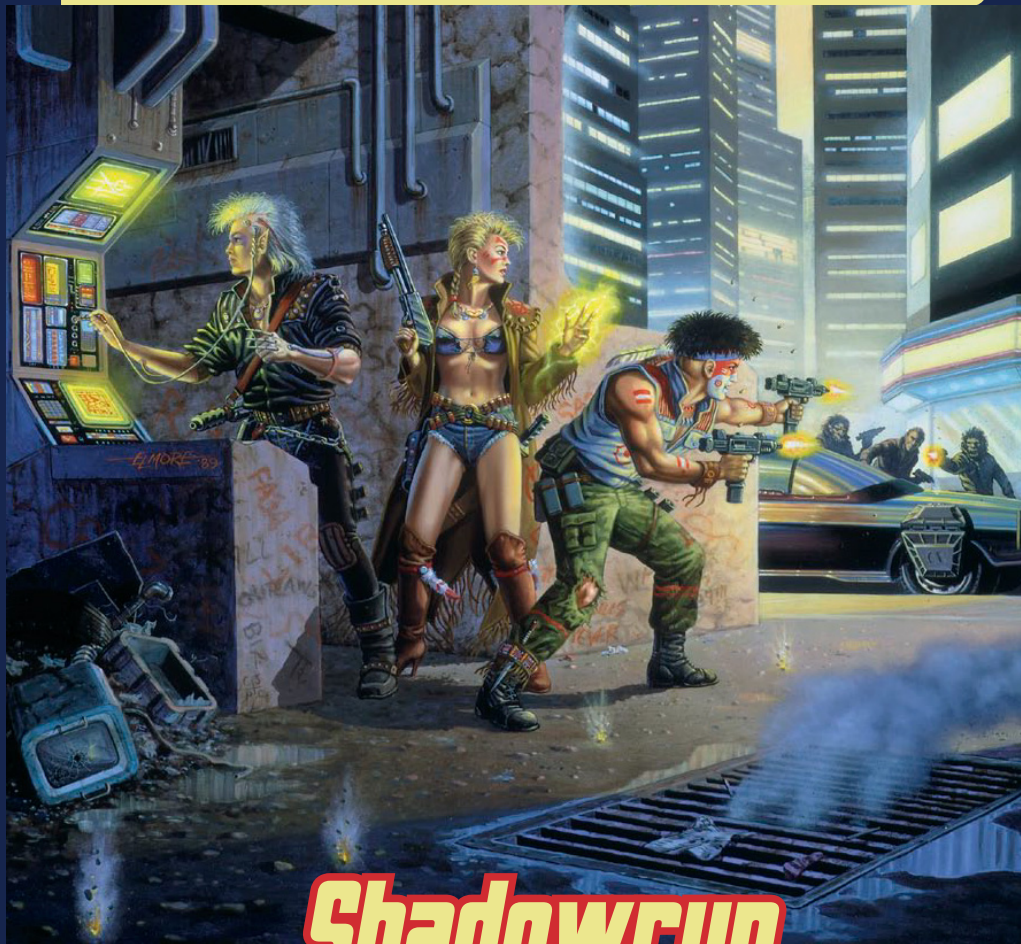


SPACE *Role playing Game* **DRAGON**®

AVENTURAS INTERESTELARES NAS FRONTEIRAS DAS GALÁXIAS



Shadowrun

**Uma Adaptação para Space Dragon
RPG para Todos**

SHADOWRUN

Autor
RPG para Todos

Revisor
RPG para Todos

Editor
RPG para Todos

Capa
RPG para Todos

Projeto Gráfico
Dan Ramos

Arte Interna
RPG para Todos

Diagramação
RPG para Todos

Mês/Ano
09/2014

*Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0
Esta adaptação é uma coletânea de
material adquirido em blogs e afins
sobre o tema espalhados na Matrix*

Índice

Introdução	3
Raças do Sexto Mundo	4
Runners	8
Magia, Cromo e Matrix	15
Megacorporações.....	18



INTRODUÇÃO

“Fique ligado. Acerte o alvo. Poupe munição. E nunca – jamais! Rompa um trato com um Dragão.”
- provérbio das ruas

Shadowrun é certamente um dos cenários mais queridos do universo RPG. É um RPG que mistura dois gêneros distintos: o universo distópico do cyberpunk e o encantado mundo da fantasia, ambientado num futuro não muito distante, seguido de um grande cataclisma que trouxe a mágica de volta ao mundo e ao mesmo tempo que tenta abraçar as maravilhas (e perigos) da tecnologia, o cyberspaço (a onipresente rede de computadores), engenharia genética e a fusão entre homem e máquina chamada de cyberware.

A primeira edição de Shadowrun foi lançada no ano de 1989, contando a história de um mundo onde a magia havia retornado. No dia 21 de Dezembro de 2012 aconteceu o fim da quinta era prevista pelo calendário Maia e com ela nasceu o Sexto mundo. A magia não retornou sozinha, com ela vinham Anões, Elfos, Dragões e outras criaturas fantásticas, que lutavam para sobreviver em meio a

grandes Megacorporações, como um ótimo cenário cyberpunk. A tecnologia é tão alta e com ela vem a perda da humanidade das pessoas, que vivem e morrem pelo dinheiro.

