

SPACE *Role playing Game*
DRAGON
AVENTURAS INTERESTELARES NAS FRONTEIRAS DAS GALÁXIAS

FAST PLAY



Igor Moreno

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
ATRIBUTOS	4
ESPÉCIES	10
CLASSES	16
SUBATRIBUTOS	26
EQUIPAMENTO	30
AVENTURAS	34
COMBATE E DANOS	40
APARATOS E FEITOS	50
PODERES MENTAIS	58
ESPAÇONAVES E ESTAÇÕES	64
SEÇÃO DO MESTRE	68

INTRODUÇÃO

Seja bem-vindo(a) ao Space Dragon Fast Play, a versão gratuita do Space Dragon. Aqui você encontrará as regras necessárias — e um pouco resumidas — para jogar campanhas de ficção científica espacial, com naves espaciais, armas de raio, geringonças científicas, poderes mentais e tudo que a ficção científica dos anos 1950 tinha de melhor!

Mas o que exatamente é o Space Dragon? Trata-se de uma modificação das regras do Old Dragon, popular sistema de RPG para jogos de fantasia medieval, adaptando-as para o clima sci-fi pulp. Ao invés de retratar a ficção científica atual, que se preocupa em explicar qualquer de forma plausível todo e qualquer objeto ou princípio científico apresentado, o Space Dragon se concentra na ficção retrô, onde era mais importante ter um mocinho com brilhantina no cabelo, pilotando uma espaçonave em forma de charuto e salvando donzelas das garras de robôs descontrolados e vilões verdes telepatas com cérebros enormes!

Neste arquivo você encontrará regras de criação e evolução de personagens até o 3º nível, lista de equipamentos e armas encontrados pela galáxia, regras para exploração de planetas com gravidades diversas, combate armado contra inimigos, pilotagem e manutenção de naves espaciais e listas de bugangas que podem ser criadas, poderes mentais disponíveis

aos jogadores e informações de vários alienígenas diferentes que podem ser encontrados pelo universo. Dessa forma você pode experimentar o sistema com seus amigos e decidir se vale a pena adquirir a versão completa do Space Dragon, com regras até o 20º nível e diversos outros detalhes listados no início de cada capítulo.

Para quem nunca jogou um RPG de ficção científica ou não está familiarizado com o clima, não é necessário tanto esforço assim! Imagine o mundo como ele era em 1950, aproximadamente. Certo? Agora adicione pistolas de raio-laser, roupas de astronauta com cores espalhafatosas e capacetes que parecem aquários. Já imaginou? Coloque agora um foguete daquele estilo que você imaginava ao fazer uma caneta pular com aquela mola da ponta, indo em direção a Vênus. Fácil, não? Por fim, adicione alguns homenzinhos verdes, pterodáctilos, trogloditas e robôs. E pronto!

Lembre-se: o universo é muito grande. Enquanto em um planeta a tecnologia avançou a níveis incríveis, em outros há apenas dinossauros e florestas inexploradas. Explore cemitérios de espaçonaves! Aventure-se por um campo de meteoritos! Lute contra os temíveis robôs invasores de Marte! Impeça os planos do maligno vilão Zoltark! Viva aventuras interestelares nas fronteiras das galáxias!

► **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

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 gatunos e da probabilidade de desarme dos homens espaciais.

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%

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

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.

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

1.4. Intelecto (INT)

Reproduzir e Aprender Poder Mental:

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

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 gatonos.

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 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 e do idioma espacial.

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%

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

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 a ele 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 ele 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

