

# SPACE MECHA



**ANDRÉ MOUSINHO**

UM SUPLEMENTO PARA SPACE DRAGON



# SPACE MECHA

Um projeto independente, feito de fã para fãs.

[www.guildadosmestres.com.br](http://www.guildadosmestres.com.br)

André Mousinho



# AGRADECIMENTOS

Primeiramente ao Igor Moreno, por ter escrito o SPACE DRAGON, e ao Pep, por ter abraçado a edição e publicação do projeto na Guilda dos Mestres.

Agradeço também, aos "pilotos de teste": Pablo Parzanini, Rafael Beltrame, Daniel Paes Cutter e Guilherme Nascimento; minha família por me deixar desenhar, ler HQs e jogar RPG; aos fãs de space opera, desde já meu mais profundo reconhecimento — obrigado por gastarem um pouco de seu tempo lendo isto... e a Deus.

André Mousinho

# CRÉDITOS

Autor: André Mousinho | Diagramação: Felipe PEP | Revisão: Felipe PEP e Dennys Diego.

Arte: O Autor produziu algumas das ilustrações deste material, mas a maioria das artes foram editadas a partir de outras encontradas na internet. Como este material foi produzido sem fins lucrativos, de fã para fã e não conseguimos descobrir o nome de todos os artistas, preferimos deixar apenas os links para as imagens como forma de dar crédito ao belo trabalho feito.

-<https://br.pinterest.com/pin/221802350382158758/>

-<https://br.pinterest.com/pin/764204630490938220/>

-<http://icloudpicture.com/cityscapes/sunset-city-wallpaper/>

-<https://silvestrani.tumblr.com/image/149441612175>

-[https://static.comicvine.com/uploads/original/14/149764/3048263-post-apocalyptic\\_usa\\_statue\\_of\\_liberty\\_nuclear\\_explosions\\_desktop\\_1024x768\\_hd-wallpaper-1005002-1.jpg](https://static.comicvine.com/uploads/original/14/149764/3048263-post-apocalyptic_usa_statue_of_liberty_nuclear_explosions_desktop_1024x768_hd-wallpaper-1005002-1.jpg)

-<http://pictures.4ever.eu/cartoons/digital-art/destroyed-eiffel-tower-172244>

-[https://static.comicvine.com/uploads/original/14/149764/3048263-post-apocalyptic\\_usa\\_statue\\_of\\_liberty\\_nuclear\\_explosions\\_desktop\\_1024x768\\_hd-wallpaper-1005002-1.jpg](https://static.comicvine.com/uploads/original/14/149764/3048263-post-apocalyptic_usa_statue_of_liberty_nuclear_explosions_desktop_1024x768_hd-wallpaper-1005002-1.jpg)

-[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/07/Moon\\_colony\\_with\\_rover.jpeg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/07/Moon_colony_with_rover.jpeg)

-[\[fon.com/download/budushhee\\\_kosmos\\\_vid\\\_planeta\\\_zemlya\\\_zvezda\\\_siyanie/451112/1600x900\]\(fon.com/download/budushhee\_kosmos\_vid\_planeta\_zemlya\_zvezda\_siyanie/451112/1600x900\)](http://ru.gde-</a></p></div><div data-bbox=)

-<https://www.pinterest.com/pin/567594359268196591/>

-<https://www.flickr.com/photos/45787223@N00/7537108522>

-<https://odanan.deviantart.com/art/MWO-Diamond-Shark-Stormcrow-no-background-560547657>

