

SPACE *Role playing Game* **DRAGON**®

AVENTURAS INTERESTELARES NAS FRONTEIRAS DAS GALÁXIAS



Igor Moreno

10

SPACE *Role playing Game* ***DRAGON***®

AVENTURAS INTERESTELARES NAS FRONTEIRAS DAS GALÁXIAS

Igor Moreno

REDBOX
EDITORA

Direitos cedidos para esta edição à
REDBOX EDITORA
QD 206 Sul, alameda 06, 46 - SL 04
Palmas/TO CEP 77020-522
Tel. 63 3215-2860
redbox@redboxeditora.com.br
www.redboxeditora.com.br

Dados internacionais de catalogação na publicação
Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

M843s

Moreno, Igor

Space Dragon: Aventuras Interestelares nas Fronteiras
das Galáxias / Igor Moreno. – Palmas : Redbox, 2012.

164 p. : il.

ISBN 978-85-65146-01-2

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura.
3. "Roleplaying games". I. Título.

CDD - 793.93

CDU - 794.046.2:792.028

SPACE *Role playing Game* **DRAGON**®

AVENTURAS INTERESTELARES NAS FRONTEIRAS DAS GALÁXIAS

IGOR MORENO

1 EDIÇÃO - ABRIL/2012

Créditos

Criação e Desenvolvimento: Igor Moreno

Revisão: Elisa Guimarães

Edição: Antonio Sá Neto

HQ Introdutória (roteiro): Raphael Fernandes

HQ Introdutória (arte): MJ Macedo

Ilustração da Capa: Jorge Luis Torres

Ilustrações Internas: Jorge Luis Torres, Daniel Ramos,
autores desconhecidos em domínio público e Graham Ingels

Diagramação: Antonio Sá Neto

Design de Capa: Dan Ramos

Direção de Arte: Dan Ramos

Equipe de Teste: Aguinaldo "Lenhador" Passos, Élbio
"Badejo de full-plate" Meireles, Fabio "Varanis" Rossi,
Hiago "Slash" Lucas, Michel "Cigano" Engelberg, Raphael
"Yoh" Martins, Rodrigo "Link" Redon, Samyr "Terceira
Sessão" Farah, Thiago "Yusuke" Trindade

Agradecimentos

Agradeço a todos que tornaram este jogo uma realidade, seja direta ou indiretamente. Aos meus pais José e Nina, que sempre aturaram minhas maluquices e irreverências; ao "Trio Redbox" Mr. Pop, Neme e Dan por acreditarem na ideia maluca de levar um certo dragão idoso para o espaço; ao pessoal da lista de discussão do Old Dragon, de onde muitas ideias e projetos saíram e sairão; a todos os RPGistas da Região dos Lagos do RJ que mergulharam de cabeça nos lançamentos nacionais; aos amigos Davi Mendonça, Rodrigo "BIG" Campos e toda a equipe de testes do sistema por todas as tardes rolando dados e escrevendo coisas em pedaços de papel; a todos que leram, comentaram, jogaram e criaram sobre o Space Dragon (e aqueles que ainda o farão) por transformar o sistema de um simples monte de palavras em aventuras espaciais; a William Hanna e Joseph Barbera pelos memoráveis efeitos sonoros de desenho animado que fizeram com que todos nós soubéssemos exatamente o som de um raio laser; a todos os autores da era pulp, que enfrentavam bárbaros, investigavam mistérios e viajavam pelo espaço antes mesmo de Gygax e Arneson chutarem sua primeira porta de masmorra; ao bom doutor Isaac Asimov; ao infinito e além.

Space Dragon possui inúmeras obras em domínio público, publicadas até 1963 e que não possuem registro de publicação ou renovação junto à USCO e portanto podem ser livremente reproduzidas, distribuídas, utilizadas, modificadas, utilizadas para criação de outros trabalhos, ou, de qualquer outra forma, explorada por qualquer pessoa para qualquer finalidade, comercial ou não comercial. São elas referentes às obras de autores desconhecidos e ilustrações de Graham Ingels para a Starling Comics, publicadas até 1944 pela editora Standard Comics ou suas subsidiárias.

Space Dragon é um jogo coberto pela licença Open Game e regida pela Creative Commons v3.0 by-sa. Todas as partes deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção dos elementos gráficos, logo, ilustrações e diagramação.

primeira impressão :: Junho de 2012 :: 500 exemplares

SUMÁRIO

Introdução	13	5. Equipamento	58	9. Poderes Mentais	110
A ficção pulp	13	5.1. Créditos espaciais	58	9.1. Tipos de poderes mentais	110
O pulp no Space Dragon	15	5.2. Armas	59	9.2. Grandeza mental	110
		5.3. Vestes e itens de prot.	61	9.3. Usando poderes mentais	111
1. Atributos	16	5.4. Serviços científicos	62	9.4. Aprendendo poderes	111
1.1. Força (FOR)	16	5.5. Itens gerais	62	9.5. Anulação e contra-ataque	112
1.2. Destreza (DES)	17			9.6. Resistência mental	112
1.3. Constituição (CON)	17	6. Aventuras Espaciais	64	9.7. Lista de poderes mentais	112
1.4. Intelecto (INT)	17	6.1. A tripulação	64		
1.5. Ciência (CIE)	19	6.2. Contratando tripulantes	66	10. Espaçonaves	138
1.6. Comunicação (COM)	19	6.3. Transporte e movimentação	67	10.1. Espaçonaves	138
1.7. Testando Atributos	21	6.4. Exploração	71	10.2. Câmaras de espaçonaves	139
1.8. Jogadas Resistidas	21			10.3. Fontes de energia	142
		7. Combate	74	10.4. Equipamentos adicionais	142
2. Espécies	22	7.1. Princípios do combate	74	10.5. Pilotagem	144
2.1. Humano	22	7.2. A sequência de combate	74	10.6. Combates espaciais	144
2.2. Androide	24	7.3. Surpresa	75	10.7. Veículos	147
2.3. Mutante	26	7.4. Declaração de turno	75	10.8. Estações espaciais	147
		7.5. Ordem de ação	76		
3. Classes	32	7.6. Resolução de turno	77	1.1. Seção do Mestre	150
3.1. Cientista	32	7.7. Modificadores	80	11.1. Mestrando ficção pulp	150
3.2. Gatuno	37	7.8. Acertos e falhas críticas	82	11.2. Evoluindo personagens	151
3.3. Homem Espacial	43	7.9. O dano e outros perigos	82	11.3. Riqueza e tesouros	152
3.4. Mentalico	48	7.10. Ferimentos, cura e morte	86	11.4. Relíquias tecnológicas	154
				11.5. Planetas	155
4. Subatributos	52	8. Aparatos e Feitos	88	11.6. Alienígenas e inimigos	159
4.1. Pontos de Vida	52	8.1. Aparatos tecnológicos	88		
4.2. Coefic. de Proteção	53	8.2. Usando aparatos	88	Ficha de Personagem	196
4.3. Bônus de Ataque	54	8.3. Nível tecnológico	89		
4.4. Jogadas de Proteção	54	8.4. Criando/consert. aparatos	89		
4.5. Idiomas	56	8.5. Feitos científicos	89		
4.6. Afiliação	57	8.6. Lista de aparatos e feitos	90		
		8.7. Inventando aparatos/feitos	109		







TENHO CERTEZA QUE É UM MALDITO CONRADIO.

NÃO SEJA TOLO!

CONRAD É TÃO SELVAGEM QUE NEM PRECISA DE ELETRICIDADE!

SE FOR UM VERME DE MELVILLE, QUERO ME VINGAR COM MINHAS PRÓPRIAS, HUM... MÃOS.

PODEMOS ESTAR NO CENTRO DE UM CONFLITO DA GUERRA ENTRE KAFKIANOS E KEROUACS.

COM O PODER DO MAGNARITE, QUALQUER UM DELES SOBREPUJARIA O OUTRO.

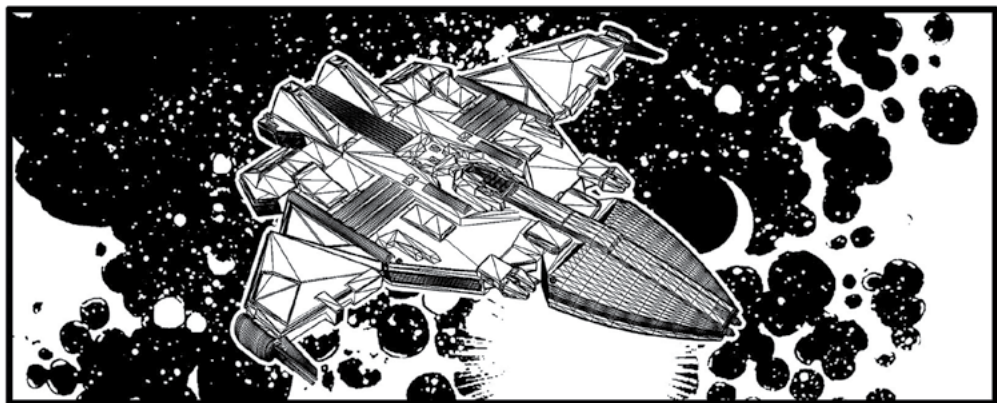
NÃO IMPORTA, DS-NEY, PRECISAMOS MATAR O INVASOR!

O QUE ESTÁ ACONTECENDO?

É O GERADOR RESERVA! ROUBARAM O FRAGMENTO DE MAGNETITE QUE ALIMENTA A NAVE!

SAGRADO SEJA THOTH! LUCAKS DESAPARECEU!





MINHA MENTE
SEMPRE FUNCIO-
NA MELHOR...



... DE
BARRIGA CHEI...
MAS O QUE?

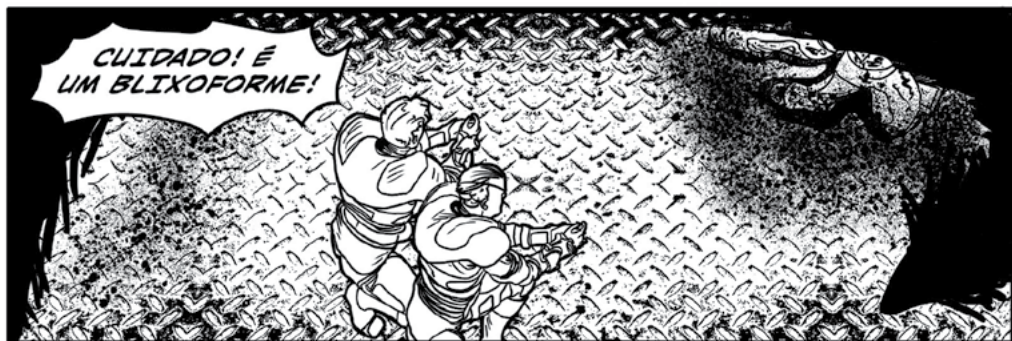


O QUE
DIABOS
PODERIA
DERRETER
UMA
PAREDE
EM TÃO
POUCO
TEMPO?



FINALMENTE PODEREI
ME VINGAR DOS MALDITOS
MELVILLIANOS!

NÃO SE
PRECIPITE!



INTRODUÇÃO

O Space Dragon é um RPG de ficção científica pulp, com o qual é possível viver aventuras interplanetárias com pouco mais do que algumas folhas de papel, dados e alguns amigos.

Neste jogo os participantes interpretam viajantes espaciais em intrépidas expedições, pilotando espaçonaves pelos confins de galáxias desconhecidas e enfrentando inimigos de diversos tipos, desde piratas espaciais até alienígenas das mais variadas formas e tamanhos.

Mas o que realmente torna o Space Dragon diferente é o fato de que não se trata da ficção científica atual, com soldados armados até os dentes e trajes espaciais com visores holográficos de última geração. Estamos falando da ficção científica dos anos 1940 e 1950, quando as naves espaciais mais pareciam charutos com foguetes, os vilões eram verdes com cérebros enormes capazes de controle telepático, e os mocinhos usavam capacetes que mais pareciam aquários, sem esquecer da brilhantina no cabelo. Bem-vindo ao pulp.

A ficção pulp

Em termos simples, podemos dizer que esse

tipo de ficção é o originado nas revistas pulp, muito populares nos EUA na primeira metade do século passado. Essas revistas eram compilações de histórias curtas, contos e novelas que eram acessíveis a qualquer um devido ao seu preço baixo. Muitos autores famosos da ficção científica, do sword and sorcery e mesmo do terror começaram escrevendo nessas revistas, como Isaac Asimov, Robert E. Howard, Phillip K. Dick e H. P. Lovecraft.

Numa época em que a televisão não existia ou simplesmente era cara demais para o grande público, as grandes aventuras eram vividas nas páginas de revistas pulp. Havia histórias dos tipos mais diversos, desde cowboys no velho oeste, detetives durões e histórias macabras até desbravadores intergalácticos. É desse último estilo que trata o Space Dragon.

É bem provável que você já tenha assistido desenhos animados antigos nos quais marcianos invadem a Terra ou ameacem destruí-la com alguma arma incrivelmente avançada e poderosa. Nesses mesmos casos, eles provavelmente utilizavam pistolas de raio com círculos na ponta e que faziam sons espalhafatosos ao desintegrarem

completamente os alvos. E claro, alguém provavelmente usava um capacete de vidro perfeitamente redondo na cabeça. Esse é o estilo pulp da ficção científica: mais aventura, mais especulação e menos ciência de verdade.

Temos que levar em conta que a viagem do homem à lua ainda estava alguns anos à frente naquela época. Ninguém havia realmente estado no espaço, então qual o problema de se imaginar que havia homenzinhos verdes com armas de raio laser vivendo em Marte? E como provar que os plutonianos

não tinham desenvolvido a tecnologia do teletransporte e estavam se preparando para invadir o nosso planeta? De certa forma era como a fantasia medieval, só que ao contrário, cronologicamente. Se um mundo medieval está localizado em um passado tão distante que é possível inventar e fantasiar sobre ele, um universo onde humanos viajam pelo espaço e combatem alienígenas é tão futurista que o mesmo se torna possível para ele.

Não é preciso muito esforço para diferenciar o estilo pulp do atual. Ele é exagerado, os



personagens são estereotipados, as roupas são bregas, rádios são a última tecnologia de comunicação, os computadores ocupam salas gigantescas e os vilões têm nomes como "Zoltark" e "Moltron". Se a ambientação do seu jogo se parecer muito com os anos 1940 ou 1950, só que com espaçonaves e alienígenas, parabéns! Você já entrou no clima pulp.

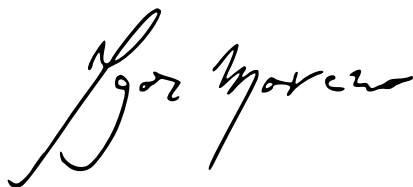
O pulp no Space Dragon

O Space Dragon busca emular o clima pulp, dentre outras maneiras, através de classes de personagem que fazem referência aos estereótipos de protagonistas das histórias com esse estilo. Há os homens espaciais, habilidosos em combate tanto corpo-a-corpo quanto com armas de fogo e peritos na pilotagem de naves. Também se faz presente a figura dos gatunos, especialistas em subterfúgio, furto e sabotagem de máquinas, sempre à margem da lei. Os cientistas também estão presentes, sendo capazes de criar as mais diversas geringonças e realizar feitos científicos incríveis. E, por fim, há os mentálicos, pessoas dotadas de grande poder mental que são capazes de telepatia, controle mental e outras proezas utilizando apenas seus cérebros super desenvolvidos. Também são apresentadas regras para viagem espacial ou na superfície de um planeta, dados sobre naves espaciais de diversos tamanhos, exemplos de personagens coad-

juvantes que podem ser contratados pelos jogadores, listas com diversos equipamentos espaciais, armas, aparatos tecnológicos, poderes mentais, e mesmo combate entre indivíduos ou entre naves espaciais, com muitos raios laser disparados para todos os lados.

Uma típica ambientação pulp terá os protagonistas enfrentando ameaças às suas próprias vidas ou à humanidade inteira, seja alienígenas invasores, tiranos opressores ou uma guerra iminente. Talvez seja necessário resgatar alguma relíquia há muito tempo perdida em um planeta abandonado, ou explorar selvas intocadas onde estranhas criaturas e povos primitivos vivem. Por vezes pode ser necessário participar de conselhos de líderes de todos os planetas da galáxia, ou mesmo infiltrar-se na sede do governo e conseguir provas para acusar o maligno vice-rei que pretende usurpar o trono.

As máximas no Space Dragon são a aventura e a diversão. Se houver momentos de tensão em espaçonaves abandonadas, adrenalina em perseguições entre carros voadores, felicidade ao encontrar um tesouro perdido e tristeza ao imaginar um personagem caindo em um vulcão ativo, seu jogo será genuinamente pulp.



► Capítulo 1:

ATRIBUTOS

Atributos são representações das características pessoais de um personagem, sejam suas capacidades marcantes ou deficiências, e determinam o quão bem ele se sairá em diversas situações.

Cada personagem possui três atributos físicos, dois mentais e um social. São eles, respectivamente: Força, Destreza, Constituição, Intelecto, Ciência e Comunicação.

O atributo Força define a forma física, o peso que ele pode carregar, e sua eficiência em combates corpo-a-corpo. A Destreza governa sua agilidade e habilidade manual. Constituição reflete sua saúde geral. Já o Intelecto representa a capacidade mental do personagem. Enquanto a Ciência representa seu conhecimento científico. E, por fim, a Comunicação define a eficiência do personagem em socializar-se e falar idiomas.

Todos os atributos são medidos em uma escala numérica. No momento da criação do personagem, rola-se 3d6 para cada atributo, ou seja, seis vezes. Essas rolagens resultarão em números de 3 a

18, que devem ser distribuídos entre Força, Destreza, Constituição, Intelecto, Ciência e Comunicação, da forma como o jogador preferir. Esses valores ainda poderão ser alterados para mais ou para menos, através de modificadores determinados de acordo com a espécie do personagem.

1.1. Força (FOR)

Ajuste de Ataque e Dano Corpo-a-Corpo: modificador a ser aplicado nas rolagens de ataque e dano corpo-a-corpo que o personagem fizer.

Subjugar: porcentagem a ser adicionada ou subtraída à probabilidade de subjugar dos homens espaciais.

Capacidade de Carga: os três valores simbolizam, respectivamente, as cargas leve, média e pesada que o personagem pode carregar.

Tabela 1-1 Força [FOR]

Valor do Atributo	Ajuste de Ataque e Dano Corpo- a- Corpo	Subjugar	Capacidade de Carga
1	-5	-25%	1 / 2 / 5 kg
2-3	-4	-20%	3 / 5 / 15 kg
4-5	-3	-15%	5 / 8 / 25 kg
6-7	-2	-10%	12 / 15 / 35 kg
8-9	-1	-5%	15 / 25 / 45 kg
10-11	0	0	19 / 30 / 58 kg
12-13	+1	+5%	25 / 40 / 75 kg
14-15	+2	+10%	33 / 50 / 100 kg
16-17	+3	+15%	43 / 70 / 130 kg
18-19	+4	+20%	58 / 90 / 175 kg
20-21	+5	+25%	75 / 120 / 230 kg
22-23	+6	+30%	100 / 150 / 300 kg
24-25	+7	+35%	135 / 200 / 400 kg
26-27	+8	+40%	175 / 250 / 520 kg
28-29	+9	+45%	235 / 350 / 700 kg

1.2. Destreza (DES)

Ajuste de Ataque à Distância e Proteção:

modificador aplicado em rolagens de ataque com armas de fogo e em jogadas de proteção envolvendo reflexos rápidos.

Esgueirar-se e Destrancar Portas:

porcentagem a ser adicionada ou subtraída da probabilidade de sucesso em esgueirar-se e destrancar portas.

Ocultar-se, Furtar e Desarmar:

porcentagem a ser adicionada ou subtraída da probabilidade de sucesso em ocultar-se e furtar dos gatinos e da probabilidade de desarme dos homens espaciais.

1.3. Constituição (CON)

Ajuste de Pontos de Vida e Proteção:

modificador a ser aplicado nas rolagens de pontos de vida do personagem e em jogadas de proteção para evitar contaminações ou estabilizar a saúde do personagem.

Probabilidade de Clonagem: porcentagem que representa a chance de uma clonagem do personagem ser bem-sucedida.

Danos Mortais: indica com quantos pontos de vida negativos o personagem morre.

1.4. Intelecto (INT)

Reproduzir e Aprender Poder Mental:

probabilidade que um mentálico tem de reproduzir e aprender qualquer poder mental que tentar realizar.

Tabela 1-2 Destreza [DES]

Valor do Atributo	Ajuste de Ataque à Distância e Proteção	Esgueirar-se e Destrancar Portas	Ocultar-se, Furtar e Desarmar
1	-5	-25%	-25%
2-3	-4	-20%	-20%
4-5	-3	-15%	-15%
6-7	-2	-10%	-10%
8-9	-1	-5%	-5%
10-11	0	0	0
12-13	+1	+5%	0
14-15	+2	+10%	+5%
16-17	+3	+15%	+10%
18-19	+4	+20%	+15%
20-21	+5	+25%	+20%
22-23	+6	+30%	+25%
24-25	+7	+35%	+30%
26-27	+8	+40%	+35%
28-29	+9	+45%	+40%

Tabela 1-3 Constituição [CON]

Valor do Atributo	Ajuste de Pontos de Vida e Proteção	Probabilidade de Clonagem	Danos Mortais
1	-5	0%	-5 PV
2-3	-4	0%	-6 PV
4-5	-3	0%	-7 PV
6-7	-2	1%	-8 PV
8-9	-1	10%	-9 PV
10-11	0	25%	-10 PV
12-13	+1	50%	-11 PV
14-15	+2	75%	-12 PV
16-17	+3	95%	-13 PV
18-19	+4	100%	-14 PV
20-21	+5	100%	-15 PV
22-23	+6	100%	-16 PV
24-25	+7	100%	-17 PV
26-27	+8	100%	-18 PV
28-29	+9	100%	-19 PV

Alcance Mental Adicional: bônus no alcance mental diário de personagens mentálicos.

Proteção mental: modificador a ser aplicado em jogadas de proteção envolvendo a mente e força de vontade do personagem.

1.5. Ciência (CIE)

Quantidade de Robôs Desativados: indica o número de robôs que podem ser desativados por um cientista utilizando o equipamento apropriado.

Localizar e Sabotar Máquinas: porcentagem a ser somada ou subtraída da probabilidade de sucesso em localizar e sabotar máquinas dos gatunos.

Crédito Tecnológico: porcentagem que indica o desconto que um personagem

científico consegue obter em qualquer gasto com equipamentos que realizar.

1.6. Comunicação (COM)

Número Máximo de Seguidores: quantidade máxima de seguidores que o personagem pode ter. Este número não envolve quaisquer indivíduos que tenham sido contratados como subalternos ou parceiros.

Ajuste de Reação: porcentagem que deve ser somada ou subtraída do resultado de qualquer jogada de reação – feita para determinar a atitude de um ser inteligente para com o personagem.

Idiomas Adicionais: número de idiomas que o personagem sabe falar além da língua de seu planeta natal e do idioma espacial.

Tabela 1-4 Intelecto [INT]

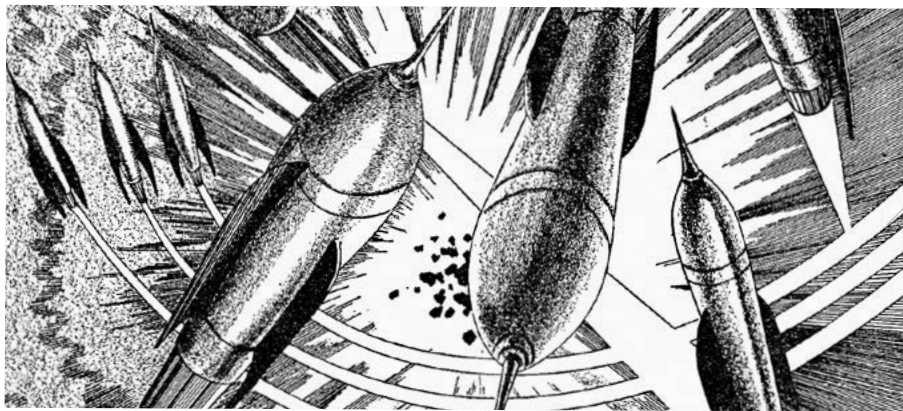
Valor do Atributo	Reproduzir e Aprender Poder Mental	Alcance Mental Adicional	Proteção Mental
1	0%	0	-5
2-3	0%	0	-4
4-5	0%	0	-3
6-7	0%	0	-2
8-9	0%	0	-1
10-11	15%	0	0
12-13	25%	+1%	+1
14-15	35%	+2%	+2
16-17	45%	+3%	+3
18-19	55%	+4%	+4
20-21	65%	+5%	+5
22-23	75%	+6%	+6
24-25	85%	+7%	+7
26-27	95%	+8%	+8
28-29	100%	+9%	+9

Tabela 1-5 Ciência [CIE]

Valor do Atributo	Quantidade de Robôs Desativados	Localizar e Sabotar Máquinas	Crédito Tecnológico
1	0	-25%	0
2-3	0	-20%	0
4-5	0	-15%	0
6-7	0	-10%	0
8-9	1	-5%	0
10-11	1d2	0	0
12-13	1d3	0	10%
14-15	1d4	0	15%
16-17	1d6	+5%	20%
18-19	1d8	+10%	25%
20-21	2d4	+15%	30%
22-23	1d10	+20%	35%
24-25	1d12	+25%	40%
26-27	2d6	+30%	45%
28-29	1d20	+35%	50%

Tabela 1-6 Comunicação [COM]

Valor do Atributo	Número máximo de seguidores	Ajuste de Reação	Idiomas Adicionais
1	0	-25%	0
2-3	0	-20%	0
4-5	0	-15%	0
6-7	0	-10%	0
8-9	0	-5%	0
10-11	1	0	0
12-13	2	+5%	1
14-15	3	+10%	2
16-17	4	+15%	3
18-19	5	+20%	4
20-21	6	+25%	5
22-23	7	+30%	6
24-25	8	+35%	7
26-27	9	+40%	8
28-29	10	+45%	9



1.7. Testando Atributos

Em diversas situações será preciso saber se o personagem é bem-sucedido, ou não, em algo que queira ou precise fazer conforme um de seus atributos. Certas ações são cobertas pelos talentos das classes de personagens, mas a maior parte delas não é. Essas situações pedem testes de atributos.

Um teste é feito rolando-se 1d20 e comparando seu resultado com o valor numérico do atributo que está sendo testado. Um resultado igual ou inferior ao atributo caracteriza um sucesso, e um resultado superior representa uma falha. Independentemente do valor numérico do atributo, um 20 no dado sempre caracterizará uma falha. Por exemplo, um personagem deseja identificar um dispositivo estranho que encontrou em uma nave que caiu num planeta hostil. O mestre pede, portanto, um teste do atributo Ciência. O personagem tem valor numérico 12 nesse atributo. Se obtiver no d20 qualquer número igual ou abaixo de 12 ele é bem sucedido em sua intenção, mas se o número for maior, ele falhará.

1.8. Jogadas Resistidas

Certos testes de atributo precisarão ser realizados comparando-se o desempenho de dois ou mais personagens. Nesses casos, deverá ser feita uma jogada de atributo resistida. Essa jogada é realizada rolando 1d20 e somando o resultado ao valor numérico do atributo em questão. Quem obtiver o maior total é o vencedor.

Caso termine em empate, o personagem com o maior valor no atributo sendo testado sai vitorioso, e se o empate persistir, uma nova rolagem deve ser feita. Por exemplo: dois personagens estão disputando uma partida de spaceball. O mestre, então, define que para marcar um ponto os personagens deverão fazer uma disputa de Destreza.

Um deles tem 12 nesse atributo, e o outro, 15. O primeiro rola 1d20 e obtém um 7. O segundo personagem consegue um 8 em sua rolagem. No final, o primeiro personagem consegue uma soma de 19, e o segundo, 23. O segundo personagem, portanto, consegue marcar um ponto.

► Capítulo 2:

ESPÉCIES

A espécie do personagem define a qual vertente humana ele pertence. Todos os personagens jogadores pertencem a uma das diferentes espécies humanas que surgiram com a exploração espacial.

A mais comum é a espécie humana padrão, originada há milhares de anos. Outra opção é interpretar um androide, já que estes atingiram a condição de espécie humana mecânica. Também é possível criar um personagem que seja um mutante da espécie humana original, de modo que foi classificado como parte de uma nova vertente evolutiva.

2.1. Humano - *Homo sapiens*

Os humanos são primatas originários de um planeta esquecido e remoto. De longe a espécie inteligente mais comum em toda a galáxia, eles reivindicam o título de primeiros seres sapientes do universo, e devido à sua superioridade numérica e influência, raramente encontram opositores a essa teoria. Foram os responsáveis diretos pela criação da espécie *Homo machina*, e regulam quais populações humanas tornaram-se divergentes demais do *Homo sapiens* para serem consideradas *Homo novus*. Embora se reconheçam como uma única espécie, há cultu-

ras humanas com as mais diversas crenças e valores pela galáxia.

O corpo humano pouco mudou desde sua gênese, que beira os milhões de anos. Geralmente visto como maravilha evolutiva, esse fenômeno leva alguns a crer que os humanos representam a perfeição das espécies, e que as demais deveriam ser tratadas como inferiores, embora o surgimento de *Homo novus* esteja fazendo essa noção aos poucos cair por terra.

A sociedade humana foi, em tempos arcaicos, dividida em raças baseadas na coloração da pele de diversas populações do planeta original. Essa divisão foi abolida há milênios, e os genes de cada raça arcaica foram combinados com o passar das eras, de modo que há humanos com todo tipo de combinação de traços físicos, como por exemplo os com peles escuras e cabelos claros e os de peles claras e ausência quase total de pelos.

A linha tênue entre simples variedade genética e mutação é regulada por uma série de fatores inerentes a todos os humanos, como a altura, que varia de 1,60m a até 2,00m. Embora haja indivíduos que naturalmente estão fora dessa escala, seja para mais ou para menos, uma variação muito grande pode ser motivo para classificação do indivíduo como Homo novus, assim como a variação demasiada de outros traços como a aparência da face, membros pronunciados e habilidades sobre-humanas.

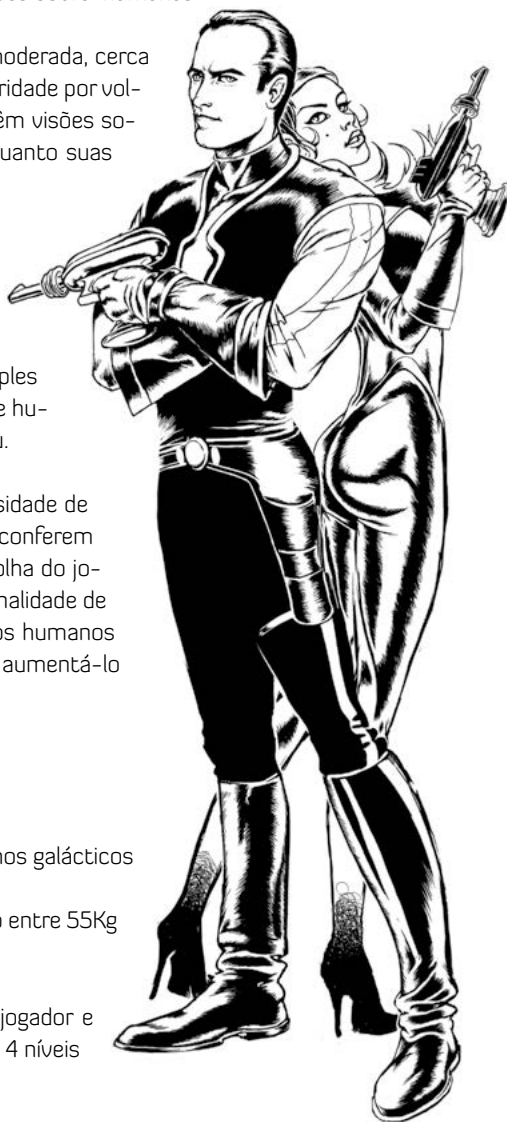
A expectativa de vida dos humanos é moderada, cerca de 80 anos galácticos. Atingindo a maioridade por volta dos 16 anos, membros da espécie têm visões sobre reprodução e morte tão diversas quanto suas aparências e culturas.

A crença mentálica no Espírito Galáctico tem ganhado adeptos, já que o conceito de mente coletiva universal pregado pelo Espírito é uma perspectiva mais positiva do que o simples nada após a morte, já que para a espécie humana essa questão sempre foi um tabu.

Diversidade e adaptabilidade: a diversidade de genes e culturas da espécie humana conferem um bônus de +2 em um atributo a escolha do jogador, mas também implica em uma penalidade de -2 em outro atributo. A cada 4 níveis os humanos também podem escolher um atributo e aumentá-lo em 1 ponto.

Traços Raciais dos Humanos

- ➔ Maturidade aos 16 anos galácticos
- ➔ Expectativa de vida: cerca de 80 anos galácticos
- ➔ Altura entre 1,60m e 1,90m, e peso entre 55Kg e 110Kg
- ➔ +2 em um atributo a escolha do jogador e -2 em outro, +1 em um atributo a cada 4 níveis
- ➔ Movimento de 10 metros



2.2. Androide - *Homo machina*

Há tempos os robôs foram inseridos na sociedade como máquinas que imitavam toscamente a anatomia, feições, ações e pensamentos humanos.

Ao longo das gerações, entretanto, os robôs foram aprimorados e passaram a imitar os humanos cada vez mais fielmente. Essa evolução tecnológica resultou no surgimento dos androides, virtualmente indistinguíveis de seres humanos.

Esses androides gradualmente misturaram-se à sociedade humana, finalmente reivindicando sua condição de iguais.

Muito embora os humanos não os tenham classificado como *Homo sapiens*, a dependência que a sociedade tinha dos androides fez com que fossem nomeados *Homo machina*, uma nova espécie humana.

Fisicamente, os androides em pouco ou nada diferem de humanos comuns, inclusive reproduzindo as aparências das diversas etnias do *Homo sapiens*.

Seus corpos são capazes de realizar qualquer função que um humano conseguiria, inclusive funcionam a base de alimentos, mas dispõem a inalação de oxigênio.

Androides, entretanto, não possuem sistema reprodutor, novos indivíduos da espécie são criados em laboratórios, embora haja a divisão entre androides (masculinos) e gínoides (femininos).

Possuem cérebros positrônicos que emulam, com 96% de exatidão, as ondas cerebrais

de uma mente humana original, o que lhes garante certa resistência a poderes mentais. Esse percentual que não consegue ser completamente emulado é o que diferencia os *Homo machina* dos *Homo sapiens*, e tem a ver com a socialização e comunicação humana.

Os *Homo machina* são membros efetivos da sociedade humana, desfrutam dos mesmos direitos e possuem os mesmos deveres, embora ainda haja grupos relutantes em aceitar isso.

Por serem idênticos aos humanos em aparência e comportamento, não é raro que um membro da espécie se faça passar por *Homo sapiens*, e vice-versa.

Também não são inéditos casos de envolvimento afetivo entre humanos e androides, e a união entre as espécies é legalizada.

Androides são criados em sua maioria à imagem de humanos adultos e não envelhecem, sendo virtualmente imortais. Seus cérebros positrônicos, entretanto, não possuem memória infinita, e seus sistemas podem precisar de manutenção.

Um androide tem em média pouco mais que a vida útil de um humano, período após o qual seu cérebro pode começar a falhar e seu corpo pode apresentar defeitos.

A morte também é relativa para um *Homo machina*, visto que sua personalidade é programada em seu cérebro e pode ser transplantada para outro corpo, bem como outro cérebro pode ser transplantado para o seu próprio.

Resistência física: por serem naturalmente mais fortes e resistentes que humanos comuns os androides têm um bônus de +2 no atributo Força.

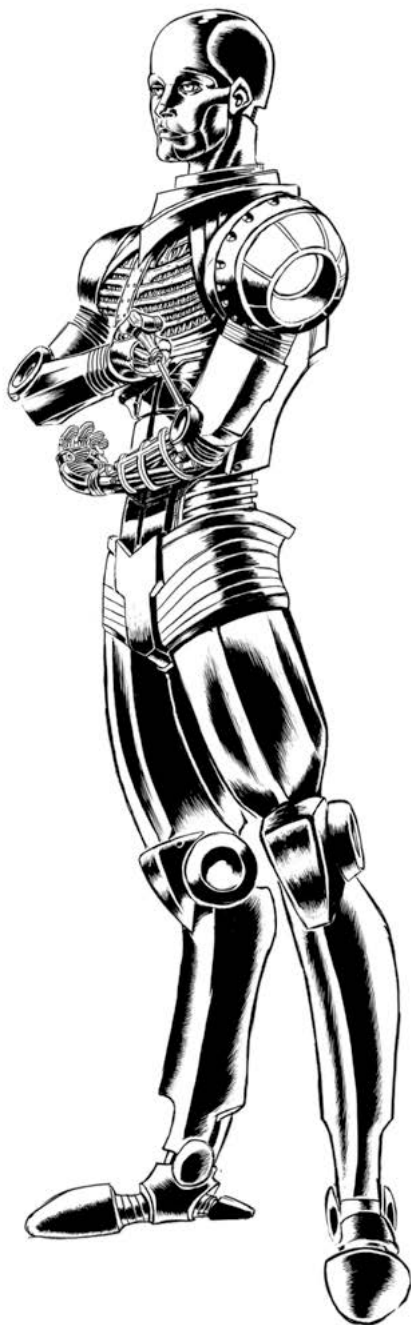
Corpo robótico: como possuem corpos robóticos os androides vencem automaticamente qualquer jogada de proteção física que fizerem, exceto os testes para estabilização quando estiverem com pontos de vida negativos.

Cérebro positrônico: pelo fato de seus cérebros positrônicos não emularem completamente a mente humana, os androides têm 4% de resistência a poderes mentais.

Entretanto, a falha na emulação social de seus cérebros faz com que tenham uma penalidade de -4 no atributo Comunicação.

Traços Raciais dos Andróides

- São construídos já adultos
- Vida útil estimada de 100 anos galácticos
- +2 em Força e -4 em Comunicação
- Vencem automaticamente qualquer jogada de proteção física, exceto de estabilização
- 4% de resistência mental
- “Demais características idênticas às do Homo sapiens, exceto o incremento de atributo a cada 4 níveis”



2.3. Mutante - *Homo novus*

Alguns textos primitivos dos humanos falavam que as espécies de animais adaptavam seus corpos ao ambiente no qual estavam inseridos, num processo que ficou conhecido como evolução.

Embora haja registros que isso tenha acontecido com os humanos no planeta original, a diversidade de planetas colonizados desde então, e a própria vida no espaço acabaram por interromper esse processo, segundo alguns.

Entretanto, a mistura dos genes humanos durante quase um milhão de anos acabou por gerar variações genéticas tão distantes da linha evolutiva padrão que se convencionou classificar os indivíduos com tais variações como *Homo novus*, novas espécies humanas.

A probabilidade de um bebê humano ser um

Homo novus é de aproximadamente 0,1%. Com a população humana na galáxia ultrapassando os trilhões de indivíduos, contudo, existem milhões de mutantes com as mais diversas características físicas, tanto aprimoradas quanto degeneradas a partir da espécie humana original.

Essas características podem ser tanto fisicamente aparentes, como membros proeminentes e de formação diferenciada, a poderes sobre-humanos desenvolvidos pelo indivíduo. A ocorrência de *Homo novus* é mais comum em comunidades isoladas, nas quais a probabilidade de mutação pode chegar a 100%.

Os *Homo novus* enfrentam mais resistência a aceitação dos que os *Homo machina*, e em geral consideram o termo "mutante" ofensivo. Contudo, como as mutações variam de indivíduo para indivíduo, há *Homo novus* tanto em posições de destaque ad-



quiridas com suas capacidades especiais, quanto isolados pela discriminação que sofrem dentro da sociedade.

Longe de formarem um grupo unido, os portadores de mutações adaptam-se ao ambiente ao seu redor da melhor maneira que podem, numa parábola social da evolução biológica que os criou.

A ciência dedicada ao estudo do fenômeno dos Homo novus, a mutaciologia, ainda é incapaz de determinar todos os tipos de mutações que podem ocorrer e sob quais circunstâncias, mas os tipos mais comuns são conhecidos e um padrão nessas mutações foi descoberto. Ela dita que todo aprimoramento evolutivo é acompanhado por uma degeneração de outra característica do indivíduo, numa espécie de balanço genético.

Para criar um personagem da espécie Homo novus basta rolar 1d10 por duas vezes, uma para aprimoramentos e outra para degenerações, na tabela T2-1, repetindo a

jogada caso os valores de aprimoramentos e degenerações sejam iguais. Caso a rolagem resulte em números duplicados, ela deve ser refeita até que resulte em números diferentes. As modificações indicadas pela mutação deverão então ser feitas na ficha do personagem.

Todas as demais características não cobertas pelas mutações sorteadas são iguais às do Homo sapiens, exceto o bônus natural de +2 em um atributo e a penalidade de -2 em outro, e o incremento de atributo a cada 4 níveis.

2.3.1 Lista de mutações

As mutações seguem um padrão de apresentação para facilitar a consulta. Esse padrão é:

➔ **Nome:** maneira pela qual a mutação é referenciada nas descrições.

Genótipo: descrição breve da alteração que a mutação causa no organismo.

Fenótipo: mudança na aparência ou comportamento acarretada pela mutação.

Tabela 2-1 Mutações

d10	Aprimoramentos	Degenerações
1	Recuperação acelerada	Recuperação lenta
2	Resistência a ferimentos	Vulnerabilidade
3	Cognição acelerada	Cognição retardada
4	Autopreservação sobre-humana	Autopreservação deficiente
5	Mente avançada	Mente simplificada
6	Sistema imunológico evoluído	Sistema imunológico vulnerável
7	Longevidade	Baixa expectativa de vida
8	Funções vitais superiores	Funções vitais debilitadas
9	Sentido ampliado	Sentido diminuído
10	Atributo ampliado	Atributo diminuído

Funcionamento: detalhamento das regras relacionadas à mutação.

➤ **Recuperação acelerada**

Genótipo: O organismo do personagem é mais eficiente em recuperar-se de ferimentos e traumas.

Fenótipo: Feridas fecham-se mais rapidamente.

Funcionamento: Personagens com esta mutação recuperam 2PV por nível por dia de descanso.

➤ **Resistência a ferimentos**

Genótipo: O corpo do mutante é mais tolerante a ferimentos e traumas recebidos.

Fenótipo: Pele dura e com aspecto rugoso.

Funcionamento: O mutante ignora 2 pontos de dano de qualquer ataque que sofrer, podendo zerá-lo.

➤ **Cognição acelerada**

Genótipo: O aprendizado do mutante se dá mais rapidamente do que o normal.

Fenótipo: Facilidade de entendimento e memorização.

Funcionamento: O personagem com esta mutação recebe um bônus de 30% de XP.

➤ **Autopreservação sobre-humana**

Genótipo: O mutante tem uma espécie de sexto sentido que o ajuda a evitar perigos.

Fenótipo: Percepção rápida e quase premonitiva do perigo.

Funcionamento: Esta mutação garante um bônus de +2 em qualquer JPR e no coeficiente de proteção.

➤ **Mente avançada**

Genótipo: O cérebro do mutante é mais desenvolvido do que o normal.

Fenótipo: Massa encefálica proeminente.

Funcionamento: O personagem tem resistência mental de 5%, e um bônus de +2 em JPM.

➤ **Sistema imunológico evoluído**

Genótipo: Os anticorpos do personagem combatem agentes nocivos com muita eficácia.

Fenótipo: Saúde inabalável.

Funcionamento: Garante um bônus de +2 em qualquer JPF para resistir a doenças, infecções e outros males que não envolvam ferimentos ou traumas físicos.

➤ **Longevidade**

Genótipo: O organismo do mutante envelhece mais devagar

Fenótipo: Envelhecimento tardio.

Funcionamento: A expectativa de vida do personagem é de 100 a 120 anos, e a maturidade acontece aos 30. Ao atingir o 10º nível de classe e a cada dois níveis subsequentes poderá escolher um atributo e aumentá-lo em 1 ponto.

➤ **Funções vitais superiores**

Genótipo: As funções vitais do personagem se dão em ritmo mais acelerado que o normal.

Fenótipo: Aspecto saudável.

Funcionamento: O dado de vida da classe do personagem torna-se uma categoria maior: O d4 é substituído por d6, o d6 por d8, o d8 por d10 e o d10 por d12.

➤ **Sentido ampliado**

Genótipo: Um dos sentidos do mutante se destaca dos demais.

Fenótipo: Vários (ver a seguir).

Funcionamento: Role 1d6 e compare o resultado com a tabela T2-2:

Tabela 2-2 Sentido Ampliado

d6	Sentido
	Visão Fenótipo: Olhos proeminentes ou de coloração diferenciada Funcionamento: O personagem é capaz de enxergar no escuro e à distância, e recebe um bônus de +1 para usar armas à distância.
1	
	Audição Fenótipo: Orelhas proeminentes ou pontudas Funcionamento: Esta mutação garante um bônus de +1 em jogadas de proteção de reflexos e faz com que o personagem consiga escutar sons com o dobro da capacidade de um humano.
2	
	Olfato Fenótipo: Nariz aquilino ou ausência de narina Funcionamento: Capacidade olfativa duas vezes maior do que um humano, pode prender a respiração por uma quantidade de segundos igual a CON x 20.
3	
	Tato Fenótipo: Pele com cor ou textura diferenciada Funcionamento: O personagem pode reconhecer qualquer tipo de material com o toque e ignora 2 pontos de dano por queimadura, podendo zerá-lo.
4	
	Paladar Fenótipo: Língua longa ou bifurcada Funcionamento: O personagem precisa apenas da metade de alimento que um humano normal precisaria.
5	
6	Role Novamente

➤ Atributo ampliado

Genótipo: Um dos atributos do personagem se destaca dos demais.

Fenótipo: Vários (ver a seguir)

Funcionamento: Role 1d6 e compare o resultado com a tabela T2-3:

Tabela 2-3 Atributo Ampliado

d6	Atributo
1	Força +3 Fenótipo: Corpo musculoso.
2	Destreza +3 Fenótipo: Corpo esguio e boa coordenação motora.
3	Constituição +3 Fenótipo: Aparência saudável.
4	Intelecto +3 Fenótipo: Massa encefálica proeminente.
5	Ciência +3 Fenótipo: Facilmente distraído e absorto em pensamentos.
6	Comunicação +3 Fenótipo: Aptidão para socialização.

➤ Recuperação lenta

Genótipo: O organismo do mutante é mais lento em recuperar-se de ferimentos e traumas.

Fenótipo: Feridas fecham-se mais lentamente.

Funcionamento: Personagens com esta mutação recuperam 1PV por nível a cada 2 dias de descanso.

➤ Vulnerabilidade

Genótipo: O corpo do mutante é menos tolerante a ferimentos e traumas recebidos.

Fenótipo: Pele fina e com aspecto frágil.

Funcionamento: O mutante sofre +2 pontos de dano de qualquer ataque que sofrer.

➤ Cognição retardada

Genótipo: O aprendizado do mutante se dá mais lentamente que normal.

Fenótipo: Dificuldade de entendimento e memorização.

Funcionamento: O personagem com esta mutação recebe uma penalidade de 30% de XP.

➤ Autopreservação deficiente

Genótipo: O mutante tem dificuldade em defender-se apropriadamente.

Fenótipo: Falta de noção precisa de perigo.

Funcionamento: Esta mutação confere uma penalidade de -2 em qualquer JPR e no coeficiente de proteção.

➤ Mente simplificada

Genótipo: O cérebro do mutante é menos desenvolvido do que o normal.

Fenótipo: Massa encefálica reduzida.

Funcionamento: O personagem tem uma penalidade de -2 em JPM, e não pode ter Intellecto superior a 10.

➤ Sistema imunológico vulnerável

Genótipo: Os anticorpos do personagem não conseguem combater agentes nocivos com eficácia.

Fenótipo: Vulnerabilidade a doenças.

Funcionamento: Confere uma penalidade de -2 em qualquer JPF para resistir a doenças, infecções e outros males que não envolvam ferimentos ou traumas físicos.

➤ Baixa expectativa de vida

Genótipo: O organismo do mutante envelhece mais rapidamente.

Fenótipo: Envelhecimento precoce.

Funcionamento: A expectativa de vida do personagem é de 40 a 50 anos, e a maturidade acontece aos 10. Ao atingir o 10º nível de classe e a cada dois níveis subsequentes deve-se escolher um atributo e diminuí-lo em 1 ponto.

➤ Funções vitais debilitadas

Genótipo: As funções vitais do personagem se dão em ritmo mais lento que o normal.

Fenótipo: Aspecto doentio.

Funcionamento: O dado de vida da classe do personagem torna-se uma categoria menor. O d4 torna-se d2, o d6 torna-se d4, o d8 torna-se d6 e o d10 torna-se d8.

➤ Sentido diminuído

Genótipo: Um dos sentidos do mutante é deficiente.

Fenótipo: Vários (ver a seguir)

Funcionamento: Role 1d6 e compare o resultado com a tabela T2-4.

➤ Atributo diminuído

Genótipo: Um dos atributos do personagem é deficiente.

Fenótipo: Vários (ver a seguir)

Funcionamento: Role 1d6 e compare o resultado com a tabela T2-5.



Tabela 2-4 Sentido Diminuído

d6	Sentido
	Visão Fenótipo: Olhos pequenos ou com ausência de íris. Funcionamento: O personagem é incapaz de enxergar bem com muita luz e ao longe, e recebe uma penalidade de -1 para usar armas à distância.
1	
	Audição Fenótipo: Orelhas pouco desenvolvidas ou parcialmente cobertas. Funcionamento: Esta mutação confere uma penalidade de -1 em jogadas de proteção de reflexos e faz com que o personagem consiga escutar sons com apenas metade da capacidade de um humano.
2	
	Olfato Fenótipo: Narinas parcialmente tampadas. Funcionamento: Capacidade olfativa duas vezes menor do que um humano, pode prender a respiração por uma quantidade de segundos igual à apenas Constituição x 5.
3	
	Tato Fenótipo: Pele com cor ou textura diferenciada. Funcionamento: O personagem tem baixa sensibilidade tátil, conferindo-lhe uma penalidade de -2 no atributo Força, e também sofre sempre +2 pontos de dano por queimadura.
4	
	Paladar Fenótipo: Língua com coloração diferente. Funcionamento: O personagem precisa do dobro de alimento que um humano normal precisaria.
5	
6	Role novamente

Tabela 2-5 Atributo Diminuído

d6	Atributo
	Força -3 Fenótipo: Corpo franzino.
1	
	Destreza -3 Fenótipo: Corpo pesado e coordenação motora prejudicada.
2	
	Constituição -3 Fenótipo: Aparência doentia.
3	
	Intelecto -3 Fenótipo: Massa encefálica diminuta.
4	
	Ciência -3 Fenótipo: comportamento animalesco.
5	
6	Comunicação -3 Fenótipo: Introspecção inata.

Traços Raciais dos Mutantes

➡ Um aprimoramento aleatório resultante da mutação.

➡ Uma degeneração aleatória resultante da mutação.

➡ Demais características idênticas às do Homo sapiens, exceto o bônus de +2 em um atributo e -2 em outro, e o incremento de atributo a cada 4 níveis

► Capítulo 3:

CLASSES

Classes representam a vocação dos personagens e as coisas que eles fazem de melhor. Cada classe simboliza um estereótipo de personagem, o papel que lhe cabe no grupo. Todo personagem controlado por um jogador deve pertencer a uma classe.

As classes disponíveis para os jogadores são cientista, gatuno, homem espacial e mentalico. Toda classe possui certas habilidades especiais que a torna distinta, chamadas talentos de classe. A maioria das classes também possui certos requisitos mínimos, valores numéricos de atributos para que um personagem pertença a elas.

Conforme os personagens forem progredindo no jogo vão adquirindo níveis de classe. Suas habilidades aumentam a cada nível, assim como a influência que podem exercer no universo de jogo.

Em níveis mais altos certas especializações de classe se tornam disponíveis, possibilitando ainda mais a distinção de papéis dentro do grupo. Essas especializações são completamente opcionais, qualquer jogador interessado que seu personagem siga uma delas deve discutir essa decisão com o mestre de jogo.

