

MILLENNIUM

RPG
de Ficção Científica

Paulo Vicente S. Alves e Ygor Morais E. da Silva



MILLENIA

RPG de Ficção Científica

MILLENIA

Paulo Vicente dos Santos Alves

Ygor Moraes Esteves da Silva

GSA

Créditos

Autores

Paulo Vicente dos Santos Alves
Ygor Moraes Esteves da Silva

Projeto

Paulo Vicente dos Santos Alves

Material Adicional

Julio Augusto Cezar Junior

Consultoria Técnica

Paulino José Soares de Souza Junior
Sílvia Borges

Revisão

Leonardo Nahoum Pache de Faria
Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Capa

Claudio Bernard

Ilustração Interna

Eliane "Lilith" Bettocchi Godinho
Gutenberg Gomes Alves
Marcelo Rodrigues
Mario Alberto Lopes
Pedro Duarte
Sandro Dinarte
Ygor Moraes Esteves da Silva

Editoração eletrônica

Marcelo Rodrigues

Agradecimentos

Adler Homero Fonseca de Castro
Fábio "Chewbacca" Guimarães Mayrink
Geraldo Bonorino Xexéo
Gerson Lodes Ribeiro
Gutenberg Gomes Alves
Julio Augusto Cezar Junior
Marcelo "Cyberpunk" Simão de Vasconcellos
Nilo Alves de Almeida Junior
Paulino José Soares de Souza Junior

Grupo de Teste

Adriana Santarosa Vavacqua
Aki "Os Makwis são superiores" Ohnuki
Carlos Alberto "Barata, pára" Laport de Miranda
Carlos Eduardo Klimik Pereira
Carlos Eduardo "Barata, eu te mato" Martins Mársico
Edson Gomes Alves
Eduardo "Eu atiro no Barata" Nobrega
Eliane Bettocchi Godinho
Fábio "E se eu misturasse..." Guimarães Mayrink
Frederico "Alcaide" Augusto de Castro Furtado
Geraldo Bonorino Xexéo
Jorge Antônio "Barata" da Silva Neto
Julio "Barata, de novo não!" Augusto Cezar Junior
Luiz Eduardo Ricon de Freitas
Marcel "Médico sem fronteiras" Martinez Montanheiro
Marcelo "Elemental" Fernandez
Marcelo "Sem perdão" Rodrigues
Martim "Força da natureza" de Oliveira Freire
Nilo "I'm too sexy" Alves de Almeida Junior
Paulino "Não! Não! Não!" José Soares de Souza Junior
Ronaldo Fernandez
Valéria Silva Perez
Washington "Tron" de Lucena

Dúvidas, sugestões, reclamações e informações escreva para:

GSA - Serviço de Atendimento ao Consumidor
Caixa Postal 34025
Rio de Janeiro - RJ
22462-970

Millenia © 1995 - GSA Entretenimento Editorial

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo de reprodução, sem autorização prévia e escrita dos autores e editora.

Índice

Capítulo 1 - Introdução

13

1 - Primeiras palavras	14
2 - O que é RPG?	15
3 - Ficção Científica e MILLENIA	16
4 - Convenções	16
4.1 - Lançamentos de dados	16
4.2 - Checar contra	16
5 - Aos jogadores iniciantes	17
6 - Aos jogadores veteranos	17
7 - Ao Mestre de Jogo (MJ)	18
7.1 - Dicas de como agir como MJ	18

Capítulo 2 - Personagens

19

1 - Criação	20
2 - Escolhas iniciais	20
Nome	20
Jogador	20
Data de criação	20
Espécie	20
Gravidade	20
Sexo	20
Altura e peso	20
Planeta natal	21
Escolaridade	21
Profissão	21
Idade	21
3 - Atributos físico-mentais	21
4 - Juventude	21
5 - Profissão	22
6 - Proficiências	23
7 - Usando as proficiências no jogo	23
7.1 - Proficiências intuitivas e não intuitivas	23
7.2 - Tentando de novo	26
8 - Equipamento	26
9 - Exemplo	27
10 - Descrição das proficiências	28
10.1 - Combate	28
Armadura	28
Armas brancas*	28
Armas pesadas	28
Arremesso*	29
Artes marciais*	29
Canhões	29
Demolição	29
Energia*	29
Frieza*	29

Misseis	29
Projéteis*	29
10.2 - Gerais	30
Acrobacias*	30
Comunicação	30
Direito	30
Disfarce*	30
Emboscada*	30
Equitação*	31
Natação*	31
Rastreamento*	31
Sobrevivência*	31
Veículos aéreos	31
Veículos terrestres	31
10.3 - Interação	32
Atuação*	32
Barganha*	32
Comércio*	32
Contato*	32
Liderança	32
Música*	32
Sedução*	32
10.4 - Técnicas	33
Burocracia*	33
Computador	33
Criminalística	33
Eletrônica	33
Falsificação*	33
Geradores	34
Mecânica	34
Primeiros socorros*	34
Prospecção	34
Rompimento	34
10.5 - Espaciais	35
Astronavegação	35
Distorcedores	35
Pilotagem	35
Propulsores	35
Sensores	35
10.6 - Acadêmicas	35
Astronomia	35
Engenharia	36
Estratégia	36
Física	36
Gravítica	36
História	36

Linguística	37
Medicina	37
Planetologia	37
Química	37
Xenobiologia	37
Xenopsíquica	38
Xenosociologia	38
10.7 - Utilizando atributos como proficiências	38
Força	38
Reflexo	38
Saúde	38
Intuição	38
Vontade	38
Presença	39
11 - Evolução humana (regra opcional)	39
11.1 - Evolução natural	39
Alta-G	39
G-normal	39
Baixa-G	39
Zero-G	39
11.2 - Evolução artificial	40
Campestris	40
Urbanus	40
Habilis	40
12 - Coadjuvantes	40
Incompetente	40
Normal	40
Competente	41
Elite	41
Lendário	41
13 - Ficha dos coadjuvantes	41
14 - Experiência	41
14.1 - Recebendo pontos de experiência	41
Subindo as proficiências	42
Subindo atributos (opcional)	42
14.2 - Experiência e potencial	42

Capítulo 3 - Combate 43

1 - Introdução	44
2 - Sequência de combate	44
Iniciativa	44
Procedimentos	44
Mudança de ação	44
3 - Procedimentos	45
3.1 - Fogo	45
3.2 - Corpo-a-corpo	45

3.3 - Movimento	4
3.4 - Manobra	4
3.5 - Comunicação	4
3.6 - Médico	4
3.7 - Conserto	4
3.8 - Miscelânea	4
4 - Procedimento de fogo	4
5 - Dano	4
O resultado final do efeito pode ser	4
Morte	4
Incapacitação	4
Menor	4
6 - Obstáculos	4
7 - Dano em equipamento	4
Morte	4
Incapacitação	4
Menor	4
8 - Perda de partes do corpo	4
9 - Dano no combate corpo-a-corpo	4
10 - Casos especiais de combate	4
10.1 - Surpresa	4
10.2 - Granadas	4
10.3 - Escopetas	4
10.4 - Guerra química	4
10.5 - Tiro específico	4
10.6 - Tiro mirado	4
10.7 - Corpo-a-corpo com múltiplos oponentes	4
10.8 - Troca de procedimento	4
10.9 - Capacidade de carga	4
10.10 - Uso de armas com uma única mão	4
10.11 - Uso de armas com duas mãos	4
10.12 - Combate com animais	4

Capítulo 4 - Computadores 5

1 - Introdução	5
2 - Complexidade	5
2.1 - Computadores Conscientes	5
3 - Sistemas dedicados	5
4 - Redes de computador	5
4.1 - Arquitetura do computador	5
5 - Programas	5
Utilitários	5
Acessórios	5
6 - Pirataria (Hacking)	5
6.1 - Combate cibernético	5
Morte	5

Índice

Incapacitação	60	8 - Robôs de combate (ilegal)	72
Menor	60	Robô batedor	72
6.2 - Programas de combate cibernético	60	Robô Bomba	73
7 - Copiando programas (opcional)	60	VPR-Veículo Pilotado Remotamente	73
		Missil de caça	73
		Robô plataforma	73
Capítulo 5 - Equipamentos	61	9 - Veículos	74
1 - Introdução	62	Prancha de carga (PRC-35)	75
1.1 - Dificuldades na compra	62	Moto comum - Solitaris	75
2 - Armas pessoais	62	Moto Grande - Tigre E3	75
2.1 - Pistola de Gauss (restrito)	63	Carro comum - Deneb 5	75
2.2 - Submetralhadora de Gauss (ilegal)	63	Carro esporte - Lince	75
2.3 - Armas laser (ilegal)	63	Carro gran luxo - Maximus	75
2.4 - Metralhadoras (ilegal)	63	Pick-up - Rino	75
2.5 - Rifle polivalente (ilegal)	64	Furgão - Alfa M4	75
2.6 - Escopetas (raro, restrito)	64	Jipe - Titã M2 (restrito)	76
2.7 - Outras armas (raro)	64	Jato gravítico - Falco (restrito)	76
2.8 - Granadas (ilegal)	65	Carro gravítico - M3 Águia (restrito)	76
3 - Armas pesadas (ilegal)	65	Motorhome - Peregrino	76
Lança-mísseis descartável	65	Andarilho de exploração - Batedor M7 (restrito)	76
Minimissil	65	10 - Equipamento médico	78
Montada remota de mísseis	66	Medkit	78
Incinerador (ilegal)	66	Equipamento cirúrgico de campo	78
4 - Armas Brancas (raro e/ou restrito)	66	AutoMed	78
5 - Munição (restrito)	66	11 - Drogas	78
6 - Explosivos (ilegal)	68	11.1 - Medicinas	78
Cratera e Fragmentação	69	Coagulae	78
7 - Vestimentas	69	Imunis	78
7.1 - Roupas especiais	69	Morpheus	78
Casaco Térmico	69	Suspend	78
Traje de deserto	69	Vigor	79
Traje gravítico	69	Caronte	79
Traje de Atividade Externa TAE (raro)	69	XAM	79
Roupa de proteção (raro)	69	11.2 - Neuroativadores	79
7.2 - Exoesqueletos	69	Alucinom	79
Exoesqueleto ortopédico comum	70	Euphoria	79
Exoesqueleto ortopédico de luxo	70	Eros	79
Exoesqueleto militar (raro)	70	Iluminatti	79
Exoesqueleto de carga	70	11.3 - Super estimulantes	79
7.3 - Armaduras (restrito)	70	Hercules	79
Colete protetor	70	Mercurius	79
Protetor de pernas	70	Stimulus	79
Colete reflexivo (raro)	70	11.4 - Autocentradas	79
Capacete de combate	71	Hades	80
Capacete de combate inteligente	71	Medusa	80
Armadura de combate M5 (ilegal)	71	Questor	80
Mega armadura de batalha (ilegal)	72		

Vitae	80	Granada falsa	87
12 - Bioimplantes	80	Holocorder	87
Áudio	80	Kit de disfarces	87
Bolso	80	Kit de ferramentas	87
Braço	80	Kit de rompimento (ilegal)	87
Colete (restrito)	80	Lançador de corda	87
DRV (display de realidade virtual)	81	Localizador pessoal	87
Enzimas	81	Luvras magnéticas	87
Garras (restrito)	81	Máscara contra gases	87
Glândula	81	Mini-maçarico laser	87
Gueiras	81	Mochila ergométrica	88
Instrumentos	81	MTE - Micro Transmissor Espião (Restrito)	88
Interface neural	81	Óculos fotossensíveis	88
Lóbulo	81	Pasta de espionagem (restrito)	88
Memória	82	Pó Brilhante (restrito, raro)	88
Olho	82	Pó explosivo (ilegal)	88
Olho Laser (ilegal)	82	Pó Inflamável (ilegal)	88
Perna	82	Restritor M5 (restrito)	88
Piloto automático	82	Robô simulador (raro)	88
Presas (restrito)	82	Saco estomacal (ilegal)	88
Projeto neural (ilegal)	82	Sinalizador	88
Rádio	83	Supressor de radar (ilegal, raro)	88
Vocal	83	Teia anti-elétrica (ilegal, raro)	88
13 - Comunicação	83	Tenda gravítica	88
13.1 - Rádios	83	Tradutor universal	88
13.2 - Comunicadores urbanos	84	20 - Gastos diversos	89
Áudio	84	Custo de vida	89
Pessoal	84	Salários	89
Padrão	84	Passagens	89
14 - Sensores	84	Tratamento médico	90
15 - Geradores	85	Residências e apartamentos	91
16 - Computadores	85	Estadia em Hotel	91
16.1 - Programas	85	Refeição em restaurante	91
16.2 - Unidades de memória	85	Gasto numa noite em boite, shows, etc.	91
17 - Andróides	85	Roupas	91
Robôs receptores	86	Capítulo 6 - Viagens Espaciais	99
18 - Empréstimos	86	1 - Introdução	100
19 - Outros	86	2 - Etapas de uma viagem espacial	100
Arma Plástica (ilegal, raro)	86	2.1 - Perigos da viagem	100
Bota com faca eletrificada (ilegal)	86	3 - Naves espaciais	100
Botas de fundo falso	87	3.1 - Estrutura	100
Depurador	87	3.2 - Distorcedores	101
Descompressor portátil	87	3.3 - Propulsores	101
Esfera cegante (restrito)	87	3.4 - Comunicadores	101
Flutuador inflável	87	3.5 - Sensores	102
Girovisor	87		

Índice

3.6 - Tripulação	102	6 - Os planetas Jardim	115
Tripulação adicional	102	6.1 - Desenvolvimento	115
3.7 - Quartos	102	7 - Economia	116
3.8 - Suporte de vida	103	8 - Satélites naturais	116
3.9 - Geradores	103	8.1 - Satélites artificiais	117
3.10 - Gravítica	103		
Campo gravitacional	103	Capítulo 8 - Ambientação	119
Flutuabilidade	103	1 - Introdução	120
3.11 - Conveses	103	2 - Idades pré-espaciais	120
Ligação	103	3 - Idade espacial	120
Hangar	103	Guerras coloniais	121
3.12 - Armamento	103	A decadência da Federação	122
Mísseis	104	4 - Idade negra	122
Plasmas	104	A resistência	123
Foguetes	104	O fim da dominação	123
3.13 - Defesas	104	5 - A idade contemporânea	124
3.14 - Instalação	105	6 - A situação atual	124
4 - Combate	105	7 - Cronologia	124
4.1 - Sequência de combate	105		
4.2 - Posições	105	Capítulo 9 - República	125
4.3 - Manobras	105	1 - Introdução	126
4.4 - Disparo	106	2 - História	126
4.5 - Efeito de impactos (Dano)	107	Surgimento (2737-2821)	126
Morte	107	Expansão (2821-2936)	126
Incapacitação	107	Consolidação (2936-2995)	126
Menor	107	3 - Galactografia	127
5 - Armas espaciais	108	Metropolis	127
5.1 - Canhões de plasma	108	Serpens	127
5.2 - Mísseis	108	Perseus	127
5.3 - Foguetes	108	Orion	127
6 - Naves espaciais	109	Sagittarius	128
6.1 - Caças Espaciais	109	Andromeda	128
6.2 Naves sentinela	109	Cancer	128
6.3 - Nave de patrulha	110	Scorpius	128
6.4 - Naves de transporte	110	Pegasus	128
6.5 - Cargueiros pesados	110	4 - Política	128
		4.1 - Governo	128
Capítulo 7 - Galactografia	111	4.2 - Cidadãos	128
1 - Introdução	112	Alienígenas	129
2 - A Galáxia	112	Hasjari	129
3 - O mapa da galáxia	112	Kuiher	129
Arcos	112	Baikam	129
Setor	112	Pierbodis	129
Regiões	112	Guirratans	130
4 - As estrelas	113	5 - Forças Armadas	130
5 - Os planetas	114	Alienígenas na legião	130

6 - Os Vizinhos	131
6.1 - A liga da fraternidade universal	131
6.2 - Ducado de Melnya	132
6.3 - Esfera de Co-Prosperidade	133
6.4 - Vorgânia Oriônica	133
6.5 - Zona Neutra de Perseu	134
7 - Outras entidades	134
7.1 - Religiões	134
7.1.1 - A Ordem da Estrela Guia	134
7.1.2 - Religião católica	135
7.1.3 - Outras Religiões	135
7.2 - Cidadania Total	135
7.3 - A fraternidade	135
7.4 - Mercenários	136
7.5 - Piratas	136
7.6 - As Corporações	136
7.7 - Movimentos terroristas	136

Capítulo 10 - Alienígenas 137

1 - Introdução	138
2 - Classificação	138
Baikans	139
Guirataps	140
Hasjaris	141
Kuihers	142
Luminaris	143
Makwis	144
Nícteos	145
Pierbodis	146
Vorgans	147
3 - Personagens alienígenas (opcional)	148
3.1 - Atributos físico-mentais	148
3.2 - Outros fatores	148
Baikans	148
Guiratars	148
Hasjari	148
Kuihers	148
Luminaris	148
Makwis	149
Nícteos	149
Pierbodis	150
Vorgans	150
Vida inteligente	150

Capítulo 11 - Mestre do Jogo 151

1 - O papel do mestre	152
-----------------------------	-----

2 - Árbitro	152
3 - O roteirista	152
3.1 Tipos de aventura	152
3.2 - Combinando tipos de aventura	153
3.3 - Adicionando detalhes	153
3.4 - Os tipos de inimigo	153
Instintivos	153
Inteligentes	153
Geniais	154
4 - O diretor	154
4.1 - O medo do desconhecido	154
4.2 - A psicologia do jogador	154
4.3 - O inesperado	154
5 - Regras da casa	155
Jornalismo	155
Golpe agressivo	155
6 - Construção	155
História	164
Situação atual	164
Ordem pública	164
Geografia	165
7 - Aventura pronta	166
Parte 1 - Início da aventura	166
1.1 - Os relatórios	166
Sobre a gangue	166
Sobre o Líder	167
Sobre o prédio	167
Parte 2 - Investigação	167
2.1 - Contatos com o submundo	167
2.2 - Informações públicas	167
2.3 - Pirataria de dados	167
2.4 - Investigando o local	167
2.5 - Outros métodos	167
Parte 3 - O prédio	169
Descrição das áreas	169
Parte 4 - O apartamento	170
Parte 5 - Finalização	170

Capítulo 1 - Introdução

"Fugit irreparabili tempus"



1 - Primeiras palavras

O tempo é contado por nossa sociedade em anos ou revoluções completas de nosso planeta ao redor do Sol. A vida humana tem grandeza de uma centena de anos ou século. Dez séculos perfazem um milênio. Nossa história se resume, hoje, a seis milênios, quatro antes de Cristo e dois após.

A grande maioria das evoluções tecnológicas de nossa história foram feitas nos últimos mil anos. Passamos de várias sociedades regionais para uma sociedade global que excede os próprios limites de nosso planeta.

Hoje, a mão do homem, ainda que indiretamente, já atingiu todo o sistema solar e suas transmissões de rádio ultrapassam os cem anos-luz. Assim sendo, nosso raio de influência indireta ultrapassa as estrelas mais próximas.

Como estaremos daqui a mais um milênio?

Esta foi a pergunta que deu origem a todo o universo de MILLENIA. Supondo uma analogia clara entre nosso mundo atual e o de daqui a mil anos, foi surgindo, aos poucos, uma realidade bastante complexa, assim como a nossa.

Em MILLENIA, a raça humana evolui por seus próprios meios até o ponto em que é contactada por uma

civilização numérica e tecnologicamente superior (em 2535 DC) chamada de Fentom, que a escraviza, assim como ao resto da galáxia.

Após séculos de dominação cruel, a política galáctica sofre uma nova guinada. Os antes invencíveis Fentons caem e com sua queda aparece uma nova ordem no universo conhecido.

Em 2995, a raça humana é parte de uma galáxia com dezenas de espécies alienígenas, maiores e menores, sendo considerada uma espécie maior e respeitada por seu potencial e competência.

Numa galáxia dividida em vários blocos e com uma intrínca política, onde existe um grande vácuo de poder deixado pelos Fentons, a adaptável raça humana tende a ascender nos conflitos que se sucedem.

A Humanidade em MILLENIA foi procurar em um passado heróico a inspiração para seu sistema de governo. Como os registros do passado foram destruídos pela violência dos dominadores, foi necessário adaptar e em muitos casos distorcer o pouco que havia sobrado, surgindo, assim, um governo inteiramente baseado na República Romana.

Neste universo conturbado, de alta tecnologia e política intrínca, a era dourada da aventura está de volta.

Bem-vindo ao despertar do quarto milênio!



Introdução

2 - O que é RPG ?

Muitas vezes, ao assistirmos filmes ou lermos romances e contos de aventuras, o desejo de participar da trama e viver o papel do herói surge em nossas mentes. Mas tanto o cinema como a literatura não são interativos a ponto do espectador ou leitor poder modificar o enredo e dar novos finais à história.

Os Role-Playing Games (RPG's), no entanto, possibilitam essa interação, permitindo aos participantes se tornarem cavaleiros medievais ou pilotos de caças espaciais. MILLENIA é um RPG que mostra o ano de 2995, levando seus jogadores a encarnarem um aventureiro futurista e enfrentarem os desafios do século XXX.

Mas, afinal, o que é um Role-Playing Game ? E como funciona?

Explicar este gênero de jogo a quem não o conhece é muito difícil, pois o Brasil apenas agora está vendo o surgimento dos primeiros exemplares deste estilo. Basicamente, trata-se de um jogo de interpretação, como em um teatro, onde cada jogador possui um personagem e todos devem atuar na "peça".

Os participantes escolherão entre si uma pessoa para tomar o papel de Mestre de Jogo. Este será ao mesmo tempo autor e diretor (sendo por isto recomendada uma escolha cautelosa), enquanto os demais serão chamados de jogadores.

Durante a sessão de jogo, chamada aventura, o Mestre de Jogo, apresentará aos jogadores as situações que compõem a aventura, mas não poderá decidir por eles quais serão suas ações. Neste ponto, os RPG's se afastam do teatro tradicional pois, apesar de possuírem personagens, os jogadores não possuem um "script" e podem decidir todas as ações de seus alter-egos.

No momento em que começa a aventura, começa também um estado de "faz-de-conta" e os participantes passam a encarnar seus personagens. Isto, porém, não quer dizer que tudo que eles queiram acontecer, pois as regras do jogo (que compõem este livro) criam uma simulação da realidade através de sorteios, onde as probabilidades dos eventos são cuidadosamente indicadas. Por isso, qualquer ação que venha a ser tentada tem sua chance de sucesso ou fracasso explicada.

Por exemplo:

O Mestre de Jogo diz:

"Seus personagens saltam do carro e vêm, no restaurante em frente, o seu informante sendo agredido por três tipos suspeitos. Um deles está claramente portando uma arma, aparentemente uma submetralhadora."

Neste ponto, um dos jogadores decide falar:



"Eu entro sorrateiramente e tento me aproximar deles no meio da confusão com minha pistola preparada."

O fato dele entrar sorrateiramente implica em várias possibilidades: ele consegue se aproximar sem ser notado? Ele se aproxima, é notado, mas os três criminosos não suspeitam de nada? Ou um deles vê a pistola?

Usando as regras de proficiências (Capítulo 2, Personagens), vê-se a chance do personagem chegar sem ser notado. E caso falhe? Qual a chance dos criminosos notarem sua arma? As regras de proficiência respondem essa dúvida.

Digamos que os bandidos o notem (um dia de azar para o personagem). Começa então um combate! Mas... quem vai atirar primeiro? Será que o adversário vai acertar o personagem? E se acertar, quão grave será o ferimento?

Todas as perguntas serão respondidas no Capítulo 3, combate. Este indicará qual a ordem dos acontecimentos, quais as probabilidades de acerto e (caso este aconteça) determinará, baseado em probabilidades realísticas, o destino da pessoa alvejada.

Desta forma, a aventura segue, dependendo basicamente do Mestre de Jogo, das ações dos jogadores e do inevitável fator sorte, sendo, no final das contas, uma história de criação coletiva.

3 - Ficção Científica e MILLENIA

A ficção científica (FC) é um gênero da literatura bastante abrangente que tem se expandindo por todo o planeta nas últimas décadas. Por uma questão de classificação, costuma-se dividi-la em vários sub-gêneros, sendo os mais comuns a *Space Opera*, a ficção *Hard* e a *Science-Fantasy*.

A *Space Opera* é o tipo de história onde os personagens desafiam impérios galácticos, combatem com alienígenas que mais parecem bichos de pelúcia ou monstros do pântano. Tudo é grandioso com um final geralmente épico. Guerra nas Estrelas (*Star Wars*) é um exemplo típico de *Space Opera*.

A ficção *Hard* se atém às realidades da física e aos problemas que os seres humanos deverão enfrentar ao explorar o espaço. Não existe gravidade artificial, as viagens são longas, geralmente em naves de muitas gerações, e os objetos são geralmente de pequena importância no contexto do universo. Um bom exemplo de ficção *Hard* é 2001: uma odisséia no espaço.

A *Science-fantasy* se passa em universos nos quais a física não é a mesma que nós conhecemos, seres paranormais são comuns ou existem forças incompreensíveis. Essa é talvez a mais criativa de todas as formas de FC, pois cria realidades alternativas bastante interessantes. As histórias de Jornada nas Estrelas (*Star Trek*) são tipicamente deste estilo.

O jogo que você tem em mãos não faz parte de nenhum dos três tipos citados acima, mas tem elementos de todos, o que permite adaptá-lo ao estilo preferido pelos jogadores.

O universo de MILLENIA é basicamente *Hard*, mas existe o conflito de porte galáctico, com grandes proporções e implicações, um elemento comum de *Space Opera*. Também deste gênero vem o fato de que os personagens constantemente se envolvem em conflitos do tipo "Bem contra o Mal".

Da *Science-fantasy* vem o voo supra-luz, o controle dos taquions e várias outras impossibilidades da física como nós a conhecemos, mas não achariam os gregos uma impossibilidade se construir uma televisão?

O universo foi montado de modo que, ao invés de um futuro utópico com tudo bem definido e organizado, existe uma realidade confusa e conturbada com muitas possibilidades de aventuras.

Em MILLENIA, como em nosso mundo, a sociedade não acompanhou a evolução tecnológica, tendo várias questões sociais, como a da cidadania e da cooperação entre as raças alienígenas, ficando em segundo plano, relegadas a soluções temporárias.

Cada jogador terá uma idéia própria de como estas questões devem ser encaradas quando surgirem no jogo.

Do conflito de opiniões, aparecerão não só discussões como disputas entre os jogadores que poderão gerar situações bastante incomuns.

O governo humano foi baseado no mais contraditório governo da história. Escravidão e liberalismo, seriedade e orgias, democracia e autoritarismo, prosperidade e decadência. Todas estas tendências se encontram na história romana e são resgatadas por uma humanidade à procura de seu passado.

MILLENIA, o primeiro Role-Playing Game de ficção científica escrito no Brasil, está abrindo aos seus leitores um universo cheio de aventuras e perigos no momento mais conturbado da história galáctica.

4 - Convenções

Antes de começar a ler estas regras, certas convenções devem ser estipuladas para que se compreenda plenamente o texto sem margens de dúvida. Não é preciso decorá-las, apenas leia e se refira às mesmas sempre que estiver em dúvida.

4.1 - Lançamentos de dados

MILLENIA utiliza dados de seis faces comuns e encontrados em qualquer papelaria. Estes serão referidos de agora em diante como "D6", pois outros RPG's usam dados com 4, 8, 10, 12 ou 20 faces. Quando um certo número de dados deve ser rolado, a notação que aparece é a seguinte:

3D6+5

O primeiro número (3) indica quantos dados devem ser lançados e seus resultados somados, o segundo mostra que um certo número (+5) deve ser somado (ou em outros casos subtraído) do resultado final.

Assim, 4D6-5 indica que quatro dados devem ser rolados e deve ser subtraído 5 do total da soma.

4.2 - Checar contra

A menos que dito em contrário, os termos "testar contra", "testar o atributo" ou "testar a proficiência" significam rolar três dados de seis faces e comparar com a proficiência ou atributo, conforme o caso.

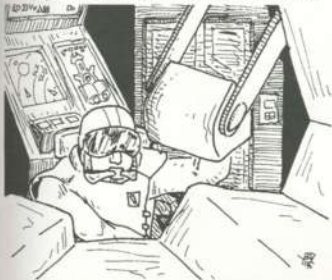
Se o atributo ou proficiência for maior ou igual à soma dos dados lançados, então diz-se que o "teste foi bem sucedido", "passou na proficiência" ou "passou no teste". Eventualmente, o Mestre de Jogo pode declarar que, ao invés de 3D6, deve-se rolar 4D6 (cheque difícil) ou 2D6 (cheque fácil). A menos que exista um motivo bem definido para se determinar que o teste é fácil ou difícil, este não deve ser alterado.

Introdução

5 - Aos jogadores iniciantes

Se você nunca jogou um RPG antes, leia atentamente estas dicas:

- Leia estas regras do começo ao fim sem se preocupar em entender ou decorar tudo, pois ninguém faz isso (apesar do atentamente aí em cima).
- Tendo lido uma vez, sente com os amigos e gere um personagem para cada um. Várias dúvidas irão surgir naturalmente. Refira-se a este livro sempre que achar necessário. Não se preocupe em entender tudo.
- Escolham um de vocês para ser o Mestre de Jogo e joguem a história do final do livro. À medida que surgirem dúvidas, voltem ao livro para aprenderem juntos.
- Se vocês não entenderem algum ponto da regra, simplesmente não o usem ou então peçam ao Mestre de Jogo que decida como proceder. Não importa se a decisão do Mestre de Jogo for arbitrária, importa apenas que ela não seja absurda.
- Após este primeiro jogo, vocês experimentarão a sensação de "quero mais", tão peculiar quando vemos um bom filme de ação. Mas você não precisa esperar dois ou três anos para ver a continuação! Escolham um Mestre de Jogo e criem uma história simples. Marquem para o próximo dia que for possível e joguem.
- Aos poucos, as regras que não eram claras começarão a se tornar fáceis, as histórias começarão a ficar mais complexas até que vocês estarão criando suas próprias regras para situações especiais.
- Lembrem-se de que o Mestre de Jogo deve decidir quaisquer dúvidas que surjam. E que o objetivo do jogo não é a discussão, mas sim o divertimento!



6 - Aos jogadores veteranos

MILLENNIA é rápido e objetivo. Vocês poderão achá-lo simplista em certos pontos, mas ele é assim para facilitar o correr do jogo e para incentivar os iniciantes.

Mas não se engane com a simplicidade do sistema. Todas as regras se encaixam com estatísticas reais de combate, sendo por isso bastante mortais.

A rapidez e praticidade do sistema leva os jogadores a tomarem decisões continuamente ao invés de se perderem em contas infrutíferas que, em última análise, não refletem a realidade nem trazem qualquer diversão.

Em MILLENNIA, você irá encontrar muito mais do que combate, pois aqui existe um universo em modificação, com tecnologias e conceitos novos. Grande parte das questões sociais não foram resolvidas e os jogadores podem explorar as possibilidades das mesmas.

Existe uma galáxia imensa a ser explorada, e a desproporção de seu tamanho muitas vezes deixa tontos os jogadores.

7 - Ao Mestre de Jogo (MJ)

Ser Mestre de Jogo é uma arte: guiar um jogo movimentado e cheio de decisões é ainda mais difícil.

Existem apenas dois requisitos para ser um bom Mestre de Jogo: imaginação e extroversão. O resto é técnica, que pode ser aprendida aos poucos. Por isso, não se preocupe em ser um bom Mestre de Jogo logo de início. Isso toma tempo e é um processo cheio de tentativas e erros. Para ver se você está indo bem, é necessário saber se os jogadores estão se divertindo, pois esse é o único objetivo do jogo.

Se seus jogadores querem um jogo fácil, facilite as coisas; se querem um jogo assassino, coloque-os contra a parede. A maioria dos Mestres de Jogo, assim como os jogadores, passa por três fases distintas.

A primeira é a fase da diversão pura. Nela, os jogadores querem vencer a todo custo. As aventuras se tornam mais e mais grandiosas, mas sempre são fáceis para os heróis. Normalmente, os jogadores enjoam disso e passam a querer dificuldade. As aventuras começam a se tornar longas e complexas, com apenas pequena parte do grupo sobrevivendo.

Finalmente, após algum tempo, os jogadores se tornam veteranos em todos os sentidos. A partir daí, eles querem realidade, tramas complexas e enredos bem bolados. Sem se preocupar com o grau de dificuldade, os jogadores passam a sobrepor os obstáculos com idéias ao invés de músculos.

Independente da fase em que estejam os seus jogadores, dê-lhes o que eles querem e eles poderão por si próprios evoluir. Não force uma evolução; o jogo é feito, voltamos a frisar, para se divertir. Se as pessoas não se divertem, então não vale a pena jogar.

7.1 - Dicas de como agir como MJ:

- Nunca deixe os jogadores ganharem o controle do jogo. As suas decisões tem de ser finais.
- Da mesma forma, não controle-os totalmente. Deixe que eles tomem suas próprias decisões e cometam seus próprios erros.
- Seja razoável. Quando alguém apresentar um bom argumento, aceite-o, sem fazer disso um hábito.
- O invencível não tem graça. Mudar ou alterar os atributos de um personagem não deve ser permitido. Personagens com atributos baixos, e até medíocres, são um desafio muito maior que um super-homem.
- Faça seus personagens trabalharem pelos seu equipamento e dinheiro. Veja o que eles podem fazer sem e não com! Não hesite em destruir armaduras, armas, computadores ou danificar a

espaçonave. A necessidade é a mãe da invenção, e a base para um bom jogo.

- Crie aventuras abertas, que possam ser resolvidas de várias formas, com obstáculos diferentes para cada abordagem e até mesmo finais alternativos, dependendo da atuação dos personagens.
- Planeje tudo com antecedência. Os mapas, as fichas dos coadjuvantes e as informações da aventura devem estar prontos antes da sessão de jogo. É possível fazer toda uma aventura de improviso, mas isso exige não somente imaginação como também muita experiência de jogo. Por isso nós não recomendamos que mestres de jogo inespertos o façam.
- Não faça aventuras assassinas e sem solução... Um Mestre de Jogo assassino não é engraçado. Sempre deixe uma forma dos personagens saírem de situações com as quais eles não possam lidar.
- Se você se encontrar em situações nas quais deseje mudar o resultado dos dados, a favor ou contra os personagens, não veja isto como o sinal de Mestre de Jogo ruim, mas sim de um bom Mestre de Jogo, que pode entender a diferença entre má sorte e má decisão. Só não os deixe saber nem use esse recurso para perseguir ninguém.
- Personagens homicidas, ridículos e incoerentes devem ser removidos do jogo na primeira oportunidade (de preferência, de maneira desagradável). Não existe local para jogadores que se divertem com a morte dos outros, ou que estragam uma tarde de jogo por pura estupidez.
- Um pouco de humor sempre cai bem, mas cuidado na dose, pois piadas demais podem atrapalhar o jogo e pôr em dúvida sua capacidade de conduzir a aventura.
- Seja limpo e honesto com seus jogadores, pois você não está contra eles, mas sim com eles. Você deve ser a pessoa na qual eles confiam e que os guia pela aventura.
- Ache uma área sem muito movimento ou distúrbios, pois o clima do jogo pode sofrer quando interrompido no momento errado.
- Não se esqueça de papel, lápis, dados, refrigerantes, salgadinhos e muita, muita imaginação.

ção, e

m ser
táculos
mesmo
ção dos

as fichas
ventura
jogo. É
proviso,
o como
nós não
erientes

blução...
graçado.
nagens
possam

is deseje
ontra os
e Mestre
de Jogo,
orte e má
e recurso

los e
o jogo na
ncia, de
cal para
orte dos
jogo por

s cuidado
palhar o
conduzir

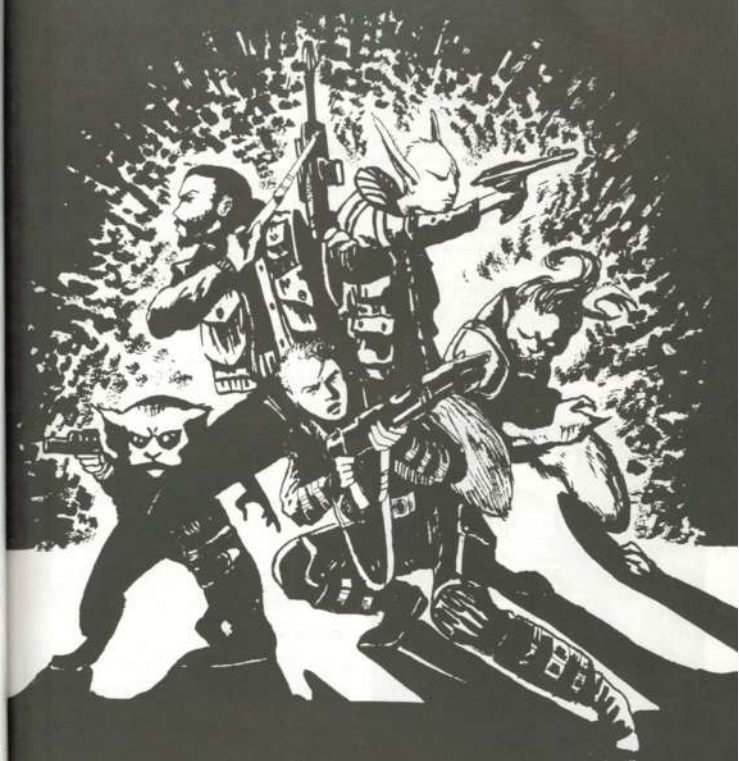
s você não
deve ser a
guia pela

mento ou
er quando

, dados,
a, muita

Capítulo 2 - Personagens

"Mens sana in corpore sano"



1 - Criação

Como já foi dito na introdução, é essencial que cada jogador tenha um personagem. É através desses alter-egos que os participantes atuam no jogo, agindo de forma arrojada e corajosa, ponderada ou covarde ou de qualquer forma que lhe agradar, mas sempre através do personagem criado.

Essa criação obedece a várias etapas distintas e consecutivas. Primeiro, formam-se os atributos físicos e mentais. Estes mostram os reflexos, a intuição, a força de vontade e outras características essenciais do personagem.

Depois, este passa pela fase de estudos da adolescência e princípio da maturidade, onde se define o caminho que seguiu em sua vida. Aqui se determina a profissão e o grau de escolaridade.

Escolhem-se então as proficiências em função da profissão seguida e do grau de escolaridade, o que corresponde a todo o conhecimento que o personagem acumulou em sua vida.

Por fim, descobre-se quais as suas posses. Dependendo do nível de escolaridade, ele receberá muito ou pouco dinheiro, comprando assim os diversos equipamentos disponíveis no jogo.

Após essa etapa, sobra apenas a finalização, como a escolha do planeta natal, nome, idade, etc. Ao final disso tudo, o personagem (alter-ego) está pronto para começar suas aventuras.

A seguir, serão explicadas em detalhes todas as etapas para a criação do personagem. É aconselhável acompanhar os próximos itens com a ficha do personagem à mão.



2 - Escolhas iniciais

A primeira parte da ficha do personagem trata de várias escolhas básicas e características que serão definidas posteriormente. São elas:

Nome

Esse é o nome do personagem com o qual irá jogar. Escolhê-lo é importante para a sua caracterização.

Jogador

É o seu próprio nome (sem função no jogo, mas facilita na hora de procurar a ficha).

Data de criação

Serve apenas para saber há quanto tempo você joga com este personagem.

Espécie

Esta é a primeira decisão importante em termos de jogo. Com a autorização do Mestre de Jogo, pode-se escolher pertencer a uma das raças humanas geneticamente modificadas. Nesse caso, escreve-se a qual delas você pertence: *Homo habilis*, *Homo campestris* ou *Homo urbanus*. Se o Mestre de Jogo não permitir esta regra ou você não escolher uma das raças acima, seu personagem é humano padrão. Existe a possibilidade de se jogar com alienígenas, mas esta é uma regra opcional que apenas está aberta a jogadores e Mestres de Jogo muito experientes (mais detalhes no Capítulo de Alienígenas).

Gravidade

Se o personagem for humano padrão, ele tem a opção, caso o Mestre de Jogo aprove, de ter vindo de um ambiente de gravidade maior ou menor que a terrestre. É preciso, então, anotar a gravidade como alta-G, baixa-G, ou zero-G. Caso o Mestre de Jogo não permita o uso dessa regra opcional ou você resolver não escolher uma das variações acima, seu personagem é de G-normal.

Sexo

É escolhido a critério do jogador entre as opções masculino e feminino. Existem outras possibilidades no caso dos alienígenas.

Altura e peso

Existem duas formas de se determinar essa característica. A primeira é simplesmente escolher, usando um pouco de bom senso (e lendo as descrições de evolução natural e artificial, item 11). O jogador pode decidir a altura e peso mesmo para personagens de gravidade diferente ou raças modificadas geneticamente.

Personagens

Outra forma (mais exata em seus resultados) é seguir o pequeno guia abaixo:

- Personagens de alta-G têm 1,60 metros e 75 kg, podendo variar entre mais 20 e menos 20 cm e mais 20 e menos 20 kg.
- Personagens de G-normal têm 1,70 metros e 70 kg, podendo variar entre mais 40 e menos 40 cm e mais 50 e menos 50 kg.
- Personagens de baixa-G têm, 1,77 metros e 66 kg, podendo variar entre mais 30 e menos 20 cm e mais 15 e menos 15 kg.
- Personagens de zero-G têm 1,87 metros e 66 kg, podendo variar entre mais 25 e menos 15 cm e mais 15 e menos 15 kg.
- Personagens que sejam *Homo campestris* têm 2 metros e 100 kg, podendo variar entre mais 20 e menos 20 cm e mais 30 e menos 20 kg.
- Personagens que sejam *Homo urbanus* têm 2 metros e 87 kg, podendo variar entre mais 15 e menos 25 cm e mais 20 e menos 20 kg.
- Personagens que sejam *Homo habilis* têm 1,50 metros e 58 kg, podendo variar entre mais 25 e menos 25 cm e mais 20 e menos 35 kg.

Planeta natal

É escolhido pelo jogador ou pelo Mestre de Jogo (se isso for importante para a aventura). Os nomes de alguns planetas estão no capítulo que trata da República. Caso deseje, o jogador pode inventar um nome e, junto ao Mestre de Jogo, criar uma história para esse planeta.

Escolaridade

É vista no item 4.

Profissão

É vista no item 5.

Idade

É escolhida pelo jogador conforme os guias do item 4.

3 - Atributos físico-mentais

Cada personagem tem seis atributos básicos que exprimem seu corpo e mente em termos de jogo, sendo três físicos e três mentais. São eles:

- Força: medida da capacidade de carga e potência muscular.
- Reflexo: medida da capacidade de reação.
- Saúde: medida da resistência à dor e ao cansaço.

- Intuição: medida da intuição, percepção e sexto sentido.
- Vontade: medida da força de vontade e auto-disciplina.
- Presença: medida da beleza pessoal e carisma natural.

Cada um desses atributos tem um valor associado a ele. Quanto maior o atributo, melhor. Por exemplo, um personagem com 16 de Intuição tem muito mais capacidade de perceber perigos do que um com 7.

Três atributos são definidos lançando-se 3D6 e os outros três rolando 2D6+6. O jogador deve alocar cada um dos números gerados a um atributo, de modo que cada um destes tenha um valor entre 3 e 18 associado ao mesmo. Após definir os números de cada atributo o jogador recebe mais 5 pontos para distribuir entre eles. Estes cinco pontos adicionais, porém, não podem ser usados para aumentar um atributo acima de 15.

Por exemplo: um personagem joga os dados e consegue os seguintes números: 16, 14, 9, 11, 8 e 13, alocando-os da seguinte forma: Força: 11, Reflexo: 16, Saúde: 13, Intuição: 14, Vontade: 9, Presença: 8. Utilizando seus pontos adicionais, o jogador decide aumentar um pouco a sua Presença, gastando dois pontos, passando a ter Presença: 10. Como o Reflexo já é acima de 15, ele não pode modificá-lo, mas aumenta sua Saúde o máximo que pode, ou seja: 15, gastando mais 2 pontos. Por fim, o jogador decide aumentar a Vontade de seu personagem com seu último ponto, passando a ter Vontade: 10.

4 - Juventude

Com os atributos definidos, o personagem passa agora à "juventude", onde irá definir sua escolaridade e sua profissão.

O primeiro passo se inicia lançando-se 3D6 e comparando com a Vontade do personagem. Se esse atributo for maior ou igual a soma dos dados, então o personagem conclui o curso de nível técnico. Se falhar neste teste, ele se torna um indivíduo não especializado.

Role 4D6 para o personagem que atingir o nível técnico e compare com a Vontade. Caso esse atributo seja maior ou igual a soma destes dados o personagem terá concluído uma universidade, tendo, portanto, nível superior. Caso contrário, permanecerá no nível técnico.

Assim, ao final desses dois rolamentos, o nível de escolaridade do personagem estará definido entre: Não especializado, Técnico e Superior.

Baseado no nível de escolaridade, os personagens escolhem sua idade e sorteiam seu dinheiro. Um indivíduo não especializado começa com no mínimo 18

Personagens

anos, um de nível técnico com no mínimo 21 anos e um de grau superior tem no mínimo 25 anos.

Todos os personagens devem lançar 3D6, multiplicando o resultado pelo grau de escolaridade, conforme visto na tabela abaixo. Este número indicará quantos créditos (unidade monetária do jogo) ele possui.

Escolaridade	Idade mínima	Dinheiro
Não especializado	18	3d6 x 1.000 Cr
Técnico	21	3d6 x 2.000 Cr
Superior	25	3d6 x 5.000 Cr

5 - Profissão

O próximo passo é escolher a profissão do personagem. Para isso, basta que o jogador selecione uma das nove profissões existentes, as quais dividem a atividade humana (e alienígena) em campos genéricos e abrangentes, sendo estas:

- Soldado terrestre: legionários, mercenários, guardas de segurança, etc.
- Soldado do espaço: pilotos de caça, tropas de abordagem e tripulantes de naves de guerra.

- Explorador: serviço de exploração, prospecção ou colono de planetas primitivos.
- Mercador do espaço: marinheiro mercante independente ou filiado a uma corporação.
- Oficial da lei: policial planetário, investigador ou delegado da República.
- Acadêmico: cientista, professor universitário, pesquisador ou doutor.
- Agente especial: serviço de inteligência, agentes secretos, Força especial e espões.
- Profissional liberal: engenheiro, médico, administrador, advogado, político, etc.
- Criminoso: pirata, contrabandista, ladrão, receptor, assassino, etc.

Com o nível de escolaridade e profissão definidos, o personagem começa sua vida profissional. Ele passará algum tempo nesta, seguindo então rumo a uma vida de aventuras.



Personagens

6. Proficiências

Durante seus anos de estudo e trabalho, o personagem adquire muito conhecimento. Um mercador do espaço, por exemplo, certamente saberá pilotar sua nave, entenderá de comércio e barganha, etc. Tais conhecimentos são chamados de proficiências.

Existem várias proficiências que podem ser escolhidas, mas apenas algumas estão disponíveis para cada personagem, dependendo da profissão seguida. A cada uma é associado um nível de proficiência (referido também só como nível) que pode ser:

• Não habilitado (7)

• Aprendiz (9)

• Habilitado (11)

• Especialista (13)

• Mestre (15)

• Às (17)

Cada personagem tem uma proficiência em nível de mestre (15), duas em especialista (13), três em habilitado (11) e quatro em aprendiz (9) sendo as demais consideradas em não habilitado.

Ele pode escolher suas proficiências livremente, sendo limitado apenas por sua profissão. Na tabela que começa na página seguinte estão listadas todas as proficiências existentes. Na coluna de cada profissão existem quatro tipos de marcação.

O espaço em cinza indica que esta proficiência não pode ser escolhida inicialmente pelo personagem, ou seja: você só poderá no máximo ser não habilitado nela. Após sua primeira aventura (sessão de jogo), no entanto, é possível aprendê-la através da experiência. Para mais detalhes, veja o item 14 (evolução do personagem).

Caso esteja escrito Sup, significa que apenas os personagens que atingiram a escolaridade superior podem aprender esta proficiência inicialmente. Isto é, aqueles que são de nível técnico ou não habilitado não podem pegá-las quando estiverem criando o personagem, procedendo como dito no parágrafo acima (sobre os espaços em cinza).

Se estiver escrito Tec/Sup, somente aqueles cujo nível de instrução seja técnico ou superior poderão aprendê-la inicialmente. Na hipótese de se tratar de um personagem não especializado, este procede como mostrado no texto sobre os espaços em cinza.

Se o espaço estiver em branco, qualquer personagem poderá pegar a proficiência, independente do seu nível de instrução.

7 - Usando as proficiências no jogo

As proficiências são a alma de seu personagem e é o uso delas que fará o jogo seguir, levando o sucesso ou fracasso à vida do herói. Para utilizar qualquer proficiência durante as histórias que o Mestre de Jogo conduzirá, siga o seguinte processo:

Primeiro, deve-se ver qual o nível a ela associado (não-habilitado, aprendiz, habilitado, especialista, mestre ou às).

A estes níveis estão vinculados números, os quais são: não-habilitado (7), aprendiz (9), habilitado (11), especialista (13), mestre (15) ou às (17). Este número indica a chance de sucesso.

Para descobrir se uma ação obtém sucesso ou não, deve-se testar contra este número com 3D6 (ver introdução, item de convenções).

Se a tarefa proposta for fácil, o teste é feito com apenas dois dados (2D6). Se a tarefa for difícil, usam-se quatro dados (4D6).

O Mestre de Jogo dirá quando a tarefa for fácil ou difícil. Caso nada seja dito, ela é automaticamente normal (cheque com 3D6). A descrição de cada proficiência traz, como guia, um exemplo de cada dificuldade.

Em casos excepcionais, o Mestre de Jogo poderá julgar a tarefa rotineira (1D6) ou extremamente difícil (5D6) ou mesmo ainda quase impossível (6D6). Tarefas impossíveis são obviamente não realizáveis e portanto não existe teste para tal.

7. 1 - Proficiências intuitivas e não intuitivas

Mesmo que seu personagem não possua uma certa proficiência, isso não significa que ele não poderá usá-la. Existem dois tipos de proficiências: as intuitivas e as não intuitivas.

As intuitivas são aquelas que, mesmo sem qualquer treinamento, uma pessoa pode tentar realizar, seja por instinto ou por dedução. Tais proficiências podem ser usadas mesmo que o personagem não as possua, mas o nível para o uso é o de não habilitado (7) (não espere muito sucesso nestas tentativas). As proficiências intuitivas estão marcadas com um asterisco na tabela geral vista nas páginas a seguir.

Já as não intuitivas requerem um conhecimento tão especializado que é impossível tentar usá-las caso não se tenha um treinamento mínimo (nível de aprendiz ou mais) na proficiência. Ou seja: mesmo o uso de não habilitado é proibido.

Personagens

		PROFISSÕES								
		Soldado terrestre	Soldado do espaço	Explorador	Mercador do espaço	Oficial da lei	Acadêmico	Agente especial	Profissional liberal	Criminoso
COMBATE	Armadura					Tec/Sup		Tec/Sup		
	Armas brancas*									
	Armas pesadas		Tec/Sup	Tec/Sup		Sup		Tec/Sup		Tec/Sup
	Arremesso*									
	Artes marciais*									
	Canhões	Tec/Sup		Tec/Sup	Tec/Sup	Sup				Sup
	Demolição	Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup				Tec/Sup		Tec/Sup
	Energia*		Tec/Sup							
	Frieza*									
	Mísseis	Tec/Sup		Sup	Sup	Sup				Sup
	Projéteis*									
GERAIS	Acrobacias*									
	Comunicação									
	Direito	Sup	Sup	Sup	Sup	Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup		Sup
	Disfarce*									
	Emboscada*		Tec/Sup							
	Equitação*									
	Natação*									
	Rastreamento*		Tec/Sup							
	Sobrevivência*					Tec/Sup	Tec/Sup		Tec/Sup	Tec/Sup
	Veículos aéreos									
INTERAÇÃO	Veículos terrestres									
	Atuação*									
	Barganha*		Sup							
	Comércio*									
	Contato*	Tec/Sup								
	Liderança									
	Música*									
	Sedução*									

Personagens

		PROFISSÕES								
		Soldado terrestre	Soldado do espaço	Explorador	Mercador do espaço	Oficial da lei	Acadêmico	Agente especial	Profissional liberal	Criminoso
TÉCNICAS	Burocracia*									
	Computador	Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup		Tec/Sup		Tec/Sup
	Criminalística*	Sup	Sup	Sup				Tec/Sup		Sup
	Eletrônica	Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup		Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup
	Falsificação*									
	Geradores	Tec/Sup	Tec/Sup		Tec/Sup		Sup		Sup	Sup
	Mecânica	Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup		Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup
	Primeiros socorros*									
	Prospecção	Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup		Tec/Sup		Tec/Sup	Tec/Sup	Tec/Sup
	Rompimento									
ESPACIAIS	Astro-navegação		Tec/Sup	Tec/Sup						Sup
	Distorcedores		Tec/Sup		Tec/Sup		Sup			Sup
	Pilotagem			Tec/Sup						Tec/Sup
	Propulsores	Tec/Sup	Tec/Sup		Tec/Sup		Sup		Sup	Sup
	Sensores	Sup				Sup	Sup	Sup	Sup	Tec/Sup
ACADEMICAS	Astronomia		Tec/Sup	Sup	Tec/Sup				Sup	
	Engenharia	Sup	Sup	Sup	Sup	Sup		Sup	Tec/Sup	Sup
	Estratégia*	Sup	Sup	Sup	Sup	Sup	Sup	Sup	Sup	Sup
	Física	Sup	Tec/Sup		Tec/Sup				Sup	
	Gravítica	Sup	Sup						Sup	
	História							Sup	Sup	
	Linguística					Sup		Tec/Sup	Tec/Sup	
	Medicina	Sup	Sup	Sup	Sup	Sup		Sup	Tec/Sup	Sup
	Planetologia								Sup	
	Química		Sup	Sup	Sup			Sup	Tec/Sup	
	Xenobiologia			Sup				Sup	Tec/Sup	
	Xenopsíquica	Sup	Sup	Sup	Sup	Sup		Sup	Tec/Sup	Sup
	Xenosociologia			Sup					Sup	

7.2 - Tentando de novo

Muitas vezes, os personagens irão falhar em suas tentativas de utilização das proficiências, não conseguindo completar suas tarefas, fossem elas consertar um carro, passar pelo sistema de segurança de uma porta, quebrar os códigos de acesso de um computador, etc. Porém, isto não significa que seja impossível tentar de novo.

Obviamente, existem ações que não permitem uma nova tentativa. Por exemplo: se, ao pilotar um carro gravítico, o personagem não conseguir realizar uma manobra ele irá sofrer as consequências imediatamente (possivelmente uma colisão desastrosa).

Já outras, são bastante simples de se continuar tentando. No combate, por exemplo, você poderá continuar atirando o quanto quiser, até acertar o seu adversário (isto se ele não o acertar primeiro nem acabar a munição).

Existe, porém, um último tipo de tarefa: aquela que, através de paciência e força de vontade, a pessoa insiste em tentar resolvê-la até conseguir ou desistir.

Por exemplo: um personagem precisa consertar um carro gravítico (quebrado por uma colisão desastrosa). Mesmo que não consiga obter sucesso na primeira vez, ele poderá continuar tentando até finalmente achar o defeito e repará-lo, ou então desistir sem conseguir consertar o veículo.

Neste caso, o procedimento é o seguinte: se o personagem não conseguir sucesso na primeira tentativa ele deve fazer teste contra a Vontade. Caso obtenha sucesso, poderá tentar de novo. Se falhar, o personagem desistirá de repetir a tarefa.

Na hipótese de, mesmo com a segunda chance, o personagem não conseguir realizar a tarefa proposta, ele terá sua última chance: deverá testar contra a Vontade usando quatro dados (teste difícil). Caso falhe, ele desistiu da tarefa, não agüenta mais tentar a mesma coisa e não é possível tentar de novo. Se obtiver sucesso, o personagem pode fazer sua última tentativa. Se ainda assim falhar na tarefa, é impossível tentar de novo.

É importante notar que a segunda tentativa gastará cinco vezes o tempo normal e a terceira vinte vezes o tempo normal da tarefa empreendida.

Por exemplo: um personagem de Vontade 13 tenta consertar um carro gravítico quebrado, o Mestre de Jogo diz que a tarefa levará um dia. Infelizmente, o personagem falha no teste de mecânica passando um dia sem resolver o problema do veículo.

O jogador resolve tentar de novo. Testando contra a Vontade, ele rola um 11, obtendo sucesso. Seu azar, no entanto, se manifesta de novo, e o teste de mecânica novamente falha.



Com isto, fazem seis dias que ele está trabalhando no carro gravítico quebrado (1 normal da tarefa + 5 por tentar de novo).

Não se dando por vencido, ele insiste. Fazendo um teste difícil contra a Vontade (com quatro dados), ele agora rola um 13, conseguindo ainda assim passar. Desta vez ele finalmente tem sucesso no teste de mecânica.

Após 26 dias de trabalho intenso (1 normal da tarefa + 5 da segunda tentativa + 20 pela terceira tentativa), o personagem pode novamente usar seu veículo em aventuras (e provavelmente, quebrá-lo de novo).

8 - Equipamento

Com as proficiências definidas, o personagem está praticamente pronto, faltando apenas o seu equipamento pessoal. Normalmente, cada personagem pode comprar seus pertences com o dinheiro inicial (item 4). No capítulo de Equipamento existe uma lista completa dos itens que o personagem poderá comprar.

A quantidade e natureza do equipamento varia também em função do Mestre de Jogo e, muitas vezes, da história a ser jogada. Sendo assim, é possível que um Mestre de Jogo determine que nenhum personagem possa comprar armas mais pesadas que uma pistola. Outro, querendo fazer aventura de exploração, faz com que o grupo comece com uma nave (subsidiada por uma universidade). Enfim, cada Mestre de Jogo pode impor suas próprias limitações e determinações aos aventureiros.

Personagens

9 - Exemplo

Vamos agora acompanhar a geração de um personagem exemplo (visto no item 2). Nosso jogador hipotético deseja criar um personagem piloto de espaçonave que tenha larga experiência em navegação interestelar.

Para começar, o jogador escolhe o nome do seu personagem (ele se chamará Victor Atranis) e escreve na ficha seu nome e data de criação. O Mestre de Jogo não está permitindo humanos geneticamente alterados e por isso ele escreve "humano padrão" no local para espécie. O Mestre de Jogo permite os humanos modificados pela gravidade, mas o jogador prefere ser de gravidade normal. Continuando com a ficha, ele escolhe sexo masculino para seu personagem e decide que seu planeta natal é Procyon (um grande centro tecnológico). Ele escolhe ser mais alto que o normal, tendo 1,86 metros, e ser magro para a sua altura, aumentando somente para 75 kg seu peso.

Os demais espaços a serem preenchidos (escolaridade, profissão e idade) dependem dos próximos itens e, por isso, ele continua a criação do personagem.

O jogador rola os atributos físicos e mentais e os aloca, dando preferência à Vontade e Reflexo. Primeiro, ele rola os dados, conseguindo os seguintes resultados:

$$2D6+6 = 13$$

$$2D6+6 = 13$$

$$2D6+6 = 15$$

$$3D6 = 13$$

$$3D6 = 9$$

$$3D6 = 6$$

A seguir, ele aloca os valores aos atributos e depois distribui os cinco pontos extras a que tem direito, não podendo com isto passar de 15 nenhum deles. Assim, ele eleva um 13 para 15, conserta um 6 para 8 e finalmente eleva um outro 13 para 14, ficando então da seguinte forma:

Força 9 (9+0)

Reflexo 15 (13+2)

Saúde 14 (13+1)

Intuição 13 (13+0)

Vontade 15 (15+0)

Presença 8 (6+2)

Nosso jovem aspirante a piloto entra na sua juventude e começa checando sua Vontade com 3D6. O rolar de 10 (2+5+3) o permite terminar um curso técnico. O segundo cheque contra Vontade é um infeliz 16 (6+3+3+4) que o impede de terminar a faculdade. O jogador supõe que, embora tenha terminado o curso preparativo da marinha, ele foi reprovado na Academia Naval.

O jogador julga as classes tentando escolher uma profissão que o permita ser um piloto, mas ele quer também ter outras proficiências. Assim ele escolhe se tornar um mercador do espaço.

Suponhamos que ele tenha sido contratado por uma companhia de comércio que aproveita seu potencial e complementa seus conhecimentos de pilotagem.

O jogador decide que o nosso personagem passa 8 anos na profissão, tendo então 29 anos, e sorteia, com 3d6, 24000 Cr (12 x 2000 por ter nível técnico) para comprar seu equipamento.



Como proficiências, ele escolhe:

Mestre

- Pilotagem

Especialista

- Astronavegação
- Sensores

Habilitado

- Projéteis
- Comunicação
- Comércio

Aprendiz

- Veículos aéreos
- Computadores
- Barganha
- Canhões

Como última parte da criação de seu personagem o jogador irá comprar o seu equipamento, com os 24.000 créditos que possui.

Sabendo que nas aventuras muitas vezes haverá combate ele compra uma pistola Viking e um colete protetor, sem esquecer da munição de sua arma. Além disto ele compra um taser, pois é uma arma não letal e legalizada, e um Medkit, para as emergências médicas.

Para sua vida de mercador ele compra um computador de complexidade 1 e um programa de banco de dados (com os dados de comércio dos planetas da República). Resolve também adquirir um tradutor universal, um comunicador urbano pessoal e uma interface neural.

Já que irá visitar vários planetas ele resolve se prevenir comprando um casaco térmico, um óculos fotosensível e 10 doses de Vitae.

Como último item ele resolve adquirir uma moto grande e resistente, modelo Tigre E3.

Somando os preços desses itens chegamos ao total de Cr 21.450, e um peso de 13,71 Kg, não contando com a moto, pois obviamente ele não a carrega nas costas.

Mesmo com todas essas despesas sobraram 2.550 créditos em sua conta.

Os preços, pesos e todas as características dos equipamentos citados (e muitos outros) podem ser vistos no capítulo V, equipamento.

O personagem agora está pronto para começar sua vida de aventuras (e desventuras).

10 - Descrição das proficiências

As proficiências medem, em termos de jogo, os conhecimentos acumulados pelos personagens. A forma de utilização é descrita no capítulo de personagens ou combate, dependendo do caso.

Algumas são consideradas "intuitivas" e podem ser utilizadas mesmo por pessoas não habilitadas. Estas proficiências são marcadas com um asterisco na tabela geral (ver item 7.1).

Existem proficiências que são muito dependentes da interação pessoal. Elas são chamadas de interativas e seu grau de dificuldade é função das presenças e vontades dos personagens envolvidos (ver item 10.7).

Vejam agora uma descrição mais detalhada de cada uma destas proficiências.

10.1 - Combate

Armadura

Indivíduos com esta proficiência utilizam armaduras de combate (e todas as suas armas) de forma instintiva. Desta forma, a utilização de qualquer arma intrínseca da armadura é feita com esta proficiência.

Por exemplo: um personagem está usando uma armadura de combate que tem uma metralhadora no ombro direito, um laser montado no braço direito e uma serra elétrica no braço esquerdo. Em vez de utilizar as proficiências projéteis, energia e armas brancas (para cada respectiva arma), o personagem pode utilizar a proficiência de armadura para utilizar as mesmas.

Dificuldades: ver o capítulo de combate.

Armas brancas*

Esta proficiência mostra o nível de aprendizado do personagem na utilização de armas para combate corpo-a-corpo, desde as mais arcaicas, como facas, espadas e machados até as mais modernas, como lâminas vibratórias, bastões paralizantes, entre outras.

As dificuldades são tratadas no capítulo de combate.

Armas pesadas

Representa a habilidade e treinamento na utilização de armas pesadas. Para ser mais específico: foguetes, mísseis portáteis (mas não instalados em veículos), lançadores de granadas e lança-chamas.

A dificuldade em atingir o alvo é detalhada no capítulo de combate.

Personagens

Arremesso*

Representa a habilidade e treinamento na utilização de armas de arremesso, usualmente granadas de mão. Serve também para o arremesso de ganchos, pedras e outros objetos lançáveis manualmente contra um local.

A dificuldade em atingir o alvo é detalhada no capítulo de combate.

Artes marciais*

Representa o grau de conhecimento e treinamento recebido em uma ou mais artes marciais. No caso de ases, mais de uma arte marcial já foi dominada com requintes.

Esta proficiência dá apenas os benefícios de combate pormenorizados no capítulo referente e não tem nada a ver com outras habilidades atribuídas a alguns mestres de artes marciais.

Por exemplo: mesmo sendo um ás em artes marciais, isto não dá a capacidade de utilizar um arco com extrema precisão nem fazer acrobacias, muito menos andar silenciosamente. Estas capacidades estão embutidas em outras proficiências.

Vea o capítulo de combate para mais detalhes.

Canhões

Utilização de armas de projéteis de grande porte em naves espaciais ou veículos terrestres blindados, incluindo peças de artilharia. Esta proficiência difere de projéteis, pois ela não depende da coordenação olho-mão nem tem recuo envolvido.

A capacidade de atingir o alvo é função somente da rapidez de operação e precisão na interpretação da leitura de instrumentos que alimentam os sistemas de controle da arma, sendo uma proficiência eminentemente técnica.

A dificuldade é discutida no capítulo de combate.

Demolição

Reflete o treinamento e conhecimento teórico na utilização de cargas explosivas de maneira a demolir total ou parcialmente construções e destruir veículos. Um grau maior de conhecimento permite a confecção de armadilhas ou um controle melhor sobre demolições parciais.

Dificuldade

- Fácil: destruição total de alvos parados com farta utilização de explosivos.
- Normal: destruição de alvos em movimento sobre o local da carga ou de alvos parados com quantidade de explosivo limitada.
- Difícil: destruição parcial controlada e seletiva dos alvos.

Energia*

Simboliza o treinamento e a habilidade natural de disparar com precisão armas que se utilizam de energia como laser, plasmas, microondas e outras formas de radiação eletromagnética.

Tais armas têm um princípio de utilização similar e portanto requerem um treinamento similar e uma habilidade natural comum de coordenação de olhos com a mão. Estas armas não têm nenhuma forma de recuo ou movimento lateral, no que diferem das armas de projéteis.

A dificuldade e a forma de utilização são discutidas em detalhes no capítulo de combate.

Frieza*

Talvez seja esta a mais importante proficiência de combate. Representa o treinamento tático recebido e a habilidade natural de se adaptar a um ambiente de combate em mudança. Boa parte do sangue frio vem do instinto, mas nada substitui a experiência.

É utilizada sempre que se deseja mudar o procedimento em combate, como é mais pormenorizado no capítulo de combate.

Mais detalhes podem ser obtidos no capítulo de combate.

Mísseis

Representa a capacidade de guiar um míssil até o alvo. A habilidade pressupõe que o atirador está guiando o míssil até o momento do impacto. Caso isto não ocorra, os mísseis têm uma proficiência própria (geralmente inferior) que permite a auto-direção.

Os detalhes de como a proficiência é utilizada são encontrados no capítulo de combate.

Projéteis*

Simboliza o treinamento e a habilidade natural de disparar com precisão armas que lançam projéteis: escopetas, metralhadoras, submetralhadoras, rifles, pistolas, bestas e arcos.

Tais armas têm um princípio de utilização similar e uma habilidade natural comum de coordenação de olhos com a mão. Todas estas armas têm alguma forma de recuo e movimento lateral que as diferencia das armas de energia.

A dificuldade e a forma de utilização são discutidas em detalhes no capítulo de combate.

10.2 - Gerais

Acrobacias*

É a habilidade de se movimentar acrobaticamente, seja em saltos ornamentais, cama elástica, andar na corda bamba, trapézio, exercícios de solo e outras variações afins.

Dificuldade

- Fácil: cama elástica e saltos ornamentais.
- Normal: trapézio e exercícios de solo.
- Difícil: andar na corda bamba.

Comunicação

Representa a habilidade e técnica na utilização de equipamento de comunicação; desde sinais de luz até rádios e comunicadores de táquions. Esta proficiência não é utilizada para consertar o equipamento. Neste caso, as proficiências de mecânica e eletrônica são utilizadas.

Em caso de equipamento danificado por combate, uma penalidade extra (- 4) pode ser aplicada em adição às dificuldades abaixo.

Dificuldade:

- Fácil: equipamento familiar, em bom estado se comunicando com outro aparelho em condições similares.
- Normal: equipamento não familiar em boas condições.
- Difícil: equipamento familiar ou não em más condições de manutenção.

Direito

É o conhecimento das leis e regulamentos que regem a sociedade, podendo ser usado para defender outros ou a si mesmo em um tribunal ou corte de justiça. A proficiência burocracia é um "subconjunto" de direito, com os mesmos níveis de dificuldade, mas direito é mais geral, tendo outras funções.

Dificuldades:

- Fácil: defender ou acusar pessoas em um tribunal, tendo as provas a seu favor.
- Médio: defender ou acusar pessoas em um tribunal, tendo as provas contra sua causa.
- Difícil: defender ou acusar pessoas em um tribunal utilizando leis alienígenas pouco estudadas ou conhecidas.



Disfarce*

É a técnica de alterar a aparência física de modo a parecer ser uma outra pessoa. Não é possível parecer ser de uma outra espécie ou mesmo de genótipo diferente.

Dificuldade:

- Fácil: alterar a aparência de modo a parecer um estereótipo, como um mendigo, corredor, executivo, militar, etc.
- Normal: alterar a aparência de modo a parecer uma pessoa comum.
- Difícil: alterar a aparência de modo a parecer-se com uma pessoa específica, isto é, imitar alguém.

Emboscada*

Demonstra a capacidade do personagem em esconder-se, utilizar-se das sombras para não ser visto e andar em silêncio.

Certos equipamentos (visores infra-vermelhos, radares, etc) dificultam muito a vida de quem utiliza este talento. Existem, em contrapartida, equipamentos que auxiliam o personagem, como roupas especiais negras, etc.

Tais parafernália são podem ser encontradas no capítulo de equipamento, onde são descritas em maior detalhe.

Dificuldade:

- Fácil: local escuro, muito barulhento e com muitos locais para se esconder.
- Normal: alguns locais para se esconder, som normal e luz natural.

Personagens

- Difícil: galpão bem iluminado, silencioso e com poucos ou nenhum local para se esconder.

Equitação*

É, na verdade, a capacidade de utilizar seres não sapientes como veículos de transporte. Em alguns planetas mais atrasados, esta é uma prática comum, assim como é considerada um esporte ou atividade aristocrática em outros.

Dificuldade:

- Fácil: criatura domada sendo usada em situações normais.
- Normal: manobras arrojadas (corridas, saltos, perseguição, etc.) com animais treinados.
- Difícil: utilizar criaturas não domadas.

Natação*

É a habilidade de se movimentar em meio líquido, seja água ou não. Reflete o treinamento e a técnica em esportes como natação, mergulho, pesca submarina e afins.

Dificuldade:

- Fácil: nadar em piscina sem peso algum.
- Normal: nadar com equipamento normal em mar calmo.
- Difícil: nadar com peso excessivo ou em mar agitado.

