



TABELAS DE ELEMENTAIS E ESPÍRITOS DA NATUREZA

TABELA DE ELEMENTAIS

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

ESPÍRITOS DA NATUREZA

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

PROCEDIMENTO DE LANÇAMENTO DE FEITIÇOS

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

TESTE DE CONJURAÇÃO

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

TABELA DE RESISTÊNCIA DE OBJETOS

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

TABELA DE PROGRAMAS DE GELO

GELO BRANCO

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

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

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

GELO CINZA

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

TABELA DE CÓDIGOS DE SEGURANÇA

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

TABELA DE GERAÇÃO DE NÓS

Nó atual

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

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

PROCEDIMENTO DE COMBATE NA MATRIZ

- Tecnauta declara Alcance** (Observação, Sensor ou Contato.)
- Alcance sensorial**
 - Faça teste de execução** (Dados de nível de programa + dados da Pilha de Pirataria, contra o nível de sistema do nó. Precisa bater limite do Código de segurança.)
 - Execute o utilitário sensor** (Dados de nível do programa + dados da Pilha de Pirataria, contra o nível do GELO. Precisa bater limite do código de segurança a do nó.)
 - Teste de resistência a GELO** (Dados de nível de GELO contra Nível de Fuga da persona.)
 - Determine resultado** (Compare sucessos, aplique resultado.)
- Alcance de contato**
 - Execute utilitário de máscara** (Use regras especiais de execução de Máscara, página 176, SR2.)
 - Use utilitário de combate**
 - Conduza ataque** (Nível de programa + dados da Pilha de Pirataria, se for um programa, ou Nível de GELO, se for um GELO, contra o Nível de Sistema do nó (se for GELO) ou Corpus (se for Persona).)
 - Resolva teste de resistência** (dados do nível do GELO (se for GELO) ou dados de MPCP (se for Persona), mais dados da Pilha de Pirataria, contra a habilidade em Computação do tecnauta (se for Persona) ou Nível do Sistema do nó (se for GELO).)
 - Determine efeito** (compare sucessos, lembrando que Persona deve superar um Limite de Código de Segurança do nó.)