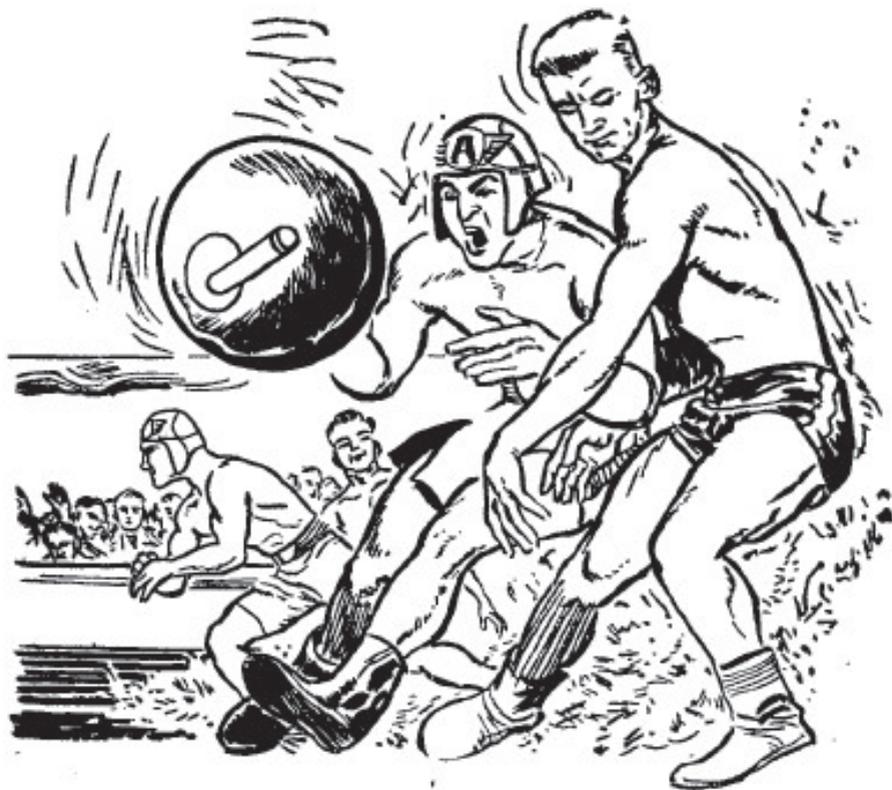
Certos testes de atributo precisarão ser realizados comparando-se o desempenho de dois ou mais personagens. Nesses casos, deverá ser feita uma jogada de atributo resistida.

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.

THURION 0 x 3 VEKNA-2N



“Esta é a final da copa interestelar de spaceball!

*A seleção de Vekna-2N abre uma enorme vantagem de 3 pontos contra Thurion!
Será que os meninos do Setor 7 vão conseguir bater a Nebulosa Cósmica?”*

► **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 culturas humanas com as mais diversas crenças e valores pela galáxia.

O corpo humano pouco mudou desde sua gênese, que beira os milhões de anos. 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 natu-

ralmente 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, de 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.

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.

Traços Raciais dos Humanos

- ➔ Maturidade aos 16 anos
- ➔ Expectativa de vida: cerca de 80 anos
- ➔ 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
- ➔ Movimento de 10 metros



Espécimes da raça humana de diferentes idades

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 dispensam a inalação de oxigênio.

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



Ginoïdes de feições humanas

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.

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 andróides têm um bônus de +2 no atributo Força.

Corpo robótico: como possuem corpos robóticos os andróides 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 andróides 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
- +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

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 fi-

sicamente 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%.

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 1d4 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, e 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.

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.

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 tole-

Tabela 2-1 Mutações

d4	Aprimoramentos	Degenerações
1	Recuperação acelerada	Recuperação lenta
2	Resistência a ferimentos	Vulnerabilidade
3	Autopreservação sobre-humana	Autopreservação deficiente
4	Funções vitais superiores	Funções vitais debilitadas

rante 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.

➤ 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.

➤ 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.

➤ Recuperação lenta

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

Fenótipo: Feridas fecham-se mais devagar.

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.

➤ Autopreservação deficiente



Um cientista analisa o DNA de um mutante

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.

➤ 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.

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

► 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 mentálico. 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 eles vão adquirindo níveis de classe. Suas habilidades aumentam a cada nível, assim como a influência que podem exercer no universo 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.

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

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 artigos 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



"Pelo Espaço! Tenho certeza que sses cálculos estavam certos!"

Tabela 3-2 Desativar robôs

Nível	Sucata	Protótipo	Repetidor	Autômato
1º	13	17	19	N
2º	11	15	18	20
3º	9	13	17	19

a todos os cientistas os faz discordarem de certas ideias pregadas pelos mentálicos, 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 possuem 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 "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.