As classes são apresentadas citando as características comumente vistas nos personagens que as integram, mas qualquer descrição de comportamento e pensamento é apenas sugerida, já que cada personagem tem sua personalidade.

3.1. Cientista

Os cientistas são especialistas nas mais diversas áreas da ciência, da engenharia à medicina. Membros dessa classe podem pertencer a alguma organização específica ou apenas serem pessoas com muito conhecimento científico.

São conhecidos por operar aparatos complexos e realizar feitos incríveis através da ciência. Geralmente avessos ao derramamento de sangue desnecessário, os cientistas optam por usar apenas armas de fogo de energia, desprezando projéteis e armas marciais. Para sua proteção, contudo, utilizam qualquer tipo de veste e arti-

gos de defesa pessoal, ou mesmo aparatos ofensivos. Cientistas são capazes de utilizar quaisquer aparatos tecnológicos, consertá-los e construí-los, sendo essa sua característica mais marcante.

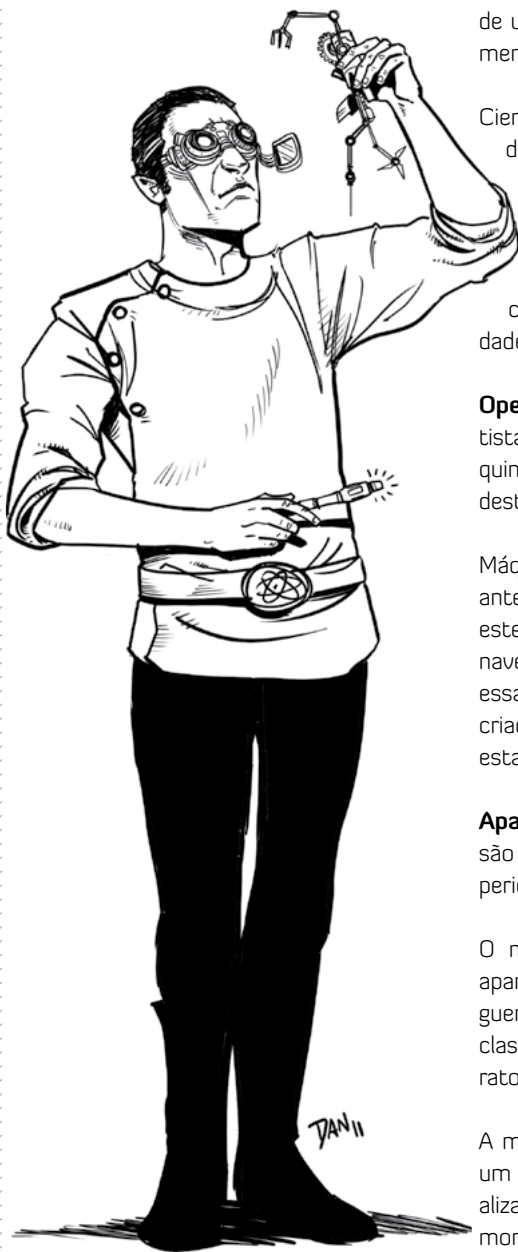
O atributo principal dos cientistas é a Ciência, que os garante certo crédito nas despesas com compra, desenvolvimento e conserto de instrumentos tecnológicos e realização de experiências. Todo cientista pode descontar a porcentagem de crédito tecnológico de seu atributo Ciência de todo gasto desse tipo que tiver.

Muitos cientistas juntam-se a grupos de exploradores espaciais buscando resgatar tecnologia ancestral há muito tempo perdida em planetas remotos, ou catalogar e estudar as diversas formas de vida alienígena que eles contêm.

Outros também procuram financiamento para seus experimentos, que seriam financeiramente inviáveis de outra forma. Todos eles, entretanto, são movidos pela busca do saber. A crença na ciência e a explicação racional, para todos os eventos, inerente a todos os cientistas os faz discordarem de certas ideias pregadas pelos mentáli-

Tabela 3-1 Cientista

Nível	XP	Dado de Vida	Base de Ataque	JP	Operar Máquinas	Nível Tecnológico Máximo
1º	0	1	0	15	80%	1º
2º	1.500	2	+1	15	81%	-
3º	3.000	3	+2	15	82%	2º
4º	6.000	4	+2	14	83%	-
5º	12.000	5	+3	14	84%	3º
6º	24.000	6	+3	14	85%	-
7º	48.000	7	+3	13	86%	4º
8º	100.000	8	+4	13	87%	-
9º	200.000	9	+4	13	88%	5º
10º	300.000	+1 PV	+4	12	89%	-
11º	400.000	+1 PV	+5	12	90%	6º
12º	500.000	+2 PV	+5	12	91%	-
13º	600.000	+2 PV	+5	11	92%	7º
14º	700.000	+3 PV	+6	11	93%	-
15º	800.000	+3 PV	+6	11	94%	8º
16º	900.000	+4 PV	+6	10	95%	-
17º	1.000.000	+4 PV	+7	10	96%	9º
18º	1.100.000	+5 PV	+7	10	97%	-
19º	1.200.000	+5 PV	+7	9	98%	10º
20º	1.300.000	+6 PV	+8	9	99%	-



cos, em especial o conceito da existência de uma inteligência coletiva formada pelas mentes dos mortos.

Cientistas também tratam os gatunos com desconfiança devido à habilidade destes em sabotar máquinas, mas negociam equipamentos com eles.

Sua relação com os homens espaciais é boa, especialmente pela capacidade de pilotagem que eles têm.

Operar e consertar máquinas: todo cientista pode tentar operar ou consertar máquinas com uma rolagem bem-sucedida deste talento.

Máquinas avariadas devem ser consertadas antes que se tornem operáveis. Embora este talento possa ser utilizado para pilotar naves, os homens espaciais desempenham essa função com mais eficiência. Aparelhos criados pelo próprio cientista não seguem esta regra.

Aparatos e feitos científicos: cientistas são capazes de criar máquinas e realizar experiências em seus laboratórios.

O nível tecnológico máximo limita quais aparatos podem criar e que feitos conseguem realizar e progride com os níveis na classe, mas não há limite de nível dos aparatos que podem utilizar.

A maioria dos feitos científicos precisa de um laboratório e certo tempo para sua realização, mas muitos aparatos podem ser montados e usados durante uma viagem.

Desativar robôs: cientistas que possuírem um disruptor positrônico poderão desativar robôs que encontrarem em suas explorações.

A eficiência da desativação aumenta conforme o cientista avança na classe, o número de robôs afetados pelo efeito depende do atributo Ciência. Após dizer sua intenção, o jogador deve rolar 1d20 e comparar com a tabela T3-2.

O nível indicado nela refere-se ao nível do disruptor do cientista, que deve ser atualizado conforme as regras expressas na

descrição desse aparato tecnológico no capítulo 8. Se o resultado no dado for igual ou maior que o número na tabela os robôs daquele tipo são desativados. Um "A" significa que os robôs são automaticamente desativados, e um "D" significa que eles são destruídos e completamente inutilizados. Um "N" indica que robôs desse tipo não são afetados pelo aparato do cientista nesse nível tecnológico.

A quantidade de robôs que sofrerá os efeitos é determinada pelo atributo Ciência do personagem, como expresso na tabela T1-5.

Tabela 3-2 Desativar robôs

Nível	Sucata	Protótipo	Repetidor	Autômato	Humanoide	Serviçal	Metahumano	Androide
1º	13	17	19	N	N	N	N	N
2º	11	15	18	20	N	N	N	N
3º	9	13	17	19	N	N	N	N
4º	7	11	15	18	20	N	N	N
5º	5	9	13	17	19	N	N	N
6º	3	7	11	15	18	20	N	N
7º	A	5	9	13	17	19	N	N
8º	A	3	7	11	15	18	20	N
9º	A	2	5	9	13	17	19	N
10º	D	A	3	7	11	15	18	20
11º	D	A	2	5	9	13	17	19
12º	D	A	A	3	7	11	15	18
13º	D	D	A	2	5	9	13	17
14º	D	D	A	A	3	7	11	15
15º	D	D	D	A	2	5	9	13
16º	D	D	D	A	A	3	7	11
17º	D	D	D	D	A	2	5	9
18º	D	D	D	D	A	A	3	7
19º	D	D	D	D	D	A	2	5
20º	D	D	D	D	D	A	A	3

Progressão: a partir do 5º nível os cientistas que dispuserem dos fundos necessários podem construir seus próprios laboratórios para realizar suas experiências. No 10º nível, eles passam a ser considerados referências científicas, podendo desenvolver suas próprias teorias, sofrendo cada vez menos com falta de fundos para seus projetos. No 20º nível os cientistas atingem o ápice de suas carreiras, ponto em que passam a ser tidos como especialistas absolutos em quaisquer áreas que atuarem.

Especializações: a afiliação e os interesses de um cientista influenciam nas especializações que ele pode seguir. Um cientista de afiliação leal pode tornar-se um pesquisador e um de afiliação neutra pode virar um inventor. Já cientistas rebeldes podem seguir o caminho dos niilógicos.

Pesquisador (leal): o cientista que almeja tornar-se um pesquisador começa a se dedicar academicamente a partir do 5º nível, parando de progredir em sua habilidade de operar máquinas, mas aumentando seu crédito tecnológico em 1% e mantendo esse progresso a cada novo nível. No entanto, abdica do uso de qualquer arma a não ser seus próprios artefatos.

Ao atingir o 10º nível ele pode usar a porcentagem de operar máquinas de seu nível como probabilidade de possuir alguma informação ou artefato relevante a qualquer questão com que se deparar, mas qualquer aparato tecnológico que criar ou feito que realizar é considerado dois níveis tecnológicos acima do listado nas regras, o que permite que pesquisadores construam aparatos ou realizem feitos apenas até o 8º nível

tecnológico, que corresponde ao 10º devido a essa penalidade.

No 20º nível seu crédito tecnológico é considerado como sendo 100%, mas seu código de ética o proíbe de causar qualquer tipo de dano a seres vivos em combate, e o impele a pregar que ninguém deve fazê-lo.

Inventor (neutro): o personagem que seguir a carreira de inventor tem o acesso ao 4º nível tecnológico no 5º nível na classe, e progride a cada dois níveis subsequentes, atingindo o 10º nível tecnológico no 17º nível de cientista. Seu crédito tecnológico, entretanto, passa a ser adicionado ao custo de qualquer aparato ou feito científico.

No 10º nível esse prejuízo tecnológico dobra, mas o inventor é capaz de combinar até três artefatos diferentes em um, com uma rolagem bem-sucedida de operar máquinas. As regras para combinação de aparatos serão tratadas no capítulo 8.

No 20º nível seu prejuízo tecnológico faz com que qualquer aparato ou feito custe duas vezes mais, mas ele se torna capaz de criar qualquer tipo de máquina e realizar todo tipo de experiência. As regras para novos aparatos e feitos devem ser discutidas com o mestre de jogo.

Niilógico (rebelde): o cientista que seguir esta especialização começa a questionar a busca científica pelo conhecimento a partir do 5º nível, quando passa a ser capaz de sabotar máquinas como um gato com um terço de seus níveis de cientista.

No 10º nível o niilógico convence-se de que o conhecimento verdadeiro jamais será obtido pelos humanos, e passa a repudiar os avanços tecnológicos convencionais.

Ele para de progredir em sua capacidade de operar máquinas e seu crédito tecnológico é ignorado, mas pode optar por reprogramar robôs ao invés de desativá-los. Um "D" na tabela T3-2 significa que o robô é automaticamente reprogramado para obedecer ao cientista indefinidamente, e um "A" simboliza que o robô será controlável por 24 horas. Os demais robôs não são afetados.

No 20º nível os niilógicos reconhecem que a sabedoria absoluta está diluída nas mentes de todos os seres do universo, inclusive daqueles que já morreram. Eles tornam-se capazes de manifestar poderes mentais de 1ª grandeza, com alcance mental diário igual ao bônus do atributo Intelecto.

Habilidades de Classe dos Cientistas

➔ **Dado de Vida (DV):** d8

➔ **Ciência mínima:** 14

➔ **Vestes:** cientistas são capazes de usar qualquer tipo de vestes e aparatos defensivos.

➔ **Armas:** cientistas podem utilizar apenas armas de fogo de energia, jamais de projéteis ou marciais.

➔ **Aparatos tecnológicos:** cientistas são capazes de usar qualquer aparato tecnológico.

3.2. Gatuno

Gatunos são especialistas em infiltração, subterfúgio, furto, sabotagem e outros tipos de feitos ilegais. A classe representa desde um simples ladrão de artefatos tecnológicos até famosos piratas espaciais. As habilidades furtivas dos gatunos conferem-lhes grande fama por toda a galáxia.

Por necessitarem de liberdade de manipulação, gatunos utilizam apenas armas que possam ser empunhadas com uma das mãos. Para não comprometer sua agilidade, podem utilizar só vestes leves ou médias. Gatunos que estejam utilizando armas com as duas mãos, vestes superiores a médias ou escudos ficam impossibilitados de usar seus talentos de classe. Também são proficientes no uso de aparatos utilitários, mas não sabem utilizar aparatos ofensivos e nem defensivos.

O atributo principal dos gatunos é a Destreza, que comanda sua capacidade de ocultar-se, cometer furtos, esgueirar-se por passagens estreitas e abrir trancas de portas. Entretanto, o atributo Ciência também é importante para eles, já que altera sua probabilidade de localização e sabotagem de máquinas.

Os gatunos estão sempre em busca de trabalhos ilegais que paguem bem, ou de artefatos valiosos. Não raramente também são empregados para executar serviços de espionagem, sabotagem, furto ou mesmo assassinato. Relacionam-se bem com homens espaciais, já que sua maior habilidade com armas lhes garante uma maior proteção. Embora não seja recíproca, têm pelos cientistas uma grande admiração, apesar

de que em muitas vezes ela pode ser explicada pela visão da ciência como uma fonte inesgotável de lucro. Sua postura para com os mentálicos é indiferente, pois um gatuno tende a não questionar as crenças de quem o acompanha se a recompensa for boa.

Talentos de Gatuno: ao longo da profissão, os gatunos desenvolvem habilidades que são conhecidas como talentos de gatuno.

Para usar seus talentos, o gatuno deve rolar um dado de porcentagem (2d10 com a indicação de dezena e unidade ou 1d100). Se o teste resultar num valor menor ou igual ao

valor do talento, o gatuno é bem-sucedido.

A tabela T3-4 traz as porcentagens de sucesso dos talentos de classe dos gatunos..

Destrancar portas: pode ser tentado apenas uma vez por porta, e somente se o gatuno estiver portando seus instrumentos.

Localizar e sabotar máquinas: permite apenas um uso por máquina, e somente se o gatuno tiver seus instrumentos consigo. A forma como ele irá procurar pela máquina ou o efeito desejado de sua sabotagem dependem da criatividade do jogador.

Tabela 3-3 Gatuno

Nível	XP	Dado de Vida	Base de Ataque	JP
1º	0	1	+1	15
2º	1.250	2	+1	15
3º	2.500	3	+2	15
4º	5.000	4	+2	14
5º	10.000	5	+2	14
6º	20.000	6	+3	14
7º	40.000	7	+3	13
8º	80.000	8	+3	13
9º	160.000	9	+4	13
10º	240.000	+1 PV	+4	12
11º	400.000	+1 PV	+4	12
12º	520.000	+2 PV	+5	12
13º	640.000	+2 PV	+5	11
14º	760.000	+2 PV	+5	11
15º	880.000	+3 PV	+6	11
16º	1.000.000	+3 PV	+6	10
17º	1.120.000	+3 PV	+6	10
18º	1.240.000	+4 PV	+7	10
19º	1.360.000	+4 PV	+7	9
20º	1.480.000	+4 PV	+7	9

O talento serve apenas para dizer se o gatuno foi bem sucedido nessas ações.

Escalar superfícies: aplicável a toda superfície íngreme. Cada sucesso corresponde a 3 metros de escalada. Em caso de falha, o gatuno cairá, sofrendo 1d6 de dano por queda a cada 3 metros escalados após a primeira jogada. Ele não sofrerá dano se falhar na primeira jogada de escalar superfícies.

Esgueirar-se: compreende a capacidade do gatuno de mover-se silenciosamente e passar por locais estreitos. No caso do movimento furtivo a jogada deve ser feita pelo mestre, já que o gatuno achará que foi bem sucedido até que algo prove o contrário. Gatunos que tenham se deslocado dessa forma podem beneficiar-se do talento de ataque pelas costas.

Ocultar-se: a jogada para esconder-se deve ser feita pelo mestre, visto que o gatuno sempre acreditará ter sido bem sucedido. Uma vez escondido, o gatuno só pode movimentar-se utilizando o talento de esgueirar-se, revelando sua posição em caso de falha ou movimento comum. É impossível atacar e permanecer oculto, mas um ataque realizado enquanto escondido sofre os benefícios do talento ataque pelas costas.

Furtar: gatunos podem tentar afanar os pertences das pessoas sem que estas percebam caso não estejam prestando atenção.

Se o resultado da rolagem for o dobro da dificuldade ou maior, todos ao redor perceberão a tentativa, inclusive a própria vítima.

**Ouvir
baru-**



lhós: envolve uma rolagem de 1d6, e se o resultado estiver de acordo com os valores determinados para o nível do gatuno, ele é bem-sucedido.

Ataque pelas costas: um gatuno que tenha se esgueirado ou ocultado pode realizar um ataque com bônus de +2 na rolagem, e com dano final multiplicado pelo valor expresso na tabela. Após esse ataque ele revela sua posição a todos no combate, não sendo mais beneficiado por este talento.

Progressão: a partir do 5º nível os gatu-

nos podem começar a formar pequenos bandos de criminosos, golpistas e contraventores em geral. No 10º nível eles podem comandar organizações criminosas melhor estruturadas, com sedes em diversos locais de um planeta. Ao atingir o 20º nível eles podem comandar verdadeiros impérios do crime, com agentes espalhados por toda a galáxia.

Especializações: a afiliação tem bastante influência nas especializações que um gatuno pode seguir. Um gatuno com afiliação leal pode tornar-se um espião. Já um de afi-

Tabela J-4 Talentos de Gatuno

Nível	Destrancar portas	Localizar e sabotar máquinas	Escalar superfícies	Esgueirar-se	Ocultar-se	Furtar	Ouvir barulhos	Ataque pelas costas
1º	15%	20%	80%	20%	10%	20%	1-2	x2
2º	20%	25%	81%	25%	15%	25%	1-2	x2
3º	25%	30%	82%	30%	20%	30%	1-2	x2
4º	30%	35%	83%	35%	25%	35%	1-2	x2
5º	35%	40%	84%	40%	30%	40%	1-3	x2
6º	40%	45%	85%	45%	35%	45%	1-3	x3
7º	45%	50%	86%	50%	40%	50%	1-3	x3
8º	50%	55%	87%	55%	45%	55%	1-3	x3
9º	55%	60%	88%	60%	50%	60%	1-3	x3
10º	60%	62%	89%	65%	55%	65%	1-4	x3
11º	62%	64%	90%	70%	60%	70%	1-4	x3
12º	64%	66%	91%	72%	62%	72%	1-4	x4
13º	66%	68%	92%	74%	64%	74%	1-4	x4
14º	68%	70%	93%	76%	66%	76%	1-4	x4
15º	70%	72%	94%	78%	68%	78%	1-4	x4
16º	72%	74%	95%	80%	70%	80%	1-5	x4
17º	74%	76%	96%	82%	72%	82%	1-5	x4
18º	76%	78%	97%	84%	74%	84%	1-5	x5
19º	78%	80%	98%	86%	76%	86%	1-5	x5
20º	80%	82%	99%	88%	78%	88%	1-5	x5

liação neutra pode tornar-se um sabotador ou assassino, e um rebelde pode virar um pirata espacial.

Espião (leal): um gatuno que seja leal a alguma organização ou governo pode tornar-se um espião a partir do 5º nível. Ele para de progredir em localizar e sabotar máquinas, mas os talentos de abrir portas e esconder-se nas sombras passam a ter uma porcentagem igual e progredir de forma idêntica ao de esgueirar-se e furtar. O espião também pode usar a progressão de seu talento de ocultar-se para se fazer passar por outra pessoa com uma rolagem bem-sucedida, aplicando o ajuste de reação do seu atributo Comunicação.

A partir do 10º nível o espião pode usar sua porcentagem de escalar superfícies como probabilidade de possuir alguma informação relevante ao que estiver investigando, seja através de contatos ou registros. Também passa a poder utilizar aparatos tecnológicos defensivos como um cientista.

No 20º nível o espião atinge praticamente a perfeição, com seus talentos de ocultar-se, esgueirar-se, abrir portas e furtar igualando sua porcentagem de 99% de escalar superfícies.

Sabotador (neutro): sabotadores começam a especializar-se no 5º nível, quando passam a ser capazes de localizar e sabotar máquinas com mais eficiência, mas param de progredir em sua capacidade de furtar e ataque pelas costas. Esse bônus de eficiência é igual à diferença entre sua capacidade de escalar superfícies e 100%. Por exemplo, um sabotador que atingiu o 5º nível teria

um bônus de +16% em sua probabilidade de localizar e sabotar máquinas, visto que sua probabilidade de escalar superfícies nesse nível é de 84%. Esse bônus não é cumulativo e deve ser somado à probabilidade de sabotagem a cada novo nível, resultando numa nova porcentagem.

Ao atingir o 10º nível os sabotadores param de progredir em qualquer talento exceto o de localizar e sabotar máquinas, mas são capazes de criar armadilhas utilizando máquinas sabotadas. A dificuldade para desarmar essa armadilha será inversamente proporcional à porcentagem de sabotar máquinas do criador de acordo com seu nível.

Um sabotador de 10º nível, portanto, pode criar uma armadilha com apenas 27% de chance de desarme, visto que sua probabilidade de sabotar máquinas é de 73%, contando seu bônus de especialização, mas sem considerar qualquer bônus de atributo. Detalhes do funcionamento da armadilha devem ser discutidos com o mestre de jogo.

No 20º nível o sabotador é capaz de sabotar máquinas com 99% de chance e criar armadilhas com apenas 1% de probabilidade de desarme.

Assassino (neutro): gatunos neutros podem passar a trabalhar cometendo assassinios por encomenda a partir do 5º nível. Eles param de progredir nos talentos de escalar superfícies e, localização e sabotagem de máquinas, mas seu ataque pelas costas recebe um bônus de 1 ponto, tornando-se x3 nesse nível, x4 ao atingir o 6º nível e assim por diante.

No 10º nível ele para de progredir em abrir fechaduras, mas recebe uma chance de 20% de qualquer ataque bem-sucedido que realizar ser considerado um ataque pelas costas, exceto aqueles que já seguiriam essa regra. Ele também se torna capaz de desenvolver venenos, cujos efeitos devem ser discutidos com o mestre.

No 20º nível todos os ataques realizados pelo assassino são considerados ataques pelas costas, e um acerto crítico seu pede que o alvo realize uma JPF para não morrer, de acordo com a regra de dano massivo.

Pirata espacial (rebelde): a partir do 5º nível gatunos rebeldes podem optar por tornarem-se piratas espaciais. Eles param de progredir em abrir portas e furtar, mas passam a poder empregar o crédito tecnológico do atributo Ciência da mesma forma que cientistas, para qualquer negociação, não apenas as de cunho tecnológico.

O dobro dessa porcentagem também pode ser usado como probabilidade de extorquir com sucesso uma pessoa. Eles também se tornam proficientes no uso de escudos de energia.

No 10º nível um pirata não mais progride em esgueirar-se, em ocultar-se e no talento de localizar e sabotar máquinas, mas pode utilizar a progressão de ocultar-se como a probabilidade de conseguir realizar um ataque adicional em seu turno.

Esse segundo ataque é realizado utilizando seu bônus de ataque de 7 níveis inferiores. Ele também é capaz de usar qualquer aparato tecnológico, inclusive pilotar naves,

com um teste bem sucedido de operar máquinas como um cientista com metade de seus níveis de gatuno, e pode ter uma tripulação composta por um número de pessoas igual ao número máximo de seguidores de seu atributo Comunicação, com número mínimo de 2.

No 20º nível o pirata poderá sempre realizar dois ataques em seu turno, com a diferença do bônus de ataque caindo para 5 níveis abaixo.

Ele também poderá usar o dobro do crédito tecnológico em suas negociações e quatro vezes o crédito em suas extorsões. Ele sempre terá uma tripulação fiel composta por um número de pessoas igual a três vezes o número máximo de seguidores de seu atributo Comunicação, com um mínimo de 4.

Habilidades de Classe dos Gatunos

➔ **Dado de Vida (DV):** d6

➔ **Destreza mínima:** 12

➔ **Vestes:** gatunos podem utilizar apenas vestes leves ou médias, e não usam escudos, ficando impossibilitados de exercer seus talentos de classe enquanto estiverem usando outras vestes ou escudos.

➔ **Armas:** gatunos utilizam apenas armas que possam ser empunhadas com uma das mãos.

➔ **Aparatos tecnológicos:** gatunos sabem utilizar apenas aparatos utilitários.

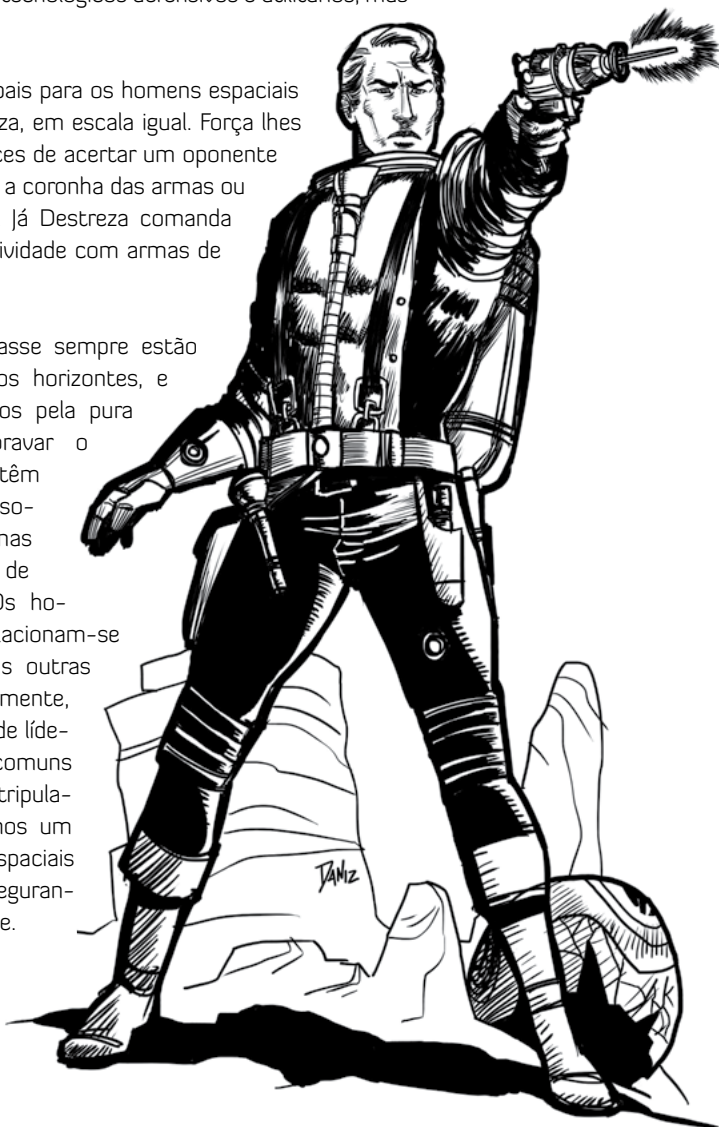
3.3. Homem Espacial

Os homens espaciais são aventureiros e desbravadores da imensidão sideral. Sejam eles pilotos, mercenários, guarda-costas ou soldados, todos são homens espaciais. Conhecidos por suas habilidades com armas e combate corpo-a-corpo, bem como pelo talento em pilotar espaçonaves. Homens espaciais são capazes de utilizar todos os tipos de armas existentes, sem restrições, bem como qualquer veste ou escudo. Também são proficientes no uso de aparatos tecnológicos defensivos e utilitários, mas não ofensivos.

Os atributos principais para os homens espaciais são Força e Destreza, em escala igual. Força lhes garante boas chances de acertar um oponente com um golpe com a coronha das armas ou mesmo subjugar-lo. Já Destreza comanda sua pontaria e efetividade com armas de fogo.

Membros desta classe sempre estão em busca de novos horizontes, e muitos são movidos pela pura vontade de desbravar o universo. Muitos têm suas ambições pessoais, e outros apenas cumprem ordens de seus superiores. Os homens espaciais relacionam-se bem com todas as outras classes e, não raramente, assumem o posto de líderes. Sendo muito comuns na galáxia, toda tripulação tem pelo menos um ou dois homens espaciais para garantir sua segurança e pilotar sua nave.

Ataques múltiplos: a partir do 7º nível os homens espaciais



podem realizar um ataque adicional em seus turnos durante um combate. Esse ataque é rolado normalmente, mas usando a segunda base de ataque indicada na tabela. Os dois ataques podem ser trocados por tentativas de desarmar e subjugar.

Pilotar naves: para pilotar uma nave basta ser bem-sucedido em uma rolagem deste talento. Caso a rolagem seja superior à porcentagem indicada na tabela o homem espacial encontra alguma dificuldade de pilotagem, ou mesmo se perde durante o caminho. O mestre pode pedir testes seguidos de pilotar naves para situações difíceis ou viagens longas.

Desarmar e subjugar: os homens espaciais podem sacrificar um de seus ataques ou mesmo ambos para tentar desarmar e subjugar seus oponentes. Os adversários devem ser desarmados antes que possam ser subjugados.

Há dois modificadores a serem aplicados em testes de desarme e submissão, embora a porcentagem na tabela T3-5 seja igual para ambas as ações, os atributos do homem espacial influirão na probabilidade final. Testes de desarme devem usar o modificador concedido pela Destreza para determinar a porcentagem final, e testes de submissão aplicam o modificador de Força.

Tabela 3-5 Homem Espacial

Nível	XP	Dado de Vida	Base de Ataque	JP	Pilotar Naves	Desarmar e Subjugar	Dano Crítico
1º	0	1	+1	16	80%	20%	x2
2º	2.000	2	+2	16	81%	25%	x2
3º	4.000	3	+3	16	82%	30%	x2
4º	8.000	4	+4	15	83%	35%	x2
5º	16.000	5	+5	15	84%	40%	x2
6º	32.000	6	+6	15	85%	45%	x3
7º	64.000	7	+7/+1	14	86%	50%	x3
8º	128.000	8	+8/+2	14	87%	55%	x3
9º	256.000	9	+9/+3	14	88%	60%	x3
10º	304.000	+2 PV	+10/+4	13	89%	65%	x3
11º	408.000	+2 PV	+10/+4	13	90%	70%	x3
12º	516.000	+4 PV	+11/+5	13	91%	72%	x4
13º	632.000	+4 PV	+11/+5	12	92%	74%	x4
14º	704.000	+5 PV	+12/+6	12	93%	76%	x4
15º	808.000	+5 PV	+12/+6	12	94%	78%	x4
16º	916.000	+6 PV	+13/+7	11	95%	80%	x4
17º	1.032.000	+6 PV	+13/+7	11	96%	82%	x4
18º	1.064.000	+7 PV	+14/+8	11	97%	84%	x5
19º	1.128.000	+7 PV	+14/+8	10	98%	86%	x5
20º	1.256.000	+8 PV	+15/+9	10	99%	88%	x5

Desarmar: caso o homem espacial sacrifique seu primeiro ataque do turno sendo capaz de realizar apenas um ataque, rola-se um teste deste talento. Se for bem-sucedido, o oponente deverá fazer uma JPR para não largar sua arma.

Se o ataque sacrificado for o segundo, a porcentagem a ser considerada para o teste é a de seis níveis abaixo do atual. Um homem espacial de 7º nível, por exemplo, consideraria a porcentagem do 1º nível caso optasse por atacar uma vez e usar seu segundo ataque para o desarme. Não há restrição na combinação de ataques normais com este talento, desde que a ordem expressa anteriormente de desarmar antes de subjugar seja seguida.

Subjugar: se o oponente tiver sido desarmado anteriormente ou não estiver portando arma, uma jogada similar à de desarme pode ser feita para subjugar-lo, se ele tiver um tamanho similar ao de um humano ou menor.

O teste de talento é igual ao de desarmar, mas uma rolagem bem-sucedida leva a um teste resistido de Força entre o homem espacial e o alvo. Caso o homem espacial vença, o oponente estará preso e sob seu controle.

Dano crítico: a proficiência com armas do homem espacial faz com que este inflija danos incríveis em seus inimigos. Sempre que uma rolagem de ataque resultar em um acerto crítico, o dano final deve ser multiplicado pela porcentagem indicada na tabela.

Progressão: a partir do 5º nível os homens

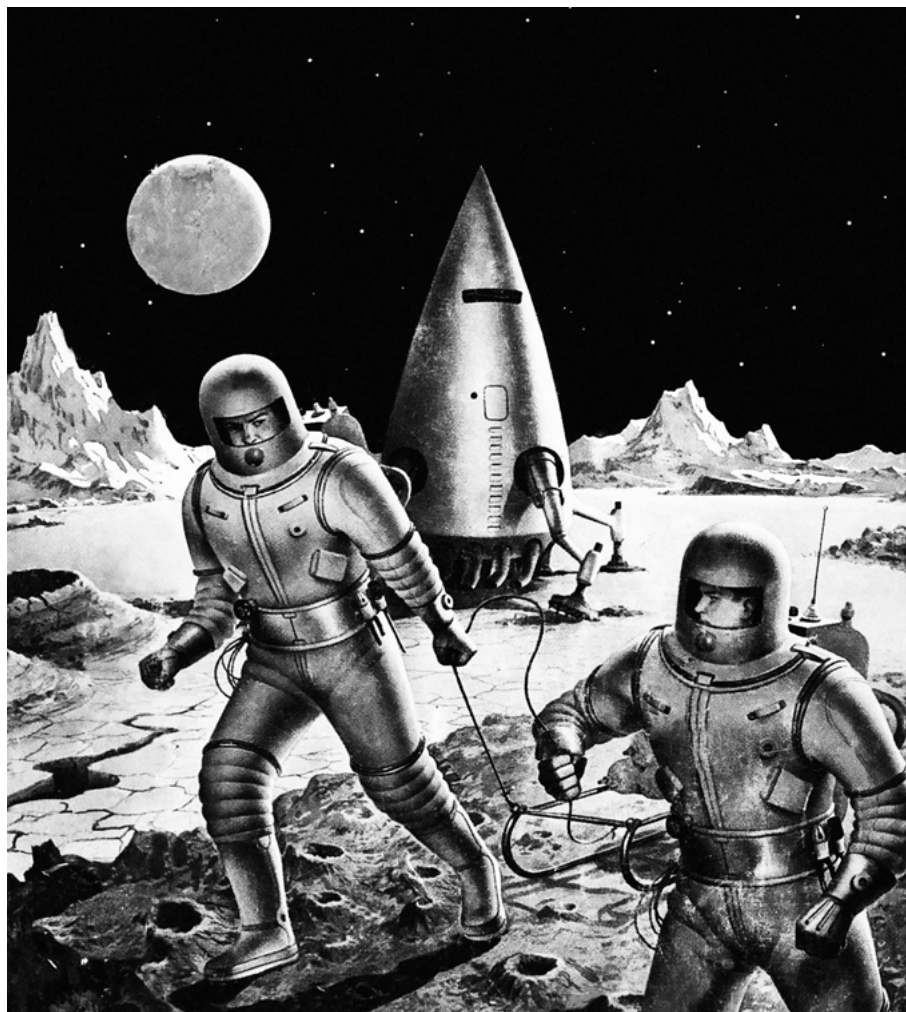
espaciais podem comandar sua própria nave e tripulação. No 10º nível eles podem liderar uma pequena esquadra de naves espaciais de capitães aliados. Já no 20º nível eles podem comandar frotas inteiras, e todos os capitães jurar-lhe-ão lealdade.

Especializações: a afiliação do homem espacial define a especialização que ele poderá seguir. Homens espaciais de afiliação leal a algum governo ou organização podem tornar-se emissários, enquanto os neutros podem tornar-se mercenários e os rebeldes podem virar caçadores de recompensas.

Emissário (leal): homens espaciais que sigam esta especialização interrompem a progressão de dano crítico no 5º nível, mas podem usar essa mesma progressão até o 20º nível como multiplicador do ajuste de reação de seu atributo Comunicação. Essa multiplicação não é cumulativa, e deve ser refeita cada vez que o multiplicador mudar. Os emissários também passam a receber, mensalmente, um salário equivalente a \$20.000 x seu nível.

Um emissário de 5º nível, portanto, tem uma verba de 100.000 créditos disponível a cada mês, que aumenta conforme adquire novos níveis.

Atingindo o 10º nível os emissários param de progredir em desarmar e subjugar, mas terão uma nave patrocinada pelo governo ou instituição a que representa, sendo custeadas despesas com combustível e reparos. Eles também podem ter uma tripulação composta por um número de pessoas igual ao número máximo de seguidores de seu atributo Comunicação.



No 20º nível sua tripulação triplica, e ele pode usar a porcentagem de desarme e submissão desse nível como probabilidade de qualquer criatura inteligente ter uma reação amigável com ele.

Mercenário (neutro): mercenários trabalham para quem pagar mais e iniciam sua especialização no 5º nível, quando param de

progredir em pilotar naves, mas escolhem uma arma com a qual ficam mais perigosos do que nunca. Seus danos críticos com essa arma serão sempre um multiplicador acima do indicado pela tabela T3-5. Portanto, um mercenário de 5º nível teria o dano crítico com sua arma de preferência igual a x4, e um de 18º nível teria x6.

Ao atingir o 10º nível o mercenário receberá uma penalidade de -4 ao usar qualquer arma senão a de sua preferência, com a qual terá um bônus de +2 em rolagens de ataque. Entretanto esse bônus só é aplicado ao primeiro ataque do turno, e a partir desse nível mercenários não mais poderão efetuar manobras de submissão e desarme em seus adversários no mesmo turno. Eles poderão, entretanto, sacrificar seu segundo ataque para ter uma chance maior de causar um dano crítico. Rola-se um teste com a probabilidade de desarme do 1º nível, caso seja bem-sucedido permite que o mercenário role seu segundo ataque normalmente.

Caso o ataque seja efetivo ele é considerado crítico independentemente do resultado no dado, e se o resultado for um 20 natural o oponente corre risco de morte por dano massivo. Se a rolagem de porcentagem inicial falhar, contudo, o mercenário não poderá realizar nenhuma outra ação nesse turno. A JP do mercenário também para de progredir no 10º nível.

No 20º nível o mercenário pode usar apenas a arma que escolheu, mas poderá realizar o teste para aumentar a chance de crítico nos dois ataques do turno, mantendo a base de ataque de cada um deles.

Caçador de recompensas (rebelde): ao atingir o 5º nível o caçador de recompensas passa a ser capaz de utilizar aparatos tecnológicos ofensivos e operar máquinas com uma rolagem bem-sucedida usando a porcentagem de desarmar e subjugar. O personagem para de progredir em desarmar e subjugar com esses fins e a nova

progressão passa a aumentar para a nova aplicação.

A partir do 10º nível o caçador de recompensas pode optar por tentar realizar um ataque extra em seu turno com uma rolagem de desarmar, usando a porcentagem do 5º nível. Essa rolagem deve ser feita logo após o primeiro ataque, e um sucesso indica que o personagem poderá realizar mais dois ataques com a BA do segundo ataque conforme a tabela T3-5, mas uma falha impede o caçador de recompensas de realizar qualquer outra ação naquele turno. O ataque extra pode ser substituído por uma tentativa de desarme ou submissão de acordo com as regras dessas ações.

Ao atingir o 20º nível o caçador de recompensas poderá usar qualquer aparato tecnológico como um cientista do mesmo nível, e sempre poderá realizar 3 ataques em seu turno, com o ataque extra tendo a base de ataque do segundo.

Habilidades de Classe dos Homens Espaciais

➤ **Dado de Vida (DV):** d10

➤ **Força e Destreza mínimas:** 12

➤ **Vestes:** homens espaciais podem usar qualquer tipo de vestes e escudos.

➤ **Armas:** homens espaciais são proficientes no uso de qualquer tipo de arma.

➤ **Aparatos tecnológicos:** homens espaciais sabem utilizar aparatos defensivos e utilitários.

3.4. Mentalício

Os mentálicos são pessoas com grande poder mental. Quer tenham sido treinados para usar suas habilidades paranormais por um outro mentálico ou as tenham manifestado espontaneamente, todos os mentálicos são capazes dos mesmos feitos psíquicos, chamados de poderes mentais. Sua reputação é variada, mas inspiram respeito e até medo em muitas pessoas.

Mentálicos são incapazes de usar qualquer tipo de arma senão pistolas, já que elas os desconcentrariam, impossibilitando-os de usar seus poderes mentais. Também não podem usar nenhum tipo de vestes além das leves, e não são proficientes com nenhum dos tipos de escudo, que causariam interferência em suas ondas cerebrais. Se estiverem usando vestes superiores às leves ou escudos, os mentálicos ficam incapacitados de usar seus poderes mentais. Seu uso de aparatos tecnológicos está limitado apenas aos utilitários.

O principal atributo dos mentálicos é o Intelecto. Ele comanda sua chance de realizar um poder mental desconhecido, e o quanto sua mente é mais poderosa do que as outras. Por não serem exímios combatentes, o atributo Comunicação também pode lhes ser útil para evitar conflitos e para outras formas de diplomacia.

Mentálicos têm o objetivo comum de contatar o Espírito Galáctico. Eles pregam que as mentes de todos os seres vivos quando mortos juntam-se a todas as outras em uma rede neural que se expande por toda a galáxia, e quiçá pelo universo. Essa rede é o que chamam Espírito Galáctico, e apenas aumentando suas capacidades mentais são capazes de contatá-la.

Em geral, mentálicos são vistos de forma diferente por cada pessoa, mas sua atitude para com elas pode ser resumida em alguns pontos chave. Com homens espaciais os mentálicos têm uma boa relação. Já com os gatunos os mentálicos buscam ganhar sua confiança, visto que os membros dessa classe são indiferentes e apenas buscam bons pagamentos. Com os cientistas, têm uma rixa acirrada, sendo taxados de feiticeiros e charlatões por muitos deles, os mentálicos mantêm sua defesa dizendo que seus poderes são uma forma de hiperciência, ainda não dominada por todas as pessoas, e que o primeiro mentálico foi um cientista que começou a desenvolver teorias de poderes mentais.

Poderes mentais: mentálicos são capazes de usar poderes mentais para manipular, confundir e mesmo destruir a mente de seus inimigos. Esses poderes estão divididos em dez grandezas mentais, da mais fraca a mais poderosa, e o alcance mental dita quantos poderes os mentálicos podem utilizar por dia.

Alcance mental: conforme progridem na classe, os mentálicos aumentam seu alcance mental, que define quantos poderes mentais conseguem utilizar por dia. Os poderes mentais são divididos em grandezas, numa escala de 1 a 10. Ao utilizar um poder mental, o mentálico deve descontar um percentual igual à grandeza do poder em questão de seu alcance mental diário. Por exemplo, um mentálico de 1º nível pode utilizar apenas um poder mental de 1ª grandeza, mas um personagem de 4º nível poderia utilizar até seis desses. Esse total diário também é expandido pelo modificador do atributo Intelecto. Ao atingir o 16º nível os mentálicos atingem 100% de sua capacidade mental, e isso tem um efeito significativo em seus corpos. Suas bases de ataque e jogadas de proteção param de pro-

gredir e eles não recebem mais pontos de vida ao atingir um novo nível, já que o corpo é incapaz de acompanhar a mente.

Grandeza mental limite: a grandeza mental limite é o quão forte o poder do mental é. Mentálicos iniciantes têm acesso apenas à 1ª grandeza, mas podem atingir a 10ª grandeza, quando passam a ter poderes que povos anteriores à viagem espacial chamariam de divinos.

Progressão: no 5º nível os mentálicos atingem aproximadamente 1/10 da força mental inerente a todos os seres humanos, segundo sua filosofia. No 10º nível seu poder mental quadruplica, beirando 1/3 da força mental total. No 16º nível

os mentálicos finalmente atingem a plenitude da força mental humana, mas com o sacrifício de seus corpos. No 20º nível a força mental supera em muito a escala humana, e os poderes mentais que os mentálicos podem exercer estão além da compreensão mundana.

Especializações: embora não tão divergentes das originais quanto as especializações das demais classes, os mentálicos também podem seguir diferentes caminhos de acordo com sua afiliação. Um mentálico leal pode dedicar-se completamente ao estudo mental, tomando-se um psiquista. Um mentálico neutro pode tornar-se um radiestésico e um rebelde pode virar um hipercientista.

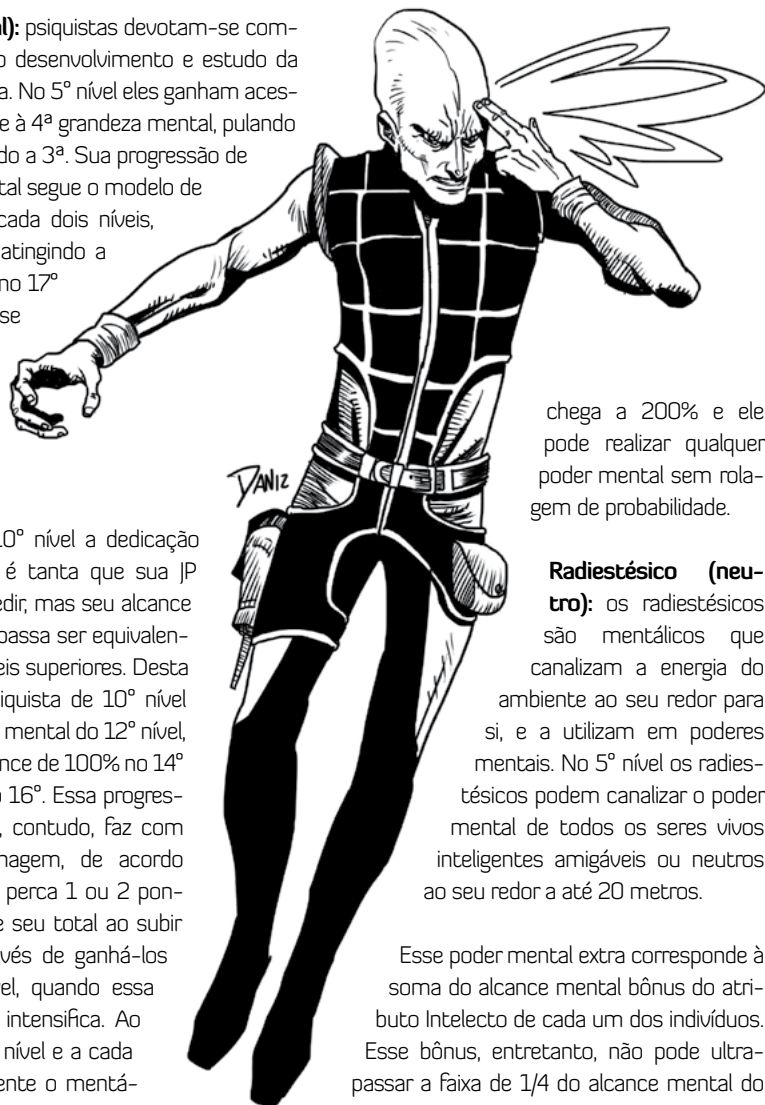
Tabela 3-6 Mentálicos

Nível	XP	Dado de Vida	Base de Ataque	JP	Alcance Mental	Grandeza Mental Limite
1º	0	1	0	14	1%	1ª
2º	2.500	2	0	14	2%	-
3º	5.000	3	+1	14	4%	2ª
4º	10.000	4	+1	13	6%	-
5º	20.000	5	+2	13	9%	3ª
6º	40.000	6	+2	13	13%	-
7º	80.000	7	+3	12	17%	4ª
8º	160.000	8	+3	12	23%	-
9º	310.000	9	+3	12	28%	5ª
10º	460.000	+1 PV	+4	11	36%	-
11º	510.000	+1 PV	+4	11	43%	6ª
12º	660.000	+1 PV	+4	11	53%	-
13º	710.000	+1 PV	+5	10	62%	7ª
14º	860.000	+1 PV	+5	10	74%	-
15º	910.000	+2 PV	+5	10	86%	8ª
16º	1.060.000	+2 PV	+6	9	100%	-
17º	1.110.000	-	+6	9	115%	9ª
18º	1.160.000	-	+6	9	131%	-
19º	1.210.000	-	+6	9	139%	10ª
20º	1.260.000	-	+6	9	150%	-

Psiquista (leal): psiquistas devotam-se completamente ao desenvolvimento e estudo da psiquê humana. No 5º nível eles ganham acesso diretamente à 4ª grandeza mental, pulando mas englobando a 3ª. Sua progressão de grandeza mental segue o modelo de uma nova a cada dois níveis, efetivamente atingindo a 10ª grandeza no 17º nível. Sua base de ataque também é m para de progredir no 5º nível.

Ao atingir o 10º nível a dedicação do mentálico é tanta que sua JP para de progredir, mas seu alcance mental diário passa ser equivalente ao de 2 níveis superiores. Desta forma, um psiquista de 10º nível tem o alcance mental do 12º nível, e atinge o alcance de 100% no 14º nível, e não no 16º. Essa progressão acelerada, contudo, faz com que o personagem, de acordo com a tabela, perca 1 ou 2 pontos de vida de seu total ao subir de nível ao invés de ganhá-los até o 17º nível, quando essa penalidade se intensifica. Ao chegar ao 17º nível e a cada nível subsequente o mentálico deve vencer uma JPF para não perder 1 ponto de Constituição permanentemente.

Ao chegar no 20º nível o mentálico deve fazer uma JPF para não morrer instantaneamente de sobrecarga mental. Seu alcance mental diário



chega a 200% e ele pode realizar qualquer poder mental sem rolagem de probabilidade.

Radiestésico (neutro): os radiestésicos são mentálicos que canalizam a energia do ambiente ao seu redor para si, e a utilizam em poderes mentais. No 5º nível os radiestésicos podem canalizar o poder mental de todos os seres vivos inteligentes amigáveis ou neutros ao seu redor a até 20 metros.

Esse poder mental extra corresponde à soma do alcance mental bônus do atributo Intelecto de cada um dos indivíduos. Esse bônus, entretanto, não pode ultrapassar a faixa de 1/4 do alcance mental do radiestésico.

O personagem também não mais poderá adicionar seu próprio alcance mental bônus ao seu alcance diário, e sua JP para de progredir, já que a mente do personagem se mistura cada vez mais com o ambiente ao seu redor.

Atingindo o 10º nível o radiestésico pode passar a canalizar até 1/3 de seu alcance diário do ambiente ao seu redor a até 40 metros, mas sua base de ataque para de progredir. O personagem passa a ser um canalizador de energia, e quaisquer descargas elétricas ou similares têm 30% de chance de serem atraídas até ele, incluindo raios e disparos de armas. Ele também passa a interferir em ondas eletromagnéticas involuntariamente.

No 20º nível o radiestésico poderá canalizar o poder mental de todos ao seu redor a até 100 metros, e com o limite do bônus subindo para metade de seu alcance mental diário, efetivamente ultrapassando os 200%. Nesse estágio, entretanto, o radiestésico tem 80% de chance de ser afetado por qualquer descarga de energia ocorrida no alcance de sua área de absorção. O personagem também interfere em ondas eletromagnéticas a seu bel-prazer.

Hipercientista (rebelde): mentálicos que seguem o caminho de hipercientistas buscam as bases da filosofia mentálica na ciência, explorando a lenda de que o primeiro membro da classe foi um cientista.

A partir do 5º nível um hipercientista passa a ser capaz de utilizar aparatos defensivos livremente, mas a progressão de sua grandeza mental sofre uma interrupção e só continua no 9º nível, com o acesso à 4ª grandeza mental. Seu alcance mental diário também só progredirá a cada dois níveis dali em diante.

