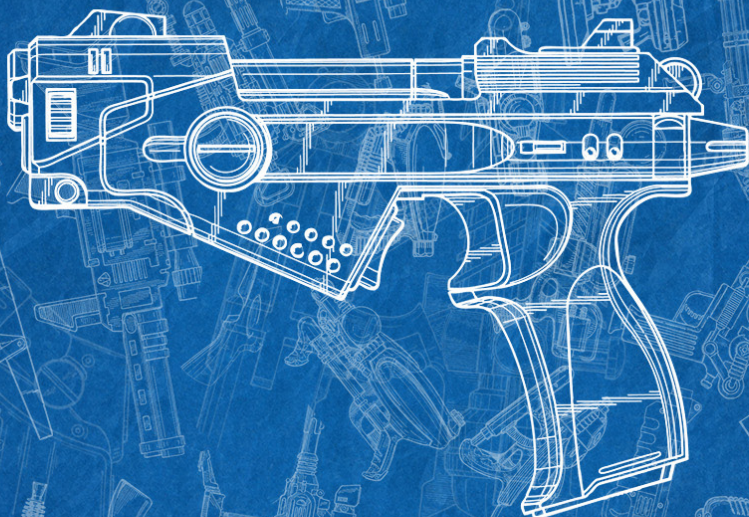


SPACE *Role playing Game* **DRAGON**[®]

AVENTURAS INTERESTELARES NAS FRONTEIRAS DAS GALÁXIAS



ARSENAL GALÁCTICO VOL. 1 **NOVAS OPÇÕES DE ARMAS PARA SPACE DRAGON**

Escrito coletivamente por fãs e jogadores

ARSENAL GALÁCTICO vol. I

Autor

Vários (ver páginas 4-5)

Editor

Igor Moreno

Capa

Igor Moreno

Projeto Gráfico

Dan Ramos

Arte Interna

Obras em domínio público
Adriano Lannes

Diagramação

Igor Moreno

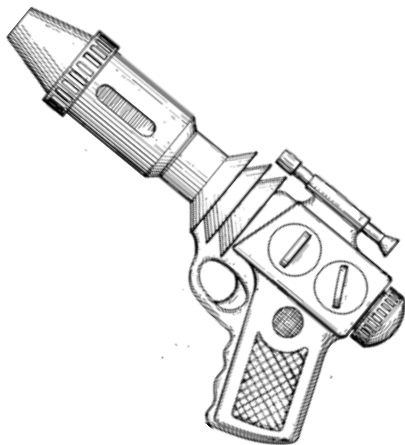
Mês/Ano

Set/2013

Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0
REDBOXEDITORA.com.br

Índice

Preparar... apontar... FOGO!	3
Referência Rápida	6
Arsenal Galáctico	10
Acesso Restrito	59



PREPARAR... APONTAR... FOGO!

O suplemento que tem em mãos é um esforço coletivo da comunidade de jogadores e fãs do Space Dragon RPG. Diversos autores, cada um inventando uma ou mais armas para serem usadas nas mesas de jogo pelo espaço afora. Ao todo são 49 novas armas para enriquecer o jogo... e uma surpresinha.

Não existem armas mágicas no Space Dragon. O que temos entretanto são as Relíquias Tecnológicas, que são basicamente qualquer item tecnológico instável e possivelmente muito poderoso. E isso inclui armas, naturalmente.

Comparando com o irmão mais velho do Space Dragon - o nosso querido Old Dragon - não há um bônus de +1, +2 ou algo assim em uma relíquia. Cada uma tem uma característica específica limitada apenas pela criatividade do mestre.

De um modo geral, uma arma laser é a mesma coisa por toda a galáxia. Isto é, assumindo que armas laser existem e que temos acesso a toda a galáxia. Mas se armas de fogo no nosso mundo real têm suas peculiaridades, imagine quando a humanidade habitar mais de um planeta?

Foi para isso que bolamos o Arsenal Galáctico. Diversos autores, todos

jogadores e entusiastas do dragão espacial inventaram armas de acordo com ilustrações determinadas. E não é só de estatísticas de jogos que estamos falando. Muitos criaram verdadeiros cenários e aventuras em miniatura ao dissertar sobre suas criações, de forma que uma leitura por este arsenal deve render boas ideias para aplicar em mesa.

Os dados de jogo das armas estão expressos de forma idêntica à vista no Manual Básico e no Manual Fast Play, portanto não deve haver muito problema em compreendê-las. Em algumas ocasiões a informação estará disponível no texto descritivo por alguma particularidade da arma, ou mesmo não será aplicável por motivos similares.

Ao todo são 49 novas armas, desde versões mais poderosas da arma laser comum até fuzis feitos com asas de uma raça de marimbondos humanoides - passando por uma pistola capaz de apagar alguém da

existência espaço-temporal e outra que dispara um bioplasma capaz de causar mutações no alvo.

As armas especiais construídas por cientistas no Manual Básico são restritas àquela classe dado seu caráter experimental. A não que o texto da arma diga o contrário, todas as armas aqui apresentadas são 100% estáveis e portanto podem ser usadas por outras classes. Mas nada impede que o mestre determine que o exemplar conseguido pelos jogadores tenha certa instabilidade e seja passível de um defeito de relíquia tecnológica ofensiva segundo a tabela T11-4 do Manual Básico, além de possivelmente serem restritas a cientistas.

Para este fim de restrição de uso das armas pelas classes considere que qualquer arma pequena (P) pode ser usada por gatunos e mentálicos, todas as demais (M e G) estando disponíveis apenas para cientistas e homens espaciais. Claro, na dúvida as regras específicas de cada arma sobrepoem-se a esta.

É possível que um cientista se interesse em construir um desses armamentos em seu laboratório (em especial os que seguirem a especialização de Inventor), ou mesmo copiá-los através de engenharia reversa. Para esses casos fica ao critério do mestre determinar a que Nível Tecnológico a arma pertence. Uma rolagem do(s) dado(s) de dano da arma (se aplicável) com um bônus de +1 ou +2 por efeitos especiais pode ser uma boa maneira de determinar o NT aleatoriamente. Feito isso basta se referir às regras de criação de novos aparatos e feitos tecnológicos na página 109 do

Manual Básico do Space Dragon.

Caso uma arma seja extremamente exótica para um personagem e faça sentido que ele não consiga utilizá-la de modo adequado da primeira vez, o mestre pode optar por conferir uma penalidade de -4 nas rolagens de ataque e reduzir esta penalidade em 1 a cada acerto. Desta forma emula-se o aprendizado no uso da arma de forma gradual.

Mais adiante encontrarão todas as armas deste arsenal dispostas a ocupar o espaço de 4 páginas com a finalidade de expor todos os armamentos disponíveis. Se estiver lendo este suplemento em formato eletrônico, as imagens servem como links para a arma específica, de modo que basta clicar em uma delas para ser levado à sua página específica caso alguma lhe chame a atenção. E para aqueles que buscam um índice, a listagem na página ao lado também é clicável e o levará igualmente à página da arma em questão.

Por fim gostaria de agradecer a todos os autores que participaram deste primeiro volume (haverá mais!) do Arsenal Galáctico, cujos nomes enumero a seguir. Para eles e todos que lerem este material preparei uma surpresinha ao final. Mas só vão até lá depois de lerem todas as armas, OK?

- Igor Moreno
"Keep calm and kill all Zorks!"

Autores deste suplemento

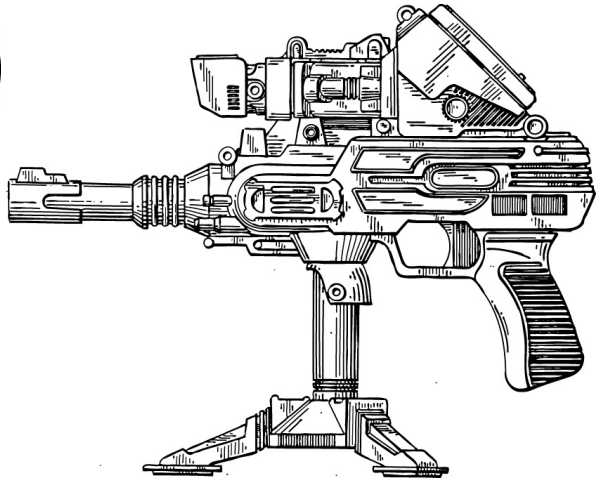
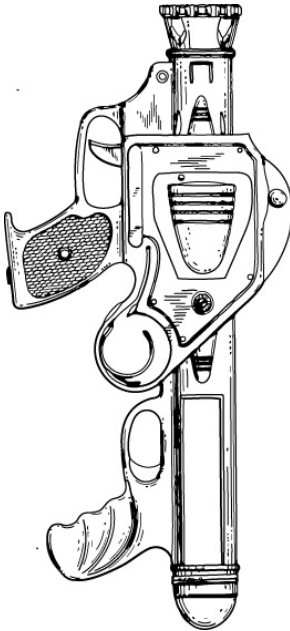
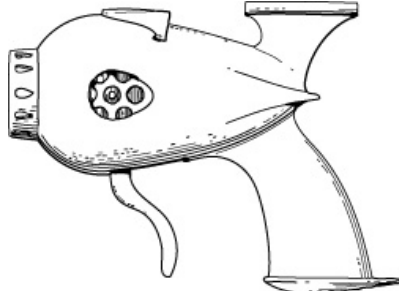
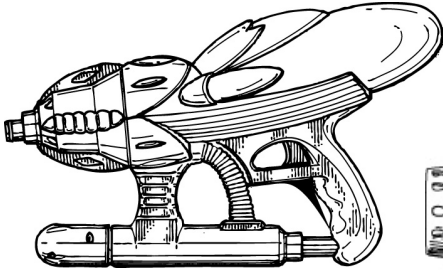
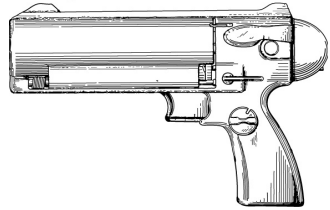
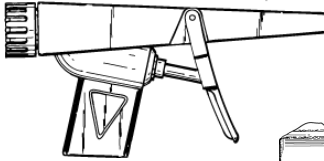
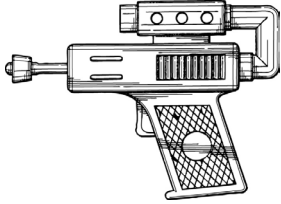
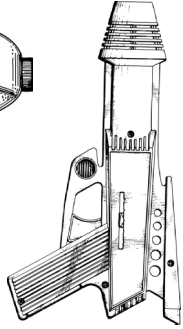
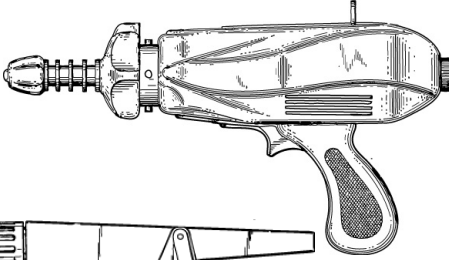
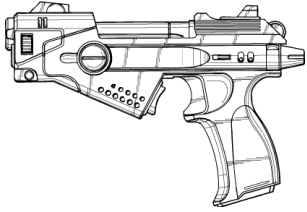
- Alexandre Zuin Alegria
- Anderson Orsi
- Antonio Carlos Jardim
- Aquila Gomes
- Arthur Seixas De Martino
- Atailton Miranda
- Francisco Martellini
- Leandro Pugliesi
- Luis Marsoti
- Lyonn Jarrie
- Matheus Gonzaga
- Michel Engelberg
- Pedro Henrique Teixeira de Barros
- Rafael Beltrame
- Thiago Correia
- Thiago Righetti
- Victor Mendonça