Habilidades de Classe dos Cientistas

➔ **Dado de Vida (DV):** d8

➔ **Ciência mínima:** 14

➔ **Vestês:** 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, embora muitas vezes ela possa 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.

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



Um gatuno esconde peças roubadas em sua capa

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. 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 ga-

Tabela 3-4 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

tuno 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 barulhos: 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.

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 subjugá-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 co-

munis na galáxia, toda tripulação tem pelo menos um ou dois homens espaciais para

garantir sua segurança e pilotar sua nave.

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 seus ataques 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



"Sargento Espacial Higgins para a base. Alguém na escuta?"

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

concedido pela Destreza para determinar a porcentagem final, e testes de submissão aplicam o modificador de Força.

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

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.

Habilidades de Classe dos Homens Espaciais

➔ **Dado de Vida (DV):** d10

➔ **Força e Destreza mínimas:** 12

➔ **Vestres:** 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. Mentálico

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.

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 charlatães 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.



*"O que houve, Burt!?"
"Detecto uma presença mental muito forte nesta nave..."*

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

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.

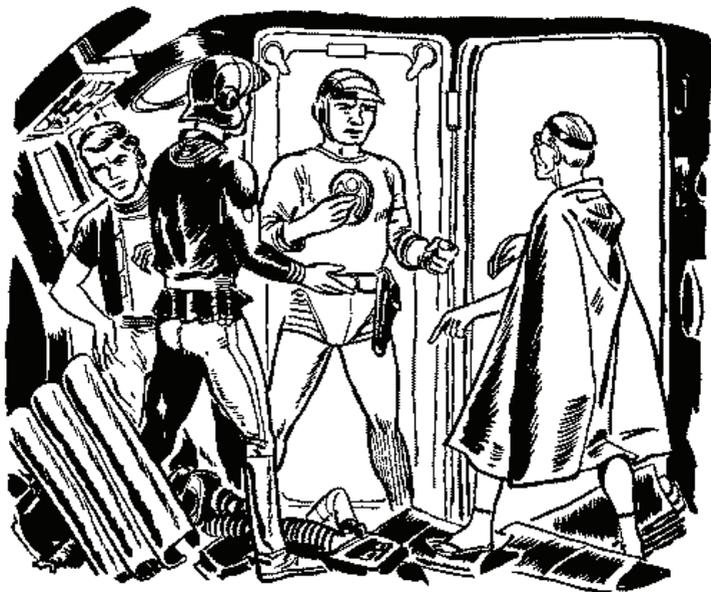
Alcance mental: conforme progredem na classe, os mentálicos aumentam seu alcance mental, que define quantos poderes mentais conseguem utilizar por dia. Os poderes mentais são divididos em grandezas, numa escala de 1 a 10. Ao utilizar um poder mental, o mentálico deve descontar um percentual igual à grandeza 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.

Grandeza mental limite: a grandeza mental

limite é o quão forte o poder do mentálico 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.

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.



Uma típica tripulação. Da esquerda para a direita: cientista, gatuno, homem espacial e mentálico

► 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 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

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

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).

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.

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

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 debilitem 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.

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.

Jogada de Proteção

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

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 culturas 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 denunciam 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 po-

dem 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 regulamento. 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.

► Capítulo 5:

EQUIPAMENTO

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.

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

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, 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 ar-

mas 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 mé-

dio 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 grandes 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.

Peso: o peso da arma, em quilogramas.



Um atirador mira seu rifle de projéteis contra um alvo distante

Tabela 5-1 Armas

Arma	Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Preço	Peso
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
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
Faca de sobrevivência	M / A	P	1d4	Corporal / 3 / 6 / 9	\$5.000	0,5 Kg
Fuzil de laser	F	M	1d8	15 / 30 / 45	\$35.000	3 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 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
Lança-mísseis	F	G	-	25 / 50 / 70	\$70.000	10 Kg
Míssil (1)	F	-	1d12	-	\$45.000	2 Kg
Pistola de projéteis	F	P	1d8	10 / 20 / 30	\$30.000	0,5 Kg
Pistola laser	F	P	1d6	15 / 30 / 45	\$20.000	0,5 Kg
Projéteis (30)	F	-	-	-	\$10.000	0,5 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	1d10	15 / 30 / 45	\$70.000	4 Kg
Porrete	M	M	1d4	Corporal	-	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 abaixo.