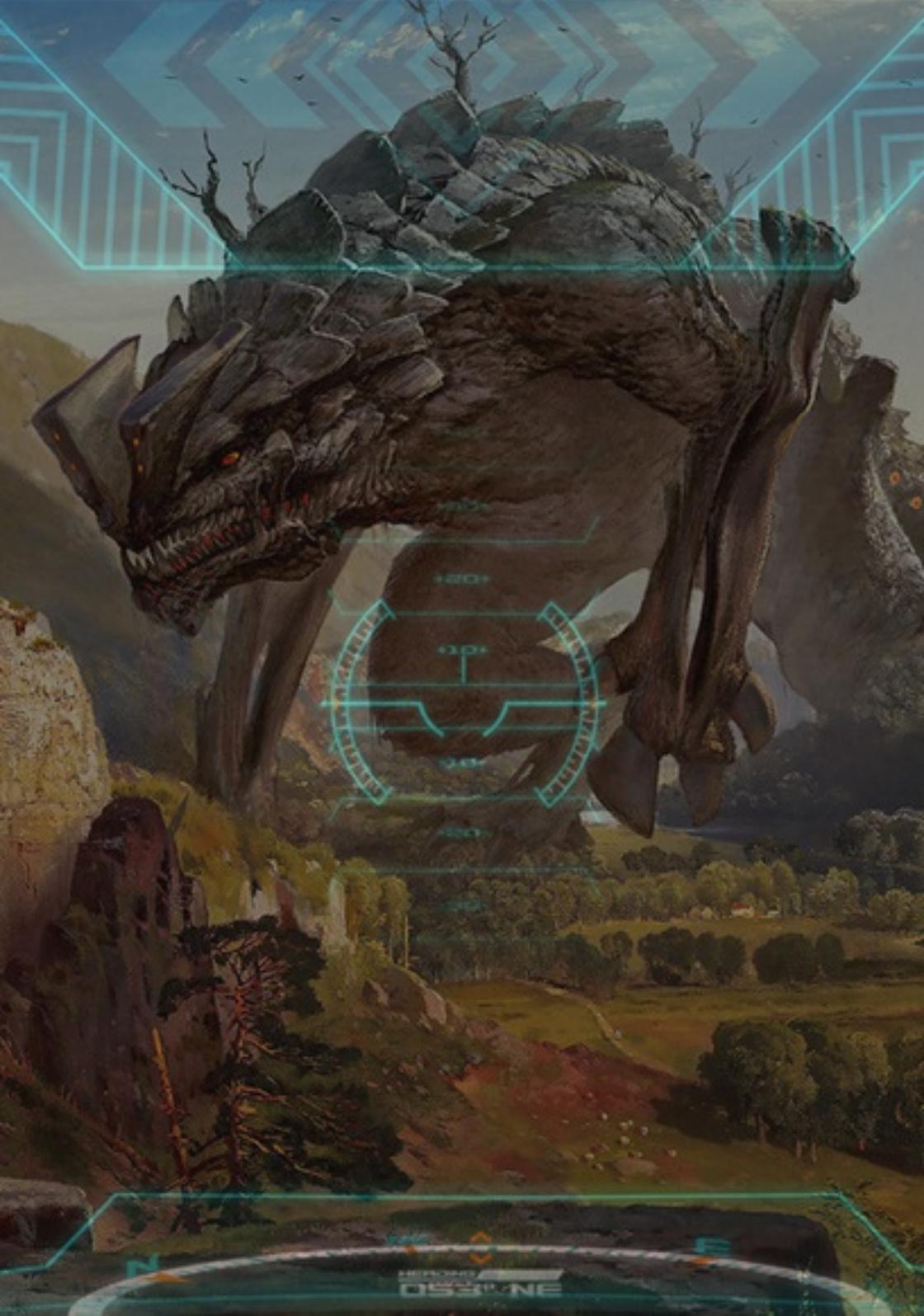
-<https://odanan.deviantart.com/art/MWO-Diamond-Shark-Stormcrow-no-background-560547657>

-<http://techfleece.com/wp-content/uploads/2012/05/Star-Trek-Deleted-Scene-Vulcan-attack.jpg>

-<https://fantasio.deviantart.com/art/A-Kaiju-Evening-at-the-Juniata-451058620>

# **SUMÁRIO**

|                               |           |
|-------------------------------|-----------|
| <b>Exodus.....</b>            | <b>06</b> |
| <b>Panorama Mundial.....</b>  | <b>09</b> |
| <b>Contato.....</b>           | <b>13</b> |
| <b>Personagens.....</b>       | <b>24</b> |
| <b>Gigantes de Metal.....</b> | <b>29</b> |
| <b>Armorial KNIGHT.....</b>   | <b>42</b> |
| <b>Weapons: online!.....</b>  | <b>51</b> |
| <b>Kaijus.....</b>            | <b>57</b> |
| <b>Bestiário.....</b>         | <b>64</b> |



MISSIONS  
DSS-NE

# [ EXODUS ]

Se o universo possui uma “fronteira final”, nunca foi tão necessário alcançá-la. Em tempos de paz, a humanidade enfrenta uma guerra consigo própria, cujo prêmio é a tão sonhada salvação — sentimento raro em tempos de desilusão e desespero, oriundos do risco de extinção da espécie na Terra.

O ano de 2202, está sendo marcado por um raro fato observado com apreensão pelos astrônomos do mundo inteiro: fonte de vida no sistema solar. O sol enfrenta uma anomalia em seu núcleo, que por razões ainda desconhecidas, está alterando a angulação de seu eixo. Como consequência, a anomalia acaba interferindo na órbita dos planetas terrestres. O principal, risco envolve diretamente Mercúrio (mais próximo do sol) e a Terra, respectivamente primeiro e terceiro planetas do Sistema Solar.