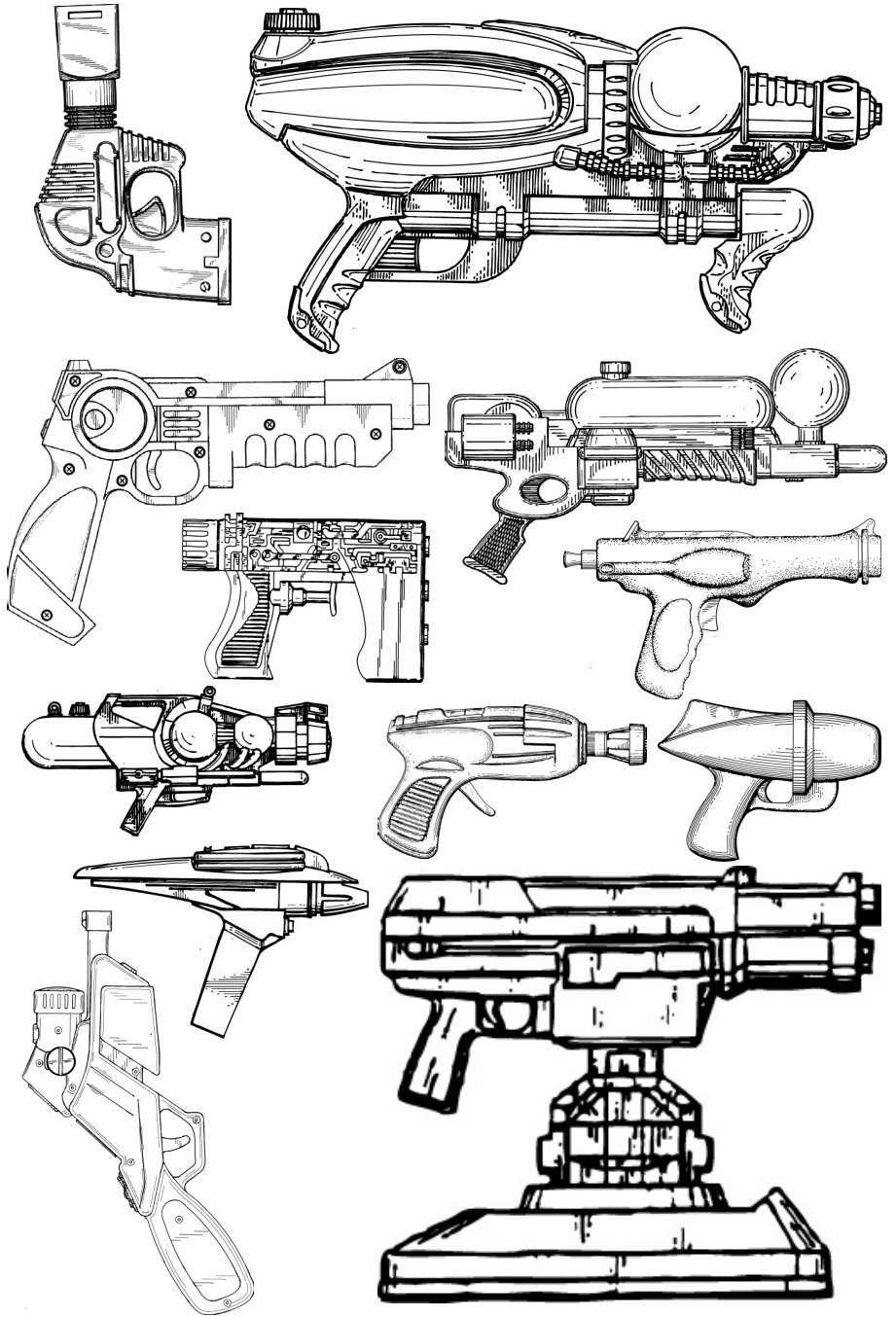
Listagem de novas armas

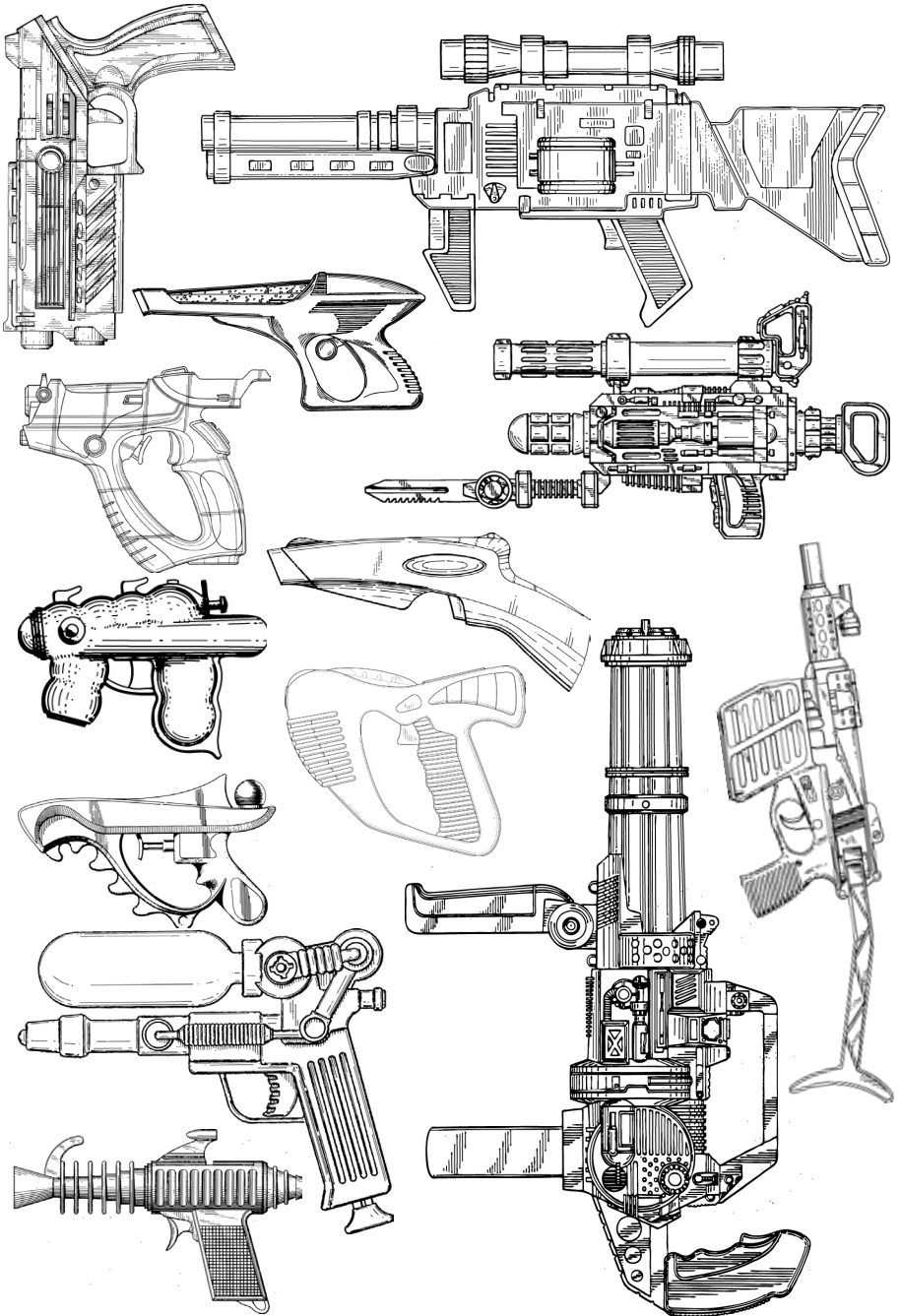
1. Ares Predator SD-47
2. Arma a Laser Paralisadora VMAS-33
3. Arma de Raios dos Fuzileiros Coloniais
4. Banshee Y5
5. Bio Intensificador de Cristais Mentais (B.I.C.M.)
6. Buster Rigeliano
7. Bzzzper
8. Canhão de Controle de Distúrbios SRC-64
9. Canhão Plasmático de Médio Alcance MX-39
10. Canhão Portátil G-Lam
11. Canhão Supersônico BB16
12. Concussor Amálgamo de Íons Negativos
13. Contensor Nebrático Zulkavoriano
14. Detective Special Model CS
15. Disparadora Amálgamo de Íons

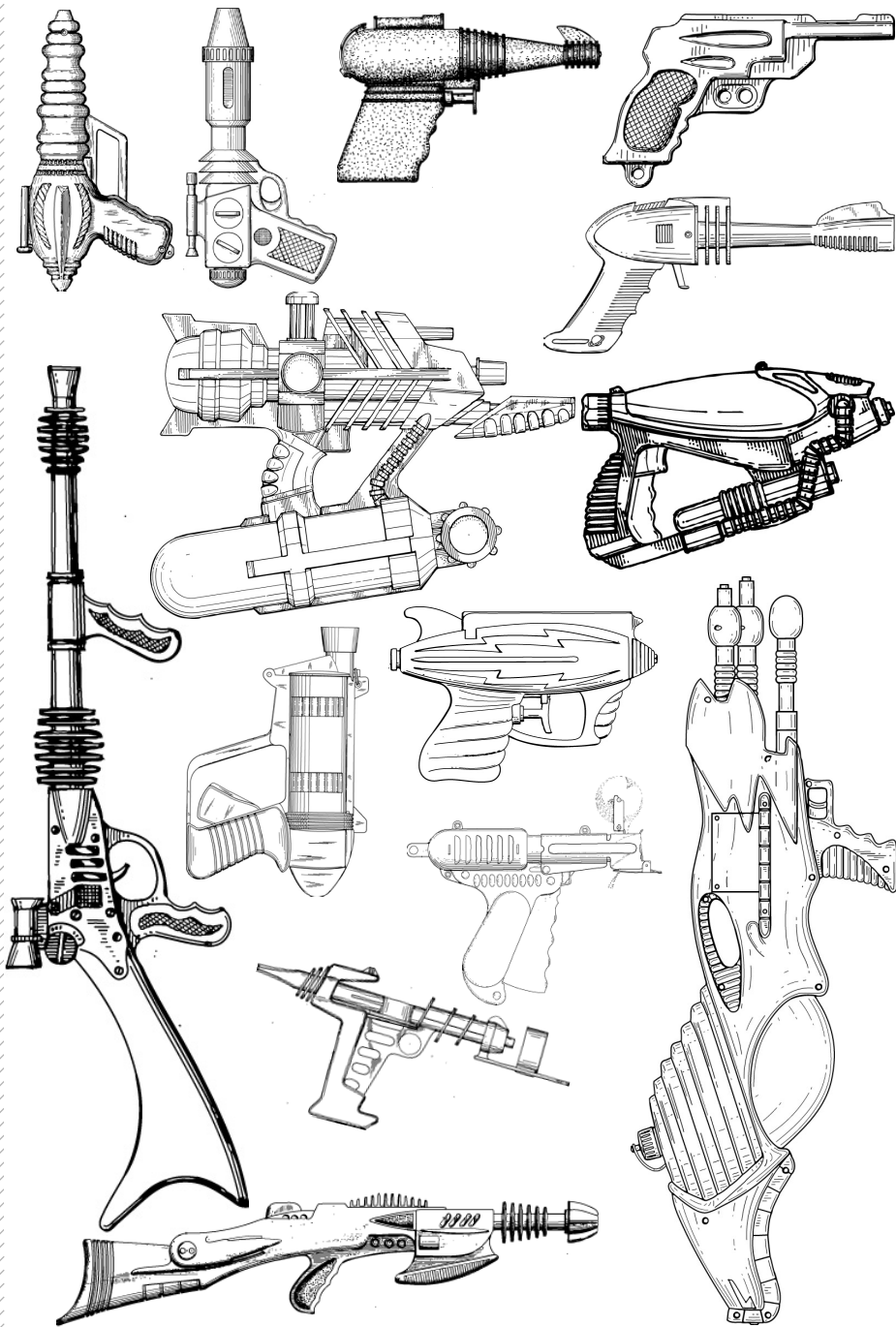
Positivos

16. Disruptor Emocional
17. Disruptor Psíquico ESP4
18. DS-S077 ou Pistola de Ondas Delta
19. Faizer
20. Ghosthunter X1
21. Grillo
22. Hunter K5
23. M-1600
24. M9 AUTOBOT
25. Metralhadora "Speed Arrow" .50
26. Multi Gun
27. Nightmare HPL
28. Nulificador Quântico
29. Peanut Repeater
30. Pistola "Zyklon X-39"
31. Pistola d'Água
32. Pistola de BioPlasma Goraliano
33. Pistola de Coronha Cristaloforjada, modelo A7
34. Pistola de Elite Lux M-2 Rodariana
35. Pistola Engendrada Nano-bot
36. Pistola Marciana
37. Pistola Propulsora de Gosma Mutadora Degenerativa XH-8
38. PMG (Plasma Molecular Gun)
39. Primal Gun
40. Psi Gun
41. PYK – A Pistola das Galáxias
42. Rifle de Pulso Gravitacional MC5-mod2 Rodariano
43. Rifle Semi-automático W.S. 7.62
44. Ring Blaster 2000
45. Tezlan Gun
46. Thunder Disruptor V1
47. Transmutador de Estados Físicos da Matéria
48. Zar 'Ha 'tuk
49. ZF-1



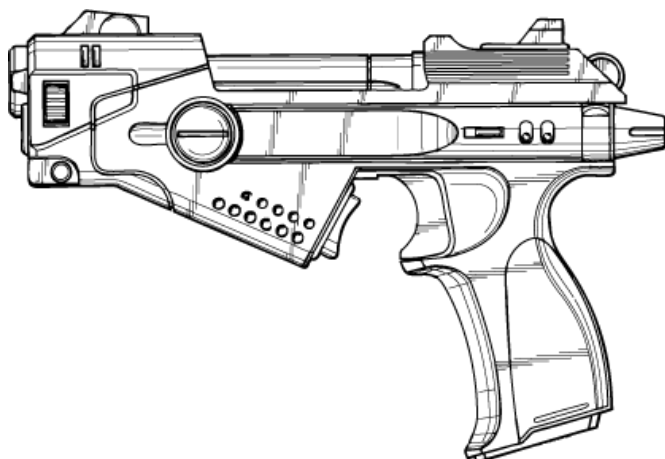






ARES PREDATOR SD-47

Francisco Martellini



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d10	15 / 25 / 40	\$45.000	0,9 Kg

A melhor pistola pesada de assalto da Galáxia, ganhadora por três anos consecutivos do prêmio da Academia Militar de Júpiter, nas categorias Neutralizadora Pessoal de Ameaças e Pacificadora de Multidões.

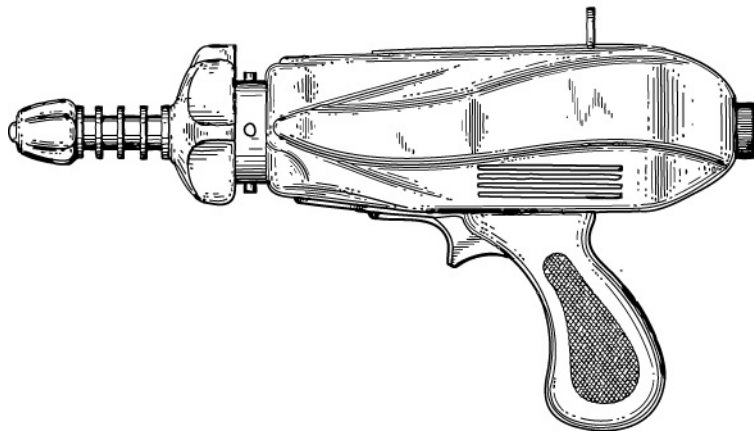
O modelo SD-47 da Ares Predator é a pistola escolhida pelos mercenários e forças militares da maioria dos mundos conhecidos, com um ótimo custo e precisão melhorada através do circuito de nanomira da empunhadura, que se conecta diretamente ao sistema nervoso do usuário pelo toque (bônus de +2 no ataque e no

dano ao gastar um turno para mirar). Esta arma é a prova definitiva de que as pistolas de projéteis ainda mantêm seu lugar ao sol, acelerando magneticamente cápsulas de aço nuclear a velocidade de 340 m/s, garantindo que seu alvo será exterminado (reduzidor de -5 no CP do alvo)!

A Ares Predator pode fazer com que você, sua família e todo o Universo se sintam seguros uma vez mais, contra qualquer ameaça deste ou de outros mundos. Por isso não perca tempo, compre hoje mesmo e leve de brinde um pente extra de munição (100 projéteis).

ARMA A LASER PARALISADORA VMAS-33

Victor Mendonça



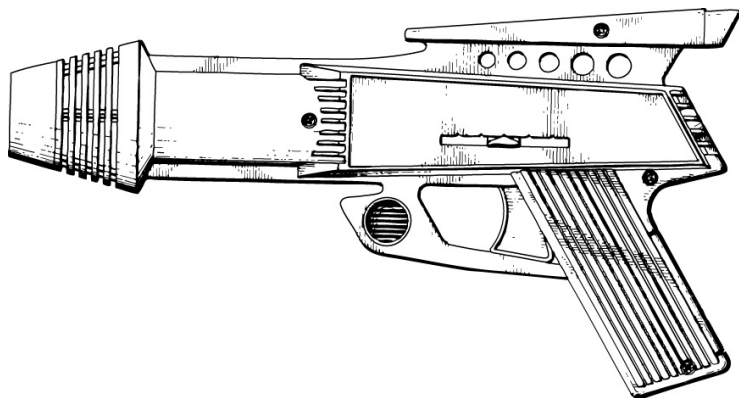
Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	M	1d2	6/ 11 / 16	\$20.000	2 Kg

O alvo fica paralisado por três rodadas sendo que a única coisa que ele pode fazer é uma jogada de proteção apenas em seu turno para anular o efeito laser, sendo que quando atacado estando paralisado, não pode reagir.

Ela só pode ser usado até duas vezes por hora, podendo se autodestruir por sobrecarga (uma jogada de 1d6 pode decidir se ela explodirá sendo que um resultado entre 1 e 3 representa uma explosão).O dano da explosão fica a critério do mestre.

ARMA DE RAIOS DOS FUZILEIROS COLONIAIS

Francisco Martellini



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d6+bônus	10 / 15 / 20	\$12.000	0,8 Kg

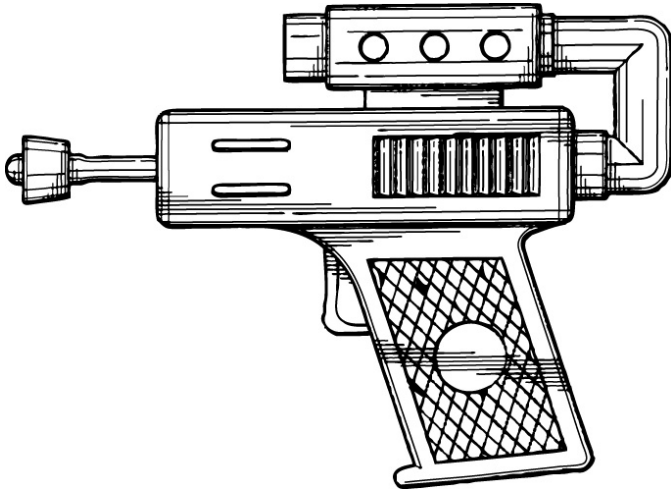
Mais pesado que o modelo atual de arma de raios, a versão dos Fuzileiros Coloniais foi largamente empregada durante a Guerra Solar, pelos soldados terrestres e algumas forças rebeldes de outros mundos. Mesmo com os avanços da tecnologia, este modelo continua a ser fabricado e usado, por seu baixo custo e maximização do dano, garantidas em detrimento da perda de alcance, especialmente pelos exércitos de mundos menos favorecidos como os assentamentos da Liga de Kuiper e da Nação Independente de Makemake.

Através de um seletor no corpo da arma

é possível escolher o nível do dano (leva 1 turno) a ser causado (bônus de +1 até +5), mas os modos de mais alta energia podem fazer a arma sobrecarregar (chance de 35% para +3, 55% para +4 e 75% para +5), o que causa um extenso dano por explosão no atirador e em sua área adjacente (1d8).

BANSHEE Y5

Atailton Miranda



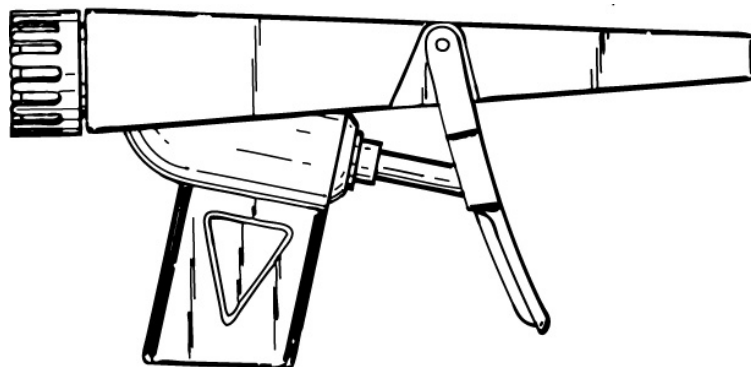
Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d6+2	5 / 10 / -	\$100.000	0,2 Kg

Essa arma sônica é poderosa em curto alcance (além do dano, vítimas atingidas ficam surdas durante 1d6 rounds), porém inofensiva em longo alcance (não causa dano). Não funciona no vácuo, pois não existem moléculas para transmitir a terrível onda vibratória. Seres cristalinos sofrem dano duplo da Banshee.