Um hipercientista de 5º nível, portanto, tem o alcance mental de 9% que só voltará a progredir no 7º nível, quando aumenta para 13% - porcentagem do 6º nível - que seria a progressão de um mentálico comum.

No 10º nível o hipercientista passa a ser capaz de usar qualquer aparato tecnológico com uma rolagem de operar máquinas como um cientista da metade de seus níveis de mentálico.

Sua progressão de grandeza mental sofre outra parada, voltando a progredir ao atingir o 13º nível e a 5ª grandeza.

Como hipercientistas não atingem a capacidade mental total de um ser humano no 16º nível eles recebem 2 pontos de vida a cada novo nível a partir do 17º, mas suas bases de ataque e JP continuam não progredindo.

Ao chegar no 20º nível os hipercientistas poderão utilizar quaisquer aparatos tecnológicos como um cientista do mesmo nível que o seu, e poderão criá-los de modo igual a um cientista com metade de seus níveis de mentálico.

Entretanto, qualquer poder mental que o hipercientista deseje fazer necessitará de uma rolagem percentual para determinar seu sucesso, como explicado no capítulo 9.

Habilidades de Classe dos Mentálicos

➤ **Dado de Vida (DV):** d4

➤ **Intelecto mínimo:** 12

➤ **Vestes:** mentálicos podem utilizar apenas vestes leves, ou não poderão usar poderes mentais.

➤ **Armas:** mentálicos usam apenas pistolas.

➤ **Aparatos tecnológicos:** mentálicos estão limitados ao uso de aparatos utilitários.

► Capítulo 4:

SUBATRIBUTOS

Além dos seis atributos básicos, os personagens também têm subatributos que representam suas outras características relevantes. Eles vão desde o quão difícil é acertá-lo com um tiro ou até quais idiomas eles são capazes de falar.

As regras para cálculo e uso desses subatributos estão expressas em cada tópico a seguir.

4.1. Pontos de Vida (PV)

Os pontos de vida, ou PV, representam a quantidade de dano que um personagem, alienígena, criatura ou até mesmo um objeto pode sofrer antes de morrer ou ser destruído. Os fatores que determinam os pontos de vida de um personagem são sua classe, seu nível e o atributo Constituição.

A classe determina o dado de vida, ou DV, do personagem, ou seja, que dado será rolado para determinar seu ganho de pontos de vida. O nível do personagem determina quantos dados de vida ele tem, ou seja, a quantidade de dados que foram jogados para determinar seus pontos de vida totais. Já o atributo Comunicação contribui com um modificador a ser aplicado a todas as rolagens de pontos de vida.

No 1º nível o personagem recebe o total de pontos de vida indicados pelo seu dado de vida, não sendo necessário realizar a rolagem. A esse valor aplica-se o modificador do atributo Constituição, obtendo-se o total de PV iniciais do personagem. A cada novo nível ganho deve ser feita uma rolagem do dado de vida referente à classe, e ao resultado aplica-se o modificador de Constituição,

Um mentálico de 1º nível recebe 4 pontos de vida (o máximo do DV da classe, o d4), aos quais seu modificador de Constituição deve ser aplicado. Se ele tiver 9 pontos nesse atributo, esse modificador é -1, e portanto deve ser subtraído do total, resultando num número inicial de PV igual a 3. Ao atingir o 2º nível a rolagem de 1d4 é feita, resultando num 3, então o modificador é aplicado, chegando ao resultado de 2 pontos de vida, que são adicionados ao total do personagem. Ele, portanto, tem 5 PV totais.

Pontos de Vida

1 dado por nível (determinado pela classe) + modificador de Constituição.

Independentemente de modificadores aplicados, um personagem nunca poderá receber pontos de vida negativos ao subir de nível. Ele sempre receberá um mínimo de 1 PV adicional a cada novo nível que atingir.

Após o 9º nível os personagens não mais realizam jogadas de dado ao subir de nível, mas adicionam o número de PV indicado nas tabelas referentes às suas classes aos seus PV totais. Seu modificador de Constituição também influi na quantidade de pontos de vida ganhos, e a regra de 1 PV no mínimo permanece.

No caso de alienígenas e outras criaturas que não têm uma classe, o dado de vida será sempre o d8.

A quantidade de DV deles será o equivalente ao nível dos personagens, mas as jogadas para determinar seus pontos de vida não param após o 9º nível. Algumas dessas criaturas possuem um modificador a ser adicionado à rolagem, de modo similar aos personagens. Portanto, uma criatura de DV 3+2 deve rolar 3d8 e somar 2 ao resultado final das jogadas.

Já no caso de objetos, sua quantidade de PV geralmente será arbitrária e determinada pelo mestre de acordo com sua resistência e tamanho. Alguns objetos descritos nestas regras têm pontos de vida estimados, como as naves espaciais, que podem ser usados como comparativo de PV para outros.

4.2. Coeficiente de Proteção (CP)

O coeficiente de proteção, ou CP, simboliza a capacidade que um personagem ou criatura tem de evitar ataques desferidos contra ele, seja esquivando-se ou se defendendo.

Esse coeficiente é formado pelo valor de proteção das vestes que o personagem estiver usando e seu modificador de Destreza. Ele ainda pode ser modificado por aparatos tecnológicos defensivos, mutações e poderes mentais.

A cada 4 níveis os personagens também recebem um bônus cumulativo de +1 no CP. Portanto, um personagem que atinge o 20º nível tem um bônus de progressão de +5, conquistado no 4º, 8º, 12º, 16º e 20º níveis.

Um jogador está montando a ficha de um homem espacial de 1º nível. Para calcular o CP do personagem, ele considera as vestes do personagem (vestes médias, proteção 12), seu modificador de Destreza (+1, referente a Destreza 13) e eventuais aparatos que ele possua, mutações e poderes mentais. Como o personagem não possui nenhum, ele considera o nível, como ainda não chegou ao 4º não há bônus. Portanto, o CP do homem espacial será 12+1, chegando ao resultado final de 13.

Coeficiente de Proteção

Vestes + ajuste de defesa e proteção (DES) + aparatos tecnológicos + mutações + poderes mentais

4.3. Bônus de Ataque (BA)

O bônus de ataque é um modificador que deve ser aplicado às rolagens de ataque que um personagem fizer. Essas rolagens são feitas com 1d20, e o resultado final deve igualar ou superar o CP do alvo para que o ataque seja efetivo.

Embora seja coletivamente chamado de bônus de ataque, ele segue duas vertentes distintas. A primeira diz respeito ao ataque corpo-a-corpo, e a segunda refere-se a ataques com armas de fogo.

Os atributos Força e Destreza, respectivamente, são aplicados nas somas que levam aos BA finais do personagem. Os outros fatores são a base de ataque concedida pela classe, mutações, aparatos tecnológicos e poderes mentais.

Um gatuno de 3º nível com Força 12 e Destreza 17 tem um bônus de ataque de +5 para atacar com sua pistola laser, mas tem apenas +3 para atacar usando uma faca de sobrevivência. Para o BA referente aos disparos com a pistola foi somada a base de ataque de gatunos de 3º nível (+2) e o modificador de Destreza (+3). Já para os ataques com a faca, uma arma marcial, a Destreza foi substituída pela Força (+1).

Bônus de Ataque

Corpo-a-corpo: Base de ataque da classe + ajuste de ataque (FOR) + aparatos tecnológicos + mutações + poderes mentais.

À distância: Base de ataque da classe + ajuste de ataque (DES) + aparatos tecnológicos + mutações + poderes mentais

4.4. Jogadas de Proteção (JP)

As jogadas de proteção representam a capacidade do personagem de resistir a efeitos além de ataques diretos, que são cobertos pelo CP. O valor base da jogada de proteção é determinado pela classe e nível do personagem. Dividem-se em três tipos: reflexos, física e mental.

As jogadas de proteção de **reflexos (JPR)** são realizadas quando um personagem precisa esquivar-se de algo, como explosões ou desmoronamentos. É aplicado o modificador de proteção do atributo Destreza. Jogadas de proteção **física (JPF)** são feitas para que o personagem combata infecções virais, venenos e outros efeitos que debilizem sua saúde ou afetem a integridade de seu corpo. Nestas jogadas é aplicado o modificador do atributo Constituição. Já as jogadas de proteção **mental (JPM)** são roladas para resistir aos poderes mentais que os mentálicos e certas criaturas alienígenas podem utilizar. Nesse caso aplica-se o modificador de proteção do atributo Intelecto.

Para determinar se o personagem é bem-sucedido em uma JP rola-se 1d20 e aplica-se o modificador adequado de Destreza, Constituição ou Intelecto ao dado. O resultado final precisa ser igual ou superior ao indicado como valor da jogada de proteção na tabela da classe do personagem.

Jogada de Proteção

Valor base determinado pela classe + modificador de Destreza, Constituição ou Intelecto

SUPERWORLD COMICS

MAY

No. 2

MITEY POWERS—

The Madman of Mars

HIP KNOX

Super Hypnotist

BUZZ ALLEN

Invisible Avenger

MARVO 1-2 GO+

The Super Boy

*64 Pages
all
Full Colors*

PAUL

**Big
Prize
Contests**

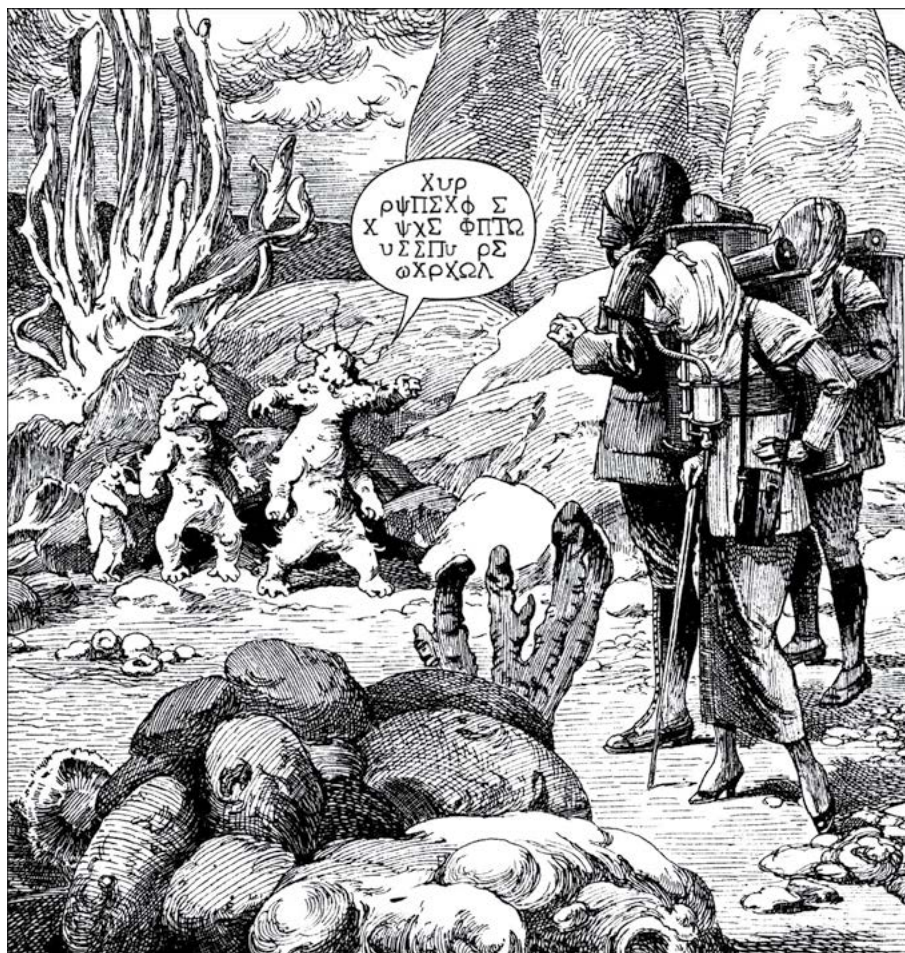
SUPER ACTION WONDERS—ADVENTURES!

4.5. Idiomas

O domínio de idiomas muitas vezes pode ser vital para um personagem. Todos eles iniciam o jogo sabendo falar um idioma, geralmente o dialeto falado em seu planeta de origem, além do idioma espacial comum à maioria das raças inteligentes. O atributo Comunicação determinará que outros idiomas o personagem é capaz de falar e/ou escrever.

Para determinar quantos idiomas adicionais o personagem é capaz de falar basta consultar a tabela T1-6.

O bônus expresso na tabela indica quantos idiomas além do nativo e do espacial o personagem é capaz de falar, e o jogador deve conversar com o mestre para saber quais idiomas existem no universo de jogo. Em geral é possível aprender dialetos de cul-



turas humanas pela galáxia ou de espécies humanoides sapientes descritas no capítulo 11. Já para saber em quantos desses idiomas o personagem é proficiente na escrita e leitura, um cálculo é necessário. Basta dividir o atributo Comunicação por 6, arredondando o resultado para baixo, caso necessário. O número obtido indica quantos idiomas o personagem sabe ler e escrever, que devem ser escolhidos pelo jogador.

Um valor de Comunicação até 6 indica que o personagem é analfabeto, e não sabe ler nem escrever no seu próprio idioma nativo e nem no espacial.

Personagens que não sejam proficientes na escrita e leitura de idiomas, além de não poderem decifrá-los ou escrevê-los possuem um sotaque que os denuncia como estrangeiros.

4.6. Afiliação

A afiliação representa o modo de pensar e agir do personagem. Ela efetivamente dita a sua linha de conduta, mas não deve ser encarado como um limitador das ações que seu personagem pode tomar e sim um guia de como ele agiria em determinada situação.

Os conceitos cobertos pelas afiliações são amplos, personagens de afiliação igual podem ter opiniões divergentes e condutas opostas, dependendo do motivo do personagem seguir essa afiliação. Ela também influi nas especializações que as classes podem seguir a partir de certo nível. As três afiliações são a lealdade, a neutralidade e a rebeldia.

Lealdade: representa votos de lealdade a alguma crença, governo ou organização. Esses votos podem ser formais ou inerentes ao personagem. Personagens leais geralmente possuem um código de conduta o qual buscam seguir e, não raramente, buscam argumentar que seu modo de viver e fazer as coisas é o correto. Entretanto, esse código de conduta pode tanto ser sobre preservar a vida a qualquer custo ou dominar o universo, visto que a mera lealdade a algo não significa que esse algo seja benéfico.

Neutralidade: abrange tanto a conduta totalmente alheia aos assuntos de facções rivais quanto a declaração deliberada de não compactuar com nenhuma das partes. Personagens neutros buscarão a alternativa que mais lhes beneficie enquanto contraparte neutra, podendo servir de mediadores em assuntos que envolvam interesses divergentes.

Rebeldia: indica tanto comportamento errante e imprevisível quanto oposição declarada a certa forma de regulamentação. Rebeldes podem pensar apenas em si próprios ou agir em prol de uma causa subversiva, mas em geral os personagens que tenham a rebeldia como afiliação são impulsivos e indisciplinados.

Trocas de alinhamento, embora desaconselhadas, podem ocorrer se refletirem a mudança de pensamento e atitude do personagem durante o jogo. Em todo caso, o mestre deve analisar se a conduta dos personagens condiz com sua afiliação e conversar com jogadores cujos personagens estejam destoando dela.

► Capítulo 5:

EQUIPAMENTO

Este capítulo abordará itens que os personagens podem adquirir pela galáxia e a moeda vigente - os créditos espaciais.

A vida no espaço só é possível graças à tecnologia humana, que conseguiu criar ferramentas e instrumentos para os mais diversos fins, sejam armas para a guerra, roupas para proteção ou mesmo comodidades do dia-a-dia.

5.1. Créditos espaciais

Os créditos espaciais são a moeda padrão da galáxia, e são utilizados para a compra e venda de bens e serviços. São medidos em uma escala centesimal, onde centenas, milhares e até milhões de créditos representam valores corriqueiros ou ao menos plausíveis. Quantias beirando ou superando os bilhões de créditos são extremamente altas e acessíveis apenas aos indivíduos e organizações mais ricos do espaço.

Créditos não possuem um meio físico representando quantias fixas como cédulas ou moedas, na verdade são valores virtuais que o indivíduo possui. A maneira pela qual

os créditos são transportados e armazenados é através do Cartão de Identificação Galáctico, que além de servir como documento pessoal pode ser recarregado com qualquer quantia de créditos que os personagens tenham em suas contas pessoais no Banco Galáctico, em qualquer das estações monetárias espalhadas pela galáxia. Todos os personagens iniciam o jogo com um Cartão de Identificação Galáctico, uma conta pessoal e uma certa quantia de créditos variável de acordo com sua classe.

A quantidade inicial de créditos é determinada rolando-se uma certa quantidade de dados e multiplicando o resultado por 5.000. Homens espaciais de 1º nível rolam 2d10, gatunos efetuam uma rolagem de 2d6, cientistas jogam 1d8 e mentálicos rolam 1d6. Os créditos podem ser gastos antes do início do jogo para adquirir armas, vestes e outros equipamentos.

5.2. Armas

A exploração do espaço pode ser perigosa, e por isso muitos aventureiros carregam armas consigo. A tabela T5-1 traz uma lista das armas mais comumente encontradas para venda e dados como peso, dano que causam e quanto custam.

É importante lembrar que podem haver lugares no espaço onde o porte de armas é proibido, ou onde elas nem sequer existem.

Cabe ao mestre determinar a existência e localização desses lugares durante o jogo, e que consequências a ausência de armas trará aos jogadores. Os detalhes da T5-1 são explicado abaixo.

Tipo de arma: a lista traz principalmente armas de fogo, mas é possível encontrar armas marciais (corpo-a-corpo) em certas culturas pela galáxia, além de armas para arremesso, como granadas.

O tipo de arma (F para armas de fogo, D para à distância, M para armas marciais e A para arremesso) define os modificadores que serão utilizados ao efetuar um ataque com ela, como é explicado no capítulo 7.

Tamanho: as armas estão divididas entre os tamanhos P (pequena), M (média) e G (grande). Armas pequenas podem ser empunhadas com uma mão apenas, mas opcionalmente podem ser usadas com ambas as mãos, o que garante um bônus de +2 na rolagem de ataque. Armas de tamanho médio são preferencialmente utilizadas com as duas mãos, mas podem ser empunhadas com uma mão a custo de uma penalidade de -2 na rolagem de ataque. Já armas gran-

des devem obrigatoriamente ser empunhadas com ambas as mãos, sendo impossível utilizá-las com uma mão apenas.

Dano: informa qual dado é rolado para determinar o dano causado pela arma e também para organizar a ordem de ação durante um combate.

Alcance: serve apenas para armas de fogo, representando as distâncias máximas em metros que podem atingir, com a primeira distância não acarretando penalidade alguma, mas a segunda e a terceira conferindo -2 e -4 nas rolagens de ataque, respectivamente.

As armas corpo-a-corpo que tenham medidas de distância podem ser arremessadas, passando a utilizar as regras para ataques à distância e recebendo penalidades do mesmo modo.

Preço: informa o preço das armas, em créditos espaciais. Armas sem preço são características de culturas primitivas, e portanto são impossíveis de adquirir de outra forma senão com indivíduos dessas culturas.

Peso: o peso da arma, em quilogramas.

Armas especiais: cientistas podem criar armamentos especiais devido ao seu talento de construção de aparatos tecnológicos. Essas armas podem ter diversos efeitos, desde a paralisação do alvo até sua desintegração total, mas são geralmente usadas apenas pelos próprios cientistas que as criaram devido a sua complexidade de manuseio.

Tabela 5-1 Armas

Arma	Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
Anel de laser	F	-	1d2	5/10/15	\$80.000	-
Arco para flechas	D	M	-	15 / 30 / 45	-	0,5 Kg
Flecha (20)	D	-	1d6	-	-	1 Kg
Arma de raios	F	P	1d6	10 / 20 / 30	\$25.000	0,5 Kg
Bastão de choque	M	P	1d6	Corporal	\$30.000	1 Kg
Cetro disparador	M/F	P	1d4/1d6	Corporal/5/10/15	\$80.000	1,0 Kg
Chicote neurônico	M	P	1d8	Corporal	\$50.000	1 Kg
Disparador protônico	F	G	1d10	15 / 30 / 45	\$150.000	5 Kg
Espada de energia	M	M	1d8	Corporal	\$50.000	2 Kg
Espada de lâmina	M	M	1d8	Corporal	-	3 Kg
Faca de sobrevivência	M / A	P	1d4	Corporal /3/6/9	\$5.000	0,5 Kg
Funda	A	P	1d3	10 / 20 / 30	-	-
Fuzil de laser	F	M	1d8	15 / 30 / 45	\$35.000	3 Kg
Lança de lâmina	M / A	M	1d8	Corporal /3/6/9	-	2,5 Kg
Lança elétrica	M / A	M	1d6	Corporal /3/6/9	\$40.000	2,5 Kg
Lança-granadas	F	G	-	20 / 40 / 60	\$50.000	10 Kg
Granada elétrica (1)	A	P	1d8	10 / 20 / 30	\$10.000	0,5 Kg
Granada explosiva (1)	A	P	1d10	10 / 20 / 30	\$30.000	0,5 Kg
Lança-mísseis	F	G	-	25 / 50 / 70	\$70.000	10 Kg
Míssil (1)	F	-	1d12	-	\$45.000	2 Kg
Machado	M	M	1d8	Corporal	-	3 Kg
Pistola de projéteis	F	P	-	10 / 20 / 30	\$30.000	0,5 Kg
Projéteis (30)	F	-	1d8	-	\$10.000	0,5 Kg
Projéteis explosivos (10)	F	-	+1d4	-	\$40.000	0,5 Kg
Pistola laser	F	P	1d6	15 / 30 / 45	\$20.000	0,5 Kg
Potencializador	-	-	+1d4	+10 / +5 / +2	\$100.000	-
Pistola autodestrutiva	F/A	P	1d6/1d8	10/20/30	\$60.000	0,5 Kg
Porrete	M	M	1d4	Corporal	-	1 Kg
Rifle laser	F	M	1d8	15 / 30 / 45	\$30.000	2 Kg
Rifle de plasma	F	M	1d10	15 / 30 / 45	\$50.000	4 Kg
Rifle de projéteis	F	M	-	15 / 30 / 45	\$70.000	4 Kg
Projéteis (30)	F	-	1d10	-	\$10.000	0,5 Kg
Silenciador	-	-	-	-	\$50.000	-
Zarabatana	D	P	-	10 / 20 / 30	-	0,5 Kg
Dardos (1)	D	-	1d4	-	-	0,1 Kg

5.3. Vestes e itens de proteção

Há muitos tipos de vestes utilizadas no espaço, desde roupas sociais até trajes espaciais pressurizados.

A grande maioria oferece certo grau de proteção em combates, porém a custo de uma penalidade no movimento dos personagens.

Também é listado um escudo de energia básico, que é usado como cinto e ativado automaticamente durante um combate..

Os detalhes da tabela T5-2 são explicados a seguir.

Valor de proteção ou bônus: valor numérico que expressa o grau de proteção fornecido pelas vestes ou bônus de escudo.

O valor das vestes é a base para o cálculo do coeficiente de proteção, ou CP, e o bônus de escudo pode ser adicionado a esse total caso o personagem esteja utilizando um.

Redução de movimento: define em quantos metros o uso de determinada veste ou escudo reduz o movimento base do personagem. Essa redução é considerada para calcular a movimentação final do personagem depois de aplicados modificadores de gravidade, terreno e carga.

Preço: o custo das vestes ou escudo em créditos.

Peso: o peso das vestes ou escudo em quilogramas, que deve ser contabilizado para determinar a carga que o personagem está carregando.

Vestes especiais: é possível encomendar vestes sob medida para melhorar um ou mais bônus, ou reduzir penalidades.

A tabela T5-3 lista as modificações que podem ser encomendadas, o preço a ser pago por elas e que benefício elas garantem.

As vestes só podem ser melhoradas em um dos quesitos listados.

Tabela 5-2 Vestes e Itens de Proteção

Item	Valor de proteção ou bônus	Redução de movimento	Preço	Peso
Roupas comuns	10	-	\$5.000	0,5 Kg
Vestes leves	11	-	\$20.000	2 Kg
Vestes médias	12	-	\$40.000	4 Kg
Trajes de combate	14	1	\$60.000	6 Kg
Armadura defletora	16	3	\$100.000	10 Kg
Trajes espaciais	11	5	\$200.000	20 Kg
Trajes aquáticos	11	6 (3 na água)	\$150.000	15 Kg
Escudo de energia	+2	-	\$150.000	0,5 Kg

Tabela 5-3 Vestes sob Encomenda

Serviço	Preço	Benefício
Reforço de vestes	\$60.000	Aumenta o valor de proteção em +2
Vestis sob medida	\$50.000	Reduz a penalidade de movimento em 2
Material mais leve	\$40.000	Reduz o peso das vestes em 2Kg

5.4. Serviços científicos

Se a tripulação de aventureiros não tiver um cientista como integrante pode ser necessário contratar um para realizar experiências e análises necessárias, construir aparatos ou realizar feitos científicos. Identificar um aparato ou relíquia tecnológica tem um preço baseado em seu nível tecnológico, assim como seu reparo.

Geralmente o preço a ser pago para a construção terceirizada de um aparato tecnol-

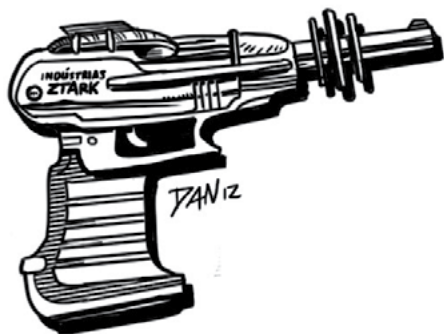
ógico é o dobro do custo para construí-lo que consta na lista de aparatos no capítulo 8. Já a realização de um feito científico custa o triplo do preço normal.

O mestre definirá se o cientista contratado é capaz de executar a operação desejada pelos jogadores, seja construção, análise ou realização de feito científico.

A tabela T5-4 lista os preços para consulta rápida.

Tabela 5-4 Serviços Científicos

Serviço	Preço
Identificar aparato ou relíquia tecnológica	Nível tecnológico x \$1.000
Reparar aparato ou relíquia tecnológica	Nível tecnológico x \$5.000
Criar aparato tecnológico	Dobro do preço do cap. 8
Realizar feito científico	Tripla do preço do cap. 8



5.5. Itens gerais

Na tabela T5-5 são listados itens gerais que podem ser úteis em expedições espaciais, como cilindros de oxigênio para trajes espaciais ou lanternas.

Serviços encontrados em estações espaciais e seus preços serão encontrados no capítulo 10.

Tabela 5-5 Itens Gerais

Item	Descrição	Preço	Peso
Arpéu	Gancho triplo para escaladas	\$5.000	1 Kg
Barraca térmica de acampamento	Para 4 pessoas com 2x2 metros	\$100.000	4 Kg
Bastão de luz descartável	Dura 1 hora e ilumina área de 10m	\$500	0,5 Kg
Bastão extensível	Estende-se a até 3 metros	\$1.000	0,5 Kg
Baterias	Para lanternas e outros instrumentos	\$1.000	-
Caixote pequeno	De material resistente, para até 200 Kg	\$2.000	4 Kg
Cantil pequeno	Recipiente térmico para 1 litro líquido	\$5.000	1 Kg
Cartão de Identificação Galático	Segunda via em caso de perda ou extravio	\$1.000	-
Cilindro de oxigênio	Para trajes pressurizados, com duração aproximada de 6 horas.	\$50.000	4 Kg
Cobertor de sobrevivência	Feito de material resistente a calor e frio	\$1.000	1 Kg
Corda extensível	Estende-se a até 18 metros e suporta até 300 Kg	\$10.000	3 Kg
Corrente	10 metros para até 1 tonelada	\$50.000	20 Kg
Ferramentas de Gatuno	Ferramentas para arrombamento e sabotagem	\$300.000	1 Kg
Frasco de ácido	500 ml de ácido fraco para uso científico ou como arma	\$10.000	0,5 Kg
Lanterna de mão	Bateria dura 6 horas, e ilumina a até 20 metros	\$5.000	0,5 Kg
Mochila de expedição	Impermeável e com compartimentos	\$20.000	2 Kg
Papel e caneta	Pacote com 100 folhas e caneta adaptada à gravidade zero	\$2.000	1 Kg
Pá / picareta	Para escavações	\$5.000	1,5 Kg
Pé de cabra	Para arrombamentos e desobstruções	\$10.000	4 Kg
Ração espacial	Porção individual de alimentos desidratados ou pastosos suficiente para 1 dia	\$10.000	0,5 Kg
Saco grande	Para até 15 Kg	\$500	-
Sinalizador	Pistola de sinalização para emergências	\$2.000	0,5 Kg
Tranca eletrônica	Com identificação digital para portas, correntes, etc.	\$50.000	1,5 Kg
Aerocarro	Transporte urbano particular para até 4 pessoas	\$1.000.000	-
Aeromoto	Transporte urbano individual	\$600.00	-
Aposentos permanentes	Residência permanente em um planeta ou estação espacial	\$1.500.00	-
Espaçonave	Nave de porte médio para tripulação de até 10 pessoas	\$5.000.000	-
Hidrocarro	Transporte aquático particular para até 4 pessoas	\$1.000.000	-

► Capítulo 6:

AVENTURAS ESPACIAIS

O espaço é um lugar inóspito, mas inspirador para os humanos desde sua gênese.. A vontade humana de descobrir e conquistar levou as pessoas a aventurarem-se no espaço por milênios, e essa vontade não mostra sinais de declínio.

Aventurar-se pelo espaço envolve embrenhar-se na tripulação de uma espaçonave, ou quem sabe formar a sua própria, e rumar para planetas distantes, esquecidos ou mesmo ainda inexplorados. Seja resgatando a tripulação de uma nave acidentada, ou procurando um artefato tecnológico arcaico, sempre haverá aventuras e expedições.

Este capítulo abordará os elementos principais de aventuras no espaço como tripulação e carga de equipamentos, bem como detalhes de movimentação em baixa gravidade ou ausência de luz.

6.1. A tripulação

Viagens espaciais seriam impossíveis sem espaçonaves, e comandar uma nave requer uma tripulação. Em geral os aventureiros espaciais juntam-se em pequenos grupos de indivíduos com habilidades relevantes a sua expedição, entre os quais dividem as tarefas de rotina da espaçonave durante a

viagem. Uma expedição normalmente conta com um membro de cada classe, garantindo que a maioria das situações poderá ser transposta com as habilidades de um deles. Entretanto, nada impede que diversos representantes de uma mesma classe integrem uma tripulação, como também não há um número definido de membros para uma expedição.

Em uma tripulação os homens espaciais assumem comumente a função de comandantes da nave e guarda-costas devido ao seu talento de classe e proficiência com armas.

Cientistas cuidam da manutenção da nave, operando seus mecanismos e reparando danos causados por combates ou manobras mal sucedidas. Já os gatunos realizam todo tipo de serviço sujo, e geralmente mostram-se úteis ao chegar no destino da expedição, onde atuam como batedores e



exploradores. Os mentálicos que integram tripulações o fazem pelo desejo de aprender cada vez mais sobre a natureza humana, e frequentemente agem como porta-vozes e diplomatas.

6.2. Contratando tripulantes

Por vezes o número de personagens será insuficiente para manter uma tripulação, ou a expedição a ser realizada requer mais pessoas. Nesses casos é possível contratar mais tripulantes para funções específicas, por um tempo determinado.

A lista abaixo especifica alguns tipos de tripulante que podem ser contratados, e o preço em créditos a ser pago para uma expedição de duração aproximada de um mês. Esses valores e mesmo as funções dos tripulantes podem ser alteradas pelo mestre para algo mais adequado à história.

Tripulante não combatente: tripulantes não combatentes fazem os serviços gerais da espaçonave e durante a expedição, como carregar equipamento e realizar tarefas de rotina. Nunca entrarão em combate e tendem a fugir caso a situação fique perigosa demais.

Guarda-costas: os guarda-costas fazem a segurança da tripulação e podem ser comandados a tomar a frente em situações perigosas, como a abertura de uma porta ou entrada em um local desconhecido. A taxa de mortalidade entre guarda-costas é relativamente alta e uma tripulação pode contratar vários de uma vez. Guarda-costas geralmente têm um BA de +0, CP 12, 8 PV e atacam com pistolas ou rifles laser.

Piloto: um piloto pode ser contratado para comandar a nave principal da tripulação, as cápsulas de exploração, ou mesmo servir como piloto reserva. Alguns pilotos possuem naves as quais alugam para expedições, mas não são maioria. O preço expresso na tabela refere-se apenas aos serviços do piloto, sendo responsabilidade do mestre decidir os valores para aluguel de naves. Um piloto contratado pode entrar em um combate caso envolva a integridade da nave, com estatísticas iguais às de um guarda-costas.

Mecânico: mecânicos são contratados para reparos na nave e operação de máquinas, quando necessário. Eles têm uma porcentagem de operar e reparar máquinas equivalente a um cientista de 1º nível, mas não têm nenhuma outra competência da classe. Não entrarão em combate, e podem relutar até em sair da nave.

Espião: os espíões são contratados para obter informações sobre algum indivíduo, organização, evento, objeto ou local. Cabe ao mestre determinar a duração da espionagem, ou mesmo seu sucesso, nada impede que o espião seja pago pelo alvo para fornecer informações falsas ao primeiro contratante. A especialização da classe gatuno tem essa mesma função, entretanto os personagens que a seguem são motivados pela lealdade a alguma organização ou governo e não pelo simples lucro.

Médico: sejam contratados para acompanhar a expedição ou por tratamento realizado, médicos podem criar e utilizar aparatos científicos médicos e realizar feitos dessa mesma especialidade. Caberá à tripulação pagar o preço dos materiais necessários

para a criação desses aparatos ou mesmo providenciá-los de antemão, assim como é desejável que possuam instalações e equipamento para realização de procedimentos médicos. O preço na tabela reflete o pagamento para integrar a tripulação, já que o preço para um único tratamento deve ser calculado de acordo com a tabela T5-5 do capítulo anterior. Médicos se recusam a entrar em combate, embora possam ficar próximos para aplicar os primeiros socorros.

Especialista: especialistas são autoridades acadêmicas ou científicas sobre determinado assunto que acompanham a tripulação como consultores. Também não é raro que os especialistas sejam os contratantes da expedição, caso em que ao invés de serem pagos efetuam o pagamento de todos os tripulantes, inclusive dos personagens dos jogadores. Outro caso comum é o interesse em algum item ou informação que seja possível obter com a expedição, o que pode fazer o preço da contratação diminuir, caso o especialista não seja o contratante.

Tabela G-1 Tripulantes

Tripulante	Preço
Não combatente	\$50.000
Guarda-costas	\$20.000
Piloto	\$30.000
Mecânico	\$50.000
Espião	\$250.000
Médico	\$500.000
Especialista	\$750.000

6.3. Transporte e movimentação

O principal meio de transporte é, sem dúvida, a espaçonave. As naves são o modo mais seguro de viagem espacial, se não o único, além de permitirem o transporte de equipamentos necessários para expedições.

Quando os aventureiros já estão na superfície de um planeta a nave serve como sua base e o trajeto até seu local de destino é feito a pé ou em transportes menores.

Se a nave principal possuir cápsulas de exploração é possível utilizá-los como transporte de pessoas e carga em um planeta, com autonomia de viagem de acordo com a tabela T10-3, no capítulo 10.

Certos transportes terrestres ou aquáticos também podem ser usados, porém eles geralmente são pequenos, portanto podem carregar um número limitado de pessoas e uma quantidade pequena de carga. Por vezes, então, será necessário fazer o trajeto a pé, ou parte dele.

A duração e dificuldade do trajeto a pé são influenciadas por três fatores: gravidade, terreno e carga.

A gravidade interfere na capacidade de locomoção como um todo, o terreno pode dificultar o progresso dos personagens ou mesmo fazer com que se percam, e a carga pode conferir-lhes uma penalidade dependendo do peso carregado.

As adversidades de locomoção a pé são tantas que não é estranho que a forma mais comum de viajar seja mesmo com uma espaçonave.

PLANET

STORIES

STRANGE ADVENTURES ON OTHER WORLDS
— THE UNIVERSE OF FUTURE CENTURIES

VASSALS OF THE MASTER-WORLD

TORTURE BEYOND HUMAN CONCEPTION REWARDED THE MAN OR
WOMAN WHO DARED FIGHT BACK AGAINST THE ALL-SEEING
THARKYAN WARLORDS.

A Powerful Full-Length Novel

by EANDO BINDER

"SHADRACH"

A Novella of Far Planets

by NELSON S. BOND



PEACOCK • WALTON • ACKERMAN • HASSE • WINTERBOTHAM

6.3.1. Gravidade

Todo personagem tem movimento base de 10 metros. Esse movimento base, entretanto, é alterado de acordo com a gravidade do corpo celeste, espaçonave ou estação espacial no qual o personagem está.

Convencionou-se adotar a força gravitacional aproximada do planeta originário da espécie humana, recuperada de escrituras antigas. Para simplicidade de registro, essa força é comumente tratada simplesmente como gravidade de 100%, e cada variação de força gravitacional é expressa em um valor percentual menor ou maior que esse, indicando menos ou mais gravidade.

A variação na escala gravitacional se dá entre 0% e 200%, que são respectivamente o limite absoluto de falta de gravidade e o máximo suportado pelo corpo humano. Valores intermediários representam tanto gravidade reduzida, quando abaixo de 100%, ou gravidade aumentada, quando acima. Gravidades abaixo de 100% fazem com que o movimento base dos personagens seja reduzido para uma porcentagem igual ao valor gravitacional, e que seus pesos reduzam e suas cargas máximas aumentem de maneira inversamente proporcional.

Um corpo celeste de 80% de gravidade faz com que os personagens tenham movimento de 8 metros, um peso relativo 20% menor que o normal e também lhes possibilita carregar 20% a mais de peso. Já gravidades acima de 100% causam uma penalidade de movimento igual à gravidade extra a qual os personagens estão submetidos, ao passo que também aumentam o peso relativo e diminuem a capacidade de car-

ga. Um corpo celeste de gravidade 140%, portanto, reduz o movimento em 4 metros, aumenta o peso em 40% e reduz a capacidade de carga também em 40%.

Quando expostos à gravidade 0% ou superior a 200% os personagens são incapazes de locomoção normal devido à ausência de peso e sobrecarga física, respectivamente.

Certos aparatos tecnológicos podem permitir a locomoção nesses casos, mas a permanência prolongada em locais de gravidade nula ou extrema pode causar sequelas nos corpos dos personagens, a critério do mestre.

6.3.2. Terreno

O terreno pelo qual os personagens estão fazendo o trajeto também pode lhes causar penalidades de movimento, além de existir uma chance de se perderem ou encontrarem alienígenas hostis.

A tabela T6-2 lista alguns tipos de terreno comuns em planetas e outros corpos celestes, a penalidade que causam, as porcentagens de desorientação e encontros.

A gravidade deve ser considerada antes do terreno para determinar penalidades de movimento. As jogadas de porcentagem de desorientação e encontros com alienígenas devem, preferencialmente ser feitas pelo mestre, após algum tempo em determinado terreno e mantidas em segredo.

Caberá aos jogadores deduzirem que não estão no caminho certo ou se prepararem para um combate.

Tabela 6-2 Tipos de Terreno

Terreno	Penalidade na movimentação	Chance de se perder	Chance de encontrar alienígenas
Planície	-	15%	60%
Colina	-1	30%	60%
Montanha	-4	30%	40%
Vulcão	-4	30%	40%
Pântano	-3	50%	50%
Geleira	-2	50%	30%
Tundra	-1	30%	60%
Deserto	-2	50%	15%
Floresta	-2	30%	30%
Cidade	-	5%	5% ou 100%

6.3.3. Carga

A quantidade de equipamento que um personagem leva também influi em seu deslocamento. A penalidade que ela impõe pode vir tanto das vestes do personagem como do peso que ele carrega.

Os limites de carga são definidos pelo atributo Força de cada personagem e estão expressos na tabela T1-1. Eles representam, respectivamente, as cargas leve, média e pesada do personagem. Se o personagem estiver carregando objetos com peso total até sua carga leve não recebe nenhuma penalidade, este é o caso mais comum.

Se ele estiver carregando peso acima da carga leve, mas até o limite da carga média ele sofre uma penalidade de 1 metro em seu deslocamento, ocorrendo comumente quando é necessário levar algum equipamento importante ou provisões de viagem.

Se a carga superar a média e for inferior ou igual à carga pesada, o personagem sofre uma penalidade de 2 metros no deslocamento, o

que é comum quando o personagem está carregando equipamentos pesados, mesmo dividindo o peso com outros personagens. Pesos que ultrapassem o limite da carga pesada do personagem fazem com que ele não consiga locomover-se, como se exposto à gravidade extrema.

Vale ressaltar que valores diferentes de gravidade podem aumentar ou diminuir a capacidade de carga dos personagens. Essa alteração deve ser feita para os três níveis de carga individualmente e só depois são calculadas as penalidades.

6.3.4. Distância de Deslocamento

Após aplicadas todas as penalidades ao movimento base do personagem chega-se a seu movimento final. Ele pode variar de 1 a 10 e representa quantos metros o personagem é capaz de percorrer em um turno, que para fins de comparação corresponde a 6 segundos em média. Isso significa que o personagem é capaz de locomover-se uma quantidade de metros igual a dez vezes seu deslocamento em um minuto, e sessenta vezes essa quan-

tidade em uma hora. Para facilidade de consulta a tabela T6-3 traz os cálculos a serem feitos para determinar o deslocamento de um personagem em diversas escalas de tempo, desde segundos até meses.

6.4. Exploração

Aventuras espaciais muitas vezes envolvem a exploração de locais desconhecidos, naves perdidas, ou uma situação de sobrevivência. Os próximos tópicos abordarão algumas situações que comumente ocorrem durante essas explorações e maneiras de se lidar com elas. Infinitas situações diferentes podem acontecer, de forma que os tópicos são apenas exemplos para que os jogadores saibam como o sistema de jogo funciona.

Luz e visibilidade: Nem sempre haverá a luz de um sol, de um satélite natural ou das estrelas, ou talvez ela não seja suficiente. Diferentes equipamentos e aparatos tecnológicos podem ajudar nesse quesito, e cada um traz em sua descrição sua capacidade de iluminar e duração. Personagens da espécie *Homo novus* podem ter bônus ou penalidade devido a mutações que afetam o sentido da visão. Mutantes com visão aprimorada conseguem enxergar em ambientes pouco iluminados a

até 15 metros, mas não conseguem enxergar na escuridão total. Já os mutantes com visão prejudicada têm apenas metade da eficiência visual de um humano em uma situação de escassez de luz.

Falta de oxigênio: Nem todas as atmosferas garantem ar respirável e esse é um dos motivos de aventureiros sempre terem trajes espaciais com cilindros de oxigênio a sua disposição.

Infecções e contaminações: Bactérias e vírus estranhos vivem em diversos planetas, o que torna infecções e contaminações possíveis. Contudo, outros fatores como exposição radioativa ou mesmo ferimentos também podem debilitar a saúde do personagem. O mestre pode utilizar infecções e contaminações como parte de uma história, criando debilitações e regras conforme sua criatividade e necessidade.

Temperaturas extremas: Nem todos os planetas possuem clima ameno e a exposição a temperaturas extremas pode trazer sérios riscos aos personagens. Outro uso dos trajes espaciais é garantir o isolamento térmico dos aventureiros, por isso são indispensáveis.

Tabela 6-3 Distância de Deslocamento

Tempo	Distância
1 segundo	Movimento ÷ 6 metros
6 segundos	Movimento x 1 metros
1 minuto	Movimento x 10 metros
1 hora	Movimento x 600 metros
1 dia	Movimento x 4 quilômetros
1 semana	Movimento x 30 quilômetros
1 mês	Movimento x 120 quilômetros

Operação de máquinas: Em suas expedições os aventureiros poderão se deparar com máquinas estranhas, ou mesmo arcaicas e precisarão operá-las para prosseguir.

Algumas dessas máquinas podem inclusive estar danificadas ou deterioradas e precisarão de reparos. Nesses casos, os cientistas podem usar o talento de operar máquinas para efetuar esses reparos e posteriormente usá-lo novamente para operar a máquina. Gatunos também se mostram úteis por seu talento de localizar e sabotar máquinas, cujo uso é autoexplicativo. Para localizar uma máquina, entretanto, os jogadores devem informar ao mestre como e onde estão procurando, realizando o teste apenas depois.

O teste para localização deve ser preferencialmente feito em segredo pelo mestre, deixando a dúvida da existência ou não de tal objeto sendo procurado, caso seja aplicável à situação.

Acidentes e armadilhas: Podem acontecer situações em que os personagens serão vítimas de algum acidente, seja causado pelo terreno onde estão ou mesmo causado por armadilhas feitas por inimigos. Nesses casos geralmente os jogadores farão jogadas de proteção para evitar os perigos ou amenizá-los. Esses perigos podem ser danos diretos aos personagens ou efeitos mais específicos como envenenamentos e imobilizações.

Gatunos podem utilizar seu talento de sabotar máquinas para procurar por armadilhas e desativá-las, caso desconfiem da existência de uma, e as demais classes podem tentar fazê-lo com uma porcentagem fixa de 10%.

O teste deve ser feito pelo mestre em segredo, para que não fique claro se não há uma armadilha ou se o personagem não foi capaz de encontrá-la.

Contato com alienígenas: O encontro com civilizações alienígenas não é algo impensável e já aconteceu por diversas vezes no passado. Embora a maioria das formas de vida alienígena não possua inteligência desenvolvida, há espécies inteligentes com as quais os humanos podem chegar a ter contato.

Ao entrar em contato com uma criatura inteligente, realiza-se uma jogada de reação para determinar a atitude que ela tomará para com os personagens. Uma criatura inteligente de afiliação leal tem 70% de chance de ser amigável com o personagem, e uma criatura similar, mas de afiliação rebelde tem 70% de chance de ser hostil.

Criaturas inteligentes neutras têm 50% de chance de serem tanto amigáveis quanto hostis. A essa porcentagem básica é aplicado o ajuste de reação do atributo Comunicação, chegando à porcentagem total do teste, que é feito para cada personagem.

Caso o resultado da rolagem seja igual ou abaixo da porcentagem total a criatura agirá de modo amigável ou neutro com o personagem, mas um resultado superior fará com que uma reação hostil ocorra. Uma atitude hostil pode ser revertida através de presentes ou outro tipo de negociação. Um contato amigável por parte da criatura pode fazer com que ela vire um seguidor do personagem, se a história permitir. O máximo de seguidores que um personagem pode ter é regido pelo seu atributo Comunicação.

AMAZING STORIES
ANNUAL

Featuring the New
"Master Mind of Mars"

By

EDGAR RICE BURROUGHS

*and other
amazing
Stories*



Experimenter Publishing Co., New York City

50¢

► Capítulo 7:

COMBATE

Por vezes chegará um momento em que não será possível resolver uma situação senão sacando armas e enfrentando os oponentes. Se isso acontecer, esse será o seu capítulo!

7.1. Princípios do combate

Enquanto fora de combate a passagem de tempo no jogo é regulada pelo mestre, ao entrar em combate o tempo é medido em certas unidades que facilitam a organização dos acontecimentos: o turno e a rodada.

O turno é a vez do personagem agir, cada um tem o seu. Quando todos tiverem realizado suas ações considera-se que uma rodada passou e o ciclo se reinicia. Entretanto, os aparatos tecnológicos e poderes mentais têm duração medida em segundos, minutos ou períodos maiores de tempo, sendo necessário saber a duração dos turnos e rodadas.

Considera-se que um turno de personagem tem em média 6 segundos, mas esse tempo é extremamente variável e, portanto, não deve ser utilizado para determinar a duração desses efeitos. Entretanto a manei-

ra de determinar a duração de uma rodada completa em segundos é mais exata e deve ser utilizada nesse caso. Há mais explicações adiante.

7.2. A sequência de combate

Quando um combate se inicia é necessário seguir uma ordem definida de acontecimentos para sua resolução.

A condução dessa ordem, feita pelo mestre, é a seguinte:

- 1 :: Jogada de surpresa
- 2 :: Declaração de turno
- 3 :: Ordem de ação
- 4 :: Resolução de turno
- 5 :: Retorno ao passo 2

7.3. Surpresa

Sempre que um combate se inicia é possível que uma das partes seja surpreendida. Isso pode ocorrer devido a uma emboscada, uma ação inesperada ou a falta de atenção.

Por esse motivo é necessário realizar jogadas de surpresa para todos os personagens do grupo defensor. Essas jogadas são realizadas apenas no início do combate, ou quando há eventos inesperados e que envolvam todos os personagens aconteçam durante o confronto e o interrompam.

O teste de surpresa trata-se de uma JPR comum, ao qual são aplicados os modificadores da tabela T7-1, a critério do mestre. Embora o modificador aplicado envolva todo o grupo as JPR devem ser feitas individualmente.

O mestre também pode usar os modificadores listados para criar seus próprios, caso ache necessário.

Tabela 7-1 Ajuste de Situação

Situação	Modificador
Outro grupo em silêncio	-1
Outro grupo camuflado	-2
Outro grupo atento	+3
Outro grupo furtivo	-3
Baixa luminosidade ou visibilidade	-2
Grupo relaxado	-1

Um sucesso na JPR indica que o personagem percebeu o início do combate, seja por visão, audição, ou reflexo instintivo. Já uma falha faz com que o personagem fique temporariamente desorientado devido à mudança súbita da situação, o que lhe confere penalidades.

Personagens surpresos não podem agir em seu primeiro turno de combate devido à desorientação e recebem uma penalidade circunstancial de -5 no CP até o fim dessa rodada.

7.4. Declaração de turno

Após as jogadas de surpresa todos os envolvidos no combate decidem o que seus personagens farão naquela situação. Os jogadores ditam a intenção de seus personagens e o mestre comanda todos os demais envolvidos. É possível realizar quaisquer coisas que o mestre considere plausível, divididas entre movimentos e ações, em qualquer ordem.

7.4.1. Movimentação

Uma movimentação é qualquer ação que vise a locomoção do personagem, mas que não envolva veículos ou outros tipos de transporte. Andar, saltar, pular, rolar, escalar, nadar e deslizar são todas movimentações válidas, assim como qualquer outra que os jogadores inventem e o mestre permita.

É possível deslocar o personagem uma quantidade de metros igual ao seu movimento final após penalidades de gravidade, terreno e carga abordadas no capítulo anterior. Personagens incapacitados de moverem-se de acordo com essas regras continuam incapazes de realizar seus mo-

vimentos durante o combate. Também é possível abdicar da ação principal do turno para deslocar-se até o dobro do movimento total do personagem.

Certas movimentações pouco convencionais ou passíveis de falha podem requerer um teste de Destreza bem-sucedido, a critério do mestre. Nesses casos uma falha no teste pode impedir que o personagem realize sua ação para aquele turno se ainda não a tiver feito.

7.4.2. Ação

Ações são quaisquer coisas que os personagens façam que não envolva deslocamento, como sacar uma arma, atirar num inimigo, ativar um aparato tecnológico ou usar um poder mental. Ao contrário das movimentações, entretanto, não é possível combinar duas ações num mesmo turno.

Os tipos de ação mais comuns são ataques e outros tipos de atitude combativa, mas toda ação plausível pode ser realizada com a aprovação do mestre. Também caberá a ele decidir se atos simples como gritar comandos, ou largar uma arma enquanto outra é sacada podem ser feitos livremente, ou se precisarão ser feitos como ações comuns.

7.5. Ordem de ação

Após a declaração de turno é necessário definir em que ordem se darão os acontecimentos. Isso é definido através de rolagens de dados dependendo da arma utilizada para um ataque ou através de valores fixos e cálculos para as demais ações. Para um ataque é rolado o dado de dano da arma, para o uso de aparatos tecnológicos ou po-

deres mentais considera-se apenas o nível tecnológico ou a grandeza mental destes, e para movimentação dupla ou outras ações é feito um cálculo subtraindo o modificador de Destreza do valor básico 10.

O valor final obtido para cada personagem é sua ordem de ação. As ações ditadas pelos jogadores no passo anterior serão realizadas de acordo com essa ordem, numa sequência do menor resultado para o maior.

Empates significam que as ações ocorrerão simultaneamente, e seus efeitos devem ser calculados ao mesmo tempo no passo seguinte.