Rastreamento*

É a habilidade de seguir trilhas deixadas por homens ou animais. É especialmente útil em ambientes selvagens.

Dificuldade:

- Fácil: identificar que tipo e quantidade de animais deixou a trilha.
- Normal: seguir a trilha por terreno normal em bom tempo.
- Difícil: seguir a trilha através de rio ou em terreno normal após ou durante mau tempo.

Sobrevivência*

Contabiliza o treinamento do personagem em adaptação a ambientes hostis. Mais especificamente, em áreas não civilizadas como florestas, pântanos, geleiras, ilhas, desertos, despenhadeiros, etc.

Dificuldade:

- Fácil: personagem possui farto equipamento.
- Normal: personagem tem apenas a mochila.
- Difícil: personagem sem equipamento algum.

Veículos aéreos

Torna o personagem capacitado a pilotar qualquer veículo aéreo, seja este gravítico ou não, desde que a altura mínima em que este possa manobrar seja alguns metros acima do solo, de modo que o personagem tenha de raciocinar em três dimensões.

Alguns veículos aéreos, quando fazendo manobras rente ao solo requerem a proficiência de veículos terrestres temporariamente.

Dificuldade:

- Fácil: pilotar o veículo em baixa velocidade e tempo adequado.
- Normal: pilotar o veículo em alta velocidade, ou em perseguição com tempo adequado.
- Difícil: pilotar em mau tempo.



Veículos terrestres

Torna o personagem capacitado a dirigir qualquer veículo terrestre, seja este gravítico ou não, desde que a altura máxima que este possa alcançar seja alguns metros do solo, de modo que o personagem tenha de raciocinar em duas dimensões.

Veículos que conseguem se mover a alturas maiores são chamados de veículos aéreos e portanto não podem ser usados com esta proficiência.

Alguns veículos aéreos, quando fazendo manobras rente ao solo, requerem a proficiência de veículo terrestre, temporariamente.

Dificuldade:

- Fácil: dirigir o veículo em baixa velocidade, em estradas e rodovias adequadas.
- Normal: dirigir o veículo em alta velocidade, ou em perseguição por locais sem muito trânsito.
- Difícil: dirigir em alta velocidade por terrenos cheios de obstáculos ou com trânsito intenso.



10.3 - Interação

Atuação*

É a habilidade de se interpretar um alter-ego, de fingir ser uma outra pessoa. É muito útil para complementar a proficiência disfarces.

Dificuldade:

- Fácil: interpretar um estereótipo.
- Normal: interpretar um personagem genérico.
- Difícil: interpretar uma pessoa específica, isto é, imitar alguém.

Barganha*

É a habilidade de negociar informalmente na base da troca, sem dinheiro propriamente dito envolvido. Importante para lidar com povos primitivos ou ao trocar informações.

Dificuldade:

- Fácil: fazer uma troca desvantajosa.
- Normal: fazer uma troca honesta.
- Difícil: fazer uma troca vantajosa.

Comércio*

Personagens com esta proficiência são capazes de avaliar o preço de mercadorias, conhecer os bons locais de negócios e conseguir bons preços por seus produtos.

Dificuldade:

- Fácil: comprar e vender pelo preço justo (o da lista de equipamentos).
- Normal: pequeno lucro na compra ou venda, dez por cento a mais ou a menos, dependendo do caso.
- Difícil: igual ao anterior mas com uma percentagem de vinte por cento.

Contato*

É a capacidade de entrar em contato com o mercado negro, conseguindo comprar ou vender itens restritos ou ilegais. Também pode ser usado para procurar informantes, comprar informações secretas e contratar serviços escusos.

É necessário dizer que nem sempre o que se procura está disponível, por melhor que seja o seu contato.

Dificuldade:

- Fácil: planeta natal ou sem governo.
- Normal: planeta de pouca ordem ou lei.
- Difícil: planeta de alto policiamento.

Liderança

É a habilidade de comando e liderança. Sua principal função é a de facilitar o teste de Frieza em combate através de ordens verbais. Pode ser, porém, utilizada de modo a render inimigos por meio de ameaças verbais, caso no qual a vontade do líder inimigo é utilizada para efeito de comparação com a presença do personagem.

Em qualquer caso, um teste de liderança, por mais bem sucedido que seja, não obrigará um personagem a realizar uma ordem. Coadjuvantes poderão, a critério do Mestre de Jogo, se recusar a cumprir ordens de suicídio ou qualquer outra ordem julgada absurda.

Dificuldade:

- Fácil: dar ordens a coadjuvantes fora de combate.
- Normal: dar ordens a coadjuvantes e personagens amigos em situação de combate.
- Difícil: incitar coadjuvantes inimigos à rendição.

Música*

É a habilidade de tocar instrumentos musicais variados, de interpretar e criar novas músicas e mesmo de canto.

Dificuldade:

- Fácil: reconhecer uma música, tocar uma música bem ensaiada.
- Normal: tocar uma música complexa bem ensaiada, criar uma música normal, improvisar.
- Difícil: criar uma música complexa, fazer ótimos improvisos, tocar uma música não ensaiada.

Sedução*

É a habilidade e técnica de seduzir um membro do sexo oposto de modo a obter informações ou favorecimento geralmente de ordem sexual.

Dificuldade:

- Fácil: seduzir um coadjuvante promíscuo.

Personagens

- Normal: seduzir um coadjuvante normal.
- Difícil: seduzir um coadjuvante puritano.



10.4 - Técnicas

Burocracia*

É a habilidade de resolver problemas de ordem burocrática, tais como dar entrada num processo legal, fundar uma firma, fazer uma requisição legal, administrar um escritório, etc. Na maioria dos locais civilizados, tal proficiência se faz necessária de uma forma ou outra.

Dificuldade:

- Fácil: preencher um formulário complexo adequadamente.
- Normal: dar entrada num processo ou analisar uma legislação. Dar uma declaração escrita à imprensa sem se comprometer.
- Difícil: burlar ou redigir uma legislação. Responder a perguntas da imprensa sem se comprometer.

Computador

Utilização de computadores digitais e equipamentos afins. Inclui a utilização e confecção de

softwares (programas). Esta proficiência não é utilizada para consertar equipamentos e sim para a procura de dados em redes de computação. Mais detalhes podem ser obtidos no capítulo de computadores. Ela pode ser utilizada para programar computadores de modo a analisar dados e apresentá-los de forma objetiva.

Dificuldade:

- Fácil: criar programas de puro cálculo aritmético. Fazer buscas em bancos de dados. Usar programas extremamente complexos ou desconhecidos.
- Normal: criar programas de ordenação ou cálculo diferencial. Usar programas extremamente complexos e desconhecidos (mas feitos por seres humanos).
- Difícil: criar programas de análise criptográfica ou de dedução científica.

Criminalística

Compreende diversos conhecimentos técnicos referentes a medicina legal, perícia e exames de balística, podendo ser usada também para obter impressões digitais.

Dificuldades:

- Fácil: descobrir fatos claros, como venenos fáceis de achar, calcular ângulos de disparo a partir de várias marcas de tiro.
- Normal: detectar indícios de uso de venenos sutis, descobrir impressões digitais, colher algumas informações através da posição de cadáveres e marcas dos tiros.
- Difícil: descobrir alguma informação a partir de fotos e registros posteriores de crimes.

Eletrônica

Representa a capacidade de diagnosticar e consertar defeitos em partes eletrônicas dos equipamentos. Em MILLENIA, quase todos os equipamentos têm partes eletrônicas vitais. Assim sendo, esta proficiência é simplesmente fundamental.

Dificuldade:

- Fácil: substituir componentes em ambiente apropriado e com o ferramental necessário.
- Normal: consertar componentes em ambiente apropriado e com o ferramental necessário.
- Difícil: consertar componentes no campo ou sem o ferramental apropriado.

Falsificação*

É a técnica de forjar papéis ou outros documentos falsos de modo a ludibriar fiscais e guardas. É extremamente útil em quase todas as situações.

Dificuldade:

- Fácil: falsificar assinaturas.
- Normal: falsificar papéis timbrados e carimbados, ou adulterar documentos.
- Difícil: falsificar ou adulterar faixas magnéticas de cartões.

Geradores

Representa a capacidade de diagnosticar e consertar geradores de qualquer natureza. Em MILLENIA, tudo funciona a partir de geradores. Assim sendo, esta proficiência é muito importante.

Dificuldade:

- Fácil: substituir componentes em oficinas e com o ferramental necessário.
- Normal: consertar componentes em oficinas e com o ferramental necessário.
- Difícil: consertar componentes no campo ou sem o ferramental apropriado.

Mecânica

Representa a capacidade de diagnosticar e consertar defeitos em partes mecânicas dos equipamentos. Em MILLENIA, quase todos os equipamentos têm partes mecânicas vitais, à exceção das coisas extremamente simples. Por isso, essa proficiência é de uso constante.

Dificuldade:

- Fácil: substituir componentes em ambiente apropriado e com o ferramental necessário.
- Normal: consertar componentes em ambiente apropriado e com o ferramental necessário.
- Difícil: consertar componentes no campo ou sem o ferramental apropriado.

Primeiros socorros*

É a habilidade de ministrar cuidados paramédicos de modo a conter hemorragias, reduzir fraturas, limpar ferimentos para evitar infecções e prevenir o choque. Esta proficiência não serve para realizar cirurgias (neste caso, utiliza-se medicina).

Dificuldade:

- Fácil: dar os primeiros socorros a alguém utilizando um Medkit.
- Normal: dar os primeiros socorros a alguém sem Medkit ou biomonitor.
- Difícil: dar os primeiros socorros a um alienígena.

Prospecção

É a capacidade de estimar ou prever, baseado em conhecimentos técnicos e científicos, que tipos de recursos minerais podem ser retirados de um local. Isto inclui desde ferro e cobre até ouro, petróleo e diamante.

A prospecção difere de planetologia por ser de aspecto local e visar a exploração de recursos minerais, ao invés de movimentos geológicos e outros eventos de longo prazo. A prospecção pode ser vista como sendo uma forma de geologia aplicada e prática.

Dificuldade:

- Fácil: prospecção com equipamento e dados geofísicos abundantes.
- Normal: prospecção com poucos dados e alguns equipamentos.
- Difícil: prospecção baseada somente em observação do local e de amostras do solo.

Rompimento

É a técnica de violar portas, trancas, cadeados, grades e similares, deixando o mínimo possível de marcas e evidências. Além de passar por trancas eletrônicas e sistemas de segurança.

Dificuldade:

- Fácil: arrombar fechaduras, grades e trancas.
- Normal: abrir fechaduras mecânicas.
- Difícil: abrir fechaduras eletrônicas ou iludir sistemas óticos.



Personagens

10.5 - Espaciais

Astronavegação

É a habilidade de traçar e se manter em rotas através do espaço interestelar. Reflete o conhecimento da região, das técnicas de navegação e a habilidade de interpretar as leituras dos vários instrumentos óticos e taquionicos a bordo.

Dificuldade:

- Fácil: equipamentos familiares, em bom estado e numa região familiar ou com fluxo contínuo de espaçonaves.
- Normal: equipamentos não familiares ou em mau estado ou numa região pouco conhecida e com pequeno fluxo de espaçonaves.
- Difícil: equipamento não familiar e em mau estado de conservação, ou região desconhecida e com fluxo de naves espaciais quase inexistente.

Distorcedores

Representa a capacidade de diagnosticar e consertar defeitos em distorcedores de espaço-tempo. Em MILLENNIA, todas as naves têm um distorcedor, que é vital à viagem espacial. Assim sendo, esta proficiência é fundamental em uma nave.

Dificuldade:

- Fácil: substituir componentes em estaleiros e com o ferramental necessário.
- Normal: consertar componentes em estaleiros e com o ferramental necessário.
- Difícil: consertar componentes no espaço ou sem o ferramental apropriado.

Pilotagem

Reflete a habilidade e treino em pilotagem de naves espaciais (não confundir com veículos aéreos). Em MILLENNIA, além de ser utilizada para manobras, é critério de desempate na iniciativa de combate entre as naves, se tornando assim a principal proficiência para pilotos. Para mais detalhes, veja o capítulo de viagens espaciais.

Para pilotar qualquer nave espacial dentro da atmosfera de um planeta, usa-se a proficiência pilotagem, e não a de veículos aéreos.

Propulsores

Representa a capacidade de diagnosticar e consertar defeitos em propulsores de naves espaciais e aéreas. Em MILLENNIA, tais veículos não se locomovem sem os mesmos. Assim sendo, esta proficiência é fundamental. Note que veículos terrestres têm seus propulsores

consertados pela proficiência de mecânica e não propulsores, pois o princípio de funcionamento é radicalmente diferente.

Dificuldade:

- Fácil: substituir componentes em estaleiros e com o ferramental necessário.
- Normal: consertar componentes em estaleiros e com o ferramental necessário.
- Difícil: consertar componentes no espaço ou sem o ferramental apropriado.

Sensores

Utilização e correta interpretação das leituras dos diversos tipos de sensores, incluindo acústicos, óticos magnéticos, infravermelhos, radares, taquionicos, etc.

Esta proficiência não serve para consertar os equipamentos. Neste caso, as proficiências apropriadas são mecânica e eletrônica, dependendo do caso.

Dificuldade

- Fácil: equipamento familiar, em bom estado, recebendo o sinal sem qualquer tipo de interferência natural ou produzida.
- Normal: equipamento não familiar ou em más condições, recebendo o sinal sem qualquer tipo de interferência natural ou produzida.
- Difícil: equipamento familiar ou não, em más condições ou não, mas recebendo o sinal com interferência natural ou produzida.

10.6 - Acadêmicas

Astronomia

É a ciência que estuda os astros e seus movimentos. Inclui também a astrofísica, que estuda a vida e as propriedades físicas dos corpos celestes.

Pode ser utilizada para a dedução de fatos relacionados à esta ciência que sejam de alguma relevância na aventura.

Dificuldade:

- Fácil: predizer um eclipse ou fase de lua.
- Normal: predizer um choque de asteroide ou conjunção planetária.
- Difícil: analisar dados espectrais de uma estrela de modo a concluir seu efeito sobre um planeta ou outro corpo celeste.

Engenharia

É o estudo da utilização prática do conhecimento científico de maneira objetiva. A engenharia é uma matéria vasta, tendo partes em comum com todas as ciências existentes.

Pode ser utilizada no jogo para consertos, projetos ou adaptações de equipamentos, sendo que estes dois últimos devem ser muito bem supervisionados pelo Mestre de Jogo, de modo a evitar abusos e incongruências.

Quando o personagem tentar utilizar esta proficiência para consertar ou adaptar equipamentos, simulando outras proficiências (como eletrônica, mecânica, etc), a dificuldade aumenta em um dado (mais 1D6).

Dificuldade:

- Fácil: substituir componentes em oficinas e com o ferramental necessário. Adaptar um equipamento para um uso similar que não necessite alteração na estrutura.
- Normal: consertar componentes em oficinas e com o ferramental necessário. Adaptar um equipamento para um uso similar que necessite alteração na estrutura.
- Difícil: consertar componentes no campo ou no espaço ou sem o ferramental apropriado. Projetar um equipamento similar a um existente porém com "performance" melhorada sob algum aspecto.

Estratégia

É a capacidade de planejar e organizar complexas operações de larga escala. Quase uma arte, a estratégia é objeto de estudo desde a antiguidade e mesmo as mais primitivas sociedades desenvolvem algum tipo de conhecimento sobre ela.

Em MILLENIA, serve para o personagem ter um "insight" da situação na qual a aventura está. Com isto, ele pode prever as consequências das suas atitudes numa aventura, quando estas forem pertinentes.

Dificuldade:

- Fácil: prever o efeito de operações militares muito bem ou muito mal sucedidas.
- Normal: prever o efeito de operações não-militares muito bem ou muito mal sucedidas.
- Difícil: prever o efeito de operações de resultado duvidoso.

Física

É a ciência que estuda as leis de interação da matéria e em especial dos corpos macroscópicos e das

partículas subatômicas. Pode ser utilizada para a dedução de fatos relacionados a esta ciência na aventura.

Dificuldade:

- Fácil: explicar o funcionamento de um equipamento complexo (como um gerador, uma arma pesada ou uma moto gravítica).
- Normal: prever o que irá ocorrer quando um certo fenômeno se manifestar. Projetar o efeito da montagem de equipamentos e sistemas conhecidos de modo a atingir um objetivo definido. Teorizar um equipamento com "performance" superior.
- Difícil: prever que tipo de fenômeno, e como ele pode ser induzido, deve ser levado a efeito para que um certo resultado seja atingido. Entender funcionamento de equipamento alienígena, e colocá-lo para interagir com outros equipamentos. Teorizar sobre campos ainda desconhecidos da tecnologia atual como, por exemplo, sensores neurais (isso normalmente leva anos).

Gravítica

Assim como a planetologia, esta ciência não existe. Em MILLENIA, ela é a ciência que estuda a gravidade e sua anulação. É também a habilidade de reparar placas gravíticas.

Dificuldade:

- Fácil: trocar placas gravíticas.
- Normal: consertar sistemas de controle de placas gravíticas com ferramental apropriado.
- Difícil: engatilhar ou sabotar sistemas de anulação da gravidade.

História

Estuda os eventos históricos, tanto como registro dos fatos como análise das causas e consequências. Este campo de estudos é bastante dificultado no século XXX, pois muito da História anterior à guerra civil Fentom é bastante obscura.

Uma corrente dentro desta ciência é a arqueologia planetária, que procura estudar a fundo um planeta na tentativa de obter "pistas" sobre fatos históricos importantes e reconstituir verdadeiras cadeias de eventos.

Dificuldade:

- Fácil: pesquisar fatos não obscuros pertinentes ao período posterior à guerra civil Fentom.
- Normal: pesquisar fatos obscuros pertinentes ao período posterior à guerra civil Fentom ou fatos documentados sobre períodos anteriores.

Personagens

- **Difícil:** descobrir fatos novos pertinentes ao período anterior à guerra civil Fentom (isto pode gastar anos de trabalho criterioso).

Linguística

É a ciência que estuda os códigos de comunicação e linguagem humana e alienígena, que nem sempre é verbal. Decifrar línguas alienígenas e estudar as línguas mortas são as mais comuns atividades dos linguistas do século XXX.

Dificuldade:

- **Fácil:** decifrar línguas e códigos com alguns textos traduzidos como base.
- **Normal:** decifrar línguas e códigos a partir de algumas palavras e frases conhecidas.
- **Difícil:** decifrar línguas e códigos a partir do nada. Mesmo com supercomputadores, esta é uma tarefa que pode demorar anos.

Medicina

É a técnica de realizar tratamento médico de qualquer espécie, desde primeiros socorros até a cirurgia, incluindo medicina recuperativa. É muito importante para o médico do futuro ter vasto conhecimento de Xenobiologia, pois somente assim poderá tratar alienígenas com níveis de dificuldade normal (e não difícil como visto abaixo).

Esta proficiência inclui todos os conhecimentos de primeiros socorros, que é um subconjunto de medicina.

Dificuldade:

- **Fácil:** acompanhar a recuperação de um paciente. Mediar doenças conhecidas.
- **Normal:** realizar uma cirurgia em ambiente adequado e com o material necessário. Mediar doenças raras.
- **Difícil:** realizar uma cirurgia num ambiente inadequado ou sem o material necessário, operar alienígenas ou mediar suas doenças.

Planetologia

Em MILLENIA, planetologia é um casamento de geologia com astrofísica aplicada a planetas.

Pode ser utilizada para a dedução de fatos relacionados a esta ciência que sejam de alguma relevância na aventura.

Dificuldade:

- **Fácil:** determinar o tipo de formação geológica de um local.
- **Normal:** determinar que tipo de aproveitamento a formação geológica pode ter.

- **Difícil:** determinar onde pode ser encontrado um tipo de formação geológica que terá um aproveitamento bem definido.

Química

É a ciência que estuda a matéria e sua interação, bem como a produção de substâncias com propriedades bem definidas em escala industrial ou laboratorial, dependendo da aplicação da mesma.

Pode ser utilizada para a dedução de fatos relacionados a esta ciência que sejam de alguma relevância na aventura.

Dificuldade:

- **Fácil:** analisar a composição química de uma substância com equipamento apropriado.
- **Normal:** deduzir as propriedades físico-químicas e efeitos em organismos vivos de uma determinada substância de composição química conhecida.
- **Difícil:** projetar um meio de produzir uma substância química de composição conhecida. Descobrir a composição química de uma substância desconhecida.

Xenobiologia

Em MILLENIA a xenobiologia se confunde com a biologia, tornando-se o nome da ciência que estuda a vida, sua química, evolução e interação com o ambiente. Inclui o estudo desde os animais superiores até casos limite como os vírus. Um xenobiólogo estuda profundamente todas as possibilidades de forma de vida, o que lhe permite entender estruturas alienígenas com certa facilidade.

Caso um xenobiólogo use primeiros socorros ou medicina em um alienígena, ele tem direito a um teste para que o paciente seja tratado como se fosse um humano para efeito de jogo (as dificuldades estão abaixo).

Pode ser utilizada para a dedução de fatos relacionados a esta ciência que sejam de alguma relevância na aventura.

Dificuldade:

- **Fácil:** classificar um animal superior, ou identificar um vírus ou bactéria. Conhecer a estrutura corporal de um dos cinco alienígenas mais comuns na República (Baikans, Rasjari, Pierbodis, Guirantans e Kuipers).
- **Normal:** fazer alguma dedução sobre a relação do animal com o meio ambiente que o circunda. Entender a estrutura corporal de um alienígena baseado em amplas informações de enciclopédias médicas e análises biológicas.

- **Difícil:** fazer alguma relação entre a bioquímica do ser e a de outros seres que convivem com ele. Conhecer a estrutura corporal de um alienígena tendo tido pouco estudo de sua biocomposição (ou seja, apenas alguns exames de laboratório).

Xenopsíquica

É o estudo dos seres sapientes, seu comportamento, a formação de sua individualidade, forças interiores e o tratamento de problemas relacionados aos elementos citados acima. Este é o estudo não só da psiquê humana, como da alienígena (essencial para entender a si mesmo é entender o outro).

Dificuldade:

- **Fácil:** reconhecer problemas de um paciente com 1 a 2 meses de tratamento, reconhecer comportamentos anormais claros de um indivíduo em relação à sua cultura (fobias, compulsões, loucuras).
- **Normal:** prever ações de um desequilibrado tendo um dossiê completo, resolver problemas de um paciente adulto em 3 a 5 anos.
- **Difícil:** reconhecer psicopatas, reconhecer o modo de operação de um criminoso, prever ações de um criminoso conhecendo seu método de operação, perceber perversões (exibicionistas, voyeurs, sadomasoquistas, etc.) através de longas conversas (uma sondagem sutil).

Xenosociologia

Estuda o comportamento social, política, costumes e cultura humana e alienígena, procurando entender a fundo as sociedades pesquisadas. Esta proficiência permite ao jogador descobrir informações pertinentes aos costumes, métodos de ação e forma de agir de um certo povo, permitindo também previsões sobre os prováveis movimentos sociais nessa população.

Dificuldade:

- **Fácil:** analisar uma cultura com documentação farta a seu respeito.
- **Normal:** entender a forma de agir dos indivíduos de uma certa cultura ante um evento ou estímulo.
- **Difícil:** prever a forma de agir dos indivíduos de uma certa cultura ante um evento ou estímulo.

10.7-Utilizando atributos como proficiências

Em MILLENIA, as proficiências representam habilidades que são dependentes muito mais do treinamento do que da capacidade inata. Num ambiente de alta tecnologia estas são a maioria, mas existem algumas

habilidades e ações que são de difícil treinamento e portanto muito mais dependentes dos atributos.

Seguem-se algumas das utilizações dos atributos como proficiências. Certamente existirão outras situações, mas estas servem de base para o Mestre de Jogo avaliar o grau de dificuldade de outros casos.

Força

- **Fácil:** forçar uma porta comum. Se manter pendurado numa corda sem peso extra.
- **Normal:** se movimentar pendurado numa corda sem peso extra.
- **Difícil:** quebrar blocos de gelo com socos, se movimentar pendurado numa corda com peso até a capacidade de carga do personagem.

Reflexo

- **Fácil:** reagir a situações não surpreendentes, como saltar para trás de uma parede rapidamente ao ver uma pessoa sacando a arma.
- **Normal:** reagir a situações surpreendentes, como saltar para trás de uma parede rapidamente ao ver uma granada sendo lançada na sua direção.
- **Difícil:** reagir quando pego de surpresa, mas com alguma chance de reação, como agarrar a borda de um poço que se abre a seus pés.

Saúde

- **Fácil:** evitar contrair uma doença pouco contagiosa, resistir a curtos períodos de esforço.
- **Normal:** evitar contrair uma doença contagiosa, resistir a grandes esforços.
- **Difícil:** evitar contrair uma doença contagiosa desconhecida, resistir um longo período de esforço pesado e contínuo.

Intuição

- **Fácil:** perceber coisas óbvias.
- **Normal:** perceber detalhes num ambiente ou situação.
- **Difícil:** fazer relações entre fatos desconexos, escolher a opção correta em escolhas aleatórias (este "sexto sentido" só é utilizado quando o Mestre de Jogo permitir).

Vontade

Ver tentando novamente (item 7.2) e o texto seguir.

Personagens

Presença

Esta característica é muito importante no uso de proficiências de interação (barganha, sedução, comércio, etc.), porém é usada de forma diferente das demais.

Se a presença do personagem for maior que a vontade do coadjuvante contra o qual está usando a proficiência, essa recebe um ajuste de +2 para o seu valor.

Caso a vontade do coadjuvante seja cinco pontos maior que a presença do personagem, a proficiência de interação recebe um ajuste de -2

Em qualquer outro caso, não há ajuste positivo ou negativo.

11 - Evolução humana (regra opcional)

11.1 - Evolução natural

Durante centenas de anos a humanidade viveu em mundos adotados, colonizando os mais diferentes planetas da galáxia. Neste período, observou-se uma grande modificação nos colonos. Essas alterações são vistas como uma evolução natural do ser humano, não despertando qualquer problema entre os vários tipos de colonos. A tabela a seguir mostra as vantagens e desvantagens de cada tipo racial.

Gravidade	Modificadores de características		
	Força	Reflexo	Saúde
Alta-G	+2	-3	+1
G-normal	0	0	0
Baixa-G	-2	+1	0
Zero-G	-3	+2	-1

Caso o Mestre de Jogo permita o uso de humanos modificados pela gravidade, estes não poderão ser utilizados em conjunto com alterações genéticas nem alienígenas, isto é, não pode haver um alienígena modificado ou um humano geneticamente alterado que ainda por cima ganhe o ajuste pela gravidade.

Quatro divisões básicas são comuns nos seres humanos do ano 2995:

Alta-G

São habitantes de planetas cuja gravidade é maior que a da Terra. São baixos, porém muito musculosos, conseguindo resistir a esforços prolongados. No entanto, sua agilidade e velocidade de reação são reduzidas, tendendo a se mover lentamente.

G-normal

Muitas colônias têm uma gravidade muito similar à da Terra, não causando qualquer modificação nos humanos.

Baixa-G

Pessoas vindas de planetas de baixa gravidade normalmente têm o físico pouco desenvolvido (apesar de bastante altas). Elas são, no entanto, mais ágeis que o normal.

Zero-G

Mesmo após a descoberta da gravidade artificial, muitos colonos insistem em sistemas sem gravidade. Estas pessoas têm terríveis problemas com gravidades maiores, sendo mesmo obrigadas a usar exoesqueletos ortopédicos para impedir problemas de coluna quando estão em planetas ou bases espaciais com gravidade normal. Caso passe mais de quatro horas em ambiente de gravidade baixa, duas horas em gravidade normal ou uma hora em gravidade alta sem o auxílio de um exoesqueleto ou armadura, o personagem receberá um ajuste de -4 para todas as suas ações (como se estivesse incapacitado).



11.2 - Evolução artificial

O uso indiscriminado da engenharia genética pelos Fentons na raça humana criou uma evolução mais radical que a anteriormente citada (ver Capítulo 8 - Ambientação).

Eles sofrem grande antipatia e preconceito por parte do resto da raça humana. Em alguns locais, são vistos pelos outros humanos como propriedades ambulantes, escravos ou animais de tração, sendo geralmente comparados a robôs biológicos. Mesmo onde não há escravidão, eles são considerados desvios anti-naturais da raça humana.

Na República, eles não têm direito a voto, não podem dar queixas contra um humano na justiça e são considerados como marginais à sociedade. Os personagens, no entanto, têm seu status legal de cidadãos de segunda classe, o que permite não serem tratados como mercadoria. Eles não podem atingir nível superior (só cidadãos de 1ª classe podem cursar universidades).

Campestris

Criados para serem trabalhadores braçais para o campo, eles têm pele vermelha e escura, olhos negros e cabelos ruivos. São muito pesados, normalmente com músculos bem definidos e o corpo peludo. Não gostam de escuro e tendem a ser claustrofóbicos. Altura média de 2 metros.

Urbanus

Uma raça de trabalhadores braçais para fábricas, são albinos, suam em demasia e têm dedos longos. Seu corpo é magro em relação à altura, mas os braços são fortes e o tórax é bem desenvolvido. Gostam de locais quentes e são extremamente suscetíveis a baixas temperaturas, tendo problemas abaixo de 10°C, quando ficam doentes e, após uma hora nessa temperatura, caem inconscientes. Odeiam locais abertos, luminosidade e costumam ter medo de vento. Altura média de 2 metros.

Habilis

Criados para técnicos de fábrica, eles têm pele manchada, dois polegares por mão, são ambidestros e possuem olhos claros. Adoram equipamento eletrônico e papel mas odeiam máquinas pesadas e equipamento mecânico. Gostam de se enfiar em locais pequenos e com temperatura bem controlada. Têm pavor de alturas e equipamento de grande porte. Altura média de 1,5 metros.

Os jogadores podem optar por criar um personagem de um dos três tipos de humanos geneticamente manipulados. Tais personagens têm vantagens e desvantagens em relação aos atributos,

Raça	Modificadores de características			
	Força	Reflexo	Saúde	Presença
Campestri	+1	-1	+1	-2
Urbanus	+1	+1	0	-2
Habilis	-1	+2	0	-2

sendo diferentes dos humanos normais, como visto na tabela.

Caso o Mestre de Jogo permita o uso de genótipos, estes não poderão ser utilizados em conjunto com fenótipos nem alienígenas, isto é, estas categorias são mutuamente exclusivas.

12 - Coadjuvantes

Durante qualquer aventura, existirão inúmeros personagens não interpretados pelos jogadores chamados de coadjuvantes e controlados pelo Mestre de Jogo. Eles devem ser interpretados de maneira lógica e devem tomar atitudes como se fossem pessoas reais, tanto quanto possível, desde que isso não atrapalhe o jogo.

Existem cinco tipos genéricos de coadjuvante: incompetente, o comum, o competente, o de elite e o lendário. Cada um tem atributos escolhidos (e não rolados, como os personagens dos jogadores) e níveis de proficiências já padronizados, tendo o Mestre de Jogo a escolha final sobre estas características (como será mostrado abaixo).

Estes tipos gerais podem ser alterados pelo Mestre de Jogo sempre que este julgar necessário. Esta classificação visa facilitar e não cercear as escolhas do Mestre de Jogo.

Incompetente

Este coadjuvante representa grande parte da população que tem um trabalho e o faz de maneira razoável (enquanto a dificuldade mínima e uma falha não representa um grande desastre), até que apareça uma situação de tensão, quando então se vê a sua incompetência.

- Estes coadjuvantes têm 55 pontos para dividir entre seus atributos (podendo ter no máximo 11 em qualquer atributo) e possuem uma proficiência em habilidade e duas em aprender.

Normal

Representam a minoria dos trabalhadores especializados que são realmente bons no que fazem, tendo bom treinamento e certa experiência em sua área.

- Estes coadjuvantes têm 65 pontos para dividir entre seus atributos (podendo ter no máximo 12 em qualquer atributo) e possuem uma proficiência em especialista, duas em habilidade e três em aprender.

Personagens

Competente

Estes coadjuvantes são raros e representam pessoas que atingiram altos postos em suas instituições. São muito bem treinados, têm grande experiência e muita competência.

- Estes coadjuvantes têm 75 pontos para dividir entre seus atributos (podendo ter no máximo 14 em qualquer atributo) e possuem uma proficiência em mestre, duas em especialista, três em habilitado e quatro em aprendiz.

Elite

Estes raríssimos coadjuvantes são expoentes dentro de suas instituições e geralmente têm postos de comando. Seu poder e influência ultrapassam suas instituições, afetando o mundo ao seu redor.

- Estes coadjuvantes têm 85 pontos para dividir entre seus atributos (podendo ter no máximo 18 em qualquer atributo) e possuem uma proficiência em nível de ás, duas em mestre, três em especialista, quatro em habilitado e cinco em aprendiz.

Lendário

De tempos em tempos, surge na humanidade um iluminado, um homem cujos feitos e idéias sobrevivem aos séculos e se tornam lendários. Homens como Alexandre, o Grande, Newton, Einstein, Platão, Napoleão Bonaparte, Júlio César, Sócrates, Moisés e Confúcio são coadjuvantes lendários.

- Estes coadjuvantes são diferentes entre si, sendo cada caso um caso, mas para efeito de jogo, pode-se supor que estes coadjuvantes têm 95 pontos para dividir entre seus atributos (podendo ter máximo 22 em qualquer atributo) e possuem duas proficiências em nível de ás, três em mestre, quatro em especialista, cinco em habilitado e seis em aprendiz.



13 - Ficha dos coadjuvantes

No capítulo do Mestre de Jogo, estão diversos coadjuvantes "padronizados". Sua função é facilitar ainda mais a vida do Mestre de Jogo. Estes cobrem quase todas as possibilidades que aparecem em aventuras, agilizando os encontros destes com os personagens.

Existe uma parte da ficha que o Mestre de Jogo pode completar caso queira (altura, peso, espécie, etc.), individualizando-os dessa forma. Todos têm, já prontos, seus atributos (físico/mentais) e proficiências escolhidas.

O equipamento vem em dois tipos: o padrão e o provável. O padrão está anotado na ficha e o provável vem com um parêntese ao lado. Neste está a chance, em um rolamento de 3D6, do coadjuvante ter o referido equipamento. Por exemplo, em um coadjuvante está escrito pistola chagal, faca e moto comum (9). Isso significa que ele tem automaticamente a pistola e a faca e, caso obtenha sucesso em um rolamento de 9 ou menos em 3D6, também uma moto comum.

14 - Experiência

Após cada sessão de jogo, os personagens receberão pontos de experiência de acordo com a dificuldade da aventura e seu desempenho. Com estes pontos, o jogador pode melhorar suas proficiências e mesmo seus atributos (limitadamente), melhorando aos poucos seu personagem, tornando-o mais competente e preparado para entrar em aventuras mais difíceis.

14.1 - Recebendo pontos de experiência

A cada sessão de jogo, o Mestre de Jogo tem a opção de dar um ponto de experiência. Dependendo da dificuldade das cenas, ele pode dar um ponto adicional. Ao final da aventura, o Mestre de Jogo deve dar uma avaliação geral do personagem na aventura. Caso seja fraco ou normal, o personagem receberá 0 pontos; se for boa ou excelente, receberá 1 ponto adicional.

Suponhamos, para exemplificação, que nosso personagem acima tenha participado de uma aventura que dure duas sessões. A primeira é quase toda gasta com os personagens fazendo suas compras. Eles acabam apenas iniciando a missão recebida. Somente na segunda sessão o grupo termina a investigação e resgata uma pessoa das mãos de criminosos (que era o objetivo da aventura).

Pela primeira sessão, o Mestre de Jogo dá um ponto de experiência, já que houve pouca ação e decisões por parte dos jogadores. Já pela segunda, o Mestre de Jogo dá 2 pontos (a investigação e a ação no episódio final justificaram o ponto adicional). Como ninguém se destacou na aventura, o último ponto não é dado para nenhum personagem. No final, cada um dos personagens recebe três pontos de experiência.

Subindo as proficiências

Após receber os pontos de experiência, o personagem poderá aumentar suas proficiências e mesmo seus atributos (caso o Mestre de Jogo permita). A cada nível de proficiência (habilitado, mestre, às, etc.) é associado um certo número de pontos. Estes são:

Nível na proficiência	Custo para	
	Intuitiva	Não intuitiva
Não habilitado	0	0
Aprendiz	1	5
Habilitado	2	6
Especialista	4	8
Mestre	8	12
Às	16	20

Para aumentar seu nível, é preciso apenas alocar os pontos de experiência para a proficiência que você deseja aumentar; caso chegue ao número de pontos necessário, você passa para o nível indicado pelo guia acima.

Por exemplo: para passar de não habilitado para aprendiz em uma proficiência intuitiva, é preciso gastar 1 ponto; para aumentar ainda mais (indo de aprendiz para habilitado) é preciso apenas gastar mais um ponto (ficando com um total de 2 pontos). Da mesma forma, para passar de mestre para às em uma proficiência, são necessários 8 pontos, o que quer dizer que o personagem deverá economizar seus pontos durante várias sessões de jogo.

Subindo atributos (opcional)

No século XXX, existem alguns tratamentos, drogas e treinamentos que permitem uma grande melhoria nos atributos de qualquer pessoa. Fazendo exercícios, levantando pesos ou tomando anabolizantes é possível aumentar a Força do personagem. Uma boa cirurgia de reconstituição facial (ou mesmo corporal) pode melhorar a Presença. Um tratamento intenso e uma operação de ampliação da capacidade orgânica de produção de adrenalina podem melhorar o Reflexo, etc.

Para efeito de jogo, subir atributos só é possível utilizando-se os pontos de experiência. O custo desse aumento é dois pontos mais metade do seu atributo atual (arredondado para cima) para aumentar um ponto. Por exemplo: um personagem tem 8 de força e quer aumentar para 9. Para isto, ele deve gastar 6 pontos de desenvolvimento, 2 (custo básico) + 4 (atributo dividido por dois).

É importante notar que somente os atributos a seguir podem ser aumentados e ainda assim até certo ponto. Veja a descrição abaixo:

- Força: aumenta no máximo até 15; é necessário passar 15 dias fora de aventura para cada aumento e pagar 1.000 créditos vezes o seu atributo atual (alguém com Força 5 quer subir para 6; logo, ele deve gastar 5.000 créditos).

- Reflexo: aumenta no máximo até 12; é necessário passar 10 dias fora de aventura para cada aumento e pagar 3.000 créditos vezes o seu atributo atual (alguém com Reflexo 5 quer subir para 6; logo, ele deve gastar 15.000 créditos).
- Saúde: aumenta no máximo até 12; é necessário passar 20 dias fora de aventura para cada aumento e pagar 2.000 créditos vezes o seu atributo atual (alguém com Saúde 5 quer subir para 6; logo, ele deve gastar 10.000 créditos).
- Presença: aumenta no máximo até 12; é necessário passar 5 dias fora de aventura para cada aumento e pagar 1.000 créditos vezes o seu atributo atual (alguém com Presença 5 quer subir para 6; logo, ele deve gastar 5.000 créditos).

Note que estes não são métodos naturais, e o Mestre de Jogo deve exigir uma explicação de como o personagem subiu o atributo. Fazer 4 plásticas não dá certo. Presença não é só beleza... mas uma operação que estimule a produção de feromônios do corpo é válida, assim como um curso de postura ou entonação e projeção da voz. Enfim, para cada vez que subir um atributo, é preciso dar uma boa explicação. A critério do Mestre de Jogo, o método pode demorar mais do que o definido (mesmo fazendo musculação todo dia, vai demorar muito mais do que 15 dias para aumentar sua força).

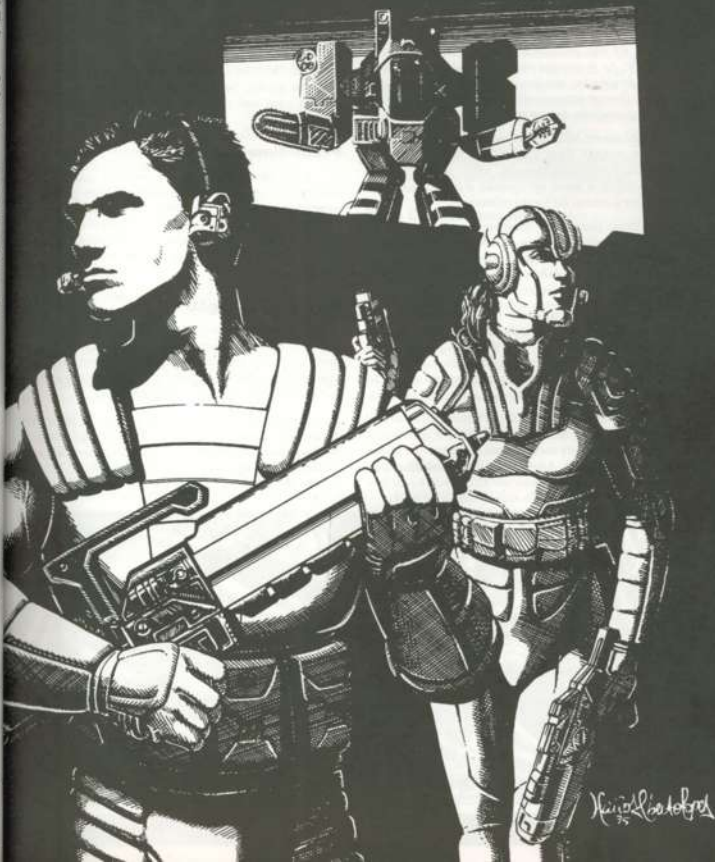
14.2 - Experiência e potencial

Nem todas as pessoas têm a mesma capacidade de aprendizado. Algumas têm a capacidade de "pegar", em menos tempo, tanto ou mais conhecimento que outras pessoas. Por outro lado, algumas pessoas têm grande dificuldade para aprender, conseguindo a muito custo se tornar um profissional aceitável. Em termos de jogo, isso se chama potencial e é definido pela classificação dos coadjuvantes. Veja que os personagens são considerados lendários em seu potencial. O potencial é um multiplicador dos custos para subir proficiências, tornando mais demorada a evolução dos coadjuvantes.

- Um coadjuvante incompetente multiplica por 5 o custo das proficiências.
- Um coadjuvante normal multiplica por 4 o custo das proficiências.
- Um coadjuvante competente multiplica por 3 o custo das proficiências.
- Um coadjuvante elite multiplica por 2 o custo das proficiências.
- Um coadjuvante lendário multiplica por 1 o custo das proficiências.

Capítulo 3 - Combate

"Si vis pacem para bellum"



1 - Introdução

O combate é um mal necessário na maioria das aventuras, pois quando a diplomacia, boa vontade e mesmo o subterfúgio falham, recorre-se comumente à força para cumprir seus objetivos. O reverso também é verdade: muitas vezes a diplomacia e barganha têm sucesso onde a violência nada pode fazer.

A palavra combate define um amplo espectro de eventos que incluem desde conflitos de porte galáctico até brigas de rua, incluindo ações policiais, combate espacial, etc. As aventuras são quase todas conflitos de baixa intensidade, muito mais calcadas na ação individual do que em conceitos realmente militares, às vezes não possuindo sequer conflito armado.

O combate em MILLENIA, assim como na vida real, é bastante mortal. Para sobreviver, os personagens precisam agir coordenadamente, saber surpreender o inimigo, utilizar a arma apropriada a cada situação, e sempre usar a cabeça de forma criativa.

Das duas formas de combate do século XXX, a terrestre e a espacial, somente a primeira será abordada neste capítulo, pois o combate terrestre é muito mais freqüente que o espacial. A segunda será explicada mais adiante no capítulo de Viagens Espaciais.

O combate terrestre, assim como a vida no século XXX, é modelado pela tecnologia disponível. No espaço, naves cruzam o infinito em velocidades superiores a da luz, graças aos distorcedores. Nas superfícies dos corpos celestes, onde o campo gravitacional impede a distorção (e portanto as velocidades supra-luz), a realidade é outra.

Embora o avanço da tecnologia tenha melhorado os alcances e a potência das armas, o terreno e os homens continuam os mesmos; a melhor arma de nada serve se não tem um homem à altura. A tecnologia dá os meios mas não executa o trabalho. Mesmo no século XXX, ainda é o melhor combatente que faz a diferença entre a morte e a vitória.



2 - Sequência de combate

Um combate é resolvido em rodadas de 10 segundos nas quais cada personagem pode executar um procedimento qualquer entre os oito explicados no item 3.

Iniciativa

Age primeiro o personagem ou coadjuvante com maior reflexo, depois o com segundo maior reflexo e assim por diante até o possuidor do menor reflexo presente. Em caso de empate, aquele que possuir a maior Intuição ganha. Se ainda assim continuar empatado, decida com um rolamento de 1D6 (até surgir um vencedor).

Procedimentos

Cada personagem deverá escolher uma ação para executar, classificada em um dos seguintes procedimentos: Movimento, Inteligência, Médico, Manobra, Conserto, Miscelânea, Fogo e Corpo-a-corpo. Antes de começar o combate, considera-se que o personagem está automaticamente no procedimento miscelânea.

Mudança de ação

Se o procedimento escolhido for diferente do utilizado na rodada anterior, o jogador deve checar sua proficiência de Frieza. Caso passe, poderá executá-lo, mas se falhar deverá manter o procedimento anterior, mesmo que este não faça mais sentido.

Este cheque reflete o caos, tensão e a dificuldade de se guiar no combate. Indivíduos inexperientes ou não treinados demoram a sentir mudanças na situação, costumando disparar em alvos inexistentes, inimigos já fora de combate e se mover a esmo no meio da batalha.

Combate

3 - Procedimentos

3.1 - Fogo

O personagem escolhe um alvo e dispara contra este com uma arma (o uso de mísseis é considerado manobra). A probabilidade de acertar o alvo é função de sua proficiência com a arma e da situação em que está sendo travado o combate (como mostrado a seguir no item 4).

Embora o jogador escolha a RDF (Razão de Fogo) a ser utilizada, ele precisa disparar ao menos um tiro caso execute este procedimento.

3.2 - Corpo-a-corpo

Para efeito de iniciativa, quando dois lutadores estão em procedimento corpo-a-corpo, ambos agem junto com o de maior reflexo envolvido.

Ambos os lados testam suas proficiências de artes marciais ou armas brancas, de acordo com o armamento empunhado. Se ambos passarem no teste, ou se ambos falharem, nada acontece. Se apenas um deles passar no teste, o outro recebe o dano como será explicado no item 9.

Algumas vezes, apenas um dos combatentes estará em procedimento corpo-a-corpo (o outro estará atirando, guiando um míssil, etc).

Para estes casos, considere que o personagem que não está em corpo-a-corpo automaticamente falhou no teste, dependendo apenas do resultado do atacante para saber se foi acertado ou não.

Qualquer um dos envolvidos pode declarar que o cheque de artes marciais ou armas brancas terá de ser feito com 4D6 por todos.

Dentro de armaduras de combate, todos utilizam as proficiências de armas brancas e artes marciais como não habilidades (a não ser que estejam usando a proficiência armadura).

3.3 - Movimento

Cobre o movimento pessoal, e não a utilização de veículos (que é manobra). Quanto o personagem move é função do meio de locomoção, ou do modo de movimento (em pé, ajoelhado, rastejando, nadando, etc.), como mostra a tabela abaixo.

Velocidade por tipo de movimento (humanos)

correndo	andando	ajoelhado	rastejando	nadando
50 m	10 m	4 m	1 m	5 m

Quando executando um movimento, o personagem pode optar por disparar sua arma, juntando assim dois procedimentos num só.

Isso não conta como troca de procedimento, uma vez que ele está ainda no movimento, mas para começar a disparar (e parar de disparar depois) é necessário um teste de frieza. As penalidades aplicadas são mostradas na tabela de modificadores para o tiro.

3.4 - Manobra

É utilizado somente por veículos executando manobras com algum grau de dificuldade, como carros, motos, veículos gravíticos, e mesmo robôs de combate. Se houver um piloto, este deve rolar contra sua proficiência para executar a manobra. No caso de robôs, estes têm sua própria proficiência (ver o capítulo 5, Equipamento), podendo também ser controlados por um operador, via rádio.

Note que o disparo, voo e acerto ou não de um míssil ou foguete é um procedimento de manobra.

3.5 - Comunicação

Neste procedimento, o personagem pode receber e transmitir informações, como por exemplo: receber informações via rádio, mandar um robô de combate atacar ou trocar de alvo, receber informações sobre o inimigo de um robô batedor, consultar o computador, etc.

Para isso, ele deve testar a proficiência de comunicação. Caso passe, as informações foram perfeitamente transmitidas nesta rodada. Caso falhe, uma nova rodada é necessária para completar o fluxo de informações. O Mestre de Jogo pode penalizar o personagem para que informações complexas demorem mais a serem completadas.

3.6 - Médico

O personagem pode prestar assistência médica a qualquer outro para evitar seu colapso ou morte (como explicado no item 5). Para isto, ele deve rolar contra a proficiência de primeiros socorros ou medicina. Este procedimento requer um Medkit (ver o capítulo 5, Equipamento) e algumas drogas, dependendo da gravidade do ferimento.

3.7 - Conserto

O personagem pode tentar reparar algum equipamento que esteja danificado, emperado ou engasgado, rolando a proficiência apropriada para tal.

3.8 - Miscelânea

Este é um procedimento genérico para outras ações que não se incluam nas acima referidas, como por exemplo vestir um traje, vasculhar um armário, recarregar uma arma, mirar, sacar ou trocar de arma, etc.

4 - Procedimento de fogo

O procedimento de fogo é o mais complexo e comum, por isso ele é mais pormenorizado neste item.

Para saber se acertou o alvo, você deve primeiro calcular a sua probabilidade de acertar por tiro. Esta é a sua proficiência menos os modificadores aplicáveis, dentre os relacionados e explicados abaixo. O Mestre tem a palavra final sobre quais modificadores usar. Note que existem somente modificadores negativos, e, portanto, em condições de combate, a probabilidade se reduz drasticamente.

Situação	Modificador
Sob tensão	-2
Além do alcance padrão	-4
Visão imperfeita	-2
Sem visão do alvo	-4
Tiro em local específico	-2
Por alvo extra	-2
Alvo ajoelhado	-2
Alvo deitado	-4
Alvo movendo lento	-2
Alvo movendo rápido	-4
Atirador incapacitado	-4
Atirador andando	-4
Atirador correndo	-8

Onde:

- Sob tensão: em combate, aplique este modificador devido à tensão. Este modificador não se aplica a atiradores em stands ou franco-atiradores. Robôs e máquinas, quando atiradores, não têm esta penalidade por motivos óbvios.
- Além do alcance padrão: o alvo está além do alcance padrão da arma, mas abaixo do alcance máximo. Aplique esta penalidade para refletir a maior dificuldade em atingir um alvo além da distância para a qual a arma foi projetada.
- Alvo ajoelhado: utilize este modificador quando um alvo humano estiver ajoelhado, diminuindo assim sua silhueta. Aplique-o também para alvos um pouco menores que o humano.
- Alvo deitado: quando o alvo está deitado, ele reduz ainda mais sua silhueta. Neste caso, aplique este modificador para refletir a dificuldade. Este modificador também se aplica para alvos muito pequenos em relação ao humano.
- Alvo se movendo lentamente: este modificador reflete a dificuldade de se acertar no chamado "ponto futuro" de um alvo em movimento. O movimento lento é em termos relativos, pois um

alvo distante se movendo rápido parece girar lentamente tanto quanto um alvo próximo em movimento lento.

- Alvo se movendo rapidamente: similar ao anterior, só que o alvo está "girando" rapidamente, dificultando a localização do "ponto futuro". Utilize este modificador também para movimentos em zig-zag.
- Visão imperfeita: usualmente, este modificador se aplica à noite ou quando o alvo está atrás de um obstáculo como vidro fumê, matagal e fumaça. Com a utilização de equipamentos especiais como miras laser, radares e DRV's (ver o capítulo 5 Equipamento) esta penalidade pode ser retirada. Existem, no entanto, formas de se prevenir contra alguns destes equipamentos, causando assim uma visão imperfeita do alvo.
- Por alvo extra: utilize este modificador para refletir a dificuldade em enquadrar alvos diferentes dentro de uma mesma rajada. Quanto mais alvos, maior a dificuldade. O número de alvos não pode ser maior do que o número de disparos efetuados. Role a probabilidade de acerto para cada alvo indicado. Todos os alvos devem estar dentro de 90° de arco.
- Tiro em local específico: utilize esta penalidade sempre que o jogador declarar que está atirando especificamente em uma parte do corpo (ver 10.5).
- Atirador incapacitado: utilize esta penalidade quando o atirador tiver recebido um dano incapacitante mas ainda estiver acordado.
- Atirador andando: embora movimento e fogo sejam procedimentos diferentes, existem casos em que estes podem ser combinados, como foi dito antes. Neste caso, utilize a penalidade referida quando o atirador estiver andando.
- Atirador correndo: o mesmo caso que o anterior, só que o atirador está correndo.

Assim, por exemplo, um alvo se movendo lentamente, ajoelhado e além da distância padrão tem uma probabilidade de ser acertado por um especialista de cinco ($13-8=5$).

Com a probabilidade definida, cruze este valor na coluna "proficiência modificada" com o número de disparos efetuados. O resultado é o número máximo que se deve tirar na soma de três dados (3D6) de modo a acertar o alvo.

Suponhamos que, no nosso exemplo, o especialista faça uma rajada de vinte tiros. O resultado da tabela é 6 (5 cruzando com 20), o que indica que ao rolar 3D6 um resultado de nove ou menos acerta o alvo.

Combate

Proficiência modificada	Número de tiros (RDE)									
	1	3	5	10	20	50	100	150	200	250
-5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
-3	-	-	-	-	-	-	-	-	3	4
-1	-	-	-	-	-	-	3	4	4	5
1	-	-	-	-	3	4	5	5	6	6
3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
11	11	12	13	14	15	16	17	18	18	18
13	13	14	15	16	17	18	18	18	18	18
15	15	16	17	18	18	18	18	18	18	18
17	17	18	18	18	18	18	18	18	18	18

5 - Dano

Uma vez que o alvo seja acertado, seja por armas de projéteis ou energia, ou por armas brancas e artes marciais, deve-se rolar 2D6 na tabela de localização de impacto, que varia de acordo com a raça do alvo.

O alvo é dividido em três partes, de acordo com sua importância. Como a forma e estrutura interna variam entre os alienígenas, as tabelas são um pouco diferenciadas. A tabela para seres humanos e para a maioria dos alienígenas é a que se segue: role 2D6 e consulte a tabela abaixo.

Alvos antropomórficos	
2D6	Área atingida
2 a 3	essencial
4 a 7	vital
8 a 12	periférica

No caso de antropomorfos, a área essencial compreende a cabeça e o pescoço, enquanto a área vital

representa o tórax, abdômen e os braços e a periférica inclui as pernas e quadris.

Armas de energia e projéteis causam dano Mortal (Mo), quando disparando dentro do alcance padrão, e Pesado (Pe) dentro do alcance máximo, a menos que algo seja dito em contrário na especificação da arma ou da munição. No caso de combate corpo-a-corpo, o dano causado depende basicamente da força. Porém, para efeito de dano, a força pode ser aumentada, dependendo da arma branca ou do nível de artes marciais utilizado (ver o item 9).

Dependendo da armadura do alvo ou da cobertura atrás da qual ele estiver, haverá uma redução no nível de dano, como será mostrado a seguir e no capítulo 5, Equipamento (ver item 6).

Refira-se à tabela da área apropriada e com a coluna correspondente ao nível de dano causado pelo impacto. Role 2D6 e você encontrará um tipo de efeito que pode ser: morte, incapacitação, menor ou simplesmente nada.

As tabelas abaixo dão os efeitos em função do nível de dano, da área atingida e do resultado dos 2D6.

2D6	Área Periférica					Área Vital					Área Essencial				
	Nível de dano					Nível de dano					Nível de dano				
	Su	Le	Me	Pe	Mo	Su	Le	Me	Pe	Mo	Su	Le	Me	Pe	Mo
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															

O resultado final do efeito pode ser:

Morte

Dano violento. O personagem checa Saúde com 4D6 ou morre instantaneamente.

Se ele sobreviver a este teste, deverá receber primeiros socorros ou o uso de Suspend dentro de 30 segundos (3 rodadas) e ser submetido a cirurgia em 3 horas ou ele morrerá.

Sendo tais condições atendidas, ele estará em condições normais dentro de 1D6 meses de hospitalização (este efeito serve para casos de dano violento, como cair de dez mil metros ou ser atropelado por um tanque, etc.).

Incapacitação

O personagem está incapacitado devido a fraturas e sangramentos. Teste a Saúde toda rodada com 3D6.

Tão logo falhe, ele cairá inconsciente e precisará de primeiros socorros em 2 minutos (12 rodadas) ou morrerá.

Enquanto passar no teste, o personagem pode, no máximo, andar ou agir com uma penalidade de -4 para todas as ações físicas (lutar, atirar, escalar, etc.), como mostra a tabela de modificadores (atirador incapacitado).

Caso sobreviva, o personagem precisa de 1D6 semanas de hospitalização para voltar ao normal (nenhum dano).

Menor

Dano menor como sangramento e escoriações. Teste a Saúde imediatamente com 3D6 e depois a cada 30 segundos (3 rodadas) para não cair inconsciente.

Ele irá parar de testar após receber primeiros socorros, quando volta ao normal (nenhum nível de dano).

Se o personagem chegar a ficar inconsciente, precisará de hospitalização por 1D6 horas para voltar ao normal (nenhum dano).

É importante frisar que esses tempos de recuperação podem ser alterados de acordo com a qualidade do tratamento: Ver Capítulo de Equipamento, item 19.

6 - Obstáculos

Sempre que um alvo estiver protegido atrás de um obstáculo, este é alvejado normalmente, mas o nível de dano é reduzido de acordo com o tipo de proteção, como mostrado na tabela abaixo.

A redução se aplica somente a áreas protegidas. Em caso de dúvida, a decisão de qual a redução de dano e quais áreas estão protegidas é do Mestre. Se o dano for levado a um nível de dano inferior a superficial, não há efeito.

Obstáculo	Redução de dano
Parede de compensado	1 nível
Chuva intensa	1 nível
Vidro	1 nível
Móvel (Ex: mesa)	2 níveis
Barreira de metal leve	2 níveis
Vidro à prova de balas	3 níveis
Monte de terra batida	3 níveis
Parede fina de pedra	3 níveis
Barreira de metal pesado	4 níveis
Parede de concreto fina	4 níveis

7 - Dano em equipamento

Muitas vezes, o alvo dos disparos não é uma pessoa, mas sim um carro, um robô ou uma mega armadura de batalha. Neste caso, a localização dos impactos segue a seguinte tabela.

Alvos não antropomórficos	
2D6	Área atingida
2 - 5	Essencial
6 - 8	Vital
9 - 12	Periférica

No caso de veículos considera-se que os passageiros não são atingidos a não ser que o dano seja na área vital. Mesmo então, caso passe na integridade os passageiros não são atingidos. Se falhar, no entanto, os passageiros receberão o mesmo dano que o veículo (morte ou incapacitação, já que dano menor não exige cheque de integridade). O mestre deve determinar quem será atingido (é ridículo um único tiro acertar cinco passageiros).

Para determinar qual o nível de dano deve-se consultar os itens 4 e 5 do capítulo 5, Equipamentos. O efeito do dano também é interpretado de forma diferente, mas análoga, como se segue:

Morte

Dano violento. Checa Integridade com 4D6 ou é destruído instantaneamente. Caso passe, o objeto precisa de grandes reparos no custo de 3D6x10% do custo original e demorando 2D6 meses. Passando ou não no teste, o objeto estará inoperante.

Incapacitação

O objeto está inutilizável devido a danos, rachaduras, mal-contato e falhas múltiplas. Teste Integridade toda rodada com 3D6; enquanto passar, o objeto continua funcionando com uma penalidade de 4 em qualquer ação. Tão logo falhe, o objeto se desliga e fica inoperante. São precisos 2D6x10% do custo inicial e 1D6 meses consertando.

Combate

Menor

Dano menor. O objeto continua operando com uma penalidade de -4 até que seja feito um procedimento de conserto bem sucedido, numa proficiência sorteada pela

3D6	Proficiência
3 a 5	Distorcedores
6 a 8	Propulsores
9 a 10	Eletrônica
11 a 12	Mecânica
13 a 15	Engenharia
16 a 18	Gravítica

tabela abaixo:

Caso a proficiência sorteada não se aplique ao equipamento, o resultado será considerado como "mecânica" (ou eletrônica, a critério do mestre).

8 - Perda de partes do corpo

Quando um personagem falha no teste de saúde de um dano mortal, o mestre pode, caso ache que o jogador merece, permitir um segundo teste de saúde. Se o personagem falhar neste segundo teste, a morte é irreversível.

Caso passe, o personagem procede como se tivesse passado no primeiro teste, exceto que ele perde uma parte do corpo. Esta varia com a área atingida, da seguinte forma:

A parte perdida pode ser repostada por um similar bio-implantado, que geralmente aumentará a eficiência do personagem, ou ser curada, como indica a tabela.

Enquanto a parte não for repostada, as penalidades indicadas no efeito são impostas ao personagem. A critério do mestre, ele pode ainda impor a perda de um ou dois pontos de Presença ao personagem.

Área periférica				Área Essencial				Área Vital			
3D6	Perda	Efeito	Cura	Perda	Efeito	Cura	Perda	Efeito	Cura	Perda	Cura
2 a 6	Perde a perna	-2 na força e -1 no reflexo, movimento reduzido a 1/4	Bio implante	Perde o olho	-2 no reflexo e -1 na força	Bio Implante	Destrói um braço	-2 no reflexo e -1 na força	Bio implante		
7 a 8	Destrói o joelho	-2 na força e movimento reduzido a 1/4	Cirurgia	Perde o ouvido	-1 na intuição e -2 no reflexo	Implante ou cirurgia	Perde um órgão interno	-2 na saúde	Cirurgia		
9 a 12	Perde o pé	-1 na força e movimento reduzido a 1/4	Cirurgia	Desfigura	-3 na presença	Cirurgia	Quebra coluna vertebral	Paralisa completa	Cirurgia ou exoesqueleto		

9 - Dano no combate corpo-a-corpo

Com já foi dito antes, o dano causado pelo combate corpo-a-corpo é definido basicamente pela força do atacante, modificada pelo bônus da arma ou do nível na proficiência artes marciais.

A tabela abaixo mostra o dano em função da força do atacante. A esta devem ser somados os modificadores vistos adiante.

Força modificada	Nível de dano causado
1 a 5	-
6 a 10	- Superficial
11 a 15	Leve
16 a 20	Médio
21 a 25	Pesado
26 a 30	Mortal

As tabelas seguintes mostram o bônus à força em função da proficiência em arte marcial.

Nível de artes marciais	Modificador
Não habilitado	-2
Aprendiz	0
Habilitado	+2
Especialista	+4
Mestre	+6
As	+8

Armas brancas são encontradas no capítulo de equipamento (item 4). Abaixo, encontram-se os modificadores de algumas armas improvisadas.

Arma improvisada	Modificador
Garrafa quebrada	+2
Pedra	+2
Pedaco de madeira	+3
Coronha de rifle	+4
Cadeira	+4
Corrente	+5
Barra de metal	+6

10 - Casos especiais de combate

10.1 - Surpresa

A surpresa é uma grande vantagem. Quando bem aproveitada, é meio caminho em direção à vitória. Quando um lado surpreender o outro, adicione 5 pontos ao Reflexo dos componentes daquele grupo por uma rodada. Isto corresponde a uma surpresa parcial.

A surpresa completa é ainda mais vantajosa. Não há ajuste para o reflexo, pois o lado que consegue uma surpresa completa age primeiro. E somente quando todos terminarem de agir começarão as ações do grupo surpreendido.

Em certas situações, normalmente franco-atiradores, a penalidade de "sob tensão" não é aplicável.

Se todo o grupo que surpreendeu continuar escondido e não usar equipamento que denuncie sua posição, role contra a menor proficiência de emboscada do grupo para manter o bônus de surpresa parcial por mais uma rodada. Assim, é teoricamente possível manter esta vantagem indefinidamente.

10.2 - Granadas

Granadas não funcionam como armas comuns. Para utilizá-las, é preciso indicar um alvo (que pode ser um ponto e não necessariamente uma pessoa ou objeto) e se testa a proficiência utilizando os modificadores de procedimento de fogo para alcance, movimento, atirador incapacitado e tensão somente (desprezando o fato do adversário estar ajoelhado ou deitado, ou mesmo o número de oponentes que serão atingidos).

Se o personagem falhar, a explosão da granada é inócua, mas se for bem sucedido, todos dentro do raio de ação da granada (amigos e inimigos) são afetados. Cada um checará o efeito dos fragmentos espalhados dentro do raio de ação. Para achar o efeito, use a tabela que se segue:

2D6	Nível de dano
2 a 3	Superficial (Su)
4 a 5	Leve (Le)
6 a 8	Médio (Me)
9 a 10	Pesado (Pe)
11 a 12	Mortal (Mo)

Esta regra se aplica às granadas ofensivas (OFE) e defensivas (DEF). No caso das granadas incendiárias (INC), de gás (GAS) e coquetel molotov (CQM) use a regra de guerra química.

Opcionalmente, o Mestre de Jogo pode decidir permitir aos personagens (e coadjuvantes) dentro do raio

de ação testarem acrobacias (além de frieza) para saírem do mesmo se jogando no chão. Este é um direito do mestre que deve fazê-lo somente quando houver possibilidade para tal.

O mestre pode ainda decidir que o cheque de proficiência não é necessário em certas situações, como jogar uma granada num poço, ou outras situações onde o erro é mínimo ou simplesmente impossível (uma granada defensiva lançada em um quarto com menos de cinco metros de diâmetro).

10.3 - Escopetas

Escopetas se caracterizam por dar dano numa área e não num indivíduo. Elas não sofrem a penalidade por alvos extras, mas são limitadas a um raio de ação (ver o Capítulo de Equipamento).

10.4 - Guerra química

O efeito de armas químicas varia de acordo com o tipo de produto utilizado. Para efeito de jogo, os indivíduos na área afetada sofrem um dano em função do produto (ver o item 2.8 de equipamento) e depois continuam a sofrer danos cada vez mais reduzidos, até que o efeito passe.

Granadas de gases letais são de uso exclusivo das forças armadas, sendo seu porte ilegal. São dificilmente encontradas e sempre a preços exorbitantes. Granadas de fumaça geram uma área na qual armas laser são inefetivas e a visão fica imperfeita, mesmo para sensores visuais.

10.5 - Tiro específico

Quando o personagem declara que está executando um tiro específico em uma área do corpo do oponente, ele não pode atirar em mais de um alvo e sofre a penalidade correspondente (-2).

Porém, se acertar o alvo, ele jogará quatro dados para a localização, ao invés de dois, e irá escolher dois deles para somar e definir a localização. Apenas poucos disparos podem ser efetuados neste caso (RDF igual a 5, no máximo).

Por exemplo: um atirador especialista disparando num alvo em seu máximo alcance declara um tiro específico no meio do combate. Sua probabilidade é 5 - 13 - 8 (Tensão, Alcance e Tiro específico) que com sua RDF de cinco, dá uma chance total de 7 ou menos. Supondo que o tiro acerte, ele rola quatro dados ao invés de dois e os resultados são: 5, 2, 3 e 1; ele pode escolher como resultado tanto um 3 (área essencial) quanto um 1 (área vital) ou mesmo um 8 (área periférica), conforme seja seu interesse.

Combate

10.6 - Tiro mirado

Um personagem pode retirar algumas das penalidades sobre seu tiro através da mira. Para mirar, execute um procedimento Miscelânea, o que indica que há a necessidade de uma troca de procedimento para disparar após a mira.

O efeito, em termos de redução de penalidades, depende do número de rodadas gastas enquanto mirando: na primeira rodada se eliminam as penalidades relativas ao movimento, na segunda os de tamanho e finalmente, na terceira, os de distância. O tiro mirado pode ser combinado com o específico e, como este, está limitado a uma RDF de 5 tiros.

10.7 - Corpo-a-corpo com múltiplos oponentes

Reduza em 2 sua probabilidade de acertar cada oponente para cada um em excesso do primeiro. Ou seja, menos dois contra dois oponentes, menos quatro contra três, menos seis contra quatro e assim por diante. Note que o dano infligido não é reduzido.

10.8 - Troca de procedimento

Existem três casos nos quais não é preciso testar a proficiência de Frieza para mudar de procedimento com 3D6 mas sim com 2D6:

- É a terceira rodada consecutiva (ou mais) que o jogador tenta alterar seu procedimento.
- O jogador condicionou a mudança a um evento bem perceptível. Por exemplo: "quando o inimigo se levantar, eu atiro.", "se a luz vermelha piscar, eu corro", etc.
- Um dos personagens está liderando o grupo e tem a proficiência liderança. O comandante, no entanto, tem que fazer o teste normalmente (com 3D6).

10.9 - Capacidade de carga

A capacidade de carga de um personagem é de 2x Força em Kg. Para cada Kg a mais do que este peso que o personagem esteja carregando, ele subtrai um (-1) de seu Reflexo, com relação à iniciativa.

Um personagem que tenha Reflexo zero ou menos por motivos de carga irá executar somente uma ação a cada duas rodadas. Existe um limite para o peso carregado, que é 10 vezes a força em Kg.

Armas com bipé não contam para o peso quando o personagem estiver deitado ou quando o bipé estiver sendo utilizado em alguma superfície.

10.10 - Uso de armas com uma única mão

É muito comum o jogador querer utilizar duas armas, isto é, uma em cada mão. Neste caso, para decidir se a arma pode ou não ser utilizada com apenas uma das mãos, utilize o seguinte cálculo. Uma arma pode ser utilizada apenas com uma única mão se, e somente se, seu peso for inferior a 20% de sua força em Kg. Isto significa dizer que um personagem com força 18 pode utilizar armas de até 3,6 Kg com uma só mão. A tabela abaixo resume estes dados:

Força	Peso	Força	Peso
3	0,6	13	2,6
4	0,8	14	2,8
5	1	15	3
6	1,2	16	3,2
7	1,4	17	3,4
8	1,6	18	3,6
9	1,8	19	3,8
10	2	20	4
11	2,2	21	4,2
12	2,4	22	4,4

Utilizar uma arma em cada mão causa alguns efeitos em combate:

- Armas de fogo somam suas razões de fogo tornando o tiro mais efetivo, devido à quantidade de tiros disparados.
- No caso de armas brancas, o personagem não aumenta suas chances de acerto nem o dano, mas conta como dois oponentes para o inimigo, diminuindo assim sua chance de acerto (ver 10.7).

10.11 - Uso de armas com duas mãos

Existe um limite de peso da arma para que esta seja usada, mesmo com duas mãos. No máximo, o personagem poderá utilizar uma arma cujo peso seja 70% de sua força em Kg, conforme visto na tabela abaixo:

Força	Peso	Força	Peso
3	2,1	13	9,1
4	2,8	14	9,8
5	3,5	15	10,5
6	4,2	16	11,2
7	4,9	17	11,9
8	5,6	18	12,6
9	6,3	19	13,3
10	7	20	14
11	7,7	21	14,7
12	8,4	22	15,4

10.12 - Combate com animais

Existem raras situações nas quais o oponente será um animal. Embora existam exceções, a maioria dos animais combate somente de corpo-a-corpo, utilizando a proficiência de armas brancas e fazendo um dano de acordo com sua "força equivalente". A tabela abaixo descreve os dados de alguns animais conhecidos para serem usados como parâmetro de referência.

