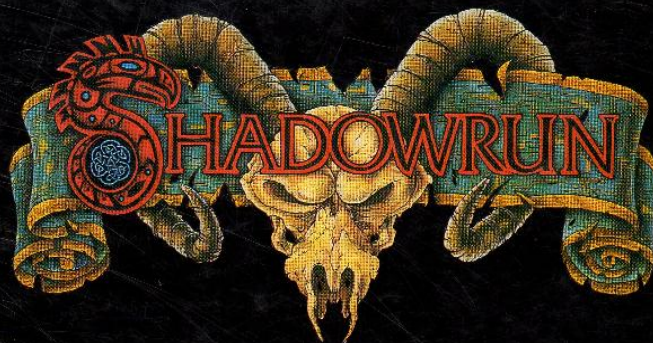
A série US revelou-se uma dor de cabeça praticamente incurável. O problema de compatibilidade do código genético parece praticamente impossível de ser contornado.

O produto US261 demonstra praticamente nenhum sinal de inteligência, não possui qualquer vocabulário e não aceita nenhum tipo de comando.

Aparentemente prefere a posição bípede, mas seu movimento é lento e claudicante. Significativo aumento de massa corporal, mas o aumento de massa muscular é de apenas 72%.

Aguarde outros.

—(Fim de Anexo)—



Começou como um simples furto de dados...

...uma invasão ao banco de dados da Astecnológica. Mas alguma coisa deu errado, e você perdeu a mercadoria e os contatos. Sua única chance é sair de Seattle — rápido.

Só há mais um problema: a única forma de sair é atravessando o submundo dos orks, um labirinto sombrio e mortal, onde o primeiro movimento errado poderá ser o último!

Dave Arneson, um dos criadores de DUNGEONS & DRAGONS®, engendrou uma aventura de SHADOWRUN repleta de perigo e intriga. METAGEN inclui todas as informações necessárias para os mestres de jogo mergulharem seus shadowrunners num mundo de pesadelo sob as ruas de Seattle.



9 788500 625497
ISBN 85-00-62549-X