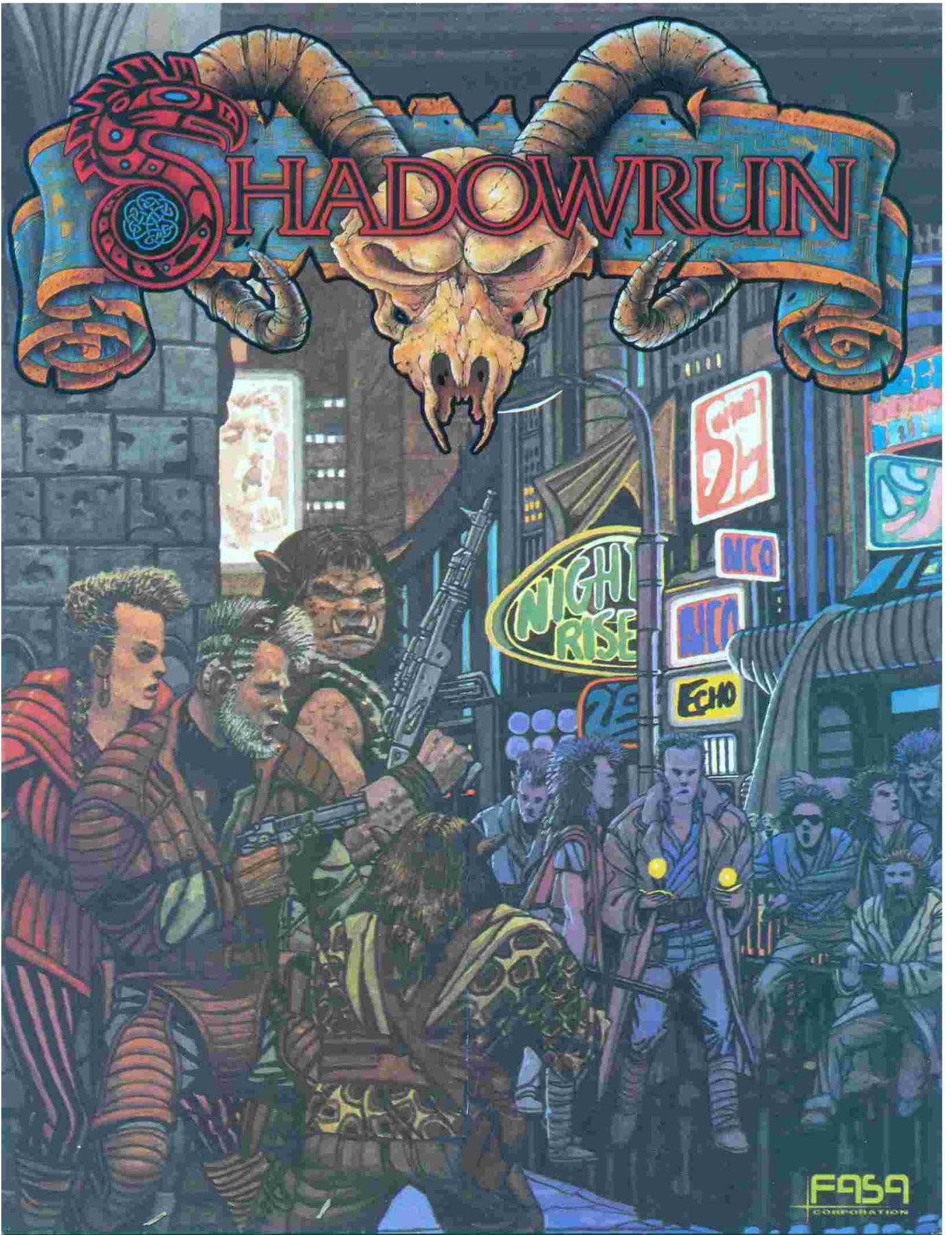
TABELA DE VALOR DE DADOS

Valor por 10 Mp de dados

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

TABELA DE INSTALAÇÃO DE GELO

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



FASA
CORPORATION

TABELA DE MODIFICADORES DE SITUAÇÃO

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

MAPA DE HABILIDADES

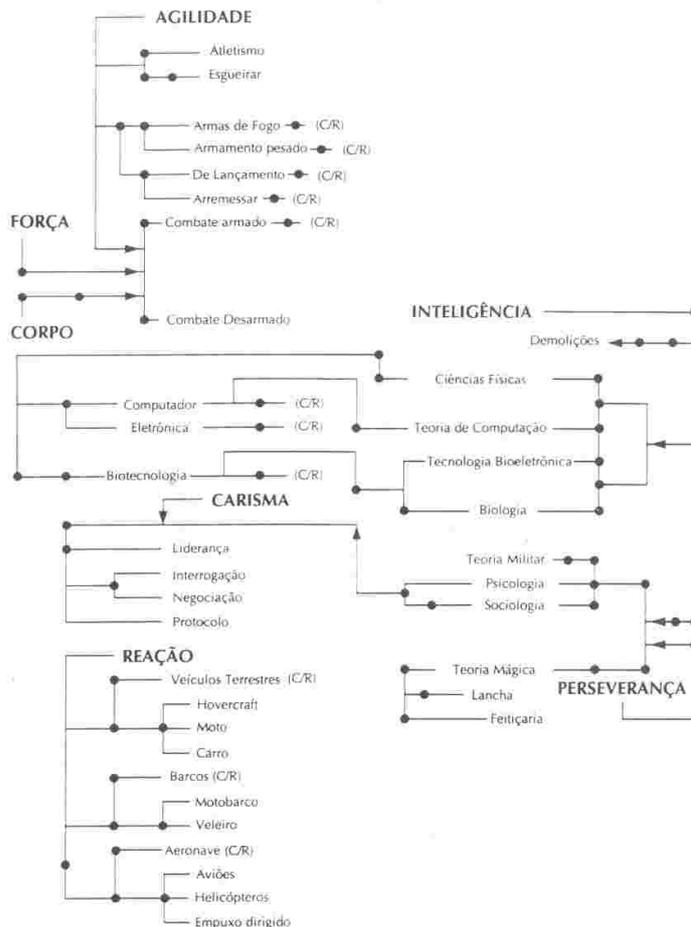


TABELA DE NÍVEL DE BARREIRA

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

TABELA DE CONSTRUÇÃO E REPARO

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

TABELA DE EFEITO DE BARREIRA

Descrição