► Capítulo 1:

AS RAÇAS DO SEXTO MUNDO

Humanos não estão mais sozinhos, eles são somente uma das cinco grandes raças de Homo Sapiens. Conhecidos Coletivamente como Metahumanidade eles são: Anões, Elfos, Humanos, Orks e Trolls, apesar dos humanos continuarem sendo a maioria da população as outras espécies de metahumanos existem uniformemente em varios pontos do planeta e em diversas etnias.

Os primeiros Metatipos a aparecer foram os Anões e os Elfos durante o ano de 2012, quanto humanos começaram a nascer e se transformar em seres que lembravam as criaturas que todo Nerd Fã de Tolkien adora. Dez anos depois apareceram os Orks e os Trolls em uma epidemia chamada de "Globinização" onde humanos repentinamente começaram a passar mal e ter uma transformação lenta e dolorosa. Mais de meio século depois do Despertar (a volta da magia pra terra) a "globinização" é rara, só acontecendo com humanos na puberdade, mas as duas raças goblinóides continuam a se expandir, através de procriação normal.

1.1 Homo sapiens pumillonis

Baixos e encorpados os anões tem as pernas mais curtas do que o comum. Anões tem visão termográfica e um sistema imunológico realmente acima

da media, raramente ficando doentes, mesmo se expostos a toxinas. Costumam viver em famílias pequenas não sendo raro encontrar aqueles que preferem se isolar. Possui um forte fascínio e aptidão para trabalhos manuais e por coisas tecnológicas. Foram os primeiros entre os quatro novos metatipos que foram aceitos facilmente nas Megacorporações, devido a sua habilidade natural com mecânica e robótica.

1.2 Homo sapiens nobilis

Elfos são mais altos e esguios do que um humano padrão. Suas orelhas são pontudas e mais avantajadas que a de um humano e é ostentada com orgulho pela raça. Possuem poucos pelos no corpo e seus olhos são capazes de se adaptar facilmente no escuro. Elfos tem a gestação mais longa entre os metatipos, chegando durar um ano. Eles detêm uma

posição social na mídia muito grande, são considerados exóticos e estilosos, havendo muitos modelos, artistas e cantores elfos. Diferente dos outros metatipos que são taxados de "esquisitos e estranhos" os elfos são tidos como diferentes e belos.

1.3 Homo sapiens robustus

Orks são proporcionalmente similares a humanos, embora sejam muito mais pesados e robustos, aumentando a sua massa e volume corporal. Além do tamanho a característica mais marcante dos Orks são suas presas, possui caninos avantajados, dando uma aparência selvagem para a raça. Assim como os elfos os Orks possuem a capacidade de enxergar no escuro. Possuem o menor tempo de gestação entre as metaraças, dando a luz em somente 6 meses e com uma taxa de natalidade de 4 filhos por gestação, mas não é raro encontrar uma mãe que aumente esse numero pra 8 filhos. Junte essa alta taxa de natalidade e o preconceito gerado pela massa e você vai entender a situação atual de um ork, eles vivem em enormes comunidades e são considerados inferiores as "metaraças normais", vivendo em condições precárias em favelas.

1.4 Homo sapiens ingentis

A maior e mais exótica raça entre os metatipos, trolls medem cerca de 2 metros

e meio de alturas e pesam facilmente cerca de 300 quilos, possuem braços muito longos e desproporcionais se comparado com outras raças metahumanas. Sua pele é dura e resistente fazendo-os possuir uma espécie de camada dérmica natural, resistente a ferimentos e assim como os anões eles conseguem enxergar termograficamente de forma natural. Também possuem um enorme par de chifres saindo de suas cabeças. São estereotipados como estúpidos e lentos, apesar de não ser totalmente verdade isso. É a raça que mais sofre com discriminação, por serem de longe a raça mais diferente dos humanos. Costumam viver reclusos em sociedades mais afastadas dos centros humanos. Seu tamanho acima do normal traz diversas dificuldades para usar equipamentos e coisas para "pessoas pequenas", mas em compensação é a raça mais forte e resistente entre os metatipos.

1.5 Os Metahumanos e os Metavariantes

As raças básicas de Shadowrun já foram apresentadas anteriormente, são os Humanos, Anões, Elfos, Orks, Mutantes e Androides que juntos compõe a metahumanidade, os seres mais comuns de se encontrar no cenário de Shadowrun. Porém não são as únicas raças que existem, quando o despertar aconteceu nem todas as pessoas responderam a

transformação de maneira igual, pequenas parcelas da população de cada raça citada acima tiveram mutações genéticas que o transformaram em raças diferentes das "naturais" para o seu metátipo. Essa mutação genética ocorreu de maneira similar em vários transformados e assim surgiram os Metavariantes. Geneticamente um metavariante é bem similar geneticamente a sua "raça base", sendo assim a classificação do mesmo representa ele como uma "sub-raça" pertencente ao grupo da "raça base" dele.

1.6 Os Sencientes não Metahumanos

Os metahumanos não são mais a única espécie inteligente no planeta e isso mudou desde o Despertar. Varias raças despertaram em lugares selvagens, totalmente independente da humanidade e diferente da metahumanidade. Ao contrario dos metavariantes estes não se transformaram durante algum período da vida, mas sim nasceram deste jeito. Os Sencientes moram em regiões selvagens e dificilmente abandonam seus territórios para viver no meio da metahumanidade, tem dificuldade em viver nas cidades, pois ela não dá suporte a sua forma diferente. Alguns exemplos de Sencientes são Pixies, Centauros (que possuem cabeça de animal) e nagas (cobras de 8 metros de comprimentos capazes de aprender a falar a língua dos humanos, mas que não possui membros.).