Caberá ao mestre decidir o que ocorrerá se uma ação pretendida por um personagem se tornar impossível devido a algum evento ocorrido antes de seu turno.

Ao final da organização da ordem de ação o dobro do maior resultado entre todos representa a duração total daquela rodada em segundos, que deve ser considerada para determinar a duração de certos efeitos, bônus ou penalidades.

Esses efeitos terminam ao final da rodada se a somatória das durações das rodadas anteriores e da que acaba de terminar igualar ou ultrapassar a duração total prevista nas regras para cada efeito.

**Ordem de ação:
do menor resultado para o maior**

**Duração da rodada:
maior resultado x 2 segundos**

Tabela 7-2 Ordem de Ação

Ação	Valor
Atacar à distância, corpo-a-corpo ou em área	Rolagem do dado de dano da arma
Usar aparato tecnológico ou poder mental	Nível tecnológico ou grandeza mental
Movimentação dupla e outras ações	10 – modificador de Destreza

7.6. Resolução de turno

Neste estágio da rodada todas as ações são resolvidas através de rolagens de dados, que devem ser feitas seguindo a ordem de ação. A seguir estão detalhadas as principais ações que podem ser realizadas durante um combate. Essas ações cobrem virtualmente todas as possibilidades, mas caberá ao mestre definir regras adicionais caso ache necessário.

Ataque à distância ou disparo

(Ação | Ordem de ação: dado de dano)

O ataque à distância consiste em disparar armas de fogo ou qualquer outro tipo de armamento que atinja distâncias maiores do que o alcance corporal do personagem.

É feita uma rolagem de 1d20, cujo resultado é adicionado ao bônus de ataque à distância do personagem, que está ligado ao atributo Destreza.

Se o resultado total igualar ou superar o coeficiente de proteção (CP) do alvo o ataque foi bem-sucedido e rola-se o dado de dano relativo à arma para determinar o dano causado ao alvo.

Um ataque à distância pode ser realizado quando se está próximo ao alvo, mas apenas com uma arma de fogo, laser ou algo que faça disparos de projéteis ou energia.

Esse disparo à queima-roupa tem um bônus circunstancial de +2 nas rolagens de ataque e dano.

Ataque corpo-a-corpo

(Ação | Ordem de ação: dado de dano)

Ataques corpo-a-corpo seguem as mesmas regras dos disparos, mas o bônus de ataque utilizado é respectivo a este tipo de ação – atrelado ao atributo Força. Para esses ataques utilizam-se armas marciais como facas, espadas, sabres ou machados.

Caso o ataque seja efetivo é feita a rolagem de dano normalmente, mas é adicionado o modificador de dano relativo à Força do personagem ao resultado final.

É possível utilizar uma arma de fogo para um ataque corpo-a-corpo utilizando a coronha ou outra parte da arma para atingir o oponente.

Neste caso, considera-se que todas as armas causam 1d4 de dano, que substitui o dado de dano da arma, inclusive para a rolagem de ordem de ação.

O modificador de Força ainda é aplicado ao dano final. Também é possível atacar desarmado, situação em que o dano e ordem de ação são iguais ao modificador de Força, com mínimo de 1.

November

BROADCAST
WRNY
STATION

25 CENTS

AMAZING STORIES

HUGO GERNSBACK
EDITOR



Stories by
H.G. Wells
Garret Smith
A. Hyatt Verrill

EXPERIMENTER PUBLISHING COMPANY, NEW YORK, PUBLISHERS OF
RADIO NEWS - RADIO LISTENERS' GUIDE - SPARE-TIME MONEY MAKING - FRENCH HUMOR - SCIENCE & INVENTION

Um personagem que chegue a menos de 0 PV devido a um ataque corpo-a-corpo com uma arma não cortante ou um ataque desarmado não estará morrendo, mas inconsciente.

Ataque a área ou arremesso
(Ação | Ordem de ação: dado de dano)

A ação de atacar uma área ou arremessar algo para atingir um local específico é decidida com uma rolagem normal de ataque à distância contra um CP de 10 + 1 para cada 3 metros de distância do atacante.

Neste caso arremessar uma granada em um local a 15 metros de distância teria dificuldade de 15. Se o objeto sendo arremessado não tiver função ofensiva considera-se o dado de dano como sendo 1d4 para calcular a rodam de ação.

Em caso de um arremesso ou ataque mal sucedido a diferença entre o resultado e o CP da ação determina por quantos metros o alvo foi errado.

Se o CP for 18, por exemplo, e o resultado for 12 o ataque ou arremesso terminou a 6 metros do alvo. Para determinar a direção, basta rolar 1d8 e comparar com o diagrama a seguir:

8	1	2
7	ALVO	3
6	5	4

Usar aparato tecnológico
(Ação | Ordem de ação: nível tecnológico)

Esta ação envolve usar um aparato tecnológico que necessite de ativação.

Alguns aparatos ofensivos, contudo, são tratados como armas e devem seguir as regras de ataque à distância.

Um exemplo de uso de aparato tecnológico é a desativação de robôs através de um disruptor positrônico.

Ativar um aparato tecnológico confere um penalidade de -4 no CP até o final da rodada e, se o personagem for atingido antes de realizar sua ação ele deve realizar uma JPR para não perdê-la.

Independentemente da ordem de ação do aparato tecnológico, a contagem da duração de seus efeitos começará apenas na rodada seguinte a qual ele foi utilizado.

Usar poder mental
(Ação | Ordem de ação: grandeza mental)

Para realizar um poder mental basta declarar seu uso e escolher o alvo caso aplicável.

Não é possível locomover-se durante a realização do poder e o personagem tem uma penalidade de -4 no CP.

Caso o personagem seja atingido antes de conseguir realizar sua ação, ele deve realizar uma JPM para não perdê-la.

Independentemente da ordem de ação do poder mental, a contagem da sua duração começará apenas na rodada seguinte a qual ele foi realizado.



Outras ações

(Ação | Ordem de ação: IO - mod. de Des)

Esta opção cobre quaisquer outras ações que o personagem deseje fazer, como sacar, ou recarregar uma arma, ou abrir uma porta. Caberá ao mestre definir se a ação pode ser feita ou não e que regras aplicar-lhe.

Movimentação

(Movimentação | Ordem de ação: pela ação)

A movimentação permite ao jogador deslocar-se o máximo que seu movimento permite e pode ser combinada com uma ação, em qualquer ordem, ou com outra movimentação. A ordem de ação será determinada pela ação do personagem naquele turno. Caso o personagem apenas movimente-se sem realizar ação ou duplo deslocamento a ordem de ação a ser utilizada é a mesma para a movimentação dupla.

Movimentação dupla

(Movimentação | Ordem de ação: IO - mod. de Destreza)

Na movimentação dupla a ação principal é sacrificada para que o personagem possa deslocar-se até o dobro de seu movimento naquele turno. O mestre pode pedir testes caso a movimentação envolva acrobacias ou se houver obstáculos no caminho.

7.7. Modificadores

Existem situações que podem conferir bônus ou penalidades nas rolagens feitas durante um combate.

A tabela T7-3 na próxima página traz vários exemplos desses modificadores e pode ser usada pelo mestre como uma base para criar os seus próprios.

Tabela 7-3 Modificadores de Combate

Situacionais	Mod.	Descrição
Alvo cego ou atordoado	+5	Defensor sem condições de se defender.
Alvo indefeso	+20	Só não acerta em caso de falha crítica.
Alvo caído	+1	Caído mas consciente e tentando se defender.
Atacando de nível superior	+2	Em escadas, rampas, rochas, etc.
Pelas costas do alvo	+2	Apenas gatunos recebem este bônus.
Atacando enquanto pilota	-3	Quando é possível soltar os controles do veículo ou animal
Atacando com duas armas	-4 e -6	-4 para a principal (média) e -6 para a secundária (leve).
Arma pequena, 2 mãos	+2	Empunhando uma arma leve com as duas mãos.
Arma média, 1 mão	-2	Empunhando uma arma média com uma mão.

Visibilidade

Alvo invisível	-10	Não pode ser usado em conjunto com atacante cego.
Atacante cego	-10	Não pode ser usado em conjunto com alvo invisível.
Cobertura simples	-2	Atrás de plantas ralas, grade, pessoas na linha de tiro, etc.
Cobertura total	-10	Atrás de uma rocha, parede, etc.
Pouca luz ou visibilidade	-4	Luz baixa ou através de névoa ou fumaça densa.

Distância

Tiro à queima-roupa	+2	Disparo de arma de fogo contra alvo a até 3 m.
Distância média	-2	Alcance mínimo da arma multiplicado por 2.
Longa distância	-4	Alcance mínimo da arma multiplicado por 3.

Alvos por tamanho

Moeda, alvo de até 2 cm	-20	Ataques nos olhos apenas contra alvos sem capacetes.
Maçã, alvo de até 10 cm	-15	Ataques no coração apenas contra alvos sem proteção.
Melancia, alvo de até 20 cm	-10	Ataques na cabeça apenas contra alvos sem capacetes.

Dano

Ataque em carga	+2	Deve mover-se em linha reta até o alvo para receber +2 no dano com arma corpo-a-corpo, mas tendo penalidade de -2 no CP até o seu próximo turno.
-----------------	----	--

7.8. Acertos e falhas críticas

Durante um combate, dois resultados em 1d20 são considerados especiais e causam efeitos extraordinários, sejam positivos ou negativos.

Esses efeitos ocorrem quando o resultado natural — isto é, apenas o valor indicado no dado — é 20 ou 1.

Um 20 é considerado um acerto crítico. Não importa a BA do atacante ou o CP do alvo, um 20 natural sempre será considerado um acerto, além de causar certos eventos especiais.

O dano causado é multiplicado por 2, ou um número maior caso o atacante seja um homem espacial.

Além disso, opcionalmente pode ser feita uma rolagem de 1d6 na tabela T7-4 e aplicar os efeitos nela indicados.

Tabela 7-4 Acerto Crítico

1d6	Resultado
1	Acerto em área vital, dano x2
2	Ferimento, dano x2 + redução da movimentação do alvo à metade
3	Ferimento, dano x2 + penalidade de -2 nos ataques desferidos pelo alvo
4	Vestis avariadas, dano x2 + penalidade de -2 no CP
5	Ataque extra contra inimigo ao alcance da arma
6	Morte

Um resultado de 1 no dado é considerado uma falha crítica, e é um erro automático independentemente do BA ou CP, além de caracterizar um evento desastroso.

Uma rolagem pode ser feita na tabela T7-5 para determinar o que acontece com o personagem, ou o mestre pode determinar isso de acordo com a situação.

Tabela 7-5 Erro Crítico

1d6	Resultado
1	Derruba a arma
2	Desequilíbrio, -1 no CP
3	Arma temporariamente danificada
4	Arma permanentemente danificada
5	Atinge aliado próximo ao alvo
6	Queda, -1 no CP e uma ação de movimento para se levantar

7.9. O dano e outros perigos

Sempre que um ataque for bem-sucedido ele causará dano ao alvo, de acordo com a arma utilizada.

Esse dano será variado devido à rolagem de dados feita para determinar sua gravidade ou outros fatores, como a Força, regras de aparatos tecnológicos, poderes mentais ou mutações.

O dano causado ao oponente nunca poderá ser negativo, mesmo com modificadores

que o reduziriam a tal ponto. Contudo, o dano pode ser zerado devido a essas penalidades ou efeitos especiais. Um acerto crítico sempre causará um dano mínimo de 1. Um alvo que sofre dano deve reduzir a quantidade sofrida de seus pontos de vida. Quando um personagem chega a 0 PV cairá inconsciente e se chegar a PV negativos estará a caminho da morte.

Redução de dano (RD)

Algumas criaturas, aparatos tecnológicos, poderes mentais ou mutações podem conferir redução de dano a um personagem. Isso significa que esse personagem poderá reduzir uma certa quantidade de dano toda vez que um ataque contra ele for bem-sucedido.

Um personagem com RD 3 que sofre 8 de dano, por exemplo, reduzirá 3 pontos desse dano total, sofrendo 5 pontos de dano. Por vezes, a redução de dano terá detalhes específicos, em geral pontos fracos.

Fogo, gelo e temperaturas extremas

É possível sofrer dano térmico, seja por contato direto com fogo, gelo ou por exposição a temperaturas extremas. Trajes espaciais oferecem proteção contra esse tipo de dano, mas trajes normais são vulneráveis. A intensidade dos danos é medida em uma escala de três graus:

O 1º grau corresponde a queimaduras superficiais, causadas por contato rápido com uma superfície incandescente, fogo, substância muito fria ou exposição prolongada à luz escaldante de um sol ou temperaturas baixas sem um traje protetor - causa 1d4 de dano a cada rodada.

O dano de 2º grau causa 1d6 de dano por rodada. Corresponde a uma fogueira, pequenas explosões, substâncias congelantes ou exposição moderada a temperaturas muito altas ou muito abaixo de 0º C sem proteção. Já o 3º grau corresponde à lava, grandes explosões, congelamento imediato ou exposição a temperaturas extremas sem proteção, causando 1d10 de dano por rodada.

Queda e contusões

O dano por queda acontece sempre que um personagem cair de uma altura superior a 3 metros, mas é modificado de acordo com a gravidade relativa.

Quedas acarretam dano a cada 3 metros de altura, causando 1d6 em gravidade 100%. Gravidades inferiores em até 50% causam 1d4 de dano e em gravidades ainda menores quedas não causam dano aos personagens. Já gravidades acima do normal que sejam superiores a 150% causam 1d8 de dano e gravidades acima causam 1d10.

Quedas podem ser suavizadas se o personagem cair em uma superfície macia ou líquida, ou através de outros meios. Nesse caso caberá ao mestre decidir em quanto o dano será reduzido.

Também é possível utilizar estas regras de dano por queda para determinar o dano contundente a que o personagem é submetido ao ser atingido por objetos pesados.

Afogamento e sufocamento

Em uma situação na qual não haja oxigênio todos os personagens conseguem prender a respiração por sua Constituição x 10

segundos, mas esforços extras como correr ou nadar podem reduzir esse tempo a critério do mestre. Terminado esse tempo o personagem deve fazer uma JPF para se manter consciente. Uma falha nessa jogada o leva imediatamente a -1 PV e estará a caminho da morte, falhará automaticamente em todas as JPF que precisaria fazer. Situações como essa podem ser evitadas utilizando-se trajés espaciais ou aquáticos e cilindros de oxigênio.

Corrosão ácida

Se exposto a ácidos sem a proteção adequada o personagem sofre dano regressivo a cada nova rodada.

No momento que atingem o alvo os ácidos causam automaticamente 1d4, 1d6 ou 1d8 de dano, de acordo com sua força corrosiva. A cada rodada subsequente, eles causam novamente o seu dado de dano, porém com um redutor cumulativo de -1.

Um ácido fraco, por exemplo, causa 1d4-1 em sua segunda rodada de efeito, 1d4-2 na terceira e assim por diante.

O ácido para de fazer efeito quando uma de suas rolagens de dano resultar em 0 ou menos devido à regressão.

Caso o personagem seja atingido mais de uma vez com ácido, enquanto outro está em efeito, causará dano normalmente, mas a regressão anterior continua a menos que o novo ácido seja mais forte.

Ácidos mais poderosos que 1d8 também podem ser usados e são potencialmente letais.

Veneno e infecções

É possível envenenar-se ou contrair algum tipo de infecção bacteriana ou viral através de ingestão, inoculação ou simples contato. Venenos e infecções podem ter os mais variados efeitos, mas em geral envolvem uma JPF para negar ou amenizar sua ação, podem ou não ser letais.

Dano massivo

Em uma situação que um personagem receba uma quantidade de dano igual ou superior a 35 + Constituição ele deverá fazer uma JPF para não morrer instantaneamente. Esse dano deve ser causado de uma só vez, com um único ataque ou uma queda, por exemplo. Um sucesso na JPF leva o personagem imediatamente a 0 PV, mesmo se o dano total não fosse reduzir seus pontos de vida a tal ponto. Algumas habilidades de especializações de classe podem forçar o personagem a realizar uma JPF de dano massivo independentemente da quantidade de dano sofrido.

Contaminação radioativa

A exposição à radiação pode gradualmente deteriorar o corpo humano, chegando até ao DNA. Qualquer personagem exposto a uma quantidade significativa de radiação deverá fazer uma JPF a cada mês subsequente. Uma falha resulta na perda permanente de 1d2 pontos de Constituição. Já dois sucessos seguidos indicam que a pessoa está livre da radiação e fora de perigo. Até que isso ocorra, qualquer uma das JPF feitas para combater a radiação reduz em 5% a chance de clonagem do personagem, independentemente de ter sido um sucesso ou um fracasso.

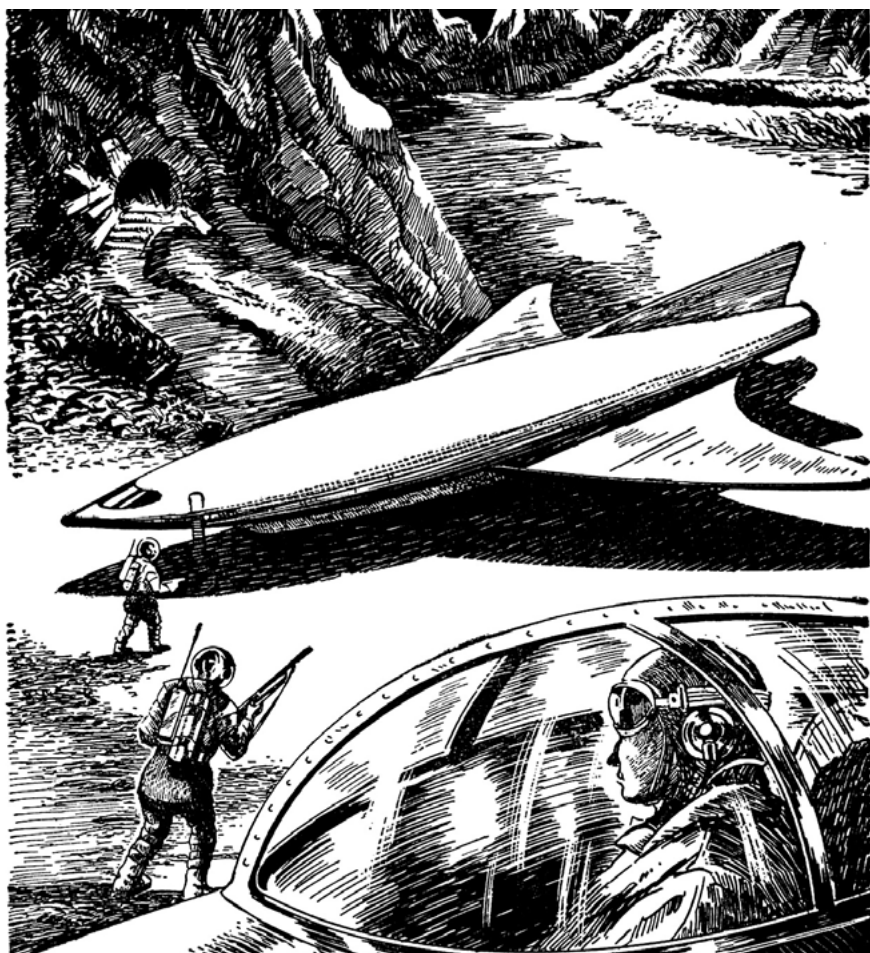
Descompressão

A descompressão abrupta de uma nave ou de um traje pressurizado pode levar os personagens à inconsciência ou descoordenação. Se exposto a uma situação deste tipo o personagem deverá realizar uma JPF para não cair desacordado por 1d10 minutos. Mesmo um sucesso por uma margem pequena pode resultar numa penalidade de -2 em todos os testes realizados por ele durante 1d4 horas.

Vácuo espacial

Se exposto ao vácuo espacial sem proteção o personagem perde a consciência imediatamente, e estará morto em sua Constituição x 5 segundos.

Mesmo que receba auxílio e saia do vácuo ele deverá fazer uma JPF para não morrer devido a uma falha cardíaca e sofrerá os efeitos negativos de uma descompressão durante 1d6 dias.



Dreno de vida

Alguns poderes mentais e outros perigos podem drenar energia vital de um personagem, representada por um dreno de dado de vida.

Sempre que essa situação acontecer o jogador deverá rolar novamente o dado de vida da classe do personagem, mas reduzir o resultado de seu total de PV, junto com quaisquer bônus de Constituição ou mutação que ele tiver. Essa rolagem do dado de vida ocorre mesmo se o personagem for de um nível superior ao 9º, momento em que recebe uma quantidade fixa de PV por nível. O personagem não perde níveis por ter seus DV drenados e, portanto, não regride em sua classe.

Dados de vida drenados só podem ser recuperados através de feitos científicos e poderes mentais, e um personagem que tiver seus DV reduzidos a 0 morre instantaneamente.

Personagens que tenham um DV drenado estão sujeitos a efeitos similares aos da descompressão, e devem fazer uma JPF similar. Uma falha, entretanto, não os deixa desacordados, mas confere a penalidade de -2 em todos os testes por 1d4 horas.

Dreno de atributo

Certas criaturas, aparatos tecnológicos e poderes mentais podem reduzir algum atributo do personagem com seus efeitos.

Ao ter um atributo reduzido o jogador ou o mestre deverá recalcular as estatísticas do personagem, adequando-as a nova situação.

Pontos de atributo drenados retornam naturalmente numa taxa de 1 ponto a cada 2 dias para os atributos físicos Força, Destreza e Constituição, 1 ponto a cada semana passada para os atributos mentais Intelecto e Ciência ou 1 ponto para cada mês passado para o atributo Comunicação.

Dano mental

Alguns poderes mentais podem causar dano aos alvos ou ao próprio usuário, seja propositalmente ou como efeito colateral de seu uso. Danos mentais são considerados drenos do atributo Intelecto e seguem as mesmas regras destes.

Mentálicos que sofrerem esse tipo de dano perdem instantaneamente qualquer bônus de alcance mental que tiverem, mesmo se a redução de Intelecto não levar o atributo a 11 ou menos, situação em que inevitavelmente o bônus seria perdido.

Morte inevitável

Uma situação de morte inevitável ocorre quando não há como sobreviver aos eventos que acontecerão.

Cair em um poço de lava, ser atingido por um raio desintegrador ou estar dentro de uma nave que explode são exemplos de morte inevitável, que não possibilita nenhum tipo de jogada de proteção ao jogador.

7.10. Ferimentos, cura e morte

O sofrimento de dano aproxima os personagens gradualmente da morte.

Um personagem com o total de pontos de vida é considerado são e fora de qualquer risco de morte por ferimentos.

Já um personagem com menos do que o total de PV está ferido e a gravidade dos ferimentos se intensifica conforme ele se aproxima do 0.

Um personagem com 0 PV está inconsciente, porém estável, mas qualquer ataque ou outra fonte de dano que levar o personagem a menos do que isso fará com que ele corra risco de morte. Personagens com PV negativos devem vencer uma JPF a partir da rodada seguinte a qual foram atingidos para conseguirem estabilizar sua condição.

Uma falha nessa jogada faz com que o personagem perca 2 PV, mas um sucesso o estabiliza e o deixa fora de perigo imediato, porém ainda com PV negativos.

É possível auxiliar um personagem que esteja morrendo gastando uma ação para tal e realizando um teste bem-sucedido de Ciência para tentar estabilizar sua condição.

Em caso de sucesso, o personagem é considerado estável como se tivesse vencido a JPF necessária e, mesmo em caso de falha por parte do socorrista, ele terá um bônus de +4 na próxima rolagem.

Se o personagem correndo risco de morte for um androide apenas um cientista poderá tentar a rolagem para ajudá-lo.

Para recuperar os PV perdidos os personagens podem repousar ou receber algum tipo de tratamento de cura.

Um dia de repouso total recupera 1 PV por nível do personagem, mas mutações podem mudar essa taxa.

Se ele estiver sob tratamento médico recuperará 1d4+1 PV, se o auxiliador for bem-sucedido num teste de Ciência a cada dia.

Androides não se recuperam sozinhos e dependem de reparos feitos por cientistas para isso. Alguns aparatos tecnológicos ou feitos científicos podem acelerar esse processo, chegando a torná-lo quase instantâneo. Alguns poderes mentais podem recuperar pontos de vida psicológicos, que se perdem novamente após algum tempo.

Os personagens morrem quando atingem a quantidade de PV negativos indicada pelo seu atributo Constituição para danos mortais, que varia de -5 a -19. Não é feita nenhuma jogada para combater a morte, pois ao chegar nesse ponto ela é inevitável.

A única forma de reviver um personagem morto, de certa forma, é clonando-o com o feito científico apropriado. O atributo Constituição do personagem indica a chance de falha inerente ao seu DNA, que deve ser considerada durante a realização do procedimento.

O novo indivíduo será geneticamente idêntico ao morto, mas não necessariamente terá a mesma personalidade.

Alguns poderes mentais podem implantar as memórias e mesmo a personalidade do falecido no novo corpo, virtualmente transformando-o na mesma pessoa.

De forma similar, o corpo de um androide que parou de funcionar pode ser consertado e uma nova personalidade pode ser inserida em seu cérebro positrônico.

► Capítulo 8:

APARATOS E FEITOS

O que seriam das histórias de exploração espacial sem a ciência? Não a ciência comum como conhecemos, mas a ciência espalhafatosa e retrô com seus nomes incríveis e efeitos maravilhosos!

Os aparatos e feitos científicos são a marca registrada dos membros da classe cientista. Os cientistas são os únicos capazes de criar aparatos, mas todas as classes têm acesso ao uso deles em maior ou menor grau. Entretanto, os cientistas são os únicos capazes de realizar feitos científicos.

8.1. Aparatos tecnológicos

Aparatos são dispositivos de todas as formas e tamanhos criados para os mais diversos fins, desde armas especiais a itens de conveniência. Por esse motivo, são divididos entre ofensivos, defensivos e utilitários.

Aparatos ofensivos estão disponíveis apenas aos cientistas, já que são os únicos que os conseguem operar corretamente. Esse grupo compreende qualquer aparato cuja intenção seja causar dano a algo ou alguém, como armas especiais e bombas.

Aparatos defensivos podem ser usados tanto por cientistas e homens espaciais, conferem bônus ao CP ou têm outros efeitos de proteção. Os tipos de aparatos defensivos mais comuns são cintos, braceletes e vestes especiais.

Aparatos utilitários estão disponíveis a todos. Englobam todos os aparatos cujas finalidades não sejam ferir nem proteger. Injeções de compostos especiais ou mochilas a jato são exemplos desse tipo de aparato.

8.2. Usando aparatos

Nenhum aparato necessita de uma rolagem para sua utilização, a menos que alguma outra regra — como especializações de classe — diga o contrário.

Muitos aparatos também trazem regras específicas de uso em suas descrições. Nas situações em que uma rolagem deve ser feita, um sucesso indica que o aparato foi

utilizado corretamente e sem problemas, mas uma falha pode acarretar efeitos desastrosos.

A critério do mestre, um teste de operar máquinas pode ser pedido para um cientista que utilizar um aparato - criado por outra pessoa, de procedência obscura, danificado, cujo funcionamento e finalidade sejam desconhecidos ou que esteja muito acima do nível tecnológico do personagem. Apenas cientistas estão sujeitos a esses testes, já que outras classes nem sequer saberiam como operar esses aparatos.

8.3. Nível tecnológico

O nível tecnológico é uma medida que determina o quão avançada a tecnologia daquele aparato é. Aparatos de 1º nível são mundanos e relativamente simples de criar, mas aparatos de 10º nível tecnológico representam tecnologia tão avançada que pessoas comuns duvidam de sua existência e poucos compreendem seu funcionamento.

8.4. Criando e consertando aparatos

Cientistas podem criar qualquer aparato que seu nível tecnológico compreende se dispuserem dos materiais e/ou componentes necessários e instalações adequadas.

Considera-se que o cientista tem acesso a esses materiais se gastar a quantidade de créditos expressa na descrição do aparato, descontando seu crédito tecnológico fornecido pelo atributo Ciência.

O tempo levado para obtê-los fica a critério do mestre, que pode inclusive vetar a criação de um aparato se as circunstâncias não

forem favoráveis, como indisponibilidade de componentes necessários ou de um laboratório. Cientistas podem optar por iniciar o jogo já possuindo quaisquer aparatos que seu nível tecnológico e sua renda inicial permitirem.

Cada aparato também traz em sua descrição o tempo que deve ser investido para sua criação, que pode ser de algumas horas a várias semanas. Esse tempo de criação pode ser dividido diversas vezes até que o aparato fique pronto contanto que o cientista possa trabalhar no mesmo laboratório, ou transportar o projeto para outro.

Os créditos para aquisição dos materiais, entretanto, devem ser pagos no início do processo de criação. O cientista também pode optar por adquirir os componentes necessários para a criação de um aparato de antemão, possibilitando sua construção em um momento posterior.

Em uma situação que exija o reparo de um aparato o cientista pode pagar uma quantidade de créditos igual a $\frac{1}{4}$ do valor total do aparato para realizar esse conserto, levando até metade do tempo de construção original. Esse mesmo procedimento pode ser utilizado para adaptar um aparato feito por outra pessoa ou de manuseio e operação complicados, ou produzir mais cargas para aparatos que tenham um número fixo de utilizações permitidas.

8.5. Feitos científicos

Os cientistas também são capazes de realizar experiências e outras operações além de criar aparatos, chamadas de feitos científicos. Em geral, esses feitos levam mais

tempo para ser realizados do que aparatos levam para ser construídos e a maioria dos resultados é permanente. Muitos dos feitos também envolvem um paciente, que irá beneficiar-se dos resultados.

A menos que a descrição diga o contrário, o acesso a recursos e procedimentos de realização de feitos científicos são idênticos aos de criação e reparo de aparatos. A principal diferença é que muitos feitos não podem ser interrompidos, sendo necessário dedicar-se a sua execução durante todo o tempo necessário. Outros, entretanto, levam semanas ou meses para serem finalizados e portanto têm uma margem natural para pausas.

8.6. Lista de aparatos e feitos

Os aparatos e feitos aos quais os cientistas têm acesso seguem um padrão de apresentação, para facilitar a leitura, que é explicado a seguir. Ao final da lista é explicado um processo simples de criação de novos aparatos e feitos caso torne-se necessário durante o jogo.

Nome: maneira como o aparato ou feito é nomeado nas regras, geralmente uma explicação simples do que ele é.

Tipo e nível: diz se o item descrito é um aparato tecnológico ou feito científico e a que nível tecnológico ele pertence, bem como distingue aparatos ofensivos, defensivos e utilitários.

Custo: a quantidade de créditos espaciais que deve ser paga para aquisição dos componentes e materiais para a construção ou realização.

Tempo: quanto tempo leva para a construção do aparato ou realização do feito científico.

Descrição: detalha o funcionamento de cada aparato ou feito, citando regras específicas caso necessário.

➤ **Algemas eletrônicas**

Aparato ofensivo de 2º NT

Custo: \$80.000

Tempo: 1d4 horas

Estas algemas são usadas para prender criminosos e alienígenas de tamanho e morfologia humanoides. Elas funcionam indefinidamente, mas podem sofrer curto-circuito se atingidas ou sabotadas. Só é possível algemar um inimigo que esteja inconsciente, imobilizado ou sob controle de outro personagem.

➤ **Aprimoramento permanente**

Feito científico de 5º NT

Custo: \$300.000

Tempo: 1d4 dias

Através de um tratamento especial o cientista é capaz de aprimorar permanentemente um atributo de um indivíduo em 2 pontos. Esse aprimoramento, entretanto, tem o efeito colateral de reduzir outro atributo igualmente, deixando-o 2 pontos menor.

O atributo aprimorado e o degenerado devem estar na mesma categoria, seja de atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) ou mentais (Intelecto e Ciência).

O atributo social Comunicação pode ser aumentado em troca de prejudicar qualquer outro atributo do personagem.

May

QWRYQ
READING

25 Cents
IN COMMA-THIRTY CENTS

AMAZING STORIES



Stories by
Jules Verne
Stanton A. Coblentz
Clare Winger Harris

Aparatos Tecnológicos

Aparatos tecnológicos de 1º NT

Bracelete radiocomunicador
Cortador laser
Disruptor positrônico
Medidor de radiação
Óculos de visão noturna
Óculos de visão térmica
Trajes antirradiação

Aparatos tecnológicos de 2º NT

Algemas eletrônicas
Bloqueador de ondas de rádio
Broca pneumática portátil
Câmera remota
Cilindro de dados
Lançador de gancho
Projeto holográfico

Aparatos tecnológicos de 3º NT

Bracelete vídeocomunicador
Comunicador idiomático
Detector de mentiras
Explosivo remotamente controlado
Granada de fumaça
Luvas de indução elétrica
Mochila a jato

Aparatos tecnológicos de 4º NT

Botas antigravidade
Campo de força individual
Óculos de raio X
Pílula de cicatrização rápida
Pistola de repetição
Soro reanimador
Visor de precisão

Aparatos tecnológicos de 5º NT

Cinto de deflexão
Dispositivo rastreador
Laço de energia
Miniaturizador
Pílula de aprimoramento
Respirador subaquático
Trocador instantâneo de trajes

Aparatos tecnológicos de 6º NT

Bracelete controlador
Campo de força coletivo
Canhão de fótons
Capacete de detecção mental
Dose de controle corporal
Membro biônico
Míssil teleguiado

Aparatos tecnológicos de 7º NT

Capacete de proteção mental
Cinto de invisibilidade
Coleira de controle alienígena
Comunicador idiomático universal
Órgão biônico
Raio paralisador

Aparatos tecnológicos de 8º NT

Gerador de campo repulsor
Lança-chamas
Metralhadora energética
Visor de realidade alternativa

Aparatos tecnológicos de 9º NT

Pistola desintegradora
Teletransportador

Aparatos tecnológicos de 10º NT

Máquina do tempo

Feitos Científicos

Feitos científicos de 1º NT

- Curar doença
- Diagnosticar doença
- Reparos robóticos

Feitos científicos de 2º NT

- Construir robô
- Identificar espécie
- Operação cirúrgica simples

Feitos científicos de 3º NT

- Destilar antídoto
- Identificar veneno
- Solidificar líquido

Feitos científicos de 4º NT

- Decodificar DNA
- Identificar micro-organismo
- Operação cirúrgica moderada

Feitos científicos de 5º NT

- Aprimoramento permanente
- Clonagem animal
- Operação cirúrgica complexa

Feitos científicos de 6º NT

- Cirurgia biônica
- Imunizar paciente
- Transplantar cérebro positrônico

Feitos científicos de 7º NT

- Provocar mutação genética
- Sondagem cerebral

Feitos científicos de 8º NT

- Clonagem humana
- Construir cérebro positrônico

Feitos científicos de 9º NT

- Combinar espécies
- Hibernação criogênica

Feitos científicos de 10º NT

- Desenvolver espécie
- Reanimar cadáver

➔ **Bloqueador de ondas de rádio**

Aparato utilitário de 2º NT

Custo: \$160.000

Tempo: 1d6 horas

Este aparato é capaz de bloquear a transmissão e recepção de ondas de rádio em uma área de 50m² ao seu redor. Nenhum transmissor ou dispositivo de controle remoto funcionará corretamente até que o aparato seja desativado.

➔ **Botas antigravidade**

Aparato utilitário de 4º NT

Custo: \$200.000

Tempo: 1d6 dias

Estas botas podem ser usadas por qualquer um para andar sobre superfícies íngremes como se fossem terreno plano comum. Gatos conseguem usá-las perfeitamente, visto que elas aumentam sua porcentagem de escalar superfícies até 100%. As demais classes devem realizar uma jogada percentual com de 75% de chance de sucesso ou podem se desequilibrar e cair.

➔ **Bracelete controlador**

Aparato ofensivo de 6º NT

Custo: \$180.000

Tempo: 1d4 dias

Este bracelete aparentemente inofensivo pode ser controlado remotamente por um cientista a até 100 metros do usuário. O membro em que o bracelete se encontrar agirá de acordo com os comandos do cientista, negando qualquer controle ao usuário do bracelete. O efeito é quebrado se o bracelete for removido.

➔ **Bracelete radiocomunicador**

Aparato utilitário de 1º NT

Custo: \$90.000

Tempo: 1d6 horas

Este bracelete é utilizado para comunicar-se com outros similares na mesma frequência a uma distância máxima de 10 Km. Ele transmite apenas áudio e pode sofrer interferência de outros aparelhos próximos ou obstruções pelo caminho. É possível sintonizar até 6 braceletes radiocomunicadores na mesma frequência.

➔ **Bracelete vídeocomunicador**

Aparato utilitário de 3º NT

Custo: \$150.000

Tempo: 1d10 horas

Funciona da mesma forma que o bracelete radiocomunicador, mas inclui um visor pelo qual é possível ver e ser visto pelos interlocutores. Seu alcance entretanto é mais curto, de apenas 5 Km, e é possível sintonizar apenas 4 braceletes vídeocomunicadores na mesma frequência.

➔ **Broca pneumática portátil**

Aparato utilitário de 2º NT

Custo: \$140.000

Tempo: 1d6 horas

Esta broca pode ser utilizada para escavações em rocha e minerais ou para forçar a entrada através de portas ou paredes. A broca tem uma vida útil de 6 horas de uso contínuo, período após o qual é necessário efetuar reparos para que ela continue sendo utilizada.

➔ **Câmera remota**

Aparato utilitário de 2º NT

Custo: \$160.000

Tempo: 1d4 dias

Esta câmera minúscula pode ser posicionada em qualquer local, que se deseje vigiar, e transmitirá imagem e som para um vídeo-

comunicador portátil ou fixo. A transmissão alcança até 5 Km e pode sofrer interferência.

➤ **Campo de força coletivo**

Aparato defensivo de 6º NT

Custo: \$420.000

Tempo: 1d6 dias

Este aparato funciona de maneira semelhante ao campo de força individual, mas cobre uma área de 10m² ao redor do usuário. Dentro da área quaisquer escudos de energia não funcionarão. A duração também é de 1 minuto, mas a recarga demora 1d8 horas.

➤ **Campo de força individual**

Aparato defensivo de 4º NT

Custo: \$240.000

Tempo: 1d4 dias

Este campo de força individual é preso ao cinto e substitui um escudo de energia, garantindo +4 no CP. Ao contrário do escudo, entretanto, ele deve ser ativado antes de fazer efeito e uma vez ativo funcionará por 1 minuto antes de precisar ser recarregado. A recarga demora 1d4 horas e é realizada automaticamente.

➤ **Canhão de fótons**

Aparato ofensivo de 6º NT

Custo: \$480.000

Tempo: 1d6 semanas

Este aparato tem o formato e funcionamento similar ao de um lança-granadas, mas dispara um feixe concentrado de fótons contra o alvo. O dano base é de 1d10, mas o usuário pode escolher carregar o feixe por até duas rodadas, aumentando o dano para 1d12 e 2d8, respectivamente. Carregar o feixe é tratado como o uso de

um aparato tecnológico para definir a ordem de ação conforme a tabela T7-2.

➤ **Capacete de detecção mental**

Aparato utilitário de 6º NT

Custo: \$120.000

Tempo: 1d4 dias

Este capacete é capaz de detectar a presença de poderes mentais em ação a até 200 metros do usuário e indicar sua direção. O capacete pode detectar poderes mentais sendo executados naquele mesmo momento ou de efeito prolongado em um local. Ele só detectará um poder de manipulação mental individual se o próprio usuário do capacete tiver sido afetado por ele.

➤ **Capacete de proteção mental**

Aparato defensivo de 7º NT

Custo: \$210.000

Tempo: 1d4 semanas

Este capacete é capaz de proteger o usuário de poderes mentais, efetivamente conferindo-lhe RM de 75%. Um mentálico que realize um poder mental contra um indivíduo utilizando este capacete corre o risco de sofrer um choque mental, se a rolagem percentual resultar em um número igual ou abaixo de 25%.

➤ **Cilindro de dados**

Aparato utilitário de 2º NT

Custo: \$140.000

Tempo: 1d4 horas

Um cilindro de dados é um dispositivo do tamanho e formato similar ao de uma caneta. É utilizado para transportar dados científicos de um laboratório para outro. Ele permite que informações coletadas, ou desenvolvidas pelo cientista possam ser armazenadas para transporte, ou como cópia

de segurança. Ele tem capacidade virtualmente ilimitada e pode ser lido facilmente por equipamentos existentes em laboratórios.

➤ **Cinto de deflexão**

Aparato defensivo de 5º NT

Custo: \$450.000

Tempo: 1d10 horas

Este cinto faz com que qualquer ataque de energia ou projétil tenha 25% de chance de rebater no campo de força gerado por ele e ricochetear para o atacante. Se a jogada percentual falhar o ataque ultrapassa o campo de força e atinge o usuário do cinto normalmente.

➤ **Cinto de invisibilidade**

Aparato utilitário de 7º NT

Custo: \$420.000

Tempo: 1d6 semanas

Este cinto é capaz de deixar o usuário completamente invisível à visão comum. Ele tem autonomia de 1 hora, que pode ser dividida em diversas utilizações. Ao fim da carga o cinto perde seu poder e deve ser recarregado de acordo com a regra de conserto de aparatos.

➤ **Cirurgia biônica**

Feito científico de 6º NT

Custo: \$240.000

Tempo: 1d8 horas

Através deste feito o cientista implanta um membro ou órgão biônico em um humano. O paciente deve fazer uma JPF para que seu corpo aceite o novo componente, caso contrário sofrerá rejeição ao implante biônico, situação em que a cirurgia deverá ser refeita.

➤ **Clonagem animal**

Feito científico de 5º NT

Custo: \$300.000

Tempo: Variável (ver abaixo)

O cientista pode criar um clone perfeito de uma forma de vida animal qualquer conhecida pelo homem. Ele deve retirar uma amostra de DNA do espécime original, como sangue ou pelo, e decodificá-la previamente com o feito apropriado. O processo não necessita de gestação embrionária e levará 1 semana para cada DV do animal.

➤ **Clonagem humana**

Feito científico de 8º NT

Custo: \$800.000

Tempo: Variável (ver abaixo)

O cientista cria um clone perfeito de um Homo sapiens ou Homo novus através de uma amostra de DNA como sangue ou cabelo, que deve ser decodificada previamente com o feito específico.

Deve ser feita uma rolagem percentual da probabilidade de clonagem inerente ao personagem que será clonado, uma falha indica que o cientista em questão não conseguirá cloná-lo.

Não é necessário haver gestação embrionária, o processo leva 1 mês para cada DV do humano original. Se o clone for de um Homo novus é necessário realizar outra jogada percentual com a mesma probabilidade, representando a chance do clone apresentar as mesmas mutações do original.

Este processo não transfere a personalidade ou memórias do original ao clone.

➤ **Coleira de controle alienígena**

Aparato ofensivo de 7º NT

Custo: \$700.000

Tempo: 1d4 dias

Esta coleira é capaz de colocar qualquer espécie alienígena com inteligência inferior à humana sob o controle do cientista. O alienígena obedecerá a qualquer comando dado a ele enquanto a estiver utilizando. No ato de criação da coleira o cientista define para que espécie ela servirá, sendo impossível utilizá-la para outras raças alienígenas.

➤ **Combinar espécies**

Feito científico de 9º NT

Custo: \$360.000

Tempo: 1d10 meses

O cientista consegue combinar duas espécies alienígenas, formando uma quimera científica.

Ele deve decodificar o DNA das espécies e ser bem-sucedido em um teste de Ciência a cada mês de trabalho, com duas falhas consecutivas significando o fracasso do processo.

O procedimento não necessita de gestação embrionária ou qualquer forma de desenvolvimento natural, os detalhes da nova criatura devem ser decididos junto com o mestre. Entre os elementos que podem ser combinados são habilidades especiais, instrumentos naturais de ataque e defesa, ou a adaptação a determinado ambiente ou situação.

Quimeras que sejam parte humanas são extremamente mal vistas pela sociedade e não desfrutam de nenhum direito como cidadãos.

➤ **Comunicador idiomático**

Aparato utilitário de 3º NT

Custo: \$180.000

Tempo: 1d6 semanas

Este comunicador consiste em fones de ouvido e um microfone que consegue traduzir bilateralmente um diálogo em qualquer idioma do universo. Durante a criação o cientista deve ter contato com um falante nativo do idioma, do qual deve fazer gravações para concluir o aparato.

➤ **Comunicador idiomático universal**

Aparato utilitário de 7º NT

Custo: \$280.000

Tempo: 2d6 semanas

Este comunicador é construído e funciona de forma similar ao comunicador idiomático comum, mas tem capacidade de traduzir diálogos em virtualmente qualquer idioma do universo através de gravações. Para tanto o usuário deve ter contato com um nativo de cada idioma que desejar adicionar a seu comunicador, o que pode acontecer durante ou após a construção.

➤ **Construir cérebro positrônico**

Feito científico de 8º NT

Custo: \$240.000

Tempo: 1d4 meses

O cientista constrói um cérebro artificial para ser implantado em um Homo machina. A construção de andróides em particular precisa de um cérebro positrônico para estar completa e sua construção deste pode ser feita paralelamente à do corpo robótico. Este mesmo feito pode ser usado para reparos em cérebros positrônicos danificados de acordo com a regra de consertos.

➤ Construir robô

Feito científico de 2º NT

Custo: Indefinido

Tempo: Variável

O cientista é capaz de construir robôs que o terão como seu mestre. A tabela T3-2 é usada para a progressão desse feito, iniciando com a construção de protótipos simples e terminando com androides, visto que sucatas são simplesmente versões deterioradas dos demais tipos de robô.

A construção de um robô pede três sucessos consecutivos em rolagens de 1d20 com a dificuldade expressa na tabela para a desativação do tipo de robô sendo construído de acordo com o nível do cientista.

Cada rolagem é feita após 1 mês de trabalho, o que significa que o período mínimo para a construção é geralmente de 3 meses. Um "A" na tabela indica que a rolagem é automaticamente bem-sucedida, embora o mínimo de 3 meses ainda deva ser respeitado. Já um "D" significa que o procedimento pode ser feito em apenas 1 mês.

O robô criado é exatamente igual ao descrito para sua categoria no capítulo 11 e obedecerá ao cientista incondicionalmente, exceto os androides. Um cientista que deseje criar um Homo machina deve estar ciente das implicações morais e sociais de seu feito. Além disso, androides precisam de um cérebro positrônico para serem ativados, criado com o feito específico. Nesse caso, o transplante do cérebro já faz parte da construção, dispensando o uso do feito de transplante de cérebros positrônicos.

O custo deste feito dependerá do mestre.

➤ Cortador laser

Aparato ofensivo de 1º NT

Custo: \$40.000

Tempo: 1d10 horas

Este aparato emite um pequeno feixe de laser que pode ser usado para cortar lentamente superfícies finas como portas ou paredes. Se usado como arma realiza-se uma jogada de ataque corpo-a-corpo que causa 1d4 pontos de dano.

➤ Criar nova espécie

Feito científico de 10º NT

Custo: \$600.000

Tempo: 1d4 anos

O cientista é capaz de criar uma espécie inteiramente nova em laboratório. O procedimento envolve o desenvolvimento de uma cadeia de DNA, portanto é necessário que o cientista já tenha feito experiências com decodificação de DNA, clonagem e combinação de espécies. De modo similar a esses feitos o processo não necessita de gestação embrionária e os detalhes da nova espécie devem ser discutidos com o mestre.

➤ Curar doença

Feito científico de 1º NT

Custo: Variável

Tempo: Variável

Após diagnosticar uma doença e os agentes causadores, o cientista pode iniciar o processo de cura da mesma. O procedimento necessário, seu custo e duração dependerão do mestre. Ele também pode pedir testes de Ciência por parte do cientista que esteja realizando o tratamento e de Constituição por parte do paciente. Em casos de doenças causadas por micro-organismos, pode ser necessário identificá-los antes de efetuar o tratamento e doenças debilitações provocadas por venenos precisam que o cientista providencie o antídoto.

➡ Decodificar DNA

Feito científico de 4º NT

Custo: \$320.000

Tempo: 1d4 meses

O cientista decifra o código genético de uma espécie através de uma amostra de DNA, permitindo realizar feitos como clonagem ou provocação intencional de mutação. O processo pode ser feito com qualquer forma de vida, desde micro-organismos até espécies completamente desenvolvidas complexas.

➡ Destilar antídoto

Feito científico de 3º NT

Custo: \$240.000

Tempo: 1d4 horas

O cientista destila uma única dose de antídoto através de uma amostra obtida durante a identificação de um determinado veneno, que deve ser feita previamente. Essa dose é o suficiente para neutralizar os efeitos do veneno em um indivíduo, mas não restaura nenhum dano permanente que já tenha sido causado.

➡ Detector de mentiras

Aparato utilitário de 3º NT

Custo: \$90.000

Tempo: 1d8 horas

Este aparato é um pequeno indicador que pode ser preso às vestes de um personagem, ou em outras superfícies, e emite um pequeno sinal vibratório quando alguém a até 10m² estiver mentindo. O detector não indica quem está mentindo e nem que parte da informação é falsa.

➡ Diagnosticar doença

Feito científico de 1º NT

Custo: Nenhum

Tempo: 1d10 minutos

O cientista consegue diagnosticar doenças contraídas por outros personagens. Doenças comuns não pedem nenhum tipo de teste, mas doenças raras ou inéditas podem necessitar de um teste bem sucedido de Ciência, a critério do mestre.

O diagnóstico apenas acusa o que causa a doença, como micro-organismos ou veneno, mas o cientista ainda precisará identificá-los com os feitos apropriados antes de curar a doença. Se tais identificações forem impossíveis ainda é possível tentar aplicar um tratamento, mas com apenas 20% de chance de sucesso.

➡ Dispositivo rastreador

Aparato utilitário de 2º NT

Custo: \$60.000

Tempo: 1d4 horas

Este pequeno transmissor pode ser acoplado a qualquer superfície e transmitirá, em tempo real, a localização do objeto ao qual está acoplado para um videocomunicador. Ele funcionará apenas se o alvo rastreado estiver no mesmo planeta ou a uma distância similar no espaço.

