

SHADOWRUN

PERSONAGEM _____
 JOGADOR _____
 OBSERVAÇÕES _____

DADOS PESSOAIS

NOME/ALCUNHA PRIMÁRIA _____

Metatipo _____	Etnia _____
Idade _____	Sexo _____
Altura _____	Peso _____
Reputação _____	Tensão _____
Carma _____	Carma Total _____
	Var. _____

INFORMAÇÃO BÁSICA DE COMBATE

Armadura Primária _____ Nível _____

Arma à Distância Primária _____

VD _____ Modo _____ Perto _____ Afastado _____ Distante _____ Extremo _____ Munição _____

Arma Corpo a Corpo Primária _____

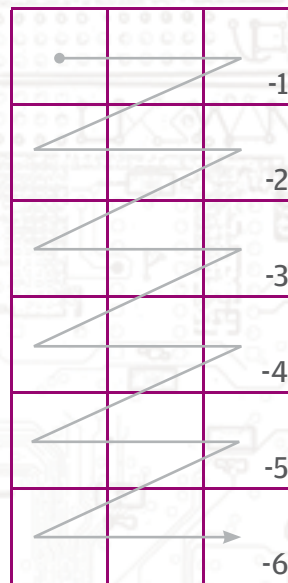
VD _____ Perto _____

ATRIBUTOS

Corpo _____	Essência _____
Agilidade _____	Magia/Ressonância _____
Reação _____	Iniciativa _____
Força _____	Iniciativa da Matrix _____
Vontade _____	Iniciativa Astral _____
Lógica _____	Compostura _____
Intuição _____	Julgar Intenções _____
Carisma _____	Memória _____
Trunfo _____	Levantar/Carregar _____
Pontos de Trunfo 	Movimento _____
Desarmado _____	Nível de Defesa _____

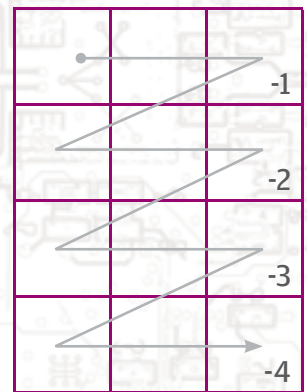
MONITOR DE CONDIÇÃO

Faixa de Dano Físico



Personagens têm 8 + (Corpo ÷ 2, arredondado para cima) caixas na faixa de dano físico; elimine as caixas adicionais.

Faixa de Dano Atordoante



Personagens têm 8 + (Força de Vontade ÷ 2, arredondado para cima) caixas na faixa de dano atordoante; elimine as caixas adicionais.

Para cada 3 caixas de dano em uma faixa de dano, o personagem sofre -1 de modificador na Pilha de Dados; esses modificadores são cumulativos dentro e através das faixas de dano.

PERÍCIAS

Perícia	NÍVEL	ATRIBUTO	Tipo	Perícia	NÍVEL	ATRIBUTO	Tipo
---------	-------	----------	------	---------	-------	----------	------

QUALIDADES

Qualidade	Observações	Tipo
-----------	-------------	------

IDS / ESTILOS DE VIDA / DINHEIRO

Estilo de Vida Primário _____

Neoieine _____ **Licenças** _____

IDs Falsas / Estilos de Vida Relacionados / Fundos / Licenças _____

CONTATOS

Nome	Lealdade	Conexão
------	----------	---------

SHADOWRUN[®]

PERSONAGEM _____

JOGADOR _____

OBSERVAÇÕES _____

ARMAS À DISTÂNCIA

Arma _____ VD _____ Modo _____ Perto _____ Afastado _____ Distante _____ Extrema _____ Munição _____

ARMAS CORPO A CORPO

Arma _____ VD _____ Perto _____

ARMADURA

Armadura _____ Nível _____ Observações _____

ESTATÍSTICAS DA MATRIX

Ataque _____ Subversão _____ Datagrama _____ Firewall _____

Dispositivos/ND _____

Programas _____

Monitor de Condição da Matrix

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

AMPLIAÇÕES

Ampliação _____ Nível _____ Observações _____ Essência _____

VEÍCULO

Veículo _____ Manejo _____

Aceleração _____ Intervalo de Vel. _____

Velocidade Máxima _____ Corpo _____

Armadura _____ Piloto _____

Sensor _____ Assentos _____

Observações _____

EQUIPAMENTOS

Item _____ Nível _____

FEITIÇOS / PREPARAÇÕES RITUAIS / FORMAS COMPLEXAS

F/P/R/FC _____ Tipo/Alvo _____ Alcance _____ Duração _____ Dreno _____

PODERES DE ADEPTO/OUTRAS HABILIDADES

Nome _____ Nível _____ Observações _____