1.7 Changelings

Changeling é uma classificação genérica para os metahumanos que foram

atingidos pelo SURGE. Surge significa Sudden Recessive Genetic Expression ou em tradução livre Expressão Genética Recessiva Súbita que, por definição é uma mutação genética produzida por anormalidades no seu genoma que afeta seus genes mundanos e metahumanos. É como se um metahumano tivesse herdado alguns problemas genéticos e por causa do mesmo ele começou a mutar, apresentando diversas "anormalidades" pra sua raça padrão. Um exemplo disso são humanos que foram atingidos pelo SURGE e desenvolveram aberrações naturais, como pele de outras cores, pelos, pares de braços extras, capacidade de respirar embaixo da água. Simplificando os Changelings são "Mutantes", variações de todas as raças que desenvolvem capacidades únicas e por isto não podem ser classificados como metavariantes. Um exemplo oficial de Changeling é o GANESHA, um changeling nascido na cultura Hindu que possui cabeça de elefante e pele de cor diferente, sendo cultuado como um Deus na Índia.

1.8 Os Infectados

Pior do que ser uma "aberração" Changeling ou ter seus direitos contestados porque você é um ser Senciente, é algumas pessoas não respeitarem você como "criatura inteligente", um ser Infectado. Infectados são metahumanos que foram afetados pelo HMHV - Human-Metahuman Vampiric Vírus que em tradução livre seria Vírus Vampírico Metahumano Humano. O "vampirismo" atinge cada tipo de metaraça de um jeito diferente, não existe um "vampiro" padrão em Shadowrun. Mas o que todos os tipos de infectados

compartilham é a necessidade de algo proibido para sobreviver. Ghous, Nosferatus, Loups Garou, Banshes, Wendigos entre outros sofrem com a fome, a necessidade e compulsão pelo consumo de essência, sangue ou carne Metahumana e por causa disso são caçados e odiados em quase todas as nações do mundo.



► Capítulo 2:

RUNNERS

É preciso um tipo especial de pessoa para colocar a sua vida em jogo e fazer o trabalho sujo para um metahumano ricoço. Um runner leva uma vida perigosa, e não apenas quando as balas estão voando. Ela começa o trabalho por qualquer meio que julgar necessário, e ele é pago por isso. É preciso alguém com as habilidades certas, atitude, e uma bússola moral flexível. Aqueles que correm no fio da navalha apanam por chutes e fama são provavelmente suicidas ou sociopatas.

2.1 As Classes

As classes de personagens em shadowrun são basicamente as mesmas do Space Dragon convencional com exceção do Mentalico e entram duas novas na lista: o Mago e o Xamã.

2.1.1 O Mago

A capacidade de um mago hermético para realizar a magia vem do estudo de um complexo conjunto de teorias que descrevem a mana, as dimensões do espaço astral, e como eles interagem com o mundo físico. A ciência da taumaturgia, já que esta foi disciplinada como tal, atrai aqueles que contam com a lógica e a razão como meio de avaliar o mundo. Seus princípios são, em grande parte, acordos e teorias tão variadas quanto os próprio magos a respeito de como tudo funciona e o que a magia pode fazer.

A Magia hermética foi estudado amplamente, mesmo antes do Despertar. O fundamentado e a natureza intelectual da taumaturgia apelou para o corporativismo e os interesses do governo, que promoveu a magia hermética mesmo com a sociedade em geral mantendo seu ceticismo.

2.1.2 O Xamã

A magia do xamã provem da natureza e das emoções. No passado os xamãs eram depreciados pelos eruditos mais "civilizados" como "primitivos" adoradores da natureza. porém com o Despertar estes primitivos souberam usar seu poder contra o homem "civilizado" que reprimiu seu povo durante muito tempo.

Para um xamã o universo é uma coisa viva. Os animais, as plantas e propria Mãe Natureza são aliados em potencial que

podem ser contatados pela magia.

2.2 Especialização dos Runners

2.2.1 Adepto

(Homem espacial - Qualquer)

Os adeptos são pessoas que descobriram a magia de uma forma diferente dos magos e xamãs, pra eles a magia mudou não somente seus espíritos, mas sua mente e seu corpo de modo permanente. Os adeptos usam seu corpo como um condutor de energia mágica, os Marciais imbuem energia em suas mãos, os Pistoleiros em suas balas, qualquer que seja o caminho que eles trilham uma coisa é certa: O adepto é uma máquina de matar. São capazes de feitos incríveis com seus aumentos corporais, dignos de filmes de ação como andar pelas paredes, desviar de balas, se mover a incríveis habilidades ou até mesmo derrotar espíritos com as mãos nuas. Não existe trabalho pequeno demais ou desafio grande demais que um Adepto não consiga resolver.