Desnecessário dizer, essas armas não são nem um pouco discretas; cada disparo causa um som agudo que pode ser ouvido a milhas de distância!

BIO INTENSIFICADOR DE CRISTAIS MENTAIS (B.I.C.M.)

Arthur Seixas De Martino



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
M	P	1d8	Corporal	\$50.000	1 Kg

Criado pelos Jovenianos, os pós humanos do pequeno império solar Ionon os Bio Intensificadores de Cristais Mentais (ou como são chamados pela galáxia, B.I.C.M) são armas bastante populares entre Mentálicos que viajam entre os planetas do sistema de Ionon.

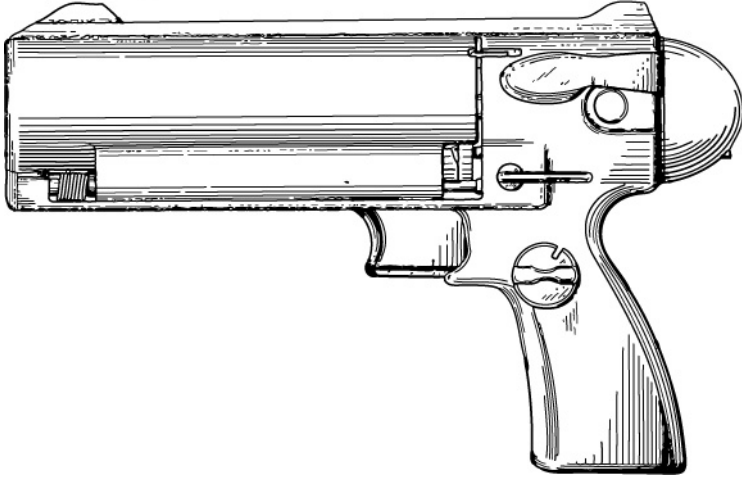
Com um simples apertar de um botão, o B.I.C.M. dispara contra a mente de seu usuário um raio esverdeado que potencializa seus pequeninos cristais mentais, abrindo uma das janelas infinitas da mente. Enquanto o raio fazer contato com a mente do usuário, uma lamina cristalina

cresce em uma região do seu corpo. Tal lamina obedece a vontade de seu usuário, assumindo a forma que ele desejar e até mesmo aumentando seu tamanho, nunca passando de 1,30 metros de largura (São relatados desmaios para qualquer forma maior do que isso).

Por ser uma arma de combate corpo-a-corpo contida em uma pequenino gatilho, é perfeita para estudiosos da mente, mercenários ou espiões portarem a bordo de outras naves ou em sistemas com alta fiscalização policial.

BUSTER RIGELIANO

Francisco Martellini



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d6+bônus	15 / 30 / 45	\$80.000	0,6 Kg

Esta pistola laser foi extensamente usada pelos invasores Rigelianos durante a diáspora do Braço de Órion. Como se sabe, os Rigelianos possuem a capacidade de sugar a força vital de qualquer ser vivo, capacidade que utilizam em suas terríveis armas, como neste modelo de ataque pessoal.

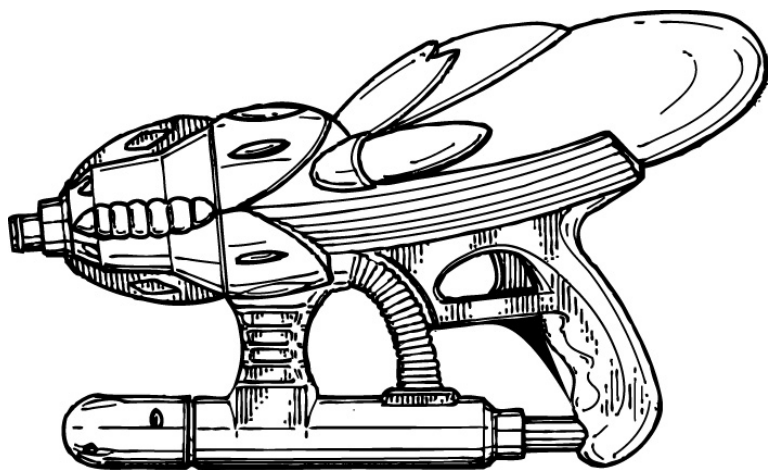
A Buster é uma pistola laser comum, mas que através de um link telepático (construído de maneira desconhecida) permite ao usuário amplificar o dano através do uso de sua força vital (bônus de 1d8+3 por turno, retirado diretamente dos

PVs), momento no qual o atirador brilha de maneira sobrenatural, causando extenso dano. Contudo, o uso prolongado desta arma pode levar alguém a morte, já que a maioria das espécies conhecidas não possui a capacidade Rigeliana de sugar a vida.

Várias delas foram abandonadas durante a partida dos Invasores, mas até hoje, nenhum cientista foi capaz de consertá-las ou de reproduzir sua tecnologia. Elas não podem ser usadas por robôs e andróides.

BZZZPER

Luis Marsoti



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	M	1d6+esporos	5 / 15 / 25	\$3.000.000	3 Kg

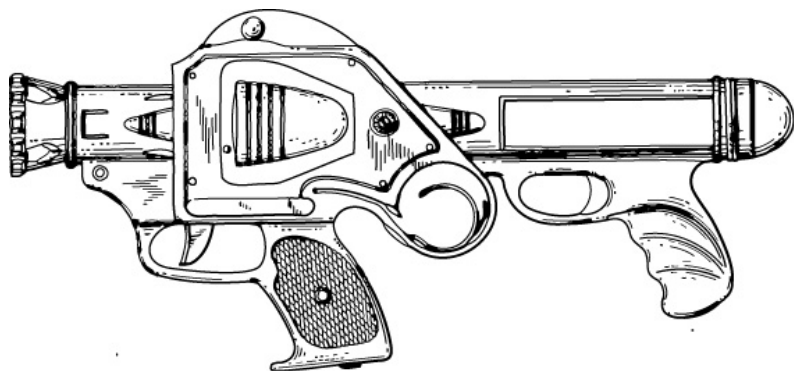
Algumas espécies dizem que existe (ou existiu) uma raça de grandes marimbondos em um longínquo planeta de um sistema solar lá de Ursa Menor. O planeta (denominado apenas pela cor de sua superfície) Marrom possui uma atmosfera muito rarefeita e é totalmente plano, com apenas algumas ondulações em sua superfície. Mas o que ninguém sabe que o tal planeta marrom é na verdade a colmeia desses humanoides marimbondos e essas lindas armas na verdade são os equipamentos padrões das equipes de coleta de recursos para a colmeia. Mas não se engane e ache que os habitantes da

Colmeia sejam todos hostis, pois sempre estão dispostos a fazer negócios com habitantes da galáxia. Sua arma padrão o "Bzzzper" é uma arma química montada a partir da queratina e algumas camadas de membrana da asa dos marimbondos. Ela dispara pequenos esporos que ao entrar em contato com o usuário irritam a pele e injetam um veneno onde a saúde de quem foi atingido pode ser comprometida.

Especial: A cada disparo que acerte, o personagem alvejado deve fazer uma jogada de proteção ou perde automaticamente 1 ponto de Constituição.

CANHÃO DE CONTROLE DE DISTÚRBIOS SRC-64

Matheus Gonzaga



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
A / F	G	1d10 (ver texto)	Ver texto	\$60.000 *	10 Kg

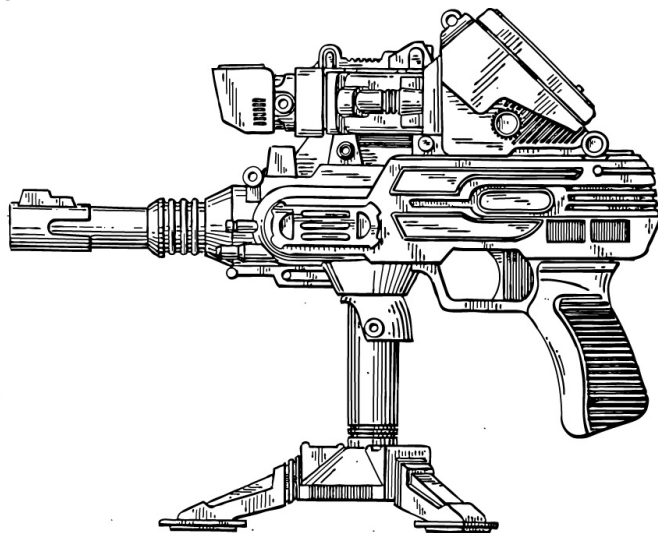
Muito utilizada em prisões espaciais de grande porte e pela polícia civil das grandes megalópoles, O Canhão de Controle de Distúrbios SRCC-64 é a solução ideal quando o que se precisa é dispersar grandes multidões raivosas. O seu gatilho dianteiro lança pequenas granadas de energia que, no impacto, explodem em feixes de luz fortíssimos. Todos na área de 20m² ficam atordoados por um turno e recebem -4 em ações que dependam da visão por três turnos. Alvos que não sejam pegos de surpresa e saibam do efeito das granadas, tem direito a um teste de Destreza para se protegerem. Estar em contato com a

granada no momento de sua explosão causa dano por calor de 1d10. Adicionalmente, o segundo gatilho dispara uma forte onda sonora que derruba o alvo caso este não seja bem sucedido em um teste de Força ou Destreza (o alvo escolhe). As granadas requerem um turno para recarregar. As ondas sonoras são de uso livre (um eficiente sistema propulsor ondulatório cuida da recarga delas).

Obs.: o dano se aplica apenas se em contato com a granada de luz no momento de sua explosão. O alcance é 20/40/60 (granadas) e 10/20/30 (ondas sonoras).

CANHÃO PLASMÁTICO DE MÉDIO ALCANÇE MX-39

Aquila Gomes



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	G	1d12	20 / 40 / 60	\$70.000	6 Kg

O Canhão Plasmático de Médio Alcance MX-39 é utilizado em combate aberto por tropas estelares, em guerras urbanas, em escaramuças terreno acidentado ou onde quer que se seja necessário poder de fogo, estabilidade e alcance moderado.

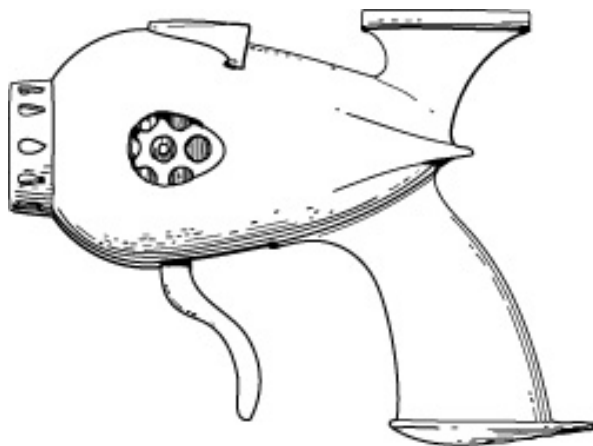
O Canhão Plasmático possui um pedestal para que possa ser feita mira telescópica e captação do espectro infravermelho, levando seu usuário à um tiro com precisão mesmo à distância razoável. É preferencialmente utilizado com pedestal, mas pode ser usado com duas mãos utilizando uma penalidade de -2/-4/-6 para

os alcances respectivos.

Por ser um aparato pesado ele leva cerca de 20seg para ser montado por um utilizador treinado e o mesmo tempo para ser desmontado.

CANHÃO PORTÁTIL G-LAM

Rafael Beltrame



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	M	2d6	20 / 50 / 65	\$50.000	7 Kg

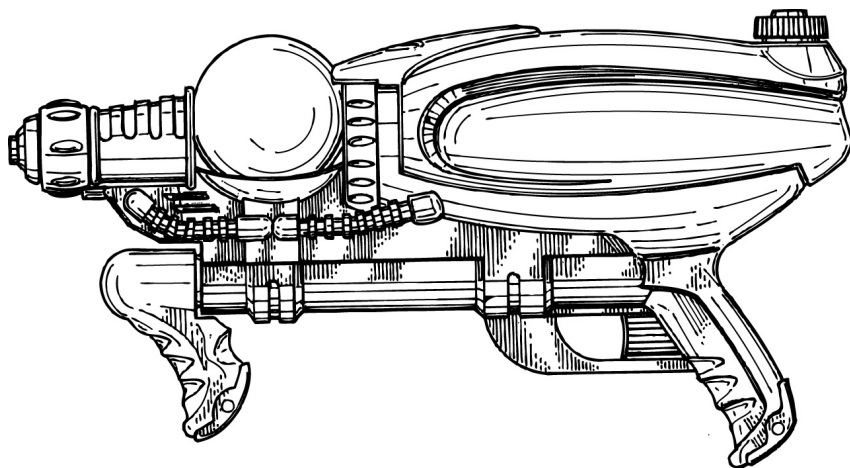
O Canhão Portátil G-Lam é uma arma perigosa, capaz de lançar projéteis fotônicos diminutos, do tamanho de uma bola de spaceball. Seu “coice” ao disparar é poderoso, gerando uma lufada de vento inverso, na direção do disparador.

Isto faz com que geralmente se use capacete ou alguma forma de proteção, e é comum ver o disparador com cabelos estufados e estáticos, devido às cargas fotônicas e a ação do vento inverso. Com um preço baixo em relação à outras armas do mesmo porte, o Canhão G-Lam tem um sistema primitivo de segurança, fazendo

com que um erro crítico (tabela 7-5) possa ocorrer ao tirar um resultado “1”, “2” ou “3” ao atacar.

CANHÃO SUPERSÔNICO BB16

Thiago Correia



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
D	G	1d10 + 1d4m deslocamento	10 / 15 / 20	\$9.000 *	2 Kg

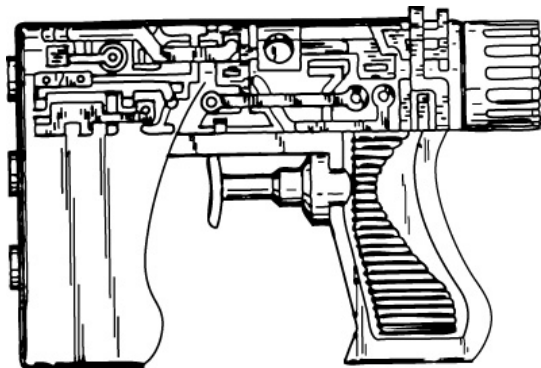
Esta não é uma arma discreta. O módulo amplificador de ondas sonoras, capaz de arremessar inimigos pelo ar, fez da BB16 a queridinha dos desajustados.

Inicialmente projetado para combater incêndios no espaço, o Canhão Barulhento ganhou nova utilidade nas mãos de engenheiros do mercado negro.

BB16 é a 'medida extrema'. Ela é a solução grande e barulhenta para aqueles que querem atingir seus inimigos com a capacidade destrutiva de um furacão.

CONCUSSOR AMÁLGAMO DE ÍONS NEGATIVOS

Alexandre Zuin Alegria



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d8	10 / 20 / 30	\$80.000 *	2 Kg

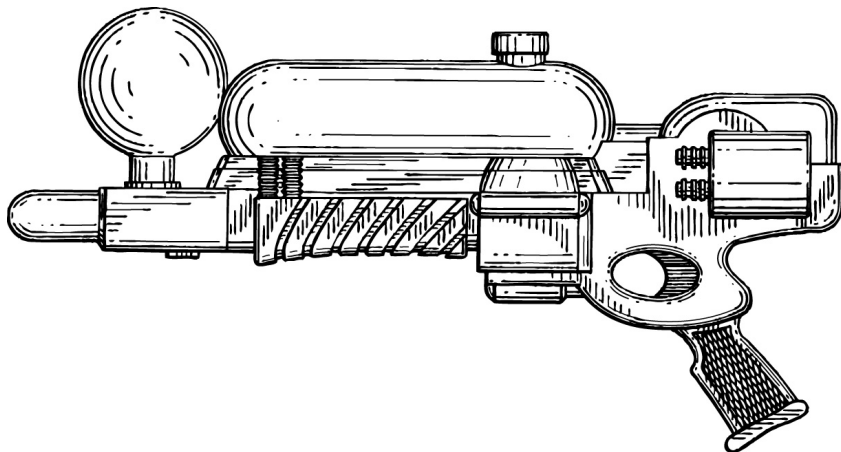
Esta arma, utilizada somente pela Companhia de Caça Intra-Asteroidal, é famosa por sua capacidade de causar dano e, muitas vezes, atordoamento nas presas, sem causar qualquer tipo de ferimento aparente, senso assim perfeita para a caça de seres no intuito da venda de peles.