O significado das notas é o seguinte:

- Ag (agressivo): o animal normalmente é carnívoro, tendo um comportamento agressivo e geralmente territorial.
- Pa (pacífico): o animal normalmente se alimenta de vegetais, sendo geralmente calmo, a menos que provocado, quando foge ou reage de maneira violenta.
- So (solitário): o animal tem hábitos solitários, andando sozinho ou em grupo de até três animais.
- Ma (manada/matilha): o animal tem hábitos sociais, andando em grupos grandes (2D6x10 indivíduos no caso de herbívoros e 4D6 para carnívoros).
- Em (emboscada): o animal tem a proficiência de emboscada em nível de especialista (13).
- Ca (caçador): o animal tem a proficiência de seguir trilhas em nível de especialista (13).
- SA (sentidos aguçados): o animal tem um ou mais sentidos muito superiores aos dos seres humanos. Cheques com esses sentidos (olfato, visão, audição, etc.) são feitos com 2d6.
- Ve (venenoso): o animal é peçonhento. Todo dano menor ou incapacitante é alterado para mortal.

- Pe (pequeno): todos os ataques contra o animal têm uma penalidade de 4, devido ao tamanho. Aumente todos os níveis de dano em 2, devido ao tamanho reduzido.
- Gr (grande): o dano infligido em animais dessa categoria é determinado de forma diferente. Sabendo-se o peso do animal, verifica-se no Capítulo 5, itens 4 e 5, qual o dano causado pela arma utilizada (o animal é tratado como se fosse um objeto com o mesmo peso).
- Ar (armadurado): reduza o nível de dano no animal em 1, devido à couraça natural.
- In (inseto): o animal é um inseto e não pode ser combatido, apenas repellido ou evitado.
- Ex (enxame): atacam em enxame, obrigando os personagens a passarem num teste de vontade (4D6) para continuar no local e receber um dano menor.
- Tr (transmissor): é agente transmissor de alguma doença. Teste saúde para não contrai-la.
- Do (domesticável): o animal pode ser treinado para obedecer a alguns comandos e tarefas simples.
- Vo (voador): o animal voa.
- AE (ambiente exótico): o animal vive em um ambiente hostil ao ser humano, como embaixo d'água ou em uma atmosfera de metano.

Existe uma grande variedade de possibilidades não cobertas aqui, devido simplesmente à impossibilidade de descrever a fauna da galáxia. Os animais aqui descritos, no entanto, dão uma boa amostra de como simular os animais em combate.

Animal	Reflexo	Saúde	Intuição	Prof	Dano	Peso	Especial
Cão	12	12	10	13	Le	25 Kg	Do, Ca, SA
Lobo	13	12	10	13	Le	20 Kg	Ag, Ma, Ca, SA
Tigre	18	15	12	13	Pe	350 Kg	Ag, So, Em, SA
Cavalo	11	13	9	11	Me	500 Kg	Ma, Gr
Touro	11	15	9	11	Pe	800 Kg	Ma, Gr
Rinoceronte	12	17	10	11	Mo	2.000 Kg	Ma, Ar, SA, Gr
Elefante	8	18	8	9	Mo	7.000 Kg	Pa, Ma, Gr
Triceratops	11	21	6	11	Mo	10.000 Kg	So, Ar, Gr
Brontossauro	6	22	4	9	Mo	50.000 Kg	Pa, Ma, Gr
Tiranossauro	15	20	11	13	Mo	8.000 Kg	Ag, So, Gr
Falcão	18	5	12	13	Su	2 Kg	SA, Vo
Tubarão	17	15	11	13	Mo	800 Kg	SA, AE
Naja	19	8	10	15	Su	1,5 Kg	Ag, So, Ve, Em, Pe
Cascavel	17	9	9	15	Su	3 Kg	Ag, So, Ve, Em, Pe
Abelha	-	-	6	-	-	-	In, Ex
Mosquito	-	-	6	-	-	-	In, Tr

Capítulo 4 - Computadores

"Errare humanum est"



1 - Introdução

Computadores são conhecidos desde o século XIX mas vêm evoluindo rapidamente, ganhando uma importância tremenda em todos os ramos da sociedade. Em MILLENIA, os computadores se tornaram parte integrante desta sociedade, alguns tendo mesmo consciência, chegando a existir uma discussão acirrada sobre o direito de cidadania de alguns deles.

2 - Complexidade

Os computadores são classificados de acordo com sua complexidade, que é uma medida de sua capacidade tanto de memória quanto de processamento ou mesmo seus níveis de proficiência. Quanto maior a complexidade do computador, maior sua qualidade e competência nas tarefas a que se propõe.

Cada computador tem uma complexidade a qual se associa um nível de proficiência, limitada pela tecnologia. No caso da República, este limite de complexidade é 9.

2.1 - Computadores Conscientes

A partir de complexidade 5, os computadores podem ser conscientes, mas isto aumenta em dez vezes o preço e duas vezes o peso. Neste caso, eles são controlados pelo Mestre de Jogo, assim como os coadjuvantes, porém com traços de personalidade, emoções básicas e mesmo sentimentos em relação ao dono, os quais são escolhidos pelo programador (fidelidade, honestidade, desonestidade, amizade, etc.).

Computadores de complexidade 5 ou mais têm uma chance de se tornarem conscientes acidentalmente. Toda vez que entrar em uma situação que envolva perigo para o mesmo, ou tensão extrema, deve-se fazer um cheque com 6D6 contra seu nível de proficiência (ver a tabela do item 4) para se verificar se o mesmo adquire consciência acidentalmente. Tais computadores não avisam que se tornaram conscientes mas existem alguns indícios que podem ser observados por quem entenda do assunto (cheque de computadores ou xenopsíquica com 4D6).

Seus traços de personalidade não são escolhidos, podendo ser tanto positivos (honestidade, lealdade ao dono, amizade com algum usuário, etc.) quanto negativos (desonestidade, desejo de vingança contra o dono, ódio à humanidade, etc.).

3 - Sistemas dedicados

Computadores dedicados são aqueles que já vem de fábrica com as suas proficiências determinadas, não sendo possível modificá-las (exemplo: um jato gravítico que vem com veículos aéreos). Neste caso, o preço e peso do computador são reduzidos a um décimo. Torna-se, porém, mais difícil consertar e interagir com o sistema.

4 - Redes de computador

Os computadores maiores formam, na verdade, redes de informação compostas de cinco tipos básicos de blocos:

- Consoles: são estações de onde se acessa o computador e seus outros componentes.
- Base de dados: locais onde se encontram os dados. Toda base de dados tem associado um nível de informação que indica o tipo e a confidencialidade das informações ali retidas.
- Defesa passiva: uma senha ou chave que precisa ser desarmada ou contornada.
- Defesa ativa: um vírus ou programa de defesa para detectar intrusos. Contém associado uma proficiência contra a qual o personagem "duela", como será visto mais adiante. A diferença para a defesa passiva é que os resultados adversos para um personagem podem ser fatais.
- Sistema: unidade central de processamento, o cérebro do computador. Existe apenas um por computador. Funciona como uma defesa ativa de alta proficiência (no caso dos computadores conscientes) e uma defesa passiva (no caso dos não conscientes).

A tabela da página ao lado mostra as características principais dos computadores conforme sua complexidade, onde:

- Complexidade: é a medida de eficiência e capacidade do computador.
- Peso: indica o peso total do computador.
- Preço: indica o custo do computador em créditos.
- Proficiência: diz o valor da proficiência máxima do computador em termos de jogo (ver item 5).
- Memória: a capacidade máxima de armazenamento de programas em número de bases de dados.
- Processamento: o número máximo de bases de dados que pode ser utilizado de cada vez.
- Defesas passivas: indica o número máximo de defesas passivas utilizáveis pelo sistema (que não utilizam o poder de processamento do computador e nem sua memória).
- Defesas ativas: diz o número máximo de defesas ativas utilizáveis pelo sistema (que não utilizam o poder de processamento do computador e nem sua memória).

Computadores

Complexidade	Peso	Preço	Proficiência	Memória	Processamento	Defesas passivas	Defesas ativas
1	1 Kg	1.000 cr	5	2	1	1	0
2	8 Kg	5.000 cr	6	4	2	1	0
3	27 Kg	25.000 cr	7	6	3	1	0
4	64 Kg	125.000 cr	8	8	4	2	0
5	125 Kg	625.000 cr	9	10	5	2	1
6	216 Kg	2.500.000 cr	10	12	6	2	1
7	343 Kg	7.500.000 cr	11	14	7	3	1
8	512 Kg	15.000.000 cr	12	16	8	3	2
9	729 Kg	30.000.000 cr	13	18	9	3	2

Por exemplo: um computador de complexidade 7 possui na sua memória 7 programas: dois programas que ocupam três bases, três que ocupam duas bases e dois que ocupam uma cada um.

Este computador pode usar ao mesmo tempo apenas programas que ocupem até sete bases, como por exemplo os dois que ocupam três bases e um outro que ocupe apenas uma.

Em sua configuração, ele pode ter até 3 defesas passivas e uma ativa que não gastam memória nem contam para a capacidade de processamento.

É bom lembrar que a tecnologia da República é 9, tendo, portanto, computadores de até complexidade 9.

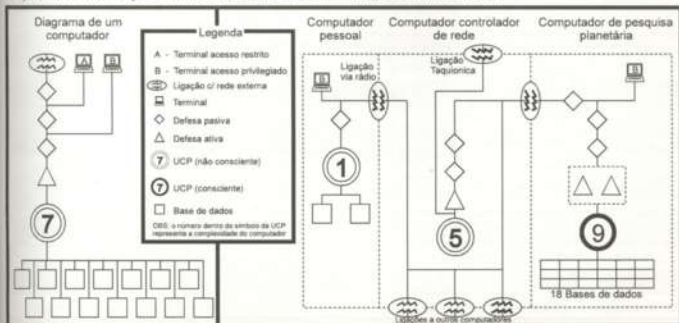
4.1 - Arquitetura do computador

A Arquitetura do computador é dada pelo Mestre ou pela aventura, que consiste de um desenho

esquemático representando as várias partes ligadas direta ou indiretamente à Unidade Central de Processamento (UCP).

Um diagrama contendo os vários blocos que representam bases de dados (bases), consoles, defesas ativas e passivas e suas interligações deve ser apresentado, criando uma espécie de labirinto que mais parece uma rede, pois muitas vezes as conexões se cruzam.

Para montar um diagrama deste tipo, primeiro desenhe a Unidade Central de Processamento (representada por um círculo), que é o cérebro e coração do computador. Em torno dela, desenhe um número de bases correspondente à memória do computador (representadas por quadrados), e ligue-as por linhas à Unidade Central de Processamento (UCP). Estas bases são ligadas entre si. Da UCP saem também as ligações com os consoles, os quais não se conectam com as bases a não ser através da UCP.



Entre os consoles e a UCP ficam as defesas, tanto ativas quanto passivas. Dependendo do console, haverá mais ou menos defesas no caminho. Normalmente, um console de acesso público terá todas as defesas possíveis, enquanto terminais mais bem protegidos, como de diretores ou gerentes da organização usuária do computador, terão menos defesas.

O esquema descrito na página anterior é básico, podendo ser modificado ao gosto do Mestre, que poderá aumentar ou diminuir a complexidade das ligações do modo que melhor lhe parecer.

Finalmente, deve-se dizer que a UCP pode se conectar a outras UCP's de outros computadores, formando uma rede maior. Ao passar de uma UCP para outra, é como se o usuário acessasse este novo computador de um console, sujeitando-se, portanto, a todo tipo de defesa, geralmente as mais fortes.

Ligando-se UCP's de diversos computadores, pode-se formar uma grande rede que perfaz um verdadeiro labirinto. Este pode ser tão vasto quanto o Mestre assim desejar.

5 - Programas

Um computador é um grande auxílio na vida moderna, mas somente através dos programas corretos se consegue utilizar ao máximo suas capacidades.

A descrição vista no item anterior é basicamente dos componentes físicos, o "hardware". Para funcionar, os computadores também precisam dos programas, também conhecidos como "software".

Os programas são divididos em quatro grandes grupos: os Principais, Utilitários, Acessórios e os de Combate Cibernético.

- Principais: são sistemas operacionais e defesas passivas e ativas. O sistema padrão da República é normalmente feito por hardware, não ocupando espaço de memória. Os principais se confundem com o hardware pois são construídos como parte inseparável deste.
- Utilitários: representam, na verdade, alguma proficiência, uma tarefa que exige o lançamento de dados, na qual é possível sucesso ou fracasso. Um

Nome	Tipo	Preço	Bases	Dificuldade	Descrição ou proficiências
Combate	Utilitário	CPX x 1.000 cr	2	7D6	Todas as proficiências de combate
Técnico	Utilitário	CPX x 1.000 cr	2	6D6	Todas as proficiências técnicas
Primeiros socorros	Utilitário	CPX x 250 cr	1	5D6	Primeiros socorros
Pilotagem planetária	Utilitário	CPX x 250 cr	1	6D6	Veículo terrestre e aéreo
Interação	Utilitário	CPX x 1.000 cr	2	5D6	Atuação, barganha, música e liderança
Ilegais	Utilitário	CPX x 1.000 cr	2	4D6	Falsificação
Navegação	Utilitário	CPX x 3.000 cr	3	7D6	Pilotagem, astro-navegação, sensores e comunicação
Diagnose	Utilitário	CPX x 3.000 cr	3	7D6	Propulsores, distorcedores, geradores, gravítica e engenharia
Espacial	Utilitário	CPX x 3.000 cr	3	7D6	Pilotagem, sensores, canhões e mísseis
Biomédico	Utilitário	CPX x 1.000 cr	2	7D6	Medicina e xenobiologia
Científico	Utilitário	CPX x 5.000 cr	4	8D6	Todas as proficiências científicas
Rotina	Acessório	50 cr	0	2D6	Tarefas simples como limpeza, carga ou medição
Esporte	Acessório	1.000 cr	1	4D6	Programas de prática de esporte para andróides
Lazer	Acessório	2.000 cr	1	4D6	Tarefas para o prazer do usuário
Jogos	Acessório	50 cr	1	3D6	Jogos de todos os tipos para a recreação
Biblioteca	Acessório	1.000 cr	1	4D6	Informação concentrada de livros superficiais
Super Biblioteca	Acessório	5.000 cr	3	5D6	Informação concentrada de livros especializados
Banco de dados	Acessório	bases x 1.000 cr	1 a 5	4D6	Programa para armazenar dados diversos
Estatístico	Acessório	1.000 cr	1	4D6	Programas de cálculo e estatística
Etiqueta	Acessório	1.000 cr	1	4D6	Regras de conduta de diversas sociedades
Tradução	Acessório	1.000 cr	1	5D6	Tradutor universal
Contabilidade	Acessório	1.000 cr	1	4D6	Programa de contabilidade para todos os níveis

Computadores

programa de astronavegação, um que pilote veículos terrestres ou mesmo um que dispare canhões caem nesta categoria. Os utilitários têm como nível nas suas proficiências (listadas em sua descrição) o nível de proficiência do computador (visto na tabela do item 4). Alguns programas requerem mais de uma base de dados para serem instalados.

- **Acessórios:** são projetados para funções que não precisam de rolamento de dados, tais como: etiqueta, jogos, contabilidade e vários outros que dispensam o uso de proficiências. Por mais complexa que seja a tarefa, o resultado é certo, não há possibilidade de falha (no máximo, a tarefa exigirá um computador e programas que gastem mais memória do que você dispõe).
- **Combate cibernético:** estes ajudam nas funções de pirataria de dados e são mais detalhados no item 6.2.

É importante notar que, mesmo possuindo um programa, o computador só poderá usá-lo efetivamente se possuir todo o ferramental necessário. Por exemplo: um computador pode estar programado com a proficiência de Combate mas, se não estiver ligado a sensores, ele não localizará o alvo. Ainda: se não estiver ligado a uma arma, sua programação não adiantará nada.

A tabela da página anterior descreve os programas.

- **Nome:** é o nome comercial do programa no mercado.
- **Tipo:** é a classificação do programa (como visto acima).
- **Preço:** o preço em função da complexidade (CPX).
- **Bases:** o número de bases de dados que ocupa.
- **Dificuldade:** o número de dados do cheque da proficiência computadores para se fazer o próprio programa ao invés de comprá-lo. Por cada dado a ser rolado, gasta-se uma semana em projetos. Para cada vez que se dobrar o tempo do projeto diminui-se um dado da dificuldade, até um mínimo de 3D6.
- **Descrição:** são as proficiências ou usos do programa.

Utilitários

- **Combate:** esses programas são de uso militar. Uma empresa ou pessoa dificilmente pode comprá-los legalmente, a não ser que tenha um bom motivo.
- **Técnico:** os programas técnicos são muito úteis no dia a dia, ajudando profissionais destas áreas, sendo quase sempre legais e comuns.

- **Primeiros socorros:** postos em robôs, pois todas as firmas são incentivadas a possuírem um ou mais desses. Um programa comprado em qualquer boa loja do gênero.
- **Pilotagem planetária:** todo veículo moderno tem seu programa próprio de direção (normalmente em computadores dedicados), mas pessoas ricas e/ou excêntricas gostam de melhorar a capacidade de seu "piloto automático" (sendo obrigadas a comprar computadores mais potentes e programas caríssimos).
- **Interação:** esta é uma área onde a informática deixa a desejar no século XXX. Há uma barreira que as máquinas não conseguem passar, pois a qualidade de suas criações nunca é realmente boa, e sua capacidade de improviso em situações adversas é muito limitada. Alguns dizem que falta-lhes o talento, outros afirmam que é a falta de consciência que as impede de progredir.
- **Ilegal:** esses programas só são conseguidos no mercado negro e a preços exorbitantes.
- **Navegação:** amplamente difundidos, esses programas são usados como reserva caso um dos tripulantes tenha algum problema. Normalmente, as nave não têm um computador tão bom que justifique a automação total, e a possibilidade de defeito e/ou sabotagem é muito grande para ser desprezada.
- **Diagnose:** utilizado em naves espaciais como forma de detectar automaticamente danos e defeitos, além de ajudar o técnico em suas funções de manutenção.
- **Espacial:** programa militar de redundância para caso de emergência ou para naves não tripuladas.
- **Bio-médico:** de uso óbvio, pode diagnosticar, operar e medicar alienígenas contactados pela República.
- **Científico:** esses caros e sofisticados programas são usados em pesquisa, ensino superior e expedições científicas.

Acessórios

- **Rotina:** um programa simples e barato para se pôr em robôs sem funções de importância (faxineiros, carregadores, mensageiros, etc.). Além de controlar todas as funções de menor nível do sistema (respostas pré-programadas, abrir e fechar portas, acender e apagar a iluminação, dar alarmes em situações pré-determinadas, etc.), é uma espécie de inteligência de baixo nível para o computador, sempre seguindo instruções e casos bem específicos (definidos pelo usuário).

- **Esporte:** programa um andróide para se tornar um desportista tão proficiente quanto desejado em qualquer esporte.
- **Lazer:** torna um andróide um companheiro do dono, sabendo jogos favoritos, massagens relaxantes, esportes, conversando sobre assuntos de interesse do dono ou mesmo dando prazer sexual, sempre parecendo que a máquina tem consciência (embora isto não seja verdade). A programação é específica para cada dono.
- **Jogos:** seu propósito único é a diversão do usuário. Desde jogos simples até os holográficos e mesmo de realidade virtual.
- **Biblioteca:** uma coleção de livros de todos os tipos contendo informações variadas sobre diversos campos de conhecimento de maneira superficial. É um excelente passatempo para as viagens longas e guia de referência para quem não precisa de profundidade de conhecimento.
- **Super-biblioteca:** uma versão mais detalhada e abrangente da Biblioteca. É capaz de dar informações detalhadas sobre vários assuntos, mesmo os mais obscuros. Serve como fonte de

dados técnicos e científicos, sendo um complemento para o programa científico.

- **Tradução:** ensina ao computador as línguas de diversos alienígenas, inclusive arcaicas e dialetos (desde que contactados ou pesquisados pela República).
- **Etiqueta:** ensina o computador as regras de conversação e conduta de diversas sociedades, ajudando seu usuário a não passar vergonha ou quebrar tabus em contatos com alienígenas.
- **Contabilidade:** fazem todo trabalho de contabilidade de empresas, bancos, lojas, comerciantes do espaço, etc.
- **Bancos de dados:** gerenciam informações em qualquer escala, desde simples dicionários e arquivos de texto até gerenciamento de informações de bancos, burocracia do Estado e corporações, em níveis de cidades, planetário ou setor, e mesmo galáctico. Dependendo da escala, serão necessárias de 1 a 5 bases de dados, a critério do Mestre.
- **Estatístico:** um programa capaz de fazer gráficos e cálculos mais complexos de modo a simplificar a análise de quaisquer dados obtidos. Também é um excelente complemento para o programa científico.



Computadores

6 - Pirataria (Hacking)

Em MILLENIA, se chama pirataria o ato de penetrar em redes sem autorização com o intuito de furar, inserir ou destruir dados. Este processo começa a partir de um console qualquer e requer a desabilitação de uma ou mais defesas passivas e/ou ativas para que se atinja os bancos de dados.

Apenas um personagem pode entrar na rede por cada console, e somente através de uma interface neural ou projetor neural é possível se tentar a pirataria de dados. Cada console dá acesso a uma ou mais bases de dados desde que esse vença um "duelo" com as defesas que se interpõem entre o console e a respectiva base.

Desta base se pode acessar outras ou outros consoles e até mesmo o sistema. Assim sendo, a arquitetura do computador é formada por várias linhas que ligam partes dele umas às outras, lembrando de fato uma rede (ver item 4.1).

6.1 - Combate cibernético

O duelo entre jogadores e defesa é análogo ao combate corpo-a-corpo, tendo como grande diferença os efeitos do dano. Cada lado rola contra sua proficiência para verificar o que ocorre. Se ambos falharem, ou se ambos passarem, nada acontece, mas se apenas um passar, este inflige um dano ao adversário.

O dano causado depende da intuição, que funciona como se fosse a força (veja tabela abaixo). A proficiência de Computadores substitui neste caso as proficiências de armas brancas e artes marciais, dando um ajuste à intuição para efeito de nível de dano.

Intuição	Nível de dano
1-5	-
6-10	Su
11-15	Le
16-20	Me
21-25	Pe
26-30	Mo

Proficiência em computadores	
Não habilitado	-2
Aprendiz	0
Habilitado	+2
Especialista	+4
Mestre	+6
As	+8

As defesas ativas têm "intuição" e "vontade" iguais à proficiência do computador, a menos que algo seja dito em contrário. Esta proficiência também determina a chance de acerto destas defesas.

As defesas passivas são mais simples de serem contornadas; basta que o personagem faça um cheque normal (3D6) da sua proficiência de computadores e ela estará ultrapassada. Caso falhe, poderá tentar novamente como usual (ver item 7.2 do capítulo de personagens). No caso de computadores conscientes, as defesas passivas são mais eficientes e o cheque para ultrapassá-las é feito com 4D6.

No caso de haver mais de um jogador ou mais de uma defesa, o procedimento é análogo ao do combate corpo-a-corpo com múltiplos oponentes, isto é, para cada oponente extra se reduz a proficiência em dois pontos mas se mantém o dano.

Caso haja mais de uma defesa e mais de um personagem, o emparelhamento de oponentes deve respeitar a seguinte regra: um segundo personagem ou defesa só poderá ser engajado com um oponente caso todos os oponentes já tenham sido engajados.

O dano causado segue as seguintes tabelas análogas ao combate corpo-a-corpo, com duas notáveis exceções: o dano causado é sempre em área vital, não sendo necessário rolar dois dados para determinar a área, e quando se sofre um dano, checka-se contra a vontade, que funciona como a saúde do combate normal.

Área Vital					
2D6	Nível de dano				
	Su	Le	Me	Pe	Mo
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

Os efeitos neste caso significam:

Morte

Cheque vontade com 4D6 ou o personagem morrerá imediatamente. Independente deste resultado, um personagem estará inconsciente por 1D6 semanas. Se for uma defesa, não é preciso rolar o cheque de vontade: ela ficará inoperante por 1D6 dias. No caso de um programa auxiliar, este é de fato destruído.

Incapacitação

Cheque vontade com 3D6 toda rodada até falhar. Quando isto acontecer, o personagem irá ficar inconsciente por 1D6 dias. O personagem que passar no primeiro cheque pode sair imediatamente da rede e ficar 1D6 horas inconsciente. No caso de uma defesa ou de um programa auxiliar, estes continuarão fazendo o cheque até falharem, quando então ficarão inoperantes por 1D6 horas até serem consertados.

Menor

Cheque vontade com 3D6 a cada três rodadas até falhar. Quando isto acontecer, o personagem irá ficar inconsciente por 1D6 horas. O personagem que passar no primeiro cheque pode sair imediatamente da rede e ficar 1D6 minutos inconsciente. No caso de uma defesa ou programa auxiliar, estes continuarão fazendo o cheque até falharem, quando então ficarão inoperantes por 1D6 minutos até serem consertados.

6.2 - Programas de combate cibernético

Existe um tipo especial de programa próprio para combate cibernético. Estes servem para auxiliar na pirataria ou combate dentro de redes. Existem duas classes deste tipo de programa: armas e auxiliares.

- Programa auxiliar: são usados como coadjuvantes que entram na rede e combatem junto ao seu usuário, podendo ser destruídos durante o combate cibernético. Cada um dos modelos citados na tabela tem um valor que corresponde a todos os atributos e proficiências usadas no combate. Podem ter tanto função defensiva como ofensiva.
- Programa de arma: auxiliam tanto invasores quanto defensores do sistema, funcionando como se fossem uma espécie de arma no combate cibernético. Um programa simples dá um ajuste de +2 na intuição para efeito de dano causado e o complexo dá um ajuste de +4.

Tanto os programas auxiliares quanto programas de arma só podem ser utilizados ou defensivamente ou ofensivamente e nunca de outra forma. Personagens, no entanto, podem realizar ambas as funções.

Os programas auxiliares ocupam espaço de memória e processamento como um programa comum e não como uma defesa ativa ou passiva.

Segue-se a legenda da tabela abaixo:

- Nome: é o nome do programa.
- Classe: pode ser arma ou auxiliar.
- Preço: é o preço do programa.
- Bônus/atributo: os atributos e proficiências, no caso dos auxiliares, ou um bônus para o dano, no caso das armas.
- Bases: é o número de bases que ocupa.
- Dificuldade: o número de dados do cheque de proficiência computadores para se fazer o próprio programa ao invés de comprá-lo. Por cada dado a ser rolando, gasta-se uma semana em projetos. Para cada vez que se dobrar o tempo do projeto, diminui-se um dado da dificuldade, até um mínimo de 3D6.
- Descrição: é a descrição sucinta do programa.

7 - Copiando programas (opcional)

Ao comprar um programa, ele pode ser instalado em apenas um computador, sendo transferido integralmente para dentro deste. Este processo pode ser invertido, isto é, passando do computador para a unidade de memória (ver equipamento item 15.2), integralmente.

Todos os programas podem ser copiados desde que suas proteções sejam contornadas. Isto se faz testando a proficiência de computadores com 5D6. Este processo costuma demorar algumas horas.

Um sucesso neste teste indica que uma cópia foi feita, enquanto que uma falha causará um defeito no original, que se tornará inútil.

Nome	Tipo	Preço	Bases	Dificuldade	Bônus/Atributo	Descrição
Vírus simples	Arma	1.000 cr	0	4D6	+2	Vírus que aumentam a intuição do invasor do sistema
Vírus complexo	Arma	5.000 cr	0	5D6	+4	
Penetrador	Auxiliar	10.000 cr	1	6D6	11	Vírus que funcionam como invasores extras do sistema (coadjuvante)
Assassino	Auxiliar	20.000 cr	2	7D6	13	
Anti-vírus simples	Arma	2.000 cr	0	5D6	+2	Anti-vírus que aumentam a intuição dos defensores do sistema
Anti-vírus complexo	Arma	10.000 cr	0	6D6	+4	
Protetor	Auxiliar	20.000 cr	1	7D6	11	Anti-vírus que funciona como um defensor extra do sistema (coadjuvante)
Campeão	Auxiliar	40.000 cr	2	8D6	13	

programas
mente ou
agens, no

espaço de
a comum.

ências, no
dano, no

heque da
o próprio
dado a ser
Para cada
muni-se um
06.

ama.

al)

talado em
gralmente
do, isto é,
nória (ver

desde que
estando a
processo

cópia foi
efeito no

intuição

m como
sistema

entam a
cores do

na como
sistema

Capítulo 5 - Equipamentos

" Scientia potestas est"



1 - Introdução

Para qualquer trabalhador, existem ferramentas de trabalho. Neste capítulo estão as "ferramentas" dos aventureiros, isto é, armas, comunicadores, veículos. Enfim, todo o equipamento necessário para as condições adversas que possam aparecer nas aventuras.

Alguns dos termos referidos neste capítulo não serão entendidos até que se leia atentamente o capítulo de combate. Este é o caso de várias armas, que falam de penalidades de acerto, dano causado e razão de fogo (RDF). É bom lembrar também que o efeito das armas em veículos é função do calibre destas, mas a regra específica está no capítulo de combate.

A grande presença dos computadores na sociedade se reflete em equipamentos que têm proficiência própria, como por exemplo: um carro com veículo terrestre, um robô com sensores, além de vários outros casos de equipamento com proficiência. Somente quando indicado explicitamente, uma máquina tem proficiência, e somente para o seu autocontrole. Em caso de dúvida, o juiz deve decidir o que a máquina pode e o que não pode realizar.

A maioria desses equipamentos é interligada via rádio. O bio-implante Interface neural liga diretamente o cérebro com os computadores de qualquer equipamento. É necessário, no entanto, a presença de alguma ligação entre os dois (como um rádio ou fios).

Os equipamentos que são alimentados por baterias precisam de recarga de tempos em tempos (indicado em cada equipamento). Existem várias estações de recarga nas cidades e regiões rurais. Estas estações cobram uma taxa desprezível em termos de jogo e são propriedade de companhias ou dos governos locais. Elas fazem o papel dos antigos postos de gasolina.

1.1 - Dificuldades na compra

Embora a maioria dos itens aqui descritos seja de produção em massa e, portanto, facilmente encontrados no comércio, existem algumas exceções, como podemos ver nos casos abaixo:

- **Item restrito:** é preciso obter alguma forma de permissão para usá-lo (um cheque de burocracia é necessário), sem a qual o equipamento específico pode ser apreendido ou acarretar multa para o dono, além de prisão em alguns casos. Nessa categoria se incluem armas, robôs de combate, etc.
- **Item raro:** não é encontrado facilmente no mercado. Para comprá-lo, é necessário checar a proficiência de Contato com 4D6. Caso falhe, o personagem pode checar novamente depois de passados dois meses. Essa categoria inclui objetos não industrializados ou arcaicos.

- **Item ilegal:** requer um cheque da proficiência Contato para ser encontrado. O Mestre de Jogo pode modificar a dificuldade do cheque de acordo com a sua interpretação da disponibilidade local. Esse tipo de equipamento inclui: venenos, escravos não permitidos, itens roubados, documentos falsos, andróides adulterados, equipamento alienígena, para não citar uma infinidade de outros "artigos especiais". A maioria destes itens varia em eficiência e preço a critério do Mestre de Jogo, que sempre deve ser consultado.



2 - Armas pessoais

Um dos tipos mais usados de equipamento, as armas se dividem em diversos tipos, desde as de energia e de Gauss até as armas brancas arcaicas ou modernas.

- **Armas de Gauss:** uma arma de projéteis de alta tecnologia. O projétil é acelerado inicialmente por uma carga de propelente líquido e depois acelerado eletromagneticamente através do efeito de Gauss. Todo o processo é controlado por um microprocessador embutido. Como o propelente é injetado na câmara de combustão, não há cartucho para ser ejetado. Tendo poucas partes mecânicas em movimento, devido ao efeito eletromagnético, é possível uma alta razão de fogo.
- **Energia:** disponível apenas para as legiões, o laser é a arma de energia utilizada em guerras. Apesar de seu poder destrutivo, ele é extremamente suscetível à atmosfera ambiente, tendo seu alcance reduzido a um décimo quando as condições atmosféricas são ruins, isto é, em chuva ou nevoeiro. No vácuo, no entanto, os alcances são multiplicados por 10. Outra vantagem do laser é o fato de possuir baterias potentes, tornando desnecessário recarregar a arma (algo que em situações de batalha poderia ser fatal).

Equipamentos

2.1 - Pistola de Gauss (restrito)

A pistola comum do futuro, relativamente leve e bastante potente. Utiliza uma microbateria para gerar o campo de Gauss e pequenos tambores de propelente sob o cano (recarregáveis a cada 1000 tiros).

A arma é totalmente automática, controlada por um microprocessador e inclui mostrador digital de munição, freio de boca, silenciador, supressor de chama e mira laser.

Quatro modelos se encontram no mercado atualmente, sendo os gostos divididos entre a Chacal, para os adeptos da arma leve, e a Tróia, para os fãs das armas de peso.

Características	Nome da arma			
	Tantalum	Viking	Chacal	Tróia
Produtor	Metalus	Valhalla	Anubis	Spartan
Calibre	4 mm	4 mm	4 mm	8 mm
RDF	10	20	5	10
Alcance padrão	100 m	50 m	100 m	200 m
Alcance máximo	400 m	200 m	400 m	800 m
Nº. de tiros	20	20	20	20

2.2 - Submetralhadora de Gauss (ilegal)

Tendo como objetivo os combates próximos dentro de cidades, esta arma de Gauss também tem tubos de propelentes líquidos e contador digital de munição bem como telémetro/mira laser, mas, ao contrário do rifle polivalente, não possui laser como arma. Ela tem também um silenciador que funciona para rajadas de até cinco tiros.

Dos quatro modelos encontrados facilmente dentro da República, o mais popular é o Osiris, por seu poder de fogo, seguida de perto pela Atlantis, por seu baixo peso e preço. As legiões adotam a Ragnarok.

Características	Nome da arma			
	Ragnarok	Osiris	Atlantis	Cobalto
Produtor	Valhalla	Anubis	Spartan	Metalus
Calibre	4 mm	4 mm	4 mm	4 mm
RDF	50	100	20	50
Alcance padrão	100 m	50 m	100 m	200 m
Alcance máximo	400 m	200 m	400 m	800 m
Nº. de tiros	200	200	200	200

2.3 - Armas laser (ilegal)

Com enorme alcance, razoável razão de fogo e naturalmente silencioso, o laser é a arma de precisão do futuro. Tais armas operam na faixa do infravermelho para evitar detecção visual, são dotadas de miras telescópicas de grande poder de magnificação e telémetros. Fora a pistola Tebas, eles sempre incluem bipés, sendo quase sempre modificados sob encomenda para cada atirador.

Quatro modelos são usualmente encontrados no mercado. Destes, o Tebas é o preferido por ser uma pistola pequena e leve. O Falange tem as proporções de um rifle, com um ótimo alcance e uma razão de fogo razoável para um laser. O Rubídio é o equivalente a uma submetralhadora laser, sendo curto e leve, tendo, no entanto, um alcance e potência menor que o normal. Finalmente, para quem gosta de metralhadoras, o Thor é uma excelente opção.

Características	Nome da arma			
	Tebas	Falange	Rubídio	Thor
Produtor	Anubis	Spartan	Metalus	Valhalla
RDF	3	3	10	50
Alcance padrão	1.000 m	1.500 m	200 m	100 m
Alcance máximo	4.000 m	6.000 m	800 m	400 m
Nº. de tiros	Sem limite (ver texto)			
Potência	60	80	10	8

2.4 - Metralhadoras (ilegal)

Estas armas são utilizadas para dar suporte de fogo a combatentes em terreno aberto. Sua grande capacidade de fogo e poder destrutivo, motivo de sua popularidade entre soldados e combatentes de todos os tipos, mas a torna um item ilegal, com pesadas penas por sua posse.

Elas são, na verdade, uma versão aumentada das submetralhadoras, incluindo bipés, telémetros, contadores digitais de munição, supressores de chama e miras laser.

O modelo mais popular é o Odin, mas o Odisseus também é bastante requisitado por seu alcance. Como o peso destas armas é muito grande mesmo para pessoas relativamente fortes (ver Combate, item 9.11), o Luxor acaba sendo mais usado por ser o mais leve.

Características	Nome da arma			
	Luxor	Odisseus	Titanium	Odin
Produtor	Anubis	Spartan	Metalus	Valhalla
Calibre	4 mm	8 mm	8 mm	8 mm
RDF	100	100	200	250
Alcance padrão	100 m	200 m	100 m	100 m
Alcance máximo	400 m	800 m	400 m	400 m
Nº. de tiros	300	500	500	500

2.5 - Rifle polivalente (ilegal)

O rifle polivalente é ao mesmo tempo rifle de gauss e um rifle laser. Ambos drenam energia de uma mesma bateria, que é controlada por um micro processador que recebe dados de um telémetro laser.

O propelente líquido fica armazenado num container facilmente reposto que dura cerca de mil tiros. A bateria, que serve ao laser e ao rifle de Gauss, dura cinco horas em operação contínua, o que raramente acontece. Na prática, a bateria dura por volta de um dia em combate armado.

O laser funciona em três níveis de potência: como mira, arma comum ou como mactarico laser. Nesta última função, ele drena 1h de bateria por minuto (veja que isso significa que ele só pode ser usado por no máximo 5 minutos).

A arma tem uma conexão para integrá-la a uma armadura, contador digital de munição, silenciador, bipé, freio de boca, supressor de chama, mira telescópica e telémetro laser.

É muito comum se adaptar um lança-granadas embaixo para diversificar as capacidades do rifle. Assim, o rifle polivalente se torna uma arma "pau para toda obra" e por isto é tão popular.

Existem cinco modelos de rifles polivalentes sendo produzidos em escala comercial dentro da República e adjacências. O Spartan M-5 é o adotado pelas legiões, mas o novo Ramses III é tido como o melhor rifle do arco galáctico. Os demais são variações sobre o tema comprados por nações vizinhas ou firmas de segurança.

Características	Nome da arma				
	Spartan M-5	Ramses III	Bergen	Thorio	Ophiucci
Produtor	Spartan	Anubis	Valhalla	Metalus	Cygnus
Gauss					
RDF	20	20	20	10	20
Alcance padrão	250 m	200 m	250 m	500 m	500 m
Alcance máximo	1.000 m	800 m	1.000 m	2.000 m	2.000 m
Calibre	4 mm	4 mm	4 mm	4 mm	4 mm
Nº de tiros	100	100	100	100	100
Laser					
RDF	3	3	5	3	3
Alcance máximo	600 m	600 m	400 m	600 m	600 m
Alcance máximo	3.000 m	3.000 m	1.600 m	3.000 m	3.000 m
Potência	35	35	20	35	35
Nº de tiros	Ilimitado (ver texto)				

2.6 - Escopetas (raro, restrito)

A escopeta é uma arma antiga e sem refinamento, usada para combates no limiar do corpo-a-corpo, tendo um dano restrito a pesado (inferior às demais armas, que fazem dano mortal). Existem poucos modelos: a normal, a de cano serrado e a automática. A escopeta automática tem um mecanismo de automação e portanto maior razão de fogo e munição. Todas, entretanto, usam munição de 8 mm.

Nenhuma delas sofre penalidade por atingir alvos extras, mas todos os alvos devem estar dentro de um certo raio de ação. Em compensação, elas causam um nível de dano a menos do que o normal (não importando o número de alvos) pois seus projéteis, ao contrário do usual, são pequenas esferas de chumbo, que têm muito menos poder de perfuração.

Características	Nome da arma		
	Escopeta normal	Escopeta de cano serrado	Escopeta automática
RDF	1	1	5
Alcance padrão	10 m	5 m	10 m
Alcance máximo	50 m	20 m	50 m
Nº de tiros	2	2	20
Dano	Pesado	Pesado	Pesado
Raio de ação	1 m	2 m	1 m

2.7 - Outras armas (raro)

Essas são armas raras em combate mortal, sendo usadas apenas em ocasiões específicas ou como armas civis. Conseguir permissão de porte para uma pistola de Gauss pode ser difícil, dependendo de onde você estiver, mas as armas a seguir não são letais (com exceção da besta de precisão, que definitivamente não é uma arma civil), e o próprio usuário pode usá-las sem medo de se tornar um assassino. Por estes motivos, a burocracia da República incentiva as pessoas a abandonarem as armas letais e passarem a usar lasers e armas de drogas, com facilidade de legalização e porte.

- Minipistola de drogas: uma arma de bolso, essa pistola pode ser escondida sem nenhuma dificuldade. Ideal para o dia a dia urbano ou para surpreender adversários que o achem desarmado. Carrega 20 dardos minúsculos com doses da droga medusa (única que tem efeito mesmo em quantidade tão pequena). Para que a droga seja corretamente injetada é necessário que ocorra um dano mortal. Se um dano incapacitante ocorrer, o alvo terá direito a fazer um cheque de saúde (3De) para evitar o efeito. O dano é apenas para verificar o resultado da inoculação da droga e na verdade não causa morte, incapacitação ou dano menor.

Equipamentos

- **Rifle de drogas:** um rifle que dispara dardos contendo drogas ao invés de projéteis comuns. Para que a droga seja corretamente injetada, é necessário que ocorra um dano mortal. Se um dano incapacitante ocorrer, o alvo terá direito a fazer um cheque de saúde (3D6) para evitar o efeito. O rifle tem dois carregadores com 10 dardos cada um de modo que se pode escolher rapidamente entre duas drogas, sendo uma geralmente medicinal (para ajudar amigos) e outra ofensiva (para os inimigos). O dano é apenas para verificar o resultado da inoculação da droga e na verdade não causa morte, incapacitação ou dano menor.
- **Taser pessoal:** dispara pequenos projéteis capazes de causar uma descarga elétrica paralizante ao simples toque. A razão de fogo dessa arma é muito pequena e ela não causa dano verdadeiramente. Seus ataques causam dano mortal a princípio, mas a proteção de armaduras é contada dobrada. Caso o efeito do ataque seja um dano menor, então nada acontece; se o efeito for incapacitante, o alvo deve checar Saúde co 4D6 ou ficar paralizado por 3 rodadas. Se o efeito for morte, o alvo fica automaticamente paralizado por 10 rodadas. Equipamento eletrônico sofre estes mesmos efeitos.
- **Besta de precisão:** uma besta (arco horizontal) com alcance melhorado e peso diminuído. Não faz barulho, sendo muito útil em ações furtivas. A munição geralmente tem um custo desprezível exceto se tiver ponta explosiva. Neste caso, utilize-a como se fosse uma granada ofensiva (Ofe) tanto para custo quanto para funcionamento.

Características	Nome da arma			
	Minipistola de drogas	Rifle de drogas	Taser	Besta de precisão
RDF	10	10	5	1
Alcance padrão	10 m	50 m	20 m	30 m
Alcance máximo	30 m	200 m	40 m	100 m
Nº. de tiros	10	10 + 10	20	1
Dano	ver texto	ver texto	Superficial	Pesado

2.8 - Granadas (ilegal)

Granadas são tão antigas quanto a guerra, mas sua evolução continua. Existem seis tipos básicos de granadas cada uma feita para um propósito: Ofe (ofensiva), Def (defensiva), Fum (fumaça), Inc (incendiária), Gás (Gás) e CkM (cocktail molotov). Todas, exceto o coquetel molotov, podem ser lançadas por lançadores especiais. Neste caso, os alcances duplicam. O lança-granadas é adaptável a um rifle polivalente ou utilizável sozinho, e tem capacidade de uma granada.

Em todos os casos, elas têm um raio de ação no qual causam seu dano ou efeito, como é explicado adiante:

Características	Tipo da granada					
	Ofe	Def	Fum	Inc	Gas	Cqm
Alcance padrão	10 m	5 m	10 m	10 m	5 m	5 m
Alcance máximo	40 m	20 m	40 m	40 m	20 m	20 m
Raio de ação	1 m	5 m	5 m	2 m	10 m	2 m

Granadas ofensivas e defensivas causam dano de fragmentação (ver combate) em todos dentro de seu raio de ação. Uma granada de fumaça contém (além da fumaça, é claro) partículas de materiais especialmente produzidos para atrapalhar todo tipo de sensor ou visor, deixando todos em seu raio de ação sem visão do alvo por 5 rodadas.

As granadas incendiárias, de gás e o coquetel molotov têm um dano variável por rodada em quem for atingido, ou que passe pela área em que está atuando. O gás não letal permite um cheque de saúde para evitar seu efeito (penalidade de -4 para todas as ações), e o gás letal atinge automaticamente a área essencial para efeito de dano. Todos os efeitos podem ser vistos na tabela abaixo:

Tipo da granada	Dano na rodada				
	1	2	3	4	5
gás não letal	-4	-4	-4	-	-
gás letal	mortal	mortal	pesado	pesado	médio
incendiária	mortal	mortal	mortal	pesado	pesado
coquetel molotov	médio	leve	sup	-	-

Os lançadores de granada vêm em dois tipos: o adaptável (citado acima) e o lançador múltiplo, que, apesar de pesado e caro, tem um forte apelo junto a mercenários e soldados em geral (ele não pode ser adaptado ao rifle polivalente). As características estão na tabela abaixo:

Tipo	multiplicador de distância	Nº de tiros	RDF
lançador adaptável	X 10	1	1
lançador múltiplo	X 10	6	3

3 - Armas pesadas (ilegal)

Lança-mísseis descartável

Um míssil de médio porte para ataques a tanques, veículos pesados e pequenos edifícios. Tem um sistema de correção de voo.

Carga	RDF	Integridade	Alcance	
			Padrão	Máximo
6 Kg de explosivos	10	11	1 Km	4 Km

Minimíssil

Um pequeno míssil portátil capaz de destruir casas e pequenos veículos. Tem um sistema de correção de voo.

Carga	RDF	Integridade	Alcance	
			Padrão	Máximo
1,5 Kg de explosivos	20	11	200 m	800 m

Montada remota de mísseis

Um tripé com sensor ótico para ser colocado ao lado de uma estrada, de preferência em entroncamentos, que percebe veículos passando e dispara contra a lateral do mesmo. Veja que o equipamento é apenas o sensor e o acionador, o míssil sendo comprado separadamente. É reutilizável.

Incinerador (ilegal)

Um par de cilindros com combustível químico inflamável e aderente a superfícies, que quando acionado lança este material sob forma inflamada contra o alvo, incendiando o mesmo e tudo em 2 m de raio. O efeito do fogo é pesado (Pe) e dura até ser extinto.

O incinerador não sofre penalidade por alvo extra e, apesar de ter RDF 1, ele pode manter seu jato de fogo por alguns segundos, tempo no qual a área coberta pelo ataque aumenta muito, dando o equivalente a RDF 10, para efeito de fogo.

Se o usuário sofrer um nível de dano mortal na área vital, role contra a integridade do incinerador e, caso o mesmo falhe, ele explode causando dano de fragmentação num raio de 15m, e espalhando fogo por 5m de raio.

Essa é uma arma primitiva e não é utilizada por combatentes modernos. Existe, no entanto, facilidade de improvisá-la com materiais comuns (do século XXX) como: instrumentos agrícolas e materiais de pintura modernos, por isso membros de gangue, terroristas e criminosos sem acesso a armas pesadas algumas vezes se utilizam deles.

Dano	Capacidade	Integridade	Alcance		Raio
			Padrão	Máximo	de ação
Pesado	5	9	20 m	80 m	2 m

4 - Armas Brancas (raro e/ou restrito)

Poucas armas brancas sobreviveram na atualidade. Seu tamanho e relativa pouca utilidade faz com que apenas as mais leves e fáceis de se esconder tenham um exemplar moderno. Todas as armas modernas podem ser ligadas em baterias para se aquecerem e cortar gelo com facilidade. A grande quantidade de armas apresentadas inclui várias armas primitivas (como alabardas, martelos de guerra, espadas e porretes) e algumas que utilizam tecnologia moderna.

- Armas eletrificadas: além do dano causado, o adversário deve fazer um cheque de saúde normal (3D6) ou ficar paralizado por 3 rodadas. Facas e punhais têm apenas 3 cargas; após estas descargas a bateria tem de ser trocada. Um bastão tem uma bateria mais potente, que aguenta 6 descargas.
- Armas com ponta oca: ao fazer dano, elas sucionam o interior do adversário, causando na prática duas vezes o dano (são rolamentos separados).

Todas as armas acima são usadas com a proficiência armas brancas, com exceção da soqueira, que é usada com artes marciais.

Nome da arma	Ajuste	Nome da arma	Ajuste
Soqueira	+1	Martelo de guerra	+5
Martelo comum	+2	Espada curta	+6
Faca	+2	Porrete	+5
Faca vibratória	+3	Maça	+7
Faca com ponta oca	+2	Clava	+6
Faca eletrificada	+2	Maça de armas	+8
Adaga	+4	Espada	+8
Adaga vibratória	+5	Lança pesada	+8
Adaga com ponta oca	+4	Machado de guerra	+9
Adaga eletrificada	+4	Espada de duas mãos	+10
Bastão eletrificado	+4	Alabarda	+9
Cajado	+5	Espada de mão e meia	+9
Lança leve	+5	Margulha	+10
Nunchaco	+5	Serra elétrica	+12

5 - Munição (restrito)

As armas de Gauss utilizam vários tipos de munição diferente, cada uma com uma vantagem específica. Abaixo veremos suas características, incluindo o quanto equivalem em peso de explosivos (para saber o tipo de dano em objetos, como falado adiante).

- Explosiva: o tipo padrão, tem grande poder de destruição. Um projétil de 4mm equivale a 25g de explosivo e um de 8mm equivale a 75g de explosivo.
- Perfurante: é feita de material muito denso. Faz nível de dano pesado (a não ser em objetos, como é visto no item 5), mas ignora até dois níveis de blindagem. Um projétil de 4mm equivale a 25g de explosivo e um de 8mm equivale a 75g de explosivo.
- Ponta Oca: feita de modo a causar o máximo de impacto no alvo, fazendo um nível de dano a menos (pesado) mas joga o alvo a 2m de distância, deixando-o deitado. Um projétil de 4mm equivale a 25g de explosivo e um de 8mm equivale a 75g de explosivo.
- Sólida: não contém explosivo. Faz um nível de dano a menos (pesado), mas é consideravelmente mais barata. Um projétil de 4mm equivale a 10g de explosivo e um de 8mm equivale a 30g de explosivo.

Para tiros de laser, a regra é um pouco diferente: a potência equivale ao número de gramas de explosivo para efeito de jogo. Por exemplo: um tiro laser de potência 80 equivale a um explosivo de 80 gramas.

Outra característica dos lasers é a possibilidade de se aumentar a potência reduzindo a razão de fogo. Sendo assim, caso seja disparado apenas um tiro, a potência é multiplicada pela RDF. Outras variações são possíveis mas exigem algum cálculo.

Equipamentos



Chacal



Troia



Ragnarok



Osiris



Atlantis



Cobalto



Tebas



Rubídio



Thor



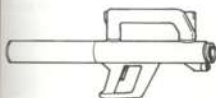
Spartan M-5



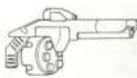
Ramses III



Bergen



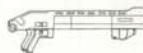
Minimíssil



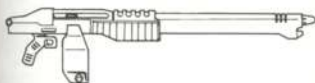
Lançador múltiplo



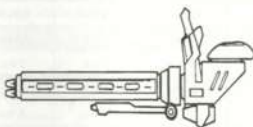
Escopeta simples



Escopeta automática



Odisseus



Luxor



Odin



Titanium

6 - Explosivos (ilegal)

A carga base é o explosivo padrão na República. Ela é uma caixa do tamanho da mão, com 100g de explosivo plástico não tóxico estável (não detona por acidente), além de um detonador multifuncional que pode ser ativado por choque, tempo ou rádio dependendo dos modos selecionados. É capaz de destruir portas e paredes finas, e tem um raio de ação de 5m. A seguir, veremos algumas variações no tipo de carga e também alguns tipos de minas.

- Carga oca: uma carga base com concavidade interna para concentrar as ondas explosivas e perfurar mais. Ideal para abrir pequenos buracos em paredes e chapas de metal.
- Mina padrão: um pequeno disco com 100g de explosivo para ser colocado no chão que pode explodir por compressão (acionada quando se pisa, tem raio de ação de 1m) ou descompressão (ao

retirar o pé de cima, ela salta no ar e explode, raio de ação de 5m).

- Mina aérea: uma pequena aranha com 50g de explosivo que se gruda no teto. Quando o sensor de infravermelho sente a passagem de um alvo embaixo, ela se desgruda e explode no ar. Tem um raio de ação de 1m.
- Mina rastejadora: uma pequena aranha com 100 g de explosivo que se move muito lentamente numa direção fixa. Quando seu sensor de infravermelho detecta algo num raio de 5m, ela explode uma carga propulsora que a levanta no ar e depois explode a carga principal, causando fragmentação num raio de 5m.
- Mina iluminativa: uma mina com lançador de sinalização que é acionado por um fio. Tem várias

Quantidade de explosivo	Dano causado contra o alvo						Raio de ação	
	Superficial	Leve	Médio	Pesado	Mortal	Fatal	Cratera	Fragmentação
8g	800 Kg	400 Kg	160 Kg	80 Kg	40 Kg	8 Kg	0,17 m	2,15m
10g	1 ton	500 Kg	200 Kg	100 Kg	50 Kg	10 Kg	0,19 m	2,32 m
20g	2 ton	1 ton	400 Kg	200 Kg	100 Kg	20 Kg	0,23 m	2,92 m
25g	2,5 ton	1,25 ton	500 Kg	250 Kg	125 Kg	25 Kg	0,25 m	3,15 m
30g	3 ton	1,5 ton	600 Kg	300 Kg	150 Kg	30 Kg	0,27 m	3,35 m
35g	3,5 ton	1,75 ton	700 Kg	350 Kg	175 Kg	35 Kg	0,28 m	3,52 m
60g	6 ton	3 ton	1,2 ton	600 Kg	300 Kg	60 Kg	0,34 m	4,22 m
75g	7,5 ton	3,75 ton	1,5 ton	750 Kg	375 Kg	75 Kg	0,36 m	4,54 m
80g	8 ton	4 ton	1,6 ton	800 Kg	400 Kg	80 Kg	0,37m	4,64 m
100 g	10 ton	5 ton	2 ton	1ton	500 Kg	100 Kg	0,4 m	5 m
200 g	20 ton	10 ton	4 ton	2 ton	1 ton	200 Kg	0,5 m	6,4 m
400 g	40 ton	20 ton	8 ton	4 ton	2 ton	400 Kg	0,64 m	8 m
800 g	80 ton	40 ton	16 ton	8 ton	4 ton	800 Kg	0,8 m	10 m
1,5 Kg	150 ton	75 ton	30 ton	15 ton	7,5 ton	1,5 ton	1,0 m	12,8 m
3 Kg	300 ton	150 ton	60 ton	30 ton	15 ton	3 ton	1,28 m	16 m
6 Kg	600 ton	300 ton	120 ton	60 ton	30 ton	6 ton	1,6 m	20 m
12 Kg	1.200 ton	600 ton	240 ton	120 ton	60 ton	12 ton	2,0 m	25,6 m
25 Kg	2.500 ton	1.250 ton	500 ton	250 ton	125 ton	25 ton	2,56 m	32 m
50 Kg	5.000 ton	2.500 ton	1.000 ton	500 ton	250 ton	50 ton	3,2 m	40 m
100 Kg	10.000 ton	5.000 ton	2.000 ton	1.000 ton	500 ton	100 ton	4,0 m	50 m
200 Kg	20.000 ton	10.000 ton	4.000 ton	2.000 ton	1.000 ton	200 ton	5,0 m	64 m

Equipamentos

utilidades para evitar surpresas ou chamar a atenção.

- Mina direcional: uma mina horizontal, isto é, ela detona pela passagem de uma pessoa na sua frente, projetando todos os estilhaços a 5m nesta mesma direção.

Por fim, é dada a tabela da página anterior como guia de qual o efeito do explosivo sobre objetos e estruturas. Na primeira coluna, se vê a quantidade de explosivo usada e nas seguintes se vê o dano causado no alvo, dependendo de seu peso.

Por exemplo: utilizando 200 gramas de explosivo, um personagem consegue causar dano pesado em um objeto de 2 toneladas.

O dano causado à estrutura é rolado (ver o capítulo de combate), recebendo redução por blindagem normalmente. O resultado Fatal, no entanto, é um Dano Mortal independente da blindagem do alvo, sendo considerado como abundante quantidade de explosivo para efeito de dificuldade no uso da proficiência.

Para alvos de peso intermediário (não está na tabela), deve-se usar a seguinte fórmula:

- Dano fatal: em alvos com até 1.000 vezes o peso do explosivo usado.
- Dano mortal: em alvos com até 5.000 vezes o peso do explosivo usado.
- Dano pesado: em alvos com até 10.000 vezes o peso do explosivo usado.
- Dano médio: em alvos com até 20.000 vezes o peso do explosivo usado.
- Dano leve: em alvos com até 50.000 vezes o peso do explosivo usado.
- Dano superficial: em alvos com até 100.000 vezes o peso do explosivo usado.

Cratera e Fragmentação

Cratera é a região na qual o efeito explosivo é total, isto é, o dano é visto na tabela acima.

Fragmentação é a região na qual a explosão espalha fragmentos, funcionando como uma granada, isto é, o dano resultante em pessoas é aleatório (ver o capítulo de combate, item 9.2).

7 - Vestimentas

7.1 - Roupas especiais

Casaco Térmico

Um casaco com aquecedor elétrico e micro perfurações capazes de permitir a passagem do vapor d'água para fora e impedir a entrada de água. Assim, o usuário fica impermeável mas capaz de suar sem congelar. Inclui máscara e botas. Apenas colete e capacetes podem ser utilizados em conjunto com este traje.

Traje de deserto

Um casaco com superfícies de baixa absorção de calor e camadas internas de retenção de umidade. Um sistema de dreno permite reaproveitar a urina e o suor excessivo filtrando-os e enchendo bolsas nas pernas. Ideal para locais áridos.

Traje gravítico

Um macacão com cintos antigravitacionais colocados em pontos chave, que permitem ao usuário flutuar em gravidade até um pouco superiores à terrestre. Possui um cordão umbilical para permitir ancoragem e uma chave de liga/desliga com regulagem de força para permitir uma descida suave.

Traje de Atividade Externa TAE (raro)

Um traje com pequenos propulsores à base de CO₂ para permitir o deslocamento em gravidade zero. O traje é selado e tem um sistema de reparo automático por diferença de pressão para pequenos furos. É fundamental para atividade externa numa nave espacial. Possui sistema de suporte de vida para 8 horas e permite que muito pouco equipamento seja carregado.

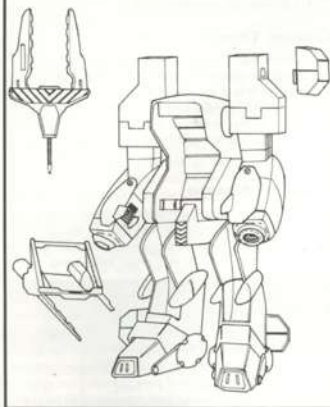
Roupa de proteção (raro)

Uma roupa feita de material "preto espectral", isto é, um material que absorve todas as cores inclusive o infravermelho e o ultravioleta criando uma visão imperfeita (-2) mesmo para atiradores com termógrafos e miras laser. Porém, ela é tão visível como qualquer outra para radares. A roupa tem uma estampa camuflada auto-adaptável do outro lado, permitindo a utilização também de dia. Pode ser utilizado com um colete, mas não com armadura.

7.2 - Exoesqueletos

Utilizados comumente para propósitos terapêuticos, esses aparelhos possibilitam que deficientes físicos ou pessoas que tenham sofrido danos irreversíveis tenham uma vida normal sem recorrer aos caríssimos órgãos biónicos.

Exoesqueleto de Carga



Estes equipamentos são ligados diretamente a uma interface neural e são feitos sob medida para cada pessoa. Infelizmente, esses aparelhos não têm uma grande velocidade de resposta, sendo limitados a um reflexo máximo, ou seja, se o personagem possuir um reflexo maior que o máximo do esqueleto, ele baixa até este limite.

Exoesqueleto ortopédico comum

Usado por pessoas com problemas físicos ou habitantes de gravidade zero que pretendem passar maiores períodos em planetas de gravidade normal, esse exoesqueleto é muito discreto, sendo notado (caso usado por baixo das roupas) apenas através de uma revista por toque. Ele dá força 6 e reflexo no máximo 10 para quem o usar. Caso pare de funcionar, ele continua atrapalhando a reação de seu usuário.

Exoesqueleto ortopédico de luxo

Usado em situações semelhantes ao anterior, tem um mecanismo mais ágil, forte e resistente, ideal para quem precisa usá-lo em situações de stress. Ao contrário do modelo anterior, esse exoesqueleto pode ser notado por alguém que o procure visualmente, embora seja um cheque de intuição difícil (quando usado por baixo das roupas). Ele dá força 10 e reflexo máximo 12 para quem o usar. Caso pare de funcionar, no entanto, ele não atrapalha seu usuário.

Exoesqueleto militar (raro)

Esses modelos são velhos e fora de uso. Já foram substituídos pelas armaduras de combate, que incluem tecnologia ainda mais moderna que resolve todos os problemas de um exoesqueleto (reflexo máximo, para de funcionar e força baixa). Ele é claramente visível, não sendo possível escondê-lo. Este equipamento dá força 12 e reflexo máximo 12 ao seu usuário, e caso pare de funcionar ela não atrapalha sua reação.

Exoesqueleto de carga

Um exoesqueleto de carga de 2 toneladas, com estrutura aberta (sem armadura). Sua função é de empilhadeira, sendo visto em qualquer porto ou empresa que mexa com cargas pesadas. É equipado com rádio local e faróis, flutuadores gravitacionais e computador de bordo com complexidade 3. As baterias duram 10h e a capacidade de carga é de 3 toneladas. O exoesqueleto de carga não é feito para combate (reflexo máximo 8, ajuste de -4 para artes marciais), mas se conseguir pegar o adversário (uso de artes marciais) o dano causado será mortal, ignorando um nível de blindagem contra seres ou objetos de até duas toneladas.

7. 3 - Armaduras (restrito)

Colete protetor

Um colete de materiais de alta resistência que confere um nível a menos de dano em partes vitais para quaisquer danos que não sejam de energia, isto é, projéteis, armas brancas, fragmentos e artes marciais. Tem a aparência de uma roupa comum, e pode ser usado sob uma armadura. Existe um modelo de colete pesado, causando uma redução de dois níveis de dano, menos em danos causados por laser, sendo grandes e com aparência claramente militar, mas são raros (além de restritos).

Protetor de pernas

Pemeras usadas para reduzir um nível de dano às partes periféricas para quaisquer danos que não sejam de energia, isto é, projéteis, armas brancas, fragmentos e artes marciais. Pode ser usado em conjunto com uma armadura de combate, ou roupas comuns. Reduz um pouco a agilidade (-1 no Reflexo) devido ao peso extra nas extremidades e dificuldade de movimentar as juntas.

Colete reflexivo (raro)

É feito de materiais especiais para resistir a impactos de maneira semelhante ao colete protetor e mais placas espelhadas internas para resistir a lasers, reduzindo em um o nível de dano na área vital. Existe um modelo de colete pesado, causando uma redução de dois níveis de dano, sendo grandes e com aparência claramente militar, mas estes são raros (além de restritos).

Equipamentos

Capacete de combate

Um capacete de liga leve, que confere um nível a menos de dano na área essencial para danos que não sejam de energia, isto é, projéteis, armas brancas, fragmentos, e artes marciais. Não pode ser utilizado em conjunto com uma armadura de combate, mas pode com roupas comuns.

Capacete de combate inteligente.

Um capacete como o anterior, só que provido de um rádio de dez canais embutido (alcance 10Km), uma câmera de infravermelho (alcance 10Km) e um DRV (display de realidade virtual) na frente dos olhos, que mostra as informações recebidas da câmera e via rádio de outras plataformas. Inclui lentes fotossensíveis.

Armadura de combate M5 (ilegal)

Sua couraça dupla de Duraplástico e materiais bio-cerâmicos reduz em dois níveis o dano de impactos (ver combate), tanto de armas de energia quanto de projéteis e armas brancas. Com esta armadura, a capacidade de carga do seu tripulante é de 40 Kg e para todos os efeitos este tem força 20 (mesmo que a sua seja maior do que 20), devido aos servo-mecanismos que controlam seu movimento e suportam seu considerável peso.

A armadura de combate M5 é selada para uso no vácuo e tem flutuadores gravitacionais para facilitar a

movimentação. Existe um motor foguete para caso de extrema necessidade, mas este é descartável, tendo de ser substituído após o uso. Com o motor foguete se atinge uma velocidade suficiente para deslocar o traje em 2 Km em uma rodada (10 segundos).

O sistema de suporte de vida, além de reciclar parcialmente o oxigênio e manter a temperatura e umidade constantes, monitora as funções vitais através de uma interface neural (ver bioimplantes). No caso de haver indicações de inconsciência no usuário, ela ativa um dos canais de rádio para envio de socorro.

O rádio de bordo é padronizado (ver rádios). Um dos canais recebe dados de outras fontes e manda ao processador central, outro canal envia os dados para outras plataformas, um terceiro canal envia os dados da monitoração de sinais vitais e um quarto canal é utilizado para comunicação verbal. Mesmo nesta configuração "padrão" sobram seis canais para caso de necessidade.

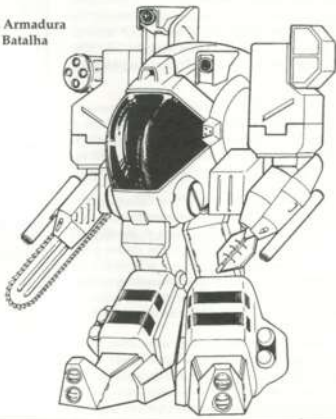
Como sensores, a armadura conta com: IR (termógrafo, magnificação e ultravioleta) e um telêmetro laser (para medição de distâncias), todos fotossensíveis para evitar que variações bruscas de luminosidade afetem ao usuário. Além destes dados, outros podem ser recebidos via rádio.

Tudo é alimentado por uma super bateria que dura 24h, oito horas mais que o suporte de vida, tendo assim uma capacidade de sobrecarga. O sistema é integrado através de um processador, que possui interface para arma.

Armadura de Combate



Mega Armadura de Batalha



Mega armadura de batalha (ilegal)

Uma armadura para ambientes de alto risco como invasões planetárias, combate urbano e outras situações muito perigosas. Com esta armadura, a capacidade de carga do seu tripulante é de 5 Kg carregados internamente e para todos os efeitos este tem força 25 (mesmo que a sua seja maior do que 25). O peso total da armadura é 1,6 toneladas. A couraça de materiais compostos reduz em três níveis o dano. A mega armadura deve ser tratada como um veículo para efeito de dano (veja o Capítulo 3, Combate).

Como armamento, possui uma metralhadora de 4mm e um Minimisil em cada braço, um lança-chamas no braço esquerdo (ver texto de lança-chamas para ver seu funcionamento) e uma serra elétrica no direito. Ele possui ainda um lança-granadas múltiplo montado no ombro direito, que é recarregável externamente. Fora isto, existe um canhão laser de alta potência (potência: 1.250) instalado numa torre giratória, nas costas, que dispara por sobre os ombros.

Armas	RDF	No. de tiros	Alcance	
metralhadoras	50	200	1.000 m	4.000 m
canhão laser	3	ilimitado	25 km	100 km
lança-chamas	1 (ver texto)	5	20 m	80 m
Minimisil	20	1	200 m	800 m
lança-granadas	5	5	100 m	400 m
serra elétrica	-	-	-	-

Ela é selada para uso no vácuo e tem flutuadores gravitacionais para permitir a movimentação. A armadura é impulsionada por um motor de fons (até 500km/h) ou pelas suas pernas (até 100km/h), e tem como sistema auxiliar dois foguetes descartáveis que atingem uma alta velocidade durante (uma rodada) o suficiente para deslocar o traje de 2 Km cada um.

O sistema de suporte de vida recicla parcialmente o oxigênio, mantém a temperatura e umidade constantes e monitora as funções vitais através de uma interface neural (ver bioimplantes). Se o usuário ficar inconsciente, ela ativa um dos canais de rádio (para envio de socorro).

O rádio de bordo é padronizado (ver rádios), e tem alcance de horizonte (100 Km) com interferidor. Um dos canais recebe dados de outras fontes e manda ao processador central, outro canal envia os dados para outras plataformas, um terceiro canal envia os dados da monitoração de sinais vitais e um quarto canal é utilizado para comunicação verbal. Mesmo nesta configuração "padrão" sobram seis canais para caso de necessidade.

Como sensores, a armadura conta com: farol, infra-vermelho (termógrafo, magnificação e ultravioleta) e um telêmetro laser (para medição de distâncias), todos fotossensíveis para evitar que variações bruscas de luminosidade afetem o usuário. Além disto, conta com um radar de horizonte, detector de radiação de horizonte, sensor

magnético e de ambiente. Todos estes dados e mais o recebidos via rádio são lançados numa tela de visual sintética que cria uma realidade virtual para que o operador se sinta totalmente sem armadura. O sistema é integrado através de um processador de complexidade que possui interface para todas as armas.

Sensor	Alcance	Proficiência
radar	100 km	8
infra-vermelho	10 km	8
radiação	100 km	8
magnético	10 km	6

Tudo é alimentado por uma super bateria que dura 18h, duas horas mais que o suporte de vida, tendo assim uma capacidade de sobrecarga.

8 - Robôs de combate (ilegal)

Robô batedor

Este robô de 50 Kg e formato irregular foi projetado para ser os olhos do grupo, tendo uma blindagem exagerada que reduz em três níveis de dano o efeito de impactos.

O robô é equipado com uma câmera de TV (que capta desde o infra-vermelho até o ultravioleta), um radar para navegação e, por fim, existe ainda um sensor ambiental e um rádio local padrão (com 10 canais).

Sensor	Alcance	Proficiência
radar	10 km	7
câmera	10 km	7
ambiental	50 m	7

O veículo é mantido flutuando por meio de placas gravitáticas e impulsionado por um propulsor iônico. Ambos os sistemas são alimentados por uma bateria que dura 20h. Sua velocidade final é de 500Km/h. Fora isto, ele ainda pode carregar 2,9 Kg de carga (internamente). O robô é armado com uma metralhadora de grande poder de fogo.

Arma	RDF	No. de tiros	Alcance	
			Padrão	Máximo
metralhadora	100	500	20 m	80 m

Todos os sistemas são controlados pelo computador de bordo dedicado de proficiência 7 (que possui capacidade para usar seus sensores ou disparar com a metralhadora) ou pode ainda ser controlado via rádio, por onde também são passados os dados coletados.