No nível 5, o Adepto não poderá mais usar armaduras ou veste que não sejam leves pois só assim é possível canalizar a magia, ele poderá beneficiar-se de sua Mana como um arcanista de primeiro nível e passa a progredir deste ponto até alcançar o 10º nível (Mana de Arcanista de 6º nível), ele poderá canalizar essa mana para aumentar sua CP, BA ou Bônus de Dano na proporção de +1 por porcentagem de mana, esse aumento dura 1d4 turnos. No nível 8, o Adepto é obrigado a decidir se seguirá o caminho marcial ou do pistoleiro, se for marcial ele só poderá usar armas comuns de ataque corpo a corpo e o pistoleiro só

poderá usar armas de projéteis. Depois de decidir seu caminho o dano causado por estas armas com o gasto de mana sobe para 1d4, a duração é a mesma. No nível 16, o Adepto poderá usar sua mana para adicionar RM na mesma proporção e o dano causado com o gasto de mana sobe para 1d6.

2.2.2 Samurai Urbano

(Homem Espacial - Leal)

Parte humano, parte máquina, ambas perigosas. As vezes é difícil dizer onde o corpo do Samurai termina e onde começa os cyberneticos. Durão, forte, assustadoramente rápido e treinado na arte da tática e do combate, isso faz o Samurai Urbano ser uma máquina de matar de ótima qualidade. Criado como Militar, Corporativo ou Louco de rua, o Samurai é um Mercenário Urbano criado no antigo código de conduta: A Honra. Ele foi criado sobre as regras das corporações onde o modelo era os antigos Samurais japoneses, por isso seu Orgulho e Honra revelam seu caráter e isso separa o Samurai Urbano da merda da Sociedade que se encontra em becos e ruas.

No nível 5 o Samurai Urbano entrega-se ao cromo, um implante cybernético não custará mais Karma para ele, entretanto ainda demanda bons Nuyens e um cientista confiável. No nível 8 ele assume seu compromisso completo com a honra e receberá um bônus de +2 em ataque e dano enquanto estiver honrando seus compromissos. No 16º nível um Samurai Urbano pode criar sua própria "gangue" e pregar o antigo código a novos runners que

possam “servi-lo”.

2.2.3 Especialista em Armas

(Homem Espacial – Neutro)

O especialista em armas é literalmente um artista. Mestre no combate desarmado, ela é igualmente talentoso para construir e reparar armas e armaduras de todos os tipos. Se machuca ou se previne de se machucar, ele consegue consertar, melhorar ou lhe fazer uma nova. Ele está por dentro dos últimos desenvolvimentos da indústria bélica e consegue acessos a novos brinquedos que nem chegaram no mercado ainda. Ele é um arsenal ambulante, sempre cheia de armas, facas, granadas, explosivos e qualquer coisa que possa caber em seus bolsos; E caso ele seja pega desarmada ele pode facilmente improvisar e machucar seu oponente com qualquer arma perto dele, incluindo a de seus oponentes.

No nível 5 o Especialista poderá utilizar aparatos tecnológicos ofensivos e para de progredir em Pilotar Naves, Subjugar e Desarmar, mas passará a progredir em Operar máquinas, mas apenas para material bélico (Armas e Armaduras), com seu valor normal de Subjugar e Desarmar. No 8º nível qualquer arma em sua mão pode se tornar mais poderosa, sacrificando seu bônus de ataque para aumentar o dano no dobro do bônus sacrificado, além disso ele pode usar qualquer coisa como uma arma improvisada com dano de 1d6. Ao alcançar o 16º nível os conhecimentos sobre artilharia já chegam a níveis catedráticos e o especialista pode construir seu próprio laboratório para criação de suas próprias armas, criando aparatos tecnológicos ofensivos como um Cientista de 9º nível.

2.2.4 Facer

(Gatuno – Neutro)

Viver nas Sombras não é somente sobre grandes armas, feitiços espetaculares ou surfar na rede de elétrons. As vezes uma aproximação mais pessoal e íntima é o que é preciso e nessas situações que o Facer entra. Ele é a pessoa pública no grupo de Shadowrunners, ele usa seu charme e carisma para negociar com o Contratante, se aproveita de seus talentos e consegue se livrar (e livrar o grupo) quando armas não resolvem a situação. A força do Facer reside em sua personalidade magnética, possui diversos contatos e fontes seguras de informações e se mesmo assim ele não tiver a informação ele facilmente é capaz de fazer as pessoas contarem os seus mais íntimos segredos para ele. O Facer tem estilo, sabe se portar e esta antenado nas últimas novidades de qualquer classe social, é um verdadeiro Camaleão Urbano, podendo se infiltrar em qualquer meio.

No nível 5 o Facer não progride mais em seus talentos de Gatuno, ao invés disso ele desenvolve sua lúbia e oratória e pode usar sua porcentagem em Localizar e sabotar máquinas para persuadir, seu bônus de reação é aumentado em 5%. No 8º nível o Facer conhece pessoas o suficiente para conseguir alguma informação útil, um número de vezes por dia igual seu valor de número de seguidores ele pode obter uma resposta profunda para uma questão específica. Seu bônus de reação é aumentado em 10%. No nível 16 os idiomas e dialetos deixam de ser uma barreira, ele conhece tudo o que há em relação a isso, ele pode dobrar seu número de contatos e

seu bônus de reação será de +15%.