Essa propriedade é oriunda de seu Rotator Iônico, que utiliza a eletromagnetividade do ar ou do vácuo para efetuar os disparos. Quem quiser adquirir a arma deve encontrá-la, ou melhor, tirá-la à força de membros da Companhia (você pode também se juntar a ela, mas isso é bem menos divertido). Você

também pode adquiri-la no mercado negro, a preços extremamente variantes e, muitas vezes, exorbitantes.

CONTENSOR NEBRÁTICO ZULKAVORIANO

Anderson Orsi



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
D	M	-	5 / 10 / 20	\$20.000	3 Kg carregada

Arma criada pelo pacífico império Zulkavoriano, tem como principal função conter criaturas furiosas ou com grande capacidade destrutiva.

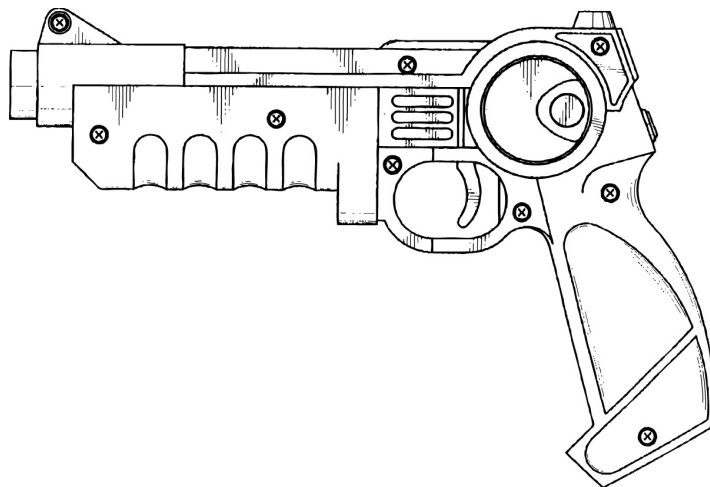
O tanque da arma é carregado a vácuo e permite que a substância seja lançada em formato oval. Ao atingir o alvo, entrando em contato com microrganismos, ela se torna de líquida a pegajosa podendo conter, grudando no corpo da vítima, e em mais de uma vítima levando em conta a proximidade, alguém por 1d6 turnos. Quanto mais à vítima se mexe ou tenta se libertar mais suas moléculas se tornam

resistentes adicionando +1 turno ao tempo de contensão e sua massa multiplicasse. Ao final do período a substância torna-se líquida.

Esta arma pode realizar até 5 disparos. Liberando cerca de 250 ml da substância por disparo. Ultrapassando o limite de 1d6+10 turnos a substância cobre todo o corpo da vítima e suas moléculas tão agitadas que irá endurecer ao invés de liquefazer podendo matar a vítima por asfixia.

DETECTIVE SPECIAL MODEL CS

Pedro Henrique Teixeira de Barros



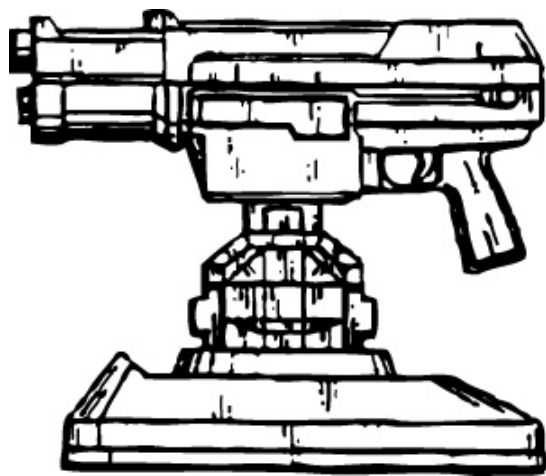
Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	M	Ver texto	10 / 20 / 30	\$80.000 *	0,5 Kg

A Detective Special Model CS foi criada para a Divisão de Crimes de Origem Andróide (DCOM), que tem como prioridade caçar máquinas que saíram de controle ou cometeram algum crime. A munição dessa arma tem como diferencial uma substância que perfura o corpo metálico das máquinas, causando um dano maior contra esses alvos específicos. Seu uso é restrito e qualquer outro detetive que não tenha o porte dessa arma será imediatamente preso pela lei galáctica #16.831.

Dano: 1d8 contra robôs ou pessoas com trajes metálicos, e 1d6 para todo o resto.

DISPARADORA AMÁLGAMA DE IONS POSITIVOS

Alexandre Zuin Alegria



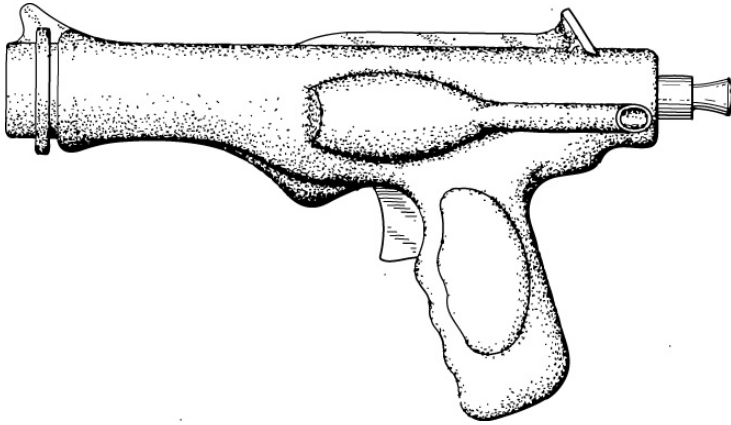
Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	G	1d12	15 / 20 / 25	\$80.000	7 Kg

Esta arma é muito utilizada para defesa de veículos ou bases edificadas. Utilizando-se de seu Rotator Lônico, esta arma pode causar danos irreparáveis a seus alvos.

Sacrificando a mobilidade e o alcance por um poder maior de tiro, esse artefato está entre os mais utilizados por exércitos e, infelizmente, piratas espaciais em suas embarcações. Apesar da má-fama proporcionada por seu uso, ela ainda detém o reconhecimento da comunidade intergaláctica como confiável e extremamente eficaz.

DISRUPTOR EMOCIONAL

Francisco Martellini



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
D	P	Ver descrição	5 / 10 / 15	\$25.000	0,4 Kg

O disruptor emocional foi criado por serviços de inteligência como uma arma de infiltração e assassinato, causando um estado depressivo no alvo através da aplicação de um forte campo magnético concentrado, que diminui os níveis de serotonina.

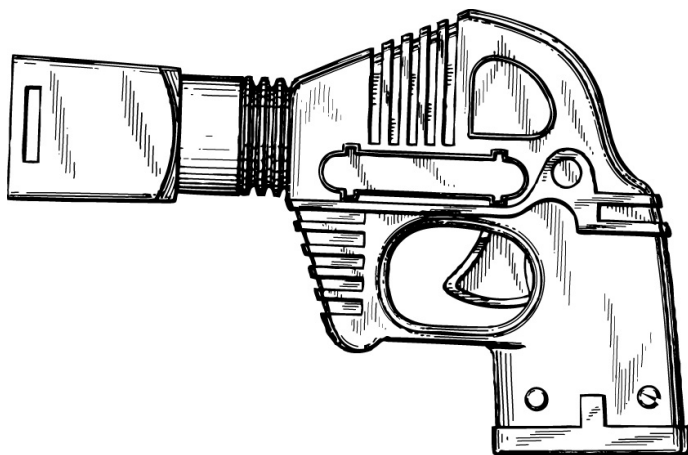
Para cada disparo, o alvo deve fazer uma JP de CON, com uma penalidade cumulativa de 2 para cada falha. Quanto o valor da JP de CON tiver sido reduzida a metade, o alvo deve rolar o teste novamente para não tentar se suicidar, mas em caso de sucesso, perde 1d4 pontos de vida, ficando cada vez

mais apático e debilitado.

A arma deve ser usada de perto, mas devido a seu pequeno tamanho (bônus de +1 para ocultação), pode ser escondida facilmente pelo usuário, mesmo quando a estiver usando. Para cada 1d12 dias que alguém carregar consigo esta arma, deve fazer uma JP similar a descrita acima, com o mesma penalidade, mas com um agravante cumulativo de 1 para cada uso, para não sofrer os mesmos efeitos.

DISRUPTOR Psíquico ESP4

Atailton Miranda

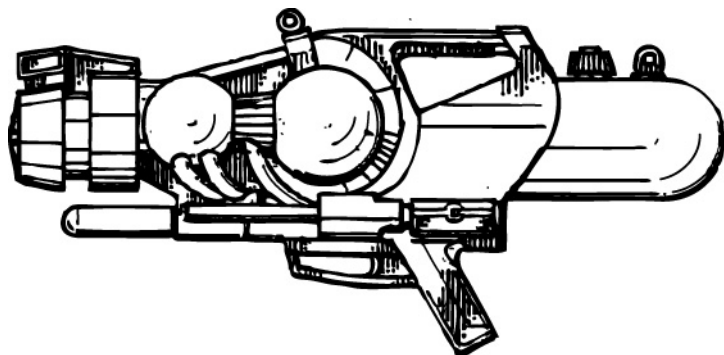


Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	Ver texto	Apenas curto (5m)	\$250.000	0,5 Kg

O raio vermelho dessa arma não causa dano, mas inibe o funcionamento dos poderes mentais durante 1d4 rounds. Dizem que possuir uma arma dessas por muito tempo é desagradável, pois seu Indutor Dreliano gera uma frequência prejudicial ao cérebro (após 1d4 dias usando a arma, o personagem recebe uma penalidade de -2 em todos os testes devido as frequentes dores de cabeça; ao se afastar do disruptor as penalidades desaparecem após 1d10 dias).

DS-S077 OU PISTOLA DE ONDAS DELTA

Leandro Pugliesi



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	-	10 / 20 / 30	\$10.000.000	2 Kg

Conhecida como Pistola de ondas Delta, essa arma foi criada após estudos das mentes das raças e mutantes com poderes mentais espalhados pelo universo.

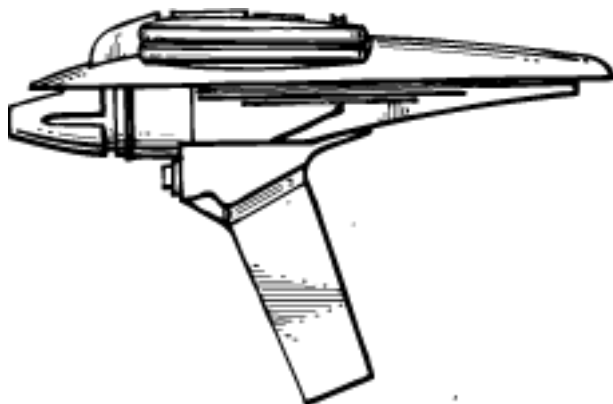
Sua tecnologia se passeia numa emissão concentrada de ondas deltas, configuradas para afetarem diretamente o cérebro podendo causar sono, alterar sentidos e até mesmo criar pesadelos.

Deve-se gastar uma ação para usar os módulos variados. A grandeza do poder também altera a velocidade da arma. Os modos que existem são: Alterar Sentido,

Aterrorizar e Provocar Sono, igual aos poderes mentais

FAIZER

Pedro Henrique Teixeira de Barros

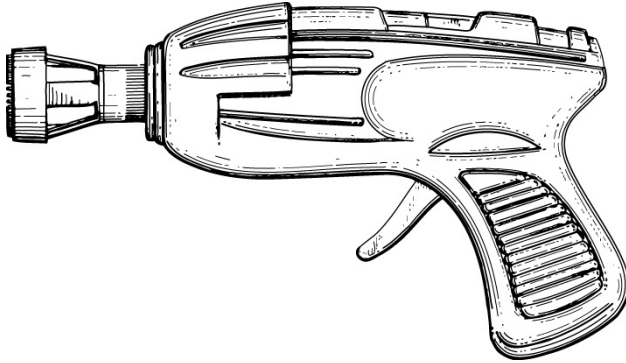


Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d4 / 1d6 / 1d8	10 / 20 / 30	\$120.000 *	0,4 Kg

É utilizada pelo esquadrão de exploração galáctica como arma padrão, possui um bom peso e seu laser possui níveis de ajuste. Pode disparar até 80 lasers antes de precisar ser carregada. Possui um modo contínuo que faz com que a arma possa ser usada para reparos, detonações ou cortes nas mais várias circunstâncias (para esse modo, cada rodada utiliza até 5 cargas por rodada).

GHOSTHUNTER X1

Atailton Miranda



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	Ver descrição	10 / 20 / 30	-	0,2 Kg

Criadas pelo cientista louco Procopios Bane antes de seu misterioso desaparecimento alguns anos atrás para servirem como defesa contra a invasão de habitantes incorpóreos de outra dimensão (chamados de Ghosts pelo excêntrico idoso.) A maior parte da comunidade científica o tratou como louco na época, mas recentes avistamento de estranhas entidades começam a dar crédito ao homem...

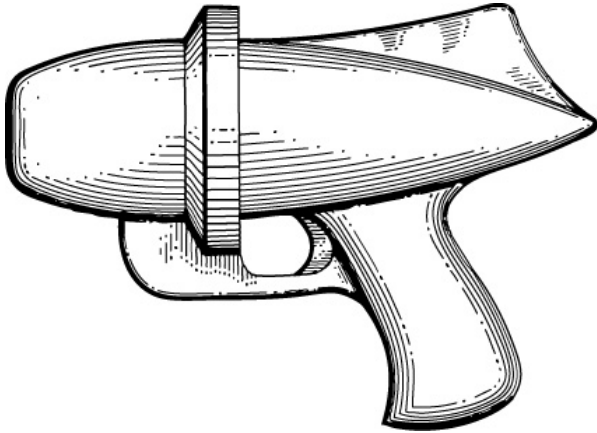
A maioria dos seres atingidos pelo raio azulado da arma não sofrem dano; sentem apenas um leve arrepio causado pela frequência estranha do feixe energético.

Mas segundo as anotações de Procopios, essa arma é uma das poucas coisas que pode destruir os Ghosts (causa 6d6 pontos de dano nessas criaturas)

Existem apenas um punhado de armas (a maior parte no laboratório isolado de Procopios).

GRILLO

Pedro Henrique Teixeira de Barros



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d10	5 / 10 / 15	\$150.000	0,2 Kg

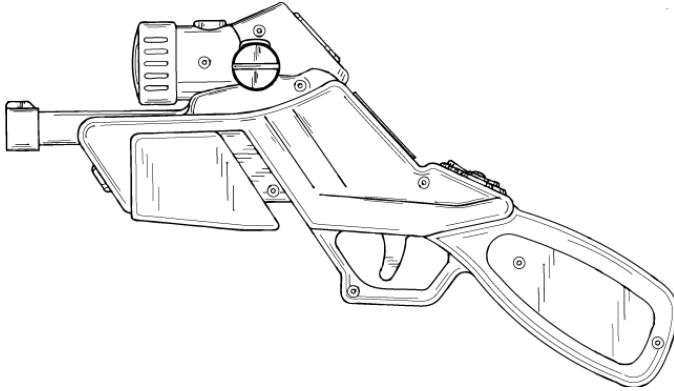
Essa arma é um protótipo criado por Jay K , um cientista que trabalhou no projeto de um mini reator e foi convidado para criar esse conceito em uma arma para uma organização secreta que investiga e monitora atividades de alienígenas e mentálicos na Terra. A Grillo é uma ótima arma para ser camuflada e possui um dano incomum para uma pistola, mas por conta disso possui dois defeitos : O Reator não é instável em um compartimento tão pequeno e caso a arma seja quebrada, cria um círculo de explosão de 3d12 de dano por 3 rodadas. O outro problema é que o recuo da arma é muito forte, e a cada

tiro disparado é necessário fazer um teste de força com dificuldade +5 para não ser jogado para trás.

