


SPACE *Role playing Game* **DRAGON**®

AVENTURAS INTERESTELARES NAS FRONTEIRAS DAS GALÁXIAS



ESPECIALIZAÇÃO BIOCIENTISTA

UM FABULOSO SUPLEMENTO POR
THIAGO RIGHETTI

ESPECIALIZAÇÃO: BIOCIENTISTA

Autor
Thiago Righetti

Revisor
Igor Moreno

Editor
Thiago Righetti

Capa
Revista Utopia

Projeto Gráfico
Dan Ramos

Arte Interna
Stock art

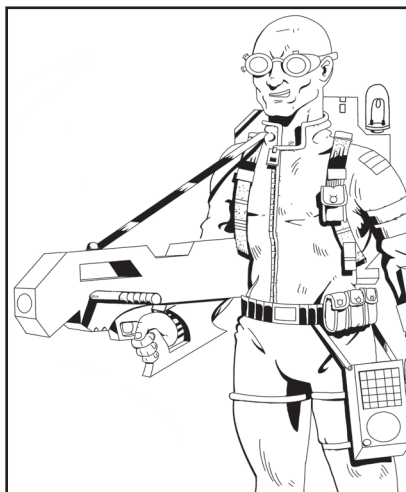
Diagramação
Igor Moreno

Mês/Ano
04/2014

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

Índice

Introdução	3
BioCientista	4
Criando novas Espécies	6



INTRODUÇÃO

Qual cientista nunca quis brincar de criar a vida?

Cientistas ousados e insanos, que desafiam as leis naturais, são um dos clichês das histórias de ficção pulp. Inspirado nesse tipo de personagens, e naquele velho brinquedo Vira Monstro, Vira Herói (quem lembra?) resolvi escrever essa especialização para permitir aos mestres e jogadores de Space Dragon a possibilidade de criar novas espécies. Afinal de contas, o universo é vasto, e há muito espaço para as criações dos Biocientistas. Espero que aproveitem esse suplemento!

- Thiago Righetti

► Capítulo 1:

BIOCIENTISTA

Um cientista que decide desvendar os mistérios e segredos da vida e suas origens se torna um Biocientista. Isso permite que com o tempo e os recursos necessários, ele possa criar formas de vida.

A comunidade científica é, em sua maior parcela, contra esse tipo de experimento, e um Biocientista enfrenta oposição da maioria dos cientistas com quem interagir. Conforme evolui na sua especialização, é capaz de criar diversas formas de seres vivos. Durante o processo de criação dessas formas de vida, o Biocientista pode fazer com que aquela nova criatura seja obediente a ele. Porém quanto maior a complexidade deste novo ser, mais difícil é garantir esse controle.

Nível 5

- O cientista troca operar máquinas por gênese de vida com uma redução de -30% em seu valor.
- Nível das criaturas concebidas: Nível tecnológico Máximo -2. As criaturas não sobem de nível, utilizar esse nível como referência para as demais mecânicas do Space Dragon.
- Devido à rejeição dos outros cientistas, seu valor de crédito tecnológico é reduzido à metade, arredondado para baixo.
- Para de evoluir na tabela de desativar robôs e passa a conquistar, através de pesquisas, novos genes para criar seus espécimes.
- Neste nível o jogador deverá escolher 4 genes das três tabelas básicas (pelo menos um de cada tabela) e mais 2 das tabelas de características para criar suas criaturas.
- Deve gastar pelo menos 5.000.000 de créditos espaciais para montar seu laboratório genético. Manter o laboratório custa 100.000 créditos ao mês.
- Pode manter até 2 criaturas ao mesmo tempo.

- Expectativa de vida das criaturas: padrão.