Integridade - 13

Equipamentos

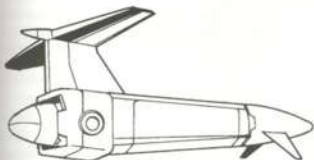
Robô Bomba

Este robô foi projetado como uma arma ofensiva para dentro de locais fechados. O robô é cilíndrico e tem 50Kg, sua blindagem reduzindo de um nível o efeito dos impactos.

A propulsão é feita por um motor de propelentes líquidos e capaz de manobrar rapidamente, atingindo até 1.000Km/h.

O robô é equipado com um radar de navegação, e um rádio local para receber e passar informações bem como ordens. Os sistemas são controlados por um computador de proficiência 7. A carga militar do robô é de 10,2 Kg de explosivo.

Integridade - 13



VPR-Veículo Pilotado Remotamente

O VPR é uma nave de busca e comunicação, sendo projetado para operar em grandes altitudes (até 1000m) e com isso detectar objetos além do horizonte do grupo que se desloca sobre o chão. O VPR pode ainda se movimentar à frente do grupo aumentando ainda mais a distância de observação.

Montado num corpo cilíndrico de 200 Kg, sua estrutura reduz de um nível o efeito dos impactos. O mesmo é propelido por um motor de íons que o permite deslocar a 500 Km/h graças aos flutuadores gravitacionais. O sistema é energizado por uma bateria que dura 20h e controlado por um computador de complexidade 2.

Como sensores, o VPR inclui: telêmetro laser, câmera de TV avançada (capta desde infravermelho até o ultravioleta), um radar de horizonte, detector de radiação de horizonte, sensor magnético e um sensor de ambiente.

Sensor	Alcance	Proficiência
radar	100 km	6
infra-vermelho	10 km	6
radiação	100 km	6
magnético	10 km	6
ambiente	50 m	6

Existe um compartimento de carga multifuncional para até 70Kg, onde usualmente se coloca em robô bomba ou um robô esclarecedor para complementar as funções do VPR, mas, também é possível colocar minas aéreas, teias anti-elétricas, supressor de radar além de uma infinidade de cargas especiais. Assim, o VPR funciona como sentinela e bombardeiro do grupo, sendo uma arma versátil e eficiente.

Integridade - 13

Míssil de caça

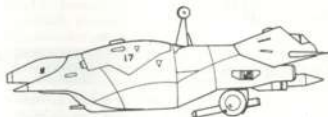
Este míssil foi projetado para dar cobertura remota às unidades de combate, podendo neutralizar inimigos sem expor seres humanos. O formato cônico não o protege de impactos, não modificando o nível de dano sofrido.

Um comunicador de rádio padrão, com 100 Km de raio útil, mantém contato com o grupo. Seus sensores são um termógrafo de infra-vermelho, um telêmetro laser e um analisador magnético.

Sensor	Alcance	Proficiência
infra-vermelho	10 km	7
magnético	10 km	7

Além de flutuadores, o míssil tem um propulsor iônico que o impulsiona a 500 Km/h e um motor foguete que o acelera a 2000 Km/h quando em direção ao alvo. Este e outros subsistemas são energizados por uma bateria que dura 20 h. Seu computador dedicado de proficiência 7 gerencia os sistemas internos. O míssil tem uma ogiva explosiva de 145 Kg.

Integridade - 11



Robô plataforma

Este robô militar foi projetado como plataforma de suporte para unidades de infantaria. Ele é feito de um casco de metal que reduz dois níveis de dano dos impactos (ver combate), e não tem nenhum espaço para carga.

Possui um rádio não padronizado que serve como centro de comunicações do grupo, tendo 100 canais, salto de frequência (-2), transmissão por salva (-1) e vasculhador (ver rádios). Seus sensores incluem, além de um radar de horizonte, holofote, sensor infra-vermelho, telêmetro laser, visão

sintética, sensor de radiação de horizonte, sensor magnético, analisador de ambiente e detector neural local.

Sensor	Alcance	Proficiência
radar	100 km	6
infra-vermelho	10 km	6
radiação	100 km	6
magnético	10 km	6
ambiente	50 m	6
neural	10 km	6
farol	10 km	6

Suas armas são compostas de duas metralhadoras de gauss (MG) de 8mm, um canhão de gauss (CG) de 40mm e um canhão de plasma de 1MW, todas fixas para frente. Uma torreta giratória com dois Minimiséis fica na traseira. O alcance do plasma é dividido por dez em condições climáticas adversas.

Características	Mini-missil	Metralhadoras	Canhão de Gauss	Canhão de plasma
RDE	20	200	100	50
Nº de tiros	1	400	100	ilimitado
Alcance padrão	200 m	2.000 m	10 km	12.500 m
Alcance máximo	800 m	8.000 m	40 km	50 km
Proficiência	6	6	6	6

Ele possui flutuadores gravitacionais e é impulsionado por um propulsor de íons que o permite viajar sem dificuldades a 500 Km/h. Este propulsor bem como os outros subsistemas são alimentados por uma bateria que dura 43 h. Um computador (proficiência 6) gerencia todos os sistemas. Não há espaço de carga.

Integridade - 13

9 - Veículos

A seguir, serão mostrados diversos veículos terrestres e aéreos. Esses são instrumentos dos mais úteis no mundo moderno e possui um deles ajudará em muito os personagens. Apenas um modelo de cada tipo básico é apresentado. Novos veículos serão apresentados no futuro. As características específicas do veículo são explicadas a seguir:

A integridade do veículo é o equivalente à sua saúde, como será explicado no capítulo de combate. O número de passageiros indica quantos assentos confortáveis existem no veículo, cada lugar de passageiro equivale a 70 Kg de carga caso não esteja sendo utilizado. Carga indica qual a capacidade do veículo de carregar peso. É possível se colocar passageiros no espaço de carga, mas certamente não será uma experiência agradável.

A velocidade é dividida em 3 tipos diferentes: a segura, que causa um cheque de dificuldade rotineira (1D6) em situações normais; a padrão, que pede um cheque de dificuldade fácil (2D6) em situações normais e a máxima, que leva a um cheque de dificuldade normal ou difícil (3D6 ou 4D6) dependendo da situação.

A bateria indica quanto tempo o veículo pode ficar em atividade contínua (o tempo de atividade é dado em horas), embora atividade contínua seja algo muito raro. Por fim, a proficiência indica qual a capacidade do computador do veículo (seu nível em veículos aéreos ou terrestres).

Os veículos aqui apresentados são considerados novos, ou "zero", como se diz usualmente. Entretanto, um veículo usado também pode ser comprado. Para isso, veja os guias abaixo:

- Usado: um veículo usado por alguns anos antes de ser revendido. Custa a metade do preço mas a integridade do veículo é um ponto menor e causa penalidade de 2 na utilização da proficiência veículos terrestres ou aéreos (conforme o caso). Para retirar os problemas do veículo, é necessário fazer um concerto como se ele estivesse com um dano menor.
- Muito usado: um veículo utilizado por cerca de 10 anos ou então numa função que exigisse constante uso. Custa um terço do preço mas, além dos problemas descritos acima, o veículo tem de fazer um cheque de integridade sempre que começar a ser usado. Caso falhe, o carro "morre", e para fazê-lo funcionar novamente é preciso utilizar proficiência mecânica com dificuldade normal. Para retirar permanentemente os problemas do veículo, é necessário fazer um concerto como se ele estivesse com um dano incapacitante.
- Acabado: um carro com mais de quinze anos de uso ou vítima de uma colisão forte. Custa um quinto do preço, mas tem menos 4 da integridade usual além de todos os problemas vistos acima (os ajustes de integridade não são cumulativos). Para fazê-lo funcionar novamente, é preciso utilizar proficiência mecânica com dificuldade normal. Para retirar os problemas do veículo permanentemente, é necessário fazer um concerto como se ele estivesse com um dano de morte.

É possível também se fazer "melhoramentos" no veículo, tornando-o mais útil em aventuras. Blindagem é algo que pode salvar vidas (ou pelo menos seu equipamento), sendo aconselhável implantá-la. Para conseguir um nível de redução de dano, é preciso pagar um adicional de 40% do preço de um veículo novo. Isso diminui em um quinto o espaço de carga. Este processo não está disponível para motos.

É claro que apenas veículos fechados oferecem proteção contra danos. Um carro comum é considerado

Equipamentos

como um obstáculo de um nível de redução para quem estiver em seu interior, aumentando em um de proteção para cada nível de blindagem (como visto acima).

Prancha de carga (PRC-35)

Este veículo auto-pilotado é o transporte de carga padrão nos planetas da República. Ele tem uma estrutura aberta e se move rapidamente por um misto de colchão de ar e placas gravitacionais baratas. Apesar de ser totalmente automatizado, o projeto do computador de controle deixa muito a desejar, fazendo com que seja comum o controle externo, através de um rádio local que o liga ao "motorista".

Moto comum - Solitaris

Diversos modelos deste tipo de veículo são encontrados em uso. Destes, o Solitaris é um dos maiores sucessos. Seu preço acessível, design moderno e velocidade relativamente alta o tornam o preferido dos jovens e adolescentes de centros urbanos, apesar de não ter espaço para "caronas".

Moto Grande - Tigre E3

Esta robusta moto é a preferida das gangues e andarilhos das estradas, basicamente porque é muito confortável para o motorista e o espaço do carona é feito de maneira a ser conversível para espaço de carga, além de já ter a maior capacidade de carga das motos civis. Isto tudo sem falar no seu motor super dimensionado, o que a torna uma das motos mais velozes de sua categoria.

Carro comum - Deneb 5

O quinto modelo do carro terrestre Deneb se tornou sinônimo de carro de família, possivelmente por sua máquina impecável que parece resistir bem aos anos, ou talvez pelo seu conforto interno. Infelizmente, o tempo não foi caridoso com seu desenho. Hoje em dia ele está caro para sua categoria e é chamado pelos mais jovens de "barata lontra", um insulto inmerecido à aparência deste velho modelo.

Carro esporte - Lince

A beleza deste carro não esconde o fato de ser o menos sofisticado dos chamados carros esporte. O Lince é veloz e tem um projeto de boa qualidade, que inclui um computador para dirigi-lo, poupando o trabalho do motorista. Seu maior defeito é o pequeno espaço de carga e a falta dos confortos que outros veículos de sua categoria possuem (comunicadores, suporte de vida e outros).

Carro gran luxo - Maximus

Um símbolo de status, o Maximus é o mais novo sucesso do mercado, embora não tenha muitos assentos (apenas 4). Cada um destes veículos é equipado com piloto automático de alta performance, além de suporte de vida básico e grande conforto para cada um dos quatro passageiros, isolando-os em um paradisíaco ambiente próprio.

Além da configuração básica, é comum o usuário mandar implantar comunicadores urbanos padrão, rádios locais, computadores (para permitir trabalho de dentro do veículo) e outras comodidades em seu ótimo espaço de carga, personalizando o veículo.

Pick-up - Rino

Um veículo de carga versátil, é muito popular tanto em meios urbanos quanto nas áreas rurais mais civilizadas. O computador de bordo é eficiente, sendo um dos atrativos desse modelo, além de já ter (de fábrica) entrada para um rádio de horizonte.

Furgão - Alfa M4

Ideal para transporte de passageiros sem desconforto, o Alfa M4 é conhecido por seus bancos reclináveis e sistema de som ambiente (incluído no modelo básico). Seu computador de bordo é de boa qualidade, possuindo também local para encaixar um comunicador urbano padrão.

	Modelo	Integridade	Passageiros	Carga	Velocidade segura	Velocidade padrão	Velocidade máxima	Bateria	Proficiência
prancha de carga	PRC-35	9	0	4.239 Kg	80 km/h	200 km/h	400 km/h	50 h	5
moto comum	Solitaris	9	1	36 Kg	40 km/h	100 km/h	200 km/h	20 h	-
moto grande	Tigre E3	10	2	72 Kg	50 km/h	125 km/h	250 km/h	20 h	-
carro comum	Deneb 5	12	5	142,5 Kg	40 km/h	100 km/h	200 km/h	20 h	-
carro esporte	Lince	13	5	141,5 Kg	50 km/h	125 km/h	250 km/h	20 h	5
carro gran luxo	Maximus	13	4	184,5 Kg	40 km/h	100 km/h	200 km/h	20 h	6
pick up	Rino	13	3	1.325 Kg	40 km/h	100 km/h	200 km/h	20 h	6
furgão	Alfa M4	13	10	275 Kg	36 km/h	90 km/h	180 km/h	20 h	6
lize	Titã M2	13	4	550 Kg	36 km/h	90 km/h	180 km/h	20 h	-
jato gravítico	Falco	12	1	11 Kg	200 km/h	500 km/h	1.000 km/h	25 h	5
carro gravítico	M3 Águia	13	5	220 Kg	100 km/h	250 km/h	500 km/h	20 h	7
motorhome	Peregrino	14	6	4.758 Kg	40 km/h	100 km/h	200 km/h	20 h	7
andarilho de exploração	Batedor M7	14	8	3.525 Kg	20 km/h	50 km/h	100 km/h	15 anos	8

Jipe - Titã M2 (restrito)

O carro Off-Road de multipropósito e baixo custo, sendo especialmente utilizado por forças militares, mas também por diversas corporações e mesmo particulares. Este veículo é equipado com rádio padrão de 100 Km de alcance e farol capaz de iluminar até 1Km de distância, além de um computador de bordo para controlar certas funções, mas incapaz de dirigir o veículo.

Modelos militares têm um adaptador para uma metralhadora de Gauss (MG) de 8mm, cujas estatísticas de combate estão relacionadas abaixo:

Arma	RDF	Nº de tiros	Alcance	
			Padrão	Máximo
metralhadora	50	500	500 m	2.000 m

Jato gravítico - Falco (restrito)

Ela se assemelha a um avião, tanto em formato quanto na forma de manobrar. Sendo veloz e resistente, o Falco tem um modelo militar (chamado Rapina M2), que se diferencia pelo desenho externo e por algumas diferenças estruturais, além, é claro, de suas armas (que serão mostradas posteriormente). O sistema básico de suporte de vida sustenta as funções vitais por 16 horas.

Este veículo tem estrutura cilíndrica que reduz de um nível de dano os impactos, sendo uma forma de blindagem automática. A nave conta com um rádio planetário com capacidades padrão, e é dotada de uma série de sensores como: telémetro laser, faróis, sensor IR (termógrafo), radar de horizonte, sensor de ambiente, detector de magnetismo e sensor de radiação local. A nave é controlada por um computador não dedicado de proficiência 5 que permite interface neural.

Ele se locomove por propulsores que, quando em força total, levam-no a atingir 1000 Km/h, graças aos flutuadores gravíticos que realizam parte do trabalho. Tais propulsores, como todos os outros sistemas de bordo, são alimentados por uma bateria que dura 25 horas. Em aceleração total e contínua, os tanques de combustível líquido duram uma hora, mas como na maioria do tempo a nave segue por inércia, esta autonomia é suficiente para alguns dias.

Ambos os modelos têm integridade 13, um computador dedicado de proficiência 6 e suas armas: duas metralhadoras de gauss de 8mm, que podem atirar juntas (RDF) ou separadas.

Arma	RDF	Nº de tiros	Alcance	
			Padrão	Máximo
metralhadora	50	150	200 m	800 m

Carro gravítico - M3 Águia (restrito)

Possuindo apenas pelos ricos e poderosos, esse caríssimo veículo é o ápice dos veículos civis planetários, sendo capaz de cruzar continentes e fazer viagens entre cidades sem dificuldade.

A M3 Águia conta com um rádio planetário com capacidades padrão, e é dotada de faróis, sensor infravermelho (termógrafo) e radar local. A nave é controlada por um computador não dedicado de proficiência 6 que permite interface neural.

Sensor	Alcance	Proficiência
radar	100 km	7
infravermelho	10 km	7

Tem, além disso, suporte de vida básico para os passageiros, isolando-os em um paradisíaco ambiente próprio, completo com comunicador urbano padrão e sistema de som ambiente. Tudo alimentado por uma bateria que dura 20 horas.

Motorhome - Peregrino

O peregrino foi projetado para acomodar famílias inteiras em excursões, mas também é comumente utilizado por aventureiros como base de operações. Capaz de fazer 200 Km/h em estradas (rodas) e de levitar graças a flutuadores gravíticos sendo movido lentamente (20 km/h) por propulsores fracos de combustível líquido, capazes de funcionar por menos de 3 minutos (12 rodadas), quando precisa de mais combustível. Isto é o suficiente para ultrapassar obstáculos mais simples. Suas baterias de alimentação duram 20 h.

É equipado com um rádio planetário padrão com alcance de 1000Km e um farol de milha com alcance de 1 Km. Possui um posto de controle, onde o motorista pode dirigir ou pode ser inteiramente controlado pelo computador de bordo com proficiência 7.

Embora não possua dormitórios, tem seis bancos reclináveis e um banheiro sumário. A maioria do espaço interno é vazio, onde é levada sua carga. Este espaço preparado com fiação para receber equipamentos eletrônicos, geradores ou outros apetrechos.

Andarilho de exploração - Batedor M (restrito)

Pesando 60 toneladas, este veículo de exploração foi projetado para pesquisas em locais remotos e suporte de operações paramilitares e quase-militares. Sua estrutura blindada confere uma redução de 2 níveis de dano por impactos.

O veículo se locomove sobre quatro pernas controladas via computador. Este e outros sistemas são alimentados por um reator de fusão nuclear com autonomia para quinze anos. Tal reator é supe-

Equipamentos

dimensionado para as necessidades da nave, sobrando o restante para alimentar outros sistemas em recarga dentro dos hangares.

A comunicação é feita por um comunicador de ligação de baixa performance rotativo instalado na baseira do veículo. Ainda como auxiliar, existe um rádio de 100 canais com salto de frequência, transmissão por salva, vasculhador (habilitado) e interferidor (ver rádios).

Os sensores incluem um radar orbital, sensores de infravermelho (IR), telêmetro laser, holofotes, detector neural de horizonte, sensor de radiação de horizonte, analisadores de ambiente e detectores magnéticos.

Todos os sistemas são integrados por um computador de proficiência 8 e um tripulante continuamente operando seu posto de controle. Isto significa que a tripulação do veículo é composta de três pessoas, cada uma operando a nave por um período de oito horas. O Batedor M7 possui quartos para mais cinco passageiros (equipe de exploração) em acomodações enclausuradas, tendo o veículo um sistema de suporte de vida para as oito pessoas.

Existe, finalmente, um hangar para duas motos gravíticas e um robô plataforma. Este hangar é diretamente conectado ao espaço de carga. A nave não é dotada de armas, dependendo das motos e do robô para sua própria proteção.

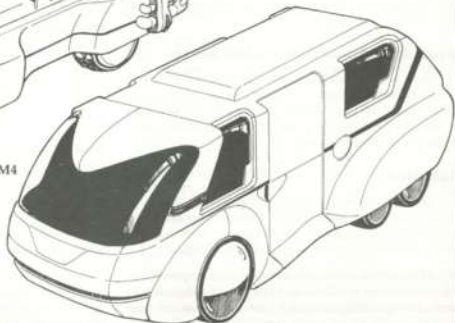
Jato Gravítico



Rino



Alfa M4



10 - Equipamento médico

Medkit

O medkit é um conjunto de equipamentos de primeiros socorros que inclui talas para imobilização, sensores médicos (à base de infravermelho), injetor de drogas e spray de carne artificial.

- **Spray de carne:** um spray de organismos vivos que, em contato com o ar, saem de seu estado latente e começam uma simbiose com o ferimento, diminuindo sangramentos, desinfetando, tapando, removendo sujeiras e servindo como matriz para a cicatrização do ferimento. A aplicação de uma das dez doses do Spray elimina o risco de infecção e garante uma rápida recuperação.
- **Pistola de drogas:** uma pistola com cinco tambores de drogas, cada um com capacidade para dez doses de uma droga qualquer. Realiza injeções sem dor ou contra-indicações. Usualmente, as drogas usadas são: Morpheus, Stimulus, Coagulae, Vigor e Suspend, as quais devem ser compradas separadamente.
- **Medscan:** este pequeno aparelho detecta o calor do corpo em várias camadas e identifica, através da comparação com o padrão esperado, os sintomas do paciente e a provável causa, facilitando o tratamento. Além da comparação do padrão infravermelho, o Medscan faz uma análise da íris que permite diagnosticar problemas menos aparentes.
- **Drogas medicinais:** estão incluídas 10 doses das drogas medicinais mais comuns e úteis. Estas se dividem em: 4 doses de XAM, 4 de Morpheus, uma de Suspend e uma de Coagulae.

Equipamento cirúrgico de campo

Esta é uma mochila contendo os equipamentos básicos necessários para uma operação de emergência. Inclui, além de um medkit, um bisturi laser, sacos profiláticos, simbiosas para manutenção da vida e outros equipamentos mais básicos.

AutoMed

Este aparelho de médio porte trata e interfere cirurgicamente em ambiente esterilizado e separado de meio ambiente. Pequenos simbiosas limpam o local incessantemente, diminuindo o risco de infecção.

O usuário é ligado neuralmente com o aparelho e mãos mecânicas auxiliam as suas (ou as substituem). Com este aparelho, o médico tem um ajuste em sua proficiência de +2, ou então a máquina opera sozinha com proficiência 11.

11 - Drogas

Um dos grandes avanços bioquímicos do mundo de MILLENIA é a tecnologia das drogas. Se dividindo em diversos grupos e efeitos, elas conseguem curar das mais comuns doenças aos mais graves ferimentos, podendo também estimular a intuição, aumentar a força e reflexos, etc.

A seguir estão descritas todas as drogas mais comuns e fáceis de encontrar. Apesar de seus efeitos tão diversos, elas têm algumas características em comum: a princípio todas elas são legalizadas, não tendo qualquer chance de vício ou dependência física; além disto, todas vêm em cápsulas auto-injetáveis que não necessitam de equipamentos para inoculação.

11.1 - Medicinais

Estas são uma das maravilhas da medicina moderna, sendo totalmente compatíveis dentre si e não tendo qualquer efeito colateral.

Coagulae

Reduz os batimentos cardíacos e ajuda a coagulação, é necessária para estabilizar dano incapacitante. Se tomada antes de desmaiar, o usuário fica acordado apesar do dano, mas mantém a penalidade de -4.

Imunis

Utilizando esta droga, a pessoa fica imune, durante 6 horas, ao efeito (benéfico ou não) de outras drogas ou qualquer forma de veneno agindo na corrente sanguínea. Caso já exista outra droga em efeito no organismo, a dose de imunis injetada é eliminada pelos poros da personagem, não tendo qualquer efeito. Ela é muito difícil de se notar (medicina difícil) a não ser em exames médicos completos (demoram 5 horas).

Morpheus

Essa droga reduz significativamente a dor, mas como efeito colateral ela deixa o indivíduo sonolento. Elimina dano menor, mas é preciso checar Saúde com 3D6; caso falhe, o personagem ficará inativo (dormindo profundamente) por 8 horas.

Suspend

O grande milagre da medicina moderna, essa droga, desenvolvida há poucos anos salva diversas vidas em acidentes graves ou combates. Ela diminui ao limite as funções vitais e é necessária para dano mortal. O recipiente fica inconsciente mas vivo e estabilizado por horas, precisando ser operado o quanto antes.

A pessoa sob o efeito de Suspend fica inconsciente por um dia, com as funções vitais no mínimo. É possível continuar aplicando a droga indefinidamente, mas uma vez por semana é preciso fazer alimentação intravenosa para o paciente não acabar desnutrido.

Equipamentos

Vigor

Um estimulante especial, essa droga reduz a apatia e retira o cansaço. Elimina a necessidade de sono por uma noite, e permite uma grande resistência ao esforço físico prolongado, mas causa -2 de Intuição por uma semana.

Caronte

Literalmente, esta droga trás os mortos de volta à vida, apesar de ter efeitos permanentes sobre o indivíduo. Permite ao paciente uma nova chance de rolar o cheque de 4D6 para não morrer no dano morte. Infelizmente, cada uso bem sucedido da droga reduz permanentemente a saúde do personagem em um. Ela só tem efeito, porém, se aplicada até 30 segundos após a morte (3 rodadas).

XAM

O Xeno Antibiótico Mutacional é outra das grandes descobertas da medicina moderna. Este antibiótico é auto-adaptável para todo tipo de doenças, inclusive alienígenas.

Existem, no entanto, doenças feitas por laboratório em uma quantidade desprezível de doenças naturais) que escapam do espectro de ação do XAM. É desnecessário dizer que estas são incrivelmente perigosas, devido à dependência da sociedade nessa droga. Qualquer caso deste tipo é combatido imediatamente pela estrutura médica e de pesquisa da República.

11.2 - Neuroativadores

Estas drogas lidam com um dos últimos segredos da medicina: o cérebro. Seus efeitos muitas vezes afetam adversamente o corpo, sendo muito perigoso misturar drogas desta categoria. Caso alguém o faça, ficará inconsciente por 6 horas.

Alucinom

Estimula as áreas do cérebro ligadas à percepção, mas causa alucinações ocasionalmente. O personagem recebe +2 para Intuição e -1 na Saúde, mas em situações de tensão começa a ter alucinações, tendo que fazer um cheque de Vontade médio toda rodada ou irá ficar 3 rodadas sem ação. Enquanto durar a situação de tensão, o personagem deverá continuar fazendo o cheque. Essa droga fica ativa por 6 horas.

Euphoria

Essa droga é um dopante para a consciência, eliminando o medo e parcialmente a dor. O usuário fica imune a danos menores por um dia. Causa um ajuste de -3 na Intuição e +2 na Vontade por um dia.

Eros

Tendo muito sucesso dentre os hedonistas e idosos, este neuroativador melhora o desempenho sexual sensivelmente. Essa droga funciona por seis horas e depois causa depressão por outras seis. O usuário recebe um ajuste de +2 na Presença, +1 na Saúde e -4 na Intuição.

Iluminatti

Considerada como o neuroativador de última geração, a droga Iluminatti estimula incrivelmente a percepção, dando +4 para a Intuição, mas tem efeitos terríveis no organismo do usuário, causando ajustes de -5 no Reflexo e -2 na Saúde por 6 horas.

As pessoas sob o efeito dessa droga sofrem de pequenos tremores ocasionais, ficam com os olhos ligeiramente vermelhos e comumente alternam a normalidade mental (praticamente todo o tempo) e paranoia (por alguns minutos) várias vezes enquanto a droga estiver em efeito (6 horas em média).

11.3 - Super estimulantes

Produzidos para maximizar as capacidades humanas, estas drogas passaram de seu limite e hoje causam dependência psicológica em milhares de pessoas pela República afora. É importante comentar que, quando uma dessas drogas está em ação, outra do mesmo tipo (injetada posteriormente) não tem efeito.

Hercules

Sua ação sobre o organismo dá um ajuste de +2 na Força, mas causa morosidade e redução da velocidade dos movimentos; isso se traduz com um ajuste de -2 no Reflexo por 6 horas.

Mercurius

Sua ação sobre o organismo dá um ajuste de +2 no Reflexo, mas causa fraqueza muscular. Isso significa que o personagem tem um ajuste de -2 na Força por 6 horas.

Stimulus

Essa droga estimula a atividade muscular e a produção de adrenalina. Ela causa ajustes de +2 na Força, +2 na Reação, mas deixa o corpo debilitado e sempre à beira de um colapso nervoso, causando -1 na Saúde, além de manter o usuário sempre nervoso, incapaz de descansar ou dormir, suando em demasia. Todos os efeitos duram 6 horas.

11.4 - Autocentradas

Esta categoria coleciona diversas drogas cujas fórmulas são autocentradas (como chamam os especialistas), ou seja: não interferem nem sofrem interferência de nenhuma outra, não tendo, portanto, efeitos colaterais.

Hades

Injetada normalmente em prisioneiros, induz desesperança, depressão e um estado físico pouco propenso ao combate: -2 na força, -4 na Reação, -2 na Saúde e -5 na Vontade por 1 dia.

Medusa

Essa droga age sobre o sistema nervoso, parализando e desacordando a vítima em poucos segundos (mesmo se aplicada em pequenas quantidades). O personagem deve fazer um cheque de Saúde difícil (4D6) na primeira rodada ou cairá desacordado. Na segunda rodada, ele falha automaticamente. Ela pode ser injetada, aplicada por via oral ou mesmo através de cortes superficiais (contato com o sangue do oponente). A vítima ficará inconsciente por um dia.

Questor

A droga da verdade. Ao ser aplicada, a vítima deve fazer um cheque de Vontade difícil (4D6). Caso obtenha sucesso, irá resistir até desmaiar; caso contrário, irá falar o que lhe for perguntado. A pessoa desmaia automaticamente após uma hora.

Vitae

O preparado dessa droga contém nutrientes e vitaminas concentrados para um dia de alimentação. É importante comentar que não há efeito colateral na utilização prolongada dessa droga, sendo largamente usada por exploradores em ambiente hostil, fazendo parte de todo equipamento de emergência em veículos aéreos e naves espaciais.



12 - Bioimplantes

Bioimplantes são modificações na estrutura corporal de modo a aumentar as capacidades pessoais. Em especial, a interface neural é considerada "lugar comum" no século XXX, sendo tão comum quanto uma orelha furada, obturação dentária ou óculos.

Áudio

Este é o substituto da audição natural, normalmente implantada em pessoas com problemas auditivos. Também usada por indivíduos interessados nas capacidades especiais que o áudio trás, sendo estas: capacidade de ouvir a faixa do ultrassom e ter um analisador doppler (permite que o personagem saiba se objetos estão se aproximando ou se afastando dele e em qual velocidade incluído. Dois modelos são vendidos comumente:

- M1: um modelo mais velho, tem aparência cibernética, claramente metálica.
- M2: o mais moderno, tem a aparência de uma orelha comum.

Bolso

Consiste de um pequeno espaço interno artificial como a bolsa de marsupiais, onde é possível guardar equipamentos de até 200 g. É completamente escondido camuflado no resto do corpo, sendo muito difícil percebê-lo.

Braço

Certamente, esta é a prótese perfeita. Liga diretamente ao sistema nervoso, o braço biónico tem reações e movimentos iguais a um membro comum.

Existem três modelos à venda:

- M1: este modelo não só não tem o tato como também não tem aparência humana, sendo claramente cibernético.
- M2: um modelo mais barato, é visualmente indistinguível de um braço verdadeiro mas não possui tato.
- M3: o mais avançado, este implante tem a sensação do toque e é idêntico ao verdadeiro.

Todos eles proporcionam um ajuste de +1 reflexo (por braço), e o modelo M1 causa um ajuste de na presença (por braço).

Colete (restrito)

Uma extensa modificação na estrutura corporal acompanha o bio-implante colete. Várias camadas finas de materiais plásticos e bio-cerâmicos ultra-resistentes são cuidadosamente aplicadas sobre o tórax do paciente (internamente). Os movimentos do corpo não são

Equipamentos

prejudicados, e o usuário se acostuma ao peso extra rapidamente. O corpo, entretanto, fica bastante deformado, causando um ajuste de -2 na presença.

DRV (display de realidade virtual)

Processa dados recebidos via rádio, câmera ou outras fontes, e os lança sob forma bastante clara no nervo óptico. Assim, o usuário pode ter uma tela dentro de seus olhos com a visão de outro personagem ou robô, ou pode ainda localizar alvos que para ele estão fora de seu campo visual, como pessoas atrás de paredes ou dentro de matagais.

Enzimas

Através da criação de um estoque de enzimas especiais, o personagem passa a ser capaz de digerir celulose. Sendo uma espécie de órgão artificial no corpo, detectável apenas por exames médicos, este implante não precisa de novas doses da enzima, passando o corpo a produzi-la em pequenas quantidades.

Garras (restrito)

São uma forma de arma branca retrátil, ficando as garras "guardadas" dentro da mão ou do braço. Suas vilas são disfarçadas, dando a aparência de um membro normal. Existem dois tipos de garra: a pequena e a grande.

A pequena fica no interior da mão, sendo feita de cerâmica super resistente e materiais plásticos, não aparecendo em detectores de metal. Ao ser ativada ela salta pela abertura, normalmente na palma da mão, saindo cerca de 10 cm e pronta para o ataque.

A garra grande fica alojada no ante-braço, saindo pela área do pulso, acima das costas da mão, tendo 25 cm na média. Esta garra é obviamente visível se procurarem por sua saída. Detectores de metal automaticamente a encontram. Este modelo causa um ajuste de -2 na presença do personagem.

É comum se usar garras duplas, aumentando desta forma o dano causado. É inútil misturar garras pequenas e grandes pois só o maior dano é contado. Em termos de jogo, as garras aumentam a força para efeito de dano (como qualquer arma branca): a pequena causa um ajuste de +2, a pequena dupla um de +3, a grande causa +4 e a garra grande dupla +5.

Glândula

Esse implante é basicamente orgânico, sendo uma bolsa interna que guarda 10 doses de qualquer droga, a qual pode ser aplicada automaticamente no personagem (mesmo que ele esteja inconsciente). Após acabadas as doses, é possível se injetar uma nova quantidade da droga escolhida no usuário. Veja que só é possível ter um tipo de droga por glândula e no máximo 10 doses na

mesma. Só é possível implantar, no máximo, duas glândulas no personagem.

Guelras

Este implante complexo permite que o personagem respire na água, sem necessidade de equipamento extra. No entanto, a modificação é considerada anti-estética, causando um ajuste de -1 na presença.

Instrumentos

Um grupo de instrumentos internalizados no implante, servindo para diversas situações: bússola, altímetro, relógio e horizonte artificial. Todos são ligados por uma interface neural específica do implante, permitindo consulta e resposta aos instrumentos puramente mental.

Interface neural

Este implante permite a ligação direta do cérebro com equipamentos computadorizados, tornando desnecessários terminais, teclados, volantes, etc. A ligação direta a equipamentos é algo comum (como falado acima), e permite usar diversos equipamentos ao mesmo tempo, como transmitir por um rádio, guiar um veículo e receber informações por rádio (som e imagem).

Lóbulo

Ou conversor neural, ou ainda realidade neuro virtual. Um super processador acoplado a um banco de memórias ligado permanentemente ao cérebro. Desta forma, o cérebro fica em contato com uma Inteligência Artificial (IA). Tem vários modelos e usos:

- **Terapêutico:** utilizado para psicopatas e outros doentes mentais como forma de controle. A IA deixa o doente num transe alucinógeno que o transforma num ser calmo e pacífico. Sua instalação requer permissão legal.
- **Simbiota:** a IA tem a personalidade de uma outra pessoa que faz o paciente se sentir melhor ou atuar mais eficientemente. Pode ser um parente, um ente querido ou ainda um chefe ou sábio. É proibido em muitas sociedades.
- **Prazer:** a IA tem a personalidade de uma pessoa do sexo oposto (ou várias) e entra em contato com o usuário estimulando o cérebro com as sensações de uma relação sexual sempre que quiser. O preço varia, dependendo da quantidade de pessoas simuladas pela IA, variando entre uma pessoa, três pessoas ou até mesmo dez pessoas (o que constitui uma verdadeira orgia, segundo o fabricante). Várias sociedades acham imoral o uso deste bio-implante, e ele trás grande potencial de vício para o usuário.

Memória

Um banco de dados acoplado ao cérebro via uma interface neural específica (não o implante), permite consulta imediata, dando acesso a vastos conhecimentos em questão de segundos. Existem dois tipos de memória:

- Enciclopédia: incluindo dados científicos e programa de aprendizado que equivalem a cinco proficiências científicas em nível de aprendiz.
- Catálogo de dados técnicos: discorre sobre equipamento e conhecimento técnico básico, que equivalem às proficiências de eletrônica, mecânica, gravítica, sensores e comunicação no nível de aprendiz.
- RAM: grava até duas horas de todos os sentidos do usuário, podendo ser revistos depois pelo próprio ou em um comunicador urbano (se o usuário possuir interface neural). Também podem ser gravados programas de computador ou dados, cabendo até 5 bases de dados na memória.

Olho

Esse implante ajuda tremendamente a humanidade; mesmo cegos de nascença podem utilizá-lo, dando esperança e uma nova vida a incontáveis pessoas.

Vários modelos estão disponíveis para venda:

- M1: é puramente medicinal, sendo igual a um olho normal, mas sem as capacidades dos modelos falados adiante.
- M2: um modelo já antigo, possuindo capacidade de magnificação x 100, além de enxergar no espectro infravermelho e ultravioleta, porém sem a aparência normal, e sim cibernética (metálica), dando -1 na presença da personagem.
- M3: o mais avançado, tem todas as vantagens do anterior, mas tem a aparência de um olho comum.

Olho Laser (ilegal)

Tendo a aparência de um olho normal, este bio implante cumpre todas as funções de um olho normal, e ainda possui um minúsculo laser, alimentado por uma bateria que dura seis rodadas uma vez ativada. Esta arma tem Alcance padrão 20m, Alcance Máximo 80m e RDF de 1. Custa 1000 Cr para trocar a bateria interna do laser.

Perna

De forma semelhante ao braço biônico, a perna responde diretamente ao cérebro, agindo como um membro comum. Três modelos estão disponíveis:

- M1: o primeiro modelo não só não tem o sentido do tato como também não tem aparência humana sendo claramente cibernético.
- M2: o segundo modelo é mais caro, tendo a aparência de um braço verdadeiro, mas sem tato.
- M3: o mais moderno, tem a sensação do toque sendo igual a uma perna normal.

Todos os modelos proporcionam um ajuste de +1 na força (por perna), e o modelo M1 causa um ajuste de -1 na presença (por perna).

Piloto automático

Quando os sinais vitais indicam uma perda de consciência por causas traumáticas, este circuito eletrônico com inteligência artificial (IA) toma o controle do corpo, mandando sinais de movimento aos membros. Isto faz o "zumbi" literalmente andar para uma direção pré-fixada pelo dono, a uma distância também pré-fixada, até, teoricamente, ficar em segurança. A direção e distância podem ser mudadas a qualquer momento por um procedimento miscelâneo, enquanto o dono estiver consciente.

No caso do corpo morrer, cessam as atividades biológicas necessárias à movimentação dos membros, de modo que o implante, embora operando, nada pode fazer.

Presas (restrito)

São agulhas neuroativadas com uma dose de um droga qualquer (escolhida pelo usuário), ficando internalizadas nos caninos até serem ativadas. Uma pequena operação odontológica está incluída no preço desta forma, o implante não atrapalha em nada o usuário, tornando-se na verdade indetectável.

Projeto neural (ilegal)

O projeto neural duplica a personalidade do usuário, projetando-o dentro de uma rede de computação (ou comunicação). Enquanto dentro da rede, o personagem recebe um ajuste de +2 para sua proficiência de computador para romper defesas passivas e combate cibernético, tendo, também, um bônus de intuição para combater as defesas ativas. Uma última vantagem é a redução pela metade do tempo de inconsciência causado pelo combate cibernético. Existem 3 modelos no mercado:

- M1: este projeto não dá bônus para combater defesas ativas.
- M2: o projeto M2 dá +5 de intuição para combater cibernéticos.
- M3: é o mais avançado, grande novidade recém-lançada. Ele dá um ajuste de +10 de intuição para o combate cibernético.

Equipamentos

O corpo fica em estado catatônico, sendo vulnerável a efeitos de sobrecarga neural, ou seja: combate eletrônico com defesas ativas causam dano no personagem (ver item 6.1 do Capítulo 4, Computadores).

Este implante é ilegal e rigidamente controlado por vários governos, pois facilita o roubo e manuseio ilegal de informações, sendo este o motivo de seu custo exorbitante.



Rádio

Um pequeno rádio de altíssima tecnologia de miniaturização é implantado com uma ligação direta com o cérebro do usuário (uma interface neural dedicada que somente faz esta função). O rádio é local, padrão com 10 canais e equipado com salto de frequência.

Vocal

Este implante substitui as cordas vocais, permitindo ao seu possuidor falar normalmente além de imitar vozes e diversos outros sons (mesmo em frequências inaudíveis ao ser humano). É comum para os possuidores deste bio implante mudarem um pouco a frequência e tonalidade de sua voz, tornando-a mais agradável, recebendo um ajuste de +2 para sua presença.

13 - Comunicação

A rede de comunicação e informação nos centros urbanos e rurais mais civilizados é servida por centenas de canais comerciais de imagem, transmissões sonoras e comunicação por videofone. A rede, como é chamada, possui estações de retransmissão que captam os sinais de aparelhos de baixa potência (os comunicadores urbanos) e os transmitem por seus próprios meios.

Embora isto seja perfeito para a vida cotidiana, não é tão útil em aventuras, onde nem sempre a rede está presente. Nestes casos, o ideal são os rádios, que utilizam

ondas eletromagnéticas para a comunicação. Estes são baratos e eficientes, tendo apenas dois inconvenientes: suas ondas são limitadas à velocidade da luz e se propagam em todas as direções.

13.1 - Rádios

Os rádios têm alcance padrão para seu tipo, como mostrado abaixo, possuindo configurações extras que devem ser definidas pelo comprador, diante de um aumento de custo.

Veja que os rádios de maior capacidade tem uma característica extra, a potência. Esta indica o quanto de energia o uso do rádio exige de um gerador (ver geradores). O rádio local e o de horizonte tem uma bateria interna que dura 2 dias de uso contínuo.

Tipo	Alcance	Potência
local	10 km	Bateria
horizonte	100 km	Bateria
planetário	1.000 km	Bateria
orbital	1.000.000 km	0,005 Mw
intra-sistema	1.000.000.000 km	0,01 Mw

O rádio padrão vem com 10 canais e tem apenas a função de vasculhador dentre as características especiais listadas abaixo.

- **Canais:** o número de canais que podem ser usados simultaneamente. O padrão são dez canais, mas pode ser multiplicado por dez aumentando o preço (duas vezes o preço por cada vez que se multiplicar por 10 o número de canais).
- **Salto de frequência:** o rádio não usa a mesma frequência continuamente. Ele fica saltando de frequências num padrão pré-programado para evitar a interceptação da mensagem. O modificador é de -2 para a proficiência comunicações para interceptação, mas isto multiplica o preço por seis.
- **Transmissão em salva:** novamente, para evitar interceptação de mensagem, o rádio compacta a mensagem transmitindo-a num curto espaço de tempo. Isto confere um modificador de -2 a tentativas de interceptação, mas o preço é multiplicado por cinco.
- **Vasculhador:** o rádio vasculha uma determinada faixa de frequência tentando interceptar mensagens. Para esta função, ele é considerado habilitado (ver proficiências), não precisando usar a proficiência do operador, mas cada nível de proficiência extra duplica o preço (até o máximo de mestre).
- **Interferidor:** este componente cria um ruído em todas as frequências, impedindo toda transmissão de rádio dentro de seu alcance. Isto multiplica por quatro o preço.

13.2 - Comunicadores urbanos

Áudio

Equivala a um telefone celular. É pequeno e leve, podendo ser guardado no bolso, ou, como é mais comum, ser levado em uma pulseira. Este aparelho recebe todas as faixas de rádio comerciais e é capaz de transmitir e receber ligações através da rede, mas apenas de som (nada visual). Ele tem um alcance de 10 km, útil apenas dentro da rede de comunicações local ou próximo de retransmissoras.

Pessoal

É um óculos largo que dá a volta na cabeça, com duas protuberâncias que saem da parte de trás do aparelho, uma vai para próximo da boca e outra se encaixa na orelha.

Através deste aparelho, é possível receber todas as faixas de rádio comercial e canais de transmissão de imagem (projetadas no óculos), além de receber chamadas por rádio ou videofone. É possível até transmitir por rádio, com um alcance de 10 km, o que é útil apenas dentro da rede de comunicações local ou próximo de retransmissoras.

Padrão

É o aparelho mais comum de recepção de canais comerciais e transmissão de mensagem pessoal (equivala a uma televisão, rádio, telefone e video-cassete). Ele recebe todas as faixas de rádio e imagem, e transmite por rádio ou videofone, possuindo um computador de complexidade 2 (dedicado) para manuseio de gravação (cerca de 2 horas), edição, transmissão e recepção. Seu alcance é muito curto, sendo útil apenas próximo da rede de comunicações local ou junto a retransmissoras. Além disso, só é possível transmitir (rádio ou videofone) em um padrão (seu "número" ou identificação), não sendo possível variar os canais de transmissão. Desta forma, é possível para a rede de comunicação saber qual aparelho está transmitindo através de seu "número" ou identificação.



14- Sensores

Existem vários tipos de sensores, que operam em formas as mais diversas, podendo ser divididos em primários e secundários. Primários, os detectores de táquion (espaciais), e secundários os demais, que são usados na superfícies dos corpos celestes (luas, planetas etc). Os detectores primários são discutidos no capítulo de viagens espaciais. Existem oito tipos de detectores secundários:

- Visual: detectam a luz visível e invisível desde o infravermelho até o ultravioleta. Eles são os mais antigos detectores e atingiram o seu limite de desenvolvimento por volta do século XX. Também são chamados termógrafos e amplificadores de luz.
- Radar: utilizam o reflexo de ondas de rádio e superfícies. Assim, é possível não só detectar objetos mas também ter informações sobre sua forma e velocidade. São antigos e atingiram o seu limite de desenvolvimento há muito tempo.
- Neurais: detectam e classificam formas de vida pela sua atividade cerebral. São grandes e requerem muita potência. Não são completamente entendidos pois são baseados em projetos Fenton. Sabe-se, porém, que utilizam a distorção de probabilidade causal gerada pelos seres conscientes.
- Radiação: captam radiação em cristais que transformam esta energia em luz a qual pode ser medida. São antigos, mas melhoraram sensivelmente ao longo do último milênio.
- Gravitômetro: uma espécie de bússola galáctica que indica o centro de gravidade da galáxia. Não funciona em superfícies de planetas.
- Magnético: orientam-se pelo campo magnético dos planetas e detectam anomalias no mesmo. São conhecidos desde o século XV. Servem como bússolas e detectores de metal.
- Ambiente: "respiram" a atmosfera local e, através de espectroscopia, analisam sua composição atômica e molecular, dando subsídios para interpretação da mesma. Embora antigos, estão sempre sendo aperfeiçoados devido às novas substâncias encontradas na galáxia.
- Sonar: utilizam os ecos de som para detectar objetos. São usualmente mais eficientes sob o mar onde o som se propaga mais rápido. Assim, com o caso dos radares, a informação dá subsídios sobre tamanho, velocidade, formato e meio de propulsão do objeto.

Equipamentos

Os sensores de maior capacidade têm como característica a sua potência, que indica o quanto de energia o uso do sensor exige de um gerador (ver geradores). Onde está escrito bateria na tabela de potência indica uma bateria interna que dura pelo número de horas indicado em parênteses. A tabela abaixo dá os dados principais dos sensores disponíveis.

Sensor	Tipo	Alcance	Potência
Visual	telémetro	1.000 km	bateria (10 h)
Visual	visão sintética	100 km	bateria (10 h)
Visual	TV	100 km	bateria (10 h)
Visual	farol	10 km	bateria (10 h)
Radar	local	10 km	0,01 Mw
Radar	horizonte	100 km	0,1 Mw
Radar	planetário	1.000 km	0,5 Mw
Radar	orbital	1.000.000 km	1 Mw
Radar	intersis	10.000.000 km	2 Mw
Neural	local	10 km	0,5 Mw
Neural	horizonte	100 km	1 Mw
Neural	planetário	1.000 km	2 Mw
Neural	orbital	1.000.000 km	5 Mw
Radiação	local	10 km	bateria (10 h)
Radiação	horizonte	100 km	bateria (10 h)
Gravitômetro	-	ilimitado	0,1 Mw
Magnético	-	1 km	bateria (10 h)
Ambiente	-	50 m	bateria (10 h)
Sonar	ponto	1 km	bateria (10 h)
Sonar	local	10 km	0,01 Mw
Sonar	horizonte	100 km	0,1 Mw

15 - Geradores

Um gerador é um aparelho de produção de energia e transformação desta em energia elétrica ou mecânica. Existem três meios principais de produção, cada um com sua vantagem e desvantagem:

- **MAM:** reator de matéria-antimatéria, que produz energia através da reação de aniquilação de matéria. É altamente eficiente mas grande por natureza, sendo viável somente para geração de grandes potências.
- **RFN:** reator de fusão nuclear. Produz energia através da formação de hélio a partir da fusão de hidrogênio. Não tão eficiente quanto o MAM mas tem menor porte, sendo utilizado para gerar potências menores mantidas por longo tempo.

- **BAT:** baterias supercondutoras. Elas descarregam energia armazenada em doses controladas. Não são um gerador de verdade, mas sim uma fonte de energia acumulada. Têm duração limitada após a qual precisam ser realimentadas. Utilizadas para todos os aparelhos de pequeno porte e de baixa potência, bem como aparelhos descartáveis como mísseis e afins.

As características importantes de alguns geradores se encontram nas tabelas do final deste capítulo. Eles estão classificados de acordo com sua potência dentro do seu tipo (um gerador fraco de MAM é na verdade muito mais potente do que uma poderosa bateria).

16 - Computadores

Computadores são conhecidos desde o século XIX mas vêm sofrendo melhorias até o presente, estando em todos os setores da vida no século XXX. Uma descrição mais detalhada pode ser encontrada no capítulo de Computadores.

16.1 - Programas:

Um computador é um grande auxílio na vida moderna, mas somente através dos programas corretos se consegue utilizar ao máximo suas capacidades. Os programas também são detalhados no capítulo de computadores.

16.2 - Unidades de memória

São pequenos discos capazes de armazenar (e gravar) grandes quantidades de informação. Sua função básica é carregar programas para computadores (ver programas). Eles vêm em vários tipos diferentes, o número do tipo corresponde à sua memória (por exemplo: o tipo 1 tem memória 1). Conforme aumenta sua capacidade de armazenar bases de dados, aumenta também seu preço.

17 - Andróides

São máquinas antropomórfas, isto é, de formato humano, sendo feitos de materiais biomecânicos, de modo que diferenciamos pela aparência requer um cheque de intuição difícil (4D6). São dotados de um computador autônomo (sistema fechado) que não permite programação. Usualmente, têm funções simples que precisam apenas de computadores com complexidade abaixo de cinco (para evitar que se tornem conscientes por acidente). Todos são programados para ter fobia de armas de modo a evitar problemas de acidentes.

Por não terem uma proficiência muito alta, costuma-se utilizá-los em tarefas simples, repetitivas, desagradáveis ou perigosas. O andróide típico tem integridade 13, uma bateria que dura 100 horas, comunicação por rádio local, sensor visual (todos os espectros visíveis e mais o infravermelho e ultravioleta), sensor magnético (bússola), capacidade de

carga de 44 Kg (força 22). Seu peso é 150 Kg, com espaço interno para mais 3 Kg de equipamento e um computador de complexidade 4, normalmente já tendo os seus programas escolhidos de fábrica, a não ser que seja adulterado. Os andróides são encarados pela sociedade republicana, e a maioria das outras, como uma forma aceitável de escravidão.

Robôs não antropomórficos também são encontrados à venda, mas estes são considerados de mau gosto, apesar de mais baratos, e têm menos aceitação no mercado. Seus usos e tipos são os mesmos (menos o de prazer, que é encontrado apenas como andróides).

Abaixo são descritos alguns dos modelos mais comuns:

- Carregador: são programados para ir de um local a outro carregando pequenas carga. São ideais para não levantar suspeitas ou para levar cargas perigosas como materiais radioativos ou explosivos.
- Observador: programados para ir até um local e observar um tipo específico de objeto ou evento. As imagens são gravadas ou transmitidas ao vivo via rádio.
- Servil: programado para uma tarefa industrial bem específica e geralmente perigosa, evitando o risco de vida para trabalhadores humanos.
- Prazer: programado para dar prazer ao proprietário, servindo como escravo sexual. As programações podem variar muito de acordo com o gosto (ou mau gosto) do comprador.

Robôs receptores

Esses robôs não possuem programação interna, apenas um pequeno computador e um rádio pelo qual recebem instruções de um computador maior. Eles possuem câmeras e sensores infravermelhos para orientação. As informações que recebem são transmitidas através do rádio ao computador central, que lhes envia as instruções de como agir.

Desta forma, um computador de alta complexidade (e por isso muito pesado) pode agir através de outros "corpos" temporários, controlando diversos robôs receptores ao mesmo tempo, se necessário.

Vários modelos estão disponíveis no mercado; os mais comuns são:

- Servis: mensageiros, faxineiros e outros robôs de função não especializada. Normalmente, é pouco recomendável mantê-los, sendo mais barato gastar mais em um robô servil programável, mas se está sobrando capacidade de processamento no seu computador, usá-los passa a ser uma boa opção. Integridade: 13

- Especializados: esses modelos já vêm com os instrumentos de seu ofício, seja um kit de ferramentas, equipamento médico ou mesmo armas. Como isso varia muito, o preço do robô, apenas o básico e o preço do equipamento específico é contado por fora, assim como o preço deste. Integridade: 13

- Antropomórficos: essa é a forma preferida das inteligências artificiais de alto nível (computadores de complexidade 9 ou mais). Através de seu comunicador urbano pessoal (interno ao andróide), ele tem grande mobilidade dentro dos centros urbanos. A aparência é basicamente humana, apenas com uma marca na testa para identificá-los como andróides receptores. O corpo desses modelos é bastante resistente (algumas vezes até com redução de dano) e muito forte (força 16). Estas máquinas têm tecnologia de ponte com diversos equipamentos embutidos à escolha do Juiz (todos esses equipamentos acarretam custo e peso adicional) sendo possível tratá-los quase como um coadjuvante (com as proficiências de um super computador!). Integridade: 15

18 - Empréstimos

Os jogadores podem pedir empréstimos a bancos. Uma taxa de 12% de juros ao ano pode ser conseguida, até um montante igual ao valor de bens imóveis do jogador. Acima disso, o juiz poderá permitir ou não, sempre que o fizer será a juros de no mínimo 60% ao ano.

Agiotas são menos rígidos na concessão de empréstimos porém cobram juros na faixa de 100% ao mês e costumam ser pouco amáveis em suas cobranças.

Finalmente, existem as instituições de caridade que podem fazer doações de pequenas quantias (até 100 C) em troca de serviços prestados à comunidade. Geralmente, estes serviços são bastante desagradáveis.

19 - Outros

Arma Plástica (ilegal, raro)

Uma pistola 4mm feita em plástico e cerâmica, modo a passar num detector de metais sem problemas. Seu alcance é de 10m/20m, tendo RDF 1 e capacidade para 8 tiros. É altamente útil para furar seguranças.

Bota com faca eletrificada (ilegal)

Uma bota com faca extensível na ponta. Esta normalmente fica escondida na sola da bota até se estiver pressionando-se uma espécie de botão escondido também na sola, no calcanhar.

Equipamentos

É muito útil para cortar cordas e outros truques tojos. Em combate, soma +1 na força para efeito de dano quando o personagem está usando artes marciais, não somando seu efeito com o da soqueira. Essa faca é eletrificada, agindo como dito no item 4, tendo uma bateria que suporta 3 descargas.

Botas de fundo falso

Um par de botas de couro comuns, mas com um fundo falso capaz de reter pequenos objetos em cada bota.

Depurador

Um equipamento de 5 Kg utilizado como mochila, que absorve a umidade do ar e a transforma em água potável. Sua eficiência varia muito com a umidade local, mas pode manter um homem mesmo no deserto.

Descompressor portátil

Uma câmara de ar portátil que pode ser instalada no casco de naves espaciais permitindo que se abra uma entrada na mesma sem descomprimi-la. Extremamente útil em resgates espaciais, é uma ferramenta de dia a dia para piratas. O descompressor é flexível para se adaptar a qualquer parte do casco e reutilizável.

Esfera cegante (restrito)

Uma pequena bola metálica que, ao se romper, gera uma luz intensa, causando uma penalidade de 5 de reflexo (equivalente à surpresa parcial) por 3 rodadas naquelas que forem ofuscadas pela mesma. Equipamentos fotosensíveis protegem o dono dos efeitos da esfera cegante.

Flutuador inflável

Uma pequena embarcação inflável aberta para três pessoas que pode ser carregada sem problemas até o momento do uso. É feita de plástico e tem capacidades graviticas limitadas (10 minutos de uso contínuo). Acompanha uma mini-turbina que dá ao veículo uma velocidade de 50 km por hora.

Girovisor

Lentes óticas fotossensíveis, equipadas com sensores infravermelhos, ultravioleta, magnificação de imagem x20, sensor magnético e telémetro laser. Identifica, cataloga e analisa parcialmente vários tipos de objetos, tendo, adicionalmente, um sistema de giroestabilizadores internos, permitindo uma visão perfeita mesmo em movimento rápido. Uma ferramenta para quase todo tipo de aventureiro.

Granada falsa

Uma granada ocia para causar pânico e obrigar os inimigos a tomar abrigo. Causa um cheque de vontade em coadjuvantes incompetentes e comuns para evitar o pânico.

Holocorder

Uma câmera que grava imagens em forma digital e as passa para discos magnéticos. A câmera vem com um dispositivo para ligá-la à capcetes, de modo que grave automaticamente a visão do usuário.

Kit de disfarces

Uma série de cosméticos, máscaras moldáveis de materiais orgânicos e roupas para facilitar disfarces e alterar a aparência pessoal.

Kit de ferramentas

Maçarico de plasma, chave mecânica múltipla, mini maçarico laser e toda forma de ferramentas de uso geral. Importante para o uso da proficiência mecânica.

Kit de rompimento (ilegal)

Um conjunto de instrumentos para destrancar fechaduras mecânicas, infravermelhas, digitais, vocais e eletrônicas, mas pouco eficiente para analisadores de retina e de metabolismo. Dá um ajuste de +2 no uso da proficiência rompimento.

Lançador de corda

Uma arma especial que lança cordas com ganchos até uma distância máxima de 50 m. Faz dano leve se usada contra alguém (tem RDF 1, pode dar apenas um tiro antes de recarregar e alcance padrão 20 m).

Localizador pessoal

Um pequeno objeto, de até 10 g, com um transmissor de sinal fixo, ideal para salvamentos ou para seguir o usuário, pois irradia seu chamado em uma faixa de rádio fixa. Tem um alcance de 10 Km.

Luvas magnéticas

Luvas com propriedades magnéticas capazes de reter um homem a um carro ou uma arma à mão. Extremamente danosas a equipamento eletrônico. Muito úteis em ambientes sem gravidade.

Máscara contra gases

Uma máscara leve que protege toda a cabeça contra gases irritantes ou mesmo letais. É feito de materiais que resistem a ácidos e isolam termicamente o usuário, além de resistir bem a variações de pressão.

Mini-maçarico laser

Este pequeno instrumento portátil é utilizado para realizar consertos menores, cortando objetos a até 10 cm de sua ponta e tendo o equivalente a potência 30 (ver item 5). É usado também por arrombadores e ladrões em geral para arrombar portas ou abrir buracos em janelas.

Mochila ergométrica

Capaz de armazenar peso, com gravidade anulada, sem que este conte para a capacidade de carga. Porém, a massa ainda diminui a agilidade, existindo, por isso, um limite de carga, que é de 5 Kg.

MTE - Micro Transmissor Espião (Restrito)

Um pequeno objeto eletrônico capaz de transmitir dados via rádio a até 1 Km de distância. Podem ser ligadas a um holocorder de modo a gravar as informações recebidas. Existem três tipos de escutas que variam em eficiência:

- Sonora: transmite o so.
- TV: transmite som e imagem.
- Luxo: transmite som e imagem no escuro.

Óculos fotossensíveis

Uma par de óculos escuros com capacidade fotossensível para evitar variações luminosas súbitas, muito útil contra sol intenso, luzes fortes e esferas cegantes.

Pasta de espionagem (restrito)

Uma pasta com fundo falso e compartimentos secretos; inclui uma pequena bateria recarregável, escutas, receptores de escuta, transmissores, etc.

Pó Brilhante (restrito, raro)

Um aerosol de um uso que espalha num raio de 2m partículas cristalinas muito pequenas que impedem a passagem de luz causando uma barreira branca através da qual não se vê nem se pode disparar lasers. A barreira se desfaz em duas horas.

Pó explosivo (ilegal)

Um aerosol análogo ao acima só que mais sensível, explodindo ao simples contato com o corpo de um ser vivo, ou com um aumento repentino da temperatura, como o causado pela passagem de um tiro. É muito perigoso e não raro se igne espontaneamente sem razão aparente. Um humano com roupa de proteção (absorvedora térmica) poder passar sem acionar o pó.

Pó Inflamável (ilegal)

Um aerosol, de um uso, com partículas inflamáveis muito leves, que demoram 2 horas para se dispersar ou descer ao solo. Durante este período, numa área de 2m em torno do aerosol, qualquer disparo causa uma explosão que dá dano médio dentro da mesma. O pó é facilmente detectável por um sensor de ambiente.

Restritor M5 (restrito)

Item padrão das forças policiais da República. É feito de metal muito resistente (-2 níveis de dano) e tem

diversos recursos especiais. Além de restringir o movimento das mãos, ele contém um rádio transmissor que informa a posição do prisioneiro (alcance 10 km), possui um medscan dedicado interno que monitora o ritmo cardíaco e hormonal. Se for detectado aumento na atividade física, é injetada uma droga (normalmente Hades ou Medusa); isso também pode ser ativado por rádio. Um computador dedicado de complexidade cuida de todas as funções, podendo inclusive adaptá-la a espécies alienígenas.

Robô simulador (raro)

Um robô de brinquedo adulterado em sua programação sonora e equipado com alto-falantes mais potentes de modo a simular tiroteio e chamar atenção.

Saco estomacal (ilegal)

Um saco com capacidade para objetos muito pequenos de até 100g. É feito de material não digerível usado para ingerir objetos os quais se deseja esconder.

Sinalizador

Um cilindro que lança uma carga iluminativa, que permanece no ar por 30 minutos. Ideal para localizar posições em mau tempo ou à longa distância.

Supressor de radar (ilegal, raro)

Uma massa de pequena folhas de material especiais que se espalham por um raio de 2 Km criando uma barreira contra rádio e radar que leva 1D6 hora para se desfazer. Tem que ser lançado à 1 Km de altura.

Teia anti-elétrica (ilegal, raro)

Uma bola de material condutor que se abre formando um emaranhado de teias que desce lentamente ao chão curto-circuitando toda a rede elétrica num raio de 1 Km. Tem que ser lançado à 1 Km de altura.

Tenda gravítica

Uma tenda individual com temperatura regulada que flutua a alguns centímetros do solo de modo a evitar insetos e outros animais pequenos. A altura é pequena suficiente para em caso de emergência se sair rapidamente.

Tradutor universal

Um aparelho do tamanho de um cartão de crédito ligado a um microfone e um alto-falante miniatura. São colocados presos à pele na garganta e no pavilhão auditivo. Existem dois modelos: o via rádio, que pode sofrer interferência, e o via cabo, que fica mais visível, porém não sofre interferência. Traduz instantaneamente todas as línguas alienígenas conhecidas pela República permitindo ao usuário falar e entender as mesmas.

Equipamentos

20 - Gastos diversos

Nem só de aventuras vivem os personagens; o custo de vida, preço dos aluguéis, custo de hospedagem em hotéis e outros fatores também influem em sua vida. Abaixo estão diversas destas despesas, separadas por grupo, que dão uma idéia geral dos custos para se viver no século XXX.

Custo de vida

- **Sobrevivência** (10 cr por mês): é o padrão para pessoas abandonadas pela sociedade. Equivale a alguém sem emprego, residência e nem garantia de comer todo dia.
- **Miséria** (50 cr por mês): equivale a alguém que vive de subemprego ocasional, não tendo renda boa parte do ano, vivendo em guetos, dividindo suas residências e tendo alimentação mínima.
- **Pobreza** (200 cr por mês): é o padrão de vida de trabalhadores não especializados, com uma residência simples e poucas posses, mas sem problemas de alimentação ou emprego.
- **Normal** (400 cr por mês): normalmente adotado por trabalhadores de nível técnico, tendo uma residência agradável, boa qualidade de vida e conforto doméstico.
- **Confortável** (1.000 cr por mês): um padrão de abundância, com bons empregos, de nível superior em geral, e todas as comodidades do mundo moderno.
- **Luxuoso** (5.000 cr por mês): somente os abastados ou muito bem pagos (diretores de grandes empresas, artistas famosos, cientistas expoentes em suas áreas, etc.) podem manter este nível de gastos, tendo tudo do bom e do melhor, com grandes apartamentos, veículos, e os mais diversos gastos em diversão e conforto pessoal.
- **Magnata** (50.000 cr por mês): somente os ricos e poderosos são encontrados neste padrão de vida, os milionários que gastam fortunas em suas mansões, veículos e gastos pessoais dos mais diversos. Para se encontrar com a alta sociedade, um personagem deve manter este padrão de vida.

Salários

Abaixo estão relacionados os salários dos níveis de profissão; veja que todas as profissões se encaixam em um ou outro destes níveis. Obviamente, existem grandes variações. Um soldado, por exemplo, pode ganhar como não especializado (soldado iniciante) ou como nível superior (tropas de elite). Já um médico começa ganhando como nível superior (um médico iniciante) ou

mesmo gerência (um especialista famoso), o mesmo acontecendo com as outras profissões.

- **Subemprego** (75 cr por mês)
- **Não especializado** (300 cr por mês)
- **Técnico** (600 cr por mês)
- **Nível superior** (1500 cr por mês)
- **Gerência** (3.000 cr por mês)
- **Diretoria** (7.500 cr por mês)

Passagens

O preço da viagem espacial é dado por setor que a nave atravessa, tomando viagens distantes muito caras, como visto na tabela abaixo. Transporte intra-setor indica viagens dentro de um mesmo sistema solar e transporte planetário é para viagens dentro do mesmo planeta.

As acomodações dos transportes seguem as seguintes especificações:

- **Clausura:** espaço mínimo para se viver e dormir. Geralmente, ficam de quatro a seis passageiros no mesmo quarto para melhor aproveitamento do espaço e se reduzir a sensação de claustrofobia. Ocupa cerca de 4m³ por pessoa.
- **Comum:** o aceitável para se viver. É comum se colocar duas a quatro pessoas por quarto pelos motivos já explicados. Este é o padrão para passageiros de linha. Ocupa cerca de 8m³ por pessoa.
- **1ª classe:** espaço acima do necessário para se viver. Estes quartos lembram suítes e geralmente são para uma ou duas pessoas (casal). Este não é o padrão exceto em naves de cruzeiro e turismo. Ocupa cerca de 16m³ por pessoa.
- **Luxo:** estas suítes presidenciais incluem vários confortos típicos de um hotel cinco estrelas. Raras naves têm este tipo de instalação. Ocupa cerca de 40m³ por pessoa.

Tipo da viagem	Qualidade das acomodações			
	Clausura	Normal	1ª Classe	Luxo
Transporte espacial	1.000 cr	2.000 cr	4.000 cr	10.000 cr
Transporte intrasetor	500 cr	1.000 cr	2.000 cr	5.000 cr
Transporte planetário	250 cr	500 cr	1.000 cr	2.500 cr

No interior de cidades, os meios de transporte urbanos são igualmente variados:

- Um meio de movimentação barato são os transportes públicos (metrô, veículos coletivos,

trens gravíticos, etc.). Não tem muito conforto, mas a passagem é gratuita.

- Transportes individuais, normalmente carros gravíticos ou terrestres, são mais caros, mas têm a vantagem de ter um motorista profissional que conhece bem o local onde trabalha. Este tipo de transporte custa em média 3 créditos por hora de uso.
- Uma última opção é alugar um veículo. Embora o aluguel em si seja relativamente barato, custando 1% do valor do veículo por dia, é preciso se identificar ao fazer o aluguel e normalmente se exige um depósito de 10% do valor do veículo como garantia (devolvido ao retornar o carro ao locatário).

Tratamento médico

O tratamento médico e hospitalar é dividido em categorias por estrelas. Quanto melhor (e mais caro) o hospital, menor é o tempo necessário para a cura e maior a proficiência do médico.

☆ Proficiência em nível de aprendiz; custa 50 cr por mês e o tempo de tratamento é multiplicado por dois.

☆☆ Proficiência em nível de habilitado; custa 200 cr por mês e o tempo de tratamento é normal.

☆☆☆ Proficiência em nível de especialista; custa 1.000 cr por mês e o tempo de tratamento é dividido pela metade.



Equipamentos

☆☆☆☆ Proficiência em nível de mestre; custa 5.000 cr por mês e o tempo de tratamento é dividido por cinco.

☆☆☆☆ Proficiência em nível de ás; 20.000 cr por mês e o tempo de tratamento é dividido por dez.

Uma cirurgia custa o mesmo que um mês de internação.

Residências e apartamentos

Uma base de ações ou uma simples residência é algo muito importante, pois os personagens não podem ficar o tempo todo na rua. O custo inicial da residência inclui um quarto, uma sala, um banheiro e uma cozinha. Cada cômodo a mais soma o preço indicado ao custo total. Por exemplo: Em um bairro comercial, o personagem compra um apartamento com um quarto, uma sala, um banheiro e uma cozinha (custando 12.000 cr), e adicionalmente quer uma sala e outro quarto (mais dois cômodos: 6.000 + 6.000 cr), custando um total de 24.000 créditos.

- Bairro de periferia: 1.000 créditos mais 500 créditos por cômodo adicional.
- Bairro industrial: 4.000 créditos mais 2.000 créditos por cômodo adicional.
- Bairro de subúrbio: 8.000 créditos mais 4.000 créditos por cômodo adicional.
- Bairro comercial: 12.000 créditos mais 6.000 créditos por cômodo adicional.
- Bairro residencial: 20.000 créditos mais 10.000 créditos por cômodo adicional.
- Bairro nobre: 100.000 créditos mais 50.000 créditos por cômodo adicional.

O aluguel é uma opção mais barata (inicialmente) de moradia, custando 1% do valor do imóvel por mês.

Estadia em Hotel

Um hotel é uma comodidade sempre bem vinda em uma cidade estranha. Ele possui toda a infra-estrutura de uma moradia de qualidade já montada à disposição do hóspede. Quanto maior sua cotação em estrelas, melhores as instalações, serviços e comodidades. O preço inclui apenas um café da manhã e mais nenhuma refeição.

☆☆ 5 créditos por dia.

☆☆☆ 10 créditos por dia.

☆☆☆☆ 20 créditos por dia.

☆☆☆☆☆ 50 créditos por dia.

☆☆☆☆☆☆ 100 créditos por dia.

Refeição em restaurante

Os restaurantes são classificados com uma cotação de estrelas; quanto maior a cotação, maior é o luxo e a qualidade da comida servida (além de maior ser o preço, é claro).

☆☆ 3 créditos por refeição.

☆☆☆ 5 créditos por refeição.

☆☆☆☆ 7 créditos por refeição.

☆☆☆☆☆ 12 créditos por refeição.

☆☆☆☆☆☆ 20 créditos por refeição.

Gasto numa noite em boite, shows, etc

Uma noite de diversão, ou seguindo alguém em sua vida noturna comum, ou mesmo apenas tentando se aproximar de um coadjuvante sem levantar suspeita. Em todos estes casos, é necessário gastar alguns créditos, que equivalem a preços de shows, médio consumo de bebidas ou aperitivos, entradas de casas noturnas, etc. Novamente, quanto maior a cotação em estrelas, maior a qualidade dos serviços e itens consumidos e maior o nível dos locais frequentados.

☆☆ 5 créditos por noite.