➡ Disruptor positrônico

Aparato ofensivo de 1º NT

Custo: \$70.000

Tempo: 1d4 horas

O disruptor positrônico se parece com um pequeno rádio e é o aparato que permite aos cientistas desativarem robôs através de seu talento de classe. Ele causa um conflito nos cérebros positrônicos, portanto quanto mais primitivo o inimigo, mais simples será desativá-lo. Ao ser construído pela primeira vez este aparato corresponderá ao 1º nível de classe do cientista e de-

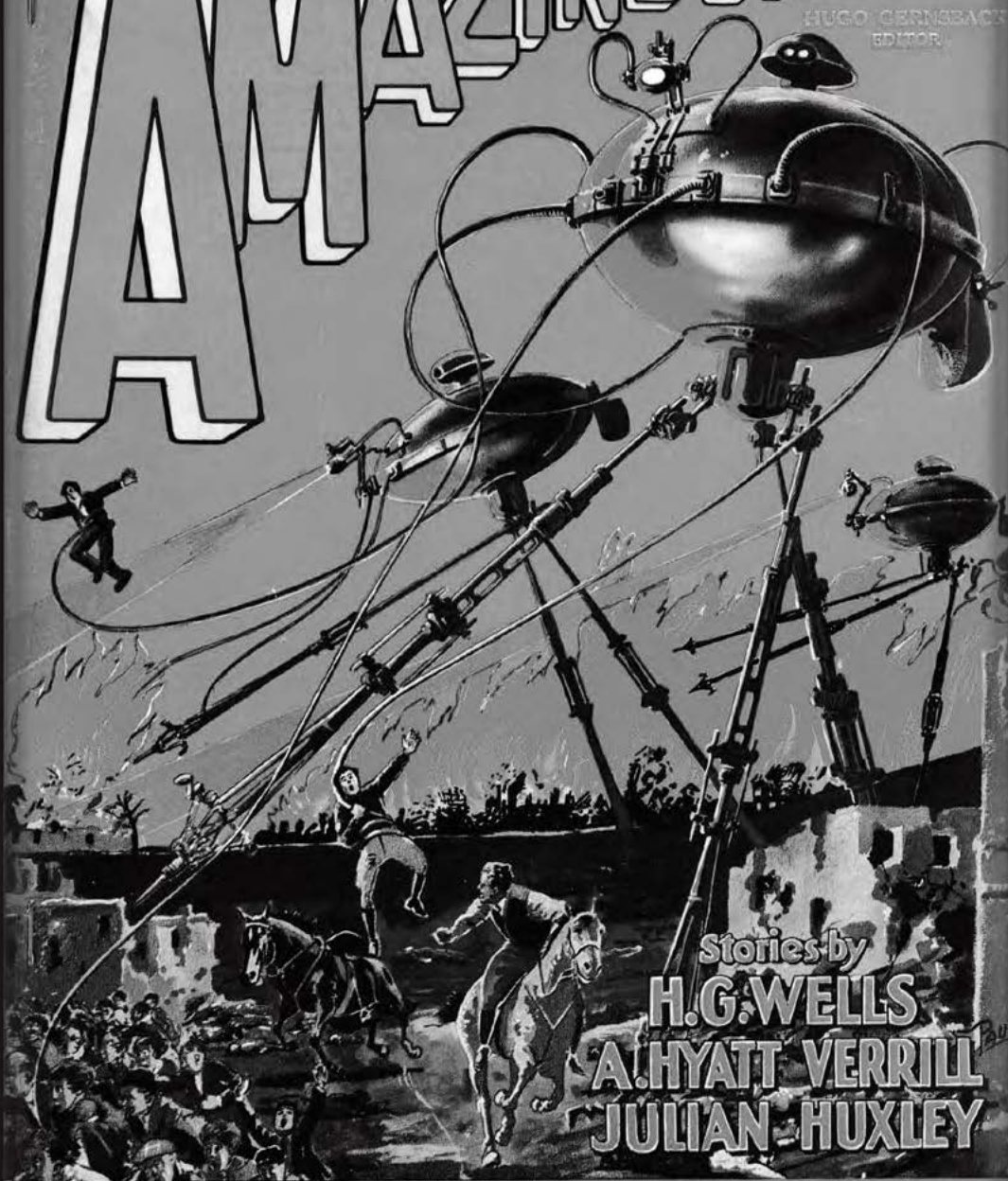
August

QUINTA

25 Cents

AMAZING STORIES

HUGO GERNSBACH
EDITOR



Stories by
H.G. WELLS
A. HYATT VERRILL
JULIAN HUXLEY

EXPERIMENTER PUBLISHING COMPANY, NEW YORK, PUBLISHERS OF

WALL NEWS - SCIENCE INVENTION - SCIENTIFIC AMERICAN - SCIENTIFIC STORIES - SPARE TIME MINUTE MAKING - PULP PRIMER - WELLS

verá ser atualizado pelo criador sempre que este adquirir novos níveis, acompanhando-o até o 20º nível. O custo da atualização é o mesmo pago para reparos, como previsto nas regras.

➤ Explosivo remotamente controlado

Aparato ofensivo de 3º NT

Custo: \$270.000

Tempo: 1d4 horas

Este explosivo pode ser controlado remotamente por um radiocomunicador ou videocomunicador a até 500 metros do local onde for plantado. Ele pode ser usado para escavações, infiltrações ou como arma. Causa 1d8 pontos de dano a todos em uma área de 20 m².

➤ Fórmula de controle corporal

Aparato utilitário de 6º NT

Custo: \$420.000

Tempo: 1d6 horas

Uma dose desta fórmula faz com que o indivíduo possa ignorar completamente uma necessidade básica do corpo humano como alimentação ou sono por até 1 dia. O cientista decide que função corporal será anulada no ato de criação. O uso contínuo da fórmula pode trazer sérios problemas de saúde. O processo cria 4 doses.

➤ Gerador de campo repulsor

Aparato defensivo de 8º NT

Custo: \$700.000

Tempo: 1d6 dias

Este gerador é capaz de tornar uma área de 20m² totalmente impenetrável através de um campo energético que repele qualquer coisa que tente entrar no espaço. O interior é perfeitamente visível por trás da parede hemisférica semitransparente do campo,

mas um personagem que tente entrar sofrerá 1d4 pontos de dano por choque. O gerador funciona por 1 hora.

➤ Granada de fumaça

Aparato utilitário de 3º NT

Custo: \$60.000

Tempo: 1d6 horas

Esta bomba libera uma espessa fumaça ao ser detonada, prejudicando a visão de todos em um raio de 20m². Todos na área têm uma penalidade de -4 em rolagens de ataque, de acordo com a tabela T7-3.

➤ Hibernação criogênica

Feito científico de 9º NT

Custo: \$550.000

Tempo: Indefinido

O cientista é capaz de colocar um único indivíduo ou alienígena em um sono induzido em uma câmara criogênica. Este estado pode manter-se virtualmente para sempre, desde que o equipamento tenha manutenção preventiva constante, que deve ser feita a cada ano de acordo com a regra de consertos. Uma câmara criogênica sem manutenção tem 10% de chance cumulativa de apresentar defeitos a cada 50 anos que se passarem. O indivíduo preservado acordará assim que o equipamento for desligado.

➤ Identificar espécie

Feito científico de 2º NT

Custo: Nenhum

Tempo: Variável

O cientista é capaz de determinar a espécie de uma forma de vida não microbiana que encontrar, através de análise em laboratório ou identificação visual. A identificação permite ao cientista saber o nome biológico do

espécime e suas características mais básicas como hábitos alimentares e sociais. De acordo com o nível do cientista, o mestre pode fornecer mais informações como, os ataques do alienígena ou estimativas de seus atributos, mas também pode vetar informações se essa for uma espécie rara ou nova.

➤ Identificar micro-organismo

Feito científico de 4º NT

Custo: Nenhum

Tempo: 1d8 horas

O cientista consegue identificar um micro-organismo existente através de uma amostra de material contaminado, ou determinar se trata-se de uma nova variedade de micróbio. A identificação aponta o nome científico do micro-organismo e a forma como é comumente combatido, caso seja for possível.

➤ Identificar veneno

Feito científico de 3º NT

Custo: Nenhum

Tempo: 1d4 horas

Através de uma amostra de um determinado veneno conseguido diretamente com a espécie inoculadora ou no diagnóstico de uma doença o cientista é capaz de identificar como ele age no organismo, tornando possível destilar um antídoto e combatê-lo.

➤ Imunizar paciente

Feito científico de 6º NT

Custo: Variável

Tempo: Variável

Este feito pode ser realizado junto a um tratamento de cura de uma doença, seja ela provocada por micro-organismos, veneno ou qualquer outro meio. Ao ser curado

da enfermidade o paciente estará imune a ela para sempre e pode apresentar certa resistência a outras doenças similares. Como é realizado paralelamente ao tratamento da doença, o tempo e custo empregados dependem do mestre, conforme expresso no feito em questão.

➤ Laço de energia

Aparato ofensivo de 5º NT

Custo: \$400.000

Tempo: 1d4 semanas

Este laço pode ser usado para prender uma criatura por um período limitado de tempo. Deve ser feito um ataque à distância que, caso seja efetivo, não causa dano, mas pede que a criatura faça um teste de Força para resistir ao efeito. Um sucesso interrompe o fluxo de energia do laço, mas não o destrói. O aparato tem autonomia de 4 horas antes que fique sem energia.

➤ Lança-chamas

Aparato ofensivo de 8º NT

Custo: \$560.000

Tempo: 1d4 dias

O lança-chamas projeta uma rajada de fogo a até 6 metros de distância, que causa dano maior ou menor dependendo da proximidade do alvo. Se ele estiver a até 2 metros o lança-chamas causa 1d10 pontos de dano. Um alvo à distância, entre 2 a até 4 metros sofre 1d6 pontos de dano, e um alvo mais distante do que isso sofre 1d4 pontos de dano. Também há uma certa chance de deixar o alvo em chamas, com porcentagens de 50%, 25% e 10% para as distâncias citadas acima, respectivamente. Um alvo em chamas recebe o mesmo dano que sofreu inicialmente a cada nova rodada até que consiga apagar o fogo.

➤ **Lançador de gancho**
Aparato utilitário de 2º NT
Custo: \$80.000

Tempo: 1d4 horas

Este lançador projeta um gancho a até 30 metros, a fim de prendê-lo e possibilitar a escalada de superfícies íngremes demais. A corda ou outra maneira de sustentação deve ser acoplada ao gancho previamente e não está inclusa no processo de criação.

➤ **Luvas de indução elétrica**
Aparato ofensivo de 3º NT
Custo: \$180.000

Tempo: 1d4 dias

As luvas de indução elétrica são capazes de eletrocutar os inimigos. Elas podem ser usadas para ataques corpo-a-corpo, causando 1d6 de dano elétrico ao toque, ou para ataques de descarga elétrica à distância que causam 1d4 de dano. Enquanto estiver usando as luvas, qualquer arma corporal causará +2 pontos de dano elétrico, mas quaisquer outros aparatos que o cientista segure podem sofrer um curto-circuito.

➤ **Máquina do tempo**
Aparato utilitário de 10º NT
Custo: \$2.000.000

Tempo: 1d4 anos

Uma máquina do tempo é um aparato extremamente poderoso capaz de transportar uma ou mais pessoas através do espaço-tempo a qualquer ponto no passado ou futuro do universo.

A existência de tal aparato é apenas hipotética, visto que nunca foi construído devido às implicações paradoxais que uma viagem no tempo poderia ter no curso histórico conhecido.

Um cientista que desenvolva uma máquina do tempo estará sujeito a todo tipo de controvérsia e polêmica, portanto deve estar preparado para isso.

➤ **Medidor de radiação**
Aparato utilitário de 1º NT
Custo: \$70.000

Tempo: 1d4 horas

Este medidor portátil permite ao usuário detectar os níveis de radiação de um local, determinando se é seguro permanecer ali sem um traje protetor. Altos níveis de radiação podem causar contaminações nos personagens.

➤ **Membro biônico**
Aparato utilitário de 6º NT
Custo: \$240.000

Tempo: 1d4 semanas

O membro biônico é uma máquina que substitui um membro ausente no corpo humano. Ele funciona de maneira idêntica a um membro orgânico, mas pode apresentar defeitos e outros problemas. O implante do novo membro deve ser feito através de uma cirurgia biônica.

➤ **Metralhadora energética**
Aparato ofensivo de 8º NT
Custo: \$240.000

Tempo: 1d4 dias

Esta arma pesada pode disparar raios laser até 4 vezes por rodada, causando 1d10 pontos de dano em cada um dos disparos.

A rolagem de ataque é feita separadamente para cada disparo efetuado, mas a metralhadora precisará esfriar por 30 segundos se for usada por duas rodadas consecutivas.

➤ **Miniaturizador**

Aparato utilitário de 5º NT

Custo: \$150.000

Tempo: 1d6 semanas

Este pequeno aparato transmite um raio capaz de reduzir qualquer objeto inanimado a 1/6 de seu tamanho original por um período indeterminado e também pode fazer um objeto miniaturizado voltar ao seu tamanho original. Só é possível manter uma miniaturização por vez, sendo necessário desminiaturizar o objeto ativo caso seja necessário utilizar o aparato novamente.

➤ **Míssil teleguiado**

Aparato ofensivo de 6º NT

Custo: \$100.000

Tempo: 1d6 horas

Este míssil seguirá a assinatura térmica do alvo contra o qual for disparado por 1d4+1 rodadas. Ele é disparado por um lança-granadas comum e não é necessário fazer uma jogada de ataque, visto que só acertará o alvo se este falhar em uma JPR que deve ser feita a cada rodada, causando 2d10 pontos de dano. O procedimento cria um único míssil.

➤ **Mochila a jato**

Aparato utilitário de 3º NT

Custo: \$150.000

Tempo: 1d4 dias

Esta mochila permite que o usuário voe e tem autonomia aproximada de 4 horas. De maneira similar à pilotagem de espaçonaves, será necessário efetuar uma rolagem de pilotagem ou pilotagem improvisada em situações de perigo potencial, mas não para manobras simples. O personagem fica com as mãos livres, mas sofre penalidade de atacar pilotando conforme a tabela T7-3. A

criação de mais combustível para a mochila a jato é coberta pela regra de consertos.

➤ **Óculos de raio X**

Aparato utilitário de 4º NT

Custo: \$300.000

Tempo: 1d4 dias

Através dos raios X emitidos por esses óculos é possível enxergar através de um único obstáculo, como uma parede ou porta, embora o chumbo bloqueie os raios X, impossibilitando a visualização. A imagem tem qualidade razoável, mas confere uma penalidade de -2 aos ataques do usuário, conforme a tabela T7-3. O cientista pode optar por criar binóculos com esta mesma capacidade pelo dobro do custo e tempo.

➤ **Óculos de visão noturna**

Aparato utilitário de 1º NT

Custo: \$40.000

Tempo: 1d6 horas

Os óculos de visão noturna permitem que um personagem enxergue normalmente na escuridão total. A imagem gerada é boa o suficiente para não conferir penalidades, mas é impossível enxergar além da distância limite de até 15 metros de distância. O cientista pode optar por criar binóculos com esta mesma capacidade pelo dobro do custo e tempo, mas que aumentam a área de visão a até 45 metros.

➤ **Óculos de visão térmica**

Aparato utilitário de 1º NT

Custo: \$20.000

Tempo: 1d6 horas

Estes óculos permitem que o usuário visualize a assinatura térmica dos objetos, variando de cores frias, para baixas temperaturas, a cores quentes, para temperaturas

elevadas. Por não permitir uma visão perfeita, o personagem sofre uma penalidade de -4 para ataques, de acordo com a tabela T7-3. O cientista pode optar por criar binóculos com esta mesma capacidade pelo dobro do custo e tempo.

➤ **Operação cirúrgica complexa**

Feito científico de 5º NT

Custo: \$300.000

Tempo: Variável

Similar às operações cirúrgicas simples e moderadas, mas o cientista é capaz de realizar procedimentos de grande complexidade como transplante de órgãos e cirurgias cerebrais. Neste caso, uma falha nos testes de Ciência ou Constituição pode resultar na morte do paciente se este falhar novamente em uma JPF.

➤ **Operação cirúrgica moderada**

Feito científico de 4º NT

Custo: \$200.000

Tempo: Variável

Funciona de forma similar à operação cirúrgica simples, mas o cientista é capaz de fazer procedimentos mais invasivos e perigosos como, amputações e reconstruções de tecido mutilado. Os testes de Ciência e Constituição continuam sendo necessários e uma falha em qualquer um deles causa 1d4 de dano ao paciente.

➤ **Operação cirúrgica simples**

Feito científico de 2º NT

Custo: \$100.000

Tempo: Variável

O cientista é capaz de realizar procedimentos cirúrgicos não muito complicados como remoções de projéteis, controle de hemorragias e sutura de ferimentos. Ele deve ser

bem-sucedido em um ou mais testes de Ciência, a critério do mestre, e o paciente realiza uma quantidade similar de testes de Constituição para que o tratamento seja efetivo.

➤ **Órgão biônico**

Aparato utilitário de 7º NT

Custo: \$300.000

Tempo: 1d4 semanas

O cientista é capaz de recriar qualquer órgão do corpo humano, com exceção do cérebro, em forma de máquina. Ele funcionará de maneira idêntica à sua contraparte orgânica, mas pode apresentar problemas de funcionamento com o uso prolongado. O implante do novo órgão deve ser feito através de uma cirurgia biônica.

➤ **Pílula de aprimoramento**

Aparato utilitário de 5º NT

Custo: \$200.000

Tempo: 1d6 horas

Esta pílula é capaz de aumentar temporariamente qualquer atributo de um indivíduo em 2 pontos. No momento da criação o cientista decide que atributo a pílula afetará e é produzido o suficiente para 4 doses. A pílula começa a fazer efeito 1 minuto após ingerida e se mantém eficaz por 1 hora. Estas pílulas são consideradas ilegais em muitas regiões da galáxia e podem causar vício. Ingerir mais de uma pílula por vez pode levar a uma overdose potencialmente fatal.

➤ **Pílula de recuperação rápida**

Aparato utilitário de 4º NT

Custo: \$180.000

Tempo: 1d4 horas

Quem ingerir esta pílula recuperará 1 PV a cada 2 níveis possuídos por cada hora de

descanso, no máximo por 24 horas. Mutantes com recuperação acelerada recuperarão 2 PV por hora/nível. O procedimento cria 4 pílulas.

➤ **Pistola de repetição**

Aparato ofensivo de 4º NT

Custo: \$320.000

Tempo: 1d10 horas

Esta pistola é quase idêntica a uma pistola laser comum, mas em uma rolagem de ataque bem-sucedida ela efetuará um novo disparo, efetivamente causando 2d6 de dano.

➤ **Pistola desintegradora**

Aparato ofensivo de 9º NT

Custo: \$630.000

Tempo: 1d4 meses

Trata-se de uma pistola laser aparentemente comum, mas que tem o poder de desintegrar completamente qualquer inimigo atingido por ela, não permitindo qualquer JP para evitar seus efeitos. Ela só pode ser usada uma única vez, ficando permanentemente inutilizável após o uso.

➤ **Projetor holográfico**

Aparato utilitário de 2º NT

Custo: \$40.000

Tempo: 1d4 dias

O projetor holográfico é capaz de criar uma representação audiovisual tridimensional de qualquer ser ou objeto que tenha sido previamente gravado por ele.

A imagem gerada é facilmente distinguível da realidade por seres de inteligência equivalente à humana ou superior, mas espécies de mente menos desenvolvida podem ser enganadas.

➤ **Provocar mutação genética**

Feito científico de 7º NT

Custo: \$700.000

Tempo: 1d8 semanas

Através de manipulação do DNA de uma forma de vida o cientista é capaz de alterar certas características da espécie. Essas alterações seguem a mesma regra de aprimoramentos e degenerações das mutações dos Homo novus, as mesmas listas e tabelas de mutações são utilizadas, inclusive sendo possível criar mutantes humanos com este feito. É necessário decodificar o DNA de espécies cujo genoma é desconhecido com o feito apropriado antes de provocar uma mutação.

➤ **Raio paralisador**

Aparato ofensivo de 7º NT

Custo: \$350.000

Tempo: 1d6 dias

O raio paralisador é emitido por um dispositivo semelhante a uma pistola e pode paralisar completamente uma criatura por 30 segundos. É realizada uma rolagem de ataque à distância que obrigará o alvo a fazer uma JPF, se for bem-sucedida. Uma falha na JPF deixa o alvo completamente imobilizado, mas um sucesso anula qualquer efeito. Criaturas muito maiores que um humano não são afetadas. O raio paralisador só pode ser usado 2 vezes antes de precisar de recarga, realizada de acordo com a regra de conserto de aparatos.

➤ **Reanimar cadáver**

Feito científico de 10º NT

Custo: \$500.000

Tempo: 1d4 dias

O cientista consegue trazer um cadáver de volta à vida. Para o procedimento funcionar

é preciso que os órgãos vitais como cérebro, coração e pulmões estejam intactos, ou precisam ser substituídos por órgãos biônicos, também é necessário que a morte tenha ocorrido há até 48 horas. O corpo reanimado não conservará a personalidade ou as memórias que tinha em vida e terá seus atributos mentais e sociais reduzidos a 0. A reanimação dura apenas 1 hora para cada DV que o corpo tinha em vida.

➤ Reparos robóticos

Feito científico NT variável (ver abaixo)

Custo: Variável

Tempo: Variável

O cientista efetua reparos em corpos robóticos, como autômatos ou andróides. É possível realizar reparos mais superficiais ou aprofundados, dependendo do nível tecnológico. Ao realizar o feito escolhe-se o NT correspondente, que deve estar dentro das capacidades do cientista.

Cada nível recupera 1d10 PV do robô e custa \$10.000. A duração é 1d10 minutos, por nível tecnológico. Este feito não é aplicável a reparos em cérebros positrônicos, que são realizados com o feito de construção.

➤ Respirador subaquático

Aparato utilitário de 5º NT

Custo: \$250.000

Tempo: 1d4 horas

Este respirador permite que o usuário respire normalmente embaixo d'água. Ele pode ser usado sem um capacete ou acoplado ao conector para cilindros de oxigênio. Tem autonomia indefinida se usado na água, mas pode ser menos efetivo se utilizado em outros tipos de líquido.

➤ Solidificar líquido

Feito científico de 3º NT

Custo: \$150.000

Tempo: 1d8 horas

O cientista é capaz de solidificar virtualmente qualquer tipo de líquido através de manipulação molecular, formando uma espécie de cristal.

O líquido solidificado não ferve, evapora ou derrete, e manterá sua forma indefinidamente. Para revertê-lo ao estado normal basta aplicar algumas gotas do mesmo tipo de líquido não solidificado sobre o sólido.

➤ Sondagem cerebral

Feito científico de 7º NT

Custo: \$500.000

Tempo: 1d4 horas

Através da inserção de uma sonda conectada a um computador no cérebro de um paciente o cientista consegue obter qualquer informação que o indivíduo tenha em seu cérebro. A informação obtida será em forma de audiovisual, baseada na percepção do indivíduo do assunto e pode ser exibida em um videocomunicador.

➤ Soro reanimador

Aparato defensivo de 4º NT

Custo: \$120.000

Tempo: 1d6 horas

Se injetado com uma seringa em um personagem com PV negativos, este soro faz com que ele estabilize automaticamente e recupere 2 PV a cada 10 segundos até atingir o limite de 1 PV. Personagens com ferimentos graves precisam passar em uma JPF para que o soro tenha efeito. O procedimento cria 2 doses.

➤ **Teletransportador**
Aparato utilitário de 9º NT
Custo: \$800.000
Tempo: 1d10 semanas

Este aparato pode ser em formato de bracelete ou cinto, e automaticamente teletransportará o usuário até o local para o qual está configurado. O procedimento de criação envolve a construção de uma plataforma que serve como marco zero da teletransportação e o ativador que realiza o teletransporte. Mais de um ativador pode ser criado no mesmo período de tempo para outros personagens, mediante o valor adequado.

➤ **Trajes antirradiação**
Aparato defensivo de 1º NT
Custo: \$80.000
Tempo: 1d10 horas

Estes trajes herméticos protegem o usuário de emissões radioativas, deixando-o fora de perigo de contaminação. Se a vedação for comprometida, entretanto, o usuário estará exposto à radiação, sendo impossível reparar o traje antes que isso aconteça.

➤ **Transplantar cérebro positrônico**
Feito científico de 6º NT
Custo: Nenhum
Tempo: 1d8 horas

Este feito envolve transplantar um cérebro positrônico de um corpo robótico para outro, mas não sua construção ou reparo. Ao final do processo o cientista deve ser bem-sucedido em um teste de Ciência, caso contrário o procedimento deve ser repetido. O cérebro passará a funcionar no novo corpo robótico, mas o personagem embutido nele terá -4 em quaisquer rolagens que fizer por 1d4 semanas de adaptação.

➤ **Trocador instantâneo de trajes**
Aparato utilitário de 5º NT
Custo: \$200.000
Tempo: 1d4 semanas

Este aparato pode trocar instantaneamente as vestes de um personagem ao ser ativado. Quaisquer vestes que o personagem possuir podem ser usadas com este aparato, contanto que não sejam pressurizadas ou herméticas.

➤ **Visor de precisão**
Aparato utilitário de 4º NT
Custo: \$80.000
Tempo: 1d6 horas

Este pequeno visor de radar pode ser acooplado a qualquer arma à distância, a fim de ajudar na precisão da mira, concedendo +2 de bônus em rolagens de ataque. O visor também faz com que cobertura não sólida como fumaça ou neblina seja ignorada ao determinar penalidades de visibilidade.

➤ **Visor de realidade alternativa**
Aparato utilitário de 8º NT
Custo: \$600.000
Tempo: 1d10 dias

Este visor de óculos possibilita ao seu portador observar uma realidade alternativa a que efetivamente está ocorrendo no momento. Isso permite que durante um ataque ou qualquer outra ação que demande uma jogada de dados, o jogador possa realizá-lo em duplicidade, optando pelo melhor resultado sempre.

Se num ataque um gatuno vê seu alvo esquivando para a direita e para a esquerda ele pode realizar dois disparos nas duas direções diferentes e com isso potencializar suas chances de acertá-lo.

8.7. Inventando novos aparatos e feitos

Embora a lista de aparatos e feitos seja extensa é impossível cobrir todas as possibilidades de experiências científicas e de aparatos que os cientistas são capazes de criar.

Por isso, é apresentada a seguir uma regra para personagens que desejem inventar novos aparatos ou feitos, seja por necessidade ou pela especialização de inventor.

Ela se divide entre cientistas comuns e os que seguiram essa especialização.

Cientistas comuns

Cientistas que não seguiram uma especialização ou que se tornaram pesquisadores ou niilógicos podem desenvolver novos aparatos ou feitos baseando-se em projetos já existentes e alterando seu funcionamento.

Qualquer aparato ou feito ao qual tenham acesso devido ao nível tecnológico pode ser alterado para uma finalidade que não a original.

Uma mochila a jato poderia se transformar em propulsor subaquático, ou um detector de mentiras poderia ser configurado para reagir quando certa palavra for dita, por exemplo.

Considera-se que o preço a ser pago por estes aparatos é o mesmo do original, mas o tempo de criação é dobrado.

Inventores

A especialização de inventor permite que o cientista combine diferentes aparatos em um só, ou que crie aparatos e feitos totalmente novos.



Ao contrário de cientistas não especializados, ou que seguiram as outras especializações, os inventores a partir do 10º nível podem combinar as características de 3 aparatos distintos para formar um novo, desde que estejam ao alcance de seu nível tecnológico e que sejam bem-sucedidos em um teste simples de operar máquinas.

Um membro biônico poderia ter um cortador laser e um visor de precisão acoplados, por exemplo.

Neste caso, o preço a ser pago é a soma do custo de todos os aparatos combinados mais o prejuízo tecnológico do inventor, o tempo de execução é calculado da mesma forma.

Já inventores de 20º nível podem criar novos aparatos e feitos livremente, sendo necessário apresentar a proposta ao mestre para aprovação.

Ele então determinará a que nível tecnológico o novo aparato ou feito pertence e o custo será calculado rolando-se 1d10 para cada NT, multiplicando-se o resultado final por \$10.000, aplicando-se posteriormente o prejuízo tecnológico do inventor.

O tempo de criação ou realização deve ser determinado pelo mestre.

► Capítulo 9:

PODERES MENTAIS

Personagens mentálicos têm a capacidade de usar suas mentes para realizar façanhas extraordinárias, chamadas de poderes mentais.

Embora muitos, em especial cientistas, tomem os poderes mentais como atos de charlatanismo ou superstição, eles são parte de uma ciência avançada, dominada apenas pelos mentálicos.

9.1. Tipos de poderes mentais

Embora os mentálicos definam seus poderes como uma ciência, ela está longe de ser exata.

Em geral os poderes mentais consistem em manipular a mente e a percepção dos indivíduos sobre o ambiente ao seu redor.

Essas manipulações podem envolver os sentidos, memória, raciocínio, ou mesmo, a personalidade e funções vitais de quem for afetado por elas, através dos impulsos eletromagnéticos do corpo humano, sendo praticamente impossível, portanto, utilizá-los em formas de vida animal ou alienígena. A maioria dos poderes mentais, entretanto, pode ser efetivo em certas espécies humanoides, cuja morfologia

e padrão cerebral sejam semelhantes aos dos humanos.

Muitos poderes mentais também se baseiam na teoria dos mentálicos de que todas as mentes de seres vivos que já morreram agrupam-se numa grande mente coletiva, chamada por eles de Espírito Galáctico.

Tais poderes consistem no resgate da consciência de mentes mortas, ou mesmo na sua reencarnação em um corpo mortal.

Um grande alvo de muitos mentálicos é conectar-se ao Espírito Galáctico e atingir a sabedoria absoluta, ou usar seus corpos para encarnar essa mente coletiva.

9.2. Grandeza mental

A grandeza mental é uma escala desenvolvida pelos mentálicos que indica a quais poderes mentais cada pessoa tem acesso. Ela indica dez estágios do desenvolvimento de

um mentálico, partindo de pouco acima das capacidades humanas normais até feitos tidos, por alguns, como divinos.

Cada poder mental pertence a uma grandeza, que indica de forma aproximada sua força. Essa grandeza também indica a porcentagem de seu alcance mental diário que o mentálico deverá descontar ao utilizar o poder.

Um poder mental de 5ª grandeza, portanto, requer que o mentálico desconte 5% ao utilizá-lo, mesmo que ele seja anulado ou não seja realizado com sucesso.

9.3. Usando poderes mentais

Mentálicos são capazes de executar qualquer poder mental dentro de suas grandes limite, mas são mais proficientes em uns do que em outros.

Personagens mentálicos iniciam o jogo conhecendo 2 poderes mentais de 1ª grandeza, a escolha do jogador. Esses e todos os outros poderes mentais que o personagem aprender podem ser realizados livremente, desde que respeitem a grandeza máxima e o alcance mental.

Poderes mentais que o personagem não conhece só poderão ser realizados com uma jogada de porcentagem bem-sucedida, do valor de realizar e aprender poderes mentais constante no atributo Intellecto.

Essa jogada deve ser feita antes do poder mental e uma falha significa que o mentálico foi incapaz de realizá-lo e, ainda assim, deve descontar a grandeza do poder de seu alcance diário. Se a rolagem for superior ao

dobro da dificuldade algum efeito colateral pode ocorrer, a critério do mestre. Em caso de sucesso, o mentálico não só consegue realizar o poder mental, como pode tentar memorizá-lo permanentemente.

Para realizar um poder mental, basta dizer a intenção ao mestre e realizar a jogada de porcentagem, se necessário. Ele pode pedir detalhes específicos como os alvos, área ou mesmo a intenção do jogador ao utilizar o poder.

O mentálico deve estar concentrado ou o poder mental pode falhar caso ele se mova ou realize outra ação. Porém, sua realização não requer qualquer tipo de fala ou gestão. Depois de, realizada a ação, quer tenha sido efetiva ou não, o mentálico deve reduzir a grandeza mental do poder de seu alcance mental diário. Mentálicos nunca poderão ultrapassar esse limite, com risco de morte caso o tentem. O alcance mental é zerado após 8 horas de descanso.

9.4. Aprendendo poderes mentais

Todo mentálico pode tentar aprender um poder mental desconhecido através da tentativa e erro. O primeiro passo é ser bem-sucedido em uma rolagem percentual para utilizar o poder desconhecido, como explicado na regra de uso dos poderes mentais. Após a realização do poder, o mentálico pode fazer uma segunda rolagem com a mesma probabilidade para memorizá-lo permanentemente, não necessitando mais realizar rolagens para utilizá-lo.

Um sucesso nessa rolagem indica que o poder foi aprendido. Se o personagem não tiver sucesso na primeira rolagem percen-

tual para utilizar o poder desconhecido ele só poderá aprendê-lo após 24 horas, mas ainda assim poderá tentar utilizá-lo. Se a rolagem for maior que o dobro da dificuldade, o personagem só poderá tentar aprendê-lo ou mesmo realizá-lo após 1d4 dias.

9.5. Anulação e contra-ataque mental

Se um mentálico for alvo de um poder mental pode imediatamente tentar anular seus efeitos. Ele deve gastar uma porcentagem de seu alcance diário igual à grandeza do poder que foi usado pelo oponente, e realizar uma rolagem resistida contra ele.

Opcionalmente, o alvo do poder mental, pode gastar uma porcentagem maior de seu alcance mental para ganhar bônus nessa rolagem, numa proporção de 2% a mais para um bônus cumulativo de +1. Esse gasto percentual adicional, entretanto, nunca poderá ser superior à grandeza original que foi gasta para realizar a anulação.

A rolagem de anulação é feita com 1d6, cujo resultado é somado ao nível de cada um dos mentálicos e os bônus pagos com gastos maiores do alcance mental.

Se o defensor obtiver o maior resultado, o poder mental é imediatamente anulado. Se o atacante sair vitorioso, a anulação mostrou-se ineficaz, e o poder funciona normalmente. Já, se o resultado for um empate ocorre um choque mental que causa 1d4 pontos de dano mental, ambos devem realizar uma JPM para não ficarem atordoados por 6d10 segundos, além do poder original fracassar. Se o defensor vencer a disputa, com um resultado igual ou superior ao dobro do resultado do oponente, poderá ime-

diatamente realizar um novo poder mental contra o atacante. Esse poder poderá ser anulado normalmente pelo novo defensor, o que torna essas disputas altamente exaustivas para os mentálicos.

9.6. Resistência mental (RM)

Algumas criaturas têm resistência natural aos poderes dos mentálicos, tanto por terem mentes avançadas o suficiente para evitá-los, quanto por serem primitivas demais para que eles sejam plenamente efetivos.

Essa resistência mental é expressa na forma de uma porcentagem, toda vez que um mentálico tentar utilizar um poder mental contra essa criatura deve ser feita uma rolagem percentual.

Se o resultado for igual ou superior ao valor de resistência mental da criatura, o poder é efetivo, mas se for inferior, a criatura em questão nunca mais poderá ser afetada pelo poder mental que foi utilizado. Poderes mentais que foram ineficazes contra criaturas devem ser descontados do alcance mental normalmente.

9.7. Lista de poderes mentais

A apresentação dos poderes mentais segue um padrão para melhor visualização. Esse padrão é o seguinte:

Nome: maneira pela qual os mentálicos se referem ao poder, diferenciando-o dos demais.

Grandeza: indica a qual grandeza mental o poder pertence, já expressa na forma de porcentagem da 1ª até a 10ª.

Alcance: até onde o poder mental é efetivo, ou a área por ele afetada. Alguns deles têm o alcance definido como “pessoal”, o que significa que afetam apenas o próprio mentálico.

Duração: o tempo no qual o poder mental fica ativo ou a duração de seus efeitos após o uso.

Descrição: explicação sobre o funcionamento e efeitos do poder mental, indicando regras específicas, caso necessário. Quaisquer dúvidas a respeito do funcionamento e aplicação dos poderes mentais devem ser discutidas com o mestre.

➤ **Afastar criatura**

5ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Instantâneo

Este poder mental faz com que um ser vivo – não humano e não microbiano, desista de atacar o mentálico e seus aliados. Para isso, é utilizada a tabela T3-2 de desativação de robôs, onde uma sucata representa uma criatura de 1DV e um androide equivale a uma criatura de 8DV, que é o limite de funcionamento deste poder mental. É feita uma rolagem idêntica à desativação dos cientistas, que caso seja bem-sucedida, faz com que a criatura recue.

Um “A” na tabela indica que a criatura é automaticamente afastada, e um “D” significa que ela fugirá a todo custo. Criaturas cuja quantidade de DV esteja assinalada como “N” não são afetadas. Ao contrário dos robôs, entretanto, este poder mental consegue afastar uma única criatura.

➤ **Ajustar emoções**

1ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Especial (ver texto)

Ao utilizar este poder o mentálico consegue compreender as diferentes emoções (felicidade, raiva, tristeza, etc.) que o alvo está sentindo e modificá-las a seu bel-prazer. A mudança se dá instantaneamente, mas a permanência da emoção depende da personalidade do alvo e da situação em que ocorreu.

➤ **Alterar memória**

4ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

O mentálico pode alterar a memória de um alvo, que não se lembrará da memória verdadeira. É possível alterar memórias de fatos ocorridos há 1 mês para cada nível do mentálico, a quantidade de alterações também depende de seu nível.

A cada 4 níveis na classe o mentálico pode alterar um elemento da memória, como um acontecimento, lugar ou identidade de um indivíduo, de modo que um mentálico de 5º nível pode alterar dois elementos, e assim por diante. O alvo pode resistir aos efeitos com uma JPM.

➤ **Alterar sentido**

1ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 30 segundos

O mentálico consegue alterar um dos sentidos do alvo por algum tempo. A alteração pode envolver qualquer estímulo que o sentido seria capaz de produzir naturalmente, como uma ilusão de ótica para a visão ou

Poderes Mentais

1ª grandeza

- Ajustar emoções
- Alterar sentido
- Compreender idiomas
- Conexão psíquica
- Detectar poderes mentais
- Provocar sono
- Telepatia

2ª grandeza

- Aterrorizar
- Canalizar ondas de rádio
- Detectar afiliação
- Detectar invisibilidade
- Detectar mentiras
- Enfraquecimento
- Levitação
- Localizar objeto
- Placebo
- Sugestão subliminar
- Telepatia em grupo

3ª grandeza

- Dissipar poder mental
- Imobilizar pessoa
- Induzir pensamento
- Palavra de comando
- Campo desestimulante
- Choque mental
- Hipnose
- Sugestão direta
- Provação mental
- Ler memória
- Ampliar poder mental
- Cura psicológica

4ª grandeza

- Induzir lógica
- Grupo canalizador
- Transferir pensamento
- Confundir mente
- Criar sonho
- Criar pesadelo
- Compartilhar sonho
- Manifestar subconsciente
- Alterar memória
- Telecinesia

5ª grandeza

- Imobilizar criatura
- Copiar memória
- Combinar poderes mentais
- Inverter personalidade
- Contatar mentálico
- Amputar ou restaurar emoção
- Afastar criatura
- Ligação sensorial pessoal
- Mudança de atributos
- Implantar memória
- Troca corporal

Poderes Mentais

6ª grandeza

Apagar rastros mentais
Bloqueio mental
Contatar Espírito Galático
Controlar mente
Drenar mente
Energizar objeto
Fortaleza mental
Implantar rastros
Inteligência coletiva
Ligação sensorial local
Rastrear pessoa
Rede mentálica
Revelar segredos
Simular insanidade
Vivenciar memória

7ª grandeza

Atormentar mente
Causar insanidade
Contatar mente desencarnada
Criar dupla personalidade
Criar inteligência
Interagir com memória
Mapa mental
Predizer futuro
Reviver memórias locais
Reviver mente
Sacrificar inteligência
Troca mental

8ª grandeza

Alternar personalidade
Transferência mental
Assumir mente desencarnada
Combinar mentes
Curar insanidade
Dividir personalidade
Mentalizar egrégora
Isolar personalidade
Projeção mental
Recriar mente

9ª grandeza

Aprisionamento mental
Espírito mental
Assumir mente armazenada
Resgatar mente
Reencarnação mental
Assimilar mente
Controlar comatose
Dano cerebral

10ª grandeza

Desenvolver mente
Universo mental
Assumir Espírito Galático
Morte cerebral

escutar vozes para a audição. A cada 4 níveis que o mentálico tiver ele poderá alterar mais de um sentido ao mesmo tempo, portanto um mentálico até o 4º nível consegue alterar apenas um sentido, um de 5º a 8º pode alterar dois e assim por diante. Neste caso cada sentido adicional alterado exige um desconto de 1% do alcance mental diário.

➤ Alternar personalidade

8ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Instantâneo

Este poder mental faz com que um alvo, que tenha dupla personalidade, imediatamente mude para a personalidade inativa no momento, caso falhe em uma JPM. Embora o efeito tenha duração instantânea, a personalidade continuará ativa até que um evento cause a inversão de forma natural ou este poder mental seja novamente utilizado sobre o alvo.

➤ Ampliar poder mental

3ª grandeza

Alcance: Pessoal

Duração: Variável (ver texto)

Este poder mental pode ser utilizado em conjunto com outro poder qualquer para ampliar sua duração ou seu alcance em 10%. O desconto a ser feito do alcance mental diário é o do poder mental principal e da ampliação somados.

➤ Amputar ou restaurar emoção

5ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

O mentálico é capaz de remover completamente uma emoção do alvo, que nunca

mais poderá senti-la, a menos que seja res-taurada com este mesmo poder mental. A emoção pode ser qualquer reação mental humana a um estímulo, como felicidade, raiva, compaixão ou medo, e o alvo pode realizar uma JPM para evitar seus efeitos.

➤ Apagar rastros mentais

6ª grandeza

Alcance: Nulo

Duração: Permanente

Este poder mental pode ser usado em conjunto com outro poder para evitar que outros mentálicos possam detectá-lo. Ao apagar os rastros mentais, os demais mentálicos que utilizarem o poder de detecção mental não conseguirão detectar a ação do poder mental, como se este nunca tivesse sido usado.

➤ Aprisionamento mental

9ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

O mentálico pode aprisionar a mente do alvo permanentemente em um cérebro positrônico, se ele falhar em uma JPM. O cérebro não pode conter nenhuma personalidade programada e armazenará a mente até ser destruído.

Com a destruição do cérebro a mente voltará ao seu corpo original, caso ele ainda viva, mas se misturará ao Espírito Galáctico caso ele não esteja mais vivo. Uma mente aprisionada pode ser alvo de poderes mentais normalmente, mas ganha a resistência mental de 4% dos Homo machina. O cérebro positrônico pode ser instalado em um corpo robótico, que passará a agir como se fosse a pessoa cuja mente foi aprisionada.

August, 1926

25 Cents

5.

AMAZING STORIES

HUGO GERNSBACK
EDITOR



Stories by
H. G. WELLS
JULES VERNE

GANNETT PUBLISHING CO.

EXPERIMENTER PUBLISHING COMPANY, NEW YORK, PUBLISHERS OF
RADIO NEWS - SCIENCE & INVENTION - RADIO REVIEW - AMAZING STORIES - RADIO INTERNATIONAL

➤ **Assimilar mente**

9ª grandeza

Alcance: Pessoal

Duração: Permanente

O mentálico pode assimilar uma mente que esteja armazenada em sua própria, após uma recriação ou um resgate mental, misturando as memórias e personalidade às sua. O mentálico não ganhará níveis de personagem ao assimilar uma mente e nem terá as proficiências dela, mas poderá alterar seus atributos mentais (Intelecto e Ciência) e seu atributo social (Comunicação), caso os valores da mente assimilada sejam maiores.

➤ **Assumir Espírito Galáctico**

10ª grandeza

Alcance: Pessoal

Duração: 1 segundo/nível

Pela duração deste poder mental o mentálico consegue assumir o Espírito Galáctico, possuindo toda a sabedoria do universo. A personalidade do mentálico é suprimida, e quem falará por ele é a mente coletiva de todos os seres inteligentes que já morreram. Ao final do efeito o mentálico desmaiará e ficará desacordado por 1d4 dias, a cada vez que utilizar este poder diminuirá em 10% a chance de conseguir realizá-lo novamente.

➤ **Assumir mente armazenada**

9ª grandeza

Alcance: Pessoal

Duração: 1 minuto/nível

Este poder mental funciona de forma similar a assumir uma mente desencarnada, mas funciona apenas com mentes que o mentálico tenha armazenado em sua própria através de resgate ou recriação mental.

Ao final do efeito a mente é novamente armazenada para que o mentálico a transfira para outro corpo.

➤ **Assumir mente desencarnada**

8ª grandeza

Alcance: Indefinido

Duração: 1 minuto/nível

Após contatar uma mente desencarnada, com o poder mental específico, o mentálico pode assumir completamente a personalidade e memórias dessa mente pela duração dos efeitos.

A personalidade e memórias originais do mentálico são anuladas até que a mente retorne para o Espírito Galáctico.

O mentálico terá quaisquer habilidades que a pessoa tinha em vida, mas seus atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) permanecem os mesmos. Entretanto seus atributos mentais e sociais (Intelecto, Ciência e Comunicação) assumem automaticamente os valores da mente que foi assumida.

➤ **Aterrorizar**

2ª grandeza

Alcance: 10 metros + 3 metros/nível

Duração: 30 segundos/nível

Todos os inimigos, com até 5 dados de vida, ao alcance do poder mental devem fazer uma JPM para não ficarem aterrorizados. Personagens sob o efeito deste poder mental, têm uma penalidade de -2 em todas as suas rolagens e uma chance, de 5% por nível do mentálico, de largar objetos que estejam segurando.

➤ Atormentar mente

7ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 5 segundos/nível

O alvo deste poder mental sofrerá terríveis tormentos mentais, se falhar em uma JPM. Os tormentos podem envolver ilusões audiovisuais, olfativas, táteis - mesmo palatares, senso de desorientação e dificuldade em distinguir entre realidade e a imaginação. Qualquer personagem que sofra esse tormento mental terá -8 em quaisquer rolagens que fizer.

➤ Bloqueio mental

6ª grandeza

Alcance: Pessoal ou Toque

Duração: 10 minutos/nível

O alvo deste poder mental, seja o próprio mentálico ou outro indivíduo, terá resistência mental de 2% para cada nível do mentálico pela duração dos efeitos. Caso o bloqueio seja feito na mente de um mentálico ele será incapaz de tentar a utilização de poderes mentais que não conhece, e terá de fazer uma rolagem percentual para superar sua própria resistência mental quando for utilizar um poder que domina. A porcentagem de dificuldade dessa rolagem corresponderá ao dobro da grandeza mental do poder sendo realizado.

➤ Campo desestimulante

3ª grandeza

Alcance: 10 metros + 3 metros/nível

Duração: 30 segundos/nível

Este poder mental desestimula todos os inimigos ao alcance, conferindo-lhes uma penalidade de -2 em ataques e dano contra o mentálico e seus aliados. Os inimigos podem fazer uma JPM para resistir aos efeitos.

➤ Canalizar ondas de rádio

2ª grandeza

Alcance: Pessoal

Duração: Indefinida

O mentálico pode canalizar ondas de rádio que cubram sua localização atual, ouvindo transmissões de áudio como se fossem narradas em voz alta em sua frente. A recepção está sujeita a interferência normalmente, e não é possível enviar qualquer sinal de volta.

➤ Causar insanidade

7ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

O mentálico pode deixar um alvo permanentemente insano, caso ele falhe em uma JPM. Essa insanidade deve ser focada em um aspecto específico da mente e dos sentidos, como ouvir vozes, ver coisas que não existem ou ter memórias que não aconteceram. Um alvo afetado por insanidade pode realizar uma JPM toda vez que houver manifestação dessa condição, para evitar seus efeitos.

➤ Choque mental

3ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Instantâneo

Este poder mental funciona de forma idêntica ao choque mental descrito nas regras de anulação e contra-ataque mental, causando 1d4 pontos de dano mental e deixando o alvo atordoado por 6d10 segundos, em caso de falha em uma JPM. Personagens atordoados recebem uma penalidade de -3 em quaisquer rolagens que fizerem.

➡ Combinar mentes

8ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

O mentálico pode combinar a mente de dois indivíduos em uma só, formando uma nova personalidade, combinando todas as memórias de ambos. Um dos alvos deve ser escolhido como o receptor da nova mente, enquanto o outro perderá completamente suas memórias e personalidade, efetivamente tornando-se um novo personagem de 1º nível. O receptor da nova mente não soma os níveis de classe das mentes combinadas, mas assume o nível mais alto entre elas, e deve escolher uma classe dentre as duas para permanecer, caso sejam diferentes. Apenas indivíduos que se voluntariem espontaneamente para o procedimento podem participar deste processo.

➡ Combinar poderes mentais

5ª grandeza

Alcance: Pessoal

Duração: Instantâneo

Este poder tem o potencial de combinar a execução de dois ou mais poderes mentais, tornando possível utilizá-los ao mesmo tempo. É possível combinar, até dois poderes mentais limitados ao 10º nível na classe, e até três ao atingir o 15º nível. Ao atingir o 16º nível o mentálico torna-se capaz de combinar até 4 poderes mentais, e poderá combinar 5 no 20º nível. Ao realizar a combinação, as grandezas de ambos os poderes somados a da combinação são descontadas do alcance mental diário. As rolagens percentuais são feitas normalmente para determinar se os poderes mentais foram utilizados com sucesso. É necessário rolar uma jogada percentual de acordo com a

regra para uso de poderes mentais desconhecidos para cada poder combinado, mesmo se o personagem já o tiver aprendido. Uma falha no teste significa que o poder em questão foi ineficaz, e a combinação ocorrerá apenas entre os poderes cuja rolagem for bem-sucedida.

➡ Compartilhar sonho

4ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 1 minuto/nível

O mentálico pode fazer até 4 alvos adormecidos, incluindo ele próprio, compartilharem o mesmo sonho.

Os indivíduos poderão interagir normalmente durante o sonho e, ao acordar, devem fazer uma JPM para lembrarem com perfeição dos detalhes. Se este poder mental for usado pelo mentálico em si mesmo, ele imediatamente cairá no sono e dormirá pela duração do efeito.

➡ Compreender idiomas

1ª grandeza

Alcance: Pessoal

Duração: Especial (ver texto)

Este poder mental permite ao mentálico compreender um idioma falado, através de análise das ondas cerebrais de um indivíduo.

O mentálico deve se concentrar em apenas uma pessoa ou alienígena, e compreenderá o que ela disser até que sua concentração seja quebrada, ou após um longo período sem que a pessoa fale nada. O uso deste poder não torna o mentálico capaz de falar o idioma e nem o auxilia com línguas escritas.

➡ **Conexão psíquica**

1ª grandeza

Alcance: 1 Km/ nível

Duração: 30 minutos/ nível

O mentálico cria uma ligação psíquica com o alvo, sendo capaz de sentir sua presença e intuir sua localização, sendo necessário apenas o contato visual momentâneo.

A ligação é perdida se o alvo estiver em uma distância além do alcance do poder mental, ou se ele, ou o próprio mentálico ficarem inconscientes ou morrerem. É possível criar um número de ligações psíquicas igual à metade do nível do mentálico.

➡ **Confundir mente**

4ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 15 segundos/nível

Este poder mental faz com que o alvo fique confuso e não consiga pensar corretamente. Seu atributo Intelecto é reduzido em 1/3 enquanto o efeito estiver ativo, e o alvo sofre uma penalidade adicional de -3 em qualquer rolagem que fizer. Aquele afetado por este poder mental não conseguirá distinguir realidade de ilusão e nem aliados de inimigos.

➡ **Contatar Espírito Galáctico**

6ª grandeza

Alcance: Pessoal

Duração: 1 minuto

O mentálico entra em transe por 1 minuto, durante o qual estará em total comunhão com o Espírito Galáctico, podendo procurar a resposta para qualquer pergunta, que só possa ser respondida pela consciência de todos os seres vivos que já morreram no universo.

O Espírito Galáctico envolve apenas o conhecimento dos que se juntam a ele após a morte, portanto até que um ser vivo que tenha o conhecimento desejado se junte à mente coletiva será impossível obter uma resposta.

Não é possível contatar uma única pessoa com este poder mental, apenas a consciência coletiva dos mortos.

➡ **Contatar mentálico**

5ª grandeza

Alcance: Indefinido

Duração: Variável (ver texto)

Ao utilizar este poder mental, um mentálico é capaz de entrar em contato com outro membro da classe que esteja no mesmo planeta que ele, ou a uma distância similar no espaço.

O usuário do poder mental pode tentar contatar qualquer mentálico, ou buscar alguém em específico, com quem já tenha tido contato.

O tempo para estabelecimento do contato dependerá do mestre e, uma vez estabelecido o contato, o mentálico poderá realizar uma conexão psíquica à distância para uma conversa telepática, ou enviar mensagens sem esperar resposta.

A tentativa de anulação ou mesmo contra-ataque da conexão psíquica dependerá da personalidade e afiliação do mentálico contatado.

Este poder mental não revela a localização do mentálico contatado.

➤ Contatar mente desencarnada

7ª grandeza

Alcance: Indefinido

Duração: 30 segundos/nível

Este poder mental permite ao mentálico contatar a mente de alguém que já morreu, através do Espírito Galáctico. É preciso de um objeto que tenha pertencido ao indivíduo em vida como canalizador. O mentálico será capaz de conversar telepaticamente com a mente desencarnada e, até mesmo, assumir certas características que a pessoa tinha quando viva, como voz, caligrafia e trejeitos.

➤ Controlar comatose

9ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 1 semana/nível

O mentálico pode colocar um alvo em estado de coma, se este falhar em uma JPM, ou acordar um alvo que já esteja nesse estado, caso ele seja bem-sucedido em uma JPM. Um indivíduo em estado de coma acordará ao final dos efeitos, e não se lembrará de nada que tenha ocorrido após o uso do poder mental.

➤ Controlar mente

6ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 1 minuto/nível

O alvo deste poder mental ficará sob o controle do mentálico pela duração dos efeitos, se falhar em uma JPM. Um alvo controlado obedecerá a quaisquer comandos do mentálico, que são transmitidos mentalmente.

O mentálico deve sempre manter o alvo ao alcance visual, senão o efeito é perdido. Situações de grande estresse mental

ou potencialmente fatais também podem quebrar o efeito, permitindo uma nova JPM por parte do indivíduo sendo controlado.