2.2.5 Hacker

(Gatuno – Rebelde)

Não existe isso de sistema de computadores sem falhas, a somente as falhas que não foram descobertas ainda. O Hacker ve cada sistema como um desafio, cada arquivo codificado é um convite tentador para ele testar as suas habilidades, seus programas e commlink personalizado são suas ferramentas para qualquer desafio que a Matriz tenha a oferecer. Tudo hoje em dia é computadorizado, câmeras, arquivos de empresas, sistema de seguranças, armas e até mesmo cyberneticos de seus inimigos estão sujeito a sua vontade, desde que estejam conectados a matrix, e sinceramente o que hoje em dia não está conectado? O Hacker usa sua arte para chegar aonde quiser e fazer o que quiser, dentro da rede ele é onipotente, podendo manipular tudo a sua vontade e se isso não for o suficiente ele pode desligar sua mente do corpo e conectá-lá a matrix, viajando a velocidade do pensamento.

O gatuno que torna-se hacker no 5º nível descobre que pode usar todos os seus talentos na rede, seus talentos de Destancar Portas, Esgueirar-se, Ocultar-se e Furtar agora só poderão ser usadas na Teia, enquanto Escalar Superfícies será totalmente ignorada por ele. E sempre fizer alguma negociação virtual ele poderá empregar o Crédito Tecnológico do atributo Ciência. Ao alcançar o 8º nível um Hacker poderá usar a porcentagem de Escalar Superfície para adquirir qualquer informação

na rede. No entanto, ele não poderá mais empregar seu ataque pelas costas. No 16º nível um hacker finalmente entende que todas as máquinas estão conectadas pela rede, mesmo que não estejam fisicamente plugadas e poderá hackear qualquer uma delas de qualquer lugar do mundo usando seu Localizar e Sabotar Máquinas. Entretanto o mundo fora da rede já não é mais atrativo para ele e suas habilidades em lhe dar com a sociedade fora da teia é nula.

2.2.6 Mago de Combate

(Mago – Rebelde)

Se você precisa causar grande dano com magia ou artilharia, o Mago de Combate é o cara certo para o serviço! Você não vai achar este mago contemplando as estrelas e pensando no sentido da vida ou enfiado em uma biblioteca – Ele é treinado para ação e estar no meio de uma boa confusão é onde ele mais gosta. Possui um vasto repertório de magias de ataque ou que aumente suas capacidades físicas e combina isso perfeitamente com suas perícias com armas e brigas, ele sempre terá a ferramenta certa para o serviço. Mas se você espera que ele de suporte para seus aliados e cure as pessoas enquanto a batalha acontece esqueça ele, o Mago de Combate anda lado a lado na linha de frente com Samurais Urbanos e Adeptos.

No nível 5, o Mago de Combate é habilitado a usar Trajes de Combate assim como escolher uma arma de categoria Média para utilizar sem penalidades para suas magias. No nível 8, o Mago de Combate pode armazenar magias de até 3º círculo

em sua arma e ativá-la quando acertar o seu ataque, sem necessidade de declarar antes da rolagem. As magias expiram no prazo de 24 horas, mesmo se não forem usadas. No nível 16, o Mago de Combate pode utilizar uma magia para melhorar seus ataques com a arma. Adicione +1 à rolagem de ataque e +1d6 ao dano por cada círculo da magia utilizada. Este efeito acaba quando o mago atacar um número de vezes igual ao círculo da magia usada ou quando acabar a batalha. Por exemplo: Uma magia de 3 círculo adicionaria +3 nas rolagens de ataque e +3d6 aos danos, até que o personagem ataque 3 vezes com a arma, independente de acerto, ao longo do combate.

2.2.7 Eco-Xamã Radical

(Xamã – Leal)

A meta-humanidade passou tempo demais explorando e destruindo os recursos naturais da Terra em nome do chamado “Progresso” e o Xamã esta realmente cansado disso tudo e agora ira dar o troco em nome da “Mãe Terra”. Embora seus ideais sejam bons e pacíficos o Ativista não é, ela ira fazer de tudo para conseguir se vingar das corporações e das pessoas que ela acredita serem os culpados da destruição do planeta, seja explodir fábricas ou organizar manifestações. O fato da Ativista ter despertado e se tornado mais conectado com a natureza somente deu mais força para a devoção a causa, sem contar o grande poder de fogo mágico. Ela fará de tudo para ver seu trabalho concluído, mas tentara poupar vidas, trabalhadores comuns não são importantes

para a empresa, grandes executivos e laboratórios de pesquisa sim. A Ativista é uma aliada poderosa, ainda mais quando o trabalho requer uma incursão contra as Mega Corporações que ela tanto odeia.

Quando se torna um Eco-Xamã Radical a natureza se desdobra de uma maneira que permite-lhe a capacidade de se deslocar sem deixar rastros, e comunicar-se com animais e plantas. No 8º nível o Eco-Xamã não aprende mais nenhuma magia, mas ele será capaz de controlar animais – usando a mesma tabela de desativar robôs do Cientista (um animal com 1 DV corresponde a uma sucata, um animal com 2 Dvs equivale a um protótipo e assim sucessivamente). No 16º nível o Eco-Xamã pode assumir a forma de um animal, a transformação consome 20% de Mana, nesta forma ele recupera 3d8 Pvs e as veste e armas permitidas pelo totem transformam-se com ele. Quando se torna um Eco-Xamã Radical, ele assume uma responsabilidade com a natureza e se vier a fazer algo que a agrida direta ou indiretamente o seu totem o abandonará e ele perderá todas as suas habilidades.