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 conta para determinar a carga que o personagem está carregando.

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
Vestis leves	11	-	\$20.000	2 Kg
Vestis 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

5.4. Itens gerais

Na tabela T5-3 são listados itens gerais que podem ser úteis em expedições espaciais, como cilindros de oxigênio para trajes es-

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

Tabela 5-3 Itens gerais

Item	Descrição	Preço	Peso
Arpéu	Gancho triplo para escaladas	\$5.000	1 Kg
Barraca térmica	Para 4 pessoas com 2x2 metros	\$100.000	4 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
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
Ração espacial	Porção individual de alimentos desidratados ou pastosos suficiente para 1 dia	\$10.000	0,5 Kg

► Capítulo 6:

AVENTURAS

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 numar 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. 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.

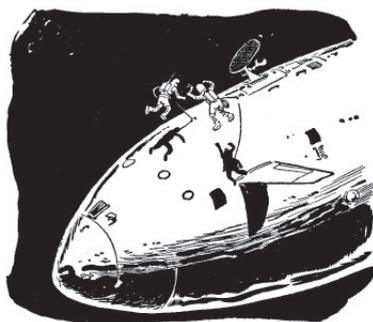
Se a nave principal possuir cápsulas de exploração é possível utilizá-los como transporte de pessoas e carga em um planeta, com autonomia de viagem de acordo com a tabela T10-3, no capítulo 10. Certos transportes terrestres ou aquáticos também podem ser usados, porém eles geralmente são pequenos, portanto 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.

6.2.1. 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.



Dois astronautas flutuam em gravidade 0% no vácuo espacial

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 carga. 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 gra-

vidade nula ou extrema pode causar sequelas nos corpos dos personagens, a critério do mestre.

6.2.2. 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 T6-1 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

Tabela 6-1 Modif. por tipo 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%



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

6.2.3. 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 ele não recebe nenhuma



Objetos pesados demais podem precisar de mais de um personagem para serem carregados

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.

6.2.4. 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 quantidade em uma hora.

6.3. 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 e para que o mestre crie seus próprios desafios.

6.3.1. 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.

6.3.2. Operação de máquinas

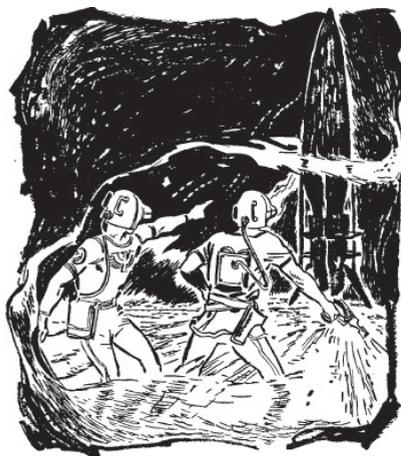
Em suas expedições os aventureiros pode-

rão 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.

6.3.3. Acidentes e armadilhas

Podem acontecer situações em que os personagens serão vítimas de algum acidente, seja causado pelo terreno onde estão ou



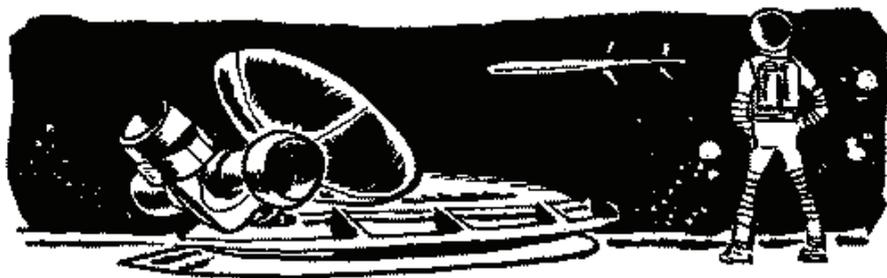
mesmo causado por armadilhas feitas por inimigos. Nesses casos geralmente os jogadores farão jogadas de proteção para evitar os perigos ou amenizá-los. Esses perigos podem ser danos diretos aos personagens ou efeitos mais específicos como envenenamentos e imobilizações. Gatunos podem utilizar seu talento de localizar e 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.