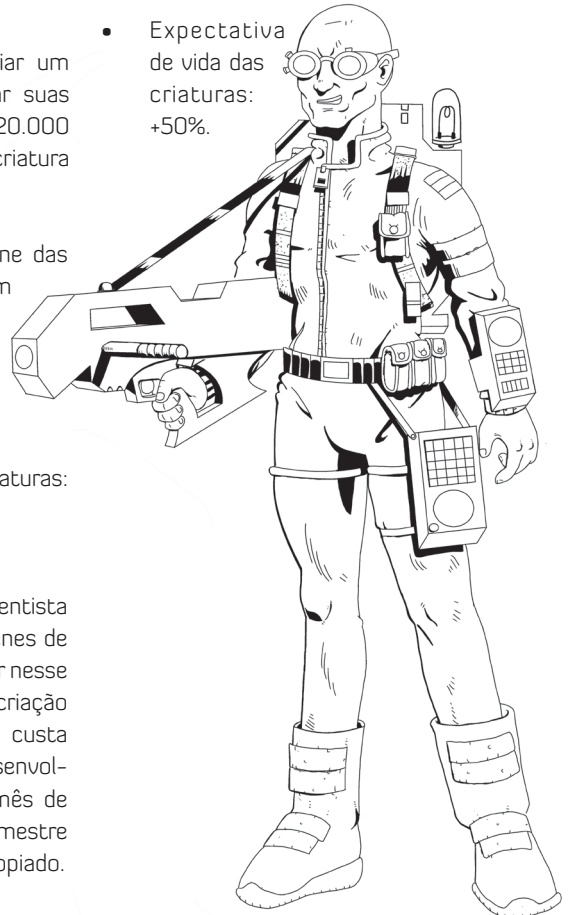
Nível 10

- Neste nível o Biocientista consegue reproduzir uma característica em particular de qualquer criatura, desde que tenha uma amostra de tecido ou fluido da criatura que será copiada. Deve também gastar 250.000 créditos durante 15 dias para ter sucesso. O mestre deve aprovar o gene que será copiado.
- O Biocientista é capaz de criar um artefato para melhor controlar suas criaturas. Este artefato custa 120.000 créditos e só serve para uma criatura em particular.
- Pode escolher livremente 1 gene das tabelas A, B ou C, e mais um gene das tabelas D ou E.
- Pode manter até 6 criaturas ao mesmo tempo.
- Expectativa de vida das criaturas: +30%.

Nível 20

- A partir deste nível, o Biocientista consegue desenvolver novos genes de maneira espontânea. Considerar nesse caso as mesmas regras para criação de aparatos. Cada novo gene custa 500.000 créditos para ser desenvolvido e catalogado, levando 1 mês de trabalho para sua conclusão. O mestre deve aprovar o gene que será copiado.

- O Biocientista é capaz de criar um artefato para controlar totalmente suas criaturas. Este artefato custa 800.000 créditos e serve para qualquer criatura gerada pelo cientista.
- Pode escolher livremente dois genes das tabelas A, B ou C, e mais dois genes das tabelas D ou E.
- Pode manter até 10 criaturas ao mesmo tempo.
- Expectativa de vida das criaturas: +50%.



Criando novas espécies

A criação das novas formas de vida deve ser debatida e aprovada com o mestre, seguindo como base as tabelas abaixo. Cada nova criatura deve ter apenas 1 gene de cada um dos tipos A (Base), B (Anatomia) e C (Tamanho). Em relação aos genes tipo D (Características Não-combativas) e E (Características Combativas) é possível ter qualquer combinação de até 6 desses genes na mesma criatura. Os atributos e subatributos são obtidos usando os valores da tabela A como base, e adicionando ou removendo os valores respectivos nas tabelas B e C. É importante verificar que cada um dos genes dos tipos A, B e C tem um pré-requisito em relação ao nível necessário para o Biocientista poder manipulá-lo de maneira satisfatória.

O Biocientista deve investir 30.000 créditos para cada gene que for utilizar na concepção de sua nova criatura. Deve então efetuar uma rolagem de gênese de vida.

Em caso de sucesso, uma criatura vai ser gerada depois de um número de semanas equivalente ao número de genes utilizados. Em caso de falha no teste os créditos investidos são perdidos.