➤ Copiar memória

5ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

O mentálico é capaz de copiar permanentemente uma memória com a qual tenha tido contato recentemente, através de outro poder mental, para a mente de um alvo ou para sua própria. O indivíduo de quem a memória será copiada e o receptor devem estar ao alcance do poder mental, e ambos podem fazer uma JPM para resistir aos efeitos.

➤ Criar dupla personalidade

7ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

O alvo deste poder mental tem uma nova personalidade criada em sua mente, caso falhe em uma JPM. A nova personalidade criada é tratada como um personagem de 1º nível completamente novo, seja da mesma classe, ou de outra qualquer.

Ambas as personalidades existirão na mente do personagem e não terão consciência ou memória das ações da outra. Este poder mental automaticamente ativa a nova personalidade, e a partir de então as personalidades podem ser ativadas e desativadas através de poderes mentais ou ao sofrerem um estresse mental muito grande. Um jogador que tenha um personagem com dupla personalidade deve organizar a experiência e níveis ganhos com cada uma das personalidades.

➡ Criar inteligência

7ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

O mentálico pode transformar uma criatura irracional em um ser sábio com este poder mental. O atributo Intelecto da criatura é imediatamente elevado a 10, e ela passa a ser capaz de raciocinar de maneira similar a um humano, embora não desenvolva quaisquer capacidades comunicativas ou científicas. É possível utilizar qualquer poder mental originalmente efetivo em humanos em uma criatura que tenha inteligência criada com este poder mental. Se utilizado em seres microbianos a inteligência se refletirá em toda a colônia de micro-organismos.

➡ Criar pesadelo

4ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 1 minuto/nível

Este poder mental funciona de forma similar ao de criar sonhos, mas o mentálico é capaz de criar pesadelos na mente do alvo. Ao acordar o indivíduo afetado deve fazer uma JPM para não ficar amedrontado pelo pesadelo durante 24 horas, sofrendo uma penalidade de -2 em suas rolagens e -4 em situações que lembrem acontecimentos vividos durante o pesadelo.

➡ Criar sonho

4ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 1 minuto/nível

O mentálico pode criar um sonho na mente de um alvo adormecido ou inconsciente, com a duração baseada em seu nível. O sonho pode envolver qualquer coisa que o

mentálico quiser, mas não pode ser de caráter negativo. Ao acordar o alvo deve fazer uma JPM, que caso seja bem-sucedida, indica que ele consegue lembrar-se perfeitamente do sonho, mas uma falha faz com que apenas lampejos dos acontecimentos sejam lembrados.

➡ Cura psicológica

3ª grandeza

Alcance: Toque

Duração: 5 minutos/nível

O mentálico é capaz de curar um alvo, recuperando 1d8 PV a cada 4 níveis que tiver na classe. Os pontos de vida recuperados são puramente psicológicos, e serão imediatamente perdidos ao final da duração, ou caso o personagem sofra qualquer dano real. Situação em que seus pontos de vida voltam imediatamente ao valor anterior à cura psicológica só então são reduzidos de acordo com o dano sofrido.

➡ Curar insanidade

8ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

O mentálico pode curar permanentemente a insanidade de um alvo com este poder mental. A insanidade pode tanto ter sido causada por um poder mental quanto por outros motivos. O alvo terá de cooperar com o processo realizando uma JPM, mas neste caso é necessário que ele tenha sucesso na jogada para que a insanidade seja curada.

➡ Dano cerebral

9ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

SCIENCE FICTION

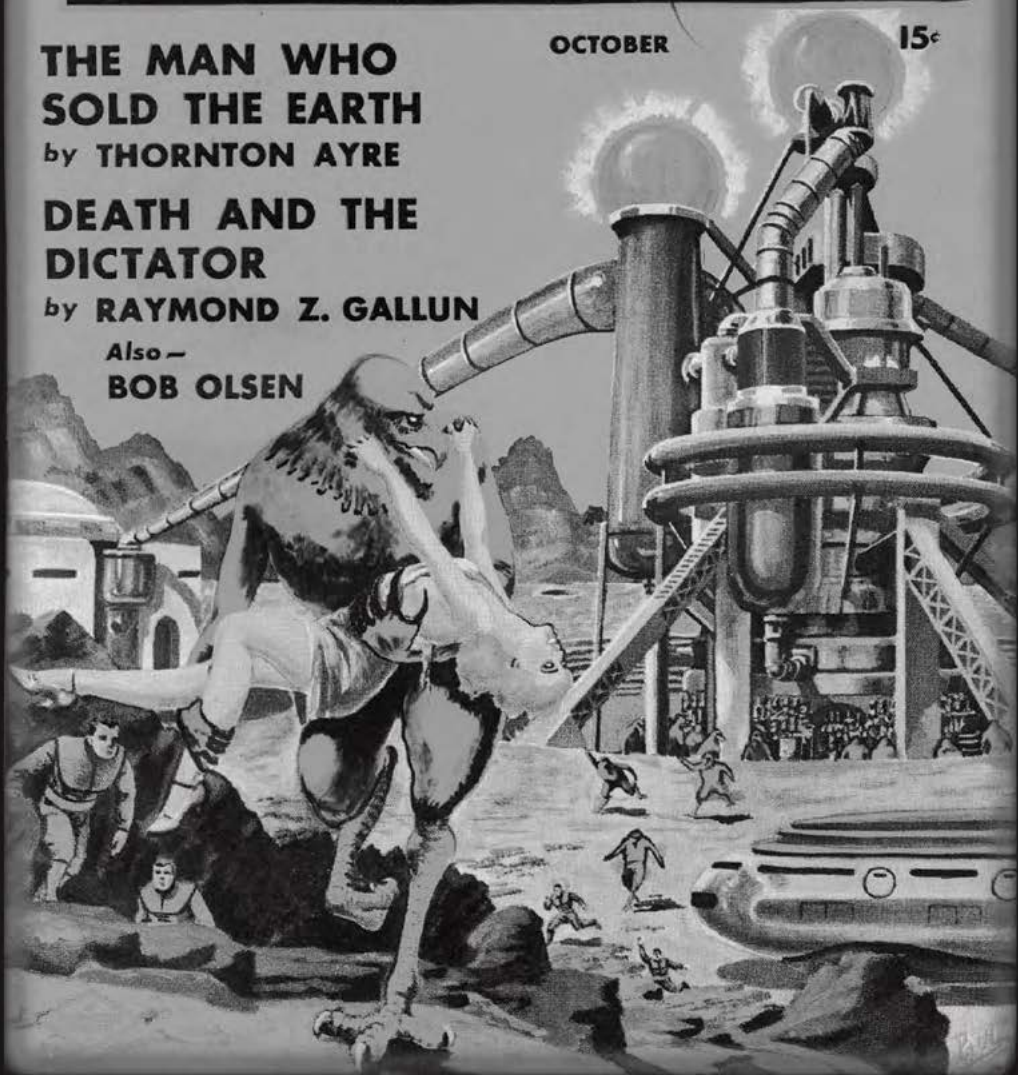
**THE MAN WHO
SOLD THE EARTH**
by **THORNTON AYRE**

**DEATH AND THE
DICTATOR**
by **RAYMOND Z. GALLUN**

Also —
BOB OLSEN

OCTOBER

15¢



O mentálico pode causar 1d6 pontos de dano mental permanente a um alvo que fale em uma JPM, ou restaurar o dano causado por este mesmo poder mental, caso o alvo seja bem-sucedido em uma JPM. Ao receber dano mental permanente o alvo desmaiará automaticamente e ficará inconsciente por 1d4 dias.

➤ **Desenvolver mente**

10ª grandeza

Alcance: Pessoal

Duração: Permanente

O mentálico pode desenvolver uma mente a partir do zero, e armazená-la em sua própria mente para que seja transferida para outro corpo. A nova mente terá as memórias e a personalidade desejadas pelo mentálico, e pode ter até 10 níveis de personagem em uma classe também à sua escolha - efetivamente um novo personagem. Uma mente criada dessa forma não pode ser assimilada pelo mentálico.

➤ **Detectar afiliação**

2ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Instantâneo

Este poder mental permite que o mentálico detecte a afiliação de um único alvo. A resposta obtida não dita exatamente que afiliação o alvo segue, mas indicará a resposta através de um evento do seu passado que a define.

➤ **Detectar invisibilidade**

2ª grandeza

Alcance: 10 metros + 3 metros/ nível

Duração: Instantâneo

O mentálico pode detectar personagens invisíveis dentro do alcance deste poder

mental ao analisar os padrões cerebrais presentes no local. A detecção dirá se há alguém invisível e sua direção aproximada.

➤ **Detectar mentiras**

2ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 1 minuto

Ao utilizar este poder em um alvo, o mentálico é capaz de determinar a veracidade de tudo que ele disser enquanto estiver sob efeito. O alvo precisa estar dentro do alcance deste poder mental, mas a detecção não revela a verdade.

➤ **Detectar poderes mentais**

1ª grandeza

Alcance: 100 metros + 10 metros/ nível

Duração: Instantâneo

O mentálico consegue captar o uso de um poder mental no ambiente ao seu redor e intuir a direção em que foi executado e qual poder foi utilizado. Ele só conseguirá detectar poderes mentais sendo utilizados naquele exato momento ou de efeito prolongado sobre um local.

➤ **Dissipar poder mental**

3ª grandeza

Alcance: 10 metros + 1 metro/ nível

Duração: Instantâneo

Este poder mental tem a capacidade de dissipar outros poderes de efeito não permanente que estejam afetando um personagem. O ato de dissipar um poder mental segue as mesmas regras para anulação e contra-ataque mental expressas anteriormente, utilizando o nível do mentálico que o utilizou no alvo, e permitindo gastos adicionais por parte do mentálico que deseja dissipar o poder mental. Entretanto, esse

duelo não dá ao alvo a oportunidade de revidar com outro poder mental, caso saia vencedor por uma grande margem, e um sucesso por parte do atacante significa que o poder mental foi dissipado com sucesso.

➤ **Dividir personalidade**

8ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

Este poder funciona de forma similar à criação de uma dupla personalidade, com a diferença de que a personalidade original do indivíduo é dividida em duas, sendo que uma retém sua personalidade mas não suas memórias, e a outra retém as memórias mas não a personalidade.

Os níveis de personagem devem ser divididos entre as duas personalidades, que devem permanecer na mesma classe original.

Caso seja impossível dividir igualmente os níveis, a personalidade que retém as memórias ficará com a maior parcela dos níveis. Personagens de 1º nível que sejam alvos deste poder mental sofrem os efeitos de criação de dupla personalidade ao invés de divisão, como explicado no poder específico.

➤ **Drenar mente**

6ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Instantâneo

Ao utilizar este poder mental, o mentálico causa 1d6 pontos de dano mental ao alvo, caso não passe em uma JPM. Esses pontos são absorvidos temporariamente, permitindo ao mentálico aumentar seu próprio atributo Intelecto em tantos pontos quan-

to os de dano no alvo, por um período de 1 hora por nível na classe. O bônus no alcance mental diário fornecido pelo novo Intelecto passa a vigorar imediatamente, mas não recupera eventuais porcentagens que já tenham sido gastas anteriormente.

Um mentálico de Intelecto 14, por exemplo, ao drenar 2 pontos de um alvo ficará com Intelecto 16, aumentando seu bônus para 3%. Se ele já tiver usado os 2% aos quais tinha acesso ele ganhará 1% adicional.

Um mentálico que aumente seu Intelecto em mais de 50% com este poder corre o risco de sofrer um choque mental.

➤ **Energizar objeto**

6ª grandeza

Alcance: Toque

Duração: 1 dia/nível

Ao energizar um objeto o mentálico deixa sua assinatura mental nele, e será capaz de saber tudo o que aconteceu numa área de 20m² ao redor dele, ao tocá-lo novamente.

As informações coletadas ao toque são audiovisuais, portanto o mentálico poderá ver e ouvir o que se passou naquele lugar como se estivesse presente.

➤ **Enfraquecimento**

2ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 30 segundos/nível

O alvo deste poder mental sofrerá com fraqueza repentina, se falhar em uma JPM que anula os efeitos. A fraqueza confere uma penalidade de -2 no atributo Força do alvo até que passe a duração do efeito.

➤ Espírito mental

9ª grandeza

Alcance: Pessoal

Duração: 1 minuto/nível

O mentálico pode utilizar este poder mental sobre si mesmo caso ache que corre risco de morte, o que lhe concederá uma chance de permanecer vivo, caso seu corpo realmente morra enquanto o poder mental estiver em efeito. Com a morte do corpo, a mente desencarnará e assumirá uma forma etérea visível apenas a mentálicos, mantendo a personalidade, memórias e os níveis do personagem.

O novo espírito mental estará isolado do Espírito Galáctico, não podendo contatá-lo e nem se misturar com ele, até que assumirá um novo corpo cuja mente tenha sido isolada ou aprisionada e morra de forma natural.

O espírito poderá utilizar quaisquer poderes mentais que conhecer, mas não poderá tentar utilizar poderes desconhecidos, e poderá mover-se como fazia em vida, ou através de projeção espiritual, que funciona de forma semelhante à projeção mental mas envolve apenas espíritos mentais similares ao personagem.

➤ Fortaleza mental

6ª grandeza

Alcance: 2 m²/nível

Duração: 1 minuto/nível

Este poder mental funciona de forma idêntica ao bloqueio mental, exceto pelo fato de que pode afetar quaisquer aliados ao alcance do efeito. Indivíduos que já estejam sob efeito de um bloqueio mental mantêm o efeito original, e não ganham bônus algum.

➤ Grupo canalizador

4ª grandeza

Alcance: 5 metros

Duração: 30 segundos/nível

Com este poder mental até 4 mentálicos podem aumentar temporariamente o nível de outro mentálico, para fins de utilização de um poder mental.

Cada mentálico aumenta 1 nível do beneficiado, que poderá realizar poderes mentais de acordo com a grandeza mental de seu nível temporário. O beneficiado pelo grupo canalizador não recebe nenhum outro bônus devido aos níveis temporários.

➤ Hipnose

3ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 1 minuto/nível

O mentálico consegue manter um controle hipnótico sobre o alvo, caso ele falhe em uma JPM. É possível fazer perguntas e uma única sugestão ao alvo, que dormirá por toda a duração do poder mental e não lembrará de nada. Para fazer uma sugestão pós-hipnótica basta usar o poder mental de mensagem subliminar durante o processo de hipnose, o que tornará possível que o mentálico crie uma palavra de ativação para os efeitos da sugestão.

➤ Imobilizar criatura

5ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 30 segundos/nível

Este poder mental funciona de forma similar ao de imobilizar pessoas, mas pode ser utilizado em qualquer forma de vida animal – não humana e não microbiana.

➤ Imobilizar pessoa

3ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 30 segundos/nível

O mentálico consegue imobilizar um humano completamente com este poder mental. É possível imobilizar um alvo com tantos DV quantos níveis na classe o personagem possuir. O alvo pode realizar uma JPM para resistir aos efeitos.

➤ Implantar memória

5ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

O mentálico pode implantar uma memória criada por ele na mente de um alvo, se este não resistir com uma JPM. A memória pode conter quaisquer acontecimentos desejados pelo mentálico, contanto que não possumas mais de 1 elemento-chave, como um evento ou indivíduo importante, para cada 4 níveis na classe.

➤ Implantar rastros

6ª grandeza

Alcance: Nulo

Duração: Permanente

O mentálico pode forjar a assinatura mental de qualquer poder que seria capaz de realizar, como se o tivesse utilizado de fato. Outros mentálicos que tentem detectar a presença de poderes mentais na área interpretarão como se o poder imitado tivesse sido realizado ali, embora ele nunca tenha sido utilizado.

➤ Induzir lógica

4ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Instantâneo

Funciona de maneira similar ao poder mental de induzir pensamentos, mas a frase implantada na mente do alvo pode conter uma dedução lógica. Por exemplo, é possível induzir a lógica de que um inimigo está desarmado, logo, ele deve ser atacado antes, ou que a situação está difícil, portanto o melhor a se fazer é fugir. Por exemplo, é possível induzir a lógica de que um personagem está com uma arma de projéteis e estas armas são proibidas no setor galático atual, logo, ele deve ser o criminoso procurado pelas autoridades. A aceitação ou não da lógica induzida dependerá exclusivamente do alvo.

➤ Induzir pensamento

3ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Instantâneo

Este poder mental é capaz de fazer com que o alvo instantaneamente pense em uma frase implantada em sua mente, como se fosse um pensamento próprio. A frase deve ser curta e não pode conter conclusões lógicas.

➤ Inteligência coletiva

6ª grandeza

Alcance: Indefinido

Duração: Permanente

Com este poder mental o mentálico é capaz de criar uma rede de inteligência coletiva, pela qual pode compartilhar informações com outros indivíduos. Cada vez que este poder é utilizado o mentálico adiciona um alvo voluntário à sua rede pessoal, e poderá buscar livremente qualquer informação que queira na mente dele, ou na de outros membros da rede, que estejam no mesmo planeta ou a uma distância similar no espa-

ço. A inteligência coletiva, entretanto, permite apenas a consulta à mente dos participantes, não envolvendo qualquer tipo de comunicação telepática, embora isso possa ser feito paralelamente sem problemas. Indivíduos não mentálicos que participem de uma rede de inteligência coletiva também podem desfrutar dos mesmos benefícios, mas só terão acesso às informações através de sonhos, nos quais interagirão com os outros membros da rede.

➤ Interagir com memória

7ª grandeza

Alcance: Toque

Duração: Variável (ver texto)

Este poder mental é uma versão aprimorada do poder de vivenciar memórias, pois permite que o mentálico interaja com os acontecimentos, como se estivessem acontecendo naquele momento. Ele pode falar com indivíduos, que reagirão normalmente a ele, e interferir no ambiente. O curso dos eventos retratados na memória pode ser mudado devido à presença do mentálico e suas ações.

➤ Inverter personalidade

5ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 1 minuto/nível

Com este poder o mentálico é capaz de inverter a personalidade de um alvo, que pode resistir aos efeitos com uma JPM. Uma mudança de personalidade pode acarretar mudanças nas atitudes, pensamentos e mesmo na afiliação de um alvo. A inversão de personalidade não gera uma dupla personalidade e nem ativa uma já existente. O alvo estará totalmente consciente de seus atos.

➤ Isolar personalidade

8ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

Um mentálico pode isolar permanentemente uma das personalidades de um alvo que tenha dupla personalidade.

Se a personalidade a ser isolada estiver ativa no momento da utilização do poder mental o alvo pode fazer uma JPM para resistir aos efeitos, mas caso ela esteja inativa a jogada só será necessária, se a personalidade ativa no momento for contra o procedimento.

Uma personalidade isolada estará para sempre na mente do alvo e suas memórias poderão ser acessadas por poderes mentais, embora ela não mais consiga manifestar-se como personalidade dominante. Se este poder mental for utilizado em um alvo que não tenha dupla personalidade sua consciência será isolada em sua própria mente, permitindo que uma nova mente seja transferida para seu corpo.

➤ Ler memória

3ª grandeza

Alcance: Toque

Duração: Variável (ver texto)

Este poder mental permite que o mentálico leia e compreenda uma memória que o alvo tenha em sua mente no presente momento, como se ele tivesse ciência dos acontecimentos, mas não os tivesse vivenciado pessoalmente. A leitura levará tanto tempo quanto necessário para analisar toda a memória ou terminará ao comando do mentálico. Alvos hostis podem realizar uma JPM para resistir à leitura.

➤ **Levitação**

2ª grandeza

Alcance: Pessoal

Duração: 15 segundos/ nível

O mentálico é capaz de levantar a 10 centímetros do chão, enquanto este poder mental estiver ativo. Ele poderá se deslocar em qualquer direção utilizando sua movimentação total, descontando quaisquer redutores devidos à gravidade. Só é possível levantar se o mentálico estiver com carga nula ou leve, e o efeito termina instantaneamente se ele sofrer dano ou fizer qualquer outra ação.

➤ **Ligação sensorial local**

6ª grandeza

Alcance: 1 Km/ nível

Duração: 6 horas/ nível

Este poder mental funciona de forma similar à ligação sensorial pessoal, com a exceção de que o sentido do mentálico estará ligado a um lugar fechado específico, como um aposento ou nave. Pela ausência de órgãos sensoriais só é possível ligar a visão ou a audição ao local alvo, e a transmissão sensorial só funcionará quando houver pelo menos um ser vivo inteligente naquele local, que servirá de canalizador.

➤ **Ligação sensorial pessoal**

5ª grandeza

Alcance: 1 Km/ nível

Duração: 1 hora/ nível

O mentálico é capaz de ligar um de seus cinco sentidos a outra pessoa. Enquanto a ligação estiver ativa o mentálico poderá alternar livremente entre seu próprio sentido e o do alvo, compartilhando os estímulos sensoriais recebidos por ele. No momento da ligação o mentálico deve manter contato visual com o alvo, que pode resistir com

uma JPM. Se a distância entre o mentálico e o alvo for maior que o alcance de 1 Km por nível o efeito termina imediatamente.

➤ **Localizar objeto**

2ª grandeza

Alcance: 100 metros + 10 metros/ nível

Duração: Instantâneo

O mentálico pode intuir a direção e distância de um único objeto ao tocar em um objeto igual ou relacionado. Esse objeto pode ser um pedaço do objeto que se quer localizar, algo feito do mesmo material ou com funcionalidade similar.

➤ **Manifestar subconsciente**

4ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

Com este poder mental o mentálico é capaz de manifestar alguma informação do subconsciente do alvo. Essa informação pode ser uma mensagem subliminar, memórias quase esquecidas ou o efeito de algum poder mental. O alvo passará a armazenar a informação em sua memória consciente, que o mentálico a lerá instantaneamente.

➤ **Mapa mental**

7ª grandeza

Alcance: 100 metros/ nível

Duração: 1 hora/ nível

O mentálico pode canalizar as ondas cerebrais residuais de todos os seres inteligentes que já passaram por um lugar, ou que lá estejam para traçar um mapa mental da área, cobrindo uma distância igual ao alcance total deste poder mental. A porcentagem de se perder na área é reduzida pela metade se for natural ou abandonada, mas se for uma estrutura habitada criada por

humanos a chance é zerada, e em ambos os casos o mentálico terá noção dos obstáculos que encontrará pelo caminho. Este poder mental só funcionará se seres inteligentes já tiverem passado por ali.

➤ **Mentalizar egrégora**

8ª grandeza

Alcance: 10 metros/ nível

Duração: 30 segundos/ nível

O mentálico junta todos os padrões cerebrais residuais existentes em um lugar para mentalizar uma personificação do local, com a qual poderá interagir através de outros poderes mentais.

Essa personificação de um lugar é chamada egrégora, e assumirá uma forma etérea que só o mentálico será capaz de ver, com aparência e expressão que reflita toda a história do lugar. A egrégora de um campo de guerra pode ser um soldado, e a personificação de um hospital pode ser um médico, por exemplo.

➤ **Morte cerebral**

10ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Instantâneo

O mentálico pode causar a morte cerebral do alvo, caso falhe em uma JPM. Virtualmente qualquer criatura viva com um cérebro é suscetível a este poder mental. O processo é tão agressivo que causa 1d6 pontos de dano mental no próprio mentálico. A morte cerebral causada por um mentálico tem ganhado popularidade como forma de morrer preferida, embora a doutrina dos mentálicos seja contra esse tipo de prática.

➤ **Mudança de atributos**

5ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Variável (ver abaixo)

Através de manipulação mental o mentálico é capaz de provocar uma mudança nos atributos de um alvo não hostil, num processo que leva 30 minutos para cada DV do alvo. É possível realocar 2 pontos de um atributo qualquer para outros atributos, sem restrição.

Os pontos podem ser retirados de um mesmo atributo ou de dois atributos distintos, e realocados de maneira similar, em um único atributo ou em dois. O processo é desgastante para o alvo do poder mental, que precisará descansar por 1d12 horas antes que possa agir normalmente. A realocação durará por uma quantidade de dias igual ao nível do mentálico.

➤ **Palavra de comando**

3ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Instantâneo

O mentálico é capaz de transmitir mentalmente um único comando a um alvo com uma quantidade de DV igual ou menor do que seus níveis na classe. O comando deve ser uma frase imperativa curta com apenas um verbo e não pode ser ilógica ou potencialmente fatal. Uma JPM por parte do alvo anula os efeitos.

➤ **Placebo**

2ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 1 minuto / nível

Este poder mental concede um bônus de +1 em qualquer atributo do alvo a cada 4 níveis

do mentálico através de manipulação mental. O poder é ineficaz se o alvo já estiver sob os efeitos de outro poder mental que envolva bônus ou penalidades de atributo.

➤ **Predizer futuro**

7ª grandeza

Alcance: Especial (ver texto)

Duração: Instantâneo

O mentálico é capaz de prever um acontecimento futuro envolvendo um grupo de pessoas, ao analisar os padrões cerebrais de todos os indivíduos.

É necessário um grupo de no mínimo 4 pessoas, o que garante ao mentálico uma chance de 30% de prever corretamente o futuro.

Cada pessoa acima disso aumenta a precisão do mentálico em 5% conforme a amostragem mental se torna maior. É possível prever fatos que acontecerão a até 10 minutos para cada nível do mentálico, e eventos totalmente independentes da ação das pessoas envolvidas, como intervenção de terceiros ou fenômenos naturais não podem ser previstos.

➤ **Projeção mental**

8ª grandeza

Alcance: Indefinido

Duração: 1 minuto/ nível

O mentálico pode fazer com que sua mente deixe seu corpo e voe pelo universo, projetando-se através do Espírito Galáctico. Ele pode ir virtualmente a qualquer lugar do cosmos.

Vivenciar acontecimentos como se estivesse lá, embora não possa interagir com

indivíduos e nem com o ambiente. Só é possível interagir com outros mentálicos que estejam em projeção mental e com eventuais mentes desencarnadas que venham a se aproximar do mentálico durante a projeção. Ao final do efeito a mente do mentálico volta automaticamente para seu corpo.

➤ **Provação mental**

3ª grandeza

Alcance: Toque

Duração: Variável (ver texto)

O mentálico pode explorar a mente do alvo em busca de qualquer informação que desejar. O tempo para obtenção de uma única informação é de 1d4 minutos, e permite que o alvo realize uma JPM para bloqueá-la em sua mente. É possível tentar obter uma informação bloqueada, mas cada sucesso na JPM para o bloqueio faz com que o mentálico tenha que gastar 1% a mais de seu alcance diário a cada nova tentativa de utilização da provação mental.

➤ **Provocar sono**

1ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: especial (ver texto)

Este poder mental causa sonolência no alvo, caso ele não seja bem-sucedido em uma JPM. Um sucesso nesta jogada anula o efeito, mas uma falha acarretará uma penalidade de -1 em todas as rolagens seguintes. A cada rodada subsequente o alvo deverá fazer uma nova JPM, incluindo a penalidade já acumulada, para resistir aos efeitos do poder mental, e cada nova falha incrementa a penalidade em outro ponto negativo. No momento em que a penalidade do alvo superar seu número de DV ele cairá no sono,

ficando indefeso, mas três sucessos na JPM em qualquer ordem anulam completamente o efeito e as penalidades.

➔ **Rastrear pessoa**

6ª grandeza

Alcance: Indefinido

Duração: Instantâneo

O mentálico pode intuir a localização de outra pessoa que esteja no mesmo planeta ou a uma distância similar no espaço. Só é possível rastrear uma pessoa com a qual o mentálico já tenha tido ou contato mental, seja usando um poder mental na pessoa, telepatia, ou se ela fizer parte da rede de inteligência coletiva do mentálico. Também é possível rastrear mentálicos os quais tenham sido contatados com o poder mental específico, mas eles poderão rebater sua tentativa de rastreio de acordo com as regras de anulação e contra-ataque mental.

➔ **Recriar mente**

8ª grandeza

Alcance: Pessoal

Duração: Permanente

Este poder mental pode construir uma cópia da mente de um indivíduo, através da leitura das memórias de pessoas que conviveram com ele. É necessário ler a memória de pelo menos 5 pessoas que se envolveram o indivíduo cuja mente será recriada, conferindo uma chance de 25% de sucesso ao poder mental, cada pessoa além das 5 oferece mais 5% de chance de sucesso. Se o mentálico optar por vivenciar as memórias ao invés de lê-las, a chance inicial será de 50% e as adicionais serão de 10%, e se ele optar por interagir com as memórias a chance inicial será automaticamente de 100%. O mentálico também pode utilizar

este poder mental para copiar diretamente a mente de um alvo que falhe em uma JPM. A mente recriada ou copiada ficará armazenada na mente do próprio mentálico até que seja colocada em um novo corpo através de uma transferência mental.

➔ **Rede mentálica**

6ª grandeza

Alcance: Indefinido

Duração: 1 minuto

A rede mentálica funciona de forma similar a uma rede de inteligência coletiva, com a diferença de que é formada por todos os mentálicos do universo, e pode ser acessada de, virtualmente, qualquer lugar do cosmos. Qualquer informação que os outros mentálicos no universo tenham pode ser acessada dessa forma, mas somente se eles permitirem seu acesso. O mestre pode determinar que a rede mentálica é inacessível, se o usuário estiver em um lugar muito isolado no espaço.

➔ **Reencarnação mental**

9ª grandeza

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Este poder mental pode trazer de volta uma mente desencarnada que tenha se misturado ao Espírito Galáctico, ou um espírito mental que tenha deixado seu corpo. É necessário um corpo cuja mente foi isolada ou aprisionada, e a mente, pertencente ao Espírito Galáctico, deve vencer uma JPM para que o processo seja efetivo, mas um espírito mental não precisa realizar nenhuma jogada. A mente ou o espírito assumirão permanentemente o corpo, com regras iguais às apresentadas no poder mental de assumir mentes desencarnadas.

➤ **Resgatar mente**

9ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

Este poder mental pode resgatar uma mente aprisionada em um cérebro positrônico e transferi-la para um corpo, ou quebrar o efeito do isolamento de uma mente em um corpo. A resistência mental do cérebro positrônico deve ser superada anteriormente, caso a mente tenha sido aprisionada em um, e a mente a ser resgatada deve vencer uma JPM para que o processo seja bem-sucedido. Ela ficará armazenada indefinidamente na própria mente do mentálico até que ele possa fazer uma transferência mental para o novo corpo, se ela tiver sido

aprisionada, ou assumirá novamente o corpo caso tenha sido isolada.

➤ **Revelar segredos**

6ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Instantâneo

O mentálico força o alvo a contar qualquer segredo que tenha, se ele não for bem-sucedido em uma JPM.

Só é possível revelar segredos dos quais o alvo esteja consciente, portanto eventos ocorridos durante uma hipnose ou outro tipo de controle mental não são acessíveis. Apenas um segredo pode ser revelado por utilização deste poder mental.



➤ Reviver memórias locais

7ª grandeza

Alcance: 5 metros/ nível

Duração: Variável (ver texto)

Este poder mental funciona de forma similar a vivenciar uma memória, com a diferença que é possível presenciar os eventos ocorridos em um lugar pelo período de até 1 hora por nível do mentálico.

O alcance do poder mental define a área na qual os acontecimentos poderão ser vivenciados, e o poder mental durará até o final da memória ou até o mentálico cancelar sua execução.

➤ Reviver mente

7ª grandeza

Alcance: Toque

Duração: 30 segundos/nível

O mentálico é capaz de reativar a mente de um corpo humano morto a até 72 horas por um período curto de tempo. Neste período apenas a mente estará ativa e o corpo não apresentará qualquer reação. É possível utilizar qualquer poder mental no alvo que seria utilizável em vida, com exceção de que a mente revivida nunca realizará JPM para resistir aos efeitos, falhando automaticamente.

➤ Sacrificar inteligência

7ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Permanente

O mentálico pode reverter uma criatura cuja inteligência tenha sido criada por ele a seu estado natural também revertendo o atributo Intelecto da criatura ao original, fazendo com que ela perca quaisquer memórias ou hábitos que tenha adquirido com

a inteligência superior. Também é possível utilizar este poder mental contra criaturas não humanas de inteligência natural, mas com apenas 25% de chance de sucesso. Ainda assim, o alvo afetado poderá fazer uma JPM para evitar os efeitos, mas uma falha significa que seu Intelecto é reduzido a 1, e quaisquer memórias da criatura são perdidas, junto com sua personalidade.

➤ Simular insanidade

6ª grandeza

Alcance: Visual ou pessoal

Duração: Variável (ver texto)

O alvo deste poder mental apresentará todos os sintomas e características de uma pessoa insana pela duração dos efeitos, porém retomará total controle sobre seu pensamento e atos se assim o desejar. Métodos tecnológicos de detecção de mentiras ou de análise de memórias não funcionam em pessoas insanas.

Um mentálico pode usar este poder mental sobre si mesmo ou sobre outrem, e em todos os casos o efeito pode se estender por 1 hora por nível do mentálico, mas é cancelado assim que o indivíduo afetado deseje retomar o controle sobre si mesmo.

➤ Sugestão direta

3ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 6 horas/nível

A sugestão direta funciona de forma similar à sugestão subliminar, mas o indivíduo afetado estará consciente de seu impulso em realizar a sugestão plantada em sua mente - embora não possa explicá-lo. A sugestão também pode incluir dois verbos ao invés de um.

➤ Sugestão subliminar

2ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 1 dia/ nível

O mentálico pode fazer uma única sugestão subliminar ao alvo, que deve fazer uma JPM para resistir aos efeitos.

A sugestão deve consistir em uma frase de um único verbo. O indivíduo sentirá um impulso inexplicável de realizá-la a cada 1d8 horas até o fim do efeito, mas não estará consciente dele. Sugestões potencialmente letais para o alvo quebram o efeito imediatamente.

➤ Telecinesia

4ª grandeza

Alcance: 10 metros + 1 metro/ nível

Duração: 10 segundos/nível

Este poder mental é capaz de fazer levitar e mover um objeto inanimado com até 1/5 do peso corporal do mentálico.

O objeto se moverá 3 metros a cada 10 segundos em qualquer direção, mas o usuário precisa manter a concentração durante o processo. A movimentação ignora qualquer penalidade por gravidade.

➤ Telepatia

1ª grandeza

Alcance: 1 Km/ nível

Duração: 15 segundos/nível

O mentálico é capaz de comunicar-se silenciosamente com um único alvo ao alcance do poder mental, como se falasse com ele pessoalmente e em voz alta.

É possível comunicar-se telepaticamente tanto com alvos com os quais se tem uma

conexão psíquica quanto com outros com os quais não se tem.

Se houver conexão psíquica a telepatia será bilateral, sendo possível enviar e receber mensagens, mas a telepatia sem a ligação só permite que o mentálico envie mensagens sem receber nenhuma resposta.

➤ Telepatia em grupo

2ª grandeza

Alcance: 1 Km/ nível

Duração: 15 segundos/nível

Similar ao poder de telepatia, mas a telepatia em grupo pode ser realizada com tantas pessoas quantas o mentálico conseguir criar uma conexão psíquica.

➤ Transferência mental

8ª grandeza

Alcance: Toque

Duração: Permanente

O mentálico pode transferir uma mente que esteja armazenada em sua própria para um novo corpo, cuja personalidade tenha sido isolada anteriormente ou aprisionada em outro lugar.

A mente assumirá o corpo como se fosse seu, mantendo os atributos físicos (Força, Destreza e Constituição), mas alterando os atributos mentais e sociais (Intelecto, Ciença e Comunicação) de acordo com suas capacidades mentais.

➤ Transferir pensamento

4ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: Instantâneo

O mentálico pode transferir um pensamento qualquer que tenha tido para um alvo ao

alcance visual. Ao receber o pensamento o alvo o compreenderá como se o tivesse formulado, mas detalhes dependentes de conhecimento prévio como idiomas ou fatos passados serão obscuros.

➤ Troca corporal

5ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 1 hora/ nível

O mentálico pode trocar de corpo com o alvo, caso não passe em uma JPM. Se bem-sucedida, a troca de corpo faz com que a mente do mentálico passe para o alvo e vice-versa.

Enquanto estiver no corpo de outra pessoa um personagem assume a ficha de personagem dela, com os atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) do novo corpo, mas mantém seus atributos mentais e sociais (Intelecto, Ciência e Comunicação). Este é um poder mental extremamente perigoso, pois se os alvos não estiverem ao alcance para efetuar a destroca quando a duração acabar, ou se um deles morrer, a troca pode se tornar permanente.

O mentálico também pode terminar o poder mental a qualquer momento, se estiver dentro alcance limite.

➤ Troca mental

7ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 1 hora/ nível

Este poder mental funciona de forma similar à troca corporal, mas o mentálico troca as mentes de dois alvos distintos, não a sua própria. Ambos podem fazer uma JPM para resistir aos efeitos, e o poder só será efetivo

caso ambos falhem. As regras de transferência ou conservação de atributos são as mesmas.

➤ Universo mental

10ª grandeza

Alcance: Toque ou Pessoal

Duração: Permanente

O mentálico pode fazer com que um alvo tocado, que falhe em uma JPM, ou ele mesmo crie um universo dentro de sua própria mente, virtualmente idêntico ao universo real.

A mente da pessoa ficará permanentemente presa nesse novo universo, continuando sua vida sem saber que na verdade tudo se trata de um fruto de sua mente.

Muitas pessoas consideram essa condição mais aceitável do que a morte e junção ao Espírito Galáctico, e não são inéditos os casos em que este poder mental é utilizado como uma forma de reduzir a dor da perda de uma vida.

➤ Vivenciar memória

6ª grandeza

Alcance: Toque

Duração: Variável (ver texto)

Este poder mental funciona de forma similar à leitura de memórias, mas o mentálico será capaz de imergir nos acontecimentos, como se estivesse presente na ocasião.

Entretanto, ele será incapaz de interagir com qualquer indivíduo ou com o próprio ambiente, ficando limitado ao papel de observador.

► Capítulo 10:

ESPAÇONAVES

Sem as maravilhosas máquinas que usamos para explorar as galáxias, o que seria da humanidade? Como viver no espaço sem seu foguete ou sua estação espacial?

As espaçonaves e as estações são fundamentais à vida humana no espaço. Enquanto as naves são o meio de transporte mais viável para longas viagens estelares, as estações espaciais espalhadas pela galáxia são o lar de milhões de humanos, muitos dos quais nunca puseram os pés sobre o solo de um planeta.

Ambas existem nos mais diversos estilos, tamanhos e formas. Em geral, as estações espaciais são estruturas de tamanho colossal capazes de abrigar centenas de espaçonaves e outros milhares de pessoas, e mantêm-se paradas ou orbitando algum corpo celeste. As naves tendem a possuir pouco espaço interno e, portanto, serem habitadas por poucos viajantes espaciais. Há, entretanto, híbridos entre espaçonaves e estações, como cruzadores e naves-mãe que tanto abrigam populações inteiras quanto deslocam-se pelo espaço.

10.1. Espaçonaves

As espaçonaves são o lar móvel dos aventureiros espaciais, já que muitas vezes passam mais tempo em uma nave do que explorando planetas, asteroides e outros corpos celestes.

Geralmente são divididas em câmaras com funções específicas, como a ponte de comando ou aposentos dos tripulantes, e podem possuir os mais diversos adicionais como gravidade simulada, escudos de força e armas acopladas.

Personagens podem ter uma espaçonave a partir do 5º nível, seja através de uma especialização de classe, seja conseguida através de outros meios no jogo.

Considera-se que personagens abaixo desse nível são inexperientes demais em viagem espacial para comandar uma nave

própria, embora nada impeça que façam parte de uma tripulação, venham a pilotar uma nave ou mesmo que cheguem a pos-suir uma.

Em geral espaçonaves são construídas com uma finalidade específica, o que influencia no tamanho e que tipo de câmaras há em seu interior.

A tabela T10-1 descreve alguns tipos de naves comuns, mas novos modelos são criados continuamente, com tamanhos e funções distintas.

Também estão expressos os dados para combates espaciais.

10.2. Câmaras de espaçonaves

Espaçonaves têm os mais diversos arran-jos de câmaras de acordo com seu local de origem e finalidade, e estas podem ser divi-didas entre diversos andares e alas.

A tabela T10-2 apresenta as câmaras mais comuns em espaçonaves, suas finalida-des, que tipo de objetos e equipamentos podem ser encontrados nelas. A presença ou não de certa câmara ou equipamento, bem como sua aparência e características específicas em uma nave são definidas pelo mestre.

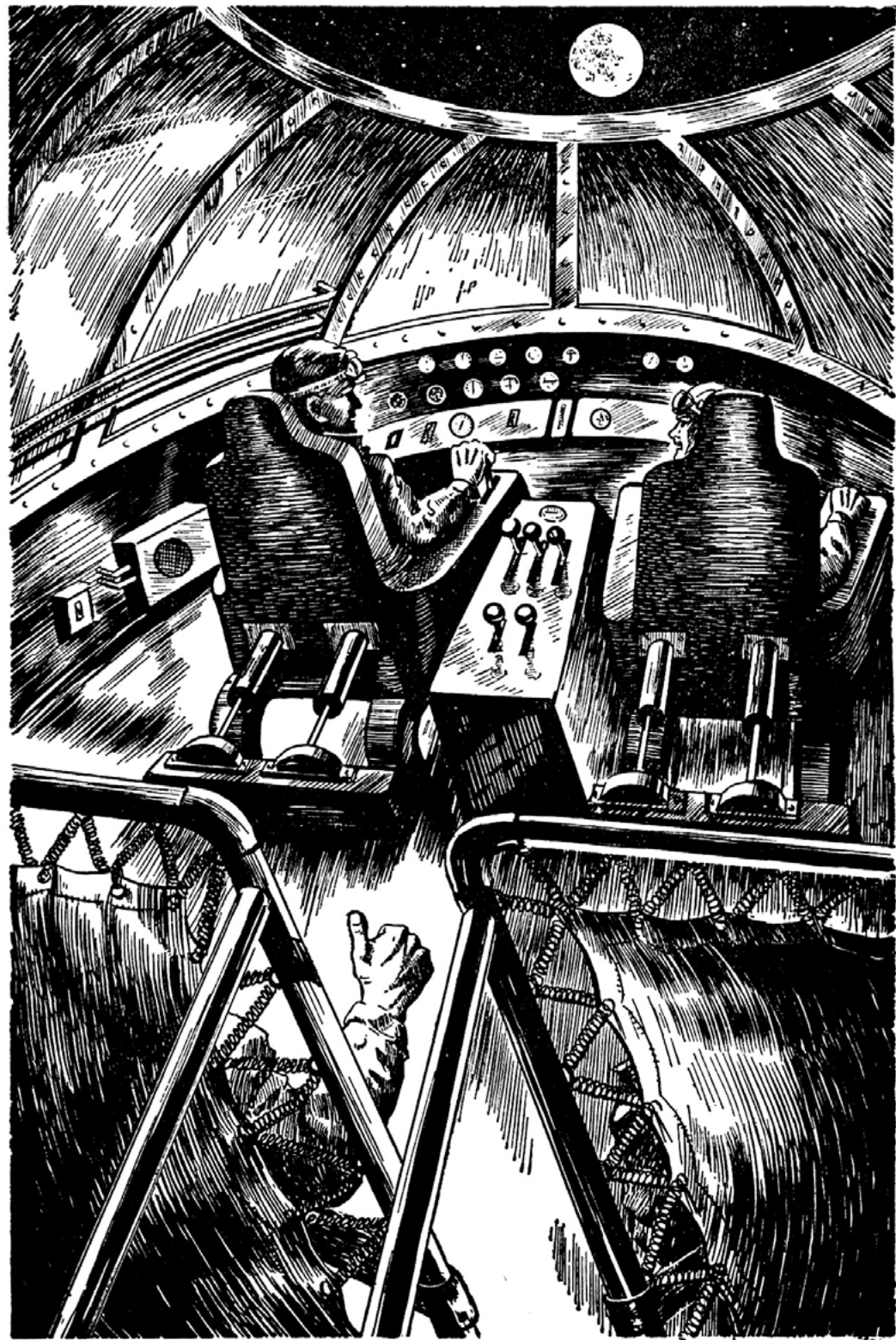
Ele também pode criar câmaras adicionais para as naves de acordo com a história.

Tabela 10-1 Tipos de Espaçonaves

Tipo	Tamanho	Tripulação	PV	BA	CP	JP	Mov.	Descrição
Caça	Pequena	1	1d100	+36	50	10	100m	Nave individual de assalto
Cápsula de exploração e emergência	Pequena	1 a 4	1d100	+30	50	12	80m	Pequena nave para evacuações de emergência e explorações
Cargueiro	Gigantesca	50+	1d1000	+34	46	6	40m	Transporte de artigos de todos os tipos
Cruzador	Colossal	100+	1d1000	+32	44	8	20m	Base militar espacial móvel
Escolta	Pequena	1 a 4	1d100	+30	50	10	80m	Nave para escolta e abordagem
Espaçonave particular	Média	1 a 10	3d100	+36	48	14	60m	Transporte de pequenos grupos de pessoas
Nave-mãe	Colossal	1.000+	3d1000	+32	44	8	20m	Lar de populações inteiras
Transuniversal	Gigantesca	100+	1d1000	+34	46	6	40m	Nave de transporte e lazer civil

Tabela 10-2 Câmaras de Espaçonaves

Câmara	Finalidade	Equipamento
Ala hospitalar	Local para tratar de ferimentos e traumas sofridos pelos tripulantes	Maca, mesa para cirurgia, instrumentos médicos, câmara hermética, trajes herméticos, kit de primeiros socorros
Aposentos da tripulação	Abrigar os tripulantes	Cama, banheiro, depósito de objetos pessoais, guardador de trajes, comunicadores pessoais
Arsenal	Estocar armas e vestes de combate	Tipos diversos de armas e vestes
Câmara de acoplagem	Entrada de pessoas de outra nave em uma abordagem	Controle de pressão, escotilha externa, corredor de acoplagem
Câmara de despressurização	Aclimatar os tripulantes quando entram ou saem da nave no espaço	Trajes espaciais, escotilha externa, descontaminador
Corredores	Interligar câmaras	Portas, comunicadores, tubulações
Depósito	Armazenar todo o equipamento extra da tripulação	Diversos
Laboratório	Local de trabalho para cientistas durante viagens	Materiais e componentes para aparatos tecnológicos, máquina para análise de materiais, ferramentas diversas, braço robótico.
Ponte de comando	Abrigar os controles do sistema de navegação da espaçonave	Assento do capitão, controles da nave, computador de bordo e piloto automático, tela de radar, comunicadores, comandos do escudo, janela de observação.
Refeitório	Sala para refeições e preparo de alimentos	Reidratador de alimentos, comida desidratada, mesas, talheres.
Saída de emergência	Abrigar cápsulas de emergência	Cápsulas de emergência, comunicadores, despressurizador, escotilha externa, trajes espaciais.
Sala de máquinas	Abrigar e controlar os motores e demais sistemas da nave	Motores, gerador de eletricidade, controles auxiliares.



10.3. Fontes de energia

Espaçonaves podem ser propulsadas por diversos tipos de energia, desde combustíveis líquidos a reatores nucleares. A fonte de energia determina por quanto tempo a nave pode ser utilizada antes de necessitar ser reabastecida e quanto o combustível custará.

A tabela T10-3 lista as diferentes fontes de energia que as naves podem ter, bem como o preço do abastecimento para cada tamanho de nave, a autonomia dos motores e mesmo quais fontes de energia são mais comuns.

Tabela 10-3 Fontes de Energia

Fonte	Raridade	Preço de abastecimento (P/M/G/C)	Autonomia
Célula de hidrogênio	Incomum	500.000 / 1.000.000 / 10.000.000 / 100.000.000	Alta
Combustível líquido	Comum	50.000 / 100.000 / 1.000.000 / 10.000.000	Média
Força gravitacional	Rara	-	Perpétua
Incineração de detritos	Rara	5.000 / 10.000 / 100.000 / 1.000.000	Baixa
Painéis termoenergéticos	Rara	-	Variável
Reatores atômicos	Comum	100.000 / 1.000.000 / 10.000.000 / 100.000.000	Altíssima

10.4. Equipamentos adicionais

Muitas naves possuem equipamentos extras que as distinguem das demais, como escudos de energia e canhões laser. Esses equipamentos podem ser partes integrantes originais da nave, bem como podem ser instalados posteriormente.

As tabelas T10-4 lista alguns desses equipamentos assim como o tipo de benefício por eles garantidos, e em que tipo de nave eles podem ser instalados, de acordo com o ta-

manho da nave. Instalações de equipamentos geralmente são muito caras e feitas por cientistas especializados.

Detalhes como o custo, o tempo necessário e quantidade máxima de um equipamento em uma nave, devem ser definidos pelo mestre.

Ele também pode criar novos equipamentos ou modificar os dados na tabela para adequá-los conforme o jogo.

Tabela 10-4 Equipamentos Adicionais

Equipamento	Tamanho da Nave				Descrição
	P	M	G	C	
Equipamentos Utilitários					
Acelerador hiperespacial	✗	✓	✓	✗	Permite que a nave execute o salto para o hiperespaço.
Blindagem térmica	✓	✓	✓	✓	Diminui o desgaste causado por entradas e saídas de atmosferas.
Braço robótico	✓	✓	✓	✓	Ferramenta para realização de reparos e missões externas.
Corredor de acoplagem	✗	✓	✓	✗	Passagem acoplável a outras naves para abordagem. Teste de pilotagem necessário para manobrar corretamente.
Gancho eletromagnético	✓	✓	✗	✗	Poderoso ímã que se prende ao casco de outra nave.
Painéis solares	✗	✓	✗	✗	Fornecem energia suficiente para as funções básicas da nave, se ela estiver ao alcance de um sol.
Piloto automático	✗	✓	✓	✓	Garante um sucesso automático em qualquer jogada de pilotagem enquanto estiver ativo. Não pode ser usado em combate.
Propulsores a jato	✓	✓	✗	✗	Aumentam a movimentação da nave em 50%, mas consomem combustível rapidamente.
Simulador de gravidade	✓	✓	✓	✓	Simula a gravidade padrão de 100%.
Videocomunicador	✗	✓	✓	✓	Permite a transmissão e recepção de imagem e som entre naves.
Equipamentos de Combate					
Canhões de energia	✗	✗	✓	✓	Versão mais poderosa dos disparadores laser. Causa 4d10 de dano.
Computador balístico	✓	✓	✓	✓	Calcula a melhor maneira de atingir inimigos. +2 em rolagens de ataque.
Defletores de raios	✓	✓	✗	✗	Garantem 25% de chance de redirecionar contra o atacante qualquer ataque de raios que a nave sofra por 1d4 rodadas.
Disparadores laser	✓	✓	✓	✓	Arma mais comum em espaçonaves. Causa 2d10 de dano.
Escudo de força	✗	✓	✓	✓	Campo de força para repelir ataques. Garante +10 no CP por 1d10 turnos.
Metralhadora de energia	✗	✓	✓	✓	Versão automática dos disparadores laser. Permite realizar 4 ataques, por rodada, que causam 1d6 de dano cada.
Mísseis teleguiados	✗	✓	✓	✓	Um míssil que segue o alvo por 1d4+1 rodadas, causando 4d10 pontos de dano no impacto. Só atinge o alvo se este falhar em uma JP.
Radar de inimigos	✗	✓	✓	✓	Calcula a distância e a movimentação dos inimigos.
Raio de tração	✗	✗	✓	✓	Raio que "puxa" naves menores. Requer uma JP da nave menor para ser evitado.
Sistema de camuflagem	✓	✓	✗	✗	Deixa a nave invisível por 1d8 turnos.

10.5. Pilotagem

Saber pilotar com eficiência uma espaçonave não envolve apenas manobrá-la de modo correto, mas também guiar-se corretamente pelo espaço e interpretar os instrumentos e comandos da ponte de comando. Os homens espaciais possuem o talento de classe que lhes permite pilotar naves, portanto, assumem constantemente o papel de capitães, mas membros de outras classes podem tentar a pilotagem com duras penalidades.

Pilotagem rotineira, como decolagens, aterrissagens e manobras normais não requer testes se for executada por um homem espacial. Já viagens longas, entradas em atmosferas, combates ou situações de grande tensão como, fugas ou mal funcionamento da nave, requerem testes do talento de pilotar naves dessa classe.

Se o piloto não for um homem espacial, qualquer situação exigirá um teste.. Membros de outras classes que tentem pilotar uma nave devem fazer um teste de pilotagem improvisada. Caso o personagem seja um cientista, ele pode usar metade de sua porcentagem de operar máquinas para sua rolagem.