6.3.4. 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.



*“-Já consigo ver a nave se aproximando, capitão.
-Ótimo, retorne ao veículo. Vamos pegá-los de surpresa!”*

► Capítulo 7:

COMBATE E DANOS

Por vezes chegará um momento em que não será possível resolver uma situação senão sacando armas e enfrentando os oponentes. Este capítulo cobre as regras para resolução de combates, bem como detalhes sobre ferimentos e saúde dos personagens.

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 maneira 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:

- ➔ Jogada de surpresa
- ➔ Declaração de turno
- ➔ Ordem de ação
- ➔ Resolução de turno
- ➔ 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, que envolvam todos os personagens 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.

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

Tabela 7-1 Ajuste de situação

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



Um guarda de uma nave é surpreendido por um invasor armado

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 movimentos 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 poderes 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 pe-

Ordem de ação

Do menor resultado para o maior

Duração da rodada

Maior resultado x2 segundos

nalidades. 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.

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 10 — modificador de e outras ações	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 é 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.

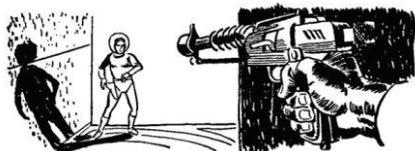
Um ataque à distância pode ser realizado quando se está próximo ao alvo, mas apenas com uma arma de fogo. Esse disparo à queima-roupa tem um bônus circunstancial de +2 nas rolagens de ataque e dano.

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 o respectivo a este tipo de ação - atrelado ao atributo Força. Para esses ataques utilizam-se armas marciais como lanças ou porretes. 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. 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.



Um homem espacial realiza um ataque desarmado contra outro

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 15. Se o objeto sendo arremessado não tiver função ofensiva considera-se o dado de dano como sendo 1d4 para calcular a ordem 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: 10 - 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 des-

locamento a ordem de ação a ser utilizada é a mesma para a movimentação dupla.

Movimentação dupla

(Movimentação | Ordem de ação: 10 - mod. de DES)

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 traz vários exemplos desses modificadores, e pode ser usada pelo mestre como uma base para criar os seus próprios.

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.

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.



Tabela 7-3 MODIFICADORES

Situacionais	Mod.	Descrição
Alvo cego ou atordoado	+5	Defensor sem condições de se defender com eficiência.
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.
Atacar pilotando ou montado	-3	Aplicável quando é possível soltar momentaneamente os controles do veículo, ou montado em algum animal.
Atacando com duas armas	-4 e -6	-4 para a arma principal (média) e -6 para a arma secundária (leve).
Arma pequena, 2 mãos	+2	Empunhando uma arma leve com as duas mãos para mais estabilidade.
Arma média, 1 mão	-2	Empunhando uma arma média com uma mão.
Visibilidade	Mod.	Descrição
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, pessoas na linha de tiro, etc.
Cobertura total	-10	Atrás de uma rocha, parede, etc.
Pouca luz ou visibilidade	-4	Planeta sem muita luz solar e lunar, ou fumaça densa.
Distância	Mod.	Descrição
Tiro à queima-roupa	+2	Disparo de arma de fogo contra alvo a até 3 metros.
Distância média	-2	Alcance mínimo da arma multiplicado por 2.
Longa distância	-4	Alcance mínimo da arma multiplicado por 3.
Alvos por tamanho	Mod.	Ataques com armas de fogo ou à distância
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 vestes.
Melancia, alvo de até 20 cm	-10	Ataques na cabeça apenas contra alvos sem capacetes.
Dano	Mod.	Apenas modifica o dano e não o ataque
Ataque em carga	+2	Deve mover-se em linha reta até o alvo para receber +2 no dano com arma marcial, mas tendo penalidade de -2 no CP até o seu próximo turno.