Assim que consegue criar a nova vida, o Biocientista deve fazer mais um teste de gênese de vida, modificado pelo seu Ajuste de Reação (atributo Comunicação). Tendo sucesso, ele consegue conquistar a obediência daquela criatura ao nascimento.

É importante salientar que as criaturas que o Biocientista gera em seus experimentos não são totalmente estáveis, e existe a possibilidade da mesma se desmanchar em uma poça de material bio-orgânico dependendo da situação. A expectativa de vida de uma criatura gerada através deste processo é de 2d8 meses. A cada ataque crítico que a criatura receber, rolar 1d10, se sair 1, a criatura se desmancha automaticamente.

Tabela A-1 Reino Base

Gene	Reino	Dado de Vida	Movimentação	JP	CP	Nível necessário
A01	Anelídeo	1	3	19	4	10
A02	Aracnídeo	3	5	19	5	10
A03	Ave	2	6	18	5	20
A04	Cefalópode	3	3	19	4	20
A05	Crustáceo	2	3	19	5	20
A06	Fungo	1	0	19	2	10
A07	Inseto	2	5	19	6	5
A08	Mamífero	2	4	18	5	20
A09	Mineral	3	0	18	8	10
A10	Peixe	2	5	18	5	5
A11	Réptil	3	5	19	5	5
A12	Vegetal	2	1	19	1	10

Tabela A-2 Reino Base (Atributos)

Gene	FORÇA	DESTREZA	CONSTITUIÇÃO	INTELECTO	CIÊNCIA	COMUNICAÇÃO
A01	3	2	2	2	0	4
A02	6	7	4	5	0	4
A03	5	6	5	6	2	8
A04	7	6	6	6	1	6
A05	6	4	6	5	1	6
A06	3	3	2	0	0	0
A07	6	4	4	5	2	8
A08	5	5	5	8	4	6
A09	7	3	7	0	0	0
A10	4	6	6	3	2	4
A11	5	6	6	5	2	4
A12	5	4	2	0	0	0

Tabela B-1 Anatomia

Gene	Anatomia	Pontos de Vida	Movimentação	JP	CP	Nível necessário
B01	Alado	+4	+6	-2	+4	20
B02	Amórfico	+16	+3	0	+3	5
B03	Bípede	+4	+4	-1	+3	20
B04	Humanoide	+4	+4	-1	+3	5
B05	Quadrúpede	+4	+5	-1	+4	10
B06	Octópode	+6	+4	-2	+4	10

Tabela B-2 Anatomia (Atributos)

Gene	FORÇA	DESTREZA	CONSTITUIÇÃO	INTELECTO	CIÊNCIA	COMUNICAÇÃO
B01	0	+2	0	+2	0	+2
B02	0	0	0	0	0	+1
B03	+1	+1	+1	+4	+2	+4
B04	+2	+1	+1	+4	+2	+4
B05	+3	+2	+2	+2	+1	+4
B06	+4	+2	+2	+2	+1	+6

Tabela C-1 Tamanho

Gene	Tamanho	Pontos de Vida	Movimentação	JP	CP	Nível necessário
C01	Pequeno	0	+4	0	+3	5
C02	Médio	+2	+2	0	+2	10
C03	Grande	+4	+2	-1	+4	10
C04	Imenso	+8	0	-1	0	20
C05	Colossal	+16	0	-2	-1	20

Tabela C-2 Tamanho (Atributos)

Gene	FORÇA	DESTREZA	CONSTITUIÇÃO	INTELECTO	CIÊNCIA	COMUNICAÇÃO
C01	-2	+2	-1	0	0	0
C02	+1	+1	0	0	0	0
C03	+2	0	+1	0	0	0
C04	+5	-1	+2	0	0	0
C05	+7	-2	+3	0	0	0