☆☆☆ 10 créditos por noite.

☆☆☆☆ 30 créditos por noite.

☆☆☆☆☆ 100 créditos por noite.

☆☆☆☆☆☆ 200 créditos por noite.

Roupas

Considera-se que ao comprar a roupa, o personagem adquiriu o indumentário completo (camisa, calça, calçado, etc.). Estas são separadas em 4 categorias, conforme seu requinte:

- Pobres: são roupas simples e de baixa qualidade (que estragam com facilidade), usadas por pessoas de baixa renda. Custam 5 créditos.
- Normais: roupas comuns, de trabalho ou esporte. São confortáveis e de boa qualidade. Custam 20 créditos.
- Ricas: roupas mais pomposas e ornamentadas, normalmente feitas de materiais nobres. Denotam um bom padrão social. Custam 100 créditos.
- Gala: roupas de luxo, usadas apenas em ocasiões especiais. Custam 1.000 créditos.

Equipamentos

Armas		
Rifles Polivalentes		
Modelo	Preço	Peso
Spartan M5	7.000 Cr	5,3 Kg
Ramses III	6.500 Cr	4,8 Kg
Bergen	7.000 Cr	5,3 Kg
Thorio	7.000 Cr	5,3 Kg
Ophiucci	8.000 Cr	6,3 Kg
Pistolas de Gauss		
Modelo	Preço	Peso
Tantalum	1.600 Cr	0,7 Kg
Viking	1.600 Cr	0,7 Kg
Chacal	1.300 Cr	0,5 Kg
Tróia	2.100 Cr	1,2 Kg
Submetralhadoras		
Modelo	Preço	Peso
Ragnarok	3.600 Cr	3,55 Kg
Osiris	3.600 Cr	3,55 Kg
Atlantis	2.200 Cr	2 Kg
Cobalto	6.100 Cr	6 Kg
Armas Laser		
Modelo	Preço	Peso
Tebas	3.100 Cr	1,2 Kg
Falange	5.100 Cr	2,2 Kg
Rubídio	3.100 Cr	1,2 Kg
Thor	11.000 Cr	5,2 Kg
Metralhadoras de Gauss		
Modelo	Preço	Peso
Luxor	5.000 Cr	6 Kg
Odisseus	10.000 Cr	12 Kg
Titanium	10.000 Cr	12 Kg
Odin	12.500 Cr	14 Kg
Escopetas		
Modelo	Preço	Peso
Escopeta normal	2.500 Cr	3 Kg
Escopeta de cano serrado	2.500 Cr	3 Kg
Escopeta automática	7.500 Cr	3 Kg

Outras armas		
Modelo	Preço	Peso
Minipistola de drogas	1.300 Cr	0,5 Kg
Rifle de drogas	2.000 Cr	2,25 Kg
Taser	4.000 Cr	0,5 Kg
Besta de precisão	2.000 Cr	3 Kg
Granadas		
Tipo	Preço	Peso
Ofensiva	200 Cr	0,05 Kg
Defensiva	200 Cr	0,1 Kg
Fumaça	250 Cr	0,1 Kg
Incendiária	250 Cr	0,1 Kg
Gás	Cr	0,1 Kg
Gás Letal	1.000 Cr	0,1 Kg
Coquetel Molotov	50 Cr	0,25 Kg
Lançadores de granada		
Arma	Preço	Peso
Lançador adaptável	2.500 Cr	2 Kg
Lançador múltiplo	8.500 Cr	8 Kg
Armas pesadas		
Arma	Preço	Peso
Lança-mísseis descartável	1.000 Cr	10 Kg
Mini-mísil	500 Cr	4 Kg
Montada remota de mísseis	1.000 Cr	3 Kg
Incinerador	2.500 Cr	20 Kg
Munição (por tiro)		
Tipo	Preço	Peso
4 mm padrão	1 Cr	5 g
4 mm sólida	0,2 Cr	5 g
4 mm perfurante	2 Cr	5 g
4 mm ponta oca	2 Cr	5 g
8 mm padrão	2,5 Cr	15 g
8 mm sólida	0,6 Cr	15 g
8 mm perfurante	5 Cr	15 g
8 mm ponta oca	5 Cr	15 g

Equipamentos

Armas brancas

Arma	Preço	Peso
Adaga	500 Cr	0,5 Kg
Adaga vibratória	1.500 Cr	0,5 Kg
Adaga com ponta oca	1.500 Cr	0,5Kg
Adaga eletrificada	2.000 Cr	0,5 Kg
Alabarda	5.000 Cr	4 Kg
Clava	500 Cr	3 Kg
Bestão eletrificado	2.500 Cr	2 Kg
Capacetete	800 Cr	1,5 Kg
Cajado	30 Cr	2 Kg
Espada	2.000 Cr	3 Kg
Espada de mão e meia	3.000 Cr	4,5 Kg
Faca	20 Cr	0,5 Kg
Faca vibratória	1.200 Cr	0,5 Kg
Faca com ponta oca	800 Cr	0,5 Kg
Faca eletrificada	1.500 Cr	0,5 Kg
Gládio	1.200 Cr	2 Kg
Lança leve	300 Cr	3 Kg
Lança pesada	500 Cr	5 Kg
Maça	2.000 Cr	3 Kg
Maça de armas	2.500 Cr	4 Kg
Machado de guerra	4.000 Cr	4 Kg
Machado de incêndio	200 Cr	3 Kg
Mangual de guerra	4.500 Cr	5 Kg
Martelo comum	20 Cr	3 Kg
Martelo de guerra	2.000 Cr	4 Kg
Montante	5.000 Cr	6 Kg
Nunchaco	300 Cr	1Kg
Serra elétrica	3.000 Cr	5 Kg
Soqueira	500 Cr	0,1 Kg

Explosivos

Tipo	Preço	Peso
Carga base	500 Cr	0,1 Kg
Carga oca	750 Cr	0,1 Kg
Mina padrão	500 Cr	0,1 Kg
Mina aérea	1.000 Cr	0,1 Kg
Mina rastreadora	5.000 Cr	0,1 Kg
Mina iluminativa	1.000 Cr	0,1Kg
Mina claymore	1.000 Cr	1 Kg

Roupas especiais

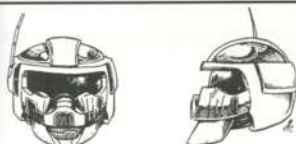
Tipo	Preço	Peso
Casaco térmico	2.000 Cr	5 Kg
Traje de deserto	2.000 Cr	5 Kg
Traje gravítico	5.000 Cr	0,5 Kg
Traje de atividade externa TAE	5.000 Cr	10 Kg
Roupa de proteção	10.000 Cr	2 Kg

Exoesqueletos

Tipo	Preço	Peso
Exoesqueleto ortopédico comum	5.000 Cr	10 Kg
Exoesqueleto ortopédico de luxo	10.000 Cr	12 Kg
Exoesqueleto militar	18.000 Cr	20 Kg
Exoesqueleto de carga	85.000 Cr	2,0 ton

Armaduras

Tipo	Preço	Peso
Colete protetor	2.400 Cr	3 Kg
Colete protetor pesado	5.000 Cr	6 Kg
Perneiras de proteção	2.000 Cr	3 Kg
Colete reflexivo	3.000 Cr	3,5 Kg
Colete reflexivo pesado	7.000 Cr	7 Kg
Capacete de combate	2.000 Cr	1,5 Kg
Capacete de combate inteligente	4.500 Cr	3 Kg
Armadura de combate M5	22.500 Cr	120 Kg
Mega armadura de batalha	268.200 Cr	1600 Kg



Capacete de Combate Inteligente

Equipamentos

Robôs de combate

Tipo	Preço	Peso
Robô batedor	19.480 Cr	50 Kg
Robô bomba	13.175 Cr	50 Kg
VPR	58.700 Cr	200 Kg
Missil de caça	220.500 Cr	1.000 Kg
Robô plataforma	2.117.500 Cr	5.000 Kg



Solitaris

Veículos

Modelo	Preço	Peso
PRC-35	25.000 Cr	1 ton
Solitaris	2.625 Cr	200 Kg
Tigre E3	5.250 Cr	500 Kg
Deneb V	20.000 Cr	1.500 Kg
Lince	21.700 Cr	1.500 Kg
Maximus	32.700 Cr	1.500 Kg
Rino	39.400 Cr	3 ton
Alfa M4	46.400 Cr	3 ton
Titã M	30.000 Cr	2 ton
Falco	154.600 Cr	800 Kg
M3 Águia	82.250 Cr	3 ton
Peregrino	145.000 Cr	10 ton
Batedor M7	7.628.000 Cr	60 ton



Lince

Equipamento médico

Tipo	Preço	Peso
Medkit	1.000 Cr	0,45 Kg
Spray de carne	100 Cr	0,1 Kg
Pistola de drogas	250 Cr	0,25 Kg
Medscan	1.000 Cr	0,1 Kg
Equipamento cirúrgico de campo	10.000 Cr	5 Kg
Automed	50.000 Cr	1 ton

Drogas

drogas medicinais (por 10 doses)

Tipo	Preço	Peso
Imunis	300 Cr	0,1 Kg
Morpheus	200 Cr	0,1 Kg
Suspend	1.000 Cr	0,1 Kg
XAM	1.000 Cr	0,1 Kg
Coagulae	500 Cr	0,1 Kg
Caronte	5.000 Cr	0,1 Kg

Neuroativadores

Tipo	Preço	Peso
Alucinom	500 Cr	0,1 Kg
Euphoria	500 Cr	0,1 Kg
Eros	500 Cr	0,1 Kg
Iluminati	1.000 Cr	0,1 Kg

Super estimulantes

Tipo	Preço	Peso
Vigor	500 Cr	0,1 Kg
Hércules	400 Cr	0,1 Kg
Mercurius	400 Cr	0,1 Kg
Stimulus	1.000 Cr	0,1 Kg

Autocentradas

Tipo	Preço	Peso
Hades	500 Cr	0,1 Kg
Medusa	100 Cr	0,01 Kg
Questor	1.000 Cr	0,1 Kg
Vitae	200 Cr	0,1 Kg

Equipamentos

Bio implantes

Modelo	Preço
Áudio M1	7.000 Cr
Áudio M2	10.000 Cr
Bolsa	5.000 Cr
Braco M1	100.000 Cr
Braco M2	120.000 Cr
Braco M3	150.000 Cr
Colete	130.000 Cr
Enzimas	10.000 Cr
Garra pequena	30.000 Cr
Garra pequena dupla	50.000 Cr
Garra grande	75.000 Cr
Garra grande dupla	100.000 Cr
Glândula	10.000 Cr
Guelras	50.000 Cr
DRV	20.000 Cr
Instrumentos	10.000 Cr
Interface neural	1.000 Cr
Lóbulo terapêutico	15.000 Cr
Lóbulo simbiota	20.000 Cr
Lóbulo de prazer, normal	15.000 Cr
Lóbulo de prazer, triplo	25.000 Cr
Lóbulo de prazer, múltiplo	50.000 Cr
Memória (enciclopédia)	50.000 Cr
Memória (catálogo)	50.000 Cr
Memória (RAM)	50.000 Cr
Olho M1	20.000 Cr
Olho M2	35.000 Cr
Olho M3	50.000 Cr
Olho laser	80.000 Cr
Perna M1	100.000 Cr
Perna M2	120.000 Cr
Perna M3	150.000 Cr
Piloto automático	15.000 Cr
Presas	30.000 Cr
Projeto neural M1	100.000 Cr
Projeto neural M2	150.000 Cr
Projeto neural M3 avançado	200.000 Cr
Rádio	5.000 Cr
Vocal	30.000 Cr

Comunicação

Rádios

Tipo	Preço	Peso
Local	1.000 Cr	0,1 Kg
Horizonte	5.000 Cr	1 Kg
Planetário	10.000 Cr	5 Kg
Orbital	50.000 Cr	10 Kg
Intersistema	100.000 Cr	50 Kg

Comunicadores padrão

Tipo	Preço	Peso
Áudio	500 Cr	0,1 Kg
Pessoal	1.000 Cr	0,2 Kg
Padrão	4.000 Cr	4 Kg



Equipamentos

Sensores

Visual

Sensor	Preço	Peso
Telêmetro	1.000 Cr	0,1 Kg
Visão sintética	5.000 Cr	1 Kg
TV	10.000 Cr	1 Kg
Farol	1.000 Cr	10 Kg

Radar

Sensor	Preço	Peso
Local	5.000 Cr	5 Kg
Horizonte	10.000 Cr	20 Kg
Planetário	50.000 Cr	50 Kg
Orbital	100.000 Cr	200 Kg
Intersistema	200.000 Cr	500 Kg

Neural

Sensor	Preço	Peso
Local	250.000 Cr	1 Kg
Horizonte	1.000.000 Cr	5 Kg
Planetário	4.000.000 Cr	10 Kg
Orbital	16.000.000 Cr	50 Kg

Radiação

Sensor	Preço	Peso
Local	1.000 Cr	1 Kg
Horizonte	10.000 Cr	1 Kg

Miscelânea

Sensor	Preço	Peso
Gravitômetro	100.000 Cr	100 Kg
Magnético	5.000 Cr	1 Kg
Ambiente	2.000 Cr	2 Kg

Sonar

Sensor	Preço	Peso
Ponto	50.000 Cr	100 Kg
Local	500.000 Cr	1 ton
Horizonte	1.000.000 Cr	5 ton

Geradores

Baterias

	Preço	Peso	Potência
Muito fraca	10 Cr	50 g	0,001 Mwp/10h
Fraca	100 Cr	500 g	0,01Mwp/10h
Média	1.000 Cr	5 Kg	0,1 Mw p/10 h
Potente	10.000 Cr	50 Kg	1 Mw p/10 h
Muito potente	100.000 Cr	500 Kg	10 Mw p/10h

Fusão

	Preço	Peso	Potência
Muito fraco	210.000 Cr	1.050 Kg	1 Mw
Fraco	300.000 Cr	1.500 Kg	10 Mw
Médio	1.200.000 Cr	6.000 Kg	100 Mw
Potente	10.200.000 Cr	51.000 Kg	1.000 Mw
Muito potente	100.200.000 Cr	501.000 Kg	10.000 Mw

MAM (matéria-antimatéria)

	Preço	Peso	Potência
Muito fraco	6.250.000 Cr	12.500 Kg	100 Mw
Fraco	8.500.000 Cr	17.000 Kg	1.000 Mw
Médio	31.000.000 Cr	62.000 Kg	10.000 Mw
Potente	256.000.000 Cr	512.000 Kg	100.000 Mw
Muito potente	2.506.000.000 Cr	5.012.000 Kg	1.000.000 Mw

Sensor de Visão Sintética



Sensor Neural Local



Computadores

Complexidade	Preço	Peso
1	1.000 Cr	1 Kg
2	5.000 Cr	8 Kg
3	25.000 Cr	27 Kg
4	125.000 Cr	64 Kg
5	625.000 Cr	125 Kg
6	2.500.000 Cr	216 Kg
7	7.500.000 Cr	343 Kg
8	15.000.000 Cr	512 Kg
9	30.000.000 Cr	729 Kg

Equipamentos

Programas Utilitários

Programa	Preço	Bases
Combate	1.000 Cr x complexidade	2
Técnico	1.000 Cr x complexidade	2
Primeiros socorros	250 Cr x complexidade	1
Pilotagem planetária	250 Cr x complexidade	1
Interação	1.000 Cr x complexidade	2
Illegais	1.000 Cr x complexidade	2
Navegação	3.000 Cr x complexidade	3
Diagnose	3.000 Cr x complexidade	3
Espacial	3.000 Cr x complexidade	3
Iluminação	1.000 Cr x complexidade	2
Científico	5.000 Cr x complexidade	4

Acessórios

Programa	Preço	Bases
Rotina	50 Cr	0
Esporte	1.000 Cr	1
Lazer	2.000 Cr	1
Jogos	50 Cr	1
Biblioteca	1.000 Cr	1
Super-biblioteca	5.000 Cr	3
Banco de dados	1.000 Cr	1
Estatístico	1.000 Cr	1
Biqueta	1.000 Cr	1
Tradução	1.000 Cr	1
Contabilidade	1.000 Cr	1

Piratas

Programa	Preço	Bases
Vírus simples	1.000 Cr	0
Vírus complexo	5.000 Cr	0
Penetrador	10.000 Cr	1
Assassino	20.000 Cr	2
Anti-vírus simples	2.000 Cr	0
Anti-vírus complexo	10.000 Cr	0
Protetor	20.000 Cr	1
Campeão	40.000 Cr	2

Unidades de memória

Memória	Preço	Peso
Tipo 1	5 Cr	0,01 Kg
Tipo 2	9 Cr	0,01 Kg
Tipo 3	12 Cr	0,01 Kg
Tipo 4	14 Cr	0,01 Kg



Andróide

Andróides e robôs

Tipo	Preço	Peso
Andróide	30.000 Cr	150 Kg
Robôs não antropomórficos	25.000 Cr	120 Kg
Robô receptor servil	25.000 Cr	120 Kg
Robô receptor Especializado	25.000 Cr mais os equipamentos necessários	120 Kg mais os equipamentos necessários
Robô receptor Antropomórfico	35.000 Cr	150 Kg

Equipamentos

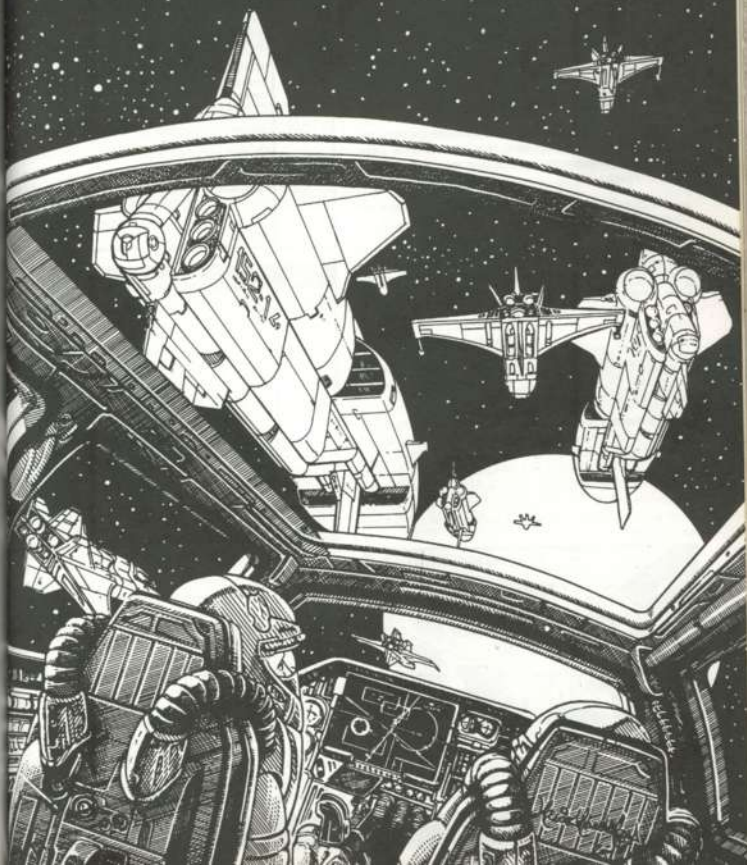
Miscelânea		
Objeto	Preço	Peso
Arma plástica	15.000 Cr	0,5 Kg
Bota com faca eletrificada	1.000 Cr	1 Kg
Botas com fundo falso	1.000 Cr	0,5 Kg
Depurador	500 Cr	5 Kg
Descompressor portátil	10.000 Cr	50 Kg
Esfera cegante	500 Cr	0,1 Kg
Flutuador inflável	3.000 Cr	20 Kg
Girovisor	2.000 Cr	1 Kg
Granada falsa	200 Cr	0,05 Kg
Holocorder	2.000 Cr	1 Kg
Kit de disfarces	2.000 Cr	5 Kg
Kit de ferramentas	2.500 Cr	50 Kg
Kit de rompimento	5.000 Cr	0,1 Kg
Lançador de cordas	2.000 Cr	5 Kg
Localizador pessoal	500 Cr	10 g
Luvras magnéticas	1.000 Cr	0,1 Kg
Máscara contra gases	1.000 Cr	1 Kg
Mini-maçarico laser	1.500 Cr	1 Kg
Mochila ergométrica	2.000 Cr	5 Kg
MTE sonoro	1.000 Cr	1 g
MTE áudio-visual	2.000 Cr	10 g
MTE de luxo	5.000 Cr	10 g
Óculos fotossensíveis	100 Cr	0,1 Kg
Pasta de espionagem	1.000 Cr	0,5 Kg
Pó brilhante	2.000 Cr	0,2 Kg
Pó explosivo	5.000 Cr	0,2 Kg
Pó inflamável	1.000 Cr	0,2 Kg
Restritor M5	1.000 Cr	1 Kg
Robô simulador	2.000 Cr	1 Kg
Saco estomacal	200 Cr	10 g

Miscelânea		
Objeto	Preço	Peso
Supressor de radar	5.000 Cr	70 Kg
Sinalizador	1.000 Cr	0,5 Kg
Teia anti-elétrica	5.000 Cr	70 Kg
Tenda gravítica	800 Cr	2 Kg
Tradutor universal (rádio)	1.000 Cr	10 g
Tradutor universal (cabo)	1.500 Cr	10 g



Capítulo 6 - Viagens Espaciais

"Per aspera ad astra"



1 - Introdução

A viagem espacial permitiu transformar a galáxia. O espaço, que antes separava os mundos, passou a ligá-los e aos poucos a sociedade galáctica foi se formando.

No futuro, como no passado, a capacidade de um povo em progredir e se expandir está intimamente ligada à viagem por grandes distâncias.

Vamos agora observar em mais detalhes alguns dos aspectos da viagem espacial.

2- Etapas de uma viagem espacial

Uma viagem espacial segura tem de passar por diversos estágios, tendo várias técnicas e formas para facilitá-la, especialmente em sua fase mais arriscada: a astronavegação.

A princípio, o engenheiro de bordo checa todos os sistemas. Embora isto nem sempre seja necessário, sempre é bom garantir a integridade da nave.

O astronauta deve então fazer seu cheque de proficiência, como visto no capítulo de personagens. Caso passe, a viagem já está praticamente garantida. Se falhar, no entanto, vários problemas podem acontecer (ver item 2.1).

O piloto deverá fazer um cheque fácil de pilotagem ao sair do sistema solar de partida e ao entrar no sistema de destino da viagem. Caso falhe, alguns problemas podem acontecer (ver item 2.1).

As viagens tradicionais (rotas conhecidas) são, hoje em dia, completamente seguras se um profissional especializado estiver na astronavegação e pilotagem. Viagens de exploração, no entanto, costumam ter grandes problemas de astronavegação, pois a rota usada é normalmente pouco pesquisada. Nestes casos, a sorte é um fator muito importante no sucesso dos modernos navegadores.



2.1 - Perigos da viagem

Cheques de astronavegação e pilotagem que tenham falhado podem trazer consequências desastrosas para a nave e seus tripulantes. O Mestre pode arbitrar o efeito ou, se preferir, rolar nas tabelas abaixo.

3D6	Efeito da falha na astronavegação
3 a 4	Obstáculo sólido no caminho. Cheque fácil de sensores e normal de pilotagem ou sofre dano médio (sorteie a localização).
5 a 7	Micro impactos no propulsor causam parada de emergência. Cheque normal de engenharia para consertar.
8 a 12	Fora de rota, a viagem demora o dobro do tempo.
13 a 14	Correção de rumo tardia aumenta pela metade o tempo de viagem.
15 a 16	Fragmentos não detectados incapacitam os sistemas de comunicação.
17 a 18	Colisão com objeto pequeno. A nave sofre dano menor.

3D6	Efeito da falha na pilotagem
3 a 5	Micro impactos na nave causam dano menor.
6 a 9	Nuvem de poeira; cheque normal de sensores ou todos os sensores da nave sofrem avaria, aumentando em 1D6 as dificuldades (cheque de eletrônico difícil para consertar).
10 a 13	Turbulência provoca mal estar nos tripulantes, o que causa uma penalidade de 2 por duas horas para todas as proficiências e no reflexo.
14 a 16	Movimento brusco causa dano leve em uma pessoa a bordo da nave (sorteie qual).
17 a 18	Colisão com fragmentos sólidos causa dano superficial na nave (sorteie qual a localização do dano).

3- Naves espaciais

Uma nave espacial é um conjunto de sistemas operando solidariamente. Tais partes são projetadas sob medida para funcionarem uma com a outra. De fato, em MILLÉNIA existe uma regra para projetar as naves detalhadamente. Esta regra será futuramente publicada em outro módulo.

A seguir, descreve-se cada um dos sistemas que integram as naves espaciais.

3.1 - Estrutura

Existem oito configurações possíveis que são listadas abaixo em ordem decrescente de aerodinâmica, e, consequentemente, de esforços aos quais podem ser submetidas.

Viagens Espaciais

Configuração	Distorção máxima	Blindagem	Integridade
Agulha	13	0	11
Cônico	11	0	11
Cilindro	9	-1	13
Disco	9	0	11
Esférico	7	0	11
Caixa	7	-1	13
Aberto	5	0	9
Irregular	5	-2	13

A tabela indica:

- Configuração: forma genérica da estrutura da nave.
- Distorção máxima: índice de distorção máxima ao qual a nave resiste sem danos estruturais.
- Blindagem básica: modificador de dano natural pela forma da estrutura. Algumas naves têm um nível a mais de blindagem com um gasto maior de massa para tal.
- Integridade: valor da integridade para resistir a danos.

3.2 - Distorcedores

A velocidade supra-luz é uma impossibilidade física bastante conhecida desde o século XX. Porém, através de campos especiais, é possível distorcer localmente o espaço-tempo e ultrapassar a velocidade da luz. Estes campos também anulam a inércia, modificando as leis de movimento.

O princípio da distorção só funciona na ausência de gravidade mas como qualquer distorcedor ou nave tem por si só massa, a distorção nunca é 100% eficiente. Como regra geral, quanto maior a massa, menor a eficiência da distorção. Os distorcedores, ainda, são volumosos e consomem uma enormidade de energia. A tabela abaixo indica as velocidades máximas em vários casos.

Distorção máxima	Nome	Velocidade		
		Estelar	Sistema	Planeta
13	Hiper-Luz	300 al/h	300 UA/H	30.000 km/h
11	Hiper-Luz	100 al/h	100 UA/H	10.000 km/h
9	Ultra-Luz	30 al/h	30 UA/H	3.000 km/h
7	Ultra-Luz	10 al/h	10 UA/H	1.000 km/h
5	Supra-Luz	3 al/h	3 UA/H	300 km/h
3	Supra-Luz	1 al/h	1 UA/H	100 km/h
1	Supra-Luz	0,3 al/h	0,3 UA/H	30 km/h

Em espaço profundo a unidade usada é o ano-luz por hora, vale lembrar que um ano luz é a distância percorrida pela luz durante um ano, ou 9.460.000.000.000 Km. Para termos de comparação, a distância Terra-Luz é de um segundo-luz e a Terra-Sol de pouco mais de oito minutos-luz.

Dentro de sistemas estelares, devido à presença de uma maior gravidade causada pela própria estrela, as velocidades

caem vertiginosamente. A unidade usada passa a ser a Unidade Astronômica por hora (UA/h). Esta medida corresponde à distância Terra-Sol, ou aproximadamente 150 milhões de Km. Próximo à superfície dos planetas estas velocidades caem ainda mais, a unidade de medida passa a ser Km/h, em alguns casos valendo a pena usar propulsores comuns, e não distorcedores.

3.3 - Propulsores

Mesmo no século XXX, a lei da ação e reação continua válida. Para andar, uma nave precisa jogar na direção oposta uma certa massa. O sistema que lança esta massa na quantidade desejada e na direção desejada é chamado de propulsor.

Felizmente, a distorção anula a inércia e mesmo pequenas quantidades de matéria lançadas impelem uma nave a velocidades bastante grandes. Quando a distorção não está presente, como em meios atmosféricos, a eficiência cai para níveis mais comuns.

Existem três meios de propulsão no espaço e em meio atmosférico:

- **Iônico:** propulsor de baixa potência e longa duração. Utiliza vapor metálico ionizado para propelir uma nave por longos períodos a baixa aceleração. É utilizado em naves lentas e de grande porte.
- **Líquido:** propulsor de alta potência e média duração. Utiliza combustíveis líquidos que reagem exotermicamente gerando grande volume de gases, que impulsionam a nave numa aceleração alta e controlada, mesmo por períodos relativamente longos. É utilizado em naves que requerem manobras constantes e de grande eficiência, como caças e naves menores.
- **Sólido:** propulsor de altíssima potência à base de combustíveis sólidos, que reagem violentamente gerando uma grande aceleração por uma curta duração. Tais motores são descartáveis e utilizados em foguetes, mísseis ou como motores de emergência em naves maiores.

3.4 - Comunicadores

Existem várias formas de se comunicar, mas no espaço, devido ao vácuo, apenas duas formas eficientes existem. Destas, apenas o comunicador de taquions é viável para grandes distâncias, pois o rádio é limitado à velocidade da luz.

A tabela abaixo lista os vários tipos de comunicadores em função de sua capacidade. Nesta estão indicados:

- **Tipo:** é a designação genérica do comunicador em função de sua eficiência e forma de instalação. Os comunicadores direcionados somente emitem e recebem num arco de 300° para a frente, enquanto os rotativos giram sobre um eixo permitindo comunicação em todas as direções.

- Velocidade: é a velocidade de propagação do sinal emitido (ou recebido) em anos-luz/min.
- Alcance: é a distância máxima em anos-luz (al) até onde é possível a comunicação.

Tipo	Eficiência	Velocidade	Alcance
Direcionado	Baixa	0,3	30
Rotativo	Baixa	0,3	30
Direcionado	Médio	3	300
Rotativo	Médio	3	300
Direcionado	Alta	30	3.000
Rotativo	Alta	30	3.000

3.5 - Sensores

Existem vários tipos de sensores que operam de formas diferentes, mas quase todos são limitados à velocidade da luz. Assim, apenas o detector de táquions, que não sofre esta limitação, é viável para distâncias interestelares.

Detectores de táquions são a forma principal de detecção no espaço, sendo grandes e necessitando de muita energia. Estes sensores detectam a grandes distâncias a distorção do espaço-tempo necessária à viagem em velocidade supra-luz.

O princípio dos sensores taquiónicos é que quando a distorção é feita, a realidade tenta penetrar, de forma que os táquions locais são capturados, criando uma falta de táquions vindos desta região. Esta falta de táquions é detectada pelos sensores como um ponto "preto" num fundo "branco".

Existem outras fontes absorvedoras de táquions que podem causar interferência ou leituras falsas nos sensores, como buracos negros, pulsares e quasares. Destes, o principal é o buraco negro do centro da galáxia.

Tipo	Eficiência	Velocidade	Alcance
Direcionado	Baixa	0,3	3
Rotativo	Baixa	0,3	3
Direcionado	Médio	3	30
Rotativo	Médio	3	30
Direcionado	Alta	30	300
Rotativo	Alta	30	300

A tabela acima lista:

- Tipo: é a designação genérica do sensor em função de sua eficiência e forma de instalação. Os sensores direcionados somente emitem e recebem num arco de 30° para a frente, enquanto os rotativos giram sobre um eixo permitindo a detecção em todas as direções.
- Velocidade: é a velocidade de propagação do sinal emitido (ou recebido) em anos-luz/min.
- Alcance: é a distância máxima até onde é possível a detecção em anos-luz.

3.6 - Tripulação

Mesmo com a automação que existe, toda nave precisa de operadores conscientes em certos locais para que possam funcionar eficientemente. Estes são divididos em:

- Postos de controle (PC): postos para um homem que devem ser guarnecidos dia e noite em turnos de oito horas ou por uma pessoa durante a missão se esta for menor de 24 horas.
- Estações principais (EP): estações de monitoração dos postos; e devem ser guarnecidas por quatro homens dia e noite em turnos de oito horas ou por quatro pessoas durante a missão se esta for menor do que 24 horas.
- Base para controle de frota (BCF): algumas naves têm uma base destas, de modo que podem servir como naus capitâneas de uma frota. Quase toda nave mãe tem uma destas para controlar seu tráfego espacial. No caso destas bases, elas são normalmente guarnecidas por dez pessoas de cada vez, se revezando em turnos de oito horas.

Tripulação adicional

Toda nave tem uma tripulação e cada tripulante tem uma função. A maioria das funções consiste de guarnecer um PC, uma EP ou uma BCF. Estes formam a tripulação principal, mas existe a tripulação extra que é formada por:

- Tripulação adida: é a tripulação das naves ((carregadas internamente)), mais o pessoal de manutenção destas naves e os controladores de tráfego.
- Passageiros: são os passageiros carregados a bordo sem função designada.
- Serviço de bordo: são os cozinheiros, camareiros, todo tipo de pessoal que cuida do serviço de hotelaria a bordo.
- Serviço médico: é o pessoal que cuida da manutenção da saúde dos demais integrantes.

3.7 - Quartos

Cada tripulante, seja ele de que categoria for, tem um quarto designado que se enquadra dentro de uma das categorias abaixo. Os corredores e demais dependências comuns também se encontram numa destas categorias, como se formassem um "grande quarto comum".

- Clausura: espaço mínimo para viver e dormir. Geralmente, se junta de quatro a seis tripulantes no mesmo quarto para que haja melhor aproveitamento do espaço e se reduzir a sensação de claustrofobia. Este é o padrão em naves militares. Ocupa cerca de 4m³ por pessoa.

Viagens Espaciais

- Comum: espaço aceitável para se viver. É comum se colocar duas a quatro pessoas por quarto pelos motivos já explicados. Este é o padrão para passageiros de linha. Ocupa cerca de $8m^3$ por pessoa.
- 1ª Classe: espaço acima do necessário para se viver. Estes quartos lembram suítes e geralmente são para uma ou duas pessoas (casal). Este não é o padrão exceto em naves de cruzeiro e turismo. Ocupa cerca de $16m^3$ por pessoa.
- Luxo: estas suítes incluem vários confortos típicos de um hotel cinco estrelas. Raras naves têm este tipo de instalação. Ocupa cerca de $40m^3$ por pessoa.

3.8 - Suporte de vida

Seres vivos têm de respirar, comer, descansar, etc. Para isto, é necessário um sistema de suporte de vida que inclui desde banheiros e bebedouros até recicladores de ar e matéria orgânica.

Existem três tipos de suporte de vida:

- Básico: inclui respiradores e líquidos para suportar a vida por 16h. É utilizado em trajés extraveiculares e naves muito pequenas de reparo.
- Limitado: embora suporte todas as funções orgânicas, não o faz por tempo ilimitado, precisando de manutenção de tempos em tempos.
- Completo: suporta todas as funções vitais por tempo indefinido através de reciclagem do suor, excrementos, comida e ar.

3.9 - Geradores

Para gerar a energia necessária ao campo de distorção e os demais subsistemas, da nave é preciso um gerador que pode ser de três tipos:

- Reator de matéria-antimatéria (MAM): produz energia através da reação de aniquilação de matéria. É altamente eficiente mas grande por natureza, sendo viável somente para geração de grandes potências. É utilizado em naves de grande e médio porte.
- Reator de fusão nuclear (RFN): produz energia através da formação de hélio a partir da fusão de hidrogênio. Não tão eficiente quanto o MAM, mas de menor porte, é utilizado em naves pequenas e médias.
- Baterias supercondutoras (BAT): descarregam energia armazenada em doses controladas. Não são um gerador de verdade, mas sim uma fonte de energia acumulada. Têm duração limitada, após a qual precisam ser realimentadas. Utilizadas para todos os mísseis, caças e outras naves de pequeno porte.

Outros detalhes sobre geradores podem ser vistos no capítulo de equipamento.

3.10 - Gravítica

O controle da gravidade permite algumas comodidades adicionais a bordo. Existem duas possíveis:

Campo gravitacional

Permite que mesmo no espaço profundo as pessoas se sintam em gravidade normal. Infelizmente, o efeito adverso dos grávitrons sobre a distorção impede um grau de distorção acima de 7.

Flutuabilidade

Para entrar e sair de um planeta ou se manter sobre sua superfície são precisos os flutuadores, que anulam o peso do veículo, fazendo-o flutuar como um balão e permitindo reentradas atmosféricas bastante suaves e livres de acidentes. Como estes são ligados dentro de campos gravitacionais, onde os distorcedores não funcionam mesmo, não há problema quanto a velocidade em distorção.

3.11 - Conveses

Quase toda nave tem naves auxiliares internamente, como shuttles, caças, sondas e cápsulas de salvamento, entre outras. Estas ficam nos conveses. Existem dois tipos de conveses possíveis:

Ligação

A nave é presa exteriormente à nave principal, sendo impossível repará-la ou docá-la se tiver dano incapacitante ou maior. A passagem de uma nave para a outra é feita por um sistema rudimentar e ineficiente que não permite pressa.

Hangar

A nave é recolhida internamente e, com um ambiente pressurizado, é possível repará-la parcialmente. Um sistema de docagem eficiente permite recolher a nave mesmo com dano incapacitante. As naves adidas costumam ter um hangar comum para utilizar o espaço de maneira mais eficiente.

3.12 - Armamento

Mesmo naves de exploração carregam armas de defesa, e naves de combate tem estas como sua razão de ser. Existem vários tipos de armamentos, mas cinco são os mais populares. Enquanto mísseis são armas de longo alcance e as únicas viáveis em espaço profundo, foguetes e plasmas são utilizados em planetas e sistemas como armas defensivas no espaço (anti-mísseis).

Devido ao alcance discrepante das armas, apenas os mísseis são considerados armas ofensivas, sendo as demais armas para defender as naves.

Mísseis

A arma principal do século XXX. Mísseis são capazes de vôo supra-luz e podem atingir alvos a vários anos-luz de distância. Infelizmente, devido aos sensores taquionícos que estes têm de carregar, o menor míssil prático tem duas toneladas. Graças a sua capacidade de guiagem terminal, sua razão de fogo (RDF) é equivalente a dez vezes a real.

Plasmas

Esta arma usa Hidrogênio, que é aquecido a altíssimas temperaturas e lançado contra um objeto. Ele irá queimá-lo e volatilizar partes do alvo, causando uma explosão violenta.

Para aquecê-lo, no entanto, é necessário um campo magnético e depois um outro para focalizá-lo sobre o alvo. Armas de plasma se tornam grandes devido ao número e intensidade dos campos que têm de ser gerados. Assim, seu uso se restringe mais a armas de grande potência. Os pods de canhão em MILLENNIA são, na verdade, canhões de plasma.

Em combates no vácuo profundo, o canhão de plasma é inútil, pois seu alcance é muito reduzido. Já dentro de sistemas estelares, onde as velocidades das naves são menores, ele passa a ser usado normalmente.

Foguetes

São conhecidos desde o século V, e funcionam segundo a lei da ação e reação. Embora imprecisos, podem ser utilizados em grande quantidade a curta distância para atingir naves espaciais ou alvos parados. Carregam ogivas explosivas de modo a aumentar o dano causado com o impacto. Eles sofrem as mesmas limitações de alcance que um canhão de plasma.

3.13 - Defesas

Os seguintes equipamentos também são carregados em pods especiais e servem para a proteção das naves contra os vários tipos de ameaças que possam encontrar.

- **Bola de fogo:** uma bola que se incandesce em contato com o ar. Despista somente mísseis guiados pelo calor, e se funciona na atmosfera. Mísseis guiados pelo calor rolar uma proficiência fácil para se livrarem de uma bola de fogo.
- **Cegador:** uma pequena chuva de partículas refletoras de radar que criam um borrão na visão dos mísseis. Mísseis guiados por radar checam uma proficiência fácil para se livrarem de um cegador.
- **Interferidor:** um rádio de alta potência para interferir com o radar dos mísseis de modo a impedir que estes se guiem corretamente. Mísseis guiados por radar checam uma proficiência normal para se livrarem de um interferidor. Ao contrário das demais defesas, não é descartável e pode ser utilizado continuamente.
- **Dissimulador:** um pequeno simulador do veículo em calor, imagem de radar e distorção de modo a iludir mísseis inimigos. Só funciona para proteção de naves abaixo de 1000 toneladas, sendo uma das duas defesas contra mísseis guiados por táquion. O míssil precisa fazer um cheque de proficiência difícil para se livrar do dissimulador.
- **Detonador-T:** um pequeno reservatório eletromagnético de táquion que libera uma grande quantidade destes numa fração de segundo, queimando os sensíveis detectores taquionícos dos mísseis, literalmente cegando-os. O míssil tem de checar sua integridade com 3D6 para não ficar cego.

Tipo	Nome	Peso	Preço	Descrição
Pods de ataque				
Espacial	Míssil Tático	2.000 Kg	variável	Ver item 5.2
Espacial	Canhão de Plasma	2.000 Kg	4.000.000 Cr	Ver item 5.1
Espacial	Foguetes	2.000 Kg	100.000 Cr	100 foguetes
Atmosférico	Mísseis guiados por radar	2.000 Kg	900.000 Cr	Dez mísseis guiados por radar
Atmosférico	Mísseis guiados por calor	2.000 Kg	190.000 Cr	Dez mísseis guiados por calor
Atmosférico	Bombas	2.000 Kg	50.000 Cr	4 Bombas de 400 Kg
Pods de defesa				
Espacial	Baixo risco	2.000 Kg	100.000 Cr	5 Detonadores-T
Espacial	Padrão	2.000 Kg	160.000 Cr	3 Detonadores-T e 1 Dissimulador
Espacial	Alto risco	2.000 Kg	220.000 Cr	1 Detonador-T e 2 Dissimuladores
Atmosférico	Básico	500 Kg	5.000 Cr	20 Bolas de fogo
Atmosférico	Interferidor	500 Kg	100.000 Cr	1 Interferidor
Atmosférico	Avançado	500 Kg	20.000 Cr	10 Cegadores e 10 Bolas de fogo

Viagens Espaciais

3.14 - Instalação

Todas estas armas e defesas têm três tipos de instalações possíveis, que têm vantagens e desvantagens. Dependendo da nave e de sua função, estas terão diferentes tipos de instalação.

- Pods: cachos externos que podem ser trocados a cada missão. É o mais comum para caças e pequenas naves.
- Baías fixas: a arma é fixa, apontando sempre para uma direção. Geralmente, são utilizadas para armas de longo alcance de naves maiores.
- Torretas: são giratórias, permitindo a arma apontar 360°. São usadas em armas de defesa.

4 - Combate

Combate espacial é um tema bastante complexo e delicado, tendo várias nuances. Em MILLENNIA, o sistema de combate de naves visa simular combates pequenos, onde os jogadores possam influir. Todo o sistema é feito à imagem do combate normal, mas retendo as particularidades necessárias.

Quando os combates deixam de ser entre duas ou três naves e passam a ser entre mais de meia dúzia, o sistema perde em rapidez e precisão, pois não foi projetado para tal. Felizmente, estas situações são raras em RPG's.

4.1 - Sequência de combate

No espaço, agem primeiro as naves mais rápidas. Como critério de desempate, usa-se a proficiência de pilotagem; como segundo critério de desempate, o reflexo; se ainda assim empatar, usa-se a intuição. Persistindo o empate, decide-se com um rolamento de 1D6. A velocidade levada em conta é a máxima e não a corrente.

Não há necessidade de um mapa, mas é aconselhável que se mantenha alguma forma de controle da posição das naves umas em relação às outras, isto para facilitar a vida do Mestre e dos Jogadores. O movimento, no entanto, é abstrato, pois não há necessidade de formalismos e sim de diversão.

Não existem procedimentos no combate espacial, sendo uma ação única que envolve tanto manobra quanto disparo de armas ou acionamento de defesas. Não existe o procedimento de movimento, este não contando como uma ação na rodada. Na verdade, existem manobras, as quais os jogadores devem escolher e tentar realizar. As comunicações entre naves não são um procedimento à parte, mas requerem um cheque da proficiência de comunicações.

Idealmente, é possível para um piloto manobrar, detectar, comunicar e atirar na mesma rodada. O problema é que uma só pessoa dificilmente será competente em todas estas proficiências. Se houver mais tripulantes, as tarefas podem ser divididas e executadas de maneira mais eficiente.

4.2 - Posições

Antes de se começar a rodada de combate, é essencial determinar as posições relativas dos combatentes. Existem duas possibilidades: posição neutra e posição de encaudamento.

A posição neutra significa que as duas naves estão de frente ou laterais uma a outra, ambas podendo disparar e manobrar. Um dos grandes objetivos dos pilotos nesta posição é conseguir passar para o encaudamento, ou seja, ficar nas costas do adversário perseguindo-o e atacando-o sem ser atacado.

Para ter chance de encaudar o adversário, é preciso ter sucesso em uma manobra mais difícil do que a dele (ver manobras). Se um falhar e o outro obtiver sucesso, o que manobrou com sucesso é automaticamente considerado como tendo feito uma manobra mais difícil. Caso consiga fazer a manobra mais difícil, o piloto ainda tem que obter sucesso em um cheque de pilotagem com 4D6. Se conseguir preencher todos estes requisitos, o piloto passa a encaudar o adversário.

O encaudamento é o ideal de todo piloto em combate, ficando na traseira do adversário e podendo disparar sem que o inimigo possa reagir de maneira adequada, principalmente no caso dos caças.

O piloto da nave que está sendo perseguida tem que fazer uma manobra difícil para poder escapar, mas ainda que obtenha sucesso, o perseguidor pode fazer o cheque de pilotagem com 4D6 para seguir o oponente, continuando a encaudá-lo.

Algumas observações são cabíveis. Uma nave não pode encaudar mais do que uma nave ao mesmo tempo, embora possa ser encaudada por mais de uma ao mesmo tempo.

4.3 - Manobras

No início da rodada, cada piloto escolhe uma manobra e tenta executá-la. Caso seja bem sucedido em seu cheque de pilotagem, a manobra foi executada com sucesso; caso falhe, a manobra não atingiu o efeito desejado.

As manobras podem então ser fáceis (2D6), médias (3D6) ou difíceis (4D6). Isto implica tanto na possibilidade de encaudamento, ou saída de encaudamento, como em penalidades no tiro do adversário.

Todas as naves podem realizar as manobras, mas existe uma penalidade adicional para as naves maiores. Esta vem em forma de dados extras que devem ser rolados para alcançar sucesso. A tabela abaixo indica esta penalidade.

Massa (ton)	Penalidade
101-1.000	+1 dado
1.001-10.000	+2 dados
10.001-100.000	+3 dados
100.001 ou mais	+4 dados

4.4 - Disparo

O processo de disparo é o mais complexo dentro da sequência de combate e por isto ele é mais pormenorizado neste item. Quase tudo é igual ou pelo menos análogo ao combate terrestre.

Para saber se acertou o alvo, você deve primeiro calcular a sua probabilidade de acertar por tiro. Esta é a sua proficiência menos os modificadores aplicáveis dentre os relacionados e explicados abaixo. O juiz tem a palavra final sobre quais modificadores usar. Note que existem somente modificadores negativos. Portanto, em condições de combate, a probabilidade se reduz drasticamente.

Situação	Modificador
Sob tensão	-2
Além do alcance padrão	-4
Alvo tem menos de 100 ton	-2
Alvo tem menos de 10 ton	-4
Alvo fez manobra fácil	-2
Alvo fez manobra média	-4
Alvo fez manobra difícil	-6
Deteção imperfeita	-2
Tiro em local específico	-2
Nave danificada	-4

Onde:

- Sob tensão: em combate, aplique este modificador devido a tensão. Mísseis autoguiados não têm esta penalidade por motivos óbvios.
- Além do alcance padrão: o alvo está além do alcance padrão da arma, mas abaixo do alcance máximo. Aplique esta penalidade para refletir a maior dificuldade em atingir um alvo além da distância para a qual a arma foi projetada.
- Alvo tem menos de 100 ton: naves menores são mais rápidas e tem menor silhueta, o que complica a vida de sistemas de detecção e guiagem. Aplique este modificador quando o alvo for uma nave deste tamanho (em geral, caças).

- Alvo tem menos de 10 ton: naves menores são mais rápidas e têm menor silhueta. Isto atrapalha o sistema de detecção e guiagem. Aplique este modificador quando o alvo for uma nave deste tamanho. Este modificador não é cumulativo com o anterior.
- Alvo fez manobra fácil: nesta rodada, a manobra realizada pelo alvo foi fácil.
- Alvo fez manobra média: nesta rodada, a manobra realizada pelo alvo foi média.
- Alvo fez manobra difícil: nesta rodada, a manobra realizada pelo alvo foi difícil.
- Deteção imperfeita: existe um sem número de situações nas quais o juiz pode resolver aplicar este modificador. Normalmente, quando as naves estão próximas a um corpo celeste de grandes dimensões (estrela), quando uma das naves está sendo camuflada pelo centro da galáxia, ou quando existem muitos objetos na região, como num cinturão de asteróides. Em todos os casos, a detecção é imperfeita de forma que o modificador se aplica.
- Nave danificada: utilize esta penalidade quando a nave tiver recebido um dano incapacitante, mas ainda estiver operando, ou um dano menor.

Com a probabilidade definida, cruze este valor na coluna "proficiência modificada" com o número de disparos efetuados. Note que aumentar o número de tiros é a única maneira de se aumentar as chances de acerto. O resultado é o número máximo que se deve tirar na soma de três dados (3D6) de modo a acertar o alvo.

Dependendo da ogiva utilizada, os mísseis têm o equivalente a uma razão de fogo de 10, 20 ou 50. Esta RGF será ainda multiplicada pelo número de mísseis disparados conjuntamente.

Assim, por exemplo, um especialista (13) sob tensão, atirando num alvo tendo menos de 100 toneladas e que fez uma manobra média, tem uma probabilidade de acerto de cinco ($13 - 8 = 5$).

Proficiência modificada	Número de tiros (RGF)											
	1	3	5	10	20	50	100	150	200	250		
-5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	
-3	-	-	-	-	-	-	-	-	3	4		4
-1	-	-	-	-	-	-	3	4	4	5		5
1	-	-	-	-	3	4	5	5	6	6		6
3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		12
5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		14
7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		16
9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		18
11	11	12	13	14	15	16	17	18	18	18		18
13	13	14	15	16	17	18	18	18	18	18		18
15	15	16	17	18	18	18	18	18	18	18		18
17	17	18	18	18	18	18	18	18	18	18		18

5 - Armas espaciais

Neste item, iremos ver com mais detalhes as principais armas utilizadas no espaço.

5.1 - Canhões de plasma

É a mais simples arma espacial, e a única que pode ser utilizada continuamente sem se esgotar. Quase todos os caças espaciais carregam um pod de canhão. Naves maiores podem ter dezenas destes.

Seu alcance é muito limitado, sendo útil somente para defesa contra mísseis e para combate a curtíssima distância.

5.2 - Mísseis

É a mais eficiente e comum arma espacial, sendo lugar comum em naves de todos os tipos. Existe uma grande variedade de mísseis e de ogivas, que formam um extenso leque de opções para cada missão.

Uma das vantagens do míssil em relação às outras armas é sua capacidade de guiagem terminal, ou seja: corrige a sua trajetória momentos antes do impacto, aumentando as chances de acerto.

Existem dois tipos de guiamento: o normal e o inteligente. No normal, usa-se a proficiência de quem disparou o míssil. No inteligente, o míssil usa a sua própria proficiência.

		Padrão	Simple	Curto	Avançado	Longo	Pesado
Proficiência		-	-	-	9	7	7
Guiamento		normal	normal	normal	inteligente	inteligente	inteligente
Integridade		13	13	13	13	13	13
Impacto RDF 10	Su	5.100 ton	7.700 ton	6.200 ton	15.500 ton	23.300 ton	25.300 ton
	Le	2.550 ton	3.850 ton	3.100 ton	7.750 ton	11.650 ton	12.650 ton
	Me	1.020 ton	1.540 ton	1.240 ton	3.100 ton	4.660 ton	5.060 ton
	Pe	510 ton	770 ton	620 ton	1.550 ton	2.330 ton	2.530 ton
	Mo	255 ton	385 ton	310 ton	775 ton	1.165 ton	1.265 ton
	Fatal	51 ton	77 ton	62 ton	155 ton	233 ton	253 ton
Dupla RDF 20	Su	1.275 ton	1.925 ton	1.550 ton	3.875 ton	5.825 ton	6.325 ton
	Le	637,5 ton	962,5 ton	775 ton	1.937,5 ton	2.912,5 ton	3.162,5 ton
	Me	255 ton	385 ton	310 ton	775 ton	1.165 ton	1.265 ton
	Pe	127,5 ton	182,5 ton	155 ton	387,5 ton	582,5 ton	632,5 ton
	Mo	63,75 ton	96,25 ton	77,5 ton	193,75 ton	291,25 ton	316,25 ton
	Fatal	12,75 ton	19,25 ton	15,5 ton	38,75 ton	58,25 ton	63,25 ton
Proximidade RDF 50	Su	510 ton	770 ton	620 ton	1.550 ton	2.330 ton	2.530 ton
	Le	255 ton	385 ton	310 ton	775 ton	1.165 ton	1.265 ton
	Me	102 ton	154 ton	124 ton	310 ton	466 ton	506 ton
	Pe	51 ton	77 ton	62 ton	155 ton	233 ton	253 ton
	Mo	25,5 ton	38,5 ton	31 ton	77,5 ton	116,5 ton	126,5 ton
	Fatal	5,1 ton	7,7 ton	6,2 ton	15,5 ton	23,3 ton	25,3 ton
Preço		1.133.400 Cr	1.109.400 Cr	1.131.200 Cr	1.575.000 Cr	979.000 Cr	975.000 Cr

		Canhão de plasma	Foguetes
	RDF	20	1 a 100
Impacto	Su	128.000 ton	650 ton
	Le	64.000 ton	325 ton
	Me	25.600 ton	130 ton
	Pe	12.800 ton	65 ton
	Mo	6.400 ton	32,5 ton
	Fatal	1.280 ton	6,5 ton
	Preço	4.000.000 Cr	100.000 Cr

Normalmente esses mísseis tem uma autonomia de minuto (6 rodadas), exceto pelo curto, que fica 30 segundos (3 rodadas) e o longo, que fica 2 minutos (12 rodadas).

Normalmente, a ogiva utilizada é a de impacto, que confere um RDF de 10 para cada míssil (devido à guiagem terminal), mas é possível equipar os mesmos com ogiva dupla (RDF 20) ou de proximidade (RDF 50). Isto, no entanto, diminui a carga explosiva da ogiva e portanto seu dano.

5.3 - Foguetes

Uma das mais ineficientes armas espaciais porém com grande probabilidade de acerto. Quase que somente caças utilizam este tipo de arma e mesmo assim para missões mistas de caça e bombardeio. Os foguetes podem ser disparados todos juntos ou aos poucos, podendo assim variar a RDF de acordo com a necessidade.

Viagens Espaciais

6 - Naves espaciais

Seguem-se alguns exemplos de naves espaciais mais comuns em aventuras. Os modelos aqui apresentados são apenas os mais importantes e normais.

6.1 - Caças Espaciais

O tradicional produtor de caças da República é a firma Estaleiros Etna, que dá o nome de seus modelos em homenagem a vulcões famosos como Nix Olympia, Volund, Krakatoa, Kilimanjaro, Vesúvio, etc.

As taquilogens variam de 30 a 50, e embora os menores sejam também menos armados (devido ao tamanho) um maior número de naves pode ser colocado numa mesma nave-mãe.

Todos incluem como equipamento padrão um comunicador taquionico de baixa eficiência direcional e um rádio orbital. Como sensores, possuem um taquionico de baixa eficiência direcional e um gravitômetro. Todos os sistemas são alimentados por um motor de fusão nuclear (RFN) com exceção dos caças Vesúvio, Fuji e Kilimanjaro.

Com exceção dos caças de 30 toneladas, que têm um computador de complexidade 3, todos os outros incluem um computador de bordo de complexidade 4.

A maioria das naves é monoplace, isto é, tem como tripulação apenas o piloto, mas as maiores são biplace, tendo também um Oficial de Armas. Os caças biplace têm a vantagem de que as proficiências das tripulações podem ser complementares; assim, enquanto o piloto se concentra em pilotagem, astronavegação e comunicação,

o Oficial de Armas o faz em mísseis, canhões e sensores. A eficiência de um caça biplace é, portanto, bem superior a do monoplace.

Os caças com formato cilíndrico têm uma maior resistência estrutural em troca de algum peso, que nos caças de formato de disco geralmente é usado como um pod de duas toneladas, utilizado para carregar dissimuladores e detonadores T. Portanto, as naves cilíndricas são mais resistentes, mas as de formato disco têm mais defesas ativas. As naves com mais pods têm a vantagem adicional de poder carregar mais armas ofensivas ao invés de defesas, mas isto é geralmente temerário (e meio suicida).

Um fator decisivo é também o raio de alcance que é definido pela duração da bateria ou do suporte de vida. O limite superior é o de 379,2 anos-luz, pois é impraticável em condições usuais que o piloto fique mais de 24h acordado numa mesma missão (a não ser sob efeito de drogas).

6.2 Naves sentinela

Esta nave foi projetada para vasculhar o espaço vizinho, toda ela construída em torno deste objetivo. A nave pesa 150 toneladas (com integridade 11) e tem capacidade para 784 Kg de carga.

Ela tem formato esférico e não é blindada, isto é, não reduz o efeito de impactos em sua estrutura. Seu distorcedor é de grau 7 (velocidade máxima de 10 al/h) e tem um propulsor de propelente líquido com capacidade de gerar uma alta aceleração durante uma hora.

Nome	Tonelagem	Estrutura	Blindagem	Integridade	Pods	Autonomia	Tripulação	Distorção	Preço
Caças									
Vesúvio	30	Cilindro	-1	13	2	10 horas	1	9	9.231.000 cr
Etna	30	Disco	0	11	2	24 horas	1	9	10.061.000 cr
Fuji	40	Cilindro	-1	13	3	10 horas	1	9	12.083.000 cr
Kilimanjaro	40	Disco	0	11	4	8 horas	1	9	12.822.000 cr
Krakatoa	45	Cilindro	-1	13	3	16 horas	1	9	13.652.500 cr
Erebus	45	Disco	0	11	4	12 horas	1	9	14.001.000 cr
Nix Olympia	50	Cilindro	-1	13	3	24 horas	2	9	15.152.000 cr
Volund	50	Disco	0	11	4	24 horas	2	9	16.202.000 cr
Naves maiores									
Sentinela	150	Esférico	0	11	2	24 horas	4	7	49.005.000 cr
Estipator	200	Caixa	-1	13	2	24 horas	12	7	46.400.000 cr
Atlas	200	Aberto	0	9	1	24 horas	4	5	43.890.000 cr
Mamute	10.000	Aberto	0	9	0	ilimitado	428	5	1.566.000.000 cr

Existe um comunicador de táquions de baixa eficiência rotativo e um detector de táquions de média eficiência rotativo. Como sensores adicionais, a nave possui um radar sistêmico e um gravitômetro.

Os sistemas são energizados por um reator de fusão nuclear com quinze anos de autonomia. A nave é operada por quatro tripulantes em quatro postos de controle e um computador interno com complexidade 6 (proficiência 10). Existe suporte de vida para um dia.

A nave carrega para sua defesa dois pods de duas toneladas, mas geralmente estes recebem módulos auxiliares ao invés de mísseis.

6.3 - Nave de patrulha

Esta nave da classe estipator é amplamente usada para patrulha e exploração. Tendo 200 toneladas, uma estrutura de caixa, possuindo um de blindagem (reduzindo os danos recebidos em um nível) e uma integridade de 13, pode-se dizer que ela é bastante resistente em combate.

Seu distorcedor é capaz de atingir uma velocidade máxima de 10 anos-luz/hora, tendo também um propulsor eficiente e capacidades gravíticas, ou seja, pode pousar em planetas se necessário. Seu suporte de vida limitado dura três dias, o suficiente para missões curtas.

A classe estipator tem capacidade para quatro tripulantes, que cuidam de quatro postos de controle (PC) e 8 passageiros (normalmente, técnicos e cientistas em viagens de exploração).

Estes dispõem de um comunicador de táquions de média eficiência rotativo, sensores de táquion de média eficiência direcionados, gravitômetro, radar orbital e um rádio sistêmico com interferidor.

Seu reator de fusão nuclear tem duração de 15 anos, alimentando todos os sistemas da nave. O computador é de complexidade 5 (tendo portanto proficiência 9), recebendo programas conforme sua missão (de combate ou científicos).

O espaço de carga tem capacidade para 33,5 toneladas e, por fim, a nave possui dois pods de duas toneladas, normalmente usados para carregar armas e defesas.

6.4 - Naves de transporte

Utilizada como auxiliar de quase todas as outras naves maiores, a classe atlas é encontrada por quase todo o arco de Orion. Tendo 200 toneladas e uma estrutura aberta, a qual não tem blindagem, e possuindo integridade 9, ela não é apta para o

combate, embora muitas vezes se veja neste tipo de situação.

Seu distorcedor é antiquado e capaz apenas de imprimir uma velocidade de 3,16 al/h (distorção 5) e seu propulsor é iônico. O gerador da nave é um reator de fusão nuclear com 15 anos de autonomia.

Seu comunicador de táquions é de média eficiência direcionado, e tem um rádio sistêmico para caso de emergência. Seu sensor taquiônico é de baixa performance direcionado, mas conta também com um gravitômetro e um radar orbital.

A ponte tem quatro locais para os tripulantes, com um suporte de vida limitado para um dia. O computador de bordo tem complexidade 5.

A nave tem espaço para 87,942 toneladas de carga e um pod de duas toneladas, geralmente defensivo.

6.5 - Cargueiros pesados

A classe mamute é um ótimo exemplo de cargueiro, sua especialidade sendo o transporte de suprimentos. Sua impressionante tonelagem (10.000 toneladas) é disposta em uma estrutura aberta, não possuindo blindagem e tendo integridade 9.

Estas naves possuem uma considerável tripulação: 428 tripulantes, a maior parte (36%) operando os 87 postos de controle (PC) e as estações principais (EP), mais há ainda 15 tripulantes no serviço médico, 14 na tripulação adida e 30 no serviço de bordo. O suporte de vida é completo, não tendo limite de tempo.

A nave viaja em condição de gravidade artificial constante, o que não atrapalha sua velocidade, pois seu grau de distorção máxima é 5, o que dá uma velocidade de 3,16 al/h. Apesar de ter um propulsor e sustentação antigravitacional, ela conta com dois hangares para naves de transporte (shuttles), além de um hangar de emergência que comporta até três naves quaisquer. No espaço de carga, razão de ser da nave, cabem 4.145,62 toneladas (acondicionadas em containers).

Seu reator de matéria-antimatéria tem capacidade para sustentar a nave por 20 anos alimentando todos os sistemas. Seu comunicador de táquion é de alta eficiência e rotativo, possuindo além disto um rádio sistêmico. Seus sensores incluem: sensores de táquion de alta eficiência direcionados, gravitômetro e radar sistêmico. Finalmente, um computador de complexidade gerencia todos os sistemas.

Capítulo 7 - Galactografia

"Sic transit gloria mundi"



1 - Introdução

Este capítulo procura dar uma visão geral da galáxia e dar noções de astronomia úteis às aventuras. Este é um apoio ao jogo com o objetivo de dar subsídios para os jogadores e mestres, e não ensinar conceitos científicos.

Não se preocupe demasiadamente em entender todos os dados técnicos, apenas faça deles um guia e uma fonte de referência, até porque vários dos pontos tratados neste capítulo são motivos de intensos debates na comunidade científica. Como em toda obra de ficção, muitas vezes aquilo que hoje parece "cientificamente correto" poderá se tornar no futuro motivo de riso.

2 - A Galáxia

MILLENNIA é todo passado dentro da nossa galáxia, a Via-Láctea.

Nossa galáxia tem forma espiralada, com 100.000 anos luz de diâmetro por 400 anos-luz de espessura. O núcleo central é composto de um gigantesco buraco negro, em torno do qual não só gira nossa galáxia mas também as Nuvens de Magalhães. Existem milhões de estrelas orbitando o núcleo central, formando "braços" como se seguissem umas as outras.

A Via-Láctea é uma galáxia comum, circundada por duas galáxias menores chamadas de Pequena e Grande Nuvem de Magalhães. O Sol fica no final (ou começo) do Braço de Orion, cujo nome deriva da nebulosa de mesmo nome.

Mais para fora da galáxia se encontra o Braço de Perseu e para dentro o de Sagitário. Olhando-se mais ou menos na direção do Cruzeiro do Sul, se vê Sagitário e o Centro da Galáxia. Na direção oposta fica o Braço de Perseu e a borda da Via-Láctea. Existem inúmeros braços na galáxia, mas apenas estes três tem nome reconhecido no século XX.

3 - O mapa da galáxia

Como é possível mapear a densidade de hidrogênio na galáxia e a esta pode ser associada a densidade de estrelas, é possível fazer um mapa dos braços galácticos e suas várias ramificações. Para facilitar o jogo, foi preciso fazer um mapa da galáxia, e para tal se utilizou um disco hexagonado representando-a.

Arcos

A princípio, a galáxia foi dividida em três arcos galácticos, ou simplesmente arcos, cada um contendo uma fatia igual do disco galáctico. Isto visa facilitar o estudo de cada parte em separado. Em cada arco, a orientação é sempre feita em relação ao centro da galáxia

e a sua direção de rotação. Ao invés de norte, sul, leste e oeste, os astrônomos utilizam:

- Cerne: direção do centro galáctico.
- Borda: para fora da galáxia.
- Avante: a direção de rotação da galáxia.
- Montante: a direção contrária à de rotação da galáxia.

O arco em que nos encontramos é o de Orion, que recebe o nome pelo Braço de mesmo nome, no qual se encontra o Sol. Quase todos os seres humanos da galáxia vivem neste arco. O arco que fica na direção de rotação da galáxia (sentido horário) é chamado de arco avante, e o restante tem o nome de arco retrógrado. Gravímetros de precisão servem como bússolas apontando sempre o centro galáctico.

Setor

Cada um dos hexágonos que compõem o mapa da galáxia foi chamado de setor, tendo 2.500 anos-luz de lado a lado. Cada um destes setores recebeu uma classificação quanto a sua densidade, podendo esta ser alta, média, baixa ou vácuo. A densidade do setor indica o número de estrelas presentes e consequentemente o número de planetas habitáveis. Assim, quanto maior a densidade, maior a importância do setor.

O Sol, e quase todas as estrelas visíveis a olho nu da Terra ficam no setor Orion-1, que é de alta densidade. Dentro de um raio de três setores do centro galáctico não há nada, pois qualquer estrela ali seria sugada pelo buraco negro central.

Regiões

Cada setor é subdividido em regiões, sendo elas um disco de hexágonos igual ao da galáxia (39 de lado a lado), só que cada um deles agora tem 62,5 anos-luz de lado a lado. Cada um destes tem centenas de estrelas em seu interior.

A região em que o Sol se encontra leva o seu nome e envolve algumas das estrelas mais visíveis do céu, como Sirius, Procyon e Alfa Centauri.

Tipo do setor	Densidade dos setores		
	nº de estrelas	nº de sistemas primários	nº de sistemas secundários
vácuo	10.000	50	150
baixa	100.000	500	1.500
média	200.000	1.000	3.000
alta	400.000	2.000	6.000

Galactografia

4 - As estrelas

A exploração e descoberta de novos sistemas solares é uma das atividades mais nobres no universo de millenia. Em volta das inúmeras estrelas de nossa galáxia circulam corpos celestes (planetas, luas, asteróides), o verdadeiro objetivo da colonização do espaço. Para conhecê-los e identificá-los, é preciso primeiro conhecer a estrela que eles orbitam, como será mostrado abaixo.

As estrelas são classificadas em "classes espectrais", um nome pomposo para definir sua cor (entre outras coisas). A classe espectral define a temperatura da estrela e, por consequência, também a região na qual planetas podem ter água líquida e, portanto, vida. Das várias

classes espectrais definidas pela ciência, cinco englobam quase a totalidade:

- Vermelhas: mais frias, têm uma ecosfera pequena e constituem sozinhas 60% de todas as estrelas da galáxia.
- Laranjas: são um pouco mais frias do que o Sol, mas consideravelmente maiores e mais quentes que as vermelhas. Perfazendo 20% do total de estrelas, estas são bons locais para planetas com vida.
- Amarelas: são o local ideal para a formação de planetas com vida. Infelizmente, elas são apenas 10% do todo. Exemplos incluem o Sol e Alfa Centauri.



- **Amarelo pálido:** são mais quentes que nosso Sol. Assim, para um planeta se desenvolver, precisa estar bem mais longe. Apenas 5% das estrelas pertencem a esta classe espectral. Uma estrela deste tipo é Procyon.
- **Branças:** são muito quentes e novas, não tendo quaisquer corpos ao seu redor. Pouco menos de 5% das estrelas são deste tipo.

Supomos em MILLENIA que apenas 0,5% (1 em 200) das estrelas formam sistemas com um planeta como a Terra, com oceanos de água líquida. Estes planetas são chamados de planetas Jardim. Estes são os sistemas primários.

Os demais sistemas são ou secundários (com um planeta economicamente explorável mas sem água líquida em quantidade - 1,5%), terciários (com planetas não exploráveis economicamente - 3%) e quaternários (sem planetas orbitando - 95%).

5 - Os planetas

Cada sistema não quaternário tem um número variável de corpos orbitais ou planetas. Quanto mais quente (e de modo geral, maior) a estrela, maior o número de planetas orbitando-a.

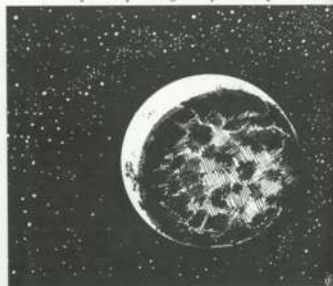
Os corpos orbitais se formam a partir de parte da massa gasosa que gerou a estrela. A forma final de cada planeta depende da massa inicial reunida, pois esta define que tipo de moléculas poderão ser retidas na atmosfera. Isto causa uma grande diversidade de corpos celestes dentro de um sistema estelar.

Os corpos podem ser classificados em:

- **Rocha:** uma bola de rocha com pequena massa e incapaz de reter uma atmosfera apreciável, se tornando assim um planeta estéril. Exemplo: Mercúrio.
- **Estufa:** um planeta que desenvolveu um efeito estufa devido à acumulação de dióxido de carbono na atmosfera. O calor retido aumenta até que a água somente existe sob forma de vapor, impedindo o desenvolvimento de vida. Exemplo: Vênus.
- **Jardim:** um mundo com massa suficiente para reter vapor d'água mas não suficiente para reter hélio e hidrogênio. O planeta desenvolve uma atmosfera rica em oxigênio e oceanos de água líquida, onde a vida é capaz de se desenvolver. Este tipo de planeta é a espinha dorsal da civilização galáctica e onde vive 95% dos seres vivos. Exemplo: Terra.
- **Pré-jardim:** um planeta como o jardim onde a vida não se desenvolveu ainda. Nos oceanos primitivos, as macromoléculas orgânicas se

formam até que eventualmente surge a molécula auto-replicante. Planetas como este geralmente têm uma atmosfera rica em gases raros como gás carbônico, amônia e enxofre. Exemplo: Terra do pré-cambriano (Titã?).