Atualmente existem poucos modelos dessa arma no mercado negro e a Organização busca todas elas de forma impiedosa...

HUNTER K5

Atailton Miranda

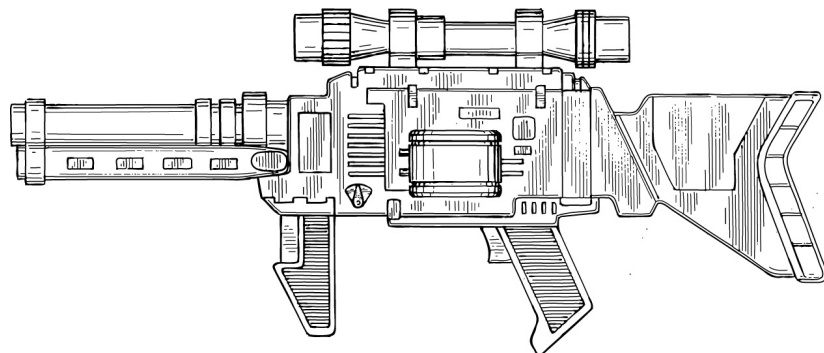


Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	M	3d6	20 / 20 / 60	\$150.000	0,8 Kg

Essa arma pesada e exótica é usada por caçadores e assassinos em diversos mundos. Possui uma tela ligada a um dispositivo de mira com infravermelho e minicomputador com banco de dados sobre diversas formas de vida (considere que esses recursos anulam as penalidades por combater na escuridão, e a lente com zoom concede +2 em ataques em condições de boa iluminação; além disso mestres podem conceder benefícios especiais como informações sobre fraquezas de criaturas encontradas, etc...). Essas armas de raios são proibidas em diversos sistemas solares.

M-1600

Pedro Henrique Teixeira de Barros

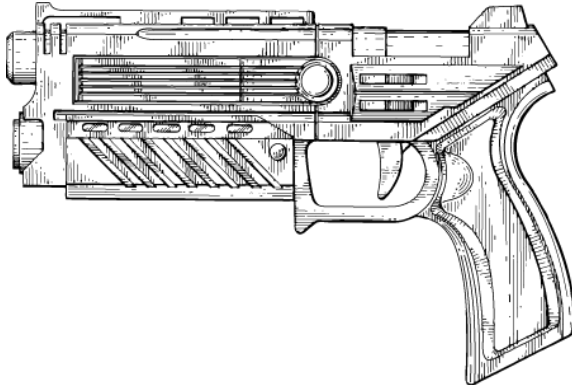


Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	G	1d10	90 / 120 / 150	\$100.000 *	6 Kg

A arma padrão dos Fuzileiros Coloniais é uma arma pesada, consiste em um rifle de pulso e lança-granadas. Sua munição de 10 mm tem ponta explosiva, destinada a furar armaduras e explodir por dentro do alvo, com um contador de LED para observar a quantidade de disparos. Seu carregador padrão vem com 100 balas e possui 3 modos de disparo: tiro único, semi automático e automático.

M9 AUTOBOT

Pedro Henrique Teixeira de Barros

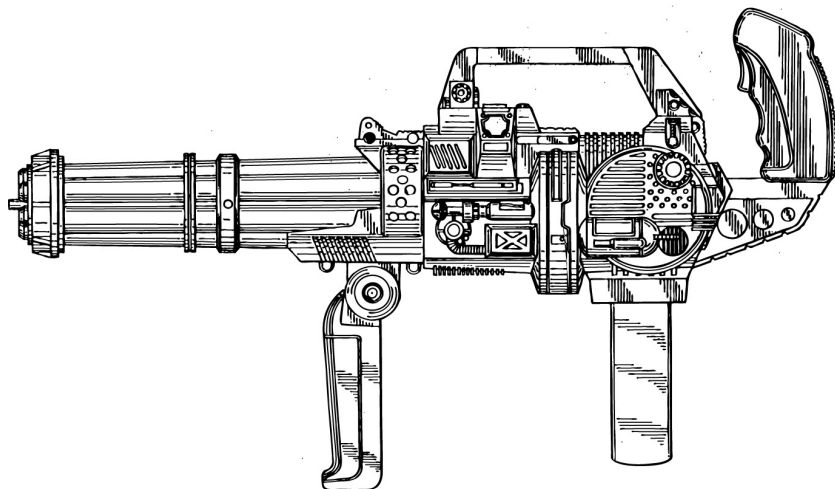


Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	M	1d6	10 / 20 / 30	\$60.000 *	1,2 Kg

Essa pesada e antiga arma é uma 9mm automática com upgrade, com capacidade de 60 disparos por minuto. Seu carregador tem 50 projéteis e foi modificada de uma Beretta, uma arma muito antiga. É utilizada por robôs policiais antigos em áreas de grande conflito. Possui uma assinatura que a conecta com o robô que a usa, por conta disso é preciso hackear a arma para poder fazer funcionar sem essa verificação do usuário.

METRALHADORA "SPEED ARROW" 50

Michel Engelberg

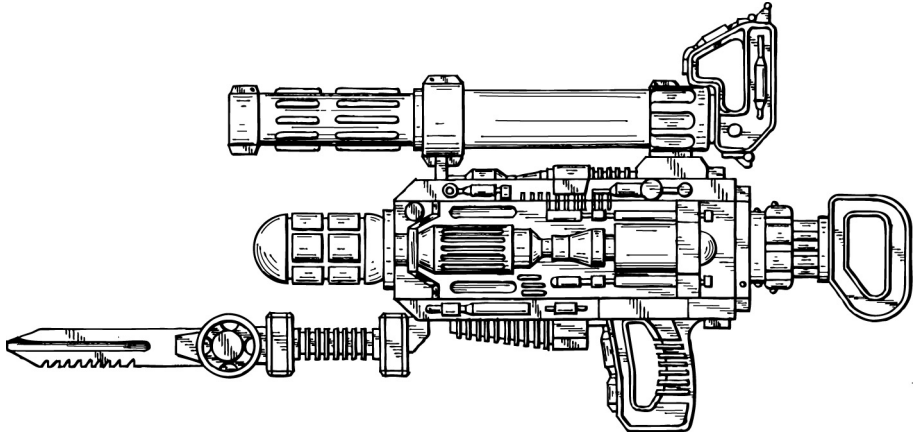


Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	G	2d10	20 / 40 / 60	\$95.000	8 Kg

"Destruição" é o que essa arma causa. Projetada para combates em espaço aberto, seu peso considerável é justificado pela sua potência capaz de derrubar pequenas aeronaves. Sua composição material leva minérios finos resistentes ao calor, fazendo da "Speed Arrow", uma arma praticamente impossível de esquentar mediante tantos disparos por minuto. Seu preço pode até ser alto, mas é uma arma que faz uma diferença tremenda em um confronto.

MULTI GUN

Atailton Miranda



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	M	Ver texto	Ver texto	Ver texto	1 Kg

Essa pesada arma é proibida em muitos mundos, pois combina arma de raios, um lançador de projéteis explosivos (ela só pode ser carregada com um projétil por vez) e uma terrível baioneta vibratória. Originalmente fabricada pelos Mercadores Negros*, agora existem versões falsificadas (e mais baratas) que apresentam risco de travamento (a cada disparo de raios, 5% de chance cumulativo de superaquecimento interno; a arma fica incapaz de atirar durante 1d4 rounds enquanto resfria). Essas armas falsas tem risco de 10% de explodir ao tentar lançar um projétil explosivo...

Essa arma é adorada por mercenários, soldados e outras pessoas que enfrentam grandes batalhas no Espaço.

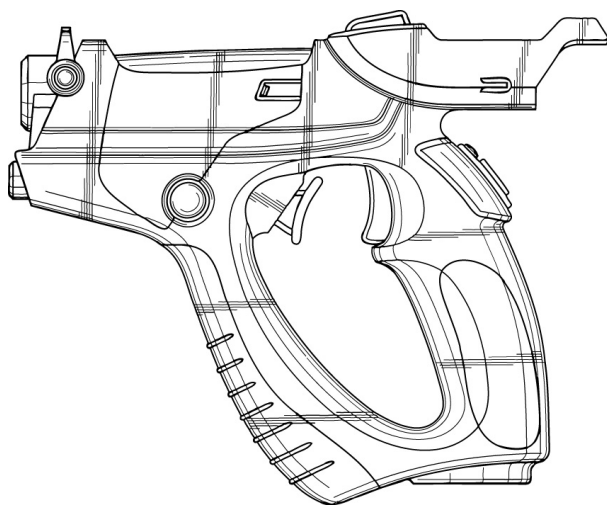
Dano: Raio 1d6 / Projétil Explosivo 4d6 / Vibrobaioneta 1d6+2

Alcance: Raio 10/20/30, Projétil Explosivo 5/10/15, Baioneta Corporal

Preço: \$50.000 (\$25.000 a versão falsificada)

NIGHTMARE HPL

Atailton Miranda



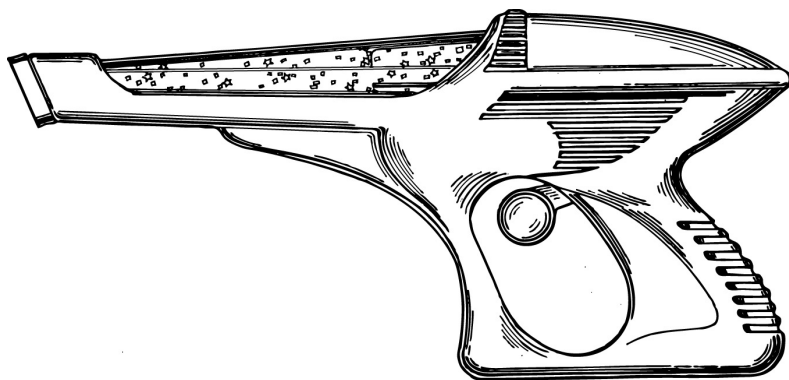
Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d6	15 / 35 / 90	\$200.000 *	0,2 Kg

Encontradas nas ruínas de mundo desolado Lovecraft, essas armas são criações de algum abominável povo extinto. Esse engenho terrível dispara raios negros de uma energia desconhecida, que afeta apenas seres vivos (construtos e objetos não sofrem dano). Aqueles atingidos costumam levar pelo resto de sua vida cicatrizes negras de formas perturbadoras, difíceis de tratar mesmo com tecnologia avançada. Aqueles que portam essas raras armas por muito tempo costumam ter pesadelos com grotescas entidades que desafiam a razão. Segundo os rumores, aqueles que tentaram desmontar a arma

para descobrir seus segredos (e a fonte da misteriosa energia negra) enlouqueceram ao vislumbrar um perturbador dispositivo baseado em geometria não-euclidiana... e segredos horrendos (mestres podem exigir testes para evitar uma forma permanente de loucura para os tolos que tentarem abrir essa exótica arma). Essas armas são difíceis de obter: podem ser encontradas apenas em exóticos antiquários e mercados negros administrados por saqueadores de tumbas.

NULIFICADOR QUÂNTICO

Francisco Martellini



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	Ver descrição	10 / 20 / 30	(única)	0,3 Kg

Encontrada nas ruínas de uma civilização extinta em uma expedição de espaço profundo, foi determinado, após o processamento e tradução da língua perdida daquele povo, que esta pistola tem a capacidade de apagar o alvo da existência, baseando-se talvez no princípio da soma de histórias.

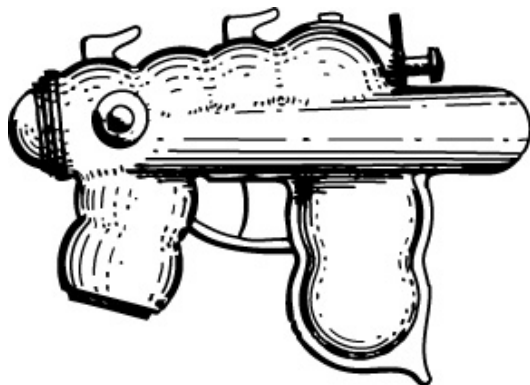
Esta arma nunca foi testada (apesar do estranho brilho estelar na parte de cima da arma, pesquisadores da Universidade de Monte Olympo garantiram que ela não funciona, mas por sua periculosidade, a mantêm sobre força segurança nos

subterrâneos do prédio), mas caso fosse, ninguém se lembraria do fato, pois a existência do alvo iria cessar no instante em que fosse atingido.

Segundo os dados coletados nas ruínas, o atirador é o único que se lembrará da vítima (como uma punição, dizem) tornando-se o único vínculo do esquecido com o Universo. Supostamente, um mentalico que acesse a mente do atirador, ao disparar novamente a arma, pode reconstruir a existência da vítima, mas não há evidências que suportem esta hipótese.

PEANUT REPEATER

Luis Marsoti



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
D	P	1d4 + efeito (ver texto)	10	\$100.000 *	0,2 Kg

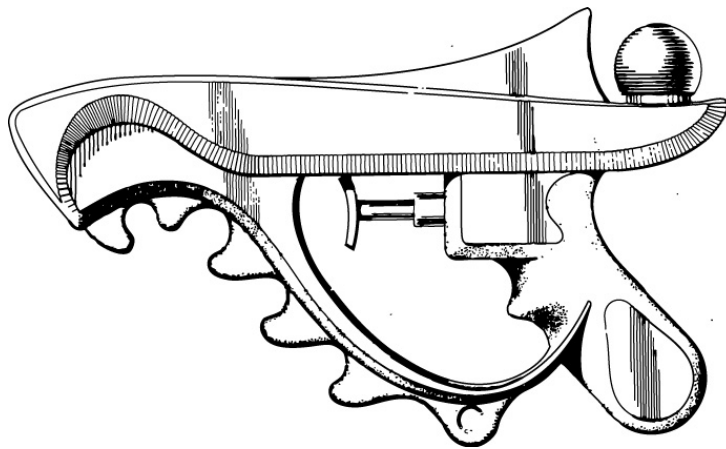
Esta pequena arma só pode ser adquirida através de um assassinato ou comprada no mercado negro por preços assustadoramente altos (e quando se encontra um vendedor disponível com uma dessas belezinhas). Feita de uma liga entre metais super-leves e casca de amendoim, foi elaborada pelos habitantes de Docimulus IV, um planetinha quase tão insignificante quanto a Terra no sistema solar, ela é uma arma de contenção e proteção usadas apenas pelos policiais de Docimulus IV, para conter manifestações de seus habitantes. Esta arma dificilmente é utilizada em ações onde força letal é autorizada. O Peanut

Repeater lança sobre seu(s) alvo(s) um jato carregado estaticamente uma gosma que se colocada na boca, incrivelmente tem a textura e gosto de pasta de amendoim. Está carga estática tem a finalidade de atordoar e retardar a vítima. Até hoje houveram apenas 3 dessas armas vistas fora de Docimulus IV, sendo que uma delas era de um policial que foi enviado para fora do planeta por acidente.

Especial: Esta arma quando atinge seu alvo diminui seu deslocamento para 1 automaticamente. Este efeito dura 1d6 rounds.

PISTOLA "ZYKLON X-39"

Michel Engelberg



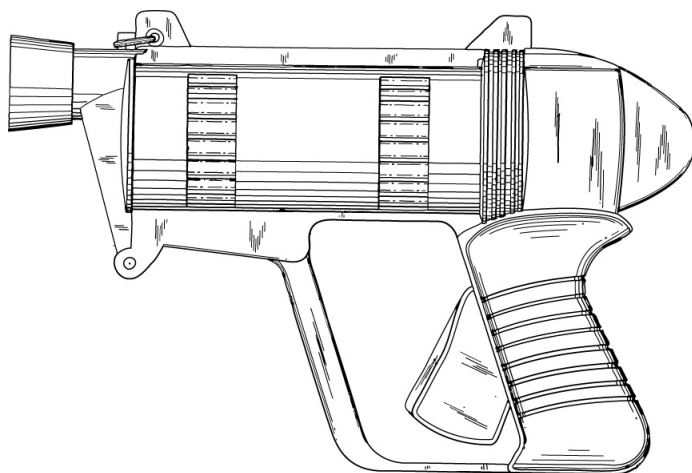
Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d8+1d6	10+10 / 20+5 / 30+5	\$25.000	0,8 Kg

Essa potente pistola é usada por soldados de elite e principalmente por esquadrões particulares. Seu design sofisticado foi projetado para causar grandes estragos. Seu alcance tende a ser menor que outras pistolas convencionais, mas foi adaptada para receber um potencializador de distância. É uma arma que faz um diferencial em combates de infantaria em locais apertados e de difícil locomoção.