Tabela D-1 Características Não-Combativas

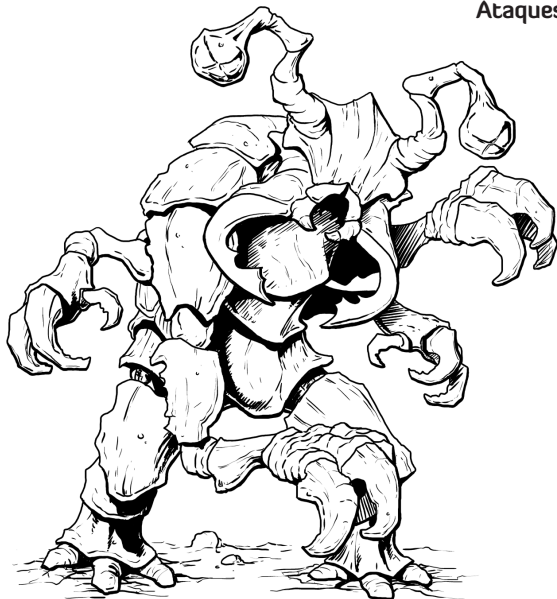
Gene	Traço	Descrição adicional
D01	Pode transportar 1 pessoa	<i>Nas costas, braços, etc.</i>
D02	Pode transportar até 3 pessoas	-
D03	Pode transportar 1 pessoa (vôo)	-
D04	Pode transportar até 3 pessoas (vôo)	-
D05	Se comunica via telepatia com criador	<i>Telepatia ilimitada</i>
D06	Se comunica via telep. c/ qualquer um	<i>Telepatia restrita</i>
D07	Capaz de endurecer seu corpo	<i>Reduz mov. pela metade, dobra o CP</i>
D08	Gera substância prejudicial a humanos	<i>Veneno, ácido, gás, etc.</i>
D09	Gera substância benéfica a humanos	<i>Remédio, elixir revigorante, etc.</i>
D10	Dobro de membros superiores	<i>Mais um ataque por rodada, -3 no BA</i>
D11	Dobro de membros inferiores	<i>Pode mover-se o dobro e atacar também</i>
D12	Alta resistência a um elemento	<i>Fogo, gelo, radiação, ácido, etc.</i>
D13	Suporta altas pressões	<i>Não sofre despressurização</i>
D14	Não precisa respirar	<i>Metabolismo feito de maneira alternativa</i>

Tabela #-1 Características Combativas

Gene	Ataque	Descrição adicional	BA	Dano
E01	Membros superiores	<i>Pode levar a uma constrição</i>	+2	1d6
E02	Membros inferiores	<i>Idem, porém sem constrição</i>	+1	1d6
E03	Cauda	<i>Pode levar a uma constrição</i>	+2	1d4
E04	Tentáculos	<i>Pode levar a uma constrição</i>	+3	1d6
E05	Garras	<i>Pode inocular veneno</i>	+3	1d8
E06	Presas	<i>Pode inocular veneno ou levar a constrição</i>	+2	1d8
E07	Constritivo	<i>Alvo preso, 1d4 até libertar-se (JPR)</i>	+5	1d4
E08	Arremesso	<i>Dano por queda, 1 rodada para levantar</i>	+2	1d6
E09	Com armas marciais	<i>Criatura sabe usar armas corpo-a-corpo</i>	+3	-
E10	Com armas de fogo	<i>Criatura sabe usar armas de fogo</i>	+2	-
E11	Com arma biológica	<i>Cuspe de veneno, gás tóxico, etc.</i>	+5	-

Criatura de Exemplo

Este espécime insectoide foi criado por um BioCientista usando os genes A07 (base de inseto), B04 (anatomina humanoide), C03 (tamanho grande), D10 (dobro de membros superiores) e E05/E06 para as garras e presas.



Besouro Tesoura [Scarabis sectis]

FOR 10 CON 6 CIE 4

DES 5 INT 9 COM 12

Dados de Vida 2+8 (14/22 PV) (-2 CON)

Jogada de Proteção 17

CP 13

Ataques:

2 garras +3/+0 (1d8/1d8)

Presas +2 (1d8 + constrição)

Constrrição: Alvo preso, 1d4 de dano por rodada até libertar-se (JPR)

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.



SPACE Role playing Game
DRAGON[®]