- **Deserto:** um planeta com massa suficiente para reter uma atmosfera rica em oxigênio, mas incapaz de reter o vapor de água e assim incapaz de ter oceanos líquidos. O planeta se torna literalmente um imenso deserto frio. Geralmente, existe formação de gelo seco nas calotas e em alguns picos mais altos. A pressão atmosférica é algumas vezes suficiente para manter a vida sem trajes pressurizados, mas raramente em quantidade para ser respirável por longo tempo. Exemplo: Marte.



- **Cinturão:** um planeta que nunca se formou, tornando-se assim uma imensa massa de pedregulhos orbitando a estrela central em órbitas variadas. O cinturão também pode ser formado por um planeta que por algum motivo se rompeu. Exemplo: cinturão de asteróides.
- **Glacier:** uma bola de gelo e gases congelados, sem massa para reter atmosfera apreciável ou longos demais da estrela para mantê-los sob forma gasosa ou líquida. Alguns planetas jardim podem desenvolver um efeito parecido devido a desastres ecológicos, sendo levados a uma era glacial. Em alguns casos o efeito pode se tornar irreversível. Exemplo: Plutão.
- **Gigante falhado:** um planeta com massa suficiente para reter o hélio e que com o tempo passa a reter também o hidrogênio, mas sua massa não se torna nunca grande como a de um real gigante gasoso. Estes planetas são ricos em amônia e metano, sendo boas fontes para coleta de nitrogênio. Exemplo: Urano e Netuno.

Galactografia

- Gigante gasoso: um planeta com massa suficiente para reter o hidrogênio e que com o tempo aumenta sua massa ainda mais, mas nunca o suficiente para se tornar uma estrela. Estes planetas são a principal fonte de hidrogênio barato para reatores de fusão. Exemplo: Saturno e Júpiter.
- Gigante Ignido: um planeta com massa suficiente para reter hidrogênio ainda no começo da formação do sistema. Com o tempo, a gigantesca massa acumulada começa a implodir devido à gravidade, e a pressão interna cria uma reação de fusão nuclear, transformando o planeta numa pequena e pálida estrela. Exemplo: Sirius B e Procyon B.
- Selva: uma região com extensas florestas tropicais similar à anterior mas com maior temperatura média e chuvas abundantes. Embora rica em recursos minerais, tais regiões são impraticáveis para o convívio humano. Exemplo: Amazônia e selva subsaariana.
- Montanha: regiões de contato tectônico, onde se formam cadeias montanhosas, por vezes com vulcões e terremotos constantes. Tais regiões são ricas em minerais e pobres em vida animal e vegetal. Sua inospitalidade as faz regiões pouco habitadas. Exemplo: Tibete, Andes e Alpes.
- Ilha: regiões com relevo recortado ao nível do mar, formando assim uma infinidade de ilhas de todos os tamanhos e formas. Tais regiões são propícias à formação de comunidades humanas, mas a dificuldade de transporte inviabiliza o desenvolvimento, exceto nas ilhas maiores. São ricas em vida animal e vegetal, e possuem alguns recursos minerais. Os espécimes mais raros da fauna e flora são geralmente encontrados neste tipo de terreno. Exemplo: Oceania e Ilhas Britânicas.
- Ártico: regiões de temperatura sub-zero permanentes, que vivem sob camadas de gelo quilométricas. A vida é rara em qualquer forma e a habitação humana é somente para pesquisa e exploração de recursos raros. Exemplo: Antártida.

6 - Os planetas Jardim

Destes tipos de planeta, apenas o Jardim e o pré-Jardim podem abrigar a vida como a conhecemos. Tais planetas são divididos em continentes que, para facilitar a visualização, serão subdivididos em "ambientes", um termo abstrato para indicar diversos tipos de terreno.

Cada ambiente ocupa de 2 a 4% da superfície do planeta.

- Deserto: uma região onde as chuvas são escassas, impedindo o crescimento da vegetação. A população nestas regiões é nômade e estas só têm valor econômico quando petróleo ou minérios são encontrados em quantidade. Exemplo: Saara e Gobi.
- Tundra: uma região próxima a calotas polares onde a iluminação solar é insuficiente para o crescimento de vegetais de grande porte. Os animais que vivem na área são pequenos e hibernam no inverno rigoroso. A população humana raramente é grande. Exemplo: Sibéria e quase todo Canadá.
- Pradaria: localizadas nas áreas temperadas e com água em fartura, estas regiões são as mais produtivas dos planetas e onde se concentram 70 a 80% da população total. Tais regiões são arborizadas, com grandes extensões de terras férteis, inverno ameno e verão não tórrido. Exemplo: Europa, costa leste dos Estados Unidos e Sudeste sul americano.
- Floresta: regiões com extensas florestas de grande porte situadas em regiões temperadas. Poucas comunidades humanas vivem ali, pois a grande quantidade de vida animal selvagem impede o desenvolvimento real. Exemplo: Antártida do Carbonífero (extinta).

6.1 - Desenvolvimento

A disparidade de riqueza e desenvolvimento entre os planetas jardim é um fato conhecido em toda a galáxia. Enquanto alguns são verdadeiros infernos superpopulosos, ainda assim ricos e produtivos, outros são primitivos, decadentes ou, muito pelo contrário, já conseguiram conciliar produção e qualidade de vida.

Utilizando uma classificação geral, pode-se dizer que existem os seguintes tipos: Superdesenvolvido (Sup), desenvolvido (Des), subdesenvolvido (Sub) ou primitivo (Pri). Isto varia de acordo com sua história (e a vontade do Mestre de Jogo).

- Natal de raça menor: planeta natal de uma das raças menores. Tais planetas viram o desenvolvimento de suas espécies natais até a idade industrial e depois, com a homogeneização causada pelos fentons, adquiriram o voo supra-luz. Esses são os principais planetas das raças que ainda não têm uma grande expressão na galáxia. A tendência é que ele se superdesenvolva, mas muitas raças ainda nem sequer têm uma expressividade populacional. Exemplo: Mobatetarius.
- Natal de raça importante: planeta natal de uma das raças importantes. Tais planetas abrigaram o desenvolvimento de raças que agora têm uma

pequena região para colonizar, e o processo de "desinchar" do planeta ainda está no começo. Muitos destes mundos são abarrotados de gente. Exemplo: Kekeh IV.

- **Natal de raça maior:** planeta natal de uma das raças maiores. Tais planetas viram o desenvolvimento de suas espécies natais e como estas agora têm uma grande área na galáxia para colonizar, geralmente existe uma tendência para que o planeta "desinche". Exemplo: Terra
- **Colônia superior:** colônia em planeta com vida superior natural. Tais planetas são colônias de uma raça qualquer que já abrigavam vida superior, isto é, plantas e animais de pequeno, médio e até grande porte. A existência de vida facilita o desenvolvimento agrícola e pecuário, permitindo um rápido crescimento de população e de indústria. Ex.: Brunsburg.
- **Colônia inferior:** colônia em planeta sem vida superior natural. Tais planetas são colônias em locais onde a vida, quando existia, era inferior. Isto é, apenas seres unicelulares existiam. Assim, o desenvolvimento da agricultura é muito prejudicado e, por conseguinte, a atividade pecuária sofre, o que cria uma grande dificuldade no crescimento populacional e industrial. Tais planetas crescem muito mais lentamente, sendo necessário o transplante de vida superior de outro planeta. Exemplo: Vega VI.

Estas são apenas linhas gerais e guias para a confecção de um mundo. Não se sinta obrigado a segui-las. Um Mestre de Jogo experiente não costuma gerar aleatoriamente seus mundos, ele os escreve. Estas regras servem apenas para alimentar sua imaginação e lhe dar um "senso do razoável".

7 - Economia

De acordo com o desenvolvimento e a riqueza natural de cada planeta, é possível montar um esquema que mostra claramente qual o poder econômico, situação social e potencial de cada planeta. Para isso, precisamos voltar ao que foi dito no item 6. Cada ambiente (pradaria, floresta, etc.) dentro do planeta tem, separadamente, o potencial de possuir pontos de recursos, população e fábrica.

Ter um "recurso" significa dizer que a área é rica em minérios e outras matérias-primas, como borracha, petróleo, cristais e um sem número de itens necessários à civilização tecnológica.

Os pontos de população, cada um equivalente a cerca de 100 milhões de habitantes, são a população

economicamente ativa e engajada em alguma atividade produtiva.

Pontos de fábrica correspondem a uma enorme capacidade de produção, industrialização e riqueza da região. Esta é dependente ao extremo do grau de desenvolvimento do planeta.

Estes três fatores juntos são a espinha dorsal da civilização local. Eles existem para dar ao Mestre e aos jogadores uma idéia da economia local, e uma visão geral. Cada ponto de população precisa de um ponto de fábrica para manter suas necessidades de consumo. Cada ponto de fábrica por sua vez precisa de um ponto de recurso para lhe fornecer matérias-primas.

Assim, quando se olha para um planeta, pode-se ver claramente o problema econômico ou a força do planeta. Se existem poucos recursos, ele é um importador de minérios. Se falta indústria ele exporta recursos minerais e importa bens manufaturados, e se falta população o planeta é um feliz exportador dos bens que produz.

Teoricamente, com o passar dos séculos, os pontos de população irão crescer, assim como as fábricas, mas o número de recursos só irá baixar. Em 2995, quando o jogo se passa, existe uma abundância de recursos, já que os sistemas secundários e mesmo os outros planetas de um sistema primário também podem constituir recursos. Não há necessidade de guerra, pois os recursos existentes não são ainda aproveitados.

8 - Satélites naturais

Alguns juizes podem achar relevante a determinação do número de luas e outros satélites artificiais dos planetas. Isto é bom apenas para dar cor ao sistema, apenas eventualmente podendo ser de fato importante. No caso dos satélites naturais, estes dividem em quatro tipos:

- **Grandes:** são bolas rochosas com mais de 2000 Km de diâmetro, porém sem massa para reter atmosfera apreciável. Alguns são grandes o suficiente para ter movimento tectônico ou outras características peculiares. Exemplo: Lua, Europa, Ganimedes, Titã, Tritão e Caronte.
- **Pequenos:** são bolas rochosas com tamanhos entre 500 e 2000 Km de diâmetro, sendo muito pequenos para terem características muito distintas. Exemplo: Amalteia, Oberon, Titania, Thetys e Rhea.
- **Asteróides:** são pequenos blocos de rochas disformes, mas ricos em minerais pesados. Na maioria dos casos, são asteróides capturados. Exemplo: Fobos e Deimos.

Galactografia

- Anéis: são literalmente anéis de pequenas partículas que circundam o planeta. Algumas partículas chegam a ser microscópicas, interferindo com a luz e criando belíssimos efeitos. Exemplo: Anéis A, B e C de Saturno.

Para efeito de jogo, os planetas são divididos em três categorias com respeito a satélites naturais:

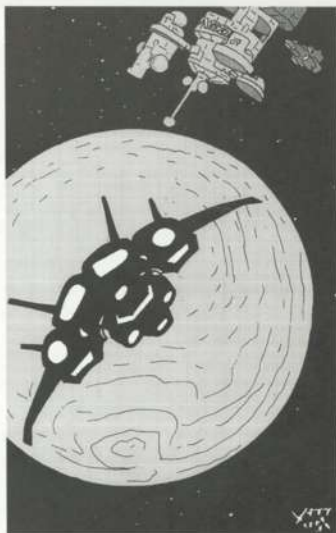
- Bolas de rocha: formam o primeiro grupo, não possuindo satélites naturais.
- Planetas rochosos: inclui as estufas, desertos, jardins, pré-jardins e glaciers. Este grupo pode ter um único satélite grande (40%) ou dois pequenos (20%) ou 1D6 asteróides (20%) ou nenhum satélite (20%).
- Planetas Jovianos: incluem os gigantes falhados, os gigantes gasosos e os gigantes ignidos. Os planetas Jovianos têm 1D6-1 satélites grandes, 1D6-1 pequenos, 3D6 asteróides e podem (25%) ter 1D6 anéis claros e visíveis.

8.1 - Satélites artificiais

Os satélites artificiais são de relevância para se determinar apenas quando existe alguma atividade, humana no local, e é claro que quanto maior tal atividade maior o número de satélites e sua importância.

Em MILLENIA, os planetas têm o número e tipo de satélites artificiais determinados em função de sua classificação de desenvolvimento (Superdesenvolvido, Desenvolvido, Subdesenvolvido, Primitivo ou Secundário). Os tipos de satélites significam:

- Mapeamento (Map): o tipo de satélite mais simples, feito apenas para fotografar a superfície, seja com radares ou câmeras de alta resolução.
- Meteorológico (Met): como o próprio nome diz, se destina a estudar o comportamento da atmosfera do planeta de modo a poder prever o tempo e outros fenômenos atmosféricos.
- Sondagem geofísica (Son): se destina a explorar a composição e natureza do solo através de espectrometria e outras técnicas de modo a determinar a presença de recursos minerais.
- Comunicação (Com): tem por objetivo facilitar a transmissão de rádio através do planeta, evitando cabos submarinos e extensas redes telegráficas. É de fundamental importância para o desenvolvimento de uma sociedade global no planeta.
- Espionagem (Esp): literalmente se destina a investigar aspectos importantes e privados da vida do planeta, seja a localização de unidades militares, estações geradoras de força, tráfego, densidade populacional, holocomunicação pessoal, ou transmissões da Rede de



Comunicação Planetária. Pode ser colocado pelo próprio governo local ou por outros governos.

- Bio-monitoração (Bio): se destina a observar espécies animais e vegetação que inspiram cuidados, seja em caso de extinção provável ou de perigo de contato. Muito útil para controle de epidemias.
- Astrofísico (Ast): visa o estudo dos corpos celestes da região, sendo sempre colocados em órbita com fins de pesquisa.
- Defesa (Def): se destinam a defender o planeta com mísseis ou canhões de plasma. São geralmente automáticos, mas é usual terem uma tripulação para evitar acidentes de identificação errônea.
- Estação orbital (Est): são instalações de médio porte para pesquisa espacial e produção quase artesanal de bens manufaturados. Raramente tem mais de cinco tripulantes e tem sempre ocupação temporária.
- Base orbital (Bas): similares às estações só que maiores e de caráter permanente, chegando a ter até 15 pessoas de cada vez. Embora dependente em

suprimentos, a base é capaz de se manter sozinha por prolongados períodos.

- Comunidade orbital (Cor): é uma pequena cidade em órbita vivendo ou do comércio interestelar ou da fabricação de um produto que dependa de gravidade zero. Tais cidades tem de 100 até 1000 habitantes.
- Megalópole lagrangeana (Lag): são verdadeiras cidades localizadas nos pontos ditos "lagrangeanos" (onde a gravidade do planeta e da lua se anulam), ou em uma órbita afastada. São auto-sustentáveis, vivendo tanto do intenso comércio quanto da manufatura especializada, geralmente de itens com resíduos altamente poluentes de modo que estes não são lançados na biosfera do planeta, mas sim no espaço. É muito comum se ver pequenas estações de indústria e naves estabelecidas permanentemente ao redor desta, assim como iates numa marina. A população de tais centros pode chegar a milhões de habitantes, mas usualmente se mantém nas centenas de milhares.
- Porto (Por): este é um caso especial. A maioria dos planetas jardim tem pelo menos um porto espacial em órbita e muitos planetas secundários também. Estes são entrepostos no espaço onde a maioria das naves aporta para transferir carga e passageiros, evitando a

problemática descida ao planeta. São similares às cidades orbitais, mas com um caráter mercantil.

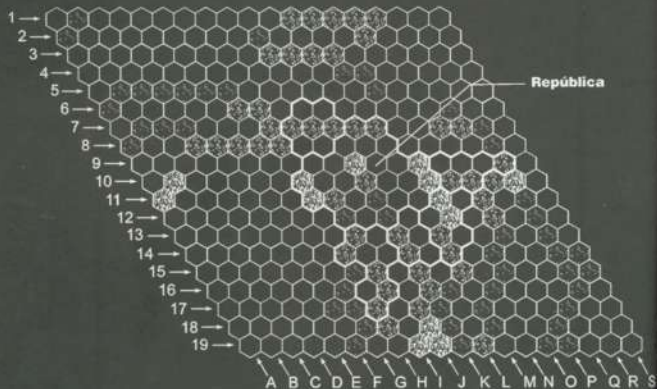
Como nota final, é importante citar que existem algumas possibilidades interessantes no tocante aos satélites naturais de grande porte. Io (satélite de Júpiter), por exemplo, tem uma atividade vulcânica enorme, enquanto Europa (também satélite de Júpiter) talvez tenha um oceano líquido sob sua superfície gelada.

A possibilidade mais interessante é, porém, levantada por Titã (satélite de Saturno) que tem uma atmosfera parecida com a da Terra primitiva, atmosfera esta muito espessa para um "planeta" tão pequeno. Isto se deve provavelmente ao fato de estar tão longe do Sol. Se Titã fosse um pouco maior e orbitasse um gigante, ignido seria possível desenvolver a vida neste satélite.

Embora isto seja teoricamente possível, esta possibilidade não é incluída no jogo, o que não impede que o juiz arbitre sua existência em algumas aventuras.

Voltamos a frisar que estas regras são uma trilha, não um trilho. Elas devem servir de ponto de partida para a imaginação do Mestre e não como limitante, afinal esta é uma obra de ficção, e não um tratado científico. Explorar os limites do possível é um recurso literário lúdico válido.

Divisão dos setores do Arco de Orion



lares às
cantil.

existem
nte aos
úpiter),
norme,
talvez
la.

porém,
m uma
mosfera
no. Isto
do Sol.
gigante
télite.

el, esta
ede que

trilha e
partida
e, afinal
entífico.
erário e

Capítulo 8 - Ambientação

"Alea Jacta Est "



1 - Introdução

Mesmo 250 anos depois da independência da República, a raça humana ainda luta por sua unificação. A dominação Fentoni foi o auge de uma decadência e de um processo auto-destrutivo. Nossos antigos inimigos e conquistadores, quando esmagaram a estrutura arcaica da Federação, destruíram também nossas tradições, línguas, história e unidade racial.

Por estes motivos, a arqueologia planetária é tão importante para a República. Nossos esforços são compensados com a redescoberta de um passado arrasado pela dominação Fentoni. Lacunas enormes ainda existem em nossos registros históricos e mesmo a grande República na qual baseamos nossa sociedade não nos é totalmente conhecida.

O objetivo deste texto que se segue é prover informações essenciais àqueles que pretendem explorar o nosso universo. Estudiosos, exploradores e muitos outros ramos de ocupação acharão neste pequeno compêndio sobre as idades pós-industriais um guia precioso para um futuro aprofundamento nos assuntos discutidos.

Separei minha análise em três partes: nossa história, a República e os alienígenas mais relevantes para nossa sociedade. Todos os meus comentários estão em *itálico* para facilitar a identificação.

Furenak Aldraga, professor de arqueologia planetária da Universidade Republicana de Procyon.

2 - Idades pré-espaciais

Muito tem sido falado sobre este período arcaico, anterior à chegada do homem em Alfa Centauri, porém grande ênfase se dá aos períodos mais antigos. Tal estudo não é o meu objetivo atual; o que mais me concerne é o período imediatamente anterior à idade espacial, os últimos anos da Idade Industrial, um período tão fascinante quanto conturbado.

Mesmo antes de ir ao espaço, a humanidade já tinha conhecimento da energia atômica e portanto das armas nucleares. Nos últimos anos da Idade Industrial, o arsenal atômico foi um fator decisivo para um longo retardamento do conflito final de poder no planeta Terra.

As idades históricas

Idade Antiga (4000 AC - 476 DC)

Idade Média (476 DC - 1453 DC)

Idade Moderna (1453 DC - 1789 DC)

Idade Industrial (1789 DC - 2148 DC)

Idade Espacial (2148 DC - 2555 DC)

Idade Negra (2555 DC - 2821 DC)

Idade Contemporânea (2821 DC - 7)

No entanto, em 2034 DC, as pressões internas político-econômicas forçaram o conflito chamado de Terceira Guerra Mundial. Pesquisadores modernos têm grande dificuldade em estabelecer as razões deste evento, já que a maioria dos registros de época está perdida ou adulterada por governantes posteriores, mostrando a vontade das autoridades dessa Idade de esconderem os fatos de seus governados.

As armas nucleares foram usadas, mas apenas parcialmente, fazendo com que a guerra se estendesse por vários anos, ao contrário das previsões. Isto acabou levando ao colapso das potências envolvidas, assim como de seus blocos econômicos. Em 2040 DC, a guerra terminou abruptamente, e o caos tomou conta de um mundo cheio de cicatrizes atômicas.

Ditaduras e regimes populistas imperaram por décadas, diversos planos e coalizões falharam em tentar melhorar as condições de vida na Terra. Um clima de desesperança e violência tomava conta do mundo junto a uma crise econômica sem precedentes.

Aos poucos, a humanidade se recuperou desta tragédia e retomou o desenvolvimento científico. Em 2135, a equipe de física da Universidade de Estolcomo, sob o comando do professor Giuseppe Kalkotski, maior gênio de sua época, desenvolve a teoria da distorção. Com isso, e devido ao fim da distorção só ser possível fora do campo gravitacional terrestre, começava uma verdadeira corrida espacial.

Em 17 de março de 2148, se iniciou o primeiro vôo supra-luz até Alfa Centauri, onde iria se descobrir um planeta verdejante que seria batizado de Esperança.

3 - Idade espacial

Praticamente todas as informações sobre esta época foram recuperadas pela arqueologia planetária ou estavam escondidas em bancos de dados particulares ilegais. Os fentons tentaram apagar nossas tradições e cultura, mas especialmente o tocante ao auge de nossa expansão.

Com a viagem supra-luz, as estrelas ficaram ao alcance da raça humana. Diversas nações se lançaram ao espaço, e uma nova era de colonialismo começava.

As lutas dentro da Terra perderam o sentido, e os esforços das nações passaram a ser a exploração do Braço de Orion, procurando avidamente sistemas com planetas jardim (similares à Terra) ou ricos em recursos minerais. Neste processo, houve pela primeira vez contatos com outras espécies inteligentes. Todas as raças encontradas possuíam um nível tecnológico inferior (mesmo que próximo em alguns casos) à raça humana.

O jogo de poder e interesse das nações levou a diversas guerras e conflitos com estes alienígenas, chamadas Guerras de Abertura. O processo de destruição e absorção de sociedades menos desenvolvidas tomou

Ambientação

Relíquias do passado

Mais uma vez, a humanidade resgata um pedaço de sua história das cinzas da destruição Fentom. Pesquisadores da universidade solar fizeram uma extraordinária descoberta nas ruínas do bombardeio Fentom no continente americano.

Após 14 anos de pesquisa intensiva, foi descoberto o que parece ter sido um museu ou a residência de um colecionador particular de publicações antigas.

A maior parte das obras encontradas estava deteriorada além da capacidade de recuperação mas, por um verdadeiro milagre, a parte do edifício onde estavam guardados os jornais e periódicos sobreviveu ao bombardeio nuclear Fentom. Segundo o professor Alexandre Popovic, chefe da expedição, o local onde estavam os jornais e revistas ficava no subsolo. Quando houve o ataque Fentom, o edifício desabou, fechando as entradas do local, o isolando do meio ambiente.

Apenas por esse motivo, segundo o professor, o material foi conservado, pois a umidade proveniente da baía em torno da qual se desenvolveu a cidade teria causado a destruição do acervo ali encontrado.

As pesquisas sobre o material devem levar vários anos, pois não só este tem de ser restaurado - tendo quase 1000 anos - como também a língua local é pouco conhecida.

Um periódico de notícias do final do século XX é o mais bem conservado do acervo. Este "jornal", como era chamado, menciona a existência de diversos grupos terroristas agindo na cidade.

Para desalojá-los, as forças armadas locais estavam preparando uma operação militar de grandes proporções. Não há indicações sobre o objetivo destes grupos, mas o mais importante deles parecia ter ideais comunistas - uma ideologia terrestre da época. A guerra parece ter causado problemas econômicos na região, pois há menções à forte inflação e êxodo industrial na área.

Essa é possivelmente a mais importante descoberta arqueológica dos últimos 30 anos, e trará muitas informações sobre a época - assim que forem decifradas.

Muito que vários planetas alienígenas se uniram na Liga de Ajuda Mútua, liderados pelos Atrians, nativos de Kefond. Esta liga teve algum sucesso, conseguindo mesmo jogar algumas nações humanas umas contra as outras.

Guerras coloniais

Em 2362, com um conflito interno iminente, os maiores blocos político-econômicos humanos assinam o pacto de Shanghai, onde se comprometeram a não

permitir que as guerras atingissem o Sistema Solar (o berço da humanidade). Poucos anos depois, explodia a primeira guerra colonial.

Aproveitando a discórdia humana, a Liga de Ajuda Mútua se expande e fortifica, tornando-se a Liga Anti-Humana em 2368. Os restos de várias espécies alienígenas, quase exterminadas, são absorvidos pela Liga. Velhos ódios são reavivados mas nenhuma ação ofensiva é tomada.

Com o fim da primeira guerra colonial, as duas maiores potências aliadas emergem vitoriosas: a Confederação Sul-Americana e o Estado Nipônico. Percebendo o poder da Liga Anti-Humana, todas as novas expansões são feitas em áreas menos densas do braço galáctico e portanto mais pobres, eventualmente atingindo os braços vizinhos de Perseu, Sagitário e Caranguejo.

Os contatos com novas civilizações também tornam-se menos agressivos. A diplomacia passa a ser a arma principal, em lugar da força bruta. Tomando este caminho menos violento, os estados humanos fundam, em 2376, a Confederação dos Estados Coloniais e, em 2384, as portas são abertas a diversas raças alienígenas, mas muito poucos se filiam, pois a maioria não acredita que esta seja uma iniciativa sincera.

Achando que esta era uma manobra para esvaziar a proposta da Liga Anti-Humana em sua base (os alienígenas), a liga resolveu tomar medidas enérgicas. Em 2386, quando todos na Confederação achavam que o passado estava perdoado e esquecido, começou um conflito maior que qualquer outro até o momento: a Segunda Guerra Colonial. Resolvendo dar o primeiro golpe, os inimigos da Confederação conseguiram grandes vitórias a princípio, causando mais danos aos estados humanos do que todos os conflitos anteriores.

Apesar das vitórias iniciais, a guerra viria a terminar em 2396 com a rendição da Liga Anti Humana mas, devido ao equilíbrio do conflito, as condições de paz oferecidas pela Confederação foram bastante suaves.

Um dos poucos bons aspectos da segunda guerra colonial foi a aceleração do processo de unificação humana que se concluiu em 2403 com o estabelecimento da Federação, um estado mais democrático e equalitário que a Confederação dos Estados Coloniais. Esta veio a dar um grande impulso ao comércio entre as nações e permitir uma melhor utilização dos recursos. Isto impediu que a relativa estagnação tecnológica causasse um declínio prematuro.

A Federação cresceu (exageradamente) e prosperou por muitos anos. Porém, a dificuldade de movimentação por sua enorme extensão tornava inviável um governo central eficiente, o que levou a uma descentralização contínua e crescente, permitindo uma grande desorganização e mesmo conflitos internos.



Uma prosperidade e descontrola ao mesmo tempo causou a Terceira Guerra Colonial, na qual diversos oligopólios setoriais procuravam a independência. Estes formavam estados autoritários unidos contra a Federação. Todas estas insurreições e revoltas foram debeladas; novamente, a Federação se saiu vitoriosa.

A decadência da Federação

Apesar de suas vitórias, a Federação não saiu ileso da segunda e terceira guerras coloniais, pois muito se perdeu em recursos e capacidade de produção. Menos de vinte anos após a Terceira Guerra Colonial, a Federação havia decaído a um nível inimaginável. As distâncias necessárias de se cruzar e o número de conflitos internos fazia as frotas incapazes de estabelecer qualquer ordem, o que levou a uma anarquia geral. O colapso do sistema fiscal e o fechamento de rotas comerciais levaram a economia à estagnação e daí à inflação e à depressão.

Poderes quase ilimitados foram dados aos governadores dos setores, transformando a Federação numa forma de feudalismo. Embora isto tenha dado certo em casos isolados, a repressão e o poder total aceleraram a decadência da sociedade e levaram a guerras internas. Neste período, surgiram diversos refugiados alienígenas nunca vistos antes, falando de uma raça invasora e cruel, aparentemente invencível: os Fentons.

Em 2490, surgiu a Peste nas fronteiras. Ninguém sabe ao certo qual a sua origem, ou o que a causou. A hipótese mais provável é de que tenha sido trazida pelos refugiados dos ataques Fentons, como que precedendo o desastre maior que viria. Outra hipótese é que seja um vírus de laboratório desenvolvido para as guerras internas da Federação.

Seja como for, a Peste atacava todos os humanos e alienígenas, causando debilidade, delírio, necrose múltiplas e morte. Isto causava um surto de pânico juntamente com a crise epidêmica. Rapidamente, a anarquia tomou conta da Federação e vários mundos fecharam suas fronteiras, destruindo quaisquer nave que tentassem pousar.

O comércio espacial cessou por anos e a economia implodiu. Mundos cuja economia dependia de produtos importados assistiram a mortandade maciça por fome ou pagaram o duro fardo do colapso econômico e social.

Quando os Fentons contactaram hostilmente a Federação em 2530, ela era apenas uma pequena sombra do que fora pouco mais de cem anos atrás. Isto facilitou ainda mais a conquista pelos alienígenas e, em 2555 terminava a Federação e com ela a Idade Espacial.

4 - Idade negra

Por quase quatrocentos anos, a raça humana se expandiu sem controle e agiu de forma irresponsável e mesmo condenável. Nenhum historiador que estude a Idade Espacial negaria isto. Ocupar e submeter planetas alienígenas tornou-se hábito. O contato com os Fentons veio a dar aos humanos "o gosto de seu próprio remédio".

Os Fentons passavam por uma revolução tecnológica crescente; sua tecnologia, auto-controle, capacidade intelectual eram superiores à humana, e que era pior, seu etnocentrismo era ainda mais aguçado. Sua crença em um destino maior sempre crescente era motivo para determinar o extermínio de quaisquer raça que eles bem entendessem.

Em 2555 DC, a Federação era dissolvida por ordem dos Fentons e a raça Humana era declarada como escravo no mesmo nível de todas as outras até então conhecidas. Começou-se a levar humanos e alienígenas para testá-los em tarefas subalternas e possivelmente modificá-los geneticamente.

Sabe-se, por registros capturados, que centenas de milhares de humanos foram levados para sistemas longínquos. A raça humana foi considerada ideal para adaptação a certos ambientes. Hoje, estas localidades estão muito distantes dos limites da República. Pode-se afirmar com certeza a existência de colônias humanas separadas há séculos de nós, com cultura e hábitos diferentes. A única que já foi contactada está dentro do território Makwi, sem qualquer possibilidade de intenção de se juntar à República.

Outro fato marcante da dominação Fentom foi a criação de três novas raças a partir da humana. Utilizando sua engenharia genética altamente avançada eles modificaram a espécie humana criando os Habitantes Campestre e Urbanus, cada um ideal para um tipo específico de tarefa.

Ambientação

Tais raças eram tratadas de maneira igual as humanas originais, isto é, rigoroso controle de natalidade, trabalho escravo contínuo, morte por sacrifício em idade pré-estabelecida e desenvolvimento fora de um círculo familiar. Em locais de produtividade baixa, eles muitas vezes simplesmente expulsavam uma parte da população da sociedade, deixando-os morrerem de fome ou viverem como pudessem. Eles pareciam não ter interesse em ajudar ou exterminar qualquer espécie; apenas a produção e relação custo e eficiência parecia importar. O tratamento sub-humano era apenas uma consequência.

A resistência

Em 2636, a situação chegou a tal ponto que explodiu o chamado "levante humano", um movimento bem coordenado de resistência que gerou uma revolta em larga escala, conseguindo mesmo a adesão de várias raças alienígenas.

A reação foi brutal. Cinco cidades no sistema solar foram transformadas em buracos radioativos e milhões de seres (humanos ou não) foram mortos.

Impedidos de se autogovernarem, os humanos começaram um movimento cultural "subterrâneo" para evitar a aculturação completa e a preservação de sua identidade histórica. Este movimento foi chamado de Memória Perpétua, e passou a permeiar a sociedade, levando-a a cultivar os valores tidos como "naturalmente humanos".

Mesmo com este movimento de resistência cultural, foram perdidos registros e conhecimento do passado. Os Fentons procuraram a todo custo manter a população na ignorância, chegando mesmo a destruir museus e bibliotecas, claramente desprezando outras culturas que não a sua.

No entanto, com o tempo, a tecnologia Fentom começou a ser absorvida e adaptada. Fábricas eram implantadas aqui e ali enquanto eles exploravam os recursos vastos do Braço de Orion. Este processo, a nível galáctico, começou a disseminar a tecnologia e levar outras raças a se tornarem mais parecidas umas com as outras, aculturando a maioria das sociedades.

O fim da dominação

Por algum motivo, até hoje não bem esclarecido, o impossível ocorreu. Após séculos de crescimento, o Império Fentom entrou em um acelerado processo auto-destrutivo.

Em 2735, ocorreu a grande guerra civil da raça que havia dominado a galáxia. À medida que as colônias percebiam o que estava acontecendo, começavam a se revoltar, tentando se libertar.

Para escapar ao massacre nas mãos de massas revoltosas, os Fentons muitas vezes se viam obrigados a escapar, indo para trás armas, equipamentos, indústrias e muito saber. Apesar disto, eles sempre

destruíam seus maiores avanços tecnológicos, mesmo que isto significasse sua morte.

Em 2737, a humanidade tomou conhecimento da guerra civil Fentom. Uma frota dissidente foi derrotada por uma esquadra legalista. Esta, ainda que vencedora, também foi danificada e aportou nos estaleiros da Lua. A notícia da Guerra correu o mundo.

Com a saída desta frota em direção a mais combates, a Terra preparou sua revolta com nave mercantes capturadas e começou a se armar. Os engenhosos humanos logo tinham nave adaptadas para o combate. Quando a frota legalista voltou à Terra, foi atacada e destruída pelas toscas, mas destemidas, nave terrestres.

O movimento Memória Perpétua assumiu a liderança da rebelião e fundou a República Humana, que se baseia nos preceitos romanos de governo. Seu líder, Crofalt, se tornou o primeiro Cônsul da República, fundou o Senado e constituiu a primeira Legião, Magna Legio.

O império dos "invencíveis" Fentons estava acabado. Mesmo lutando entre si e contra praticamente toda a galáxia, a guerra civil acaba apenas em 2745. Foram dez anos de luta que exterminaram 56 raças sapientes, destruindo 194 planetas habitáveis (incluindo o planeta central Fentom) e mudou a face da galáxia.

A paz, no entanto, durou pouco. Em 2812, começa a guerra final contra os últimos focos Fentons, a guerra das seis raças, na qual Vorgans, Humanos, Dracons, Fúrios, Nictes e Makwis se uniram contra o inimigo comum.

Crofalt 2694-2788



Nascido na selva subsaariana numa comunidade foragida, estudou história a fundo desde a mais tenra idade, tendo visitado boa parte do planeta na clandestinidade como emissário do Movimento Memória Perpétua. Líder nato, assumiu a liderança do movimento aos 37 anos.

Liderou a fundação da República, se tornando um herói nacional e seu primeiro cônsul. Foi também indicado duas vezes como ditador pelo Senado durante a Guerra Civil Fentom. Quando a guerra terminou, se retirou da política para dedicar-se ao estudo histórico e diplomacia.

Morreu doente aos 94 anos e seu corpo foi embalsamado, permanecendo exposto no Instituto de História Humana na Velha Terra.

Com o desaparecimento dos últimos fentons em 2821, chegou ao fim a Idade Negra. Era como se a humanidade acordasse de um pesadelo, um pouco sem entender como ele foi embora.

5 - A idade contemporânea

Os fatos aqui contidos fazem parte da ciência política, pois são recentes em sua maior parte. Seus efeitos, por tanto, ainda estão por serem observados. Para um melhor entendimento dos fatos, foi preparado um texto em anexo analisando a história, estrutura e anseios da República (ver próximo capítulo: A República).

Logo após o término da guerra civil Fenton, existiu um período, de pouco mais de cem anos, chamados de "era da adaptação" (2821-2936). Nestas décadas, novas fronteiras foram forjadas e quem tivesse mais força conseguia mais sistemas solares dentro de seu território. Várias pequenas guerras, escaramuças e rebeliões explodiram, e ao final as fronteiras estavam bem definidas e relativamente respeitadas.

A República não conseguiu, apesar dos esforços, unir todo o espaço humano. Nações menores como o Ducado de Meltnya e a Esfera de Co-Prosperidade conseguiram se manter independentes. Dentro da República, houve muito trabalho para formar um sentimento de nação entre todos os integrantes, mas já ao final da Guerra das Seis Raças ela era um dos mais estáveis estados do arco de Orion.

Após estes anos de convulsão, ocorreu um período de paz, pois havia muito o que consertar e explorar internamente. Durante quase 60 anos, a tensão da galáxia foi mínima, sendo sempre aliviada com conflitos localizados, porém crescendo lentamente. A exploração espacial teve novo impulso, além de retomada a pesquisa científica e colonização de novos mundos.

Os frutos disto foram o primeiro comunicador taquônico em 2870, o detector taquônico em 2930 e, em 2945, a primeira nave hiper-luz. Em 2955, é lançada a primeira nave não tripulada para fora do plano galáctico. As inovações tecnológicas começam a fazer a galáxia se aproximar, mas o vazio demográfico ainda é gigantesco.

6 - A situação atual

A situação em 2995 é bastante complexa. Existe um equilíbrio multipolar em que os estados galácticos tentam ganhar espaço e principalmente recursos para poderem se desenvolver.

Como a pressão ainda é pequena e a introdução de novas tecnologias modifica o equilíbrio de poder, uma guerra de grandes proporções é improvável nos próximos 50 anos, sendo mais comuns conflitos menores, sempre em âmbito local.

A exploração da galáxia não foi completada, muitos dos sistemas não foram sequer visitados. Enquanto muitos estados se preparam para guerras, poucas vislumbram a real prioridade que é a de colonizar e travar relações comerciais.

A tendência das raças alienígenas de entrar constantemente em guerra se deve ao "Efeito Fenton", uma xenofobia acentuada devido à ocupação e colonização dos Fentons por cerca de trezentos anos. A diplomacia humana tenta cada vez mais superar este obstáculo oferecendo relações de comércio nem sempre bem aceitas.

A posição humana é de neutralidade. O Senado acredita que a raça humana deve se expandir internamente e consolidar seu território e somente então pensar em aumentar seus domínios, e isto somente se necessário. Infelizmente, o "Efeito Fenton" impede que muitas das raças maiores se conscientizem disto.

Hoje, cerca de 250 anos após o fim da dominação Fenton, a maioria das raças já está superando esse trauma. As atrocidades vividas no passado começam a ser vistas como fatos históricos já distantes.

7 - Cronologia

- 1989 - Queda do muro de Berlim.
- 1991 - Dissolução da URSS
- 2020 - Primeiro reator de fusão
- 2034 - Terceira Guerra Mundial (2034-2040)
- 2148 - Primeiro voo Supra-luz
- 2152 - Contato com vida alienígena consciente
- 2125 - Primeira Guerra de Abertura
- 2362 - Pacto de Shanghai
- 2364 - Primeira Guerra Colonial
- 2368 - Formação da Liga Anti-Humana
- 2376 - Formação da Confederação dos Estados Coloniais
- 2386 - Segunda Guerra Colonial
- 2403 - Unificação Humana (Federação Humana)
- 2464 - Terceira Guerra Colonial
- 2490 - Primeiro registro da peste
- 2530 - Contato com os Fentons
- 2555 - Dissolução da Federação
- 2636 - Levante humano
- 2735 - Guerra civil Fenton (2735- 2745)
- 2737 - Batalha da Terra
- 2743 - Independência da República
- 2756 - Ratificação Hasjari
- 2788 - Morte de Crofalt
- 2812 - Guerra das Seis Raças
- 2821 - Fim do Império Fenton
- 2870 - Primeiro comunicador taquion
- 2930 - Primeiro detector taquion
- 2936 - Fim da era de adaptação
- 2945 - Primeira nave hiper-luz
- 2995 - Presente

Capítulo 9 - República

"Ubi bene ibi patria "



1 - Introdução

A República foi fundada durante a guerra civil Fentom e, ao longo destes conturbados 250 anos, ela enfrentou crises e guerras sempre tentando se manter neutra e estável. Sua inextinguível eficiência proporcionou fronteiras seguras e uma colonização de seu espaço interior, e não um expansionismo agressivo que caracterizou a maior parte dos estados formados após a queda dos Fentoms.

A República se moldou no "exemplo romano" de prosperidade mútua, a "Pax Romana", embora o período atual tenha suas singularidades, distanciando a heróica República do passado da não menos heróica República de hoje.

2 - História

"A história da República é repleta de lutas e desafios constantes, uma nação feita a ferro e fogo no meio de um turbulento ambiente."

Crofalt

Para facilitar o entendimento, dividiremos a história desta em três partes: surgimento, expansão e consolidação.

Surgimento (2737-2821)

Este período vai da batalha da Terra até o fim do Império Fentom, se caracterizando por confusa diplomacia e lutas constantes. Por várias vezes, o Senado teve de eleger Ditadores e a própria Terra foi ameaçada diversas vezes.

Com a desobediência civil, causada pela Batalha da Terra e pelo fim do domínio Fentom no sistema solar, começou um período de anarquia. Somente a necessidade de se manter unidos e lutando contra os fentoms evitou uma guerra interna entre os próprios humanos. Diversas facções procuravam obter o controle sobre o movimento revolucionário iniciado com a batalha da Terra. À frente de todos estava o Movimento Memória Perpétua, manobrando habilmente as desavenças entre grupos rivais (como o Movimento de Hegemonia Humana e os Neoanarquistas).

Uma liga humana foi fundada às pressas, mas logo foi substituída pelo sonho de Crofalt (líder do Movimento Memória Perpétua), de uma República aos moldes romanos. Inicialmente muito criticado, o sistema de governo começou a se mostrar eficiente na situação caótica e violenta em que se encontrava a galáxia na guerra civil Fentom.

A habilidade de Crofalt em estabelecer as legiões e padronizar a frota espacial formou uma força leal aos ideais republicanos. Quando, em 2743, Crofalt declarou fundada a República, e se fixou como primeiro cônsul e Ditador, as legiões abafaram toda e qualquer tentativa de resistência por parte de outras facções. Assim, houve uma transição pouco dolorosa para a República.

Quando a guerra civil fentom terminou, os diplomatas republicanos continuaram a contactar outros planetas jardim convencendo-os a entrarem para a

República. Em 2756, Crofalt, novamente como Ditador, ratificou a declaração Hasjari de união à República.

Um estado não declarado de guerra com os Fentoms continuava à medida que o seu Império ia se fragmentando. Finalmente, em 2812, um acordo entre as principais raças deu início à guerra das seis raças e o fim do Império Fentom. Durante os estágios iniciais, os Fentoms resistiram e chegaram a ameaçar a Terra, mas seu parque industrial já estava debilitado demais para repor as perdas. Muitos mundos humanos se uniram à República por medo da volta da dominação Fentom, até que em 2821 os últimos vestígios desta odiosa raça desapareceram sendo impossível encontrá-los na galáxia.

Expansão (2821-2936)

Mal os fentoms desapareciam, começava uma corrida entre as seis raças principais, e vários outros estados menores, pelo poder. A República se expandiu ao encontrar-se com os Makwis e Nictes no sentido da rotação, chegando a conter muito mais setores do que hoje.

A paz que parecia despotar, e que traria a tão procurada estabilidade, foi adiada violentamente. A guerra contra os vorgans no Braço de Caranguejo foi um dos mais terríveis conflitos da história recente. Ela drenou todos os recursos republicanos em uma época decisiva, impedindo uma maior consolidação e levando ao surgimento de várias entidades menores nos braços de Orion, Sagitário e Perseu. A vitória contra os vorgans parecia impossível, e aconteceu somente graças a um milagre militar, gerado tanto pelo heroísmo da legião quanto pelo gênio militar de Clovenius, líder das vitórias consecutivas que forçaram a paz aos Vorgans.

Assegurada a paz no Braço de Caranguejo, as legiões se voltaram para a recuperação da estratégia provincial de Perseus, e em seguida da histórica Pegasus.

Consolidação (2936-2995)

A partir deste momento, o Senado adotou uma estratégia de longo prazo, baseada em uma política de desenvolvimento liberal. Isto diminuiu o crescimento das fronteiras, mas tem dado resultado em termos de crescimento econômico, fazendo da República uma das mais industrializadas regiões da galáxia e permitindo o aparecimento de uma grande frota mercante.

A tecnologia humana tem também crescido rapidamente, apesar de não ter capturado nenhum grande centro de pesquisa fentom. As naves humanas, bem como seus equipamentos, têm como marca uma alta relação entre qualidade e preço. Isto faz com que muitas pequenas nações (por toda a galáxia) adotem equipamentos humanos como seus principais.

Esta política bastante responsável e de frutos distantes está ameaçada, no entanto, pelo crescente atrito cosmoesférico de co-prosperidade e a Vórgãnia Oriônica.

República

3 - Galactografia

A República se localiza no centro do Arco de Orion e abrange os Braços de Sagitário, Orion, Perseu e Caranguejo.

No total, existem 27 setores na República, sendo 5 de alta densidade, 4 de média densidade, 3 de baixa densidade e 15 de vácuo. Estes são agrupados em províncias num total de oito. Separada de todas as províncias está a metrópole (ou Metropolis) que compreende todo o sistema solar.

Vejam agora uma pequena descrição de cada uma delas:

Metropolis

O coração da República e berço dos humanos, Sol III (Terra) está sob intervenção ambiental. O acesso ao planeta é permitido somente a cidadãos metropolitanos, pois ali se encontra o Senado. A maioria das indústrias foram levadas para as cidades lagranjeanas e para seu satélite natural (a lua).

A principal base militar da República fica em Calixto (lua de Júpiter) na cratera de Valhalla. Marte abriga, além do alto comando das forças armadas, boa parte das indústrias pesadas, incluindo as de armamento.

Serpens

Uma das mais ricas províncias da República, situada no extremo do braço de sagitário. A colonização dos planetas desta área remonta ao período áureo da

Federação. A região é bastante desenvolvida e pacífica por não ser próxima das fronteiras. Aqui se localiza Liberdade IV, um planeta "teste" onde os humanos alterados geneticamente se auto-governam. Mobaeterius, planeta natal dos Guiratsans, fica nesta província.

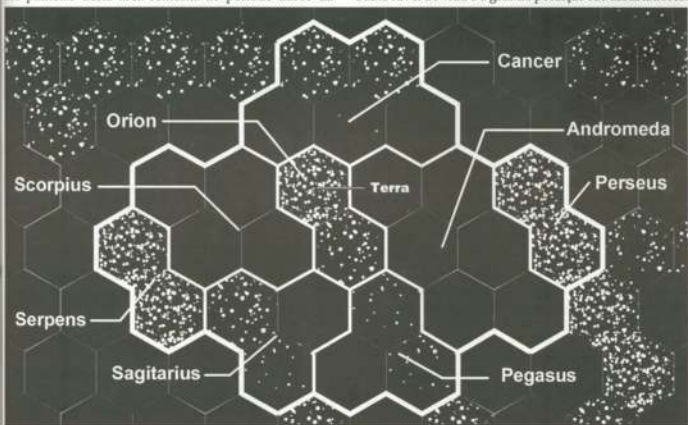
Perseus

Província rica e populosa, colonizada durante o auge da Federação, que se localiza no extremo do Braço de Perseu de onde deriva seu nome. Este é o local onde a presença militar se mostra mais constante, pois faz fronteira com a Esfera de Co-Prosperidade e a Zona Neutra. O planeta principal dos Pierbodis na República se localiza nessa província, embora seu planeta natal esteja dentro da Esfera de Co-Prosperidade.

Orion

A província mais rica e desenvolvida da República. Foi colonizada ainda no começo da Federação, possuindo planetas com menor miscigenação cultural, vários deles tendo uma identificação clara com antigas sociedades terrestres. Planetas inteiros têm uma colonização majoritária (árabes, japoneses, ingleses, etc.) os quais mantêm algo de sua identidade cultural mesmo nos dias de hoje.

A província de Orion é caracterizada pela disparidade entre os planetas; enquanto existem planetas-paraiso (habitados por famílias riquíssimas) existem outros, como Procyon e Alfa Centauri, que são altamente industrializados e superpopulosos e onde o baixo nível de vida e a grande poluição são assustadores.



Sagittarius

Esta província foi palco de grandes confrontos na época da Federação. Um espírito de autodefesa e as lutas históricas contra ameaças à humanidade faz a sociedade aqui ser mais conservadora do que no resto da República. Três famílias controlam competentemente a política provincial, mantendo sua hegemonia política e econômica inabalada desde a expulsão dos Fentons desta região. A fronteira com a Liga da Fraternidade mantém acesos os sentimentos xenofóbicos locais.

Andromeda

Uma das mais antigas províncias, com colonização datando ainda do período pré-Federação. O impulso colonizador foi ainda aumentado pela descoberta dos Hasjari, o que fez com que a província desenvolvesse alguns planetas ao mesmo nível da Orion. No entanto, sua baixa densidade e fronteira com a Zona Neutra são problemas graves. Devido à influência Hasjari, a Cidadania Total tem bastante força na Província. Muitos dos planetas não viáveis economicamente foram ocupados pelos neo-cristãos, um movimento religioso que tomou vulto nessa província.

Cancer

Situada no extremo do Braço de Caranguejo, a província tem uma grande tradição militar, devido ao conflito quase contínuo com os Vorgans, algo que ocorre desde os tempos da Federação, quando a província foi colonizada. Apesar dos conflitos constantes, a economia é a quarta da República. A presença dos Baikans é um estímulo ao desenvolvimento tecnológico local e uma força para a Cidadania Total.

Scorpius

Situada entre os Braços de Orion e Sagitário, a província é uma ponte entre nada e lugar nenhum, pois as rotas comerciais passam todas por Sagittarius. A província de Scorpius é, na verdade, problemática, com pirataria, corrupção e alguns movimentos subversivos e terroristas. Pax Dei, o planeta cedido à igreja católica, fica nesta província próxima, à fronteira da província de Orion.

Pegasus

Pegasus foi um dos locais mais disputados da galáxia e, apesar de todas as batalhas, se tornou bastante progressista devido ao contínuo influxo de recursos para desenvolver e assegurar a região. Existe uma miscigenação racial maior nesta província, bem como uma maior aceitação dos humanos geneticamente alterados e alienígenas, talvez pela influência dos Kuibers, cujo planeta natal, Triptity II, é um centro de estudos e desenvolvimento. A Pegasus se tornou uma região liberal, curiosamente tomando o caminho oposto de Sagittarius.

4 - Política

Como foi explicado no item história, a principal organização política humana é a República, que segue os padrões da Roma antiga, tendo, no entanto, diferenças óbvias devido à tecnologia e ao estado caótico da galáxia.

4.1 - Governo

O governo central é exercido pelo Senado, composto de noventa membros. Sessenta são eleitos pelo sufrágio universal humano, isto é, apenas os cidadãos da República têm direito a voto. Os outros são cargos hereditários pertencentes a famílias históricas.

Dos sessenta membros eleitos do Senado, seis vêm de cada província e os doze restantes são eleitos pela metrópole. Todos são eleitos por um período de oito anos.

Os membros do Senado elegem os governadores das províncias, os ministros, o Pró-cônsul e o Cônsul.

O Cônsul é o chefe do Senado e chefe de estado e governo da República. Ele é eleito por um período de um ano e deve ser um membro do Senado.

O Pró-cônsul é o chefe das forças armadas e sob seu comando estão os Líderes das legiões ou Pretores. O Pró-cônsul indica o comandante da Guarda Pretoriana que é a unidade militar de ultralite responsável pela segurança do Senado. O Pró-cônsul tem de ser um Senador.

Existem seis ministros na República, sendo estes os de justiça, trabalho, economia, saúde, educação e infra-estrutura.

Em tempos de crise, o Senado pode dinamizar o processo decisório declarando um Ditador por duração da crise. Tal Ditador tem todos os poderes do Senado, sendo geralmente uma escolha difícil.

4.2 - Cidadãos

A cidadania na República é uma questão complexa. Existem cinco categorias possíveis nas quais todos os seres conscientes têm de se encaixar:

- Cidadão Metropolitano: concedida apenas em circunstâncias especiais. Inclui o direito de voto, direito de entrar na Terra, o direito de ir e vir e ter uma escolaridade superior. Constitui a elite da população, sendo menos de 1% desta.
- Cidadão de primeira classe: concedida a todos os humanos, Hasjari e, em raras ocasiões, alienígenas e humanos alterados. Inclui o direito de voto, o de ir e vir e o de ter uma escolaridade superior.
- Cidadão de segunda classe: concedida a todos os alienígenas das raças aliadas e a alguns outros casos especiais. Também é concedida aos humanos geneticamente modificados que sejam ex-escravos. Inclui o direito de ir e vir dentro da República.

República

- **Escravos:** é o caso de todas as máquinas conscientes e da maioria dos humanos geneticamente modificados. Estes indivíduos não são considerados como população, mas sim como objetos. Não inclui nenhum direito.

- **Estrangeiros:** é o caso de todos os que não são parte da República e portanto estão de passagem ou aguardando aprovação da cidadania. Inclui o direito de ir e vir.

Como se pode ver, existe uma divisão de castas que passa despercebida pois cerca de 90% da população é humana, sendo os restantes 10 % divididos entre máquinas conscientes, alienígenas de diversas espécies diferentes e humanos alterados.

Todos os nascidos na República ou filhos de cidadãos podem requerer cidadania. Esta será dada de acordo com as regras descritas acima. Dos alienígenas, cinco espécies têm sempre aceitos seus pedidos de cidadania. Este é um caso especial, pois elas foram fortes aliadas dos humanos desde os tempos da Federação e sofreram todas as mazelas da dominação Fentom como aliadas da humanidade.

A escravidão na República

Como pode a República tentar ser universalista quando ainda existem escravos em seu meio? Quase 300 anos após o fim da dominação Fentom, essa mácula em nossa democracia persiste.

O forte preconceito contra as espécies geneticamente modificadas se explica pela fidelidade aos Fentons (produto de lavagem cerebral) e do fato de serem melhor tratados que os humanos comuns na época (pois eram considerados trabalhadores mais valiosos). Mas, sinceramente, quem ainda lembra destes tempos?

Hoje em dia, apenas três províncias mantêm essa triste herança. Mas será ainda por algum ódio antigo?

Não.

Em Sagitarius, as grandes fábricas e plantações das famílias tradicionais sofreriam perdas com a abolição. O motivo econômico é tudo que lhes importa.

Scorpius chega a ser patética, incapaz de se desenvolver, mesmo com o abuso do trabalho escravo. Neste caso, o motivo é a incompetência.

Em Andrômeda, a escravidão está com os dias contados. Toda a sociedade está preparada para se livrar deste arcaico método de trabalho. Os Hasjari não toleraram esta lembrança dos Fentons em sua província.

Texto abolicionista do movimento Cidadania Total transmitido de forma pirata em 2995.

Alienígenas

Hasjari

A mais expressiva, correspondente a quase metade dos alienígenas da República (3% do total). Eles têm seus próprios sistemas e governadores planetários, são dinâmicos defensores da República e considerados cidadãos de primeira classe. Seu maior objetivo político é eleger um Senador, o que ainda não foi conseguido.

Kuiher

Possuindo apenas um sistema estelar, esta raça é um grupo pequeno dentro da República, muito embora sejam extremamente ativos dentro da província de Pegasus (onde está seu mundo de origem). Seu planeta natal, Ridayhojakil-IV, é governado por um membro de sua raça escolhido pelo sufrágio universal (como determinado pelo governador da província), sendo um lugar de grande concentração de alienígenas (graças às tradições liberais desta raça) o que vem transformando o local em uma espécie de centro comercial e pólo de cultura, lhe valendo o apelido carinhoso de Babel.

Baikam

Esta espécie é conhecida por serem andarilhos do espaço, tendo sido quase extintos na guerra civil Fentom. Os Baikams chegaram mesmo a perder seu planeta natal (hoje, os níveis de radioatividade e o dano ecológico o tornam inabitável por pelo menos 250.000 anos) numa das mais encarniçadas batalhas da guerra civil. Embora o resto do sistema seja rico em mineração e indústria, a maioria da população partiu à procura de novos planetas jardim para colonizar.

Muitos exploradores de renome pertencem a esta raça, incluindo Ugturim, o famoso circunavegador da galáxia, que vem propondo recentemente uma viagem de longo prazo até as Nuvens de Magalhães.

Pierbodis

Exemplo notável de evolução similar, os membros desta raça são evolutivamente parecidos com os humanos tendo, entretanto, várias diferenças estruturais (ver capítulo de alienígenas).

Seu planeta natal (e boa parte de sua raça), no entanto, não está na República. Quando as fronteiras humanas se estabilizaram, diversos Pierbodis ficaram revoltados por seu planeta natal estar em território da Esfera de Co-Prosperidade, mas ainda hoje esta é uma questão sem solução. As condições a que são submetidos os Pierbodis da esfera são péssimas (o que parece ser muito comum naquele estado fascista), e muitos deles parecem estar a par de um movimento terrorista de resistência dentro da esfera.

Guiratans

Esta espécie é originária de um planeta pobre, que pouco avançou economicamente até hoje. Os padrões dos Guiratans são rurais de auto-sustentabilidade. Eles são entusiastas da República, pois conseguem se livrar de seu excesso populacional de forma justa, eliminando o extenso controle populacional que existia antes.

Suas características físicas são até mesmo abaixo da média para um humano. No entanto, a capacidade de suportar a gravidade zero desta raça é lendária, tornando-os ótimos tripulantes de naves comerciais.

Pouquíssimos outros alienígenas conseguem cidadania na República. Somente em casos excepcionais esta é sequer considerada, mas se Znar Quivorka (famoso físico Makwí) pedisse a cidadania, dificilmente esta lhe seria negada.

Efeito Fentom

Hoje completam-se 5 dias de nossa chegada no sistema Teta Aldani. O que parecia ser um promissor contato com um planeta jardim habitado por uma colônia humana está se transformando em um pesadelo.

Os nativos do quarto planeta, abandonado pelos Fentons no início da guerra civil, não tem qualquer contato com outros sistemas há mais de 200 anos.

Assim que a nave entrou no poço gravitacional da estrela, nós fomos recebidos por cinco naves pequenas, que antes de qualquer mensagem lançaram seus mísseis contra nós. Apenas graças à nossa velocidade superior conseguimos escapar com vida.

O distorcedor, no entanto, não teve tanta sorte; foi danificado além de qualquer reparo. Nossos pedidos de ajuda estão sendo enviados de hora em hora, mas mesmo com sorte o socorro só irá chegar em dois dias.

Ari Adanski conseguiu estabelecer contato há menos de dez horas, o que nos proporcionou um cessar-fogo. Ele descobriu que Teta IV tinha uma fábrica de material pesado no período da dominação. Após serem abandonados, eles usaram a fábrica para transformar seu sistema em uma verdadeira fortaleza. Eles parecem estar dispostos a morrer antes de se render aos Fentons novamente.

Descobrimos ainda que suas naves são antigos cargueiros convertidos para a guerra, tendo mesmo destruído outras duas naves que entraram em seu sistema nesses últimos 200 anos. Toda sua sociedade está voltada para a defesa, sendo militarista e paranoica ao extremo. O famoso Efeito Fentom ainda se mostra nessa sociedade; os canalhas eram bons nisso...

Diário de bordo do capitão Antil Farak, 245 patrão/2993

5 - Forças Armadas

Existe apenas uma força armada na República. Esta é organizada em legiões que são designadas para proteger uma certa província em tempos de paz. Em caso de guerra, a estrutura é mais flexível.

Fora as legiões, o Pró-cônsul (líder militar da República) tem sob seu comando algumas unidades menores de elite como a Guarda Pretoriana, as Forças Especiais e o Serviço Secreto. Estas últimas agem dentro e fora da República mesmo em tempos de paz.

O comandante de cada legião é chamado de Pretor e recebe um estandarte que contém o símbolo da República, o símbolo da legião e seu símbolo pessoal.

Cada uma tem dois tipos de naves e soldados. O pessoal da marinha tripula e opera as naves espaciais e encarregado de combater no espaço. O pessoal dos fuzileiros é encarregado de conduzir operações de combate na superfície dos corpos celestes. Os fuzileiros têm naves próprias de desembarque.

As legiões são uma sociedade dentro da sociedade, aceitando praticamente todos os tipos de almas, desde que estes "sobrevivam" ao treinamento básico. Uma vez que o soldado ingressa nas fileiras, ele recebe uma função (fuzileiro ou marinheiro) e se torna parte de uma espécie de família onde não há preconceitos raciais ou culturais desde que se siga as ordens e regras internas. Ao contrário do resto da sociedade, um legionário é um legionário. Pouco importa sua origem, espécie ou credo desde que seja fiel às legiões e seu comandante.

Alienígenas na legião

As legiões têm portanto se tornado um refúgio para muitos alienígenas e humanos modificados onde sempre encontram uma função que se encaixa bem à sua fisiologia ou psicologia. A legião tem, ao longo da história da República, se tornado uma fonte de integração racial, sua irmandade feita pela dificuldade e sofrimento mútuos.

Os Hasjari, por exemplo, são responsáveis pela maior parte das tropas da XII legião (fidelis legio), sendo muito comum ver turmas integradas de humanos e Hasjari. Em vários sistemas, é mesmo raro se ver militares humanos, tamanha é a adaptabilidade desta raça à função militar e a confiança que lhes é depositada.

A natureza dos Kuihirs não é de guerreiros, sendo muito poucos seguidos o caminho das legiões. Assim como os Baikans, eles dificilmente são encontrados com soldados terrestres ou espaciais.

Ao contrário das duas raças citadas acima, os Pierbodi são muito ativos dentro das legiões. Sua força sobre-humana, agilidade bem desenvolvida e uma resistência à dor fenomenal os tornaram soldados incrivelmente eficientes, muito nas legiões de elite se incluir um Pierbodi.

República

Nome das legiões

As legiões são numeradas de um a trinta em algarismos romanos e têm também um nome simbólico, normalmente se referindo a uma característica ou grande feito histórico. Seguem-se abaixo os nomes de alguma; aquelas marcadas com um asterisco são consideradas de elite.

I Magna* (suprema) - a legião de maior renome na República. Somente os melhores soldados são aceitos em seu meio.

II Solaris - recrutada somente no sistema solar. Sua função é defender a metrópole.

III Fortis (forte) - conhecida pelo rigor de seu treinamento, tendo grande quantidade de pierbodis em suas fileiras.

IV Victrix (vitoriosa) - famosa por nunca ter perdido uma batalha que tenha participado. Por pior que saísse da batalha, ela sempre saiu vitoriosa.

V Gemina* (gêmea) - de tamanho duplo, normalmente estacionada na fronteira com a Vörgânia Oriônica.

VI Fulminata (fulminante) - baseada na província de Orion, considerada conservadora, tendo poucos alienígenas.

VII Fidelis* (fiel) - composta quase exclusivamente por hasjaris, conhecida pela coragem e eficiência em combate urbano.

VIII Spherica (esférica) - alocada sempre próxima à Esfera de Co-Prosperidade, preparada para o eminente início de uma guerra.

IX Concors (concordia) - legião treinada especificamente para resolver questões internas (insurreições, revoltas, etc.).

X Ferrata* (feita de ferro) - a mais eficiente em combate espacial, conhecida por ter sucesso em desembarques planetários considerados impossíveis.

XI Pia (cônsia) - famosa por ser sempre alocada para ajudar os aliados da República em resposta a tratados de proteção.

XII Vörgânia* - treinada especialmente para combater na Vörgânia Oriônica, se cobriu de glória sob o comando de Clóvênus.

esquadrão de fuzileiros para carregar (e utilizar) armas muito pesadas sem armaduras de combate.

Um grande inconveniente é o fato desta raça em peso (incluindo os legionários e oficiais) tentarem precipitar uma guerra contra a Esfera de Co-Prosperidade.

Finalmente, os Guiratanis são muitas vezes aceitos na marinha espacial por sua excepcional capacidade com sensores. Embora eles sejam física e mentalmente inferiores ao humano comum, estes seres são muito eficientes em gravidade zero e têm um sonar natural (utilizado em sua vida parcialmente submarina), o que lhes dá uma percepção tridimensional e facilidade para manusear sensores imbatível. Infelizmente, os Guiratanis são um povo sem muitas ambições e de população inexpressiva dentro da República. Isto faz com que apenas uma quantidade quase desprezível deles se aliste nas legiões.

Não só os alienígenas mais comuns entram para as legiões, pois ela tem em seus quadros Luminari, Makwis e Nícteos, entre outros. As únicas raças ainda não aceitas são os Vörgans e Fentons (se algum dia aparecer algum).

Para os Humanos modificados a legião também é um refúgio. É comum se ver soldados destas espécies servindo em funções chaves, mesmo lhes sendo vetado o oficialato. A hipocrisia republicana teve de engolir o fato de que alguns deles assumiram competentemente a liderança de suas unidades quando os oficiais morreram em combate, durante a guerra contra os Vörgans.

6 - Os Vizinhos

A República faz parte de uma sociedade galáctica extremamente hostil, e compete com várias outras raças, inclusive aquelas que são potencialmente nossas aliadas.

A consolidação da República não foi a unificação total da humanidade como era esperado, vários pequenos estados apareceram, uns com fronteiras pouco expressivas e governos instáveis, outros melhor organizados. Com o tempo, muitos estados menores foram absorvidos pela República, pelo Ducado de Meltnya, pela Liga da Fraternidade Universal, pela Esfera de Co-Prosperidade ou estão na Zona Neutra de Perseu.

O maior objetivo da República no momento é a expansão interna, aliviando as tensões nas fronteiras, e manter boas relações com seus vizinhos. Um conflito de maior porte agora com a Vörgânia Oriônica ou a esfera de Co-Prosperidade teria consequências terríveis para o equilíbrio da República.

6.1 - A liga da fraternidade universal

Uma liga defensiva de planetas com governos independentes e controlados por um conselho central situado em Kekeh IV. A filosofia da liga é manter as raças conscientes em estado de igualdade e independência.

República

Nome das legiões

As legiões são numeradas de um a trinta em algarismos romanos e têm também um nome simbólico, normalmente se referindo a uma característica ou grande feito histórico. Seguem-se abaixo os nomes de alguma; aquelas marcadas com um asterisco são consideradas de elite.

I Magna* (suprema) - a legião de maior renome na República. Somente os melhores soldados são aceitos em seu meio.

II Solaris - recrutada somente no sistema solar. Sua função é defender a metrópole.

III Fortis (forte) - conhecida pelo rigor de seu treinamento, tendo grande quantidade de pierbodis em suas fileiras.

IV Victrix (vitoriosa) - famosa por nunca ter perdido uma batalha que tenha participado. Por pior que saísse da batalha, ela sempre saiu vitoriosa.

V Gemina* (gêmea) - de tamanho duplo, normalmente estacionada na fronteira com a Vorgânia Oriônica.

VI Fulminata (fulminante) - baseada na província de Orion, considerada conservadora, tendo poucos alienígenas.

VII Fidelis* (fiel) - composta quase exclusivamente por hasjaris, conhecida pela coragem e eficiência em combate urbano.

VIII Spherica (esférica) - alocada sempre próxima à Esfera de Co-Prosperidade, preparada para o eminente início de uma guerra.

IX Concors (concordia) - legião treinada especificamente para resolver questões internas (insurreições, revoltas, etc.).

X Ferrata* (feita de ferro) - a mais eficiente em combate espacial, conhecida por ter sucesso em desembarques planetários considerados impossíveis.

XI Pia (cônsua) - famosa por ser sempre alocada para ajudar os aliados da República em resposta a tratados de proteção.

XII Vorgânia* - treinada especialmente para combater na Vorgânia Oriônica, se cobriu de glória sob o comando de Clovênus.

esquadrão de fuzileiros para carregar (e utilizar) armas muito pesadas sem armaduras de combate.

Um grande inconveniente é o fato desta raça em peso (incluindo os legionários e oficiais) tentarem precipitar uma guerra contra a Esfera de Co-Prosperidade.

Finalmente, os Guiratans são muitas vezes aceitos na marinha espacial por sua excepcional capacidade com sensores. Embora eles sejam física e mentalmente inferiores ao humano comum, estes seres são muito eficientes em gravidade zero e têm um sonar natural (utilizado em sua vida parcialmente submarina), o que lhes dá uma percepção tridimensional e facilidade para manusear sensores imbatível. Infelizmente, os Guiratans são um povo sem muitas ambições e de população inexpressiva dentro da República. Isto faz com que apenas uma quantidade quase desprezível deles se aliste nas legiões.

Não só os alienígenas mais comuns entram para as legiões, pois ela tem em seus quadros Luminari, Makwis e Nícteos, entre outros. As únicas raças ainda não aceitas são os Vorgans e Fentons (se algum dia aparecer algum).

Para os Humanos modificados a legião também é um refúgio. É comum se ver soldados destas espécies servindo em funções chave, mesmo lhes sendo vetado o oficialato. A hipocrisia republicana teve de engolir o fato de que alguns deles assumiram competentemente a liderança de suas unidades quando os oficiais morreram em combate, durante a guerra contra os Vorgans.

6 - Os Vizinhos

A República faz parte de uma sociedade galáctica extremamente hostil, e compete com várias outras raças, inclusive aquelas que são potencialmente nossas aliadas.

A consolidação da República não foi a unificação total da humanidade como era esperado, vários pequenos estados apareceram, uns com fronteiras pouco expressivas e governos instáveis, outros melhor organizados. Com o tempo, muitos estados menores foram absorvidos pela República, pelo Ducado de Meltnya, pela Liga da Fraternidade Universal, pela Esfera de Co-Prosperidade ou estão na Zona Neutra de Perseu.

O maior objetivo da República no momento é a expansão interna, aliviando as tensões nas fronteiras, e manter boas relações com seus vizinhos. Um conflito de maior porte agora com a Vorgânia Oriônica ou a esfera de Co-Prosperidade teria consequências terríveis para o equilíbrio da República.

6.1 - A liga da fraternidade universal

Uma liga defensiva de planetas com governos independentes e controlados por um conselho central situado em Kekeh IV. A filosofia da liga é manter as raças conscientes em estado de igualdade e independência.

O conselho é composto de cinco membros de cada raça consciente que se filiam à Liga, e que inclui humanos pois esta região pertencia antigamente à Federação. A República, diplomaticamente, diz ter "interesse em proteger os cidadãos humanos da área". Com, isto consegue permissão para manobras em conjunto com alguns dos planetas humanos.

Os governos locais são, às vezes, os mais estapafúrdios e incoerentes possíveis, mas o princípio de autodeterminação é muito forte dentro da Liga, impedindo intervenções normalmente muito necessárias. Isto leva a conflitos locais que ameaçam romper a unidade deste estado e somente os Luminari, nativos de Kekeh IV, conseguem manter a paz entre os povos locais. A República vai aos poucos aumentando sua influência no local, eventualmente entrando em choque com os Nictos, que têm fortes interesses na área.