2.2.8 Xamã Urbano

(Xamã – Rebelde)

O chamado da magia atinge seus filhos em formas diferentes, em diferentes lugares e caminhos. Para o Xamã Urbano a “Voz” da magia é o sussurro das pessoas abandonadas, o guinchar dos ratos demoníacos nos becos escuros, o barulho da agitação de uma cidade grande e ocupada demais para notar a sua existência. O Xamã Urbano se sente mais confortável

nos escombros e restos da sociedade moderna do que sua contraparte rural.. Ela conhece cada beco, cada bar, cada segredo de sua vizinhança e ela é fascinada pelas pessoas que ali habitam. Versada na arte da conjuração tanto de feitiços quanto de espíritos a xamã urbana usa magia para conversar com o espírito da própria cidade. Seja seu totem qual for, ela sempre estará nas sombras se tornando parte da cidade.

No 5º nível o Xamã Urbano pode usar seu Karma para Convocar (para fazer um missão específica), Banir (de volta para o plano astral) ou Amarrar (ao próprio xamã) espíritos da cidade, mas a tentar fazer isso com espíritos selvagens têm 50% de chance de falha (e o gasto normal de Karma). No 8º nível o xamã urbano compreendeu o funcionamento dos espíritos mais tecnológicos e poderá Localizar e Desarmar Máquinas como se fosse um gatuno de 3 níveis inferior, a chance de falhar com os espíritos selvagens aumenta para 70%. No nível 16 os espíritos da cidade dobram-se ao xamã como excelente companheiros ou servos que lhe cumpram ordens/serviços, o número máximo de espíritos disponíveis ao xamã é igual ao seu número de seguidores.

2.2.9 Fusor

(Cientista – Leal)

O Fusor sempre esta afundado em um novo projeto - Ajustando, mexendo e remontando um aparelho até que ele fique dez vezes mais rápido e potente que o original, sempre pensando fora da caixa. Quando ele não está trabalhando com uma máquina ele está se fundindo com uma! O fusor é capaz de fazer sua mente se fundir com os circuitos de

veículos, fazendo que seu corpo se torne a máquina e que sinta o roncar dos motores como se fosse seu coração. Seus serviços sempre são procurados, incorporar um robô de guerra e da suporte militar, segurar instalações inteiras de segurança tornando as câmeras seus olhos e os sensores seu ouvido, o Fusor é um Coringa no baralho de qualquer time. Drones (robôs/ máquinas semi-independentes) existem em diversos tamanhos e propósitos, desde a pequena mosca de vigilância até o Blindado de Guerra para contrabandear pessoas pelas fronteiras. Ser um Fusor é ser a máquina.

Ao alcançar o 5º nível o fusor poderá reprogramar qualquer robô que tenha desativado, o qual terá autonomia programada. O 8º nível garante ao Fusor a habilidade de não só reprogramar como remontar robôs transformando-os em verdadeiros híbridos autômatos com funções dependentes de sua programação e da genialidade do fusor, pelo fato de estas experiências não serem muito confiáveis ou comuns seus Créditos Tecnológicos passam a ser um prejuízo tecnológico. No 16º nível o fusor é capaz de usar suas habilidades com qualquer máquina que venha a adquirir e seus experimentos já avançaram o bastante para que ele possa fundir-las com seu próprio corpo, aberrações tecnológicas que ultrapassam os limites do mero implante cibernético (as qualidades e desvantagens que estes horrores podem trazer ao fusor devem ser discutidas com o Mestre).

2.2.10 Tecnomante

(Cientista – Rebelde)

A Tecnomante não entra simplesmente

na matriz, ela mora lá, se movendo como a familiaridade de um animal em seu habitat. Ela não precisa de um desajeitado commlink ou escrever tediosos programas de computador para conseguir acessas as coisas, tudo que ela precisa é de sua mente e de seus reflexos para surfar na matriz e poder moldar o mundo virtual. Tocada pela Ressonância, ela consegue se comunicar com a alma das máquinas e se sente mais à vontade no meio das redes eletrônicas e informações virtuais do que em qualquer outro lugar dentro e fora da cidade.

No 5º Nível um Tecnomante poderá entrar na Matrix sem usar um commlink ou neuroterminal, para tanto ele precisa de concentração e enquanto estiver ali seu corpo não pode ser perturbado ou as chances de retornar será de 70% e sua capacidade de desativar robôs será suprimida por Desativar GELOs. No 8º Nível o Tecnomante desperta sua capacidade de falar com a máquina um número de vezes por dia igual ao Nº Max. De Seguidores do atributo Comunicação, mas essa fascinação pela tecnologia torna-se também uma dependência, a cada hora que passar distante de sistemas eletrônicos ele deve fazer um JPM ou sofrerá efeitos semelhantes a Dano Mental. No 16º nível o tecnomante não só compreende a máquina como também a obriga a fazer que lhe é ordenado, essa habilidade tem uma porcentagem igual ao ajuste de reação do Tecnomante, em contrapartida toda sua habilidade social de lhe dar com as pessoas é perdida.