Gatunos podem usar sua porcentagem de localizar e sabotar máquinas, e mentálicos podem tentar a rolagem com uma porcentagem de 10%. Algumas especializações tornam essas classes proficientes na pilotagem de naves, e nesses casos as regras dessas especializações indicarão a porcentagem a ser utilizada. Se a progressão dos talentos usados para o teste de pilotagem improvisada tiver sido interrompida devido

a alguma especialização, será utilizada a porcentagem do nível no qual a interrupção aconteceu.

Espaçonaves que possuírem um acelerador hiperespacial podem realizar um salto para o hiperespaço, o que as permite atingir partes longínquas da galáxia em pouco tempo.

Um salto requer três testes bem-sucedidos e consecutivos de pilotagem. O primeiro reflete a distância a ser percorrida, o segundo a direção a seguir, e o terceiro é a execução do salto em si. O salto hiperespacial só falhará se o último teste for malsucedido, mas se ocorrer com um, ou ambos, os testes anteriores resultando em falha, a direção e/ou distância percorridas estarão erradas de acordo com qual teste falhou.

Espaçonaves não podem realizar um salto hiperespacial durante um combate e a sequência de salto não pode ser abortada.

10.6. Combates espaciais

Os combates entre espaçonaves seguem as mesmas regras para o combate entre personagens, inclusive para ordem de ação e duração de rodada.

Entretanto, um combate espacial pode ocorrer enquanto combates entre personagens se desenrolam no interior das espaçonaves, portanto é necessário haver uma distinção entre pequena e grande escala de combate.

Num combate espacial cada espaçonave envolvida tem seu turno de ação, assim como os personagens têm em combates pessoais.

Nesse turno a espaçonave não apenas realiza sua ação, mas as ações de todos em seu interior são realizadas. Por exemplo, uma nave que participa de uma guerra estelar foi invadida pelo inimigo realiza seu turno normalmente, mas antes que a próxima nave possa fazer sua ação a rodada de combate dos personagens dentro da primeira nave deverá ser resolvida.

Isso faz com que a duração de um combate espacial seja variável e difícil de ser determinada, e portanto muitos efeitos de equipamentos referem-se a turnos e rodadas, e não a segundos e minutos.

Para facilidade de consulta, estão listadas a seguir as ações comumente tomadas por espaçonaves durante combates espaciais.

Outras ações que os tripulantes possam tomar devem ser mediadas pelo mestre, que ditará se são possíveis e quais regras são aplicáveis. Também é fornecida uma tabela de acertos e falhas críticas para espaçonaves.

Considera-se que espaçonaves entram em processo de destruição ao chegarem a 0 PV, e não há testes a serem realizados para evitar esse evento. O tempo que levará para explodirem, ou se destruírem de outra forma, é de 1 segundo para cada PV do total da nave, embora o mestre possa ajustá-lo de acordo com a situação.

Disparo de armas

(Ação | Ordem de ação: dados de dano)

A espaçonave atira com suas armas contra uma outra nave participante do combate. É feita uma rolagem de 1d20, a cujo resultado

é adicionado o bônus de ataque da espaçonave. Se o resultado total igualar ou superar o coeficiente de proteção da nave alvo o ataque foi bem-sucedido, e rola-se o dado de dano relativo à arma para determinar o dano causado.

Ativar equipamento

(Ação | Ordem de ação: bônus de ataque)

Os tripulantes da espaçonave ativam algum equipamento especial como escudos de energia ou defletores. De acordo com a situação de combate o mestre pode pedir um teste bem-sucedido de operar máquinas.

Manobras evasivas

(Ação | Ordem de ação: JP)

Naves pequenas podem tentar manobras evasivas, que permitem que a nave realize uma JP para evitar qualquer ataque sofrido, ao invés de utilizar o CP. Essas naves só podem tentar essas manobras uma vez a cada 5 rodadas de combate, e o mestre pode pedir um teste bem-sucedido de pilotar naves.

Movimentação

(Movimentação | Ordem de ação: pela ação)

A nave desloca-se pelo espaço a uma distância limite determinada pelo seu movimento. Geralmente não necessita de teste de pilotagem, mas o mestre pode pedir um, se a ação for potencialmente perigosa.

Movimentação dupla

(Movimentação | Ordem de ação: JP)

Sacrificando sua ação do turno a espaçonave desloca-se até o dobro de seu movimento. Esta manobra sempre necessitará de um teste bem-sucedido de pilotagem, e uma falha significa a perda da rodada.

Tabela 10-5 Ordem de ação de espaçonaves e efeitos críticos

Ação	Valor
Disparo de armas	Rolagem do dado de dano da arma
Ativar equipamento	Bônus de ataque
Manobras evasivas e movimentação dupla	Valor da jogada de proteção

1d6

Acertos Críticos

- | | |
|---|--|
| 1 | Acerto em área crítica, dano x2 |
| 2 | Avaria no sistema de propulsão, dano x2 + redução da movimentação da nave à metade |
| 3 | Avaria nas armas, dano x2 + penalidade de -2 nos ataques desferidos pela nave alvo |
| 4 | Casco avariado, dano x2 + penalidade de -2 no CP |
| 5 | Ataque extra contra outra nave ao alcance |
| 6 | Pane geral na espaçonave |

1d6

Falhas Críticas

- | | |
|---|--|
| 1 | Armas param de funcionar |
| 2 | Perda de controle momentânea, -1 no CP |
| 3 | Arma temporariamente danificada |
| 4 | Arma permanentemente danificada |
| 5 | Atinge nave aliada próxima ao alvo |
| 6 | Perda de controle brusca, -1 no CP e um teste de pilotagem para retomar o controle |

10.7. Veículos terrestres, aquáticos e aéreos

Além de naves espaciais os personagens podem necessitar viajar em veículos terrestres, aquáticos e aéreos, ou mesmo pilotá-los.

Neste caso, as mesmas regras para pilotagem de naves espaciais são aplicadas, inclusive para combate em pequena e grande escala. A tabela T10-6 traz alguns exemplos de veículos desses tipos.

Tabela 10-6 Veículos terrestres, aquáticos e aéreos

Tipo	Tamanho	Tripulação	PV	BA	CP	JP	Mov.	Descrição
Aerocarro	Pequeno	1 a 4	1d100	+10	30	10	20m	Veículo voador particular
Aeroplano	Enorme	1 a 20	1d1000	+12	24	6	60m	Cargueiro aéreo para transporte de pessoas e outros veículos
Cargueiro terrestre	Enorme	1 a 20	1d1000	+12	24	6	15m	Cargueiro para transporte de pessoas e outros veículos
Hidrocarro	Pequeno	1 a 4	1d100	+10	30	10	20m	Veículo aquático propulsionado por jato de ar
Submarino	Grande	1 a 10	3d100	+14	26	8	30m	Submarino grande para tripulações inteiras
Submersível	Médio	1 a 6	2d100	+16	28	14	40m	Pequeno submarino para explorações
Tanque de guerra	Grande	1 a 10	3d100	+20	30	8	15m	Veículo blindado para confronto militar
Veículo de exploração	Médio	1 a 6	2d100	+16	28	14	20m	Veículo com esteiras para exploração

10.8. Estações espaciais

Enquanto as naves fazem às vezes de lares móveis para viajantes espaciais, as estações são a moradia de muitos dos que não ousam explorar a vastidão sideral, ou parada necessária para todos que o fazem.

As estações espaciais geralmente ficam estáticas em um ponto do espaço ou orbi-

tam algum corpo celeste importante, como um planeta ou satélite natural, mas há estações na superfície de muitos planetas.

Normalmente têm tamanhos colossais, sendo capazes de abrigar centenas de espaçonaves de tamanho pequeno a grande facilmente.



Assim como as naves, as estações podem servir a diversos propósitos, como habitação civil ou base militar. Muitas são postos de alfândega e pontos de entrada obrigatórios para certos planetas.

Muitas estações possuem equipamentos de defesa e ataque, logo, podem agir de forma hostil contra espaçonaves não identificadas ou suspeitas. Geralmente o pouso de naves em uma estação espacial é pago, assim como outros serviços disponíveis.

Estações amigáveis podem oferecer alguns serviços gratuitamente, mas muitas delas mantêm sua economia ativa através desse tipo de comércio.

Considera-se que qualquer tipo de serviço necessário é encontrado em uma estação espacial populosa, mas o mestre pode vetar a disponibilidade dependendo da função da estação e sua localização.

Todas as câmaras encontradas em espaçonaves também existem nas estações, em maior número e tamanho, e outros ambientes especializados podem existir a critério do mestre.

A tabela T10-7 lista alguns serviços comuns em estações espaciais e o seu custo em créditos.

Tabela 10-7 Serviços em Estações Espaciais

Serviço	Preço	Descrição
Abastecimento de espaçonave	Variável	Reabastecimento da nave. O preço para cada tipo de combustível e tamanho de nave é expresso na tabela T10-3.
Estadia da tripulação	\$5.000	Custo de estadia na estação para cada pessoa, com refeições inclusas. O pagamento é feito diariamente.
Manutenção de rotina de espaçonave	\$10.000 / \$25.000 / \$75.000	Manutenção e reparo de equipamentos danificados ou deteriorados por ação do tempo ou acidentes, de acordo com o tamanho da nave (P, M, G).
Pouso de espaçonave e estadia no hangar	\$10.000 / \$50.000 / \$100.000	Taxa cobrada por pousar e manter a nave na estação. Pagamento feito diariamente, variável de acordo com o tamanho da nave (P, M, G).
Reparos mecânicos em espaçonave	\$1.000	Preço pago por cada PV reparado de uma espaçonave.

► Capítulo 11:

SEÇÃO DO MESTRE

Este capítulo abordará questões pertinentes ao papel do mestre de jogo num cenário espacial como o Space Dragon, fornecendo regras, dicas e ajuda aos mestres?

11.1. Mestrando um jogo de ficção científica pulp

As histórias pulp de ficção científica são cheias de personagens heroicos, vilões verdes e feitos incríveis. O papel do mestre de Space Dragon consiste em criar aventuras espetaculares pelo espaço que ponham as habilidades dos personagens e a criatividade dos jogadores à prova.

O primeiro ponto a ser abordado é a liberdade criativa. Assim como um jogo de RPG em uma ambientação medieval é baseado no imaginário popular a respeito dos costumes e cultura de uma época passada, uma campanha espacial se baseia na especulação.

Não é necessário ser um biólogo para criar uma nova espécie alienígena e nem um astrofísico para dizer que o tempo se distorce perto de um buraco negro. É o embasa-

mento superficial na ciência, o que gosto de chamar de superficiência, que dá às histórias pulp o seu charme. Essa liberdade de criação é inerente ao mestre, mas os jogadores também devem improvisar e criar. Apenas atirar contra um inimigo com uma pistola laser pode se tornar chato e monótono, assim como as viagens espaciais podem durar semanas ou meses de tédio absoluto.

Se um personagem deseja atirar numa grande pedra para que ela caia e esmague os oponentes, deixe-o! Se no meio de uma viagem um jogador sugerir que o planeta natal de seu personagem é perto dali e deseja fazer uma visita, encoraje-o!

Com certeza não há regras para todo tipo de situação neste livro e nem lhe ensinará a criar uma história interessante. Isso virá da sua imaginação.

Não deixe o jogo se tornar um fardo para os jogadores. Faça com que se interessem pela história, que fiquem ansiosos pela próxima sessão de jogo. Termine as sessões em um momento de grande tensão ou reviravolta na trama, crie complicações para os personagens, traga antigos personagens de volta! Não tenha medo de abusar dos clichês, eles existem porque funcionam.

E se funcionam, por que você não pode usá-los? A tabela T11-1 traz alguns clichês que podem ser usados como ganchos de aventuras espaciais.

Eles não são os únicos clichês existentes, e uma história pode ter vários ao mesmo tempo. Use sua imaginação!

Tabela 11-1 Clichês

Espécie alienígena inteligente faz contato

Máquinas se rebelam contra seus criadores

Espaçonave cai em um planeta hostil

Ocorre uma guerra de dimensões galácticas

Pesquisadores buscam a origem da espécie humana

Androide/ginoide se envolve amorosamente com humano(a)

Nave apresenta defeitos e fica à deriva no espaço

Heroína é raptada por um vilão maligno

Viagem no tempo altera o universo como é conhecido

Cientista louco brinca de divindade

A nave dos protagonistas é raptada por outra nave gigantesca

11.2. Evoluindo personagens

Normalmente os personagens iniciam o jogo no 1º nível como aspirantes a exploradores espaciais, com as habilidades básicas de suas classes.

Sua progressão e evolução durante o jogo se dará conforme adquiram mais níveis em suas classes, através do acúmulo de pontos de experiência, ou XP. Essa aquisição se dará automaticamente ao atingirem a quantidade de XP necessária para um novo nível.

Os pontos de experiência são concedidos aos jogadores de acordo com seu desempenho combativo e interpretativo.

O desempenho combativo leva em conta apenas os inimigos que foram mortos ou derrotados, e o interpretativo é mais subjetivo, considera a desenvoltura e a verossimilhança do jogador ao decidir as ações de seu personagem com base em sua personalidade, história pessoal, espécie e alinhamento.

Mais a frente neste capítulo estão listados alienígenas que os personagens podem enfrentar, e cada um traz um valor em XP que é concedido ao ser derrotado.

Se o inimigo derrotado for um personagem humano com níveis de classe, o XP a ser concedido aos jogadores é 10% do necessário para atingir o nível no qual estão na tabela da classe correspondente.

Esse XP deve ser somado ao concedido por quaisquer outros inimigos derrotados e dividido igualmente entre todos os participantes ao final do combate.

É aconselhável, entretanto, que a adição de XP na ficha de personagem seja feita apenas ao final da sessão de jogo, embora dividi-lo após cada combate possa facilitar o processo. Já o XP interpretativo baseia-se no julgamento do mestre do quão boa foi a interpretação do personagem por parte do jogador, portanto é mais abstrato.

Mas propomos um pequeno sistema de premiação por interpretação e conduta: todos os jogadores iniciam cada sessão de jogo com 100 pontos, e podem ganhá-los ou perdê-los de acordo com sua desenvoltura, podendo ficar com um máximo de 200 e um mínimo de 0 pontos.

Boa interpretação, bom comportamento em mesa e boas ideias conferem pontos ao jogador, enquanto uma atitude antijogo, falta de interpretação e má conduta retiram pontos.

Ao final da sessão de jogo multiplica-se o nível de cada personagem pelos pontos do jogador respectivo, chegando-se ao XP total de interpretação que ele receberá. Esse sistema, entretanto, é totalmente opcional, ficando ao seu critério como mestre adotá-lo ou não.

11.3. Riqueza e tesouros

Nem todos os aventureiros espaciais são altruístas e bons samaritanos. Na verdade, muitos deles visam apenas enriquecer com o que encontrarem em suas explorações.

Como créditos espaciais não são algo que se possa encontrar jogados por aí, as riquezas deverão ser conseguidas através da negociação dos frutos de expedições.

Acadêmicos podem pagar muito bem por antigas escrituras de planetas abandonados, cientistas podem oferecer uma boa quantia como recompensa para quem trazer um espécime de planta carnívora vivo, e armas arcaicas sempre significam um bom dinheiro se vendidas a um colecionador.

Com o tempo pode ser que os personagens adquiram riqueza suficiente para se tornarem influentes no cenário universal, até mesmo pagando outras pessoas para realizar alguns trabalhos.

A tabela T11-2 traz alguns exemplos de itens que podem ser encontrados em explorações espaciais, ou motivar a realização de uma. O valor que eles terão dependerá exclusivamente da relevância do artefato e da negociação realizada no jogo.

Tabela 11-2 Interesses de Explorações

Registro de espécie alienígena inteligente

Máquina ancestral poderosa

Recuperação de espaçonave acidentada

Fonte de energia inesgotável e disputada

Documentos ancestrais sobre a espécie humana

Coleta de amostra vegetal alienígena

Captura de espécime animal alienígena

Relíquia tecnológica valiosa

Segredos sobre o passado dos personagens

Busca por arma capaz de mudar o curso de uma guerra

Caça a um fugitivo espacial

FUTURE FICTION

Canada 20¢

UNIVERSE IN DARKNESS

by

J. HARVEY
HAGGARD

ALSO—

JOHN COLERIDGE
DENNIS CLIVE
BOB OLSEN



11.4. Relíquias tecnológicas

São chamadas relíquias tecnológicas quaisquer aparatos antigos ou de fabricação alienígena que sejam encontrados durante explorações em posse de inimigos, em estações espaciais abandonadas, naves que caíram ou qualquer outro local desabitado por um longo tempo.

Recebem esse nome tanto por seu valor comercial, nas mãos das pessoas certas, quanto por suas capacidades virtualmente ilimitadas por serem de épocas em que a ciência era experimental e arriscada.

Em termos de regras, qualquer aparato

tecnológico listado no capítulo 8 pode ser encontrado como uma relíquia, também é possível achar combinações de dois ou mais aparatos, e até mesmo relíquias totalmente inéditas.

A tabela T11-3 fornece uma forma de determinar aleatoriamente que tipo de relíquia é encontrada. O mestre tem a liberdade de definir os benefícios de cada relíquia tecnológica, como bônus em ataque e dano, no CP ou outras propriedades, sendo recomendado consultar o capítulo 8 para ideias de efeitos de relíquias tecnológicas. Algumas relíquias podem estar completamente deterioradas e inoperáveis, mas outras ainda podem fun-

Tabela 11-3 Relíquias Tecnológicas

1d100	Relíquia tecnológica
1-8	Arma aprimorada perfeitamente estável
9-17	Arma aprimorada 50% instável
18-24	Vestes aprimoradas perfeitamente estáveis
25-30	Vestes aprimoradas 50% instáveis
31-40	Escudo de energia perfeitamente estável
41-50	Escudo de energia 50% instável
51-60	Composto para injeção
61-65	Instruções de realização de um feito científico em metade do tempo
66-70	Instruções de realização de um feito científico por metade do custo
71-75	Instruções de realização de um feito científico em metade do tempo e por metade do custo
76-80	Cinto perfeitamente estável
81-85	Cinto 50% instável
86-90	Braceletes perfeitamente estáveis
91-95	Braceletes 50% instáveis
96-100	Outra relíquia

cionar na primeira tentativa ou após reparos realizados por um cientista – as regras para uso e restrição de classe são as mesmas.

Todas, entretanto, têm certa chance de apresentar mau funcionamento e causar efeitos colaterais indesejados. Essa chance varia de 10% a 90%, de acordo com a instabilidade da relíquia.

No momento de sua ativação realiza-se uma jogada percentual, se o resultado for abaixo da porcentagem, rola-se 1d10 para determinar o efeito colateral na tabela T11-4, verificando os resultados para relíquias ofensivas, defensivas ou utilitárias.

É interessante manter a porcentagem de instabilidade das relíquias em segredo dos jogadores, embora um cientista possa determinar um número aproximado com um teste bem-sucedido de Ciência.

11.5. Planetas

Aventuras espaciais não teriam muita graça se não houvesse diversos planetas estranhos para serem explorados.

Os próximos tópicos abordarão maneiras de criar esses planetas, como sua superfície, atmosfera, gravidade, fauna, flora e sociedade.

Tabela 11-4 Defeitos de Relíquias

1d10

Lista de defeitos

- | | |
|----|---|
| 1 | A relíquia explode, causando 1d6 de dano por fogo em todos ao redor. |
| | Ofensivas: Os efeitos voltam-se contra o usuário. |
| 2 | Defensivas: A relíquia é ativada, mas seus efeitos são o inverso dos originais. |
| | Utilitárias: A relíquia funciona, mas precisará de um teste de operar máquinas a cada turno. |
| 3 | Um curto-circuito causa 2d6 de dano elétrico ao usuário. |
| | Ofensivas: O efeito atinge outro alvo aleatório. |
| 4 | Defensivas: Os efeitos não funcionam, mas é impossível detectar o defeito. |
| | Utilitárias: A relíquia funcionará pela metade do tempo e causará metade dos efeitos. |
| 5 | Superaquecimento da relíquia causa 1d6 de dano por calor ao usuário. |
| | Ofensivas: Apenas metade do efeito é causado. |
| 6 | Defensivas: A relíquia garante apenas metade de seus efeitos. |
| | Utilitárias: A relíquia parará de funcionar abruptamente em 1d4 minutos. |
| 7 | A relíquia fica sem energia imediatamente e precisará de reparos. |
| 8 | Dano permanente na relíquia faz com que sua instabilidade aumente em 10%. |
| 9 | Mau funcionamento pede uma nova jogada de defeito a cada minuto. |
| 10 | A relíquia fica inutilizável. |

Superfície

A superfície de um planeta equivale ao tipo de terreno a ser encontrado durante sua exploração, além de influenciar em certos detalhes como, o clima e se o planeta é habitado.

A tabela T11-5 traz exemplos de superfícies de planetas, com uma descrição breve da fauna e flora mais comuns, embora as duas últimas possam ser roladas separadamente. Podem haver diferentes biomas em um

mesmo planeta, nesse caso, mais de um tipo de superfície pode ser usado para ilustrá-los.

Atmosfera

A atmosfera define se o ar do planeta é respirável ou se é necessário usar trajes pressurizados e cilindros de oxigênio. Para definir isso basta rolar 1d6 na tabela T11-6. Ela também lista os efeitos colaterais que a permanência ou simples exposição à atmosfera, sem um traje adequado, pode causar aos personagens.

Tabela 11-5 Superfícies Planetárias

1d10	Superfície	Fauna	Flora	Temperatura
1	Planícies	Mamíferos, répteis e aves	Gramíneas	Moderada
2	Colinas	Mamíferos e aves	Árvores diversas e gramíneas	Moderada
3	Montanhas	Mamíferos, répteis e aves de rapina	Coníferas e gramíneas	Baixa
4	Vulcões	Répteis	Líquen	Altíssima
5	Pântanos	Insetos, répteis e fungos	Plantas aquáticas e manguezal	Moderada
6	Geleiras	Mamíferos terrestres, aquáticos e peixes	Inexistente	Baixíssima
7	Tundras	Mamíferos e aves	Líquen e gramíneas	Baixa
8	Desertos	Répteis e insetos	Palmeiras e gramíneas	Altíssima durante o dia e baixíssima durante a noite
9	Florestas	Mamíferos, insetos e répteis	Árvores diversas e gramíneas	Moderada
10	Cidades	Mamíferos roedores, aves urbanas e animais domesticados	Arborização urbana	Moderada

Tabela 11-6 Atmosfera

1d10	Atmosfera	Respirável	Efeito colateral
1	Padrão	Sim	Nenhum.
2	Tóxica	Não	A exposição ao ar gera 50% de chance de contaminação por veneno.
3	Rarefeita	Sim	Cansaço maior do que o normal.
4	Poluída	Não	A exposição ao ar gera 30% de chance de contaminação por doença.
5	Úmida	Sim	Equipamentos eletrônicos podem apresentar defeitos e enferrujar.
6	Radioativa	Não	Permanência sem um traje de proteção causa contaminação radioativa imediatamente.
7	Seca	Sim	É necessário ingerir o dobro de líquido para evitar a desidratação.
8	Anaeróbica	Não	A falta de oxigênio torna impossível respirar.
9	Desprotegida	Sim	O uso de trajes espaciais é recomendado para evitar os raios nocivos do sol do planeta.
10	Ácida	Não	Causa dano por ácido fraco a cada minuto de exposição a personagens e objetos. O dano não sofre regressão.

Gravidade

A gravidade interfere na movimentação dos personagens, assim como o terreno e carga.

Geralmente a gravidade dos planetas habitados varia entre 50% e 150%, mas gravidades mais extremas podem ser encontradas em planetas desabitados.

Para determinar uma gravidade na escala habitável basta rolar 1d100 e adicionar o resultado à gravidade base de 50%, arredondando para a dezena mais próxima.

Gravidades extremas devem ser cuidadosamente estudadas, visto que outros fatores podem tornar a movimentação impossível.

Fauna

Este tópico demonstra como definir a fauna de modo independente do determinado pela superfície.

Embora possa haver grande diversidade de fauna em um planeta, uma expedição dificilmente se deparará com todas as formas de vida existentes nele.

Para determinar o tipo predominante de vida animal basta rolar 1d6 na tabela T11-7.

Cada resultado corresponde a uma classe de forma de vida alienígena, o que ajuda a selecionar inimigos para a exploração.

Tabela 11-7 Fauna

1d6	Fauna predominante
1	Mamíferos terrestres
2	Répteis terrestres
3	Insetos terrestres e voadores
4	Peixes, mamíferos e répteis aquáticos
5	Aves aladas e terrestres
6	Fungos e micro-organismos

Flora

Embora sirva mais de pano de fundo do que a fauna, a flora pode se mostrar uma parte importante de expedições espaciais.

Também pode ser determinada juntamente com a superfície, ou rolada separadamente. No segundo caso, basta rolar 1d6 na tabela T11-8.

Tabela 11-8 Flora

1d6	Flora predominante
1	Gramíneas
2	Árvores diversas
3	Líquens
4	Plantas aquáticas
5	Vegetação alienígena
6	Inexistente

Nível tecnológico

O nível tecnológico em geral é aplicável apenas a planetas habitados por vida inteligente, e representa a que ponto chegou a tecnologia dos povos nativos, na mesma escala da progressão da classe cientista.

Ele também pode ajudar a definir se os componentes e materiais para a criação de um aparato tecnológico ou realização de um feito científico podem ser conseguidos nesse planeta.

Para determinar aleatoriamente o nível tecnológico basta rolar 1d10. Vale ressaltar que, possuir tecnologia avançada não significa que toda a sociedade tem acesso a ela, nem que ela é dominada completamente.

Sociedade

Somente aplicável a planetas com vida inteligente, e representa a forma pela qual ela é organizada.

A tabela T11-9 aborda termos gerais a respeito da hierarquia social, sendo necessário

um pouco de ponderação para chegar ao resultado final. Uma sociedade monárquica, por exemplo, pode ter como figura central de uma linhagem de reis hereditários, ou monarcas eleitos por um conselho de nobres.

Esses detalhes devem ser decididos de acordo com a história.

Tabela 11-9 Sociedade

1d8	Organização social
1	Monarquia
2	Ditadura
3	Democracia
4	Hierarquia de castas
5	Coletivismo
6	Parlamentarismo
7	Poder financeiro
8	Sem organização formal

11.6. Alienígenas e outros inimigos

Os inimigos mais comuns na galáxia são alienígenas, mas outros perigos também existem. Sejam criaturas rastejantes sem inteligência ou seres humanoides com capacidades mentais e tecnologia desenvolvidas, por diversas vezes os exploradores espaciais acabam por ter que usar suas armas contra eles. Nas páginas seguintes estão listadas diversas espécies alienígenas e outros inimigos que os personagens podem vir a enfrentar. A descrição desses inimigos segue um modelo, que é explicado a seguir. No caso de ser necessário utilizar antagonistas

humanos, as mesmas regras para criação de personagens devem ser utilizadas para determinar suas informações de jogo.

Introdução: fornece informações básicas do alienígena, como seu nome popular, nomenclatura científica, morfologia, tamanho, afiliação (se aplicável) e habitat. O tamanho dos alienígenas é expresso através de uma escala que compreende tamanho pequeno (até 1m), médio (até 2m), grande (até 4m), imenso (até 6m) e colossal (maior que 6m). Essa escala é comparativa ao tamanho humano, e não é a mesma usada para categorizar o tamanho de espaçonaves e outras estruturas.

Encontros: informa a quantidade de indivíduos da espécie é comumente encontrada em conjunto, fornecendo portanto a informação sobre a socialização do alienígena, se vive em bandos, se possui um covil ou hábitos errantes.

Prêmios: informa que tipos de relíquias tecnológicas podem ser encontrados com o alienígena, com as iniciais O, D e U para relíquias ofensivas, defensivas e utilitárias, respectivamente. Também informa a premiação em XP pela derrota do alienígena. Alguns alienígenas não carregam nenhum tipo de relíquia consigo, fornecendo apenas a premiação em XP.

Movimento: funciona da mesma forma que o movimento dos personagens, mas nesse caso se considera que uma criatura nativa de um planeta ignora quaisquer penalidades por gravidade, e pode também ignorar penalidades por terreno se estiver dentro de seu habitat.

Moral: representa a permanência do alienígena em combate ao ver-se em uma situação desfavorável, e consiste em um percentual de 0% a 100%. Sempre que 50%

ou mais dos alienígenas de uma determinada espécie forem derrotados em um combate todos os inimigos restantes da mesma espécie devem passar em uma jogada percentual com dificuldade igual à sua moral para permanecer em combate. Uma falha, ou seja, um resultado superior à porcentagem indica que a criatura se renderá ou tentará fugir. Criaturas com moral 0% sempre fugirão, e criaturas com moral 100% nunca desistirão de um combate.

Atributos: iguais aos atributos dos personagens, que são Força (FOR), Destreza (DES), Constituição (CON), Intelecto (INT), Ciência (CIE) e Comunicação (COM). Alienígenas podem ter alguns desses atributos zerados. Por exemplo, uma espécie com Intelecto 0 é totalmente irracional, e com Comunicação 0 é incapaz de comunicar-se de qualquer maneira. Criaturas com Ciência 0 são totalmente primitivas. É mais raro um alienígena ter um atributo físico zerado, exceto em formas de vida simples como musgos, plantas e fungos.

Coefficiente de proteção (CP): expressa o CP do alienígena, ou seja, a dificuldade de atingi-lo em combate. Parte do CP pode ser concedido por vestes e aparatos defensivos, se a espécie for inteligente, ou por proteção natural em outros casos. Os bônus por vestes, aparatos ou proteção natural são expressos separadamente, mas seu valor já está somado ao CP.

Jogada de proteção (JP): indica a JP que deve ser vencida pelo alienígena quando for necessário realizar uma. Esse valor já engloba JPF, JPR e JPM, sendo desnecessário aplicar qualquer tipo de modificador ao resultado no dado.

Dados de vida (DV): alienígenas sempre têm o d8 como seu DV, e a quantidade de dados expressa deve ser rolada para determinar

seus pontos de vida, o modificador adicionado à soma final. Opcionalmente pode ser utilizado o valor médio e o total de PV expressos ao lado ao invés de efetuar as rolagens.

Resistência mental (RM): indica o valor percentual de resistência mental inerente à criatura, caso seja existente. Em geral, os poderes mentais que afetem alvos além do mental só podem ser realizados em seres sapientes – da classe Homo e suas subespécies ou de diversas classes e subespécie sapiens, como o Homo novus ou o Zorko sapiens.

Redução de dano (RD): expressa a quantidade de dano que um alienígena pode absorver de qualquer dano que sofrer, com exceção do tipo de dano listado. Uma criatura com RD 4/ fogo, por exemplo, reduz 4 pontos de dano de qualquer fonte automaticamente, exceto dano por fogo, ao qual é vulnerável.

Ataques: expressa quantos e quais ataques o alienígena pode realizar em seu turno durante um combate, e o dano causado em caso de acerto. O dado de dano expresso no ataque deve ser usado para determinar a ordem de ação da criatura durante um combate, mas sem o modificador. Cada linha expressa um tipo de ataque diferente, que não podem ser intercalados. Por exemplo: um alienígena com um ataque “2 mordidas +4 (1d6+2)” e “1 garra +5 (1d4+3)” pode optar por realizar 2 mordidas ou 1 ataque com garra em seu turno. No caso das mordidas o bônus de ataque a ser aplicado é +4, e o dano causado é 1d6+2. No caso da garra, o bônus é +5 e o dano é 1d4+3.

Descrição: são dados adicionais sobre o alienígena, como poderes inerentes à espécie e detalhes sobre sua aparência e comportamento.

Lista de Alienígenas e outros Inimigos

Aranha gigante - *Aracno gigantis*

(Aracnídeo grande rebelde)

Habitat: Florestas e subterrâneo

Encontros: Grupo 1d4 — ninho 2d6

Prêmios: Nenhum 205 XP

Movimento: 4 m, escalando 6 m

Moral: 70%

FOR 15

CON 12

CIE 5

DES 17

INT 0

COM 2

CP: 14 (couraça grossa +1)/ JP: 15 (+2 contra veneno)/ DV: 3+3 (15/27)

Ataques

1 mordida +2 (2d6+2)

1 ferroadada +3 (1d8+3 + veneno)

As aranhas gigantes são enormes aracnídeos negros que costumam fazer suas teias em florestas ou cavernas escuras, onde esperam que suas vítimas fiquem presas antes de atacá-las e devorá-las, saltando de cima das árvores ou do teto das cavernas. Suas presas secretam veneno debilitante, nocivo a qualquer ser vivo.

Teia: um personagem preso na teia de uma aranha gigante deve vencer um teste de Força para se soltar, ou estará completamente imobilizado.

Veneno: o veneno da aranha gigante causa 1d6 de dano de atributo na Constituição da vítima, que pode fazer uma JPF para anular os efeitos.

Autômato

(Humanoide robótico médio rebelde)

Habitat: Ruínas

Encontros: Errante 1d2 — grupo 1d6

Prêmios: O 240 XP

Movimento: 9 m

Moral: 100%

FOR 14

CON 12

CIE 10

DES 10

INT 7

COM 3

CP: 14 (corpo de robótico +4)/ JP: 15/ DV: 4+4 (20/36)

Ataques

1 pancada +2 (1d6+2)

Autômatos são robôs humanoides programados para uma única função, a qual cumprem repetidamente e sem parar, sem a necessidade de controle humano.

Com a deterioração de seus circuitos não é incomum que autômatos executem repetidamente apenas a função de afastar intrusos através de ataques rudimentares, dificilmente perseguindo-os.

Seus cérebros positrônicos são primitivos, incapazes de raciocínio complexo, reagindo apenas a estímulos.

Desativação: autômatos podem ser desativados por cientistas através de um disruptor positrônico.



A temida Aranha Gigante do-Espaço.

Bolha verde - *Blobus errantis*

(Amórfico pequeno neutro)

Habitat: Ruínas

Encontros: Grupo 2d10 — infestação 4d10

Prêmios: Nenhum 37 XP

Movimento: 4 m

Moral: 60%

FOR 5

CON 2

CIE 0

DES 7

INT 2

COM 0

CP: 10/ JP: 19/ DV: 1 (4/8)

Ataques

1 Envolver (Especial, ver texto)

Bolhas verdes são massas microbianas gelatinosas que se desenvolvem em ambientes deteriorados com matéria apodrecida.

São pegajosas, possuem uma coloração verde bem característica e cheiram a comida podre.

Não representam perigo direto, a não ser que envolvam uma pessoa completamente, o que pode asfixiá-la e levá-la à morte.

Quando muitas bolhas verdes juntam-se é formada uma geleia espacial.

Envolver: bolhas verdes não atacam, apenas envolvem um alvo, que pode fazer uma JPR para esquivar-se ou um teste de Força para retirar uma bolha que já esteja presa em seu corpo. Para cada bolha envolvendo um alvo ele terá uma penalidade de -1 nesses testes, com um máximo de -10.

Cristaloide - *Minerio humanoidis*

(Humanoide médio neutro)

Habitat: Terrenos rochosos

Encontros: Errante 1d2 — grupo 1d6

Prêmios: Nenhum 945 XP

Movimento: 6 m

Moral: 80%

FOR 18

CON 16

CIE 0

DES 7

INT 5

COM 2

CP: 16 (corpo de cristal +6)/ JP: 14 (imune a veneno)/ DV: 8+4 (36/68)/ RD: 6/ físico

Ataques

1 pancada +7 (1d10+6)

Cristaloides são formas de vida vagamente humanoides cujo corpo é formado de cristais, mas sem detalhes específicos como rostos definidos, mãos ou dedos.

Por serem formados de cristais comumente são encontrados em terrenos rochosos, em especial montanhas ou cavernas.

Essa característica também faz com que feixes de laser ou outras formas de energia sejam refletidas em seus corpos, podendo inclusive reverter-se contra os atiradores.

Reflexão: em uma falha crítica com uma arma de energia contra um cristalóide ele poderá redirecionar intencionalmente o feixe contra um inimigo qualquer em seu campo de visão.

O novo alvo deverá fazer uma JPR para desviar-se.

Crocossauro - *Croco saurus*

(Quadrúpede imenso rebelde)

Habitat: Rios e pântanos

Encontros: Grupo 1d4 — ninho 1d8

Prêmios: Nenhum 555 XP

Movimento: 9 m, nadando 12 m

Moral: 80%

FOR 16

CON 14

CIE 0

DES 13

INT 8

COM 0

CP: 16 (couraça +4)/ JP: 14/ DV: 6+2 (26/50)

Ataques

1 mordida +6 (1d10+4 + agarrar)

1 ataque com cauda +3 (1d6+1)

Crocossauros são répteis de tamanho descomunal que habitam áreas pantanosas e rios, onde se camuflam e esperam passar despercebidos de suas presas até o momento do ataque. Para tanto costumam submergir nas águas, deixando apenas as narinas e os olhos para fora. Uma vítima que é mordida por um crocossauro corre sério risco de ser arrastada para a água e nunca mais ser vista.

Agarrar: em uma mordida bem-sucedida o crocossauro pode tentar agarrar uma vítima de tamanho humano, ou menor, com a boca com um teste resistido de Força. Caso a criatura saia vitoriosa, a vítima estará presa e o crocossauro tentará um giro mortal em seu próximo turno, que pede uma JPF para que os ossos da vítima não quebrem, causando 2d10+4 pontos de dano. A vítima pode tentar soltar-se em seu turno com um novo teste resistido de Força, sofrendo 1d6 pontos de dano, caso consiga livrar-se da mordida.

Devoradordementes - *Mentisglutonium*

(Humanoide pequeno rebelde)

Habitat: Qualquer

Encontros: 1

Prêmios: D 175 XP

Movimento: 9 m

Moral: 80%

FOR 5

CON 4

CIE 14

DES 10

INT 16

COM 12

CP: 12 (escudo de energia +2)/ JP: 17/ DV: 3 (12/24)

Ataques

Poderes mentais (ver texto)

Devoradores de mentes assemelham-se a seres humanos em miniatura, do tamanho aproximado de uma criança, porém têm a pele cinza, cabeça ovaloide e olhos completamente negros.

Eles nunca se locomovem com as pernas, movendo-se através de levitação causada por seus poderes mentais inerentes.

Possuem tecnologia tão avançada quanto à humana ou ainda superior, mas são solitários por natureza, sendo incrivelmente raro encontrar mais de um membro da espécie ao mesmo tempo.

Poderes mentais: devoradores de mentes podem utilizar poderes mentais até a 3ª grandeza, com alcance mental diário de 10%. Eles não precisam realizar jogadas percentuais para realizar poderes desconhecidos, visto que sabem naturalmente utilizar todos eles.

Dragão - *Draco mithicos sp*

Os dragões, répteis de imensa estatura, comumente capazes de voar e expelir fogo de suas bocas, fazem parte do folclore humano desde a gênese da espécie.

Considerados lendas por alguns e realidade por outros, a sociedade humana em geral se divide na crença ou não, na existência desses seres.

Embora evidências concretas de sua existência nunca tenham sido descobertas, foram traçados perfis científico-biológicos de nove subespécies dracônicas, divididas entre dragões telúricos e jovianos, embora os dados sejam apenas especulativos e incompletos.

Supostamente os telúricos são incapazes de voar, enquanto os jovianos o são.

Os nomes de cada espécie especulativa derivam de registros ancestrais das crenças de um império humano primitivo, cujas divindades possuíam características significativamente similares às dos dragões folclóricos.

Esses registros também mencionam a associação das divindades com corpos celestes, o que remete à junção de religião e astronáutica que se especula ter havido antes da conquista espacial, e a um provável culto aos dragões como deuses.

Também supõe-se que os dragões seriam capazes de utilizar poderes mentais, principalmente de comunicação telepática.

Essa especulação acaba por fazer com que

os crentes em sua existência associem a ordem dos mentálicos a esses répteis míticos, como possível explicação da hiperciência por trás de seus poderes mentais.

As características comuns a todos os dragões lendários estão compiladas na tabela T11-10 e informações específicas de cada subespécie são dadas nos respectivos tópicos.

Dragão jupiteriano - *Draco mithicos jupiter*

(Réptil bípede alado leal)

Tamanho: Grande (jovem), imenso (adulto), colossal (ancião)

Habitat: Qualquer

Grandeza mental: 4ª

Ataque especial: Descarga elétrica em área
Dragões jupiterianos são jovianos e os maiores entre todos os dragões, mas relativamente pacíficos. Têm as escamas da cor de metal oxidado, uma grande mancha vermelha ao longo do dorso e um enorme chifre curvado para frente na testa. Supostamente podem habitar qualquer lugar onde haja espaço suficiente para abrigá-los e alimento disponível.

Dragão marciano - *Draco mithicos mars*

(Réptil quadrúpede rebelde)

Tamanho: Médio (jovem), grande (adulto), imenso (ancião)

Habitat: Montanhas

Grandeza mental: 4ª

Ataque especial: Baforada de fogo em área
Dragões marcianos são telúricos, conhecidos por sua agressividade, apesar de sua estatura relativamente pequena. Suas es-

Tabela 11-10 Característica dos Dragões

Dados	Jovem	Adulto	Ancião
Prêmios	Nenhum 1.015XP	Nenhum 2.730 XP	Nenhum 7.500 XP
Mov. telúricos	15 m	25 m	35 m
Mov. jovianos	5 m, voando 10 m	10 m, voando 20 m	15 m, voando 30 m
Atributos	FOR 25 DES 10 CON 17 INT 16 CIE 8 COM 8	FOR 33 DES 10 CON 21 INT 20 CIE 10 COM 10	FOR 45 DES 10 CON 31 INT 30 CIE 15 COM 15
CP	14 (couraça grossa +4)	26 (couraça grossa +16)	44 (couraça grossa +34)
JP	14	11	2
DV	8+3 (35/67)	14+5 (61/117)	24+10 (106/202)
RM	-	25%	70%
RD	-	10/energia	25/energia
Ataques	2 garras +14 (2d6+4) 1 mordida +6 (1d8+1)	2 garras +28 (4d6+12) 1 mordida +18 (3d8+3)	1 mordida +36 (6d8+6) 2 garras +49 (7d6+30)

camas são de cor vermelha viva e afiadas em seu dorso, sobretudo em sua cauda cônica que termina na forma de uma ponta de flecha, mas as escamas inferiores são verdes e lisas. Preferem as montanhas rochosas áridas para viver, pois não gostam do frio e da neve.

Dragão mercuriano - *Draco mithicos mercurius*

(Réptil quadrúpede rebelde)

Tamanho: Médio (jovem), grande (adulto), grande (ancião)

Habitat: Desertos

Grandeza mental: 3ª

Ataque especial: Tempestade de areia

Dragões mercurianos têm baixa estatura e fazem parte do grupo telúrico. Suas escamas são lisas e têm a cor de areia desbotada, o que favorece sua camuflagem nos desertos que costuma habitar.

Esses dragões costumam permanecer enterrados em dunas até que algum alimento em potencial aproxime-se, e então atacam de surpresa. Embora sejam incapazes de voo possuem asas rudimentares, as quais supostamente usam para causar tempestades de areia.

Dragão netuniano - *Draco mithicos neptunis*

(Réptil bípede alado neutro)

Tamanho: Médio (jovem), grande (adulto), imenso (ancião)

Habitat: Ilhas e praias

Grandeza mental: 3ª

Ataque especial: Mergulho em turbilhão

Dragões netunianos são jovianos, tanto os alados quanto os aquáticos, sendo capazes de nadar e permanecer submersos por dias sem respirar. Têm as escamas lisas e azuis, e três dentes proeminentes em suas bocas, aos quais usam para capturar animais aquáticos, que são seu alimento. Durante o voo podem realizar um mergulho girando em parafuso, o que pode acabar por gerar um imenso redemoinho no local de impacto, além de ondas enormes.

Dragão plutoniano - *Draco mithicos pluto*

(Réptil quadrúpede neutro)

Tamanho: Pequeno (jovem), médio (adulto), grande (ancião)

Habitat: Geleiras e montanhas congeladas

Grandeza mental: 2ª

Ataque especial: Baforada de gás congelante

Dragões plutonianos integram o grupo telúrico e são os menores entre todos, o que acabou lhes rendendo a conotação de dragões anões.

Suas escamas são completamente negras, o que a primeira vista conflita com seu habitat, embora a ausência de iluminação nesses locais compense o contraste visual. Costumam se alimentar de carniça, a congelam com suas baforadas gélidas e estoacam em seus ninhos.

Dragão saturniano - *Draco mithicos saturno*

(Réptil bípede alado neutro)

Tamanho: Médio (jovem), grande (adulto), imenso (ancião)

Habitat: Montanhas

Grandeza mental: 3ª

Ataque especial: Nenhum

Dragões saturnianos são jovianos de grande estatura, acredita-se serem os mais antigos de todos, e também os de maior longevidade. Suas escamas são geralmente da cor da rocha das montanhas onde vivem, e formam tanto uma coroa anelar de espinhos em torno de seus pescoços, quanto uma ponta curva em formato de foice em suas caudas. Alimentam-se de qualquer presa que consigam apanhar, não sendo exigentes.

Dragão terraniano - *Draco mithicos terra*

(Réptil quadrúpede rebelde)

Tamanho: Médio (jovem), grande (adulto), imenso (ancião)

Habitat: Qualquer

Grandeza mental: 2ª

Ataque especial: Baforada de fogo em área
Dragões terranianos, telúricos, assemelham-se aos marcianos tanto em estatura quanto em agressividade. Ao contrário deles, entretanto, possuem escamas verdes em seus dorsos e amarelas na parte inferior do corpo.

Podem habitar qualquer lugar que os comporte e haja alimento. É o único dragão das nove subespécies sem correlação com uma divindade primitiva, com seu nome, talvez significando a personificação do planeta original da espécie humana.

Dragão uraniano - *Draco mithicos urano*

(Réptil bípede alado neutro)

Tamanho: Médio (jovem), grande (adulto), imenso (ancião)

Habitat: Desconhecido

Grandeza mental: 2ª

Ataque especial: Voo rasante

Dragões uranianos são os últimos jovianos, e dentre todos os que menos tempo passam no solo, preferindo a vastidão dos céus.

Por esse motivo pouco se sabe sobre sua coloração, embora especule-se que seja azul-celeste e que suas escamas sejam lisas pelo fator aerodinâmico.

Seus hábitos alimentares também são totalmente desconhecidos.

Dragão venusiano - *Draco mithicos venus*

(Réptil quadrúpede leal)

Tamanho: Médio (jovem), grande (adulto), imenso (ancião)

Habitat: Qualquer

Grandeza mental: 4ª

Ataque especial: Ofuscação prismática

Dragões venusianos são os últimos do grupo telúrico, e os mais sociáveis dentre todas as subespécies de dragões míticos, comumente vivendo em grupos familiares de até 4 membros.

Suas escamas são reflexivas, os dragões desta subespécie são capazes de fazê-las brilhar em qualquer espectro de cor, habilidade que usam para o acasalamento e para afastar invasores.

Alimentam-se de quaisquer presas conseguirem, nunca se distanciando demais dos ninhos.

Eletricobra - *vipera electricus*

(Réptil médio rebelde)

Habitat: Florestas

Encontros: Grupo 1d6 — ninho 3d6

Prêmios: Nenhum 100 XP

Movimento: 9 m, nadando 6 m

Moral: 60%

FOR 8

CON 8

CIE 0

DES 18

INT 5

COM 2

CP: 14/ JP: 14/ DV: 2 (8/16)

Ataques

1 mordida +4 (1d6 + 1d4 elétrico)

1 descarga elétrica (1d8 elétrico + paralisação, ver texto)

Eletricobras são répteis rastejantes de coloração azul com marcas amarelas na pele que caçam mordendo suas vítimas e as matando com as descargas elétricas por elas produzidas.

Embora prefiram viver em terra as eletricobras também são ótimas nadadoras, e sua bioeletricidade torna-se mais mortal em ambientes inundados.

Descarga elétrica: a descarga elétrica da eletricobra atinge uma área de 5m² ao redor da criatura.

Todos nessa área devem fazer uma JPR para sofrer apenas metade do dano.

Quem falhar nessa jogada sofre o dano normalmente e deve fazer uma JPF, para não ficar paralisado por 4d10 segundos.

Encrustáceo - *Crustaceo mineralis*

(Crustáceo grande neutro)

Habitat: Terrenos rochosos

Encontros: Grupo 1d4 — colônia 2d6

Prêmios: Nenhum 405 XP

Movimento: 6 m

Moral: 70%

FOR 14

CON 14

CIE 0

DES 10

INT 5

COM 0

CP: 16 (concha de rocha +6)/ JP: 14/ DV: 5+2 (22/42)/ RD: 4/ácido

Ataques

2 garras +4 (1d6+2)

Os encrustáceos à primeira vista não passam de grandes rochas calcárias, mas elas na verdade são apenas a concha dos crustáceos semelhantes a lagostas que vivem dentro delas.

Embora sejam uma camuflagem eficaz, seu propósito é fornecer proteção contra ataques.

Em um combate, os encrustáceos atacarão com ambas as enormes garras, que podem dilacerar carne facilmente.

Defesa rochosa: um encrustáceo pode esconder-se em sua concha, ficando virtualmente invulnerável a quaisquer ataques, exceto a dano ácido ou forças extremamente brutais.

Escaravelho radioativo - *Scarabis uranius*

(Inseto grande neutro)

Habitat: Ruínas

Encontros: Grupo 1d4 — infestação 2d6

Prêmios: Nenhum 405 XP

Movimento: 6 m, voando 4 m

Moral: 60%

FOR 12

CON 14

CIE 0

DES 10

INT 2

COM 0

CP: 14 (carapaça grossa +4)/ JP: 16/ DV: 5+2 (22/42)

Ataques

1 pinça +6 (1d6+4 + radioatividade)

Escaravelhos radioativos são besouros marrons maiores que seres humanos e emitem um brilho verde devido a sua radioatividade.

Em geral, habitam as ruínas de antigas estações humanas, onde acabam sendo contaminados por vazamentos radioativos. Atacam usando suas pinças, com as quais cortam suas vítimas ao meio antes de devorá-las.

Radioatividade: qualquer personagem que sofra um ataque bem-sucedido de um escaravelho radioativo tem 15% de chance de sofrer também uma contaminação radioativa.

Mesmo que um personagem não seja atingido pela criatura a simples proximidade também confere uma chance de 5% de contaminação.

Formigácida - *Formicus acidus*

(Inseto médio leal)

Habitat: Florestas

Encontros: Grupo 1d10 — formigueiro 3d10

Prêmios: Nenhum 100 XP

Movimento: 6 m

Moral: 90%

FOR 14

CON 10

CIE 0

DES 12

INT 6

COM 6

CP: 13 (carapaça grossa +2)/ JP: 16/ DV: 2 (8/16)

Ataques

1 pinça +2 (1d4+2)

1 jato ácido +1 (1d4 ácido)

As formigácidas são similares às formigas comuns, mas são centenas de vezes maiores e capazes de expelir ácido de seus abdomens.

Atacam em conjunto contra inimigos muito maiores que elas. Suas pinças também são poderosas, capazes de sustentar um peso muito maior do que a própria formigácida, e cortam facilmente suas vítimas.

Jato ácido: o jato tem alcance de 5 metros e afetará a todos que estiverem em sua trajetória, sejam aliados ou inimigos.

Geleia espacial - *Limo glutonius*

(Amórfico médio neutro)

Habitat: Subterrâneo

Encontros: 1

Prêmios: O, D, U 320 XP

Movimento: 4 m

Moral: 100%

FOR 16

CON 10

CIE 4

DES 6

INT 2

COM 0

CP: 10/ JP: 15 (+2 contra ácido)/ DV: 4 (16/32)/ RD: Imune a ataques físicos

Ataques

Envolver (ver texto)

Geleias espaciais surgem quando uma grande quantidade de bolhas verdes (uma massa microbiana) se juntam, formando uma grande colônia de micro-organismos. As geleias espaciais têm cheiro de matéria em decomposição e a coloração verde, característica das bolhas verdes, mas são muito mais mortais, pois são imunes a qualquer dano físico, sendo afetadas apenas por feixes de energia.