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

Efeito

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

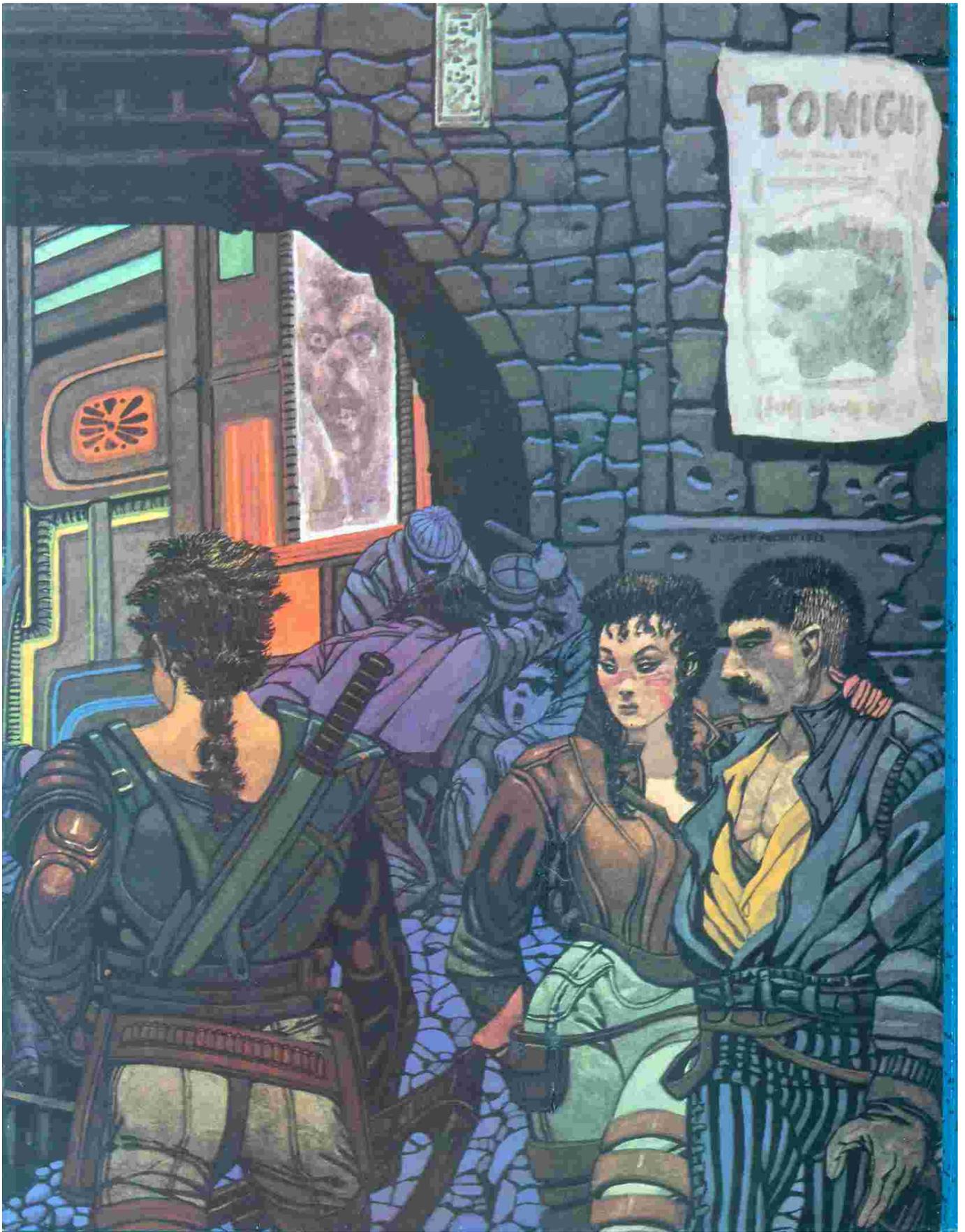


TABELA DE RACISMO

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

TABELA DE HABILIDADE SOCIAL

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

TABELA DE OPERAÇÃO DE VEÍCULOS

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

TABELA DE MODIFICADORES DE FERIMENTO

| Dano | Número-alvo | Total de Iniciativa |
|----------|-------------|---------------------|
| Nenhum | — | — |
| Leve | +1 | -1 |
| Moderado | +2 | -2 |
| Sério | +3 | -3 |
| Fatal | | Inconsciente |