Karma

Em shadowrun o personagem não recebe XP, e sim um equivalente chamado Karma. Toda ação do personagem gera uma reação, seja ela negativa ou não e com este conflito ele aprende a lidar com a situação, isto é o Karma, a experiência do personagem (Meio filosófico não?). O karma pode ser usado em dois modos, primeiro a quantidade total de karma do personagem pode ser usado para medir o "nível" do personagem, como na tabela de evolução de cada classe. E a segunda maneira funciona como uma reserva de energia vital disponível para o personagem utilizar quando se ver em situação de risco, como descrito abaixo:

Tabela 1-1 Gastando Karma

Ação	Karma
Refazer um Teste	100
Recuperar Mana	20/1%
Recuperar PVs depois que passar do 0	50/PV
Adicionar CyberImplante	50/nível do implante
Convocar Espírito	70/DV do Espírito
Banir Espírito	70/DV do Espírito
Amarrar Espírito	100/DV do Espírito
Ver o Mundo Astral	50/minuto

► Capítulo 3:

MAGIA, CROMO E MATRIX

Em Shadowrun vários conceitos se misturam e interagem entre si, a magia do mundo desperto alcança a máquina que por sua vez pode levar qualquer um para a Matrix, um mundo virtual num cyberspaço de infinitas possibilidades.

3.1 Magia e Cromo

Em Shadowrun Tecnologia e magia são algo totalmente adversos, mas isso não significa que elas não podem trabalhar em conjunto. Um personagem que se utiliza magia (magos e xamãs) possuem um atributo especial chamado “Mana” quanto maior o atributo mana, mais poderoso o “magista” vai ser.

Ao colocar implantes no próprio corpo o personagem vai tirar parte da sua essência natural para recorrer ao aço e cromo, cada implante tem um custo em Nuyens e um custo em “Mana” permanente. Representando isso, quanto maior a quantidade de implantes, menor a quantidade de essência que o personagem possui e isso reflete na magia. Mas se implantes penalizam a magia eu tenho que esquecer ele?

Tudo depende do tipo de personagem esta criando. Magos e xamãs são aconselhados a não ter implantes, mas alguns tipos podem se beneficiar na falta de alguns pontos de Mana. Tudo depende do tipo de personagem que você ira fazer.

Cromo e magia podem andar juntos, tudo depende da “Construção e finalidade” do personagem.

Magia não quer dizer que seu personagem odeia tecnologia, logo existem diversos equipamentos que simulam implantes, pra que um cyberolho quando um simples óculos com smartlink e visão termográfica dão conta do recado e saem muito mais barato.

Dicas para personagens que usam magia é primeiro selecionar os poderes e/ou magias que pretendem ter, depois ver o que daria pra suprir com equipamentos e coisas

do tipo. Ai sim se ficar "algum buraco" na construção colocar alguns implantes simples que agredem pouco a magia do personagem.

3.2 O Mundo Astral

Também conhecido como plano astral, é uma dimensão paralela sobreposta ao mundo físico, dela a energia mágica não só flui, mas também jorra como uma fonte. Tudo na terra possui um reflexo no plano astral, mas as leis da física nem sempre se aplicam.

Os espíritos, as criaturas mágicas, ou até os efeitos mágicos são entidades vivas no mundo astral. São visíveis, táteis e capazes de interagir com qualquer visitante, mas não é só, as criaturas no plano astral também são capazes de enxergar o mundo físico, apesar não poderem interagir com ele de maneira convêncional.

Através de uma rápida concentração o mago é capaz de perceber o mundo astral a sua volta, nesta "visão astral" ele é capaz de enxergar a aura de uma pessoa ou criatura, podendo saber o estado emocional, que tipo de criatura ela pode ser, se há ou não a presença de implantes (que parecem como borrões na aura da pessoa), para conseguir perceber auras e detalhes especiais com mais atenção é necessário fazer testes, quanto maior a quantidade de acertos, mais informações a pessoa ira ter. Qualquer coisa que não possua uma aura é visto como um borrão desforme.

Com um pouco mais de esforço o mago é capaz de sair do seu próprio corpo,

conseguindo soltar as amarras físicas e se projetando astralmente. As mesmas regras de visão astral se aplicam, mas o mago consegue se mover a velocidade do pensamento. Um mago consegue ficar fora do seu corpo uma quantidade de horas equivalente ao seu nível, acima disso ele se desprendera totalmente de seu corpo se tornando um vegetal enquanto sua forma astral se desfaz para sempre.

Um mago também pode usar de grande esforço mental e manifestar parte de sua forma astral no mundo físico, assim podendo se comunicar com pessoas físicas. Ele não pode interagir de maneira física com nenhum objeto ou pessoa, do mesmo modo que não pode ser atingido por coisas mundanas.

O único modo de deter um Mago em forma astral é com magias feitas de energia pura ou grandes barreiras magicas que impossibilitam a sua passagem.

3.3 A Matrix

O Que é a Matrix?

A Teia é a rede física de todos os sistemas de computador conectados ao sistema mundial de telecomunicações, se um computador está conectado na teia, então pode ser acessado de qualquer outra parte da Teia. Isso é chamado de Matrix.

Como acessar a Matrix?

Existem duas formas de acessar o mundo virtual, um é usando o "Dispositivo

Bioeletrônico de Representação na Matrix" – neuroterminal – onde o tecnauta aporta sua mente para a Teia, ou usando um Ícone de computador (o modo dos covardes), criando um avatar seu dentro da Matrix.