Envolver: ao contrário das bolhas verdes, só é necessário uma geleia espacial para envolver completamente uma vítima, que deve fazer uma JPR para evitar ser envolvida, ou testes de Força para se desencilhar quando já envolve. São necessários três testes bem-sucedidos e consecutivos de Força para que o personagem escape da geleia espacial, um a cada nova rodada. Durante esse período o personagem estará sufocando, correndo o risco de cair inconsciente antes que possa escapar.

Gigante de pedra - *Giganto petricus*

(Humanoide imenso rebelde)

Habitat: Montanhas

Encontros: Errante 1d2 — grupo 1d4

Prêmios: Nenhum 1.480 XP

Movimento: 11 m

Moral: 80%

FOR 22

CON 18

CIE 6

DES 14

INT 8

COM 4

CP: 18 (corpo de pedra +6)/ JP: 12/ DV: 10+4 (44/84)/ RD: 6/ácido

Ataques

1 pancada +12 (4d6+6)

1 rocha arremessada +6 (3d6)

Os gigantes de pedra são enormes humanoides inteiramente feitos de rocha, mas ao contrário de cristaloides e outras formas de vida rochosas, possuem detalhes faciais e corporais similares a humanos, embora não tão refinados.

Raramente são vistos e lendas de povos primitivos dos planetas que habitam comumente os tinham como ídolos, personificações da força da natureza.

Corpo de pedra: de modo similar aos crustáceos, os gigantes de pedra ignoram boa parte do dano que sofrem, exceto quando a fonte de dano é ácida o suficiente para corroer seu corpo de pedra.

Gigantossauro - *Giganto saurus*

(Quadrúpede colossal neutro)

Habitat: Planícies

Encontros: Errante 1d2 — manada 1d6

Prêmios: Nenhum 7.250 XP

Movimento: 14 m

Moral: 90%

FOR 28

CON 20

CIE 0

DES 12

INT 2

COM 2

CP: 18 (couraça grossa +7)/ JP: 6/ DV: 20+5 (85/165)

Ataques

1 pisão +14 (2d10+9)

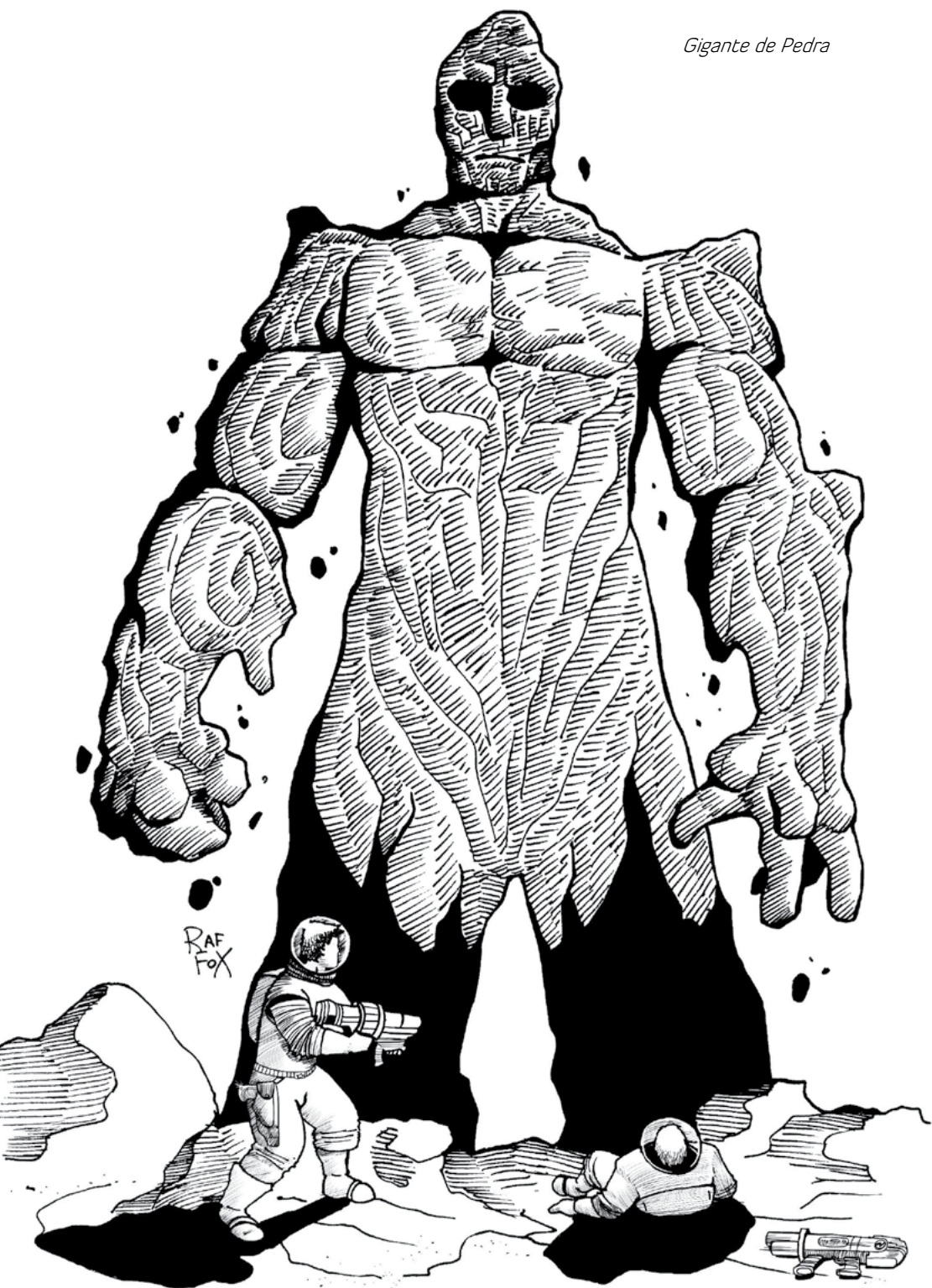
1 ataque com cauda +10 (1d10+4)

Gigantossauros, os maiores alienossauros já descobertos, vivem em grupos familiares em planícies, onde se alimentam da vegetação rasteira.

São muito pacíficos, mas reagem ferozmente quando são ameaçados por predadores como os raptossauros ou tiranossauros.

Pisão mortal: em uma rolagem crítica de ataque de pisão, o alvo deverá fazer uma JPF para não morrer automaticamente de acordo com a regra de dano massivo, independentemente do dano total causado pelo ataque.

Gigante de Pedra



Glacioprimata - *Primata glacialis*

(Humanoide grande neutro)

Habitat: Geleiras e montanhas congeladas

Encontros: Bando 1d4 — família 1d8

Prêmios: Nenhum 875 XP

Movimento: 9 m

Moral: 80%

FOR 20

CON 16

CIE 2

DES 16

INT 4

COM 4

CP: 14 (pelagem grossa +1)/ JP: 13/ DV: 8+3 (35/67)

Ataques

2 pancadas +8 (1d10+3)

1 rocha arremessada +3 (1d8+3)

Glacioprimatas são similares a gorilas, porém muito maiores e com pelos brancos que ajudam em sua camuflagem nos ambientes congelados onde vivem, geralmente em cavernas.

A falta de alimento faz com que os glacioprimatas ataquem tudo que se mexa na esperança de conseguirem comida.

Não são inéditos os casos em que humanos foram raptados por glacioprimatas e mantidos em seus covis para que sejam devorados depois.

Homem lagarto - *Repto sapiens*

(Humanoide médio rebelde)

Habitat: Desertos e terrenos rochosos

Encontros: Grupo 1d6 — toca 3d6

Prêmios: O, D 280 XP

Movimento: 9 m

Moral: 60%

FOR 14

CON 12

CIE 8

DES 14

INT 9

COM 8

CP: 14 (couraça grossa +2)/ JP: 16/ DV: 4+1 (17/33)/ RM: 10%

Ataques

1 mordida +3 (1d6+3)

1 ataque com cauda +2 (1d4+2)

1 lança de lâmina +1 (1d8+3)

Homens lagarto são uma espécie de morfologia e mente humanoides, sendo inclusive capazes de fala, pensamento lógico e desenvolvimento científico.

Seu atual estágio, entretanto, ainda é primitivo, com seu modo de vida resumindo-se à caça nos desertos onde vivem e na manipulação básica do fogo.

Membros da espécie usam tanto suas armas rudimentares quanto o próprio corpo reptiliano para atacar.

Resistência mental: os cérebros dos homens lagarto são 90% iguais aos dos humanos, o que lhes confere 10% de resistência contra poderes mentais.

Homenzinho verde - *Verdis sapiens*

(Humanoide pequeno neutro)

Habitat: Qualquer

Encontros: Grupo 1d10 — nave 3d10

Prêmios: O, D, U 37 XP

Movimento: 4 m

Moral: 70%

FOR 8

CON 9

CIE 16

DES 14

INT 16

COM 14

CP: 13 (vestes leves)/ JP: 18/ DV: 1 (4/8)/

RM: 15%

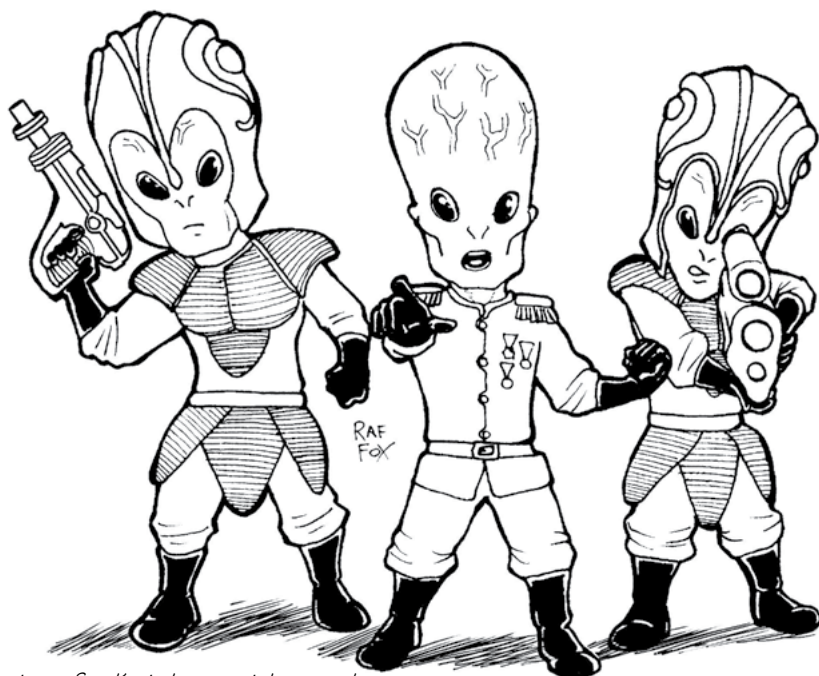
Ataques

1 mini pistola laser +2 (1d4)

Os homenzinhos verdes são uma raça humanoide sapiente com a qual a humanidade tem tido contato desde tempos imemoriais. Registros ancestrais fazem relação desses pequenos seres do tamanho de um bebê humano e os dragões marcianos, possivelmente o planeta de origem.

Possuem ciência avançada, sendo capazes de viagem espacial e de experimentos científicos, embora não se tenha conhecimento de estações espaciais ou dos planetas onde vivem.

Resistência mental: os cérebros dos homenzinhos verdes são 85% iguais aos dos humanos, o que lhes confere 15% de resistência contra poderes mentais.



Os inconfundíveis homenzinhos verdes

Humanoide robótico

(Humanoide robótico médio neutro)

Habitat: Ruínas

Encontros: Errante 1d2 — grupo 1d4

Prêmios: O, D, U 1.075 XP

Movimento: 9 m

Moral: 100%

FOR 14

CON 16

CIE 12

DES 12

INT 10

COM 8

CP: 15 (corpo robótico +4)/ JP: 12/ DV: 9+3 (39/75)

Ataques

1 pancada +8 (1d8+4)

1 raio laser +4 (1d6)

Humanoides robóticos representam o último estágio de desenvolvimento tecnológico em relação ao cérebro positrônico antes que ele fosse aperfeiçoado para o modelo atual.

Sua inteligência ainda é primitiva se comparada à humana, mas significativamente desenvolvida em comparação a animais e certos alienígenas.

Podem comunicar-se através de frases simples, são capazes de aprender comandos e executá-los.

Desativação: humanoides robóticos podem ser desativados por cientistas através de um disruptor positrônico.

Ictihomem - *Ictio sapiens*

(Humanoide médio neutro)

Habitat: Subaquático

Encontros: Grupo 2d6 — aldeia 3d10

Prêmios: O, D 555 XP

Movimento: 6 m, nadando 8 m

Moral: 70%

FOR 14

CON 10

CIE 10

DES 12

INT 12

COM 9

CP: 15 (escamas +4)/ JP: 14/ DV: 6 (24/48)/ RM: 20%

Ataques

1 lança de lâmina +7 (1d8+2)

Ictihomens são humanoides quase exclusivamente subaquáticos, embora fisicamente também possam respirar oxigênio devido a suas guelras anfíbias.

Possuem escamas por todo o corpo, pés e mãos com dedos interligados por membranas, que formam nadadeiras.

São um povo relativamente avançado do ponto de vista científico, levando-se em conta seu confinamento ao ambiente subaquático.

Resistência mental: os cérebros dos ictihomens são 80% iguais aos dos humanos, o que lhes confere 20% de resistência contra poderes mentais.

Lagarto do deserto - *Aridus reptus*

(Quadrúpede grande neutro)

Habitat: Desertos

Encontros: Errante 1d2 — ninho 2d4

Prêmios: Nenhum 635 XP

Movimento: 12 m

Moral: 80%

FOR 14

CON 14

CIE 0

DES 12

INT 4

COM 2

CP: 14 (couraça grossa +3)/ JP: 15/ DV: 7+2 (30/58)

Ataques

1 ataque com cauda +8 (1d8+4)

1 ataque com língua +5 (1d4+2 + envolver)

Lagartos do deserto são uma espécie de iguana gigante de coloração arenosa, adequada à vida no deserto. Em geral, vivem em cavernas ou tocas escavadas no subterrâneo onde botam seus ovos, e preferem procurar alimento à noite.

Durante o dia tomam banhos de sol, mas não hesitam em fugir para suas tocas ao menor sinal de perigo. Devido ao seu tamanho grande são domesticados e usados como montaria por povos do deserto, como os homens lagarto.

Envolver: em um ataque bem-sucedido com a língua, cujo alcance é de 15 metros, o lagarto do deserto pode envolver uma vítima que falhe em uma JPR. Uma vítima presa sofre 1d4 pontos de dano por turno por esmagamento, e corre o risco de ser engolida. Um teste resistido de Força pode ser feito para soltar-se.

Lobo sônico - *Lupus sonicus*

(Quadrúpede médio leal)

Habitat: Florestas e planícies

Encontros: Errante 1d2 — alcateia 2d6

Prêmios: Nenhum 100 XP

Movimento: 18 m

Moral: 90%

FOR 10

CON 12

CIE 0

DES 16

INT 8

COM 6

CP: 13/ JP: 16/ DV: 2+1 (9/17)

Ataques

1 mordida +2 (1d6)

Uivo sônico (ver texto)

Lobos sônicos são quase idênticos à sua contraparte comum, com a exceção de que são capazes de emitir um uivo atordoante, que usam para desorientar suas presas.

São muito astutos e costumam caçar em grupo, pois entendem que não seriam uma grande ameaça sozinhos.

Uivo sônico: o uivo do lobo sônico pode deixar uma pessoa atordoada, conferindo-lhe uma penalidade de -2 em todos os testes que fizer, se ela falhar em uma JPM.

A quantidade de lobos uivando não interfere nas jogadas.

Lula da areia - *Moluscus arena*

(Cefalópode imenso neutro)

Habitat: Desertos

Encontros: 1

Prêmios: Nenhum 1.390 XP

Movimento: 4 m

Moral: 70%

FOR 20

CON 14

CIE 0

DES 14

INT 4

COM 0

CP: 12/ JP: 12/ DV: 10+2 (42/82)

Ataques

2 tentáculos +8 (1d6+6 + agarrar)

As lulas da areia são reminiscentes de oceanos desertificados que se adaptaram à vida sob a areia.

Costumam ficar enterradas até que vítimas desavisadas passem por perto, quando atacarão com seus tentáculos e tentarão engoli-las.

Há diversos relatos de pessoas que foram arrastadas para baixo da areia por essas criaturas e nunca mais foram vistas.

Agarrar: em um ataque bem sucedido com um tentáculo, a lula da areia pode prender uma vítima, que falhe em uma JPR.

Uma vítima envolta por um tentáculo pode tentar um teste resistido de Força para soltar-se, ou corre o risco de ser arrastada para baixo da areia.

Mastodonte - *Mamutis giganteus*

(Quadrúpede imenso neutro)

Habitat: Planícies

Encontros: Errante 1d2 — manada 2d6

Prêmios: Nenhum 2.075 XP

Movimento: 10 m, estouro 15 m

Moral: 80%

FOR 26

CON 20

CIE 0

DES 14

INT 4

COM 4

CP: 15 (pelagem grossa +3)/ JP: 11/ DV: 12+5 (53/101)

Ataques

1 ataque com presas +14 (2d8+8 + arremesso)

Atropelar (ver texto)

Mastodontes são enormes mamíferos aparentados a elefantes, mas cobertos de pelos grossos. Suas enormes presas frontais são afiadas e mortais quando usadas para um ataque.

São herbívoros e vivem em manadas pelas planícies, sempre migrando para onde haja pasto e plantas rasteiras. Quando a manada é ameaçada todos os membros disparam contra os inimigos, atropelando todos em seu caminho.

Arremesso: uma vítima atingida por um ataque com as presas do mastodonte é arremessada a 1d6 metros de distância, se não passar uma JPR.

Atropelar: um mastodonte em corrida pode atropelar todos em sua frente que não passarem em uma JPR. O atropelamento causa o mesmo dano do ataque com presas.

Medusa elétrica - *Medusa electricus*

(Amórfico pequeno neutro)

Habitat: Subaquático

Encontros: Grupo 2d6 — cardume 5d6

Prêmios: Nenhum 10 XP

Movimento: 6 m

Moral: 100%

FOR 2

CON 2

CIE 0

DES 12

INT 0

COM 0

CP: 11/ JP: 19/ DV: 1 PV

Ataques

1 tentáculo +0 (1d4 elétrico)

Medusas elétricas são pequenos seres amórficos sem sistema nervoso ou cérebro que flutuam pelos oceanos eletrocutando peixes com seus tentáculos para digerir-los.

Embora sejam relativamente inofensivas isoladamente, um grande cardume de medusas elétricas pode ser mortal se atacar ao mesmo tempo.

Megassauro - *Meganus saurus*

(Quadrúpede imenso neutro)

Habitat: Florestas e planícies

Encontros: Errante 1d2 — ninho 1d6

Prêmios: Nenhum 1.975 XP

Movimento: 10 m

Moral: 90%

FOR 28

CON 22

CIE 0

DES 14

INT 6

COM 2

CP: 16 (couro grosso +4)/ JP: 12/ DV: 12+6 (54/102)

Ataques

1 mordida +12 (2d10+5 + agarrar)

1 ataque com cauda +6 (1d8+3)

Megassauros são alienossauros de imensa estatura e muito agressivos. Perseguirão quaisquer invasores que ameacem seus ninhos, até que consigam matá-los, ou perdê-los de vista.

Seus dentes afiados os permitem dilacerar suas vítimas com uma mordida, e sua cauda terminada em escamas afiadas também é uma arma perigosa.

Agarrar: em uma mordida bem-sucedida o megassauro pode prender a vítima entre seus dentes, se ela falhar em uma JPR.

Uma vítima presa sofre 1d8 pontos de dano a cada rodada e pode tentar um teste resistido Força para soltar-se.

Metahumano

(Humanoide médio neutro)

Habitat: Ruínas

Encontros: Errante 1d2 — grupo 1d6

Prêmios: O, D, U 1.975 XP

Movimento: 9 m

Moral: 80%

FOR 14

CON 18

CIE 14

DES 14

INT 12

COM 12

CP: 16 (corpo robótico +4)/ JP: 11/ DV: 12+4 (52/100)/ RM: 4%

Ataques

1 pistola laser +10 (1d6)

1 rifle laser +6 (1d8)

Metahumanos representam o último estágio de desenvolvimento da robótica antes do advento dos andróides.

Seus cérebros positrônicos são virtualmente indistinguíveis, o que difere os dois tipos de robô é o fato de que o corpo dos metahumanos é totalmente de metal, ao contrário dos corpos sintéticos dos andróides que buscam emular o corpo humano orgânico.

Resistência mental: os cérebros positrônicos dos metahumanos são virtualmente idênticos aos dos Homo machina, conferindo-lhes a mesma resistência mental de 4%.

Desativação: metahumanos podem ser desativados por cientistas através de um disruptor positrônico.

Metalópode

(Quadrúpede robótico imenso rebelde)

Habitat: Ruínas

Encontros: Errante 1d2 — grupo 1d4

Prêmios: O, D 1.150 XP

Movimento: 12 m

Moral: 100%

FOR 14

CON 10

CIE 12

DES 14

INT 6

COM 4

CP: 15 (corpo robótico +3)/ JP: 14/ DV: 9 (36/72)

Ataques

1 disparador protônico +8 (1d12)

Metalópodes são máquinas de guerra robóticas de tamanho enorme que lembram vagamente aranhas metálicas.

Têm quatro longas pernas que se conectam a seus corpos quase perfeitamente esféricos, do qual se projeta um canhão protônico, sua única arma.

Em tempos passados foram frequentemente usados em guerras como batedores.

Acerebral: embora sejam robôs os metalópodes não podem ser desativados por um disruptor positrônico, pois não têm cérebros.

Monstro de energia

(Amórfico médio rebelde)

Habitat: Ruínas

Encontros: 1

Prêmios: Nenhum 450 XP

Movimento: 12 m

Moral: 60%

FOR 0

CON 0

CIE 4

DES 18

INT 6

COM 2

CP: 14/ JP: 1 (imune a qualquer efeito)/ DV: 5
(20/40)/ RD: imune a ataques físicos

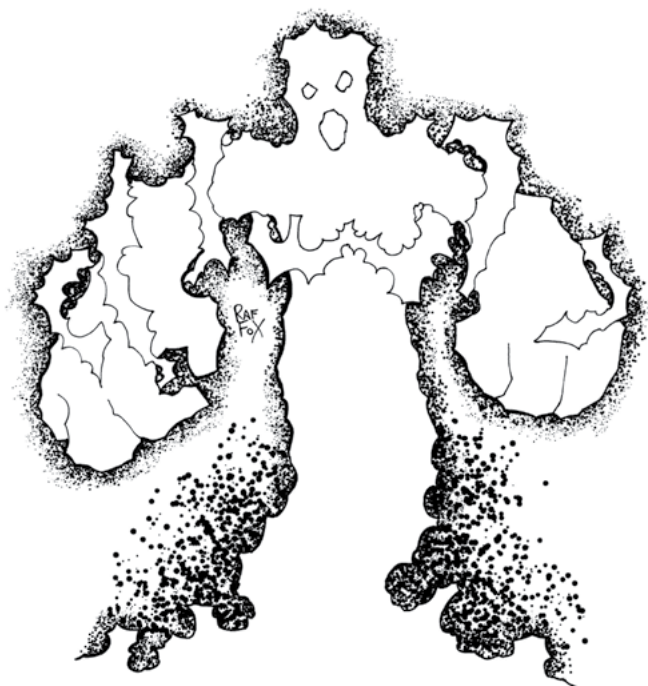
Ataques

1 toque +4 (1d6+2 elétrico)

Monstros de energia são aberrações sem explicação científica plausível, mas perigosas a todos que encontrarem uma. Possuem corpos vagamente humanoides formados de energia elétrica e luminosa, causam dano ao simples toque em matéria sólida.

De acordo com a teoria mentalica, estas criaturas são o resultado da fusão de um espírito mental com energia residual de um lugar, embora ainda não tenha sido possível provar essa tese.

Incorpóreo: por serem incorpóreos os monstros de energia são imunes a quaisquer ataques físicos, e também vencem automaticamente qualquer jogada de proteção que precisarem fazer.



Monstro de energia

Monstro de gelo

(Humanoide grande rebelde)

Habitat: Geleiras e montanhas congeladas

Encontros: 1

Prêmios: Nenhum 555 XP

Movimento: 6 m

Moral: 70%

FOR 18

CON 14

CIE 0

DES 12

INT 4

COM 4

CP: 15 (corpo de gelo +4)/ JP: 14 (+4 contra fogo, imune a gelo)/ DV: 6+2 (26/50)

Ataques

1 pancada +6 (1d10+4)

1 sopro gélido (1d6 frio, ver texto)

Monstros de gelo são criaturas vagamente humanoides que, de forma similar aos monstros de energia, não têm explicação científica.

Suas aparições são tão raras que atualmente são tratados mais como lendas do que seres reais.

Seus hábitos são totalmente desconhecidos, e sabe-se que além de atacarem com seus membros podem lançar um sopro de gás congelante contra seus inimigos.

Sopro gélido: este sopro alcança uma área de até 6 metros à frente da criatura, e todos devem fazer uma JPR para evitar os efeitos.

Uma vítima afetada também deve fazer uma JPF para não ficar paralisada com os músculos contraídos devido ao frio.

Monstro de lava

(Humanoide grande rebelde)

Habitat: Vulcões

Encontros: 1

Prêmios: Nenhum 735 XP

Movimento: 6 m

Moral: 70%

FOR 20

CON 16

CIE 0

DES 12

INT 4

COM 4

CP: 15 (corpo de lava +4)/ JP: 14 (+4 contra gelo, imune a fogo)/ DV: 7+3 (31/59)

Ataques

1 pancada +8 (1d10+6 fogo)

1 baforada de chamas (1d6 fogo, ver texto)

Monstros de lava integram a lista de criaturas sem explicação científica válida. Segundo relatos, eles formam-se no interior de vulcões ativos, e nunca se distanciam muito deles.

A aparição de monstros de lava é muito rara, e pouco se sabe sobre eles além de sua capacidade de soprar fogo contra seus inimigos.

Baforada de chamas: esta baforada alcança uma área de até 6 metros à frente da criatura, e todos devem fazer uma JPR para evitar os efeitos.

Uma vítima afetada tem 25% de chance de pegar fogo e sofrer 1d10 de dano a cada rodada subsequente.

Monstro do pântano

(Humanoide grande rebelde)

Habitat: Pântanos

Encontros: 1

Prêmios: Nenhum 875 XP

Movimento: 6 m

Moral: 80%

FOR 18

CON 18

CIE 0

DES 12

INT 6

COM 4

CP: 14 (cobertura de musgo +3)/ JP: 13/ DV: 8+4 (36/68)

Ataques

1 pancada +10 (2d8+4)

Monstros do pântano, integrantes do grupo de seres inexplicáveis cientificamente, são criaturas humanoides inteiramente feitas de lama, lodo e material fétido orgânico em decomposição encontrado em pântanos.

Relatos de aparições são raros, mas muitos desaparecimentos em regiões pantanosas são atribuídos à ação de uma destas criaturas.

Pouco se sabe sobre seus hábitos, mas especula-se que vivam sob a água, camuflando-se na lama.

Multiforma - *Mutatio sapiens*

(Humanoide médio rebelde)

Habitat: Qualquer

Encontros: Grupo 1d4 — nave 2d6

Prêmios: O, D, U 205 XP

Movimento: 9 m

Moral: 70%

FOR 12

CON 12

CIE 14

DES 14

INT 13

COM 10

CP: 14 (vestes médias)/ JP: 16/ DV: 3 (12/24)/ RM: 30%

Ataques

1 pancada +3 (1d6+1)

Os multiformas são um povo sapiente capaz de alterar sua morfologia corporal, assumindo a forma de qualquer outro ser vivo do tamanho humano ou menor. Em sua forma original são esguios e têm a cabeça alongada, além de apresentarem olhos amarelados. Quando transformados, os multiforma apresentarão quaisquer características e habilidades que a espécie emulada teria normalmente.

Resistência mental: os cérebros dos multiformas são 70% iguais aos dos humanos, o que lhes confere 30% de resistência contra poderes mentais.

Metamorfose: o multiforma pode transformar-se em qualquer criatura média ou menor por um período indefinido de tempo, emulando quaisquer características e habilidades inerentes à espécie.

A metamorfose é revertida caso o multiforma morra.

Planta carnívora - *Plantae carnivorus*

(Vegetal grande neutro)

Habitat: Florestas

Encontros: 1d6

Prêmios: O, D, U 37 XP

Movimento: -__

Moral: 100%

FOR 14

CON 1

CIE 0

DES 8

INT 0

COM 0

CP: 10/ JP: 18/ DV: 1 (4/8)

Ataques

Agarrar (ver texto)

Plantas carnívoras são enormes vegetais que prendem suas vítimas e tentam digerir-las com suas fortes enzimas gástricas.

Ao contrário do que possa parecer, as plantas carnívoras não têm inteligência e reagem apenas a estímulos físicos, como o toque ou dano causado

Agarrar: as plantas carnívoras reagirão ao toque e tentarão envolver a vítima, que pode fazer uma JPR para escapar.

Uma vítima agarrada sofre 1d4 pontos de dano por rodada, e se for engolida sofrerá 1d6 pontos de dano ácido sem regressão a cada rodada, mas poderá fazer testes resistidos de Força para se soltar.

Protótipo robótico

(Humanoide robótico médio neutro)

Habitat: Ruínas

Encontros: Errante 1d4 — grupo 2d8

Prêmios: U 75 XP

Movimento: 4 m

Moral: 80%

FOR 12

CON 9

CIE 4

DES 8

INT 6

COM 2

CP: 11 (corpo robótico +1)/ JP: 17/ DV: 2 (8/16)

Ataques

1 pancada +2 (1d6+1)

Protótipos foram os primeiros robôs humanoides desenvolvidos, portanto, os primeiros a possuírem um cérebro positrônico, embora muito primitivo.

Limitam-se a movimentação básica como andar e atacar, sendo incapazes de raciocínio lógico ou reação elaborada a estímulos.

Desativação: protótipos robóticos podem ser desativados por cientistas através de um disruptor positrônico.

Pteroave - *Ptero avius*

(Bípede alado grande rebelde)

Habitat: Florestas e montanhas

Encontros: Errante 1d2 — ninho 1d6

Prêmios: Nenhum 945 XP

Movimento: 6 m, voando 14 m

Moral: 80%

FOR 18

CON 14

CIE 0

DES 20

INT 4

COM 3

CP: 17 (penugem grossa +2)/ JP: 11/ DV: 8+2 (34/66)

Ataques

1 bicada +8 (1d8+5)

2 garras +3 (1d6+3 + suspensão)

Pteroaves são grandes criaturas aladas que acredita-se serem descendentes de alienossauros.

Possuem penugem primitiva e grossa das mais diversas colorações, bico alongado e garras afiadas.

Costumam devorar criaturas pequenas que avistam durante o voo com sua visão aguçada.

Suspensão: a pteroave pode suspender um inimigo de tamanho humano ou menor no ar caso ataque com suas duas garras e obtenha sucesso em ambas as rolagens de ataque.

O alvo deve fazer uma JPR para escapar, ou estará à mercê da pteroave.

Pterohomem - *Ptero sapiens*

(Humanoide alado médio rebelde)

Habitat: Florestas e montanhas

Encontros: Errante 1d4 — grupo 2d6

Prêmios: O 175 XP

Movimento: 9 m, voando 12 m

Moral: 80%

FOR 14

CON 10

CIE 6

DES 16

INT 9

COM 9

CP: 14 (couro grosso +1)/ JP: 17/ DV: 3 (12/24)/ RM: 35%

Ataques

1 garra +4 (1d6+2)

1 pistola laser +3 (1d6)

Pterohomens são parentes distantes das pteroaves que desenvolveram morfologia humanoide e inteligência.

Embora sejam incapazes de ciência avançada, aprenderam a lidar com aparatos como pistolas laser e instrumentos utilitários.

Usam vestimentas rudimentares e são capazes de fala limitada a frases simples, embora consigam comunicar-se entre si através de grrsnados indecifráveis.

Resistência mental: os cérebros dos pterohomens são 65% iguais aos dos humanos, o que lhes confere 35% de resistência contra poderes mentais.

Raptossauro - *Rapto saurus*

(Bípede pequeno rebelde)

Habitat: Florestas e planícies

Encontros: Errante 1d4 — grupo 2d6

Prêmios: Nenhum 100 XP

Movimento: 16 m

Moral: 70%

FOR 12

CON 10

CIE 0

DES 16

INT 2

COM 2

CP: 13/ JP: 18/ DV: 2 (8/16)

Ataques

1 mordida +3 (1d6+1)

2 garras +1 (1d4)

Raptossauros são pequenos alienossauros ágeis, astutos e agressivos. Correm em alta velocidade em duas pernas, sendo capazes de perseguir suas vítimas até que consigam emboscá-la.

Quando atacam geralmente estão em grupo, tendo mais chance de sucesso na caçada.

Os raptossauros são audazes, e suas presas variam desde pequenos insetos até outros alienossauros com dezenas de vezes seu próprio tamanho.

Ataque em grupo: quando atacam uma mesma presa em grupo o raptossauro recebe +1 em suas rolagens de ataque para cada outro de sua espécie que estiver atacando, com bônus máximo de +4.

Repetidor robótico

(Humanoide robótico médio neutro)

Habitat: Ruínas

Encontros: Errante 1d6 — grupo 2d10

Prêmios: U 75 XP

Movimento: 6 m

Moral: 80%

FOR 9

CON 8

CIE 3

DES 6

INT 2

COM 2

CP: 11 (corpo robótico +1)/ JP: 18/ DV: 2 (8/16)

Ataques

1 pancada +2 (1d6+1)

Repetidores robóticos são o estágio de desenvolvimento robótico entre protótipos primitivos e autômatos funcionais.

Embora não sejam tão proficientes na execução de uma tarefa específica como os autômatos, os repetidores conseguem desempenhar uma função simples como andar, abrir uma porta ou atacar.

Desativação: repetidores robóticos podem ser desativados por cientistas através de um disruptor positrônico.

Rinoceratops - *Rhino saurus*

(Quadrúpede imenso rebelde)

Habitat: Planícies

Encontros: Errante 1d2 — manada 1d6

Prêmios: Nenhum 1.390 XP

Movimento: 12 m

Moral: 90%

FOR 25

CON 20

CIE 0

DES 16

INT 2

COM 2

CP: 17 (couraça grossa +4)/ JP: 12/ DV: 10+5 (45/85)

Ataques

1 chifrada +15 (2d10+8 + arremesso)

1 cabeça +8 (1d10+6)

Rinoceratops são alienossauros quadrúpedes, pesados e que possuem couraças grossas.

Têm um poderoso chifre sobre seus focinhos, o qual utilizam para o ataque.

Vivem em planícies, e não raramente, entram em conflito com mastodontes que vivam no mesmo lugar, disputando o território.

Arremesso: uma vítima que é atingida por um ataque com o chifre do rinoceratops é arremessada a 1d6 metros de distância, se não passar em uma JPR.

Serviçal robótico

(Humanoide robótico médio neutro)

Habitat: Ruínas

Encontros: Errante 1d2 — grupo 1d6

Prêmios: O, D, U 500 XP

Movimento: 9 m

Moral: 80%

FOR 12

CON 14

CIE 12

DES 12

INT 10

COM 10

CP: 15 (corpo robótico +4)/ JP: 14/ DV: 6+2 (26/50)

Ataques

1 pistola laser +6 (1d6)

1 rifle laser +3 (1d8)

Serviçais robóticos são robôs programados para obedecer a uma pessoa ou grupo, executando todo tipo de tarefa.

Seus cérebros positrônicos são desenvolvidos, embora menos capazes do que os presentes em metahumanos e andróides.

São capazes de fala e pensamento lógico complexo, mas estão presos à obediência programada em seus cérebros.

Desativação: serviçais robóticos podem ser desativados por cientistas através de um disruptor positrônico.

Shoggoth

(Amórfico de tamanho variável rebelde)

Habitat: Qualquer

Encontros: Errante 1d4 — covil 2d6

Prêmios: Nenhum 125 XP para cada 2 m

Movimento: 9 m

Moral: 70%

FOR 15

CON 14

CIE 3

DES 8

INT 4

COM 2

CP: 10/ JP: 16/ DV: 2+2 (10/18) para cada 2 m de tamanho

Ataques

1 pancada +2 por metro (1d4 por metro)

1 mordida +1 por metro (1d6 por metro)

Envolver (ver texto)

Shoggoths são massas protoplásmicas gosmentas que apresentam uma miríade de órgãos primitivamente desenvolvidos, como olhos e bocas. Existem nos mais diversos tamanhos, o que indica o quanto de matéria orgânica o shoggoth conseguiu devorar para se desenvolver. Relatos de shoggoths de dezenas e centenas de metros são tidos como ficção, embora sejam plausíveis cientificamente.

Múltiplos membros: por não ter morfologia definida o shoggoth é capaz de atacar todos os inimigos a seu redor ao mesmo tempo.

Envolver: um shoggoth que acerte três ataques consecutivos em um alvo pode tentar envolvê-lo. O alvo pode fazer uma JPR para desvencilhar-se, mas caso seja envolto sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada até ser libertado, com a morte do shoggoth.

Sucata robótica

(Humanoide robótico médio neutro)

Habitat: Ruínas

Encontros: Errante 2d6 — grupo 5d6

Prêmios: Nenhum 25 XP

Movimento: 4 m

Moral: 100%

FOR 5

CON 4

CIE 2

DES 3

INT 3

COM 0

CP: 10/ JP: 18/ DV: 1 (4/8)

Ataques

1 pancada +1 (1d4+1)

Sucata robótica é um termo para qualquer tipo de robô humanoide que esteja deteriorado ou danificado a ponto de ser praticamente impossível definir seu nível de desenvolvimento tecnológico ou função.

As sucatas são totalmente imprevisíveis e instáveis, podendo iniciar ou parar um ataque ou outra ação a qualquer momento.

Desativação: sucatas robóticas podem ser desativadas por cientistas através de um disruptor positrônico.

Simi homem - *Simio sapiens*

(Humanoide médio neutro)

Habitat: Florestas e ruínas

Encontros: Errante 1d6 — grupo 3d6

Prêmios: U 450 XP

Movimento: 9 m

Moral: 80%

FOR 18

CON 14

CIE 5

DES 14

INT 11

COM 12

CP: 14 (roupas protetoras +2)/ JP: 14/ DV:

5+2 (22/42)/ RM: 5%

Ataques

1 espada de lâmina +6 (1d8+4)

1 zarabatana +3 (1d4 + veneno)

Simi homens são primatas inteligentes semelhantes a gorilas, mas com morfologia e estatura similar à humana. São musculosos e imponentes, além de serem capazes de fala. Costumam habitar florestas ou ruínas de estações humanas, sendo que os simi homens deste segundo grupo costumam ser mais avançados tecnologicamente. Costumam armar emboscadas para invasores antes de entrar em combate direto, embora geralmente sejam pacíficos e prefiram a boa convivência com outras espécies.

Veneno: o veneno presente nos dardos de suas zarabatanas tem o efeito de deixar a vítima desacordada por 1d4 horas, caso ela não vença uma JPF.

Resistência mental: os cérebros dos simi homens são 95% iguais aos dos humanos, o que lhes confere 5% de resistência contra poderes mentais.



Taurópode - *Taurus octopedis*

(Octópode grande leal)

Habitat: Planícies

Encontros: Errante 1d6 — manada 5d6

Prêmios: Nenhum 360 XP

Movimento: 12 m

Moral: 90%

FOR 20

CON 18

CIE 0

DES 14

INT 4

COM 1

CP: 14 (couro grosso +2)/ JP: 15/ DV: 5+4 (24/44)

Ataques

1 chifrada +8 (1d10+4)

1 coice +4 (1d6+2)

Taurópodes são enormes bovinos herbívoros de oito patas que vivem em planícies gramadas.

São comumente domesticados por humanos para a produção de leite ou abate, embora grandes populações de taurópodes selvagens ainda existam.

Quando selvagens são territorialistas, e os machos atacarão qualquer um que se aproxime da manada.

Tentaculoide - *Polvo gigante*

(Cefalópode imenso rebelde)

Habitat: Subaquático

Encontros: Errante 1d2 — cardume 1d6

Prêmios: Nenhum 2.075 XP

Movimento: 12 m

Moral: 80%

FOR 20

CON 16

CIE 0

DES 16

INT 2

COM 1

CP: 15 (corpo maleável +2)/ JP: 12/ DV: 12+3 (51/99)

Ataques

2 tentáculos +12 (2d6+2 + agarrar)

1 jato ácido (1d6 ácido, ver texto)

Tentaculoides são imensos polvos que vivem no fundo de oceanos. Alimentam-se de outros seres marinhos, os quais agarram com seus tentáculos e esmagam até a morte. Quando enfrentam criaturas marinhas perigosas ou outros tentaculoides também disparam um jato de um forte ácido negro que as afasta.

Agarrar: em um ataque bem-sucedido com um tentáculo o tentaculoide pode agarrar o alvo que falhar em uma JPR. Enquanto presa a vítima sofre 1d6 pontos de dano por rodada, mas pode tentar se soltar com um teste resistido de Força.

Jato ácido: o jato ácido do tentaculoide forma uma mancha ácida de 10m² de área. Qualquer criatura ao alcance do ácido sofrerá dano sem regressão até sair da área, momento em que o efeito terminará.



Tigre dentes-de-sabre - *Tigris densabris*

(Quadrúpede grande rebelde)

Habitat: Planícies

Encontros: Errante 1d2 — bando 1d6

Prêmios: Nenhum 735 XP

Movimento: 14 m

Moral: 90%

FOR 18

CON 18

CIE 0

DES 18

INT 4

COM 2

CP: 14/ JP: 14/ DV: 7+4 (32/60)

Ataques

1 mordida +6 (1d8+4 + dilaceração)

2 garras +3 (1d6+1)

Tigres dentes-de-sabre são enormes felinos semelhantes a tigres comuns, mas que possuem pelagem descolorida e duas enormes presas que se projetam para fora de suas bocarras.

São caçadores astutos e costumam agir sozinhos, embora vivam em grupos familiares.

As fêmeas, em geral, são responsáveis pela caça, enquanto os machos dedicam-se à defesa da prole.

Dilaceração: em um acerto crítico de ataque com mordida o tigre dentes-de-sabre pode dilacerar a carne da vítima com suas presas, forçando-a a fazer uma JPF para não perder o membro onde a mordida foi feita.

Tiranossauro - *Tirano saurus*

(Bípede imenso rebelde)

Habitat: Florestas e planícies

Encontros: Errante 1d2 — ninho 1d4

Prêmios: Nenhum 2.615 XP

Movimento: 10 m

Moral: 90%

FOR 22

CON 18

CIE 0

DES 14

INT 2

COM 1

CP: 15 (couraça grossa +3)/ JP: 11/ DV: 14+4 (60/116)

Ataques

1 mordida +16 (3d8+6 + engolir)

1 ataque com cauda +10 (2d6+2)

Tiranossauros são enormes alienossauros bípedes, carnívoros e muito agressivos.

Suas bocarras os permitem tanto arrancar enormes pedaços de presas grandes, quanto engolir presas pequenas sem nem ao menos mastigá-las.

Seus membros superiores são atrofiados, então a única forma de ataque dos tiranossauros além de mordidas é usar suas caudas como chicotes.

Engolir: em uma rolagem crítica de ataque com mordida o tiranossauro pode engolir uma vítima, esta não passar em uma JPR.

Uma vítima engolida viva respirará com dificuldade e não poderá mover-se no estômago do tiranossauro.

Vampiro energético - *Vampiris energis*

(Humanoide médio rebelde)

Habitat: Ruínas

Encontros: Errante 1d4 — covil 2d6

Prêmios: Nenhum 280 XP

Movimento: 9 m

Moral: 70%

FOR 14

CON 18

CIE 2

DES 16

INT 5

COM 5

CP: 13/ JP: 14/ DV: 4+4 (20/36)

Ataques

1 toque +4 (dreno de energia, ver texto)

Vampiros energéticos são criaturas humanoides capazes de sugar a energia vital de outros seres vivos através do toque.

Têm o tamanho aproximado de um humano, pele cinzenta e olhos negros, além de uma aparência doentia e frágil.

Especula-se que os vampiros energéticos originalmente eram mutantes humanos que ao se isolarem da linha evolutiva principal acabaram por tornarem-se uma espécie completamente diferente.

Dreno de energia: ao toque do vampiro energético o personagem sofre um dreno de 1d4 DV, que são revertidos para a criatura.

Ao drenar os DV de um personagem o mestre deve rolar a mesma quantidade de dados para determinar o acréscimo aos DV do vampiro energético.

Verme gigante - *Vermis glutonius*

(Anelídeo imenso neutro)

Habitat: Subterrâneo

Encontros: Errante 1d6 — colônia 2d8

Prêmios: Nenhum 280 XP

Movimento: 6 m

Moral: 70%

FOR 11

CON 8

CIE 12

DES 12

INT 2

COM 0

CP: 11/ JP: 15/ DV: 4 (16/32)

Ataques

1 mordida +5 (1d8 + engolir)

Vermes gigantes são anelídeos gigantes que vivem sob a terra alimentando-se de raízes de árvores e qualquer material orgânico que encontram.

Os alimentos são triturados com suas bocas circulares com centenas de dentes. Não possuem órgãos sensoriais, portanto não conseguem distinguir se algo é comida, ou não até que tentem devorá-lo.

Têm aversão a luz, e raramente são vistos na superfície.

Engolir: em uma rolagem crítica de ataque com mordida o verme gigante pode engolir uma vítima que não passar em uma JPR.

Uma vítima engolida viva respirará com dificuldade e não poderá mover-se no estômago do verme.

Xheniano

(Humanoide médio rebelde)

Habitat: Qualquer

Encontros: Errante 1d4 — base 2d6

Prêmios: O, D, U 610 XP

Movimento: 6 m

Moral: 80%

FOR 14

CON 10

CIE 20

DES 12

INT 20

COM 12

CP: 12 (vestes leves)/ JP: 14/ DV: 6 (24/48)/

RM: 90%

Ataques

2 garras +3 (1d8+2)

Poderes mentais (ver texto)

Xhenianos são um povo humanoide extremamente avançado cientificamente, capazes de feitos científicos inconcebíveis por mentes humanas. O contato com a espécie é muito raro, e portanto pouco se sabe sobre seus costumes e hábitos. Sabe-se, entretanto, que são capazes de manifestar poderes mentais e comunicam-se apenas por telepatia.

Resistência mental: os xhenianos têm cérebros muito desenvolvidos, o que lhes garante 90% de resistência mental devido à complexidade de afetar suas mentes.

Poderes mentais: xhenianos podem utilizar poderes mentais até a 5ª grandeza, com alcance mental diário de 20%. Eles não precisam realizar jogadas percentuais para realizar poderes desconhecidos, visto que sabem naturalmente utilizar todos eles.

Zangão gigante - *Apius gigantus*

(Inseto pequeno leal)

Habitat: Florestas

Encontros: Errante 2d6 — colmeia 5d6

Prêmios: Nenhum 37 XP

Movimento: 6 m

Moral: 90%

FOR 10

CON 6

CIE 2

DES 16 INT 2

COM 4

CP: 13/ JP: 16/ DV: 1 (4/8)

Ataques

1 ferrão +2 (1d4 veneno, ver texto)

Zangões gigantes, apesar do nome, são insetos do tamanho de uma mão humana. Possuem listras amarelas e pretas pelo corpo e um ferrão na extremidade do abdômen.

São extremamente organizados e defendem suas colmeias a qualquer custo. Contudo seus ataques são suicidas, visto que o ferrão fica preso no corpo da vítima, e o zangão morre imediatamente.

Veneno: a ferroadada de um zangão gigante obriga a vítima a fazer uma JPF. Uma falha significa que a quantidade total de PV da vítima é reduzida 1d4 pontos.

Essa redução é cumulativa, e a vítima gradualmente recuperará sua quantidade total de PV no mesmo ritmo que recupera pontos de dano sofridos.

Um alvo que cshegue a 0 PV deste modo morre instantaneamente.

Zork - *Zorko sapiens*

(Humanoide médio rebelde)

Habitat: Qualquer

Encontros: Bando 3d6 — base 10d6

Prêmios: O, D 37 XP

Movimento: 6 m

Moral: 70%

FOR 17

CON 12

CIE 7

DES 12

INT 10

COM 6

CP: 15 (trajes de combate)/ JP: 16/ DV:

1+1 (5/9)/ RM: 20%

Ataques

1 pistola laser +1 (1d6)

1 lança de lâmina +3 (1d8+3)

Zorks são uma raça humanoide sapiente brutal e selvagem, que costuma atacar bases humanas e pilhar tudo que encontram. Têm a pele verde e dentes amarelados e irregulares, e costumam usar trajes de combate humanos.

Sua atitude selvagem contrasta com a tecnologia no modo como atacam, usando tanto armas primitivas quanto tecnologicamente avançadas, conseguidas em ataques.

São capazes de proferir frases curtas e, em geral grosseiras, em idioma humano, mas se comunicam com grunhidos entre a espécie.

Resistência mental: os cérebros dos zorks são 80% iguais aos dos humanos, o que lhes confere 20% de resistência contra poderes mentais.



DO ESPAÇO SIDERAL AOS MUNDOS MAIS FANTÁSTICOS, A AVENTURA NUNCA ACABA.

TUDO PARA VOCÊ JOGAR RPGS DE AÇÃO, TERROR E FANTASIA EM UM SÓ LUGAR.

REDBOX
EDITORA

redboxeditora.com.br



NOME DO PERSONAGEM		JOGADOR
ESPÉCIE	CLASSE/ESPECIALIZAÇÃO	NÍVEL
AFILIAÇÃO	CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	

SPACE Role playing Game DRAGON®

AVENTURAS INTERESTELARES NAS FRONTEIRAS DAS GALÁXIAS

FICHA DE PERSONAGEM

FOR FORÇA		AJ. ATQ/DN	SUBJUGAR	CAPACIDADE DE CARGA
DES DESTREZA		AJ. ATQ DIST./PROT.	ESG. E DEST. PORTAS	OCULT. FURTAR E DESARMAR
CON CONSTITUIÇÃO		AJ. PV E PROTEÇÃO	% CLONAGEM	DANOS MORTAIS
INT INTELECTO		REP. E APR. PODER MENTAL	ALC. MENT. ADIC.	PROT. MENTAL
CIE CIÊNCIA		QTDE. ROBÔS DESATIVADOS	LOC. E SABOTAR MAQ.	CRED. TEC.
COM COMUNICAÇÃO		Nº MAX. SEGUIDORES	AJ. REAÇÃO	IDIOMAS ADICIONAIS

	CP COEFICIENTE DE PROTEÇÃO				
VESTES	DES	MUTAÇÃO	NÍVEL	OUTROS	CP FINAL

JP JOGADA DE PROTEÇÃO	BASE	JPR	JPF	JPM
---------------------------------	------	-----	-----	-----

MOV MOVIMENTO	GRAVIDADE	CARGA	TERRENO	
-------------------------	-----------	-------	---------	--

PV PONTOS DE VIDA		
INICIAIS: DV + CONSTITUIÇÃO		

BA BÔNUS DE ATAQUE	CORPO A CORPO
CLASSE	DISTÂNCIA
MUT./AP/PODERES	

ARMAS E ATAQUES	BA TOTAL	DANO	ALCANCE	TAMANHO

EQUIPAMENTOS	PESO
CRÉDITOS	

PODERES MENTAIS	GRANDEZAS
1º	
2º	
3º	
4º	
5º	
6º	
7º	
8º	
9º	
10º	

DESATIVAR ROBÔS	
SUCATA	
PROTÓTIPO	
REPETIDOR	
AUTÔMATO	
HUMANOIDE	
SERVIÇAL	
METAHUMANO	
ANDROIDE	
IDIOMAS	

TALENTOS DE GATUNO	
DESTRANCAR PORTAS	
LOCALIZAR E SABOTAR MÁQUINAS	
ESCALAR SUPERFÍCIES	
ESGUEIRAR-SE	
OCULTAR-SE	
FURTAR	
OUVIR BARULHOS	
ATAQUE PELAS COSTAS	
XP PONTOS DE EXPERIÊNCIA	