Obs.: os bônus em dano e alcance referem-se ao uso do potencializador. Ele custa \$100.000.

PISTOLA D'ÁGUA

Francisco Martellini



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
D	P	Ver seção 7.9 do SP	10 / 20 / 25	\$100	0,2 Kg

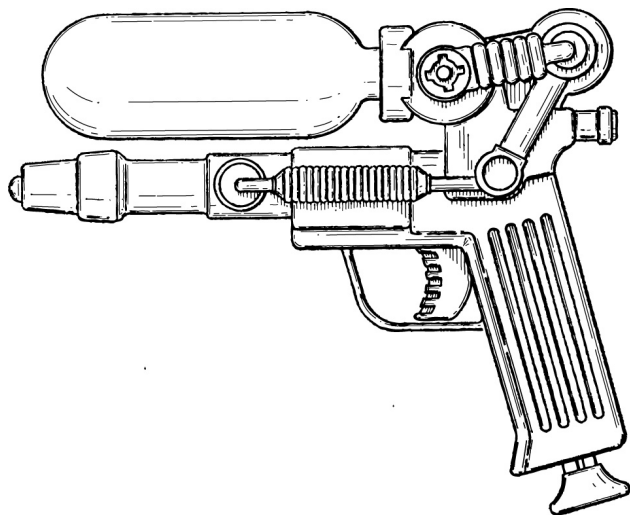
Apesar de ter sido um brinquedo no passado da Terra, pistolas de água estão sendo largamente utilizadas por assassinos em toda a Galáxia, por seu princípio de funcionamento puramente mecânicos, de difícil detecção nos portos estelares. Um tanque resistente de metalocristal permite que a maior parte dos ácidos e venenos conhecidos possam ser carregadas, com carga suficiente para 3 disparos, que se espalham por uma grande área.

Por ser uma arma desajeitada, o atacante recebe um redutor de -1 nas jogadas de ataque e na tentativa de ocultação em

seu corpo, como em um casaco. Em caso de falha crítica ou da arma ser atingida, o usuário recebe o dano triplicado da substância.

PISTOLA DE BIOPLASMA GOLIARIO

Leandro Pugliesi



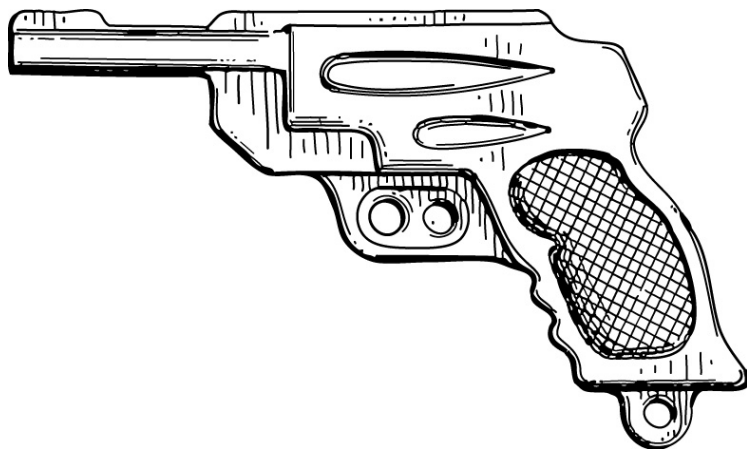
Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	M	1d6	10 / 20 / 30	\$30.000.000 *	8 Kg / 9 Kg (carregada)

A famigerada Pistola de BioPlasma Golariano (BP-C30) é uma arma banida em qualquer região aonde a lei ainda exista e seja respeitada e até mesmo criminosos tem suas reservas ao usar a arma. Criada durante a guerra do setor Delta-6 em Goralia, essa é a pistola que tirou o titulo do planeta de "Planeta Médico" para "Planeta da Morte". Essa arma carrega um litro do que é chamado de BioPlasma, oq eu ná verdade é um composto de líquidos orgânicos com um terrível concentrado de nano robôs que tem uma programação única. Identificar e destruir o DNA do alvo. O liquido quando atinge o alvo é como um atestado de morte,

pois logo os nano robôs irão liquefazer o alvo que terá uma morte não tão rápida porem extremamente dolorosa. A arma teve como objetivo criar o medo nos invasores de Golaria. Teve sucesso. Um acidente nas fabricas de Golaria devastou o planeta que agora é um deserto de mutações e aberrações resultantes do BioPlasma que se espalhou pela atmosfera e destruindo a fonte de munição da arma, por isso o preço e a raridade da mesma. O dano da arma funciona como dano acido, mas ao invés de subtrair -1 do dano a cada rodada, deve-se somar +1 no dano. Um teste de ciência em um lugar propicio pode evitar a morte.

PISTOLA DE CORONHA CRISTALOFORJADA, MODELO A7

Antonio Carlos Jardim



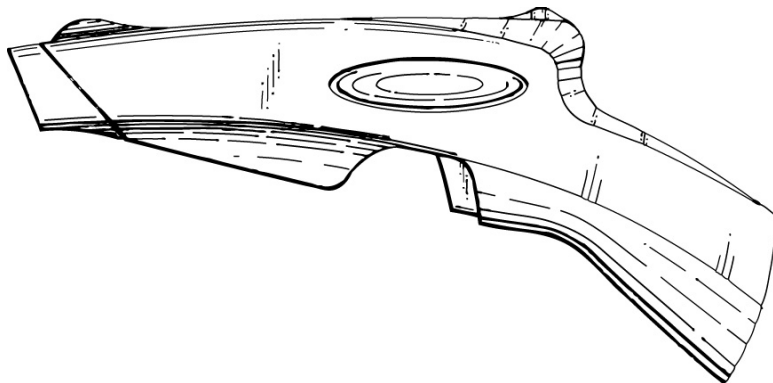
Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d10	7 / 14 / 28	\$15.000	1,1 Kg

Uma vez que o material ainda incógnito denominado cristaloforjado foi descoberto no pequeno planetóide Chryss, uma minoria de raças e corporações passaram a forjar algumas armas com este material que possui composição cristalina. Uma vez que uma arma é forjada com o pó deste material, aplicado como uma espécie de tempero ao aço da arma, ela se torna virtualmente indestrutível, sendo completamente invulnerável a qualquer tipo de temperatura até então e a alteração no peso é mínima se comparada com algumas blindagens básicas. Além da resistência aplicada as armas e armaduras, o material

Cristaloforjado é altamente defletor, até então contra qualquer tipo de energia que não seja cinética, o que pode torná-lo apropriado para escudos e similares. O modelo em si foi forjado em cima de uma pistola simples de fácil ocultação modelo A7, sem muito poder de fogo, utilizada mais para espionagem e assassinato, mas que como o novo "ingrediente" que é o tempero de Cristaloforjado, tornou-se mais sofisticada, durável e uma bela arma, tendo o seu preço de mercado apreciado e elevado.

PISTOLA DE ÉLITE LUX M-2 RODARIANA

Aquila Gomes



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d6	3 / 6 / 9	\$100.000 *	0,5 Kg

As Pistolas de Elite Lux M-2 são feitas exclusivamente sob encomenda pela MW Co (Multi Weapon Corporation), e são entregues aos formandos da "Academia Militar Imperial de Rodara". É uma arma de elite usada pelos oficiais espadachins do Império Rodariano e possui um cunho mais simbólico que efetivamente ofensivo, sendo assim marca registrada do oficialato militar.

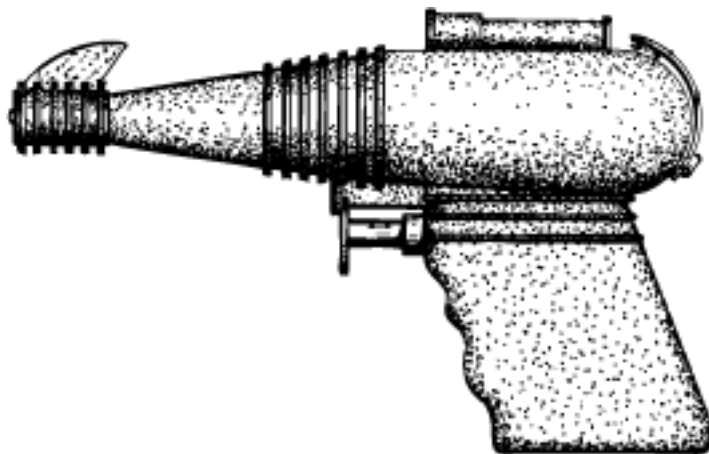
Quando utilizada em conjunto com a espada ela proporciona um ataque à distancia adicional mas usa o dado de dano da espada para resolução da ordem dos turnos.

Como tradição ela é fabricada com um pequeno delay de 30 segundos antes do próximo disparo para lembrar os oficiais que não devem depender de suas armas de fogo exclusivamente.

Há relatos de piratas espaciais usando e até mesmo vendendo essas armas exclusivas pela galáxia a preços exorbitantes. Só não pergunte como eles as conseguiram.

PISTOLA ENGENDRADA NANO-BOT

Rafael Beltrame



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d6	5 / 10 / 15	\$70.000	0,1 Kg

Esta arma é composta por nano-bots, minúsculos robôs levíssimos transportados em um saco ou recipiente similar, capazes de se organizarem na forma de uma pistola laser.

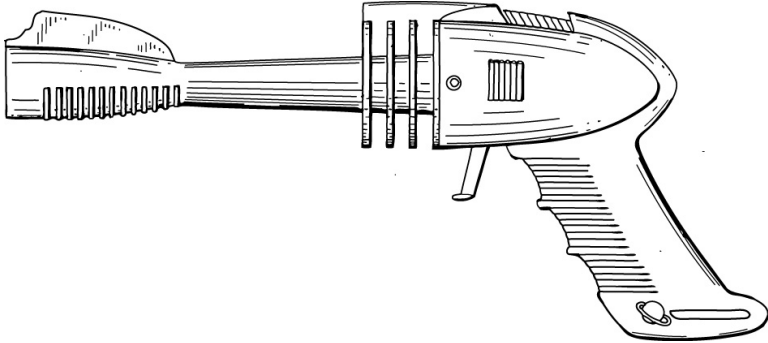
Favorita por aqueles que precisam de discrição ou estão proibidos de carregar armas, a PEN-bot é encontrada apenas no mercado negro, de forma que portá-la pode ser considerado um crime.

O modelo pode ser guardado em duas partes separadas (o equivalente a dois punhados de areia no que diz respeito ao

volume), mas não devem se afastar mais de 2 metros um do outro, correndo risco de comprometer a sincronia dos nano-bots.

PISTOLA MARCIANA

Francisco Martellini



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d6	15 / 30 / 45	\$200.000	0,5 Kg

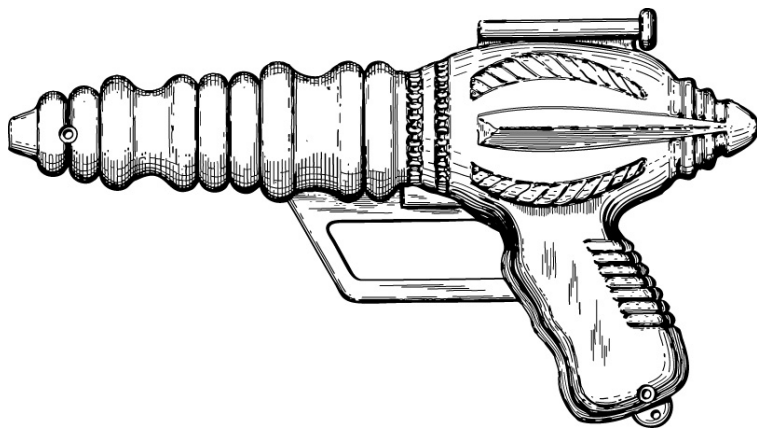
A Pistola Marciana é uma pistola laser padrão, desenhada por artistas marcianos no após o término da Guerra da Solar, que culminou na independência das colônias terrestres. Preocupados em construir e recuperar símbolos que trouxessem de volta o orgulho dos cidadãos de Marte, após as terríveis consequências do conflito, o governo se apoiou no design de antigos cartoons e histórias tradicionais da Terra, com as quais os colonos sempre se identificaram desde a fundação de sua primeira cidade.

Como foram construídas poucas unidades

após o primeiro ano de independência do planeta, hoje ela se tornou um item de colecionadores ou patriotas marcianos que desejam este símbolo que representa toda a glória do Planeta Vermelho. Pelas estimativas dos historiadores da Universidade do Monte Olympo, restam menos de 25 unidades por todo o sistema, a maioria em coleções particulares ou perdidas em campos de batalha esquecidos.

PISTOLA PROPULSORA DE GOSMA MUTADORA DEGENERATIVA XH-8

Thiago Righetti



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d2	1 / 2 / 4	\$800.000	1 Kg

Esta pistola se assemelha a qualquer arma de raios encontrada pelas galáxias. Porém ela foi desenvolvida por um cientista mutante, desgostoso com sua mutação, que lhe trouxe muitos infortúnios durante a vida. Ele desenvolveu uma gosma verde (XH-8), feita a partir do cérebro de mutantes, de cheiro forte, que faz arder os olhos e é capaz de causar mutações em humanos ou até em outros mutantes.

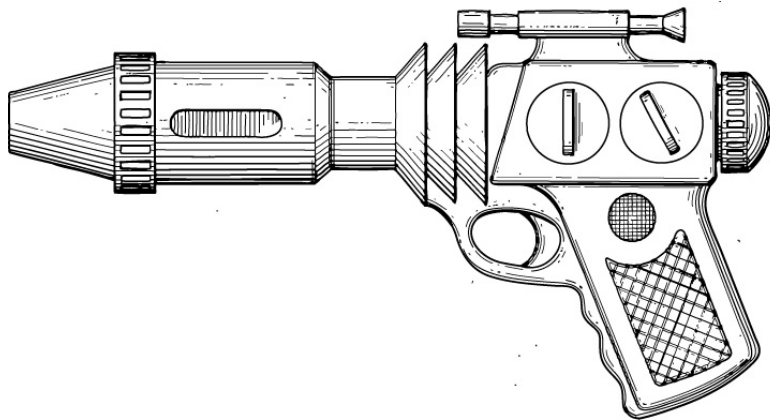
É altamente corrosiva para metais normalmente utilizados em pistolas comuns. Esta arma em questão, é capaz de armazenar 3 pequenas doses desta gosma,

que são disparadas a velocidades altíssimas antes de precisar ser recarregada.

A gosma, expelida a grande pressão, ao atingir uma pessoa ignora o RD de qualquer armadura e entra pela pele. Com 3 acertos sucessivos, a gosma, dentro do corpo, se funde e tem o efeito de provocar uma mutação degenerativa em seu alvo e pode ser decidida pelo mestre, ou então com uma rolagem de dados, como durante o processo de criação de um personagem mutante. Caso o alvo seja um mutante e a degeneração sorteada já seja a existente, rolar novamente.

PMG (PLASMA MOLECULAR GUN)

Pedro Henrique Teixeira de Barros

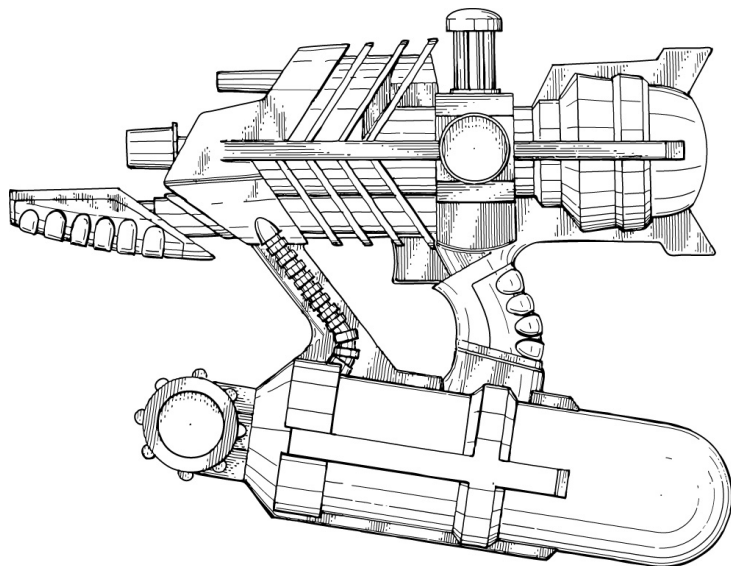


Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d6 (apenas seres vivos)	10 / 20 / 30	\$120.000 *	0,6 Kg

A PMG libera plasma ou um gás altamente aquecido. Ela é capaz de derrubar e matar uma pessoa, causando graves queimaduras. Foi desenvolvida pelo Department Aeronautic Terran Administration (D.A.T.A) para ser usada especialmente no espaço, protegendo as estações orbitais de invasores sem o risco de causar danos às estruturas, como o casco e escotilhas, graças à tecnologia que dá nome a arma e que atinge apenas seres vivos.