Cálculos feitos pelos computadores mais poderosos do planeta, indicaram que, em um espaço não superior a dez anos, a órbita de Mercúrio apresentará uma acentuação elevada em seu periélio, havendo chances percentuais enormes de o planeta deslocar-se a ponto de atingir a Terra. Outras projeções assinalaram que, mesmo passando a pouco mais de seiscentos quilômetros de nosso planeta (número calculado numa projeção otimista), os resultados seriam catastróficos para a raça humana, que não escaparia da extinção.

A matemática está correta. O sol não deixará de influenciar a órbita assassina de Mercúrio, apenas porque os humanos estarão aflitos. A conclusão não poderia ser pior.

A Terra será destruída em dez anos... se não antes.



Exodus, é o cenário de campanha padrão para Space Mechas, o jogo sobre o qual você está lendo neste momento! O sistema de regras do jogo Space Dragon (SD), publicado pela Redbox Editora, é a base deste livro. Portanto, você precisará estar familiarizado com as regras de SD para aproveitar o que Space Mechas tem a oferecer.

A premissa básica deste cenário, é o destino trágico que a humanidade enfrentará, caso não sejam tomadas devidas providências para evitar sua extinção. Nosso vizinho por incontáveis milênios, o planeta Mercúrio vaga lenta e perigosamente rumo ao ponto de impacto — nosso planeta. Quando isso acontecer, toda e qualquer forma de vida irá se extinguir. Este é o “dogma” da ambientação, uma verdade irrefutável, contra a qual os personagens jogadores nada podem fazer...

... a não ser fugir! Junto a outros bilhões de seres humanos.

Mas fugir para onde?

No papel de um grupo de exploradores espaciais, os jogadores enfrentarão todo o tipo de perigo no comando das máquinas de guerra mais avançadas que o mundo já construiu — os KNIGHT'S, abreviação de “Knight Neuro-Interfaced Gamma Hybrid Titan” (Titã Gama Híbrido de Interface Neural para Cavaleiros). Os KNIGHT'S foram criados pela TÁVOLA, uma organização mundial que reúne os melhores combatentes e estrategistas, o “braço armado” da Terra em tempos de colonização espacial e contato com outras culturas alienígenas.

Sim, alienígenas existem. Sim, já fizemos contato. E sim... nenhum deles está realmente disposto a ajudar no momento. Simplesmente não existem motivos para isso.

André Mousinho



# [ PANORAMA MUNDIAL ]

A sociedade humana no século 23, é cheia de nuances comportamentais e tecnológicos, marcados por séculos de criação e vida – elementos em risco no contexto atual.

A viagem espacial, há muito é realidade na sociedade terrestre. Ainda na segunda metade do século 20, o homem conseguiu superar as barreiras físicas, que o separavam de seu satélite natural. Ele pisou na Lua, de onde não mais deixaria de se tornar um visitante constante. As últimas décadas do século 21 também viram a civilização humana ir mais adiante.

As sondas desbravadoras que pousaram em solo marciano, inundaram a sociedade científica mundial com descobertas ímpares. A principal delas, foi a de que o homem, de fato, nunca esteve só no universo.

## Evolução

Em 2040, as viagens espaciais terrestres deram um salto evolutivo. Nada ficcional. Ainda nessa época, dobras espaciais e velocidades acima da luz, podiam ser vistas apenas no cinema, mas a pesquisa voltada ao desempenho dos motores de empuxe orbital, resultou na combinação ímpar de turbinas mais potentes, com consumo reduzido. Combustíveis experimentais de elevadíssima octanagem, saíram dos laboratórios e, mediante testes de campo bem-sucedidos, foram gradualmente incorporados às missões “além-Terra”.

Dessa forma, em 2084, o homem pôde finalmente vencer uma barreira física: o tempo necessário para cobrir a distância entre a Terra e a Lua, foi drasticamente reduzido a minutos de viagem.

# Conquistando a Lua

No início dos anos 2000, uma missão espacial demorava cerca de quatro dias, para deixar a atmosfera da Terra e pousar em solo lunar. Quatro décadas depois, esse tempo caiu em um terço. Mais quarenta anos e abria-se então, o caminho para uma espécie de “via expressa”, que tornaria possível, o fluxo intenso de idas e vindas, de pessoas e equipamentos.

Essa redução do tempo de viagem, deve-se em grande parte, a países que investiram volumosos recursos na construção de motores de propulsão iônica – uma idéia já explorada pela antiga série de televisão “Jornada nas Estrelas”, mas que encontrou aplicações práticas entre os séculos 21 e 22.