O que fazer na Matrix?

Basicamente o que se faz em qualquer rede de computadores, mas o neuroterminal tem uma vantagem que o ícone não possui, com ele é possível ver dentro da Matrix e interagir com ela.

Como é a Matrix?

Depende. A geografia e a natureza do lugar dependem do seu programador, ele pode fazer o que bem entender lá dentro dar a forma que achar mais emocionante, segura ou complicada possível para repelir invasores. Mas apesar de toda esquisitices que pode ser encontrada lá, ela tem uma estrutura básica, cada unidade é chamada de nó: **CPU** (Unidade Central de Processamento) – em forma hexagonal e revestida por um ou mais **UAP** (Unidade auxiliar de Processamento) – slayer da CPU, também com forma hexagonal e pode conectar qualquer outro tipo de nó. Nó Escravo (**NE**) – de estrutura esférica, geralmente é um dispositivo físico ligado a teia (câmeras de segurança, monitores, elevadores digitais, etc). Nó de Acesso ao Sistema (**NAS**) – são retangulares, portas para acesso ao interior dos sistemas. **Porta I/O** – Pirâmides sobrepostas, cada uma representa um dispositivo de recepção e emissão de dados (pendriver, impressoras, leitor ótico). Arquivos Setoriais (**AS**) – aqui está o tesouro, contém as informações e

os arquivos, possuem forma quadrangular.

O que tem na Matrix?

O que os seus programadores acharem melhor, mas o que nunca falta são os Guardiões Eletrônicos de Linhas e Operações (**GELO**), que podem assumir a aparência que o operador achar melhor, todos os GELOs possuem uma programação que define suas ações, inclusive uma senha criptográfica. Outro material importante que pode ser achado ou enviado até a Matrix são os programas de persona, capazes de alterar a aparência do tecnauta quando na matrix, mas não se limita só a isso, os programas de persona podem ser também Utilitários de Combate, Utilitários de Defesa, Utilitários Sensoriais e Utilitários de Máscara.

Como operar na Matrix?

Um tecnauta pode fazer uso de qualquer de suas habilidades tecnológicas e computacionais. Os testes são baseados nos níveis de segurança do sistema, cada Nível demora uma rodada para o acesso e impõe uma penalidade na rolagem de -1. Operar Máquina não recebe essa penalidade, apenas as rodadas a mais para ter acesso.

É possível combater na Matrix?

Sim. E morrer lá é como ter o cérebro fritado.

► Capítulo 4:

MEGACORPORAÇÕES

Empresas maiores e governos pequenos. O jogo de poder envolve bem mais que a mera espionagem industrial. Estes gigantes da economia mundial são sujo e dispostos a pagar um bom dinheiro para manter o controle mundial em suas mãos.

As Megacorporações

No mundo de Shadowrun não há como fugir da presença corporativa. Desde o dia que você nasceu (provavelmente em uma clínica de propriedade empresarial) até o dia que você morre (enterrado em um caixão empresarial), o cidadão comum é circulado por influências das megacorporações em tudo na sociedade. As Megacorporações, suas incontáveis subsidiárias e pequenos competidores fornecem quase tudo o que você precisa, direta ou indiretamente: Seu emprego, sua casa, sua comida e bebida, seu entretenimento, suas roupas e caso você trabalhe para uma Mega-Empresa suas ideias, pensamento e modo de vida.

Extraterritorialidade

Mas como as Megacorporações se tornaram tão poderosas? Uma palavra: Extraterritorialidade. Essa palavrinha significa que as megacorporações essencialmente

podem fazer as suas próprias regras e ter total autoridade no seu território, autoridade muito além da governamental, o governo não tem direito e não pode aplicar leis sobre eles, semelhante à maneira como um embaixador de um país age e atua em outros países, ele só é julgado de acordo com as leis da sua própria Megacorporação, tendo imunidade diplomática em outros territórios fora da sua sede empresarial.

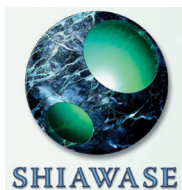
Somente a Corte Corporativa tem o poder de conferir e negar Status extraterritorial, todas as Megacorporações possuem esse status. Composto por 13 juízes provenientes das 10 grandes Megacorporações o Tribunal da Corte Corporativa representa a única autoridade legal que tem controle sobre as megacorporações.

Bem vindo a família Corporativa!

Quando você se junta a uma corporação, você se junta a uma família. É muito co-

mum se juntar-se a uma corporação logo após o término de uma faculdade (quando a faculdade não pertencer à empresa é claro) e permanecer empregado na mesma corporação e avançar de posição lá dentro até sua aposentadoria.

Se você é um empregado leal a corporação toma conta de você e fornece tudo o que você precisa, nas megacorporações isso tem uma dimensão maior ainda. Você pode nascer, crescer e viver dentro dos muros empresarial e nunca precisar sair dela, dentro das empresas costumam ter tudo o que você precisa, lojas de departamento, hospitais, educação, entretenimento, alimentação e tudo o que você desejar. Mas isso exige comprometimento do funcionário, caso ele saia da linha as coisas podem começar a ficar um tanto quanto desagradável para ele.





SPACE Role playing Game
DRAGON[®]

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.