PRIMAL GUN

Atailton Miranda



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	M	3d6	10 / 20 / 30	-	5 Kg

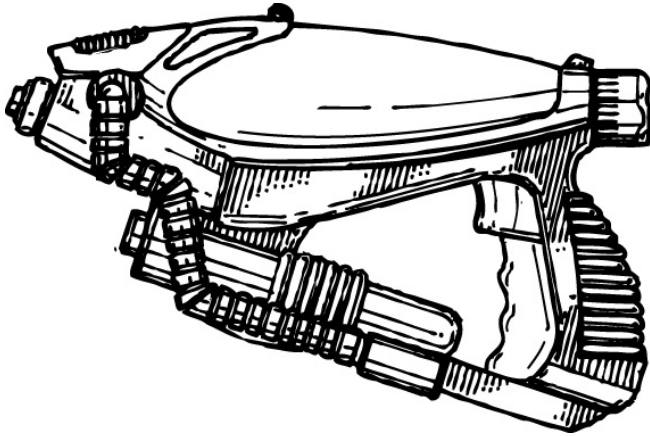
Essa arma massiva de design estranho é muito rara; apenas um punhado existe em ruínas perdidas nos confins do universo. Oriunda de uma Civilização Extinta, cada arma tem uma IA (inteligência artificial) com personalidade própria que analisa a personalidade de seu portador e permite (ou não) ser usada por ele. Depois de aceitar um portador, a arma não funciona nas mãos de outra pessoa. Em suma, cada arma é um NPC com personalidade definida pelo mestre. As Primal Guns aprendem rápido; com 1 mês de convivência podem aprender o idioma do seu dono; mas elas se recusam a revelar detalhes de sua

civilização de origem. Cada Primal Gun possui uma Habilidade especial: existem relatos de uma que pode emitir um pulso magnético capaz de desativar andróides; e outra que pode emitir uma rajada concentrada (dano duplo)... as habilidades adicionais de cada arma podem ser usadas apenas 1 vez por dia.

Não se sabe qual a fonte de energia dessas armas. tentativas de desmontá-las força a arma a ativar sua auto destruição (uma grande explosão, dano muito alto, à escolha do mestre).

PSI GUN

Atailton Miranda



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	Ver texto	10 / 20 / 30	\$150.000 *	0,1 Kg

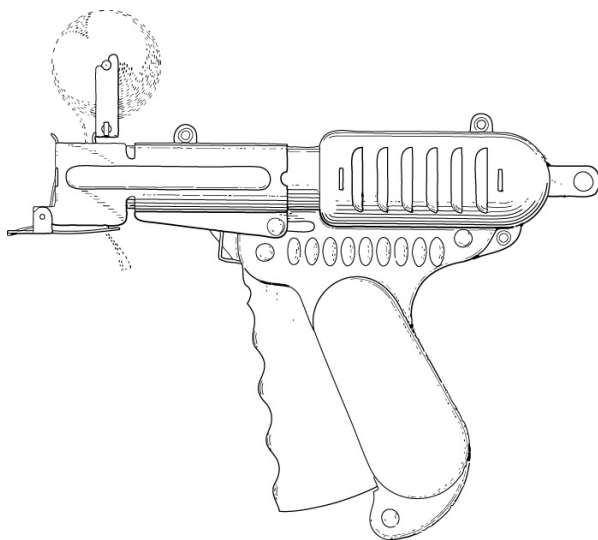
Fabricada originalmente por uma misteriosa raça mentalista; essa arma é inútil nas mãos de portadores de mentes fracas. A Psi Gun canaliza o poder psíquico de seu portador, causando 2d6 pontos de dano por grandeza sacrificada pelo mentalista.

Exemplo: sacrificando um poder de 2° grandeza, a arma causará 4d6 pontos de dano em um disparo.

Os poucos exemplares que aparecem no comércio atingem preços exorbitantes.

PYK – A PISTOLA DAS GALÁXIAS

Lynn Jarrie



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d8	10 / 20 / 30	\$100.000	1,5 Kg

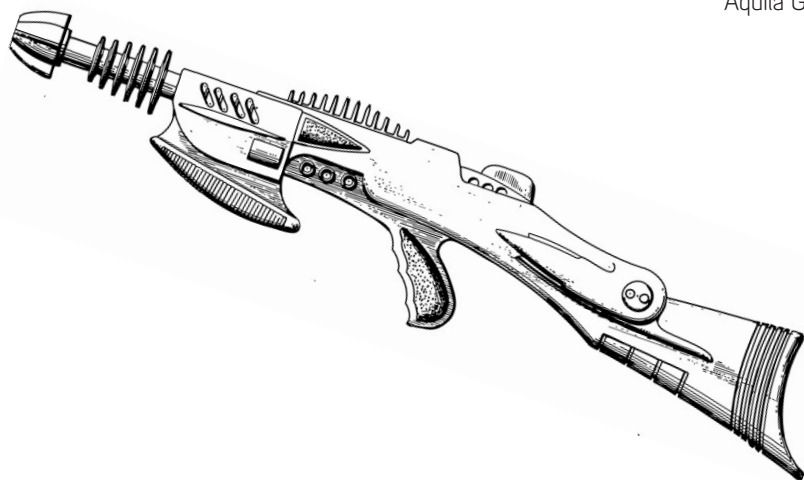
A Pistola das Galáxias foi desenvolvida por um grupo de cientistas homenzinhos verdes, em uma pequena estação espacial de pesquisa e desenvolvimento, cujo nome não foi divulgado por questões de segurança, para resolver o problema da escassez e dos altos custos da indústria bélica do sistema solar. O diferencial desta arma é que ela se alimenta por oxigênio, entre outros gases presentes na atmosfera de vários planetas, através de um pequeno mecanismo acima do cano da arma, que converte o gás em energia e por sua vez dispara com uma forte raio. Foi feito apenas um protótipo desta arma. A informação

sobre o protótipo vazou de alguma forma e o mesmo foi roubado juntamente com seu projeto. Suspeita-se que ela esteja sendo desenvolvida no submundo dos planetas e estações espaciais. Autoridades de vários locais estão investigando o paradeiro do protótipo, temendo que ela pare em mãos erradas e seja utilizada para outros fins. Até o presente momento não foi registrado nenhum uso desta arma fora da estação espacial onde a mesma foi testada.

O cientista chefe desta estação divulgou que o projeto foi um grande sucesso, obtendo resultados magníficos nos testes.

RIFLE DE PULSO GRAVITACIONAL MC5-MOD2 RODARIANO

Aquila Gomes



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	M	Ver abaixo	5 / 10 / 15	\$20.000	3 Kg

O Rifle MC5-mod2 utiliza um pulso de energia gravitacional que provoca um efeito não letal no alvo jogando-o à 3 metros de distância. O dano é aplicado apenas quando o alvo é jogado contra uma parede ou outro obstáculo, nesse caso é aplicado o dano para quedas de 1d6.

Ao ser atingido o alvo deve fazer um teste de JPF para não ficar atordoado por 30seg. A ordem de ação dessa arma é obtida com 10 – mod Destreza do atacante.

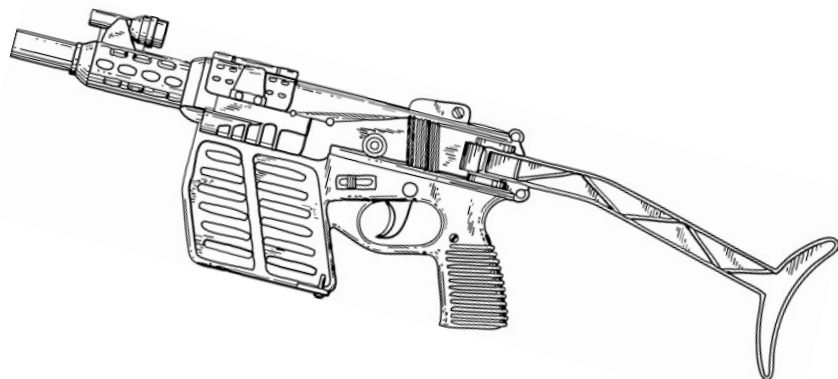
O MC5-mod2 é fabricado pela MW Co (Multi Weapon Corporation) e é utilizado

pelas forças Imperiais de “Rodara”, planeta situado no setor P-6. Devido à sua natureza, é empregado em controle de tumultos e quando há necessidade de se usar força não letal.

Apesar de seu uso preventivo há rumores de que nas luas comerciais de “Rodara” bandidos estão utilizando o MC5-mod2 como arma letal apontando diretamente para os capacetes dos homens do espaço.

RIF LE SEMI-AUTOMÁTICO W.S. 7.62

Michel Engelberg



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	M	2d4	20 / 30 / 40	\$40.000 *	2 Kg

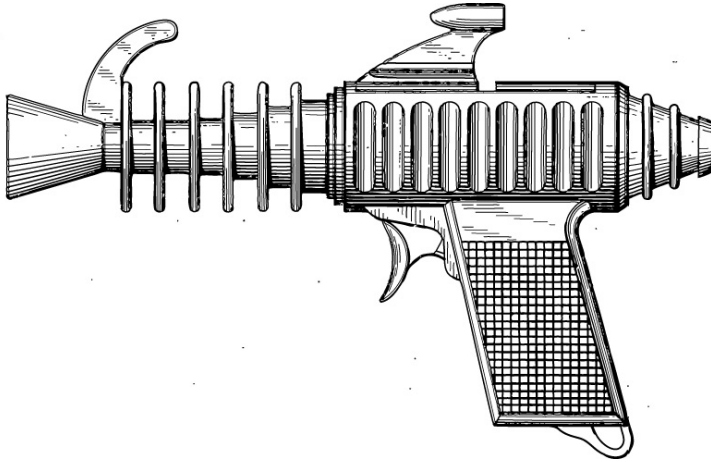
O rifle "Wolf Squad 7.62" é a marca registrada de um grupo de mercenários que levam esse mesmo nome. São "ativistas de aluguel" contratados para gerar o caos. Seu manuseio requer um certo treinamento, pois seu design criado pelos engenheiros dessa organização foi pensado para as mais diversas situações. A coronha e a soleira se destacam, fazendo assim, uma arma de porte menor, mas ainda um rifle de assalto.

Por ser de uso exclusivo, adquirir uma dessas só é possível pelo mercado negro de armas. Deve-se ter cuidado para não ser confundido com um desses mercenários.

Reputação pode ser algo perigoso.

RING BLASTER 2000

Atilton Miranda



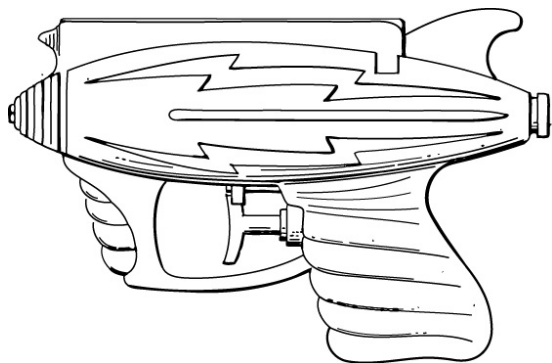
Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	Ver texto	5 / 10 / 15	\$20.000 *	0,1 Kg

Essa arma exótica feita pelo Cientista Procópius Bane a alguns anos (antes de seu desaparecimento) dispara aneis energéticos que são mortais a queima roupa (dano 4d6 em alcance curto) mas enfraquecem com a distancia (dano 1d6 em alcance médio e apenas 1 ponto de dano a longa distancia).

Segundo os rumores, o projeto dessa arma foi roubado e agora réplicas podem ser encontradas à venda em alguns mundos onde contrabandistas e falsificadores se reúnem.

TEZLAN GUN

Atailton Miranda



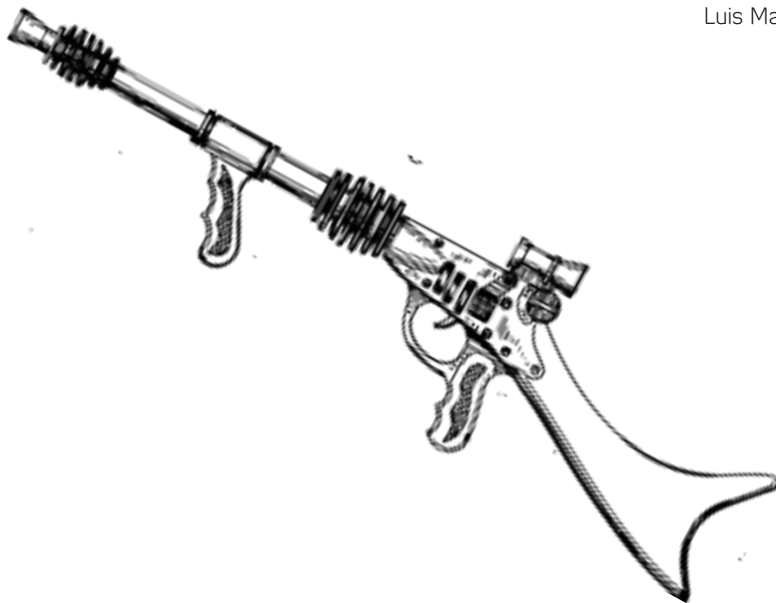
Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d6	10 / 20 / 30	\$150.000	0,1 Kg

Essa arma dispara raios eletricos perigosos para seres humanos... e mortais para androides e robôs! Nesses seres artificiais, a arma causa dano dobrado, e com um critico (20 na jogada de ataque), o construto fica imóvel por 1 round.

Portar uma Tezlan Gun é arriscado: se ela for destruida (por um disparo de um androide furioso, por exemplo) a bobina voltaica T40 estoura, liberando uma descarga fortissima em seu portador (8d6 pontos de dano; se alguém estiver tocando o portador sofrerá metade desse dano).

THUNDER DISRUPTOR V1

Luis Marsoti



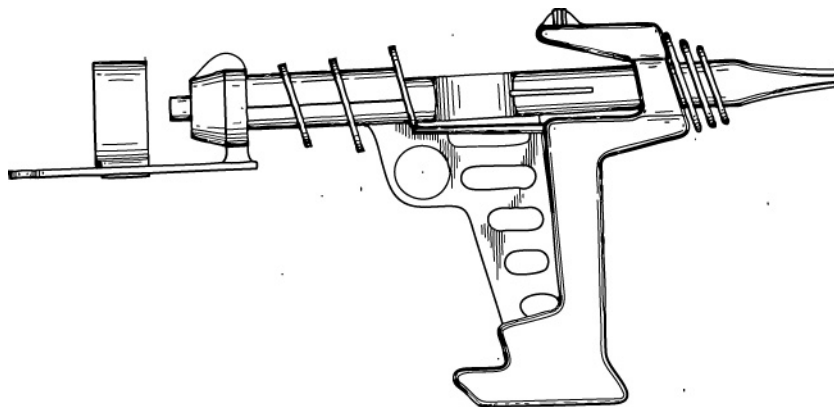
Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	G	1d8 +4d6 elétrico	30 / 50 / 80	\$10.000.000	5 Kg

Capaz de acabar com praticamente qualquer forma de vida em todo o universo, esta arma de longo alcance é tudo que um mercenário ou assassino de aluguel precisa para realizar seu trabalho. De qualquer maneira esta arma é utilizada com muita cautela ao longo das galáxias, pois existem pouquíssimas e todas elas são rastreáveis pela Indústria que as criou. Pouquíssimas foram vendidas sem uma licitação de alguma força especial de algum exército.