TESTE DE SURPRESA

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

TABELA DE ALCANCE

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

*Alcance mínimo utilizável

TABELA DE SUCESSOS DE PERCEPÇÃO

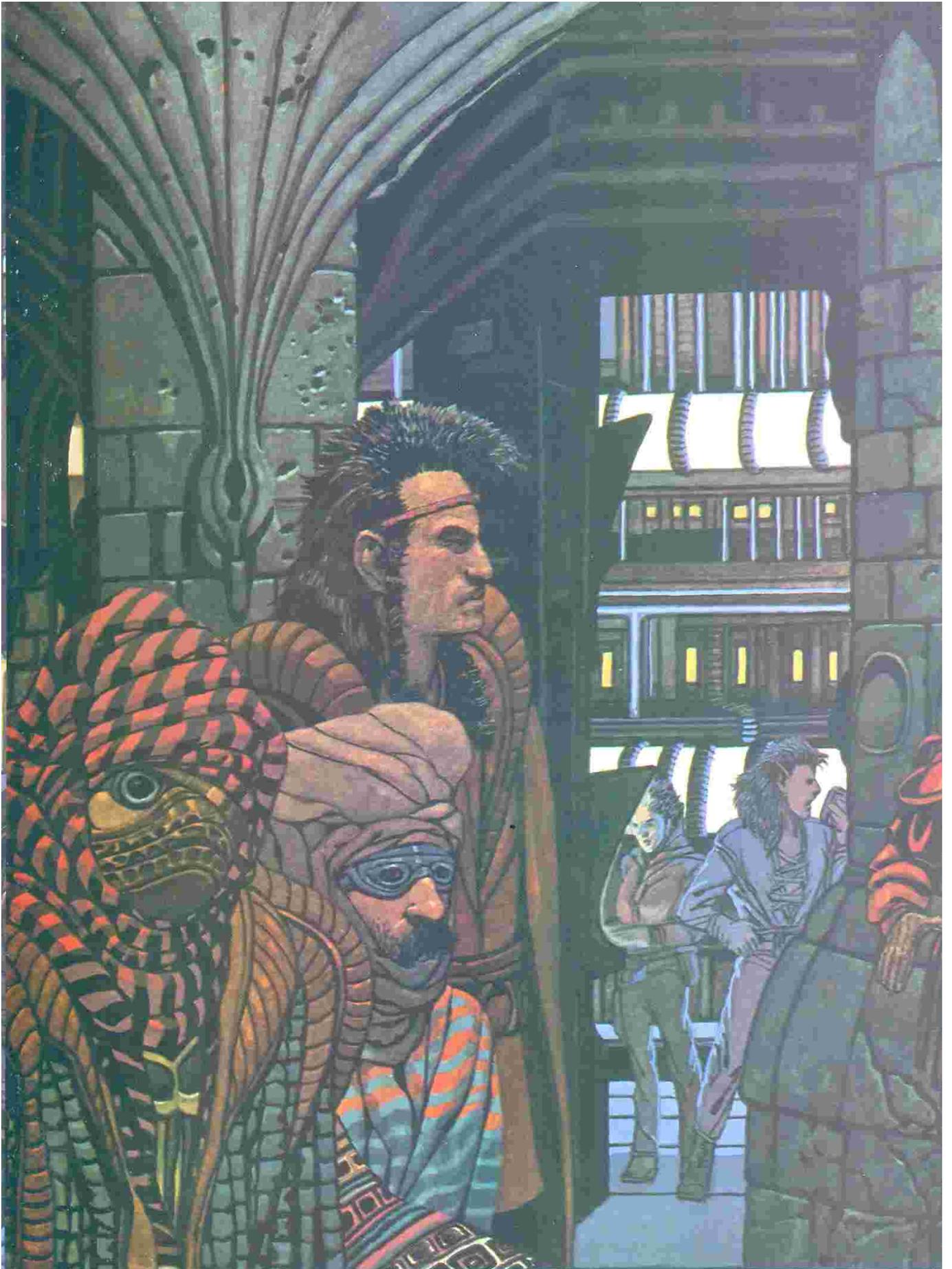
| Sucessos | Resultando percepção |
|----------|--|
| 1 | Há alguma coisa lá, mas nada mais. |
| 2 | Definitivamente há alguma coisa lá, e o observador suspeita que tipo de coisa é. |
| 3 | O observador sabe que tipo de coisa é, e suspeita qual seja sua verdadeira natureza. |
| 4+ | O observador sabe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

TABELA DE VISIBILIDADE

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

TABELA DE HABILIDADES DE LINGÜÍSTICAS

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



SEQÜÊNCIA TURNO DE COMBATE

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

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

SEQÜÊNCIA DE TURNO DE COMBATE DE VEÍCULO

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

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

EXEMPLOS DE CÓDIGOS DE DANOS DE ARMAS

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

TABELA DE HABILIDADES DE CONHECIMENTO

| Situação | |
|-------------------------|----|
| O personagem busca: | |
| Conhecimento geral | 3 |
| Conhecimento detalhado | 5 |
| Conhecimento intrincado | 8 |
| Conhecimento obscuro | 12 |

| Número de sucessos | Resultado |
|--------------------|--|
| 1 | Conhecimento geral, sem detalhes |
| 2 | Informação detalhada, com alguns pequenos pontos imprecisos |
| 3 | Informação detalhada, com alguns pequenos pontos obscuros ou omissos |
| 4 | Informação detalhada e precisa |

PROCEDIMENTO DE COMBATE CORPORAL

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

PROCEDIMENTO DE COMBATE A DISTÂNCIA

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

TABELA DE TESTE DE PERCEÇÃO

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

 **SHADOWRUN** 7902
S-E-G-U-N-D-A E-D-I-Ç-ÃO

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

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