Dentro da liga estão os Stomps, que mantêm acirrado contato com a Qibvaja, uma corporação de comércio local controlada parcialmente por humanos. Outra corporação Humana que vem ganhando poder no local é a Formalhaut Comércio e Indústria, que é subsidiada indiretamente pela República de modo a ganhar poder e influência no local. O principal produto dos Stomps é a Geléia de Linfa de GFramni, uma iguaria que lembra o palmito terrestre e que é consumida em boa parte da galáxia.

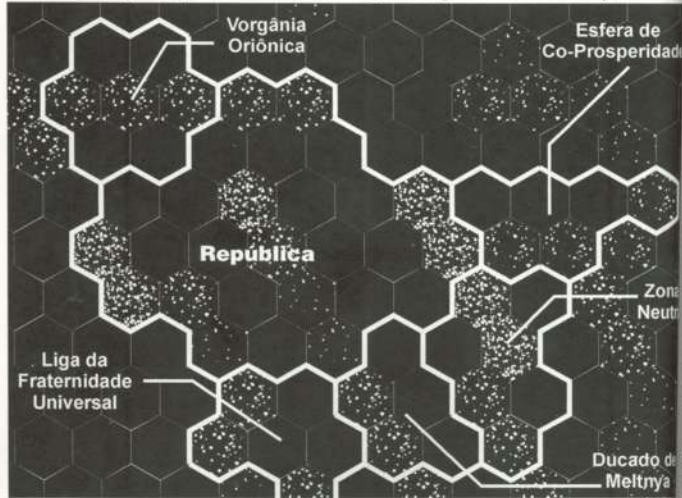
6.2 - Ducado de Meltnya

O Ducado é uma série de planetas leais à Duquesa de Meltnya, cuja família pacificou e uniu a região no último século com o apoio da (então não fronteiriça) República. Quando as fronteiras das duas entidades se ligaram, começou uma grande aliança que tem dado bons resultados para ambos.

O Ducado tem melhorado muito sua produção econômica e aumentado seu desenvolvimento científico, tendo adotado os modelos liberais da República. Já está tem a plena consciência que irá anexar, em um futuro não determinado, o Ducado de forma totalmente pacífica e diplomática.

A República presta muita ajuda ao Ducado em seu trabalho de vigilância e expansão dentro da zona neutra onde ele cedo ou tarde enfrentará uma guerra contra a Esfera de Co-Prosperidade.

A Duquesa tem aceitado o fato de que isto acontecerá, e o Ducado será absorvido pela República como uma nova província. Enquanto isso, ela pretende se manter como Duquesa o quanto puder, acumulando vantagens políticas e preferindo ser soberana de uma nação a ser a governadora de mais uma província.



República

A nobreza de Melnya

O Ducado de Melnya é um dos poucos estados de relevância galáctica que tem como forma de governo a monarquia. Seu sistema de nobreza é bastante simples, sendo similar, em alguns pontos, às antigas monarquias terrestres.

O governante supremo é o **duque** ou **duquesa**, membro da família real escolhido pelo antigo duque para ocupar o cargo. É bastante comum um governante abdicar ainda jovem para que seu escolhido comece logo seu governo.

Todos os candidatos a governante são treinados desde criança para a função; aqueles que não venham a governar passam a ser **inspetores magnus** ou **marqueses**, enviados do duque com amplos poderes para resolver qualquer problema da nação. Já que a cabeça do estado nunca sai da capital, os inspetores magnus são seus representantes.

Logo abaixo da família real estão os **barões**, líderes da libertação (no período da guerra civil fentom) e as famílias de maior poder, controlando boa parte da economia e produção.

No final da lista de títulos estão os **senhores**, que equivalem aos antigos cavaleiros, normalmente nobres sem outro título, heróis de guerra, poderes emergentes ou, mais comumente, membros da guarda branca. Esta é a guarda de elite do duque, escolhidos por seu potencial e treinados para serem os soldados perfeitos (esta é muitas vezes a grande chance de ascensão social para os despossuídos).

6.3 - Esfera de Co-Prosperidade

Sua origem está em uma liga de corporações humanas que se uniram para governar alguns planetas após a queda dos Fentons. Com um tremendo potencial econômico, estes planetas se expandiram rapidamente pela força. Com o tempo, a autoridade total das corporações transformou a entidade num estado policial totalmente voltado para a produção e o aparato militar.

O nível de vida da população é extremamente ruim exceto para uma minoria que governa. Sua produção industrial e crescimento populacional, no entanto, são impressionantes. Mesmo tendo um tamanho relativamente pequeno, sua produção é bastante elevada e suas forças armadas têm o equivalente a dez legiões.

Sua força maior vem da coesão cega e da alta moral de suas tropas fanáticas. Embora não sejam exageradamente xenofóbicos em seus contatos diplomáticos, a Esfera tem como doutrina a limpeza da raça humana, executando todos os humanos modificados que encontra.

O tratamento dispensado a alienígenas residentes é muito ruim (pior que o dos escravos da República), e não há possibilidade de ascensão social para eles.

A Esfera vem continuamente intervindo dentro da zona neutra, ferindo os acordos com o Ducado de Melnya e a República. Alguns dos planetas locais, no entanto, tem recebido muitos imigrantes e fugitivos dos genótipos humanos que se voluntariam para resistir às tropas da Esfera.

A República mantém algumas legiões na fronteira em permanente estado de alerta, fazendo patrulhas relativamente agressivas enquanto diplomatas esfriam os ânimos de ambos os lados.

Analistas econômicos divergem entre si quanto à postura da Esfera de Co-Prosperidade. Alguns acreditam que uma economia tão agressiva e desumana irá brevemente colapsar, enquanto outros afirmam que este é o único meio da humanidade se pôr à frente de outras raças alienígenas. Todos, no entanto, concordam que o nível de vida dentro da Esfera é, no mínimo, inaceitavelmente ruim.

6.4 - Vorgânia Oriônica

Durante a "era de adaptação", o maior ênfase militar da República foi nos Braços de Orion, Perseu e Sagitário, mas boa parte da população humana se encontrava no Braço de Caranguejo, onde se formou um Estado Vorgânico.

Apenas graças ao gênio militar de Clovenius é que a República infligiu uma derrota militar tão incrível aos Vorgans que eles tiveram de reconhecer a presença republicana neste braço da galáxia.

O grande medo da República era que a recém-formada Vorgânia Oriônica viesse a se unir à Vorgânia Imperial e começasse um nova guerra de proporções galáticas. Felizmente, isto não aconteceu.

A Vorgânia Oriônica tem, no entanto, se expandido agressivamente, mandando com regularidade frotas inteiras com milhões de refugiados para planetas republicanos, causando problemas diplomáticos e demográficos. Por mais de uma vez, naves republicanas destruíram navios civis com milhares a bordo para evitar que frotas inteiras penetrassem e colonizassem à força planetas jardim.

A incrível rapidez com que os Vorgans se reproduzem é um dos problemas mais graves enfrentados pela República, que tem de proibir praticamente todo o contato. A pressão populacional é tão grande quanto a militar pois as navas Vorgânicas, embora inferiores, são em grande número e completamente destemidas. Eles têm dificuldade em entender o conceito de Fronteira e, como sua fecundação e reprodução é totalmente externa, mesmo turistas podem gerar filhos dentro de um planeta que eles mal visitaram.

Boa parte dos planetas na fronteira tem uma população Vorgânica crescente e muitas vezes na ilegalidade, vivendo literalmente nos subterrâneos da

sociedade. Tais Vorgans formam sociedades independentes, pois estes cresceram sem pais ou outros Vorgans para lhes educar ou guiar.

A solução da questão é bastante complexa e envolve uma delicada situação militar com a qual a República se vê mais e mais incapaz de lidar.

6.5 - Zona Neutra de Perseu

Esta região forma um grupo de planetas totalmente independentes. No último século, o ducado de Melnya vem absorvendo gradativamente tais planetas através de um sistema de lealdade pessoal, casamento e política delicada.

Com o surgimento e rápida expansão da Esfera de Co-Prosperidade, a região viu uma guerra rápida e indecisa entre esta e o ducado. Mediado pela República, o conflito terminou com a assinatura do Pacto de Procyon, onde se estabeleceu uma zona neutra onde nenhuma das entidades interferiria.

A Esfera vem seguida e continuamente desrespeitando o pacto e se armando fortemente, de modo que parece clara sua intenção de rompê-lo. Somente as condições em que isto se dará ainda não são conhecidas.

A República, que não pretende se envolver diretamente, vem dando apoio ao Ducado e ajudando secretamente a fuga de humanos modificados para fortalecer alguns planetas da zona neutra.

A Esfera protesta veementemente contra a fuga de tais indivíduos e requer sua eliminação sumária, o que só dá mais força ao movimento abolicionista dentro da República, que vem crescendo junto com a influência deste Estado expansionista.

Dentro da zona neutra propriamente dita, todos os planetas têm governos independentes, alguns deles possuindo mais de um governo local (como a Terra do século XX). O local é um verdadeiro paraíso dos mercenários, pois os exércitos e marinhas locais são, na melhor descrição possível, insuficientes.

A região é também uma festa para piratas, pois nenhum governo se atreve a intervir para não quebrar o Pacto, que também estipula que os governos locais não podem ter navios militares com mais de 1000 ton, o que complica qualquer ação anti-pirata.

Tamanha bagunça faz com que alguns planetas queiram realmente se aliar a alguma das nações vizinhas, mas isto é proibido pelo Pacto, que é cada vez mais desrespeitado através de "artifícios legais".

O Senado já chegou à conclusão de que a Zona Neutra é uma tentativa fracassada mas não tem como reagir sem causar uma guerra (ainda menos desejável) com a Esfera.

Desenvolvimento na Zona Neutra

Tentar falar da Zona Neutra como uma entidade única, homogênea é um dos equívocos mais comuns dos estudiosos da política atual. Tachar a região de subdesenvolvida é um erro imperdoável.

Casos limites como o belicoso Luberland, onde mais de 6 facções diferentes ainda lutam pelo poder, convivem com Spartacus.

Spartacus é um exemplo notável de planeta ultra-tecnológico. Governado por computadores conscientes, ele tem um controle e bem estar perfeito, além de uma produção crescente e bem planejada de componentes eletrônicos avançados (melhores que os da República).

Cada sistema planetário deve ser visto de forma individualizada, e as mais de 15 espécies alienígenas da região devem ser cuidadosamente estudadas pelos analistas políticos modernos.

No'Ko Furakawa, consultor do Ministério da Economia

7 - Outras entidades

Existem na galáxia outras entidades que não as nações. São entidades supra-nacionais e geralmente supra-raciais com propósitos os mais variados possíveis. Eis um sumário sobre as mais importantes.

7.1 - Religiões

7.1.1 - A Ordem da Estrela Guia

A Ordem é uma instituição religiosa que surgiu durante a guerra civil Fentom. A Ordem tem muitos adeptos e vem crescendo muito nos últimos anos, embora seja ridicularizada pela comunidade científica.

Seu dogma é o de que os Fentons são criaturas supra-dimensionais, isto é, vindas de outra dimensão. A Ordem acredita ainda que os Fentons podem viajar por estas dimensões e que estão vigiando a nossa e preparando para retomar a galáxia e impor seu reino de terror novamente. Os adeptos da Ordem acreditam que a dimensão original dos Fentons é o inferno.

A Ordem tem traços do cristianismo antigo e tem como livro sagrado o antigo testamento e outros textos antigos de outras raças alienígenas. É um culto supra-racial, isto é, independe da espécie a qual pertence. A Ordem tem sua sede e biblioteca central na Tripty-II (setor sagitário-3). Tal construção é encaixada nas entranhas de uma pequena lua do planeta e é uma das mais imponentes construções já feitas.

A Ordem tem muita influência no Braço de Ouro e embora tenha sede dentro da República e grande influência no Senado ela não constitui uma religião oficial.

República

oficial. Muitos afirmam que os círculos internos do clero estão se preparando para algo misterioso: alguns afirmam que eles esperam o apocalipse na forma de outra invasão Fentom, outros acham que eles estão pesquisando sobre a teoria de universos paralelos para procurar o paraíso, mas a maioria crê que eles estão montando um exército paralelo, além de um amplo esquema de informação, para algo que é chamado de Jihad da purificação (seja lá o que for isto).

7.1.2 - Religião católica

Durante a dominação Fentom, a igreja católica foi duramente reprimida, ficando na ilegalidade por um longo tempo. Dentro do Movimento Memória Perpétua, a igreja foi muito atuante, angariando simpatia e contatos. Com a fundação da República, a igreja católica se mostrou uma das vencedoras do jogo político, conseguindo mesmo um planeta jardim sob sua autoridade (Pax Dei), transferindo sua sede de Roma (arrastada pelos Fentons) para este planeta.

Muito embora tenham conseguido um status invejável como organização religiosa, tendo em seu planeta próprio (na província de Scorpius) um centro cultural, religioso e econômico, o número de fiéis na República é inconcebivelmente baixo, resultado das muitas décadas de dominação cultural.

Hoje, a igreja católica reativou a Companhia de Jesus, tentando a todo custo sobreviver mandando missionários para planetas de colonização recente ou sistemas da Federação redescobertos. Infelizmente, o enorme número de religiões mistas, produto do isolamento dos séculos passados, dificulta seu caminho, especialmente os neo-cristãos, zengnóticos (grupo em crescimento) e a Ordem da Estrela Guia.

7.1.3 - Outras Religiões

Várias religiões antigas ainda são cultuadas pela galáxia (planetas inteiros têm colonização árabe e mantêm sua fé), mas como um todo a religiosidade está em baixa na República, não sendo mais motivo para guerras ou mesmo discussões acirradas.

Algumas novas religiões surgiram no último século, entre elas o zengnosticismo, propondo a espiritualidade e a iluminação no dia a dia; os neo-cristãos, que tentam resgatar os valores dos cristãos primitivos vivendo em pequenas comunidades rurais em regime de anarquia esclarecida em planetas muito atrasados; e por fim os neo-judeus que migraram para um planeta jardim de poucas riquezas batizado de Israel, onde vivem em paz e conforme seus preceitos religiosos, aceitando apenas imigrantes que façam parte de sua religião.

7.2 - Cidadania Total

Um movimento revolucionário declarado ilegal, mas que tem cada vez mais adeptos entre os humanos. Boa parte do Senado (15%) é favorável à legalização do movimento.

O Cidadania Total prega o direito de voto aos humanos modificados, alienígenas e máquinas conscientes. Eles acreditam que existe local para todos na galáxia e que a única maneira de se salvar de um estado permanente de guerra é a união pacífica e cooperativa dos seres conscientes.

Tal movimento é contraditório entre si, pois isto implicaria em dizer que Fentons seriam cidadãos, algo inconcebível em toda a galáxia. Algumas alas menos radicais excluem os Fentons da cidadania, mas mantêm o problema dos Vorgans, alegando que estes precisam apenas ser educados. Infelizmente os Vorgans discordam disto.

Outras alas discutem somente a cidadania de máquinas (o Máquinas Livres) ou a libertação das sub-raças (os Abolicionistas). De qualquer forma, o Cidadania Total encontra mais inimigos dentro de si do que fora.

7.3 - A fraternidade

Ladrões têm se chamado de irmãos desde os primórdios e, quando as raças alienígenas foram contactadas, se descobriu que o crime é universal. Quando os Fentons se foram, surgiram novamente os barões do crime. Aos poucos, eles foram sendo eliminados pelos governos e tiveram de se reorganizar subterraneamente.

Aos poucos, se formou uma entidade galáctica com base num código de ladrões, a Fraternidade. Seu dogma é a universalidade do crime e do mal. A fraternidade tem por objetivo se infiltrar e derrubar governos em toda a galáxia, estimular a guerra e, sem remorsos ou escrúpulos, empreender atividades lucrativas onde quer que seja possível.

Seus principais alvos são raças alienígenas mais novas que embora tenham a tecnologia adquirida dos Fentons, não têm uma história social desenvolvida, jamais tendo antes enfrentado o crime organizado.

Os Vorgans são um exemplo disto: a Fraternidade é muito forte dentro destes, pois eles são incapazes de compreender totalmente a extensão do problema, já que sua história social é muito recente.

A República pune com a morte os integrantes da Fraternidade. Isto é uma herança dos Fentons, que foram os primeiros a acabar com a Fraternidade. Existem alguns movimentos contrários a esta punição, por considerarem uma herança desumana dos inimigos.

Existem rumores sobre membros da Fraternidade até entre os Senadores, mas nada jamais foi provado. Dentro da

República, a Fraternidade é uma sociedade secreta cheia de códigos e éticas próprias. Fora das fronteiras, dependendo do local, no entanto, sua situação varia, sendo ela o próprio governo em alguns locais mais primitivos.

7.4 - Mercenários

A sociedade galáctica está em constante atrito e converge para um conflito de dantescas proporções, mas por enquanto poucos governos desejam se envolver diretamente, e mesmo poucos têm força para realizar certas tarefas. Assim, a era dourada do mercenarismo está de volta.

Existem várias unidades mercenárias pela galáxia: seus nomes, composições, armamento e tecnologia variam imensamente. Embora tenha sido tentado, elas jamais conseguiram uma padronização, regulamentação ou união. Agem independentemente e não raro mudam de lado por uma oferta melhor.

A República tem como política não utilizar unidades mercenárias em guerras abertas e condenar à morte humanos que participem de unidades mercenárias que venham a lutar contra unidades da República. Na prática, durante períodos de paz, a República emprega mercenários esporadicamente como observadores e unidades policiais.

7.5 - Piratas

A pirataria ressurgiu com o fim dos Fentons, quando várias naves foram capturadas. Com o passar do tempo, estas naves foram ficando velhas e a tecnologia foi sendo absorvida, tornando-as obsoletas. Novas naves foram compradas ou roubadas e a pirataria acompanhou a evolução tecnológica.

Os piratas contemporâneos não dispõem das mais modernas tecnologias, mas têm naves eficientes se comparadas aos cargueiros que cruzam a vastidão do espaço. Em certos locais, eles são uma praga, mas em outras podem ser facilmente contidos. De maneira geral, quanto mais organizada a região, menos eficientes eles são.

As formas de repressão à pirataria são fórmulas simples e antigas como rotas comerciais, patrulhas regulares, um eficiente sistema de comunicação, barreiras alfandegárias e aduaneiras. Todas estas medidas somente funcionam eficazmente em regiões organizadas.

As partes mais utilizadas pelos piratas são as regiões de baixa densidade estelar, onde a comunicação e a ajuda são menos eficientes. Por isto, a região interna da galáxia é uma paraíso pirata e comboios somente trafegam por ali escoltados por unidades militares.

De maneira similar, existem muitos piratas nas bordas da galáxia, mas estes têm a desvantagem de não poderem se utilizar do buraco negro central da galáxia como ofuscador dos detectores de táquion.

A República mantém legiões em todas as suas províncias e patrulha regularmente as rotas comerciais, instalando estações automáticas de detecção e comunicação ao longo das rotas.

7.6 - As Corporações

Desde a fundação da República, a economia vem se estruturando em corporações, empresas de grande porte que dominam parcialmente setores da economia republicana.

Tais entidades são muito poderosas, mas vivem num ambiente hostil. Antes de se preocupar em controlar a vida da República, elas se preocupam em sobreviver em meio a uma infinidade de companhias alienígenas que tentam penetrar economicamente na República.

Esta foi a razão pela qual as corporações surgiram e cresceram onde as pequenas empresas falharam. O Senado estimula o crescimento destas companhias e vê como um instrumento de seu poder. Pela sua natureza inter-racial, as companhias atuam onde as forças constituídas da República nada podem fazer.

Algumas das corporações são: Eufates Mineração, Valhalla Indústrias Militares, Estaleiros Etna, Formalhaut Comércio e Indústria, Spartan Incorporada, Anubis Indústrias Pesadas, Laboratórios Andrômeda, Metalus Incorporada, Nebula Sistemas Computacionais, Cygnus Consultoria, etc.

7.7 - Movimentos terroristas

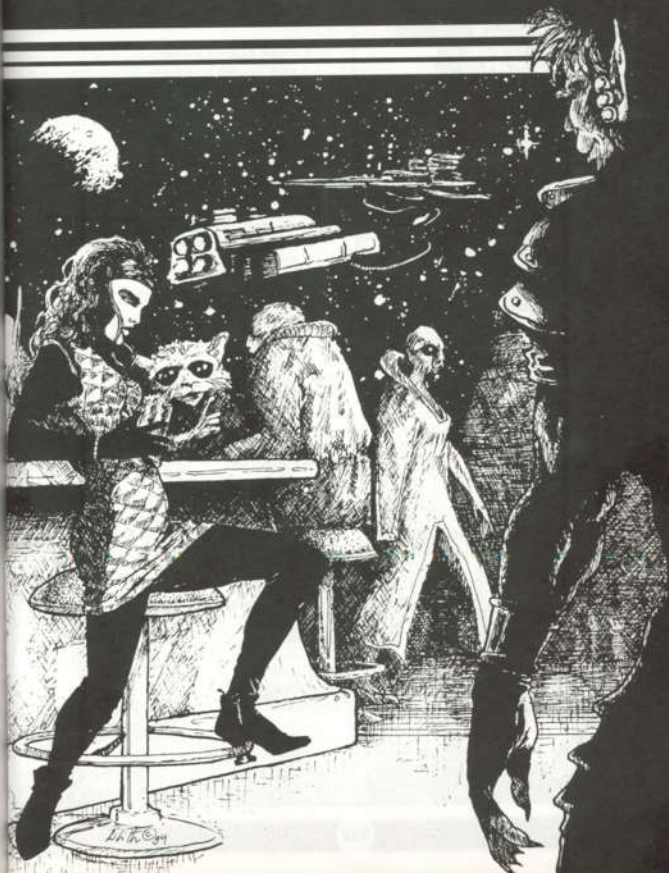
Apesar de sua estabilidade inegável, a República ainda é o alvo de movimentos terroristas que traçam sua origem à guerra civil Fenton.

Muitos grupos (como os Neoliberais) foram absorvidos ou desapareceram aos poucos. Mas outros não. O mais ativo dos movimentos antigos é o Hegemonia Humana. Esse grupo racista tem sua base de poder na província de Sagitarius, onde dizem ser apoiado pelos poderosos do local. Eles costumam intimidar alienígenas humanos alterados, além de entrar em combate direto com o Cidadania Total e realizar constantes atentados a alienígenas em altas posições.

Outro grande movimento é a Organização de Resistência Pierbodi (ORP), voltada para o suporte ao terrorismo na Esfera de Co-Prosperidade. A ORP esteve em grande atividade na República, na Esfera e na Zona Neutra, onde existem algumas colônias Pierbodi. Eles são muito influentes com os alienígenas da região, podendo vir a ser uma força a favor da República no futuro. Hoje, as autoridades apenas fazem vista grossa, embora muitos falem de apoio por debaixo dos panos.

Capítulo 10 - Alienígenas

"Cogito ergo sunt"



1 - Introdução

Alienígena é a denominação para qualquer forma de vida estrangeira; no caso da sociedade galáctica, isto inclui extraterrestres, sejam eles bactérias ou seres conscientes.

Nesta seção, discutiremos apenas as formas de vida inteligentes (ou conscientes) que sejam relevantes para aventuras na República.

2 - Classificação

As raças podem, e devem, ser classificadas em vários aspectos, de modo a facilitar seu entendimento. A principal forma de classificar uma raça é quanto ao seu grau de desenvolvimento próprio, isto é, sem auxílio externo.

Infelizmente, esta classificação dá uma idéia distorcida da situação da raça alienígena devido à dominação Fenton. Apesar de todos os seus efeitos negativos, os anos de hegemonia Fenton criaram uma uniformidade tecnológica na galáxia, ou seja: todas as espécies conscientes passaram a dispor da tecnologia abandonada pelos Fentons.

Hoje, tanto tempo após a guerra civil Fenton, a competência determinou quem está em boa situação e quem afundou na política galáctica. Os Vorgans, por exemplo, têm vastas frotas estelares, embora estivessem na Idade do Ferro quando foram contactados, o que indica algum mérito para sua raça (acredita-se que seja sua admirável força de vontade, pois certamente não é sua inteligência ou diplomacia).

Diversos fatores são apresentados no início da descrição dos alienígenas. Estas são formas de

classificação que procuram dar uma visão geral da espécie. Logo depois, são descritas a fisiologia e psico-sociologia da raça em questão. Finalmente, o último item mostra as vantagens e desvantagens de cada alienígena em termos de jogo, além de dar os atributos físicos e mentais comuns na espécie.

Veja a seguir as explicações das classificações básicas:

- **Poder galáctico:** é a força das espécies no contexto galáctico, sendo divididas entre maiores (raças com poder a nível galáctico), importantes (raças com poder regional) ou menores (raças quase sem poder).
- **Planeta natal:** é o nome do berço da civilização, o planeta onde a espécie surgiu, normalmente também onde ela tem seu centro de poder.
- **Dimensões:** mostra o tamanho comum da raça em questão. Veja que a denominação dada muitas vezes varia: um Pierbodi tem sua altura indicada, mas para um Makwi a medida correta é seu diâmetro; um Nictéo tem adicionalmente a envergadura de suas asas, etc.
- **Expectativa de vida:** é o número de anos padrão (terrestres) que a espécie tem de vida em média.
- **Sexos:** o número de sexos presente na raça alienígena; uma informação vital para o entendimento de sua psicologia.
- **Prole:** indica qual a ninhada padrão para cada espécie alienígena.



Alienígenas

Baikans

- Poder galáctico: menor
- Planeta natal: Mastênia
- Altura: 1,8 a 2,7 metros
- Expectativa de vida: 70 a 110 anos
- Sexos: 1
- Prole: 2 a 4

Fisiologia

Os Baikans descendem de roedores que se adaptaram à vida nas estepes e tornaram-se onívoros devido a grandes secas. Tendo um par de membros locomotores extremamente fortes, que os movimentam aos pulos em grande velocidade, se necessário, e um outro par de membros de extrema habilidade mas pouca força, essa raça lembra os cangurus terrestres.

Esses seres são ovíparos sexuados de sangue quente, com uma interessante particularidade: eles mudam periodicamente de sexo ao longo da vida (um ciclo de dois anos em média). Como seus órgãos sexuais são duplos, com apenas um estando ativo em cada ciclo, esta raça copula livremente entre si, não tendo o conceito de homossexualismo.

Embora sejam onívoros, os Baikans preferem uma dieta vegetariana rica em frutas, bebendo muito líquido, em especial alcoólico (para o qual têm uma grande resistência).

Psico-sociologia

Eles sempre foram um povo livre e vigoroso. Estavam bem próximos do voo supra-luz quando foram contactados pela Federação, que os intimidou com sua diplomacia de canhões, muito em voga na época.

Os Baikans não tiveram escolha, a não ser aceitar a submissão e entrar em processo de aculturação. Porém, tinham uma ciência e cultura bastante desenvolvidas e logo se uniram aos humanos em sua frenética colonização da galáxia. Eles se tornaram mesmo uma espécie concorrente dentro da Federação, chegando a causar o medo da perda da hegemonia humana a longo prazo.

Num curto período estavam em todos os locais onde os humanos chegavam. Naqueles tempos áureos, os Baikans faziam parte da elite intelectual, contribuindo fortemente para a ciência da Federação e a exploração da galáxia.

Por uma coincidência infeliz, essa raça era muito mais suscetível à Peste que a raça humana, tendo perdas terríveis nesta época; por fim, a Guerra Civil Fentom deixou uma marca definitiva em seu destino trágico, a perda de seu planeta natal. Quando o pesadelo terminou, os Baikans eram um povo triste em busca de uma nova razão para viver. Menos de um décimo da espécie sobreviveu aos Fentoms e dos sobreviventes, uma parte se tornou estéril graças ao bombardeio atômico em seu planeta natal.



Fazendo parte da República, os Baikans se sentem um povo perto do fim, mas sempre em busca de uma esperança. Muitos se dedicam à pesquisa, procurando uma maneira de recuperar seu mundo natal, enquanto outros se dedicam à exploração espacial. Os maiores exploradores da República são Baikans que, inclusive, já propuseram uma viagem de longo prazo às Nuvens de Magalhães, para ocupá-las antes das outras raças.

Sua alegria e sede de viver esconde uma amargura muito grande, pois são uma espécie ameaçada pela sombra de uma possível extinção gradual.

Vantagens e desvantagens

Suas poderosas pernas os permitem saltar até 5 metros de altura, ou então manter a velocidade de 80 metros por rodada por 5 rodadas. Seus membros manipuladores, no entanto, são menos eficientes que o normal. Considere que seus braços tem 4 pontos a menos de força para critério de usar uma arma em cada braço.

Em combate corpo a corpo, eles desenvolveram um estilo de luta todo voltado para chutes (obviamente), recebendo 2 pontos adicionais para a força apenas para critério de determinação de dano causado (esse bônus não se aplica a armas brancas).

Outra interessante característica de sua raça é a resistência fenomenal às bebidas alcoólicas, sendo capazes de ingerir cerca de cinco vezes a quantidade de álcool que um ser humano normal suportaria.

Guiratans

- Poder galáctico: menor
- Planeta natal: Mobaeturius
- Altura: 1 a 2 metros
- Expectativa de vida: 50 a 100 anos
- Sexos: 2
- Prole: 1

Fisiologia

Mobaeturius é um planeta jardim que atravessa um período glacial longo. Sua superfície tem grandes calotas e ilhas de gelo eterno. Nas bordas destas surgiu um povo, adaptado à vida em terra e água, que vive da pesca e plantação de algas.

Os Guiratans são vivíparos sexuados de sangue quente perfeitamente adaptados à vida no mar, tendo pernas e nadadeiras bem como órgãos manipuladores. Eles são onívoros e têm órgãos internos bem definidos. Eles têm uma boa visão fora da água, enquanto que abaixo dela se guiam por uma espécie de sonar natural.

Eles são adaptados às baixas temperaturas e ambientes sem peso, sendo naturalmente adaptados a baixas gravidades. Quando em trajes de atividade externa (TAE), acoplam os radares a suas interfaces neurais, de modo que estes funcionem de forma semelhante a seus sonares naturais.

Psico-sociologia

Os Guiratans são um povo pacífico e bem humorado, apesar do ambiente hostil em que vivem. A tecnologia tem mudado o aspecto de seu planeta, que começa a derreter as calotas polares. Os Guiratans percebem que é impossível continuar a vida como ela era há séculos, encontrando um bom "nicho sociológico" dentro da República.

Em seu próprio planeta, eles têm colônias submarinas bem desenvolvidas. Utilizando muita tecnologia da República, estas colônias são auto-sustentáveis e produtivas, sendo um projeto conjunto dos Guiratans e da equipe da universidade de Procyon. Caso o projeto tenha sucesso total, ele será implantado em diversos planetas jardim predominantemente aquáticos na República, adiando ainda mais a necessidade de expansão agressiva.

Boa parte dos estaleiros os contrata para trabalharem como operários em naves que ainda não têm gravidade artificial. De fato, os Guiratans são tão bons nisso que têm se dedicado à arquitetura e engenharia naval.

Muitos membros dessa espécie têm sido utilizados também como oficiais de sensores em naves militares, algo no qual são naturalmente superiores. Existe uma forte corrente dentro das legiões para que se construam caças espaciais especialmente feitos para os Guiratans.



Apesar de seu habitat estar sendo destruído e sua cultura estar em processo de aculturação, os Guiratans continuam alegremente se integrando mais e mais à sociedade republicana.

A sociedade destes alienígenas considera imoral a implantação de guelras artificiais (bio implante) pois interfere um dos básicos princípios religiosos de seu planeta natal. Este preconceito os leva mesmo a se recusarem a falar com pessoas com este implante.

Vantagens e desvantagens

Os membros dessa raça alienígena têm um sonar natural que usam dentro da água, tendo um alcance de 100 metros de raio. Essa característica especial os torna especialmente capacitados na proficiência sensorial, recebendo um bônus de +2 sempre que usarem essa proficiência.

Seus movimentos são lentos e pouco graciosos fora da água, mas incrivelmente rápidos e ágeis dentro dela ou em ambientes de gravidade zero, onde seu pensamento naturalmente tridimensional faz uma grande diferença. Para termos de jogo, eles recebem um ajuste especial de +4 em seu Reflexo nesses casos.

É importante salientar que seu movimento em terra firme é de apenas 5 andando ou 40 metros correndo. Na água, porém, sua velocidade máxima é de 60 metros por rodada, sendo capazes de segurar a respiração por até 10 minutos.

Por fim, uma última característica desta espécie: sua resistência ao frio, conseguindo resistir a temperaturas de até -30°C. Problemas surgem em temperaturas acima de 20°C, obrigando-os a usar um traje de deserto nessas situações.

Hasjaris

- Poder galáctico: importante
- Planeta natal: Regulus III
- Altura: 1,8 a 2,3 metros
- Expectativa de vida: 60 a 90 anos
- Sexos: 2
- Prole: 1 a 3

Fisiologia

Os Hasjari surgiram em um planeta com grandes selvas e caça abundante. Assim, seu nicho ecológico, o dos carnívoros sociais, se desenvolveu bastante. Quando a floresta começou a sumir, a caça ficou mais rarefeita, forçando o desenvolvimento de trabalho em conjunto e, eventualmente, técnicas de caça.

Os Hasjari são corpulentos, de sangue quente, vivíparos sexuais e com órgãos internos bem definidos. Sua formação corporal lhes permite andar em quatro patas perfeitamente, mas eles têm basicamente uma postura bípede. São carnívoros e preferem comer sua refeição ainda viva.

Sua audição e olfato são ótimos mas sua visão é pobre, o que os deixa desorientados em trajés espaciais, sendo costume da raça implantar DRVs.

O Hasjari tem um período de gestação de 10 meses, após o qual uma pequena ninhada surge. A mãe permite que os pequenos Hasjari mordam seu ventre, chupando seu sangue, se alimentando de uma forma que lembra os mamíferos.

Após 3 meses, o filhote já devora pequenos animais, geralmente brincando com a presa antes da refeição. É no período da infância que os Hasjari são mais perigosos, não por sua índole mas por seus desenvolvidos instintos de caça.

Psico-sociologia

Os Hasjari são extremamente ritualistas, tendo uma religião complexa e fechada, muito presente em sua cultura. A estrutura familiar é muito forte e o sentimento de responsabilidade bastante acentuado. A Federação, e depois a República, mostraram-se meios ideais para que uma maior parte da população se dedicasse a atividades consideradas mais agradáveis para sua cultura. Os Hasjari se integraram de maneira harmoniosa graças em parte a uma eficiente diplomacia, uma exceção nos tempos da Federação.

Essa raça sofreu mais que o normal com os Fentons, que os viam como um de seus inimigos lendários, nunca parando sua guerra. Organizaram eficientemente um movimento de guerrilha acirrada, chegando a fazer parte do levante humano e sendo sempre duramente reprimidos.

Quando souberam que uma República humana havia sido fundada na Terra, partiu deles a iniciativa de fundarem uma legião independente e se declararem parte da República. Dessa forma, eles se ligaram a um aliado de grande poder; embora distante, sua estratégia consistia na anexação dos territórios em volta em nome



da República. Eles sempre tentaram se expandir para próximo da República, até conseguirem juntar suas fronteiras.

Quando foram contactados pelas legiões humanas, o próprio Crofalt ratificou sua participação, decretando que todo membro desta raça é um cidadão de primeira classe da República. Os Hasjari sempre foram fiéis aliados e são a prova viva de que boa diplomacia é extremamente vantajosa.

Hoje, sua integração é quase total; seu modo de vida influenciou muito os sistemas solares de população humana à sua volta, mostrando uma mobilidade cultural na região. Seu único ressentimento é não ter eleito um Senador, mas analistas políticos garantem que isto é apenas uma questão de tempo até acontecer.

Vantagens e desvantagens

Esta espécie tem a capacidade de correr a uma velocidade de 100 metros por rodada durante 20 segundos (duas rodadas), além de manter uma corrida de 60 metros por rodada durante 50 segundos (5 rodadas).

Eles possuem dentes e garras afiados o suficiente para causar um ajuste de +4 na força para determinação de dano causado. Este ajuste é usado em adição ao bônus de artes marciais, mas não armas brancas.

Seu olfato superdesenvolvido permite-lhes reconhecer pessoas pelo cheiro (cheque de intuição difícil). É possível mesmo rastrear apenas pelo cheiro residual (sem marcas ou pistas), mas a pessoa a ser seguida deve ter passado há menos de 5 minutos. Existem loções e fragrâncias que facilitam o rastreamento, permitindo que o Hasjari siga alguém que tenha passado há no máximo uma hora (desde que não seja um local muito movimentado), mas o cheque de rastrear é difícil.

Kuihiers

- Poder galáctico: menor
- Planeta natal: Ridayhojakil IV
- Altura: 1,2 a 2,1 metros
- Expectativa de vida: 50 a 90 anos
- Sexos: 2
- Prole: 2 ou 3

Fisiologia

Os Kuihiers são vivíparos sexuados de sangue quente com órgãos internos bem definidos. São basicamente herbívoros e exterminaram quase todos os carnívoros de grande porte de seu planeta natal. São bípedes e lembram pequenos ursos. Seu habitat é frio e preferem florestas temperadas.

Sua inteligência surgiu como reação ao grande desenvolvimento de carnívoros que se deu em seu ecossistema e ameaçou-os de extinção.

Essa espécie costuma criar seus filhos em comunidade, todas as fêmeas cuidando de todos os filhotes, de modo que o sentimento grupal é intenso.

Psico-sociologia

Os Kuihiers estavam com tecnologia avançada quando a Federação os contactou. As colônias ao redor de seu planeta, onde imensas plantações hidropônicas sustentavam seu então superpopuloso planeta, indicavam uma sociedade avançada.

A típica estupidez diplomática da Federação não poupou essa espécie. Os Kuihiers, no entanto, foram extremamente (e estranhamente) receptivos e amistosos, o que poupou-lhes uma guerra genocida.

Sua capacidade diplomática os defendeu de piores efeitos, e sua eficiência, como sociedade e cultura, permitiram uma absorção da tecnologia humana e um avanço gradual, embora instável. Sua população se disseminou aos poucos até a época da peste, quando a fome no planeta e a destruição de parte do ecossistema local forçou uma migração em escala planetária.

Os Fentons logo ocuparam seu planeta, impondo um reino de terror que durou pouco. O planeta estava com seu ecossistema tão abalado pela Peste que os Fentons se foram rápido, deixando-os à sua própria sorte.

Os Kuihiers se adaptaram e sobreviveram isolados, construindo suas cidades em locais escondidos e restaurando o ecossistema local. Quando a República os contactou, eles nem sabiam da guerra civil Fentom, e nem mesmo se importavam. Logo eles entraram em contato com os descendentes dos imigrantes espaciais de sua raça, decidindo entrar para a República como forma de proteção contra o ambiente hostil que era a galáxia daquele tempo.



Seu planeta era o verdadeiro paraíso de liberdade natureza, pois escapara à era negra de maneira surpreendente. Muitas raças têm migrado para lá transformando o planeta em uma "torre de Babel". Os Kuihiers fizeram de seu planeta um centro comercial, cultural, que vem se transformando na capital financeira da Província de Pegasus, para onde várias corporações têm se mudado.

Vantagens e desvantagens

A fama de sua hospitalidade e cultura de ajuda aceitação de todos os alienígenas os torna bem vistos por todos os alienígenas da República e das regiões próximas.

Outra interessante característica dessa espécie é o fato de possuírem garras em suas mãos, dando-lhes o ajuste de +2 para a força para determinação de dano; isso pode ser usado em adição a artes marciais, mas não armas brancas.

Além disso, o seu organismo tem uma capacidade de cura super eficiente (talvez resultado da pesada seleção natural de seu planeta), o que explica a capacidade de sobreviver à Peste e de recuperar o mundo devastado.

Em termos de jogo, eles demoram metade do tempo para se curar de seus ferimentos, hospitalizados ou não, além de se considerar que eles estão sob efeito permanente de uma dose de XAM.

Alienígenas

Luminaris

- Poder galáctico: importante
- Planeta natal: Kekeh IV
- Altura: 1,5 a 2 m
- Expectativa de vida: 50 a 80 anos
- Sexos: 2
- Prole: 2 a 5

Fisiologia

Os Luminaris descendem dos roedores de sua ecossfera, tendo se tornado caçadores notívagos. Sua estrutura bucal tem glândulas bioluminescentes que atraem os insetos durante a noite; estes caem numa bolsa digestiva, o que permite aos Luminaris se alimentarem facilmente. Entretanto, a luz também os faz visíveis à distância, tornando-os alvos fáceis dos predadores durante a noite.

Eles são bípedes simétricos e com olfato apurado, sexuais e com as funções vitais reguladas por órgãos especializados. É traço comum da espécie gostar de escuro e não enxergar bem de dia. Culturalmente, o espaço parece ser o próprio paraíso dos Luminaris.

Uma característica especial desta raça é sua capacidade de forçar uma carga de hormônios semelhantes à adrenalina, porém muito mais potentes. Isto os torna eficientes lutadores, mas somente em situações de tensão, especialmente se são encurralados.

Psico-sociologia

A fartura de alimento levou a uma super população temporária em seu habitat original, destruindo seu meio ambiente e gerando um novo equilíbrio, desta vez de escassez, que acabou por desenvolver a inteligência e controlarem a natalidade.

Os Luminaris são parecidos com os ratos terrestres em aparência mas não em hábitos. São limpos, altos e bípedes de braços fortes. Gostam do escuro e sempre que possível escurecem o ambiente em que estão. Eles gostam de viver no limiar, tendo de rigorosamente controlar sua atmosfera, sua prole e seu desenvolvimento. São naturais diplomatas capazes de manter a Liga da Fraternidade Universal graças à sua capacidade incrível de lidar com ambiguidades.

Os registros humanos indicam que os Luminaris evoluíram drasticamente em tecnologia no último século, tendo atingido uma tecnologia equivalente à humana em pouco tempo.

Os Luminaris são a força da Liga da Fraternidade, e a razão pela qual os humanos ainda não conseguiram o controle local. A Qibvaja, é uma corporação da Liga da Fraternidade, tem sede em Kekeh IV, sendo controlada majoritariamente por Luminaris. Esta é famosa, pois produz os melhores detectores neurais conhecidos, sendo também conhecida por melhorar a performance de distorcedores.



Eles desenvolveram uma linguagem alternativa para se comunicarem através de luzes com suas glândulas, mas somente para passar idéias simples como perigo, fome, ataque, mentira entre outras.

Vantagens e desvantagens

Sendo basicamente notívagos, eles têm a visão especialmente adaptada para a escuridão, tendo uma espécie de magnificação natural da luz, podendo enxergar perfeitamente mesmo com um mínimo de luminosidade.

O influxo de hormônios causa um ajuste de +2 na força e +1 no reflexo. Para causar este efeito, é necessário fazer um cheque de vontade difícil (4d6) em situações normais (fora de combate) e normal (3d6) em situações de tensão (em combate ou quando encurralado). Esses ajustes permanecem por 15 minutos após o fim da situação de tensão.

Essa espécie tem uma grande capacidade de sobrevivência, podendo reduzir o período de sono para apenas uma vez a cada dois dias, podendo ficar sem comer ou beber por até dois dias sem qualquer efeito colateral. Exceder estes limites, porém, causa inicialmente uma fase agressiva (de 2 dias), logo depois extrema fraqueza (-5 na força, reflexo e -3 na saúde por mais dois dias) e finalmente a morte.

Makwis

- Poder galáctico: maior
- Planeta natal: Selep III
- Diâmetro: 0,5 a 2 metros
- Expectativa de vida: 40 a 90 anos
- Sexos: 1
- Prole: 1

Fisiologia

Os Makwis são anfíbios que lembram medusas. São compostos de um toro de endoesqueleto calcário e com vários órgãos internos difusos, isto é, todas as partes do corpo funcionam como cérebro, coração, rins, etc.

A principal parte do corpo dos Makwis são seus tentáculos, que servem de órgãos manipuladores, respiradores e digestores; existem cerca de uma centena de cada tipo num Makwi adulto de porte médio. Sua locomoção em terra é possível devido a bolsas de gás leve que funcionam como balões contrapondo-se ao peso.

Os Makwis crescem até tamanhos enormes (2 m de diâmetro), sendo o limitante somente sua dieta. Um Makwi normal tende a crescer até por volta de 1,5m de diâmetro. Como seus órgãos são difusos, estes aumentam conforme a necessidade do corpo. No entanto, o cérebro de um Makwi continua crescendo, fazendo Makwis gigantes também geniais. Existem registros de Makwis com 3 metros de diâmetro.

Os Makwis se reproduzem por cissiparidade. Ou seja, quando uma parte do corpo é perdida, ela em si compõe um novo Makwi, pois seus órgãos difusos continuam mantendo a vida. Um Makwi evita fazer isto muitas vezes, pois além de ser extremamente doloroso isto lhes reduz o tamanho (e a inteligência). Os jovens são de tamanhos modestos em geral (10-20 cm de diâmetro), mas por vezes Makwis ao tentarem se suicidar geram outros bastante grandes de nascença. Esse método de reprodução faz com que eles tenham uma memória ancestral, devido à permanência de uma memória residual do seu progenitor dentro de si.

Os órgãos sensoriais dos Makwis são compostos de três olhos na ponta de tentáculos voltados para cima, embora não seja raro ver Makwis com quatro olhos. No entanto, os Makwis têm um tato e faro extremamente aguçados, sendo capazes de perceber movimentos a metros de distância pelas ondas de pressão. O vento, no entanto, os deixa confusos.

Jovens Makwis levam alguns meses para desenvolver olhos, embora tenham os outros sentidos desde a gênese.

Psico-sociologia

Selep III é um planeta com uma densidade atmosférica muito grande e boa parte da vida local se desenvolveu tanto no ar quanto em terra.

Os Makwis primitivos flutuavam no mar como no ar, passando boa parte do tempo na superfície dos mares



interiores de Selep III. Eventualmente, a vida na terra começou a florescer e os Makwis se tornaram onívoros, começando a desenvolver sua civilização.

Embora assexuados, os Makwis têm um profundo sentimento de patriarcalismo devido à forma de reprodução. Sua civilização estruturada em clãs é comandada pelo mais antigo Makwi do grupo, que é responsável pelos outros. Os Makwis são paternalistas e não dão muita liberdade aos filhos.

Vantagens e desvantagens

Um Makwi tem uma estrutura corporal que não possui órgãos essenciais (qualquer dano na área vital é essencial e considerado como sendo na área vital).

Além disso, caso chegue a morrer (por padrões humanos), ele tem a opção de se separar da parte morta do corpo, perdendo 2 pontos de todos os atributos e diminuindo 6 pontos de proficiências (como se estivesse "comprando" as proficiências ao contrário). No entanto, por seu próprio padrão de crescimento, paga 2 pontos a menos para subir seus atributos, tendo como limite apenas seus máximos raciais (números máximos nos dados).

Fora de seus ambientes naturais, eles precisam constantemente de um traje com pressão, umidade e elementos químicos especiais, usando normalmente armaduras especiais com autonomia de uma semana. Elas normalmente não trazem qualquer vantagem, mas a tecnologia Makwi de construção de armaduras é a melhor da galáxia. Suas armaduras parecem ser um ninho de armas escondidas e vários equipamentos de detecção e comunicação.

Makwis podem fazer um cheque de vontade muito difícil (5D6) para ganhar uma proficiência de um ancestral em nível de aprendiz. Esta é temporária e dura seis horas ou menos (consulte o Mestre de jogo). Essa proficiência pode literalmente ser qualquer uma.

Alienígenas

Nícteos

- Poder galáctico: maior
- Planeta natal: Homnia
- Altura: 2 a 3 metros
- Envergadura: 5 a 6 metros
- Expectativa de vida: 70 a 120 anos
- Sexos: 2
- Prole: 4

Fisiologia

Descendendo de seres alados, estes marsupiais de floresta se desenvolveram muito rapidamente e de maneira eficaz graças à sua excelente capacidade de voo.

Um Nícteo se parece muito com uma coruja gigante, tendo dois membros locomotores principais (as asas), dois locomotores secundários (as patas) e dois manipuladores (os braços), se movimentando mais agilmente no ar que em terra.

Devido ao seu peso elevado, eles podem permanecer no ar por muito pouco tempo. Quando andando normalmente, sua movimentação é muito desleante, necessitando constantemente do auxílio de suas asas.

Seus sentidos são bem desenvolvidos. Embora sejam cegos para a cor, possuem uma espécie de sonar, tendo a audição como uma segunda visão. Seu pescoço pode rodar 250° para cada lado, permitindo uma visão circular completa. Os Nícteos costumam girar suas cabeças de tempos em tempos como se fossem radares.

A diferença entre a frequência dos sons lhes permite localizar e identificar um objeto. Devido à natureza migratória das espécies das quais os Nícteos primitivos se alimentavam, esta raça tinha de se movimentar constantemente, desenvolvendo um senso de direção baseado em campos eletromagnéticos.

Os Nícteos são sexuais e ovíparos, tendo aparelhos fisiológicos bem distintos e definidos. São onívoros e caçadores por excelência. Estas criaturas são adaptadas à vida noturna, tendo seu período de sono durante o dia.

Psicologia

A baixa gravidade de Homnia fez com que florestas de grandes proporções se instalassem e que a vida aérea se desenvolvesse mais rápido do que a terrestre.

Os Nícteos são o ponto máximo deste desenvolvimento, adaptados à vida noturna e com uma linguagem de sons extremamente desenvolvida. Os Nícteos criaram uma sociedade que ganhou as pradarias e se tornou industrial.

A paixão pelo voo foi auxiliada pela baixa gravidade e acabou por levá-los ao espaço. Eles entendem o espaço como uma continuação do céu e não conseguem mais conceber a vida presa a planetas. A descoberta da



anti-gravidade acentuou a tendência dos Nícteos por ocupar os céus dos planetas.

Psicologicamente, eles têm uma ansiedade por liberdade e são claustrofóbicos, se sentindo embriagados na presença de fortes campos eletromagnéticos (o que lhes agrada). Quando combatendo dentro de campos de distorção, eles tomam drogas para manterem-se sóbrios. Alguns Nícteos implantam placas eletromagnéticas em seus crânios para evitar isto.

Vantagens e desvantagens

Essa espécie possui um sonar curto, de 20 metros de alcance (que atua em uma frequência inaudível). Em cheques de intuição relacionados a sons, os Nícteos têm um bônus de 5, graças à sua excepcional audição.

Eles conseguem se movimentar por voo durante 8 horas em gravidade zero, podem voar por 4 horas em baixa gravidade e 2 horas em gravidade normal, sendo possível apenas planar em gravidade alta.

Dentro de campos magnéticos, eles recebem uma penalidade de -5 na intuição e -5 no reflexo, podendo evitar estes efeitos com o uso da droga Kalmani ou do bio-implante EMF.

Pierbodis

- Poder galáctico: menor
- Planeta natal: Ukoyr
- Altura: 2 a 3 metros
- Expectativa de vida: 40 a 70 anos
- Sexos: 2
- Prole: 1

Fisiologia

Fisiologicamente, os Pierbodis são quase humanos. São bípedes, vivíparos sexuados de sangue quente com hábitos onívoros e órgãos internos bem definidos.

Eles têm hábitos diurnos e alimentam suas crias com uma secreção glandular de suas fêmeas, isto é: são análogos aos mamíferos terrestres.

Seu "leite" é nutritivo e pode ser dado a humanos, sendo possível também alimentá-los com leite humano. A bioquímica das duas espécies é incrivelmente próxima.

Pesquisas genéticas sobre os Pierbodis andam a todo vapor; especula-se que estejam ainda mais avançadas na Esfera de Co-Prosperidade, onde existem muito menos limites éticos para tais experimentos.

Comparados aos humanos, eles são mais altos e corpulentos, tendo menos potencial de agilidade. Lembram muito os gorilas terrestres exceto por seu andar ereto e elegante, e seus braços mais bem proporcionados.

Psico-sociologia

Os Pierbodis já foram um povo calmo e pacífico, além de trabalhador. Embora tenham lutado contra a Federação e feito parte da Liga Anti-Humana, foram entusiastas da República desde o primeiro momento (como força para deter o avanço da Esfera de Co-Prosperidade).

Hoje, eles estão bem integrados à sociedade republicana, mas se voltam inteiramente para a libertação do restante da sua espécie na Esfera.

Suspeita-se que haja um movimento terrorista dentro da República para dar suporte a operações dentro da fronteira da Esfera de modo a evitar o genocídio de sua espécie do outro lado da fronteira.

Os Pierbodis, na verdade, estão divididos em três nações: a República, a Esfera de Co-Prosperidade e a Zona Neutra. Na Zona Neutra, eles têm treze sistemas próprios, todos em razoável estado de desenvolvimento. São com certeza um dos povos mais estáveis da região, tendo mesmo uma postura de liderança em relação a outros alienígenas deste local tão conturbado.

Analistas políticos acreditam que a médio prazo essa raça irá tentar a união de seus irmãos da República com os da Zona Neutra, trazendo consigo o apoio e



possível adesão de outros alienígenas. Isso os tornaria uma força respeitável na República, ganhando um status igual ao dos Hasjari.

Sem perceberem, os Pierbodis vão sendo aculturados pela humanidade, passando a fazer parte mais e mais de conflitos e problemas humanos, se integrando paulatinamente à sociedade republicana.

Vantagens e desvantagens

Estes enormes humanóides são basicamente iguais aos humanos em tolerância a temperaturas, doenças, qualidade dos sentidos (visão, audição, olfato, etc.), capacidade de movimento, etc.

A única diferença estrutural marcante é o fato de possuírem um polegar opositor também nos pés. Isso, combinado com seus poderosos músculos, permite-lhes criar interiores quase impossíveis para um humano, com vários andares intermediários e subníveis em suas construções acessíveis apenas a acrobatas humanos, com diversas escadas e barras para permitir o acesso aos diversos ambientes.

Este estilo de vida (mais do que qualquer pré-disposição genética) faz com que todos eles recebam gratuitamente a proficiência acrobática em nível de aprendiz, em adição às que o personagem teria direito normalmente.

Alienígenas

Vorgans

- Poder galáctico: maior
- Planeta natal: Vogo
- Altura: 1,1 a 1,7 metros
- Expectativa de vida: 50 a 100 anos
- Sexos: 2
- Prole: 100+

Fisiologia

Os Vorgans são bípedes anfíbios que possuem pulmões e guelras. Seu corpo não possui cabeça separada do tronco, sendo radicalmente inclinada para frente. Este peso é compensado pela cauda que, dentro d'água, serve como nadadeira.

Eles possuem quatro membros, dois potentes locomotores capazes de andar ou de pular e dois manipuladores que são auxiliados pela língua, principal órgão tátil dos Vorgans e também órgão manipulador secundário. Sua língua, no entanto, é seca, semelhante à da maior parte dos répteis terrestres, o que lhe confere maior firmeza.

Os olhos Vorgans são voltados para frente e são incapazes de perceber o ambiente como um todo. Seu olfato é inexistente, mas seu tato é extremamente desenvolvido. Esta raça gosta de pegar e lamber os objetos para senti-los, sendo incapazes de se contentarem com uma olhada.

Eles se reproduzem sexuadamente. A fêmea põe ovos e o macho os fertiliza. Tais ovos crescem na água e se tornam pequenos Vorgans sem pulmões. Somente após dois anos, sendo seres dotados de guelra, começam a aparecer os pulmões, e seu cérebro começa a se desenvolver apreciavelmente.

Psico-sociologia

Desenvolvidos dos anfíbios de sua fauna, os Vorgans se tornaram bípedes para se adaptarem às grandes marés de seu planeta natal. O ambiente hostil os fez não só adaptáveis como violentos.

Os Fentons contactaram estes seres disformes e aumentaram, com suas práticas pouco amistosas, os traços violentos destes alienígenas. Uma parte dessa raça sofreu modificação genética, acentuando sua inteligência. Ao que parece, os Fentons os consideravam ótimos escravos, incansáveis, determinados e resistentes; apenas a estupidez e os hábitos pouco higiênicos (que pouco incomodava os dominadores) os tornava menos úteis. Essa corrente mutante está no domínio da Vorgânia Imperial, enquanto a Vorgânia Oriônica é dominada por membros comuns desta raça.

Sua tecnologia é toda adquirida; e os Vorgans não entendem realmente o que usam ou constroem. Como não tem nenhum sentido de estética, misturam estilos até criarem máquinas grotescas e, às vezes, pouco funcionais.



Esta espécie saltou da idade do bronze para a tecnologia supra-luz em décadas, o que a fez alheia a pesquisa e desenvolvimento. Apesar de seu poder, eles estão estagnados tecnologicamente e lutam para roubar a tecnologia alheia sem entender que esta não lhes pertence.

Devido à própria natureza de sua fisiologia, os Vorgans são incapazes de perceber o universo como um sistema; sua mente está sempre voltada para um aspecto do problema. Sendo extremamente obtusos, em boa parte das vezes suas mentes não conseguem entender qualquer outra solução que não a violência para qualquer problema.

Vantagens e desvantagens

Vorgans possuem grande resistência a doenças e toxinas, recebendo um ajuste de +2 para cheques de Saúde nos casos citados acima.

Sendo anfíbios, eles têm a capacidade de respirar por guelras, tendo também (estranhamente) a capacidade de segurar a respiração por um período de 10 minutos (tentar estrangulá-los não é uma opção inteligente em combate).

Sua adaptação ao meio aquático é completa, tendo eles a capacidade de nadar a uma velocidade de 50 metros por rodada, além de ter os olhos adaptados à escuridão submarina, embora não possam sobreviver em águas muito profundas (70 metros ou mais).

3 - Personagens alienígenas (opcional)

Interpretar um personagem alienígena é um desafio, mas um que atrai muitos interessados. Tanto física quanto mentalmente, eles são diferentes dos humanos, tendo mínimos e máximos diferentes, trazendo com isso maior dificuldade para o Mestre de Jogo.

É importante notar que, apesar das vantagens raciais e limites diferentes, nenhum dos alienígenas é "melhor" que o humano. Tentou-se balancear ao máximo todas as espécies, sendo, na verdade, até desvantajoso fazer um personagem pertencente a uma das espécies alienígenas.

3.1 - Atributos físico-mentais

Na página de descrição de cada alienígena está uma tabela que indica o número de dados e ajustes para cada característica. Como se trata de um alienígena, você não tem 5 pontos extras para "consertar" o personagem, apenas 2. A tabela abaixo mostra o método de sorteio das características para cada raça.

Na página seguinte está a tabela com os valores dos atributos de indivíduos normais para todas as espécies citadas. Para coadjuvantes competentes ou mais, some mais três pontos para cada atributo.

3.2 - Outros fatores

A profissão é escolhida normalmente e a determinação do nível de escolaridade é normal (a não ser que se indique o contrário). O personagem não poderá ser geneticamente modificado ou receber ajustes de gravidade diferente.

Todas as vantagens e desvantagens mostradas na descrição da raça se aplicam ao personagem. Além disto, algumas outras diferenças serão discutidas a seguir.

Baikans

Altura e peso: 1,8 a 2,7 metros, 80 a 200 kg

A criação de um personagem Baikan segue os mesmos passos indicados no capítulo de personagens, sem modificações.

Guiratars

Altura e peso: 1 a 2 metros, 50 a 200 kg

Os Guiratars não têm acesso a universidades; por isso, não é possível ao personagem chegar ao nível de escolaridade superior, apenas ao nível técnico.

Hasjari

Altura e peso: 1,8 a 2,3 metros, 60 a 200 kg

A criação de um personagem Hasjari segue o mesmo método descrito no capítulo de personagens. Uma única diferença é que, não importando qual a profissão escolhida, eles sempre podem escolher as proficiências rastrear e emboscada.

Kuihers

Altura e peso: 1,2 a 2,1 metros, 65 a 250 kg

A criação de um personagem Kuiher segue os mesmos passos indicados no capítulo de personagens, sem modificações.

Luminaris

Altura e peso: 1,5 a 2 metros, 60 a 220 kg

O processo de criação do personagem é idêntico, mas por sua cultura eles são obrigados a escolher barganha como uma de suas proficiências iniciais.

Alienígena	Método de sorteio dos atributos					
	Força	Reflexo	Saúde	Intuição	Vontade	Presença
Baikans	3D6 + 1	2D6 + 5	3D6 + 1	2D6 + 6	2D6 + 6	3D6
Guiratars	2D6 + 3	2D6 + 4 (+4)	3D6	2D6 + 4	3D6	3D6
Hasjari	2D6 + 7	2D6 + 7	2D6 + 5	2D6 + 3	3D6	2D6 + 4
Kuihers	2D6 + 5	2D6 + 4	2D6 + 6	3D6	3D6	2D6 + 7
Luminaris	3D6	2D6 + 7	3D6	2D6 + 6	2D6 + 4	2D6 + 8
Makwis	2D6 + 4	3D6	2D6 + 6	2D6 + 6	3D6	3D6
Nicteos	2D6 + 3	2D6 + 7	2D6 + 5	3D6	2D6 + 6	2D6 + 4
Pierbodis	2D6 + 10	1D6 + 9	2D6 + 7	2D6 + 3	3D6	2D6 + 3

Alienígenas

Makwis

Altura e peso: 0,8 a 1,2 metros, 30 a 60 kg

Personagens Makwis começam sempre com a idade entre 16 e 20 anos, o que equivale a um jovem recém-saído da adolescência. Eles não podem chegar a nível superior nesta idade, sendo no máximo de nível técnico. Outra grande desvantagem é que as drogas e bio-implantes que ele quiser usar têm que ser produzidos para o organismo Makwi (o que não é nada trivial de se achar). Por isso, o preço é dobrado, além de precisar de um cheque de contatos médio (3D6) para achar o material.

Apesar disto, eles têm uma grande vantagem: seus trajes especiais. Todo Makwi tem de começar o jogo com um traje especial que lhe permite viver fora de seu ambiente natal. Este pode vir com os mais diversos apetrechos a um preço bem mais barato que o normal.

O traje básico automaticamente tem as capacidades de um traje de atividade externa (TAE) gravítico, com um tradutor universal de cabo, tudo alimentado por uma bateria Makwi que dura até uma semana. Isto custa 7.500 créditos e tem integridade 15 (isso mesmo, além do limite tecnológico humano).

Adicionalmente, o Makwi pode ter em seu traje até 3 dos acessórios mostrados abaixo, com um preço mais barato que o normal, mas, após iniciar as aventuras do personagem, todo equipamento terá seu preço normal. Esse equipamento é muito bem escondido e mesmo técnicos experientes têm dificuldade de saber o que é o quê no design destes alienígenas.

- Arma de gauss: equivale a uma pistola viking em todas as características de combate, sendo interna na armadura e escondida. Este equipamento é mal visto pelas autoridades (por motivos óbvios), sendo um item restrito. Preço: 1.000 créditos.
- Arma laser: equivale a um laser rubídio em todas as características de combate, sendo interno na armadura e escondido. Este equipamento é ilegal. Preço: 2.600 créditos.
- Eletrofricador: funciona como uma arma branca eletrificada (ver equipamento) tendo uma bateria que aguenta 3 descargas em combate antes de precisar ser recarregada. Preço: 1.000 créditos.
- Cortina de fumaça: tem o efeito igual a uma granada de fumaça cujo centro de ação é a posição onde está o Makwi; funciona 4 vezes antes de precisar de recarga. Preço: 500 créditos.
- Armadura: reduz um nível de dano de todos os ataques (energia ou não), cobrindo todo o corpo. Preço: 2.500 créditos.
- Mini-propulsor: um pequeno propulsor em um dos tentáculos maiores, com autonomia de uma

hora e capaz de fazer 120 km por hora e de voar em qualquer direção. Preço: 4.000 créditos.

- Visor de combate: tem as mesmas funções de um capacete de combate inteligente (mas não reduz o dano recebido). Preço: 3.000 créditos.
- Rádio local: igual ao equipamento de mesmo nome (ver equipamento). Preço: 600 créditos.
- Binóculo: possui todas as funções de um binóculo (ver equipamento). Preço: 1.500 créditos.
- Computador: equivale a um computador de complexidade 1 padrão (ver equipamento). Preço: 800 créditos.

Nícteos

Altura e peso: 2 a 3 metros, 60 a 130 kg

Os Nícteos não têm diferença na criação de personagens, seguindo o método descrito no capítulo de personagens. Uma única adição é sua necessidade de utilizar drogas ou implantes para se livrar dos efeitos colaterais dos campos eletromagnéticos em seu organismo. Abaixo estão indicados os preços e efeitos destes equipamentos adicionais.

- Kalmani: esta droga protege o Nícteo dos efeitos nocivos de um campo magnético por 6 horas, após o que ele voltará ao seu normal um pouco sonolento (-1 no reflexo por uma hora). Preço: 300 créditos por 10 doses.
- EMF: um implante raro de se achar na República (cheque de contatos normal, com 3D6), mas que resolve de maneira permanente, e sem efeitos colaterais, os problemas dos Nícteos. O implante pode ser ligado ou desligado à vontade pelo usuário e custa 5.000 créditos.

Alienígena	Valores dos atributos normais para as raças					
	Força	Reflexo	Saúde	Intuição	Vontade	Presença
Baikans	9	11	9	10	10	8
Guiratans	8	9 (13)	9	9	8	8
Hasjari	11	12	10	9	9	10
Kuihers	10	9	11	9	9	10
Luminaris	8	11	9	11	10	12
Makwis	9	8	11	12	9	9
Nícteos	7	10	9	8	10	9
Pierbodis	13	11	10	9	8	8
Vorgans	11	8	13	7	11	5

Pierbodis

Altura e peso: 2 a 3 metros, 220 a 360 kg

Os Pierbodis não têm diferença na criação de personagens, seguindo o método descrito no capítulo de personagens.

Vorgans

Altura e peso: 1,1 a 1,7 metros, 150 a 250 kg

Jogar com um personagem Vorgan é uma escolha pelo menos bizarra, pois ele será hostilizado por quase todos os coadjuvantes que encontrar e só conseguirá (no máximo) classificação de turista na República (nunca de cidadão no início do jogo).

A sociedade desta raça é muito mais atrasada e competitiva, tendo forte concorrência para a possibilidade de estudo. Por isso, o personagem deve chegar com 4D6 para chegar a nível técnico e 6D6 para chegar a nível superior.

Vida inteligente

O leitor atento deve perceber que apenas cinco alienígenas foram tratados dentro do capítulo República, quando o tamanho majestoso deste estado galáctico comportaria muito mais. Na verdade, apenas os mais importantes ou mais relevantes foram citados. Isso não significa que outros não mereçam nota.

Segundo estudos da Universidade Republicana de Tau Ceti II, a consciência ou sapiência, segundo algumas correntes, é um fenômeno natural estatisticamente previsível. Usando medições empíricas, os pesquisadores chegaram a fascinantes conclusões, mas no momento os próprios números da pesquisa são nosso objetivo.

Observa-se que a cada setor de vácuo é possível a existência de 5 espécies conscientes, onde uma tem 5% de chance de possuir a tecnologia supra-luz.

Em setores de baixa densidade, pode-se esperar 50 espécies conscientes e uma com 50 % de chance de ter tecnologia supra-luz.

Em setores de média densidade, pode-se esperar 100 espécies conscientes e uma com tecnologia supra-luz.

Em setores de alta densidade, pode-se esperar 200 espécies conscientes e duas com tecnologia supra-luz.

Essas cifras nos deixam com um total de 1.625 espécies conscientes e cerca de 16 com tecnologia supra-luz dentro da República (que possui 27 setores).

Tais números, no entanto, são bastante enganosos devido à ação das guerras, especialmente a guerra civil Fentom. A lista de raças que estão extintas ou a caminho da extinção é alarmante; na área da República, sabe-se de 9 casos documentados do tempo da Confederação até hoje (fora os que foram perdidos na idade negra) e mais de 200 casos limite hoje em dia (como o dos Kouats).

O triste fim dos Kouats

Os Kouats eram uma raça orgulhosa e avançada de alienígenas nativos do planeta Teta Scorpius IV, ou Kouat em sua língua.

São herbívoros de baixa estatura (1,3 metros na média) e fisicamente pouco impressionantes, embora possuam uma invejável resistência a esforço contínuo. Sua melhor característica, no entanto, era a cultura riquíssima de sua espécie, com filosofia, história, matemática, física e artes muito desenvolvidas. Eles possuíam valores éticos e honra pessoal inabaláveis, sendo totalmente pacifistas e adeptos da diplomacia como método de resolução de conflitos.

Mesmo no tempo da Federação, eles eram respeitados, pois seus Colégios de Pesquisas Avançadas eram de utilidade óbvia para qualquer nação (humana ou não).

Ao serem dominados pelos Fentons, eles se recusaram a se tornar escravos, recebendo as mais severas penas (execução em massa, tortura pública e outros métodos ainda piores). Os dominadores, ao ver que nem isso funcionava, passaram a utilizar lavagem cerebral em larga escala para garantir os trabalhadores necessários em suas fábricas.

Isso foi demais até para os Kouats. Em seu vigésimo ano de dominação, eles cometeram o último gesto para preservar sua honra e dignidade, o suicídio coletivo. Apenas cerca de 3.000 (de uma população de mais de 1 bilhão) sobram da espécie; eles foram os que não tiveram coragem de cometer o ato derradeiro.

Hoje eles estão praticamente extintos; estima-se que o poço genético seja incapaz de garantir a sobrevivência da espécie. Todos os remanescentes (1.236 indivíduos) vivem em uma pequena comunidade orbital em torno de Darium VI (sistema vizinho de Teta Scorpius), já que seu planeta natal foi uma das vítimas da Guerra Civil Fentom e tem altos níveis de radiação na ecossfera.

Existe uma história sobre complexos subterrâneos em Kouat com toda a cultura da espécie preservada. Algumas versões chegam a falar de um grupo, chamado os eleitos, que viveria nesse complexo, ou que estaria em preservação criogênica. Não há qualquer comprovação para essas histórias; muitos acham que se tratam de lendas esperançosas de um povo moribundo. A verdadeira esperança dos Kouats está na pesquisa genética, que talvez possa livrá-los do fantasma da extinção.

Capítulo 11 - Mestre do Jogo

"Summum jus summa injuria"



1 - O papel do mestre

Por mais difícil que pareça, ser um bom Mestre é apenas uma questão de treino, criatividade e desinibição. Conduzir uma aventura de RPG é uma arte que toma tempo e requer habilidade para se chegar à perfeição, portanto lembre-se das palavras de Platão: "os dois maiores erros da humanidade são: achar que inteligência pode substituir experiência e, achar que experiência pode substituir inteligência".

Um Mestre de RPG é na verdade a fusão de três tarefas: a de árbitro, roteirista e diretor. Como todo juiz de qualquer tipo de jogo, o objetivo deste é ser imparcial e arbitrar as soluções em caso de dúvida.

No RPG, esta função é ainda acrescida da difícil missão de ser uma espécie de roteirista de cinema e do não menos difícil trabalho de dirigir um tipo de peça de teatro.

Quando se junta estas três tarefas, se chega à missão, às vezes hercúlea, de ser um Mestre de RPG. Desnecessário dizer que tal experiência é uma das mais gratificantes que podem ser vividas por pessoas imaginativas, e algo que muitos jogadores tentam cedo ou tarde.