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 - causa 1d4 de dano por 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.

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 trajes 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 as-

sim 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.

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.

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.

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 -15. 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

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, e 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 sabiam 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 em 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, le-

vam 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.

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.

Bloqueador de ondas de rádio

Aparato utilitário de 2º NT

Custo: \$160.000



"Ótimo, funcionou! Agora só falta ajustar os dissipadores de átomos e essa máquina vai ficar como nova!"

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.

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.

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 video-comunicador portátil ou fixo. A transmissão



*"- Meu radiocomunicador está apitando!
- Deve ser o general Harkon!"*

alcança até 5 Km e pode sofrer interferência.

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.

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. 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. 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.

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 depende-

ção 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 debilitações provocadas por venenos precisam que o cientista providencie o antídoto.

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 deverá 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.

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.



Um cientista prepara seu disruptor positrônico em seu laboratório antes de sair em outra missão espacial. Nunca se sabe que robôs serão encontrados!

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.

Medidor de radiação

Aparato utilitário de 1º NT

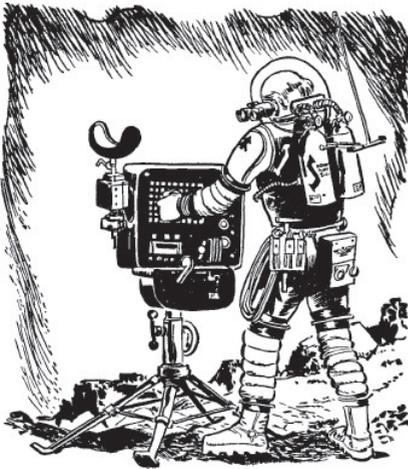
Custo: \$70.000

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.

Óculos de visão noturna

Aparato utilitário de 1º NT



Um cientista ajusta seu projetor holográfico

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 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.



Projektor 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.

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.

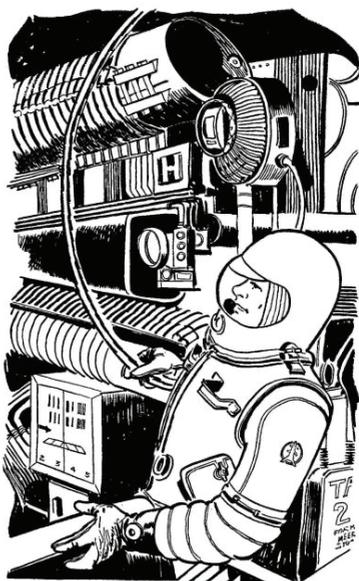
Trajes antirradiação

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.



"Tudo OK aqui nos geradores, Clark. Vou voltar para a ponte de comando. Só espere eu tirar essa roupa antirradiação..."

► 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.

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 grande-

zas 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 Intelecto. 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 gesticulação. 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 percentual 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 ele 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 imediatamente 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, 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.

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 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 escutar vozes para a audição.

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.

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.

Compreender idiomas

1ª grandeza

Alcance: Pessoal

Duração: Especial (ver texto)

Este poder mental permite ao mentálico



Um mentálico tenta canalizar ondas de rádio

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.

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.

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.

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.

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.

Placebo

2ª grandeza

Alcance: Visual

Duração: 1 minuto / nível

Este poder mental concede um bônus de +1 em qualquer atributo do alvo através de



*"-Uau, como você sabia que estava aqui?
-Consegui rastrear o silício no objeto."*

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.

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.

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.

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.

► Capítulo 10:

ESPAÇONAVES E ESTAÇÕES

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.