A beleza desta arma em funcionamento chega a ser indescritível por quem usa, e o momento do impacto é sublime, azul e

TRANSMUTADOR DE ESTADOS FÍSICOS DA MATÉRIA

Francisco Martellini



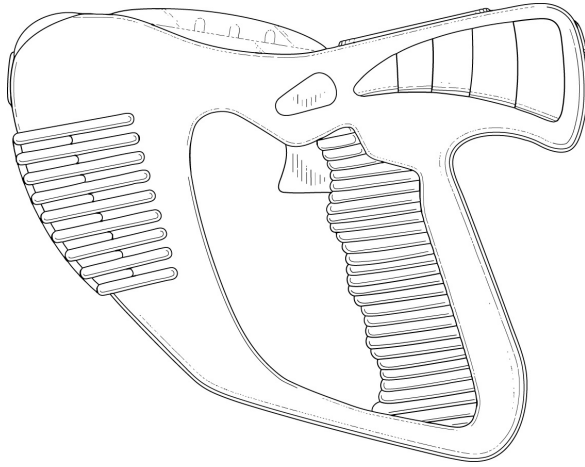
Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
D	P	Ver descrição	1 / 3 / 5	\$500.000	0,3 Kg

Esta arma na verdade é um avançado equipamento de laboratório, que permite a alteração de estados físicos básicos da matéria do alvo, necessário na fabricação de componentes de precisão de galactocomputadores e naves estelares. Infelizmente, por mais que as forças policiais da Galáxia se esforcem, algumas unidades deste equipamento são contrabandeadas e adaptadas com células de energia de ponto zero, que lhes garante autonomia fora dos laboratórios (funciona por 1d6 dias sem ser disparada e cada disparo reduz este número em 1d4 horas).

O principal interesse destes criminosos é vendê-la para espões e ladrões, que usam sua capacidade para invadir residências e burlar sistemas de alarme (cada disparo muda o estado físico dominante do alvo para um estado escolhido no seletor da arma, que se transforma em 1d8 turnos; mudar o estado no seletor leva 1 turno), mas existem casos registrados de criminosos que a usaram contra criaturas vivas com consequências terríveis (o alvo deve fazer um JP de CON e se falhar, morre instantaneamente).

ZAR 'HA 'TUK

Pedro Henrique Teixeira de Barros

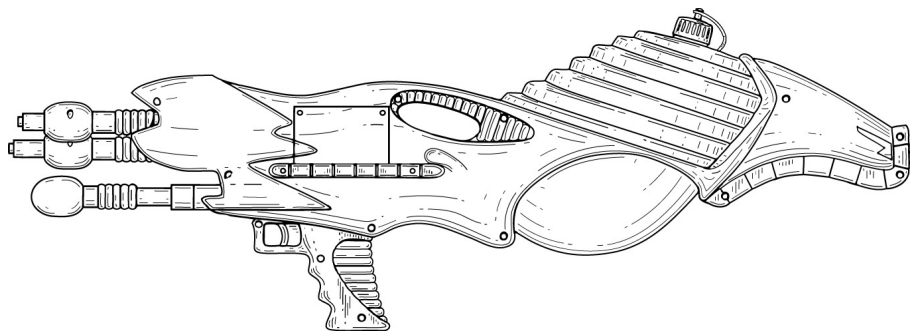


Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	P	1d6	10 / 20 / 30	\$70.000 *	0,7 Kg

Uma arma bastante perigosa de tecnologia Zathuriana, sua fonte de energia é o Nitril, mineral desconhecido na Terra. Bastante usada por tropas e para defesa pessoal, seu primeiro modo de disparo imobiliza e desmaia, mas um segundo modo de tiro é mortal.

ZF-1

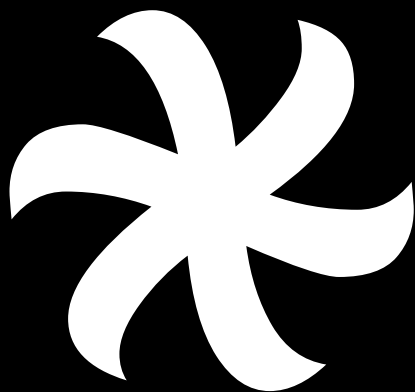
Pedro Henrique Teixeira de Barros



Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
F	G	Ver texto	20 / 30 / 40	\$300.000 *	14 Kg

Criada Pela raça Khandor , Além de dar medo só de olhar, ela possui lançador de foguetes, de flechas envenenadas, metralhadora,, lança-chamas e raios que congelam. A raça criou uma arma multiuso para que pudesse estar pronta para qualquer situação em sua viagem de conquistas de planetas.Por enquanto eles estão em uma galáxia muito distante da Terra, mas até quando?

Dano: 1d6 (raio congelante/dardo de veneno), 1d8 (metralhadora/lança-chamas), 1d10 (mini-míssil).



**ACESSO
RESTRITO**

NOVA ESPECIALIZAÇÃO

CONTRABANDISTA

A galáxia também tem o seu lado negro. Piratas espaciais comandam frotas de espaçonaves. Caçadores de recompensa trazem a cabeça do alvo para quem pagar mais. Assassinos são contratados por malignos vice-reis para dar cabo dos governantes. E há aqueles que conseguem qualquer coisa - por um preço.

O Arsenal Galáctico é um suplemento escrito por diversos autores diferentes, todos sem saber o que os demais estavam aprontando - ao menos teoricamente. Foi uma agradável surpresa ver que muitos dos textos descritivos das armas contidas aqui traziam referências a algum tipo de mercado negro de armamento, equipamentos gerais e outros tipos de contrabando. E como tinha decidido que gostaria de contribuir pessoalmente com alguma coisa neste suplemento, aqui estamos.

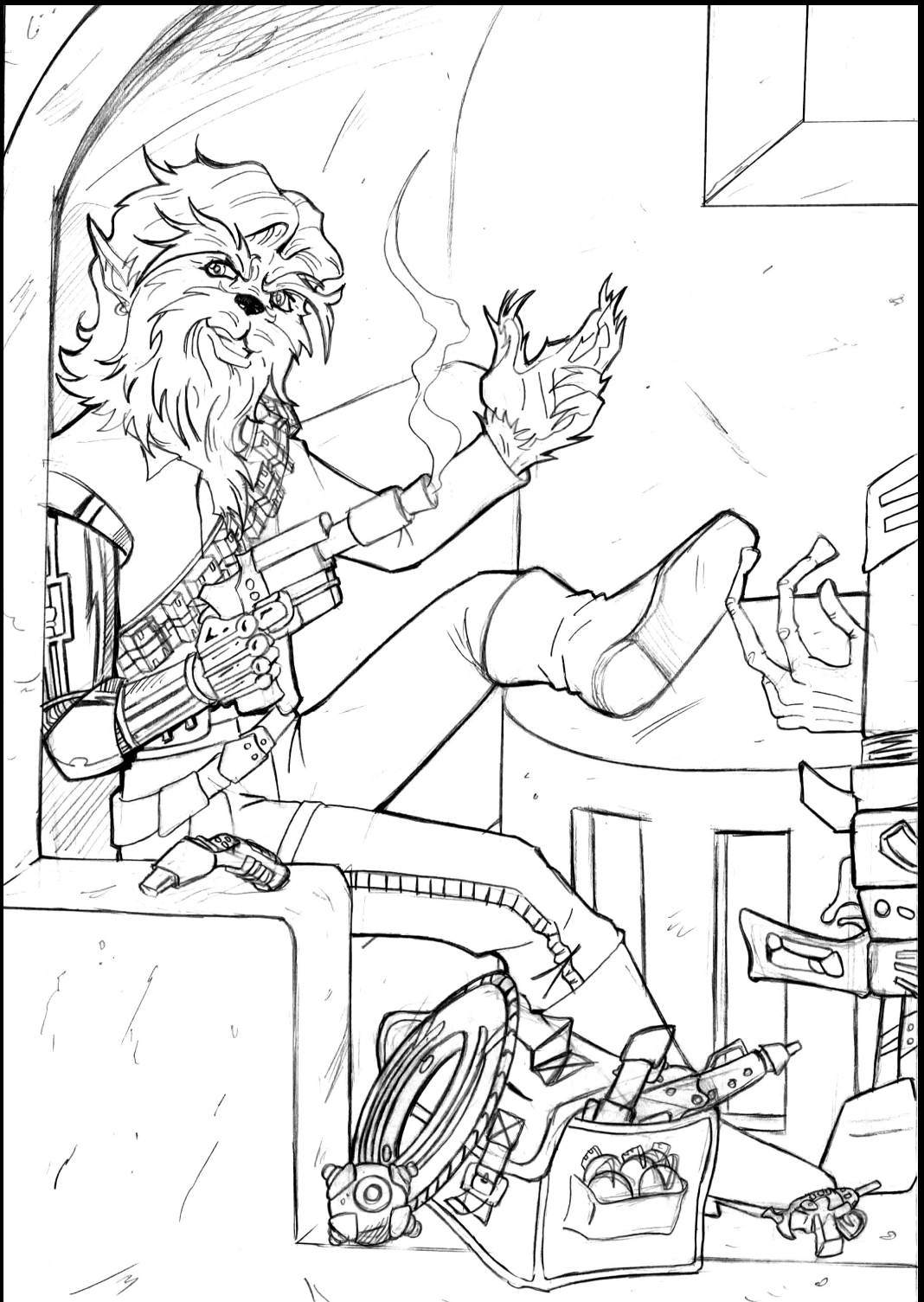
A especialização Contrabandista representa o estereótipo do homem (ou mulher, claro) do espaço que ama sua nave acima de tudo - não importando o quão velha esteja - e costuma fazer umas entregas aqui e ali para senhores do crime, imperadores tiranos e outras figuras não muito heróicas. Por essas e por outras, parece que um Contrabandista sempre tem o contato certo em todo mundo onde pousa e

pode conseguir (quase) qualquer coisa, contanto que o interessado possa pagá-lo adequadamente.

Mas de qual classe?

O Contrabandista é um Gatuno que sabe pilotar ou um Homem Espacial que aprendeu as manhas do subuniverso? Destas duas opções, prefiro a segunda. Não só pela inspiração nos personagens que a ilustração ao lado entrega facilmente, mas também por outras figuras marcantes da ficção científica, como o comerciante Hober Mallow - o Príncipe dos Mercadores, prefeito de Terminus e herói da Fundação na saga homônica por Isaac Asimov.

Mas chega de informações e inspirações. Fiquem então com o Contrabandista!



Contrabandista (Homem Espacial, Neutro)

Requisitos: ter uma espaçonave

Um Contrabandista é um exímio piloto que não hesita em fornecer seus serviços de pilotagem e transporte para quem pagar bem. Ele conhece os mais diversos tipos de pessoas, em especial ligadas a atividades ilegais. E isso por vezes lhe traz problemas...

No **5º nível** o Contrabandista já acumulou experiência para se gabar dos feitos de sua nave, não importando o quão longe da realidade eles estejam. Ele adiciona o Ajuste de Reação do seu atributo Comunicação a qualquer teste de pilotagem que fizer em sua nave (limite 99%), contanto que esteja acompanhado de alguém que tenha ouvido suas histórias.

Por estar sempre alerta para potenciais cobradores de dívidas, o Contrabandista também considera sua iniciativa como 1 ponto a menos - ou seja, se usar uma pistola laser de 1d6 sua rolagem de iniciativa será 1d6-1.

O Nível Tecnológico (NT) máximo de artigos, aparatos e outros objetos ao qual o Contrabandista tem acesso é igual à metade de seu nível arredondada para baixo. Desse modo um Contrabandista de 5º nível pode conseguir artigos até o 2º Nível Tecnológico.

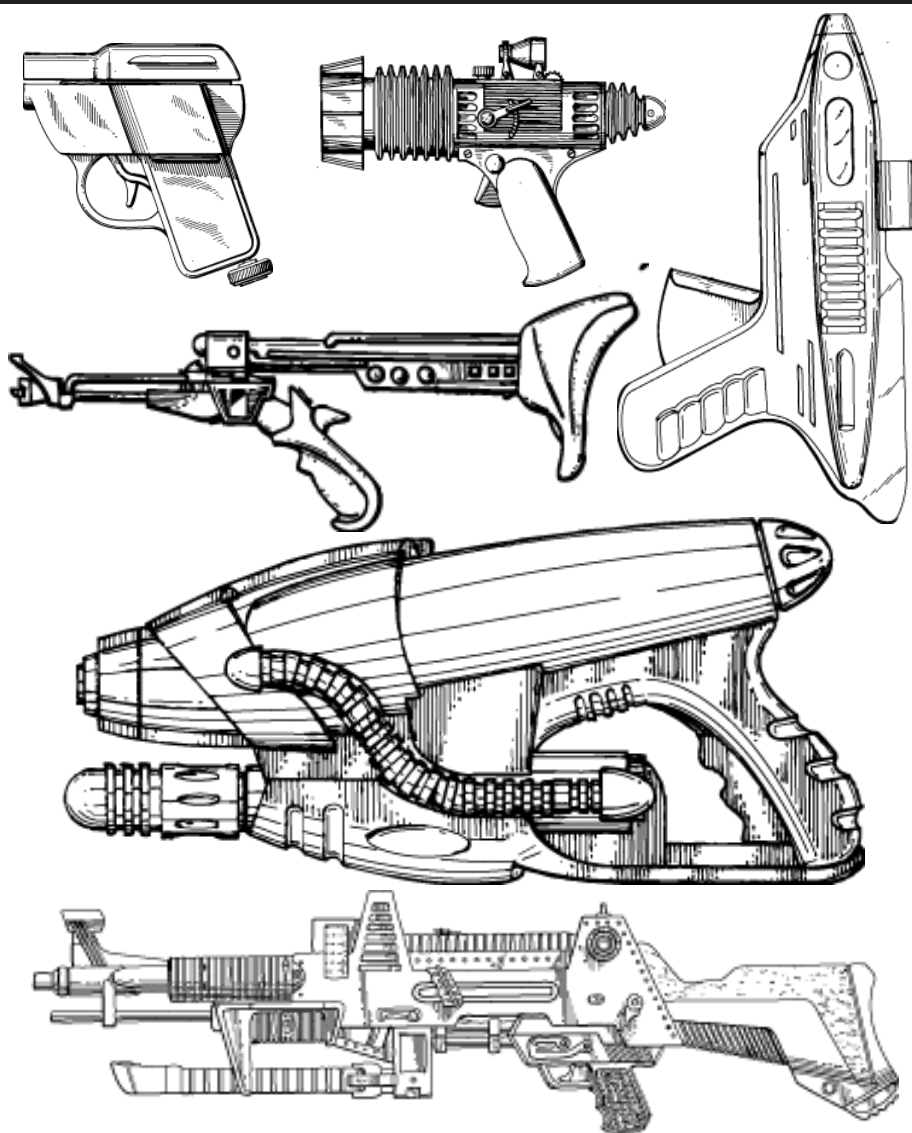
Ao atingir o **10º nível** o Contrabandista já viajou pelo espaço tempo suficiente para conhecer uma pessoa aqui e ali. A cada planeta, estação ou outro ponto habitado do espaço haverá uma quantidade de

contatos igual ao número máximo de seguidores do atributo Comunicação. A porcentagem de Desarmar e Subjugar da classe Homem Espacial (somada ao Ajuste de Reação) indica a probabilidade do Contrabandista estar devendo dinheiro e/ou favores para o contato e vice-versa. Uma rolagem percentual abaixo ou igual a essa porcentagem indica que o alvo deve dinheiro, caso contrário o devedor será o Contrabandista.

No **20º nível** o Contrabandista é um verdadeiro mestre do comércio ilegal, tendo acesso relativamente fácil a quaisquer artigos que desejar. Ele jamais falhará um teste de pilotagem com sua nave, contanto que seja a mesma com a qual se especializou no 5º nível. Quaisquer contatos em planetas sempre lhe deverão dinheiro ou favores, e o personagem sempre terá sob seu comando uma quantidade de outros Contrabandistas de nível 5 igual à quantidade máxima de seguidores do atributo Comunicação.

Observação: Considere que um personagem que siga esta especialização sabe onde conseguir todas as armas marcadas com o símbolo * neste suplemento e quaisquer outros artigos ilegais, proibidos, raros ou desconhecidos em seu cenário de jogo de acordo com o nível.





**Continua no
Arsenal Galáctico vol. II**

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

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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