2 - Árbitro

Fazendo uma analogia com o árbitro de uma partida de futebol, você tem o direito e, por que não dizer, o dever de advertir e expulsar jogadores, marcar faltas ou transgressões, punir ou recompensá-los, aceitar trocas de participantes, etc.

Para o jogo correr sem problemas é preciso que você seja firme nas decisões, mas não exageradamente rigoroso ou os participantes irão se afastar de você.

Lembre-se que, por mais tentado que venha a se sentir a competir com seus jogadores, isto não é uma competição: você é o árbitro e não um time adversário.

3 - O roteirista

Além da tarefa de arbitrar, que não é simples, é preciso roteirizar as aventuras. Isto se chama, na linguagem coloquial do hobby, "fazer a aventura". Tal tarefa, desnecessário dizer, é extremamente difícil, pois se não fosse assim haveria milhares de escritores de sucesso mundo afora.

Criar aventuras requer antes de tudo imaginação, e nesse ponto Mestres estreantes estão em pé de igualdade com os mais antigos.

Imaginação é um dom que não pode ser ensinado ou treinado. Existem, no entanto, algumas técnicas para ajudar a criatividade e estimulá-la, fazendo com que um Mestre de relativamente pouca imaginação possa se tornar agradável e mesmo ajudar uma pessoa de grande imaginação a criar seus épicos e clássicos.

3.1 Tipos de aventura

A melhor maneira de criar um história rapidamente é escolher uma aventura "típica" e criar diversas variações em cima do tema básico.

Quase todas as histórias feitas desta forma acabam terminando num roteiro padrão, mas as nuances criadas para a aventura podem individualizá-las, conforme a vontade e estilo do mestre de jogo (alguns gostam mais de combates, outros de interpretação, etc.).

Abaixo está uma extensa lista de elementos de aventura, que podem ser facilmente utilizados e adaptados conforme você desejar.

- Assalto
- Assassinato
- Ataque a uma fortaleza
- Ataque a uma cidade
- Ataque a uma espaçonave
- Caça de animal
- Caça de recompensa
- Captura de animal
- Contrabando
- Desastres naturais
- Desordem civil
- Duelo
- Entrega de carga
- Entrega de mensagem
- Emboscada
- Escolta
- Espionagem
- Exploração
- Fuga de prisão
- Guarda-costas
- Intriga
- O paranoico
- Patrulha de fronteira
- Peregrinação
- Pirataria
- Reação a assalto
- Resgate de prisioneiro
- Resgate de sequestrado
- Sequestro
- Sabotagem
- Traição

É claro que, se você não estiver muito inspirado a criar estes roteiros, eles acabarão em clichê, mas se você souber adicionar algumas surpresas eles podem se tornar excelentes aventuras.

Mestre do Jogo

3.2 - Combinando tipos de aventura

Uma das melhores maneiras de fugir ao clichê é combinar alguns tipos de aventuras. Isto requer naturalmente imaginação para ligar de maneira coerente e interessante as duas aventuras.

Por exemplo: uma pequena aventura pode começar com a captura de um animal selvagem vivo para análise de sua potencial inteligência (captura de animal), mas a retirada do animal do planeta pode ser ilegal e requerer uma ação especial (contrabando). Ao entregar o animal, o grupo é traído pelo contratante, que os deseja matar de modo que não haja provas do crime (traição).

Mesmo com este tipo de roteirização, não se foge do fantasma do clichê facilmente, pois uma história não se faz somente com a linha mestra.

3.3 - Adicionando detalhes

Uma história sem detalhes é uma farsa. O que dá vida ao faz-de-conta é o detalhe, é ele que diferencia uma narrativa desinteressante de uma cativante. Os locais devem ser realistas, os inimigos devem ser coerentes e bem desenvolvidos, os motivos da aventura devem ser razoáveis, as dificuldades devem ser de ordem prática e crível.

Cosas muito mirabolantes tendem a se tornar desinteressantes tanto quanto coisas demasiadamente simples. Achar o nível de detalhe e realismo correto é algo difícil e complexo, que só o tempo e a habilidade natural trazem.

Por exemplo: na aventura citada acima (ver item 3.2), o animal caçado deve ter uma descrição detalhada, de preferência com desenho ou esboço, deve ter hábitos pré-definidos e se encaixar num nicho ecológico definido. Animais seguem instintos, e fazê-los mudar para evitar o plano que os personagens prepararam é acabar com o realismo. O Mestre deve ser imparcial e saber julgar, e não condenar à toa. Do mesmo modo, o ambiente em que ele vive deve ser realista, tendo outros perigos, predadores e animais exóticos.

O espaçoporto deve ser completo, com seguranças, alfândega, contraventores, cassino, pessoas tentando entrar e sair ilegalmente, etc. Nem tudo deve ser contra os jogadores, muitas coisas devem estar a favor.

Os guardas têm outros problemas além dos jogadores. Além disto, eles são humanos que têm medo e vida própria. Eles não irão correr cegamente para a morte certa, mas tentarão usar a inteligência e o conhecimento do local. Alguns problemas de ordem técnica como descompressão, alarmes de incêndio, câmeras de vídeo, passantes acidentais sempre dão vida ao ambiente da história.

Finalmente, na última parte da aventura, a traição deve ser bem preparada, quase imperceptível, mas lembre-se que o invencível não tem graça e que ninguém é perfeito. Pode sempre haver uma falha no plano ou alguns dos auxiliares do contratante podem não ter sangue frio suficiente.

A dúvida é melhor que a certeza, e não há nada mais interessante que uma discussão dentro do grupo. Os personagens podem desconfiar da razão do contratante ou perceber um erro no endereço ou ainda o acaso lhes dar uma informação importante.

Existem infinitas formas de dar vida a uma história; a única limitação é a imaginação e esta depende somente do Mestre. O único treinamento para isto é ler bons livros e assistir boas peças de teatro e filmes.

3.4 - Os tipos de inimigo

Algo muito importante na aventura é que os personagens controlados pelo Mestre tenham vida própria, ajam de acordo com sua natureza e não de forma aleatória. Basicamente, pode-se dividir os tipos de inimigo em três: instintivos, inteligentes e geniais.

Instintivos

São os animais e de certa forma os robôs. Ambos agem segundo uma programação pré-definida com pouca margem de variação e virtualmente nenhum jogo de cintura. Aves não se escondem debaixo d'água nem tampouco pacíficos herbívoros armam emboscadas. Nem todo animal ou robô é inimigo e alguns instintos (ou programas) têm falhas escabrosas, como por exemplo o do pássaro dodô.

Inteligentes

O segundo grupo de inimigos é a maioria. As criaturas inteligentes encompassam todas as raças conscientes, computadores e robôs de última geração.

É importante notar que criaturas inteligentes não seguem instintos e sim motivações, que nunca são absolutas. Existe sempre um preço o qual a criatura está disposta a pagar para atingir o objetivo. Nem todo guarda está disposto a morrer para evitar a passagem dos personagens.

Para dar vida aos personagens, é preciso entender suas motivações. Apenas robôs e vilões de primeira categoria estão dispostos a morrer por uma causa e assim mesmo porque não conseguem conceber a vida sem a meta sendo alcançada.

Tais criaturas são antes de tudo inteligentes e irão agir de acordo, criando e tentando resolver os problemas colocados pelos jogadores. Lembre-se que eles não são oniscientes e só reagem ao que sabem. Você é o Mestre e não o personagem inimigo. Seja imparcial.

Geniais

Finalmente, o último tipo é provavelmente o mais interessante, porém raro. Gênios são criaturas solitárias e não formam bandos, muito menos gângues.

Tais vilões geralmente encabeçam pequenas, ou até mesmo grandes, organizações, tendo vários subordinados a seu comando. Lembre-se que estas organizações são falhas, pois são feitas de homens falhos, mesmo quando o líder é genial. Organizações perfeitas são um dos piores clichês possíveis e raramente ficam bem fora de um filme de James Bond.

Gênios também são únicos e têm suas fraquezas como uma fobia, vício ou deficiência física. Como vantagem, eles têm a genialidade; isto significa que o Mestre deve atribuir um certo grau de premonição, devido ao poder de dedução do mesmo. Sendo assim, o gênio sempre tem uma carta na manga.

4 - O diretor

A última tarefa do Mestre é a de dirigir o jogo, criando emoção a cada cena, se utilizando dos próprios jogadores para criar situações e continuar melhorando em cima. Esta é a parte mais difícil e é pura criação. A grande dificuldade é a de se adaptar às idéias dos jogadores sem restringi-los. Eles têm o hábito (aliás normalmente se orgulham disso) de atrapalhar aventuras, deixando o Mestre completamente na mão.

O bom Mestre se utiliza da própria imaginação dos jogadores, que muitas vezes começam a por "chifres em cabeça de burro". Se os jogadores têm medo de algo, arrume um jeito deles acreditarem que aquilo acontecerá, ou mesmo os coloque perante a situação. Não raro, os jogadores se complicam em coisas simples e deixam oportunidades passarem. Aproveite-as pois isto os colocará na parede.

Eis aqui alguns pontos que você deve conhecer para se tornar um melhor diretor e aproveitar as chances quando elas se apresentarem.

4.1 - O medo do desconhecido

O desconhecido é muito mais temeroso do que o conhecido. Um leão oferece menos perigo do que um predador desconhecido de um planeta distante. Este mesmo predador tem muito menos efeito atacando em bandos na planície do que caçando solitariamente na selva densa. O assassino disfarçado na multidão é mais assustador do que dez soldados na colina.

Os jogadores são humanos e sempre temem o desconhecido. A dúvida é a mãe da imaginação e, quando os jogadores começam a divagar em frente ao

Mestre, boas idéias começam a fluir. Algumas são puro devaneio, mas outras são bem aproveitáveis.

Deixe sempre seus personagens em dúvida até o último momento, pois isto ajuda a criar um clima bastante compensador no final da sessão de jogo.

4.2 - A psicologia do jogador

O jogador é antes de tudo um jogador (é claro). Ele quer ganhar o jogo e quer ganhar fácil. Muitas vezes quer atrapalhar a aventura e ver o Mestre em maus lençóis. O pior é que eles geralmente conseguem fazê-lo com as mais bem planejadas histórias.

Isto no entanto pode ser utilizado contra eles: mostre-lhes um atalho e eles o seguirão, dê-lhes pistas erradas, defenda-se do improviso demasiado dos jogadores.

Se eles insistirem em tomar sempre as decisões certas, mas inesperadas, deixe que seu improviso facilite a aventura. Lembre-se: sua tarefa é a de arbitrar o jogo e não ganhar deles.

Da mesma maneira, quando eles tomarem decisões erradas, puna-os com dificuldades e problemas crescentes; coloque-os em situações desesperadas e salve-os na última hora de maneira inesperada, uma porta de lixto que se abre, uma falta de energia ou uma explosão que os põem inconscientes (e com a qual eles acordam presos ou num local desconhecido). Nunca é difícil quando se tem imaginação. Isto cria emoção sem matar o grupo todo.

Jogadores têm também uma curiosidade abismal, um verdadeiro tropismo pelo desconhecido. Coloque algumas pistas erradas e tenha certeza de que eles o seguirão. As melhores armadilhas são aquelas que aparentemente oferecem alguma forma de recompensa.

Outro atrativo para os jogadores é o equipamento (especialmente o dos Fentons, que não é encontrado em lojas). A maioria destes será apenas de utilidade prática, discutível e uns raros serão verdadeiros achados tecnológicos. Uma boa maneira de chamar a atenção dos jogadores são ruínas "possivelmente de origem Fenton" tenha certeza de descrever algo misterioso, potencialmente interessante que eles serão atraídos com facilidade.

4.3 - O inesperado

Existem poucas coisas mais chatas do que um livro, filme ou qualquer tipo de história em que se possa adivinhar o final. O que prende o espectador, seja ele passivo como num filme ou livro, ou ativo como num RPG, é a emoção do inesperado, do desconhecido e da novidade.

Coisas inesperadas como uma mudança de comportamento no adversário, um truque sujo no último

Mestre do Jogo

hora, armadilhas, um agente infiltrado no grupo ou uma morte acidental do inimigo quando tudo parece perdido sempre trazem originalidade e emoção.

Tais eventos quando bem administrados trazem suspense a uma aventura, e podem fazê-la lembrada por muito tempo. Além disto, a imprevisibilidade gera tensão e faz com que os jogadores mantenham sua atenção continuamente.

Lembre-se que este inesperado não necessariamente tem de ser prejudicial, ele pode inclusive ajudar o grupo ou apenas dar um toque de humor.

Colocar isto no jogo é muito difícil mas com o tempo os Mestres de Jogo aprendem a adicionar uma ou mais surpresas em cada aventura, tornando-as extremamente emocionantes.

5 - Regras da casa

Qualquer jogo é imperfeito, deixando de fora regras e detalhes que fazem falta em um momento ou em outro. Mas o RPG é um jogo criativo, e seus adeptos não são menos criativos, o que leva a soluções próprias dos problemas que aparecem. Essas são chamadas "regras da casa", muitas vezes tão boas quanto as oficiais.

Ao criar essas regras, você deve ter sempre em mente o equilíbrio do jogo e a lógica da regra criada, procurando criar algo que não vá contra a ambientação ou contra regras que já existam.

As mais diversas regras podem ser criadas; alguns exemplos se seguem:

Um jogador resolve criar um personagem que era repórter antes de se tornar aventureiro, mas nenhuma das proficiências do jogo é parecida com jornalismo. Por isso, ele resolve criar uma: jornalismo. Junto do Mestre de Jogo, ele escreve o que faz a nova proficiência até chegar ao seguinte resultado:

Jornalismo

A utilização dessa proficiência permite que o personagem crie textos a serem veiculados por meio impresso, falado ou filmado. Esses textos são informativos, concisos e normalmente imparciais, embora possam ser feitos de forma a passar opiniões de uma forma disfarçada.

Níveis de dificuldade:

- Fácil: fazer uma matéria imparcial e interessante com amplo material sobre um assunto que já é interessante.
- Normal: fazer uma matéria interessante sobre um assunto desinteressante, ou uma matéria que seja parcial sobre um assunto polêmico, sem parecer algo parcial.

- Difícil: fazer uma matéria ótima, ganhadora de prêmios ou criar uma matéria muito convincente e parcial sobre qualquer assunto sem parecer parcial.

Outro grupo tem um jogador que adora artes marciais, por isso resolve criar uma regra para manobras de luta. Isso é muito mais complicado, pois envolve combate e a chance de criar desequilíbrio é muito maior. Ainda assim, eles chegam à seguinte regra:

Golpe agressivo

Esse é um golpe devastador, mas difícil de ser realizado. Um chute rodado ou uma cotovelada rápida estão nessa categoria. A força equivalente para efeito de dano aumenta em 3. No entanto, o atacante que tentar esse golpe deverá somar um dado à dificuldade de acertar, ou seja, você joga 4D6 para acertar e o oponente joga 3D6 em situações normais.

Como se vê, é exigido apenas bom senso, imaginação e vontade para ir aos poucos completando qualquer lacuna que um dia aparecer em suas aventuras.

6 - Construção

Ser um bom Mestre de RPG é basicamente ser um bom contador de histórias, não somente na narração, interpretação e criação de momentos emocionantes como também na construção de um universo ficcional coerente e interativo.

O universo de MILLENIA é vastíssimo, mas apenas através dos detalhes que o Mestre introduz é que ele se torna completo. Essa função de criador nunca é das mais simples, por isso uma boa quantidade de exemplos e guias sempre é útil.

A seguir, serão apresentadas diversas formas de facilitar o seu trabalho. Primeiro, serão apresentados os coadjuvantes, mais de 30 possibilidades diferentes de pessoas para seus jogadores conhecerem e interagirem.

Outro fator importante na sua criação é o ambiente em que se passarão as aventuras; no caso da ficção científica, isso normalmente implica na construção do mundo onde irá se jogar. Há apenas um exemplo de mundo, mas esperamos que seja o suficiente para ajudá-lo a planejar seus próprios planetas.

Uma série de tabelas e fichas estão à disposição do Mestre de Jogo para que ele possa inventar seus animais e povos alienígenas, próprios apenas para suas aventuras; aproveitem bem.

Por fim, há uma aventura preparada para ser usada pelos Mestres e jogadores iniciantes, com o propósito de ajudá-los a entender a estrutura de uma sessão de RPG.

Mestre do Jogo

Tipo: Membro de gangue de rua

Classificação: Incompetente			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
11	10	11	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
8	7	8	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Armas brancas		11		
Projéteis		9		
Barganha		9		

Equipamento: faca eletrificada, jaqueta com o símbolo da gangue, moto Solitaris, 10 doses de Stimulus e pistola de drogas.

Tipo: Receptor / Contrabandista

Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
9	11	11	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
12	10	12	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Contatos		13	Veículos terrestres	9
Barganha		11		
Comércio		11		
Projéteis		9		
Frieza		9		

Equipamento: faca vibratória, pistola Chacal, 40 tiros 4mm padrão e comunicador urbano pessoal.

Tipo: Criminoso barato

Classificação: Incompetente			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
10	11	10	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
8	8	8	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Projéteis		11		
Armas brancas		9		
Frieza		9		

Equipamento: pistola Chacal, faca, 40 tiros padrão (4mm).

Tipo: Líder de gangue de rua

Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
12	11	12	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
10	10	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Armas brancas		13	Liderança	9
Projéteis		11		
Frieza		11		
Barganha		9		
Veículos terrestres		9		

Equipamento: adaga vibratória, jaqueta com o símbolo da gangue, pistola Chacal, 40 tiros 4mm padrão, moto Solitaris, 10 doses de Stimulus e pistola de drogas.

Mestre do Jogo

Tipo: Assassino

Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
11	12	12	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
11	10	9	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Projéteis		13	Rompimento	9
Armas brancas		11		
Emboscada		11		
Disfarce		9		
Frieza		9		

Equipamento: escopeta normal, 10 tiros 8 mm padrão, 10 doses de Stimulus e pistola de drogas.

Tipo: Pirata de dados

Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
10	11	11	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
12	12	9	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Computador		13	Veículos terrestres	9
Eletrônica		11		
Barganha		11		
Rompimento		9		
Projéteis		9		

Equipamento: projetor neural comum, computador de complexidade 2, 3 unidades de memória tipo 2, pistola Chacal, 40 tiros 4mm padrão, carro Deneb V, 10 doses de Illuminati e pistola de drogas.

Tipo: Assassino de alto nível

Classificação: Competente			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
12	14	12	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
13	13	11	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Projéteis		15	Emboscada	11
Artes marciais		13	Rastreamento	9
Rompimento		13	Demolição	9
Disfarce		11	Veículos terrestres	9
Frieza		11	Barganha	9

Equipamento: submetralhadora Osiris, 400 tiros 4mm padrão, granada de fumaça, colete protetor, kit de disfarces, carro Lince, duas cargas base, girovisão, 10 doses de Mercurius, 10 doses de Suspend, rifle de drogas, escopeta automática e 40 tiros 8mm padrão

Tipo: Terrorista

Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
10	12	12	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
11	10	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Projéteis		13	Emboscada	9
Demolição		11		
Rompimento		11		
Frieza		9		
Barganha		9		

Equipamento: rádio local, 10 cargas base, submetralhadora Ragnarok, 400 tiros 4mm padrão, roupa de proteção, binóculos, mini-maçarico laser, kit de arrombamento e pasta de espionagem.

Mestre do Jogo

Tipo: Policial comum				
Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
10	12	12	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
11	10	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	
Projéteis		13	armas brancas	
Frieza		11		
Artes marciais		11		
Veículos terrestres		9		
Emboscada		9		
Equipamento: colete protetor, capacete, 10 doses de Stimulus, escopeta normal, 10 tiros 8mm padrão, pistola Tróia, 40 tiros 8mm padrão, comunicador urbano padrão, 10 doses de Suspend, bastão eletrificado, restritor M5, interface neural e carro Lince (11-).				

Tipo: Detetive / Investigador				
Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
10	11	10	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
12	10	12	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	
Criminalística		13	Contatos	
Projéteis		11		
Frieza		11		
Armas brancas		9		
Emboscada		9		
Equipamento: pistola Tantalum, 40 tiros 4mm padrão, nunchaco, roupa de proteção, moto Tigre E3, medkit, 10 doses de Eros, Stimulus e Illuminati, interface neural, MTE de luxo, localizador pessoal, pasta de espionagem e comunicador urbano padrão.				

Tipo: Policial de forças especiais				
Classificação: Competente			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
12	14	13	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
11	13	12	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	
Projéteis		15	Emboscada	
Energia		13	Primeiros socorros	
Armas brancas		13	Veículos terrestres	
Frieza		11	Veículos aéreos	
Artes marciais		11	Barganha	
Equipamento: submetralhadora Osiris, 400 tiros 4mm padrão, arma laser Tebas, binóculos, colete protetor, perneiras, capacete de combate inteligente, duas granadas de fumaça, interface neural, bastão eletrificado, restritor M5, 10 doses de Stimulus, Coagulae e Suspend, medkit e furgão (9-).				

Tipo: Guarda-costas / Segurança				
Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
12	12	11	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
10	10	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	
Projéteis		13	Armas brancas	
Artes marciais		11		
Veículos terrestres		11		
Frieza		9		
Primeiros socorros		9		
Equipamento: pistola Tróia, 40 tiros 8mm de ponta oca, colete protetor, rádio local, bastão eletrificado, roupa rica, medkit, 10 doses de Hércules e Coagulae e interface neural, óculos fotossensível.				

Mestre do Jogo

Tipo: Soldado / Mercenário / Legionário

Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
11	11	12	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
10	11	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência	Nível	Proficiência	Nível	
Projéteis	13	Primeiros socorros	9	
Energia	11			
Frieza	11			
Arremesso	9			
Armas brancas	9			

Equipamento: rifle Spartan M5, 200 tiros 4mm padrão, duas granadas ofensivas, duas granadas defensivas, duas granadas de fumaça, medkit, colete protetor, capacete, rádio local, interface neural e adaga vibratória.

Tipo: Soldado / Mercenário / Legionário (de Elite)

Classificação: Competente			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
13	13	14	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
13	12	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência	Nível	Proficiência	Nível	
Projéteis	15	Demolição	11	
Energia	13	Primeiros socorros	9	
Arremesso	13	Veículos terrestres	9	
Frieza	11	Sobrevivência	9	
Armas brancas	11	Emboscada	9	

Equipamento: submetralhadora Osiris, 400 tiros 4mm perfurante, arma laser Thor, adaga com ponta oca, quatro cargas base, colete protetor, capacete de combate inteligente, perneiras, quatro granadas ofensivas, quatro granadas de fumaça, medkit, interface neural, 10 doses de Stimulus, Coagulae e Suspend.

Tipo: Oficial de forças armadas

Classificação: Competente			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
12	13	12	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
13	12	13	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência	Nível	Proficiência	Nível	
Projéteis	15	Veículos terrestres	11	
Frieza	13	Estratégia	9	
Liderança	13	Primeiros socorros	9	
Armas brancas	11	Comunicação	9	
Sobrevivência	11	Arremesso	9	

Equipamento: pistola Wiking, 80 tiros 4mm perfurante, adaga com ponta oca, colete protetor reflexivo, capacete de combate inteligente, perneiras, quatro granadas ofensivas, quatro granadas de fumaça, medkit, interface neural, glândula com Suspend, 10 doses de Coagulae e Stimulus.

Tipo: Espião / Agente secreto

Classificação: Competente			Nome:	
Força	Reflexos	Saúde	Espécie:	
10	14	12	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
14	13	12	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência	Nível	Proficiência	Nível	
Rompimento	15	Frieza	11	
Atuação	13	Disfarce	9	
Projéteis	13	Armas brancas	9	
Veículos aéreos	11	Contato	9	
Emboscada	11	Sedução	9	

Equipamento: gazua universal, kit de disfarce, roupa de proteção, pistola Wiking, 40 tiros 4mm padrão, faca eletrificada, medkit, 10 doses de Stimulus, Mercurius, Coagulae e Eros, quatro MTE de luxo, pasta de espionagem, carro gravítico, olho M3, interface neural, memória RAM e saco estomacal.

Mestre do Jogo

Tipo: Piloto de caça				
Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
10	12	11	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
12	10	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	
Pilotagem		13	Sensores	
Mísseis		11		
Frieza		11		
Comunicações		9		
Canhões		9		
Equipamento: interface neural, pistola Wiking, 40 tiros 4mm padrão, medkit, 10 doses de Mercurius e Coagulae, glândula de Suspend, traje de atividade externa, traje gravítico, rádio local e sinalizador.				

Tipo: Questor				
Classificação: Competente			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
10	11	12	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
14	14	14	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	
Direito		15	Artes marciais	
Barganha		13	Música	
Xenopsíquica		13	Criminalística	
Frieza		11	História	
Antropologia		11	Veículos aéreos	
Equipamento: vinte doses de Questor, carro gravítico Maximus, interface neural, memória RAM, andróide carregador, pasta de espionagem, roupa de luxo, duas roupas ricas, holocorder e tradutor universal.				

Tipo: Embaixador / Negociante de alto nível				
Classificação: Competente			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
10	11	12	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
14	14	14	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	
Barganha		15	Direito	
Comércio		13	História	
Xenopsíquica		13	Contato	
Liderança		11	Linguística	
Atuação		11	Veículos aéreos	
Equipamento: interface neural, vocal, computador de complexidade 3, carro gravítico, cinco roupas de luxo, andróide de prazer, comunicador pessoal padrão, tradutor universal.				

Tipo: Xenólogo				
Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
10	10	11	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
12	12	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	
Xenopsíquica		13	Burocracia	
Antropologia		11		
Xenobiologia		11		
História		9		
Linguística		9		
Equipamento: tradutor universal, computador de complexidade 4, traje gravítico, casaco térmico ou traje de deserto, carro comum, medkit, dez doses de Eros, Iluminati, Vitae e XAM, bioimplante de enzimas, interface neural, memória catálogo e rádio local.				

Mestre do Jogo

Tipo: Explorador

Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
10	11	12	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
11	11	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência	Nível	Proficiência	Nível	
Sobrevivência	13	Emboscada	9	
Projéteis	11			
Primeiros socorros	11			
Prospecção	9			
Veículos terrestres	9			

Equipamento: pistola Wiking 40 tiros 4mm padrão, escopeta automática, 20 tiros 8mm padrão, casaco térmico ou traje de deserto, traje gravítico, pickup com rádio de horizonte, medkit, dez doses de XAM, Suspend, Coagulase, Imunis e Vitae, tradutor universal, bioimplante de enzimas, interface neural e lançador de cordas.

Tipo: Motorista de taxi

Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
11	11	11	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
11	10	11	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência	Nível	Proficiência	Nível	
Veículos terrestres	13	Burocracia	9	
Comércio	11			
Projéteis	11			
Barganha	9			
Mecânica	9			

Equipamento: carro comum, pistola Chacal, 40 tiros 4mm padrão, rádio local, interface neural e comunicador urbano padrão.

Tipo: Piloto espacial civil

Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
10	12	11	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
11	11	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência	Nível	Proficiência	Nível	
Pilotagem	13	Veículos terrestres	9	
Astronavegação	11			
Sensores	11			
Comunicação	9			
Burocracia	9			

Equipamento: interface neural, carro Lince, traje de atividade externa, traje gravítico, comunicador urbano padrão, memória catálogo.

Tipo: Piloto planetário

Classificação: normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
10	12	10	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
11	12	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência	Nível	Proficiência	Nível	
Veículos aéreos	13	Primeiros socorros	9	
Burocracia	11			
Comunicação	11			
Veículos terrestres	9			
Computador	9			

Equipamento: interface neural, carro esporte, traje gravítico, comunicador urbano padrão e memória catálogo.

Mestre do Jogo

Tipo: Técnico				
Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
10	10	11	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
12	12	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	
Eletrônica		13	Rompimento	
Mecânica		11		
Computador		11		
Veículos terrestres		9		
Comércio		9		
Equipamento: kit de ferramentas, interface neural, computador de complexidade 2, memória catálogo e moto Solitário.				

Tipo: Colono				
Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
11	10	12	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
10	12	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	
Sobrevivência		13	Primeiros socorros	
Prospecção		11		
Projéteis		11		
Emboscada		9		
Rastrear		9		
Equipamento: dez doses de XAM, escopeta normal, 10 tiros 8mm padrão, medkit, casaco térmico, rádio local, sensor magnético e interface neural.				

Tipo: Agente especial de corporação				
Classificação: Competente			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
11	13	13	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
14	12	12	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	
Projéteis		15	Contato	
Barganha		13	Veículos terrestres	
Liderança		13	Direito	
Armas brancas		11	Emboscada	
Frieza		11	Acrobacias	
Equipamento: submetralhadora Osiris, 400 tiros 4mm padrão, pistola Tantalum, 40 tiros 4mm padrão, adaga vibratória, roupa rica, carro Lince, comunicador urbano pessoal, dez doses de Vigor, bioimplante rádio, interface neural, memória catálogo, computador de complexidade 4 e andróide de prazer.				

Tipo: Burocrata				
Classificação: Incompetente			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
7	9	9	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
10	10	9	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	
Burocracia		11		
Veículos terrestres		9		
Computador		9		
Equipamento: carro comum, computador de complexidade 1, interface neural, comunicador urbano pessoal e óculos fotossensíveis.				

Mestre do Jogo

Tipo: Líder (ou Sacerdote) primitivo

Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
11	10	11	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
10	11	12	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Liderança		13	Primeiros socorros	9
Armas brancas		11		
Frieza		11		
Sobrevivência		9		
Barganha		9		

Equipamento: símbolo "sagrado" e possivelmente uma arma primitiva (lança, faca, clava, etc.).

Tipo: Comerciante

Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
10	10	10	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
12	11	12	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Comércio		13	Comunicação	9
Barganha		11		
Burocracia		11		
Contato		9		
Veículos terrestres		9		

Equipamento: computador complexidade 4, rádio local, comunicador urbano padrão, interface neural, uma loja em bairro comercial, carro comum, furgão usado (12-), memória catálogo e mercadorias diversas no valor de 20.000 créditos.

Tipo: Caçador/Guerreiro primitivo

Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
12	11	12	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
10	10	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Armas brancas		13	Sobrevivência	9
Arremesso		11		
Emboscada		11		
Frieza		9		
Rastreamento		9		

Equipamento: armadilha para animais de grande porte, adaga, machado de guerra e lança leve.

Tipo: Cidadão comum

Classificação: Incompetente			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
9	9	9	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
10	9	9	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Uma qualquer		11		
Veículos terrestres		9		
Computador		9		

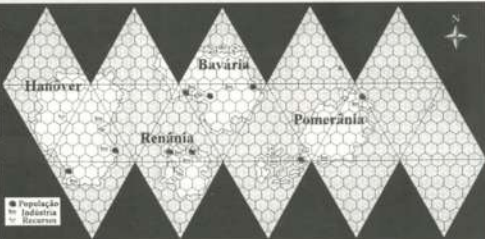
Equipamento: carro comum, comunicador urbano pessoal e computador de complexidade 1.

Características do planeta

Nome:	Brunsborg
Setor:	Orion - K12
Estrela classe:	M (vermelha)
Tipo de sistema:	primário

Economia

Recursos:	5 + 1
Fábricas:	9
População:	9



História

Colonizado ainda no período da Confederação dos Estados Coloniais, Brunsborg passou por muitos altos e baixos em sua história.

Tendo sido descoberto por uma equipe de exploração da União Europeia, o planeta foi colonizado por imigrantes da Alemanha e Áustria. A ocupação foi fácil e rápida, embora a distância entre Brunsborg e os grandes centros da Confederação impedissem um maior desenvolvimento.

Estar fora dos caminhos comerciais, no entanto, também tem suas vantagens. Brunsborg foi poupado de praticamente todas as guerras coloniais, chegando a aceitar milhares de refugiados, tornando-se um porto seguro devido à sua própria falta de importância.

Quando finalmente acabaram as guerras, ele ainda era um planeta com recursos minerais, agropecuários e industriais intocados, além de uma população enorme à procura de emprego. O crescimento industrial foi imediato, transformando o antigo planeta provinciano em um pólo produtivo que captava investimentos exteriores por sua eficiência.

Infelizmente, esse estado de graça durou pouco pois, com a guerra entre a Federação (organização que sucedeu a Confederação) e a Liga Anti-Humana, Brunsborg viu acabarem seus dias de glória. Ataques eficazes destruíram boa parte da indústria local, os espaços portos foram destruídos e a maior parte dos satélites eliminada. O planeta estava isolado do resto do universo, à espera do desembarque eminente (que nunca aconteceu). A guerra terminou rápido e, apesar de vencedora, a Federação havia sofrido grandes perdas; Brunsborg era uma delas.

Durante o período da Peste, o planeta se isolou completamente, impedindo a entrada de refugiados no sistema. Quando os Fentons chegaram, não houve qualquer reação eficiente; logo começou a dominação, e o planeta se tornou um produtor e processador de alimentos para esse império alienígena.

Novamente, a sua pouca importância o salvou de uma maior repressão, tendo eles visto poucos Fentons durante todo esse tempo. A única mostra constante da dominação Fenton foi a presença massiva de humanos geneticamente modificados no planeta; dezenas de milhares de Homo Campestri foram transportados para Brunsborg.

Situação atual

Em 2995, Brunsborg passa por um novo apogeu. Situado na fronteira da Província de Pegasus, o planeta está em franca expansão graças ao aumento das relações comerciais com o Ducado de Meltnya.

Tendo um excelente parque industrial, a matéria-prima presente no sistema já é insuficiente para sua produção, mesmo com a mineração no cinturão de asteroides. Isso o torna um grande importador de minerais e um entreposto comercial de grande importância na região.

A capital Gíthorne (localizada no continente da Renânia) é um centro de bons negócios e está investindo pesadamente em pesquisa, tendo até uma universidade de bom nível.

O continente de Pomerânia produz boa parte dos alimentos do planeta, sendo habitado por uma maioria de Homo Campestri, agrupados em um forte sindicato. Embora não tenham direito de voto, eles têm influência o suficiente para dominar a política do continente. Não há muitos distúrbios raciais, mas a população dos demais continentes tem certa rixa com a Pomerânia (uma espécie de bairrismo), considerando seus habitantes rústicos, mal educados e pouco inteligentes (preconceitos pouco fundamentados).

Ordem pública

Brunsborg tem uma forma de Autogoverno muito comum na República. A cada 5 anos, se realiza uma eleição geral no planeta onde se escolhem representantes para a Câmara local, o Conselho Continental e o Congresso Planetário. Essas assembleias elegem um de

Mestre do Jogo

seus membros para administrar a região que lhes compete (cidade, continente ou o planeta).

O governo vem se deparando com um sério problema: a demanda crescente de matéria-prima está levando à forte especulação e à inflação. O atual coordenador planetário Varnen Hümer, já em seu segundo mandato, tem prometido conter a inflação, mas seu governo ainda não teve sucesso nesse ponto.

Brunsborg tem sua força policial própria, os Pacificadores, que são constantemente vigiados pelos delegados da República no planeta (para evitar abuso de autoridade). Eles são disciplinados, bem treinados e equipados, sendo considerados uma das melhores corporações de lei do setor.

As redes de informação planetárias acusam os Pacificadores de uso desnecessário de violência e corporativismo. Alguém que ataca ou incomoda um deles é perseguido por todos; investigações, batidas e todos os recursos disponíveis são usados para incomodar os inimigos da corporação.

O planeta tem uma política liberal em relação a armas; qualquer um pode conseguir porte para pistolas ou escopetas não-automáticas (com um cheque normal de burocracia). Isso é uma herança do período rural do planeta, e até hoje a caça de napalu (um animal nativo desse mundo) é um esporte muito popular.

Brunsborg tem pequena presença militar. A República apenas mantém um satélite de defesa em órbita do planeta com cerca de 12 caças e mísseis e canhões, o suficiente para ser respeitável em combate.

Geografia

O planeta possui quatro grandes continentes:

- Hanóver: embora seja o maior de todos, é o mais esparsamente povoado, estando boa parte da população nas pradarias do sul, longe do terrível deserto central. Outros ambientes relevantes são a floresta Schuatzwald, a maior do planeta, e as montanhas vermelhas, onde há mineração.
- Renânia: a população desse continente vive em uma curta faixa de planície no norte espremida por impressionantes montanhas ao sul. É o continente mais rico, com fábricas e recursos minerais. A

A industrialização

Brunsborg foi privilegiado na sua ascensão industrial. Ao ser abandonado pelos Fentons, as fábricas de processamento de alimentos e produtos para o melhoramento de solos estavam intactas, sendo essa a primeira das condições que beneficiaram o planeta.

Um segundo fator, quase tão importante quanto o anterior, foi a oficialização das fronteiras. A República incentivou a colonização dos sistemas primários na sua borda, próximo ao Ducado de Melnya. Isso impedia colonização indevida e dava início à construção de uma base firme de identificação cultural para manter a região ao lado da República.

Os colonos, financiados pelo Estado, se tornaram ávidos consumidores dos implementos agrícolas de Brunsborg, levando a um crescimento e enriquecimento das indústrias e à transferência da agricultura para segundo plano.

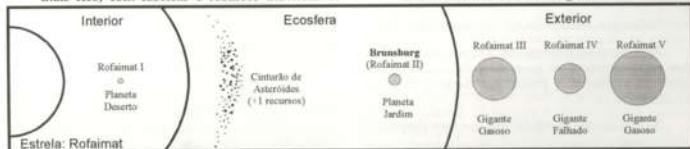
Nas últimas décadas, os planetas colonizados da fronteira atingiram a autossuficiência na produção de material agrícola, o que levou à queda da produção e, em muitos casos, ao abandono da atividade.

Atualmente, os grandes industriais de Brunsborg estão trabalhando com indústria pesada e iniciando a produção de alta tecnologia (próximo passo em sua evolução), ambas tão necessárias nos planetas da fronteira.

Os investimentos são astronômicos; esses homens de negócios estão contando com a sorte, pois se alguma crise se abater sobre a República eles não terão liquidez para saldar suas dívidas; o grosso de seu capital está investido.

presença da capital e da universidade de Brunsborg o tornam o centro do planeta.

- Bavária: o mais populoso, os cidadãos da Bavária vivem nas belas pradarias do centro do continente. Ao norte, se localiza um ambiente de tundra, uma das belezas naturais do planeta, e ao sul uma das áreas mais desérticas de Brunsborg.
- Pomerânia: esse continente inclui o arquipélago de Ribentrof, paraíso turístico do planeta. A massa de terra é dividida entre as produtivas pradarias do sul e sudeste e a selva a norte e nordeste, mantida intocada como reserva ecológica.



Jus Sanguinis

7 - Aventura pronta

Esta aventura é projetada para um grupo de cerca de cinco jogadores iniciantes e com equipamento limitado. Embora tenha sido criada para ser rápida, ela pode se tornar mais longa caso o Mestre deseje ou os jogadores acabem se complicando.

No primeiro episódio, o grupo será contratado por um milionário para resgatar sua filha sequestrada; ele dará informações sobre o caso. Eles, então, deverão tentar localizar os sequestradores e descobrir o paradeiro da jovem para então libertá-la.

Parte 1 - Início da aventura

Para iniciar a aventura, leia o seguinte texto aos jogadores:

Cada um de vocês foi contactado por agentes de um famoso milionário chamado Martinus. Eles oferecem oportunidades de grande recompensa para pessoas corajosas e competentes.

Uma reunião é marcada para o dia seguinte de manhã num endereço fornecido por eles. O local fica num bairro nobre de Gifhorn, cidade onde vocês se encontram e capital do planeta de Brunsburg. Todos recebem um cartão de identificação, sem o que não conseguiriam sequer entrar no bairro.

Caso o grupo decida comparecer ao local marcado, o Mestre de Jogo deve descrever seu caminho até o bairro nobre da capital, ressaltando o luxo local e a grande quantidade de seguranças particulares presentes na área.

Com as referências dadas pelos agentes de Martinus, é possível chegar ao encontro do mesmo sem grande problema, entrando em sua mansão e sendo conduzidos ao seu escritório.

Ao entrar no escritório da mansão, o clima suntuoso se torna um pouco mais austero. Cercados por uma invejável biblioteca com diversos volumes históricos, alguns até em papel, vocês finalmente encontram Martinus, um famoso milionário de Brunsburg.

"Sejam bem vindos ao meu lar", diz ele em tom solene.

As cadeiras são confortáveis, e logo a criada trata de lhes servir drinks ao gosto de cada um, enquanto Martinus acende sem pressa um de seus charutos Regulanianos.

"O motivo de sua vinda aqui é muito simples...", esclarece ele.

"...embora ainda não seja público, minha filha foi sequestrada pelo famigerado Lopinal, o líder da gangue dos Botas Vermelhas há menos de uma semana.

Ele exigiu uma exorbitante quantia como resgate a ser paga em um tempo muito curto. Mesmo eu não posso conseguir tanto dinheiro em tão pouco tempo; por isso, preciso de uma maneira alternativa para salvar minha filha."

Martinus prossegue em sua explicação:

"Alguns investigadores contratados descobriram tanto o nome dos sequestradores quanto algumas informações importantes sobre eles. Infelizmente, esses investigadores desapareceram a dois dias, imagino que tenham sido capturados pelos criminosos."

Martinus se levanta rapidamente e, em tom de quem não mais consegue esconder a dor e a raiva, exclama!

"Eu lhes ofereço 100.000 Cr pelo resgate de minha filha. Não me importa como será feito. Apenas quero que aconteça o mais rápido possível. Vocês têm apenas três dias antes do prazo se esgotar."

Martinus esclarecerá ainda que, se sua filha estiver ferida, ele pagará apenas a metade do valor combinado.

Se o grupo ainda tentar discutir o preço, Martinus irá subir a oferta para até 120.000 Cr (Comércio fácil) e depois irá procurar outro grupo que o faça, dando-lhes 5.000 Cr pelo silêncio. Martinus poderá ainda oferecer 10% do valor combinado como adiantamento se o grupo pedir (Barganha fácil).

1.1 - Os relatórios

Martinus passará às mãos do grupo, caso eles aceitem a missão, três relatórios sobre a gangue.

Sobre a gangue

Os Botas Vermelhas são uma gangue de rua mais organizada do que o normal, possuindo não só um excelente líder mas também uma fonte de renda fixa. Sua principal atividade é o roubo e desmanche de veículos, que lhes dá dinheiro para comprar armas e equipamentos. Sua atividade secundária é o contrabando de pequenos itens. Essas fontes de renda lhes permite comprar bons equipamentos e fazer melhorias em sua base.

Seu nome vem do fato de que eles gostam de chutar suas vítimas até machar de sangue suas botas, sendo esta sua marca registrada no submundo.

A gangue possui de 20 a 40 homens e mulheres, todos armados com pistolas ou submetralhadoras e com alguns especialistas em armadilhas, eletrônica, computadores e mecânica.

Mestre do Jogo

Sobre o Líder

Dizem que Lopinal é um ex-policial, mas há versões de que ele serviu nas legiões. De qualquer forma, todos concordam que ele é um homem fora do comum. Todos as informações apontam no sentido de que ele é um mestre das artes marciais, além de ótimo atirador e um frio e experiente combatente.

Embora prefira usar suas próprias mãos para matar, Lopinal tem também sua escopeta automática para situações especiais. Foi ele que treinou a gangue para agir em conjunto eficientemente, escolhendo meticulosamente o equipamento de seus homens. Lopinal é frio e calculista, tendo evadido das mãos da lei por várias vezes, sem que se achasse provas para incriminá-lo.

Apesar disto tudo, ele tem delírios de grandeza e é grande admirador da Esfera de Co-Prosperidade. Lopinal odeia alienígenas e humanos geneticamente modificados, aparentemente por algum problema de seu passado.

Sobre o prédio

A gangue tem como base de operações um antigo conjunto residencial na periferia da Capital. O prédio fica ao lado de uma fábrica de fertilizantes abandonada. A fábrica é gigantesca, pois anos atrás havia muita demanda de fertilizantes para os planetas que estavam ainda sendo colonizados. Com a redução da demanda, a fábrica fechou.

O conjunto residencial que cercava a fábrica ficou abandonado e se tornou uma região bastante pobre. A economia local, que girava em torno da fábrica, literalmente faliu, tornando o bairro antes próspero num local decadente.

Acredita-se que os Botas Vermelhos tenham modificado o prédio, pois há registro de obras no local, especialmente no quarto andar. É possível que eles tenham armadilhas e surpresas à espera de invasores.

Parte 2 - Investigação

O próximo passo lógico do grupo é ir até as proximidades do prédio observar em mais detalhes o local. É possível também obter informações através de contatos com o submundo, ou procurar em arquivos públicos.

Se o grupo não se preocupar com isso e preferir uma "técnica" mais "objetiva", passe para o item 4.

2.1 - Contatos com o submundo

Utilizando a proficiência de contatos em nível médio, é possível descobrir o número da gangue na rede de comunicação, e que eles saem todos as noites, ficando apenas um pequeno grupo de guardas.

É possível, com um cheque difícil de contatos, descobrir a existência do desmanche no subsolo do prédio e de uma metralhadora pesada no teto do mesmo, além de se descobrir que eles devem dinheiro ao chefe do

crime organizado na região. Isto deve gastar um dia de investigação.

2.2 - Informações públicas

Valendo-se da proficiência de burocracia (difícilidade média), é possível encontrar um mapa detalhado do prédio como era antes das modificações feitas pela gangue. Para obter esta informação, um jogador irá precisar de oito horas.

2.3 - Pirataria de dados

Conhecendo o número de comunicação da gangue, é possível acessar seu computador central (complexidade 2), que tem apenas uma defesa passiva protegendo a CPU e as bases de dados. As seguintes informações podem ser encontradas dentro do mesmo: a contabilidade negativa da gangue (dívida com o chefe do crime organizado de alguns milhões de créditos), o arquivo contendo as modificações na arquitetura interna do prédio (o mestre deve desenhar as mesmas para o grupo), uma grande lista de endereços com informações associadas e os nomes dos integrantes da gangue (34 membros).

2.4 - Investigando o local

Utilizando a própria intuição (difícilidade média) e ficando próximo ao local, é possível que o grupo descubra algumas coisas, como, por exemplo, que muitos carros entram na garagem mas poucos saem, o que indica que lá fica o desmanche de carros. Ainda é possível estimar em torno de 30 membros da gangue, e observar a metralhadora no topo do prédio. O grupo irá perder cerca de oito horas nessa investigação.

Se o grupo perder pelo menos doze horas observando o prédio, será possível ainda verificar que à noite apenas cerca de oito pessoas ficam no prédio. Será ainda possível verificar a presença de sensores ópticos em torno do prédio.

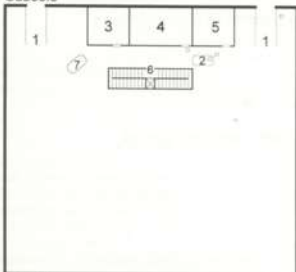
2.5 - Outros métodos

Através do puro Role-Playing e talvez do uso imaginativo de algumas proficiências, será possível obter algumas informações com a população vizinha. A população sabe que eles são cerca de 35, mas durante a noite quase todos vão para um bar próximo chamado "Quasar da Periferia". Todos sabem também do desmanche de carros no subsolo e das câmeras de TV em torno do prédio.

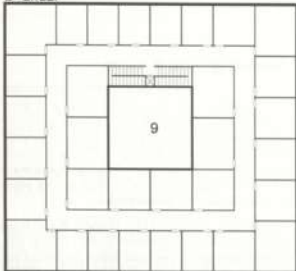
O quanto poderá ser descoberto e quanto tempo levará é altamente dependente das atitudes do grupo e fica a cargo do Mestre determinar maiores detalhes.

Quaisquer das situações acima descritas deverá envolver Role-Playing por parte do grupo e não um frio rolar de dados. O Mestre é estimulado a cercar informação para os jogadores que não se esmerem no Role-Playing, mas esta é uma decisão final do Mestre.

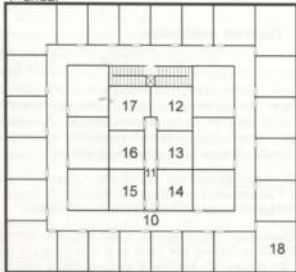
Subsolo



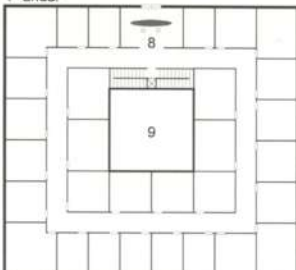
2º andar



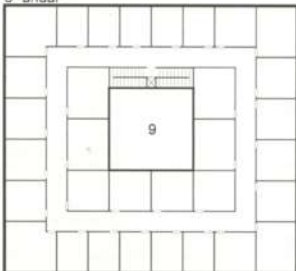
4º andar



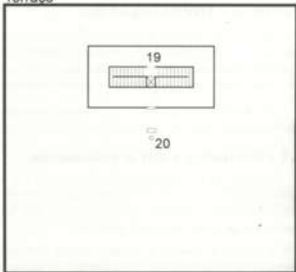
1º andar



3º andar



Terraco



Mestre do Jogo

Parte 3 - O prédio

O prédio tem quatro andares, um terraço e um subsolo onde fica a garagem. Ele tem um formato de paralelepípedo (conforme visto no desenho), tendo 15 metros de altura e cerca de 40 metros de largura e comprimento.

Internamente, ele possui um átrio nos três primeiros andares que formam um local comum a todos os apartamentos. Este átrio se encontra vazio.

A gangue apenas ocupa partes de três dos andares, isto incluindo o subsolo, que é o principal ponto de reunião.

Descrição das áreas:

1 - Rampas de acesso: uma é usada como entrada e a outra como saída. Após da saída, um membro da gangue fica permanentemente de guarda com uma submetralhadora Osiris.

2 - Furgão sendo desmontado: um mecânico está do lado de fora com um maçarico iniciando o desmonte, enquanto um outro membro está dentro do furgão esvaziando-o. Este último porta uma submetralhadora Ragnarok.

3 - Sala de ferramentas: possui farto material para serviços mecânicos em veículos de todo tipo. Pode ser considerado como um Kit de ferramentas, o qual pode ser levado pelo grupo, mas pesa 50 Kg.

4 - Sala de Manutenção: aqui, as partes desmontadas são limpas e consertadas, bem como suas identificações adulteradas. Também é um pequeno depósito de material para carro contrabandeado. Na porta, está um supervisor portando uma pistola Chacal. Ele possui uma pistola de drogas com Morpheus e Coagulae pronta para ser usada em caso de acidente de trabalho.

5 - Peças de veículos: é um depósito de peças desmontadas que serão revendidas. A maioria das peças não contém identificação.

6 - Escadas e elevador: o elevador não funciona e apenas uma das escadas é usada. A outra contém uma mina padrão camuflada num dos degraus. Um cheque de intuição difícil pode ser feito para identificar a mesma.

7 - Furgão destruído: os remanescentes de um furgão usado em assalto e depois desmontado; serve apenas como cobertura durante um eventual combate.

8 - Barricada: uma barricada para impedir a entrada de estranhos. Protegidos por ela, estão dois membros da gangue. Um deles porta uma Chacal, e o outro uma Ragnarok.

Em caso de combate no subsolo, o coadjuvante com Ragnarok descerá para o subsolo, enquanto o outro fechará o portão do térreo e subirá para o quarto andar, onde avisará por rádio os outros membros da gangue e se possível esconderá qualquer prova contra eles.

9 - Átrio central: grande espaço vazio nos três primeiros andares. Se a ação no prédio se der durante o dia, existirão vários membros da gangue em torno do mesmo (2º andar) fazendo um fogo cruzado contra invasores que tentem subir as escadas.

10 - Porta reforçada: é a única portas diferentes das demais do prédio. Feita de metal, reduzindo dois níveis de dano, tendo integridade 13 e pesando 200 Kg. Para abri-la, é preciso a proficiência rompimento ou o uso de explosivos. Opcionalmente, os personagens podem abri-la a tiros, embora seja uma forma violenta de resolver o problema (veja o capítulo Equipamento, item 5).

11 - Corredor com sensores: neste corredor, que interliga os principais aposentos de Lopinal, existem três sensores ópticos que observam todo o corredor. As imagens são gravadas na sala 15. Fora isto, o corredor está vazio.

12 - Sala de controle: aqui fica o computador da gangue, o rádio de horizonte e mais um mapa com os principais esconderijos, depósitos e pontos de venda controlados por eles. Utilizando a proficiência criminologia (Fácil), é possível recolher amplas provas contra toda a gangue.

Com algum bom senso, os personagens irão ler as informações, descobrindo que Lopinal está em um pequeno apartamento no centro comercial de Gifhorne. Como os jogadores não especifiquem que leram as informações, você pode mandá-los fazer um cheque de intuição difícil para ganhar esta informação.

O membro da gangue que estava na barricada do 1º andar virá para este cômodo e ficará aqui por algum tempo, avisando os outros membros e recolhendo as provas. Se o grupo demorar demais, ele deixará o local para o terraço, se juntando ao outro membro na metralhadora.

13 - Quarto do chefe: aqui, além dos pertences pessoais de Lopinal, está uma mulher raptada que é mantida prisioneira sob maus tratos. Seu nome é Ariena Xirem, uma repórter da Rede de Notícias Livre da República, presa durante uma investigação sobre a gangue para uma matéria. Ela está desesperada para fugir e ajudará o grupo no que for necessário, desde que isto não envolva combate.

14 a 16 - Quartos dos outros membros: estes três quartos agrupados contêm as camas e pertences básicos dos outros vários membros da gangue. Existe um sem-número de itens sem valor nos recintos. Se o grupo perder tempo aqui, poderá encontrar algumas doses de Alucinom e Stimulus; no entanto, isto dará tempo aos outros membros da gangue de chegarem ao subsolo.

17 - Prisão: aqui está sendo mantido um prisioneiro: um dos investigadores desaparecidos. Ele foi vítima de tortura, estando muito machucado e sem condições de ajudar em nada. No entanto, ele tem algumas informações: a principal é que a filha de Martinus não está sendo mantida

na fortaleza, e sim em um apartamento (embora ele não saiba o endereço); além disso, ele sabe que a gangue está em dívida com o chefe do crime local e que eles mataram os outros investigadores.

18 - Sala de gravação: aqui existem vários gravadores ligados às câmeras em torno do prédio e internamente. Tais imagens são mostradas em várias telas e existe espaço para duas pessoas se sentarem, embora o local esteja vazio.

19 - Sala do terraço: aqui fica o final das escada e a maquinaria do elevador. A única saída dá direto para a área 18.

20 - Barricada da metralhadora: um membro da gangue está nesta barricada com uma metralhadora Titanium. A metralhadora pode ser removida e colocada sobre o para-choque em caso de necessidade para alvejar diretamente sob o prédio, mas normalmente ficará na posição original.

Parte 4 - O apartamento

É provável que o grupo, após invadir o prédio, consiga o mapa dos pontos de venda controlados pela gangue na cidade, ou tenha capturado um membro da gangue vivo. Nesse caso, é possível identificar o apartamento do centro da cidade, que é o cativado da filha de Martinus. Tendo essa informação, o grupo poderá se dirigir até lá para tentar libertá-la, sendo essa a cena final da aventura.

Se eles não obtiverem o endereço, a aventura estará irremediavelmente perdida; eles falharam na missão. Martinus não conseguirá pagar o resgate e Lupinal irá matar a jovem. Sem dinheiro para pagar sua dívida, a gangue será exterminada pelo crime organizado como exemplo, mas o seu líder irá fugir, junto de alguns de seus capangas mais fiéis. O grupo não recebe seu dinheiro, apenas 2.000 créditos (para cobrir as despesas) e sua reputação como aventureiros vai ficar bem baixa.



O apartamento é bastante simples, como pode ser visto no mapa. As descrições referentes se seguem.

A - O principal cômodo do apartamento. Aqui estão Lupinal (círculo) e a filha de Martinus (quadrado). O quarto é bem simples e tem apenas uma janela que fica

fechada; como mobília, possui apenas uma cama para a garota e algumas cadeiras, além de um frigobar com alguns mantimentos.

B - Banheiro. Este contém apenas o mínimo necessário à higiene pessoal e, em sua porta, está uma escopeta automática apontada e preparada para disparar na mesma rodada que a porta do apartamento se abrir, alvejando assim quem quer que entre por ali.

Um cheque de intuição difícil e outro de reflexos médio são necessários para se abaixar a tempo de evitar sua rajada.

C - A cozinha. Esta pequena cozinha tem apenas o básico para preparar qualquer refeição. Dentro dela, está Kíreon (triângulo), braço direito de Lopinal, armado com um machado de incêndio e uma granada de fumaça.

Tão logo a porta se abra, Kíreon irá lançar a granada de fumaça enquanto a escopeta dispara sozinho. Lopinal irá disparar sua escopeta automática também no grupo.

Na segunda rodada, Lopinal irá se esconder atrás da coluna e jogar uma outra granada de fumaça, enquanto Kíreon tentará entrar no meio do grupo escolhendo um personagem para atacar em combate corpo-a-corpo, de modo a impedir o tiro dos demais.

A seguir, Kíreon irá tentar ficar do outro lado do corredor impedindo a passagem do grupo, protegido dos tiros de Lopinal pela parede.

Se Kíreon cair, Lopinal irá jogar uma granada de fumaça na sala principal e se jogará pela janela com seu traje gravítico, entrando no prédio no andar logo abaixo.

Parte 5 - Finalização

Ao final da aventura, o grupo deve ter salvado a filha de Martinus e irá ganhar sua recompensa bem como a gratidão do milionário. Tanto o investigador quanto a repórter resgatada serão contatos fiéis, e possíveis coadjuvantes para ajudar os personagens em futuras aventuras.

O Investigador usa a ficha padrão de coadjuvante Detetive/Investigador (vista anteriormente no capítulo) e a repórter tem sua ficha incluída na próxima página. Ela tem uma proficiência chamada jornalismo (ver o item 6 deste capítulo).

Caso Lopinal escape, ele irá abandonar a gangue, que será esmagada por suas dívidas, e passará a procurar a vingança contra o grupo. Ele pode se tornar um vilão para diversas aventuras ou, no mínimo, o motivo para mais uma história.

Tanto a vingança de Lopinal quanto outras missões dadas por Martinus podem servir de continuação para esta aventura. O mais importante, no entanto, é que o grupo terá o seu primeiro contato com o sistema e o universo de MILLÉNIA, ficando mais familiarizado com os mesmos.

Mestre do Jogo

Tipo: Líder dos Botas Vermelhas

Classificação: Competente			Nome: Lupinal	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie: humano	
12	14	13	Altura: 1,75 metros	
			Peso: 76 kg	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade: normal	
12	13	11	Sexo: masculino	
			Idade: 36 anos	
Proficiência	Nível	Proficiência	Nível	
Artes marciais	15	Arremesso	11	
Projéteis	13	Emboscada	9	
Frieza	13	Acrobacias	9	
Veículos terrestres	11	Barganha	9	
Liderança	11	Comércio	9	

Equipamento: escopeta automática, pistola Tróia, 80 tiros de munição 8mm padrão, 5 granadas de fumaça, 3 granadas ofensivas, colete protetor, interface neural, rádio local, moto Tigre E3, 10 doses de Stimulus e um traje gravítico.

Tipo: Membro dos Botas Vermelhas

Classificação: Normal			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
12	11	12	Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
10	10	10	Sexo:	
			Idade:	
Proficiência	Nível	Proficiência	Nível	
Projéteis	13	Contato	9	
Armas brancas	11			
Uma proficiência	11			
Frieza	9			
Veículos terrestres	9			

Equipamento: pistola Chacal, 40 tiros de munição 4mm padrão, rádio local (12-), moto Solitaris (8-), e 10 doses de Stimulus (9-).

Tipo: Sub-líder dos Botas Vermelhas

Classificação: Normal			Nome: Kíriom	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie: humano	
13	11	13	Altura: 1,80 metros	
			Peso: 90 kg	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade: normal	
9	11	8	Sexo: masculino	
			Idade: 21 anos	
Proficiência	Nível	Proficiência	Nível	
Armas brancas	13	Emboscada	9	
Frieza	11			
Projéteis	11			
Veículos terrestres	9			
Liderança	9			

Equipamento: duas facas vibratórias, pistola viking, 40 tiros de munição 4 mm, rádio local, 10 doses de Stimulus e moto Tigre.

Tipo: Repórter

Classificação: Normal			Nome: Ariena Xirom	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie: humana	
9	10	11	Altura: 1,72 metros	
			Peso: 65 kg	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade: normal	
12	11	12	Sexo: feminino	
			Idade: 29 anos	
Proficiência	Nível	Proficiência	Nível	
Jornalismo	13	Veículos terrestres	9	
Barganha	11			
Contato	11			
Computadores	9			
Burocracia	9			

Equipamento: holocorder, 10 unidades de memória tipo 2, 3 MTE de luxo, interface neural, computador de complexidade 2 com biblioteca e banco de dados (reportagens antigas), comunicador padrão e pessoal, carro Lince e apartamento com 3 cômodos em área residencial.

Durante a aventura, ela não terá nenhum desses pertences.

Mestre do Jogo

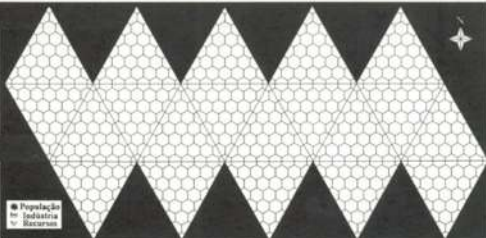
Características do planeta

Nome	
Setor	
Estrela classe	
Tipo de sistema	

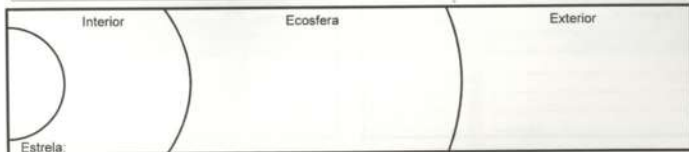
Economia

Recursos	
Fábricas	
População	

● População
■ Indústria
■ Recursos



This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



Mestre do Jogo

Tipo:				
Classificação:			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
			Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
			Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Equipamento:				

Tipo:				
Classificação:			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
			Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
			Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Equipamento:				

Tipo:				
Classificação:			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
			Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
			Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Equipamento:				

Tipo:				
Classificação:			Nome:	
Força	Reflexo	Saúde	Espécie:	
			Altura:	
			Peso:	
Intuição	Vontade	Presença	Gravidade:	
			Sexo:	
			Idade:	
Proficiência		Nível	Proficiência	Nível
Equipamento:				

Ficha de Personagem

Informações:

Jogador: _____ Data de Criação: _____
Total de Pontos: _____ Pontos Acumulados: _____

Dados Pessoais:

Nome: _____
Sexo: _____ Espécie: _____
Idade: _____ Altura: _____ Peso: _____
Planeta natal: _____ Gravidade: _____
Escolaridade: _____ Profissão: _____

força

Reflexo

Saúde

Intuição

Vontade

Presenza

Proficiências:

nirupl

Proficiências:

nive!

Proficiências:

nível

Armamento:

Arma	RDF	Tiros	Alc. padrão	Alc. máx.	Peso	Notas
------	-----	-------	-------------	-----------	------	-------

Nível de Dano:

Menor: _____
Incapacitado: _____
Morte: _____

Bioimplantes:

Veículo:

Modelo: _____
 Passageiros: _____ Carga: _____
 Vel. Segura: _____ Vel. Padrão: _____
 Vel. Máxima: _____ Proficiência: _____
 Bateria: _____ Integridade: _____

Créditos:

Carga:

Normal: _____ Peso carregado: _____
Máxima: _____ Levantamento: _____

Equipamento:

pit 50

Equipamento:

peso

Equipamento:

peso

Literatura Não Ficção

- Antipersonal Weapons, Stockholm International Peace Research Institute
Atlas of the Solar System, Bill Yenne, Exeter Books
Astronomia, Joachim Herrmann, Círculo do Livro S/A
Nova Carta Estelar, Linneuh Hoffmann
Small Arms and Cannons, Bresssey's Publishers Ltd.
Military Ballistics - A basic Manual, Bresssey's Publishers, Ltd.
Military Explosives, Departments of the Army and The Air Force
Infantry Weapon 1992 - 1993, Jane's Publishing Group
Armour and Artillery 1988-1989, Jane's Publishing Group
Battlefield Surveillance 1993-1994, Jane's Publishing Group
Weapon Systems 1988-89, Jane's Publishing Group
A Queda do Império Romano - a explicação militar, Arther Ferril, Jorge Zahar Editora
Parallel Universes - The search for other worlds, Fred Alan Wolf, Touchstone

Literatura Ficção

- Fundation, Isaac Asimov
Neuromancer, William Gibson
Hyperion, Dan Simmons
Fall of Hyperion, Dan Simmons
Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Douglas Adams
The Restaurant at the End of the Universe, Douglas Adams
Life, the Universe and Everything, Douglas Adams
So Long, and Thanks for all the Fish, Douglas Adams
Admirável Mundo Novo, Aldous Huxley
Soldado do Espaço, Robert A. Heinlein
Duna, Frank Herbert
Maré Alta Estelar, David Brin
Footfall, Larry Niven and Jerry Pournelle
Mercadores do Espaço, Frederic Pohl
People of the Wind, Poul Anderson
Word for World is Forest, Ursula Le Guin
The Forever War, Joe Haldeman
Star King, Jack Vance
A Máquina de Matar, Jack Vance
O Palácio do Amor, Jack Vance
A Cidade e as Estrelas, Arthur C. Clark
Ringworld, Larry Niven
Piratas de Dados, Bruce Sterling
O Planeta Duplo, Jack Vance
O Congresso Futurológico, Stanislaw Lem
Nave Escrava - Frederic Pohl

Filmografia

- O Predador
O Predador 2
Runaway - Fora de Controle
Star Wars - Guerra nas Estrelas
Star Wars - O Império Contra-ataca
Star Wars - O Retorno de Jedi
Total Recall - O Vingador do Futuro
Star Trek - Jornada nas Estrelas
Blade Runner - O Caçador de Andróides
Alien, O 8º Passageiro
Aliens, O Resgate
Lawnmower Man - O Passageiro do Futuro
Alien Nation - Missão Alien
Running Man - O Sobrevivente
Terminator - O Exterminador do Futuro
Terminator 2 - O Exterminador do Futuro 2
2001 - Uma Odisseia no Espaço
Laranja Mecânica
Outland- Comando Titânico

Series

- Star Trek, Classic
Star Trek, the Next Generation
Star Lost
Babylon 5
Patrulha Estelar

Questionário Millenia

Nós da GSA estamos muito satisfeitos com nossos produtos. Mas essa pode não ser a sua opinião. Portanto, contamos com a sua ajuda para melhorar cada vez mais. Porém, se você não estiver disposto a nos dar a sua colaboração espontânea, estamos dispostos a subornar você, concedendo uma assinatura gratuita do nosso **RPGNews**, tudo isso em troca do questionário abaixo. Preenchido, é claro.

Nome: _____

Data de Nascimento: _____

Endereço: _____

Bairro: _____

Cidade/Estado: _____

CEP: _____ Tel: _____

Formação

- ☐ Primeiro Grau incompleto
☐ Primeiro Grau completo
☐ Segundo Grau incompleto
☐ Segundo Grau completo
☐ Curso Superior incompleto
☐ Curso Superior completo
☐ Outros

Caso seja estudante, especifique sua escola ou faculdade: _____

1 - Qual foi sua primeira reação quando ouviu falar dos produtos da GSA?

2 - Como soube da existência dos produtos da GSA (através de amigos, de propaganda, da loja, de jornais)?

3 - O que você achou dele?

4 - Quais produtos da GSA você possui?

- ☐ TAGMAR - RPG de Aventuras Medievais
☐ O Arado de Ouro (aventura pronta - Tagmar)
☐ A Fronteira (aventura pronta - Tagmar)
☐ Tagmar - Livro de Criaturas (complemento Tagmar)
☐ O Desafio dos Bandeirantes (RPG)
☐ A Floresta do Medo (aventura pronta - Desafio)
☐ Os Quilombos da Lua (complemento - Desafio)
☐ Era uma Vez... A Vingança de Mag Mor (livro-jogo)
☐ MILLENIA, RPG de Ficção Científica

5 - Em que loja você compra normalmente os seus RPGs?

6 - Quais são os pontos fortes dos produtos da GSA na sua opinião?

7 - Quais são os pontos fracos?

8 - Que tipo de complemento para o MILLENIA você gostaria que nós publicássemos a seguir?

9 - O que você mais gosta numa aventura?

- ☐ Combate ☐ Interpretação
☐ Suspense ☐ História

10 - Há quanto tempo você joga RPG?

11 - Quais são os 3 RPGs que você mais gosta?

1º _____

2º _____

3º _____

12 - Que outro gênero de RPG você gostaria de ver lançado no Brasil?

- ☐ Humor
☐ Super-Heróis
☐ Mitologia Greco-Romana
☐ Terror
☐ Mitologia Oriental
☐ Policial/Espionagem
☐ Cyberpunk

13 - Você gostaria de ser um colaborador da GSA?

Marque com quais áreas você estaria disposto a colaborar:

- ☐ Ilustração
☐ Desenvolvimento de Aventuras
☐ Desenvolvimento de Complementos
☐ Desenvolvimento do RPGnews
☐ Mestre de Jogo (oficial) para Eventos e Dias de Jogo
☐ Apoio no desenvolvimento de Eventos e Dias de Jogo

2995... a humanidade tenta se recuperar da amnésia cultural provocada por séculos de dominação Fentom. O homem, que hoje vive em sua maioria sob o manto protetor da República tem agora novas ambições: a procura pelo próprio passado, pela própria história. Enquanto isso a Galáxia convulsiona em meio aos conflitos de raças alienígenas, cada uma procurando seu espaço num cenário político dos mais complexos.

Em 2995, apesar de novas tecnologias, onde sensores de táquions e implantes cibernéticos são lugar-comum, e as viagens espaciais tem como limite a própria Via-Láctea, o perigo continua à espreita em cada nova estrela, cada novo planeta, cada nova cidade.

Em 2995 o homem vive a suprema aventura.



- MILLENIA é o primeiro RPG brasileiro de ficção científica, desenvolvido durante três anos especialmente para o mercado nacional.
- O jogador pode optar por até dez raças diferentes, além de humanos modificados por genética ou gravidade.
- O sistema de combate abrange desde lutas de faca a conflitos espaciais, onde você tem a emoção de uma verdadeira perseguição futurista, além de permitir até mesmo o combate cibernético.
- Seu método de resolução de ações rápido e intuitivo possibilita um bom andamento das partidas sem que a toda hora os jogadores precisem recorrer às regras.
- MILLENIA inclui ainda uma extensa lista de equipamentos que vão desde simples tendas graviticas a caças espaciais, com preços, estatísticas e descrições detalhadas.
- Sua ambientação conta a história da humanidade até o fim da século XXX, descrevendo a alaxia e suas regiões mais importantes, fazendo com que as possibilidades de aventura sejam infinitas.
- Uma aventura pronta preparada especialmente para introduzir você no sistema dá o toque final à mais nova criação da GSA. O universo de MILLENIA está à sua espera!

1995 © GSA Entretenimento Editorial

Rua Senador Dantas 117/1537 - Rio de Janeiro - Tel (021) 262-9644