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

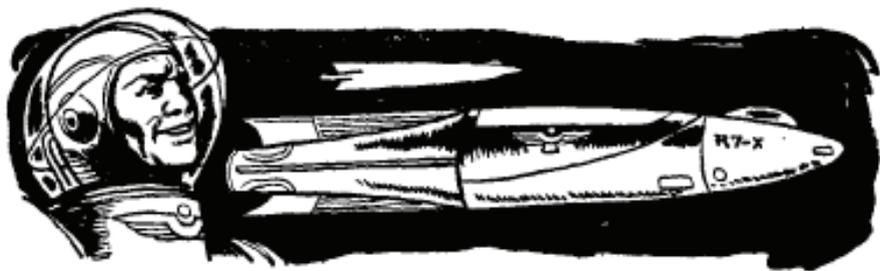
e estações, como cruzadores e naves-mãe que tanto abrigam populações inteiras quanto deslocam-se pelo espaço.

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 dividi-

Tabela 10-1 Tipos de espaçonaves

Tipo	Tamanho	Tripulação	Movimentação	Descrição
Cápsula de exploração e emergência	Pequena	1 a 4	80m	Pequena nave para evacuações de emergência e explorações
Cargueiro	Gigantesca	50+	40m	Transporte de artigos de todos os tipos
Espaçonave particular	Média	1 a 10	60m	Transporte de pequenos grupos de pessoas
Transuniversal	Gigantesca	100+	40m	Nave de transporte e lazer civil



das 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.

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.

10.2. Fontes de energia

Espaçonaves podem ser propulsionadas 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 T10-2 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.

10.3. 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.

Tabela 10-2 Fontes de energia

Fonte	Raridade	Preço de abastecimento (P/M/G/C)	Autonomia
Combustível líquido	Comum	50.000 / 100.000 / 1.000.000 / 10.000.000	Média
Painéis termoenergéticos	Rara	-	Variável
Reatores atômicos	Comum	100.000 / 1.000.000 / 10.000.000 / 100.000.000	Altíssima

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%.

Espaçonaves que possuem 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 ele 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.

10.4. 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,

A tabela T10-3 traz alguns exemplos de veículos desses tipos.

10.5. 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.

Tabela 10-3 Veículos terrestres, aquáticos e aéreos

Tipo	Tamanho	Tripulação	Movimentação	Descrição
Aerocarro	Pequeno	1 a 4	20m	Veículo voador particular
Cargueiro terrestre	Enorme	1 a 20	15m	Cargueiro para transporte de pessoas e outros veículos
Submersível	Médio	1 a 6	40m	Pequeno submarino para explorações
Veículo de exploração	Médio	1 a 6	20m	Veículo com esteiras para exploração

Tabela 10-4 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 incluídas. 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).

As estações espaciais geralmente ficam estáticas em um ponto do espaço ou orbitam 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



Há espaçonaves de todos os tamanhos e tipos

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, e em maior número e tamanho, e outros ambientes especializados podem existir a critério do mestre. A tabela T10-4 lista alguns serviços comuns em estações espaciais, e o seu custo em créditos.

► Capítulo 11:

SEÇÃO DO MESTRE

Este capítulo abordará questões pertinentes ao papel do mestre de jogo, citando regras específicas, dando dicas e fornecendo tabelas para geração aleatória de planetas, raças alienígenas e relíquias tecnológicas que os personagens possam adquirir.

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 embasamento 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, incentive-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 perso-

nagens, 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!

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

Tabela 11-1 Clichês de ação científica pulp

- 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
- Heróina 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

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.

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 rique-

zas 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.

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 T11-2 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

Tabela 11-2 Relíquias tecnológicas

d10	Relíquia tecnológica
1	Arma aprimorada perfeitamente estável
2	Arma aprimorada 50% instável
3	Vestis aprimoradas perfeitamente estáveis
4	Vestis aprimoradas 50% instáveis
5	Escudo de energia perfeitamente estável
6	Escudo de energia 50% instável
7	Cinto perfeitamente estável
8	Cinto 50% instável
9	Braceletes perfeitamente estáveis
10	Braceletes 50% instáveis

Tabela 11-3 Defeitos de relíquias

d6	Relíquia tecnológica
1	A relíquia explode, causando 1d6 de dano por fogo em todos ao redor.
2	Um curto-circuito causa 2d6 de dano elétrico ao usuário.
3	A relíquia fica sem energia imediatamente e precisará de reparos.
4	Dano permanente na relíquia faz com que sua instabilidade aumente em 10%.
5	Mau funcionamento pede uma nova jogada de defeito a cada minuto.
6	A relíquia fica inutilizável.

outras ainda podem funcionar 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 T11-3, verificando os resultados para relíquias.

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. 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 ca-

pacidades 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 indiví-

duos 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 possui 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 per-

sonagens, 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 mentálico só podem ser realizados em seres sapientes - ora 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.

Aranha gigante (Aracno gigantus)
(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 ferroadá +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 [Sem definição]

(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 humanóides 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.

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

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.

Devorador de mentes [Mentis glutonius]

(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.

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.

Ictihome (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)

Ictihome são humanoides quase exclusivamente subaquáticos, embora fisicamen-

te também possam respirar oxigênio devido a suas guelras anfíbias. Possuem escamas por todo o corpo, e 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 ictihome são 80% iguais aos dos humanos, o que lhes confere 20% de resistência contra poderes mentais.

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 digeri-los.



Embora sejam relativamente inofensivas isoladamente, um grande cardume de medusas elétricas pode ser mortal se atacar ao mesmo tempo.

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 [Sem definição]

(Humanoide robótico médio neutro)

Habitat: Ruínas

Encontros: Errante 1d4 – grupo 2d8

Prêmios: U 75 XP



Plantas carnívoras podem estar por toda parte!

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, e, 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.



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 pteroadas 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 grasnados 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 [Sem definição]

(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.

Sucata robótica [Sem definição]
(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.

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.

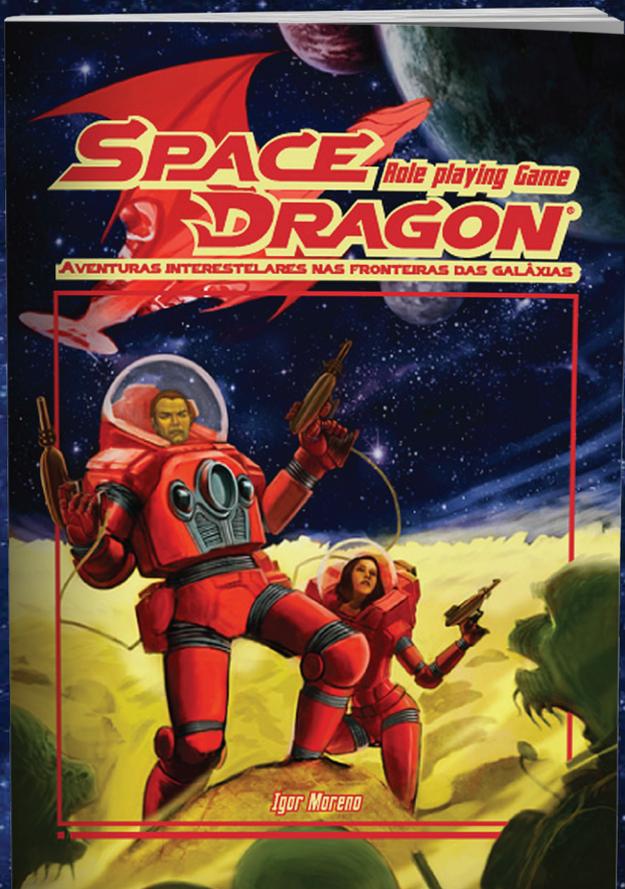
Sua atitude selvagem contrasta com a tecnologia no modo como atacam, usando tanto armas primitivas quanto tecnologicamente avançadas, conseguidas em ataques. São capazes de proferir frases curtas e, em geral grosseiras, em idioma humano, mas se comunicam-se com grunhidos entre a espécie.

Resistência mental: os cérebros dos zorks são 80% iguais aos dos humanos, o que lhes confere 20% de resistência contra poderes mentais.

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

AVENTURAS INTERESTELARES NAS FRONTEIRAS DAS GALÁXIAS

O Livro de Regras do Space Dragon possui todas as regras e informações para uma campanha de RPG de Ficção Científica clássica.



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.; Autores: 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. Space Dragon, Copyright 2010, Redbox Editora.

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.