O funcionamento de um motor de propulsão iônica, não é algo tão difícil de conceber. Gases nobres servem de combustível, gerando plasma composto por elétrons e núcleos atômicos separados. As partículas de íons (carregadas positivamente), são expelidas para fora do motor, por meio de um campo magnético. Desta forma, elas empurram a nave para a direção oposta.

O resultado disso, mais que a criação do primeiro Complexo Lunar de Permanência (CLP), foi a percepção de que a manutenção deste complexo, com o envio regular de insumos necessários à fixação da base, permitia uma nova, e até então inexplorada, frente de negócios para as subsidiárias. O CLP, era algo semelhante a uma “minicidade”, habitada por cientistas e militares, em meados do século 21, na Lua.

Dezenas de outros CLPs, viriam a ser construídos nas décadas seguintes, voltados a campos específicos como pesquisa geológica, fertilização do solo lunar e cultivo de vegetais terrestres, em gravidade zero.

Por fim, em 2090, abriu-se mais uma opção: o divertimento turístico, que resultou nas primeiras compras, de loteamentos particulares na Lua (justamente parte do acordo entre os governos que detinham pesquisas espaciais e a iniciativa privada, subsidiária de equipamentos e víveres).



O transporte já não era mais problema — a adesão crescente de multinacionais, que dispunham suas marcas ao turismo espacial, gerou a concorrência que alavancou para baixo, os preços das passagens nos jatos espaciais, responsáveis pelo transporte rápido de viajantes. Em 15 minutos, você e sua família poderiam chegar a Lua.

Em 2099, a colonização da Lua, representou um passo importante para resolver o problema do déficit habitacional. A população na Terra, ultrapassava 14 bilhões de pessoas, e as estimativas de crescimento demográfico não eram nada atraentes — as taxas indicavam, crescimento de 12% ao ano para a década seguinte. As famílias na Terra, sofriam com a fome e o desemprego... filhos legítimos da explosão populacional.

Ir para colônias lunares, era bem aceito pela população da terra. Trabalhar como operário num CLP, rendia ao pai de família lucro certo ao fim de cada mês. O dinheiro não era muito (algo em torno de US\$ 1.700,00 mensais, comparando com o sistema monetário do século 21), mas na Lua, o comércio ainda era embrionário o suficiente, para coibir gastos maiores.

No começo, o trabalho causticante era voltado apenas, à mão de obra pesada — como faziam os funcionários das antigas estações petrolíferas da Terra. Nos CLPs, o serviço braçal era basicamente operar maquinário de mineração. Mais tarde, a especulação imobiliária forneceu as bases para novos empreendimentos, como a construção dos primeiros residenciais voltados à moradia civil. As casas eram simples — pouco mais que caixotes de material especial com quatro cômodos (uma saleta, uma cozinha, um quarto amplo com dois beliches e um banheiro).

A colonização, se deu de forma extremamente agressiva ao longo das décadas seguintes. Ao final do ano de 2117, 4 bilhões e meio de pessoas já ocupavam a lua.



# [ CONTATO ]

Enquanto ainda colonizava Marte, a humanidade descobriu que não estava só no universo. Pesquisas com minerais e bactérias marcianas, eram feitas desde os anos 90. Mas foi só em 2130 (72 anos atrás), que o contato com as primeiras civilizações alienígenas, foi feito de fato.

O motivo do contato, não poderia ser mais coincidente: os procionitas, habitantes do único planeta civilizado que orbita Prócion (a estrela mais brilhante da constelação de Cão Menor), também faziam pesquisas em Marte buscando evidências de vida fora de seu planeta — coisa que até o momento, não haviam encontrado em corpos celestes mais próximos.

Eles são seres cinzentos, que possuem pescoço, braços e pernas alongados. A porção anterior da cabeça proeminente, não apresenta pelos visíveis. Em suas órbitas, ostentam grandes olhos recobertos com lentes orgânicas espelhadas. Conversam entrem si por telepatia, mas conseguem reproduzir a fala humana de forma gutural, após algumas semanas de convívio e aprendizado. Os limites, e especialmente a influência de sua habilidade mental, são vistos com certa apreensão pela humanidade.

Em 2152, vinte e dois anos após o contato com os procionitas, os sinais da sonda espacial Deep Rim foram misteriosamente interrompidos. Ela deixou de transmitir as leituras efetuadas no sistema Kepler-63, a mil anos distância da luz do sol. Era o mês de abril. Estranhamente, no mesmo mês, a sonda reapareceu na Terra.

Rowan Xavier, que era o cientista chefe da missão, anunciou contato com os K'horians. Estes, eram humanoides-máquina dotados de emoção da mesma forma que os humanos. Diziam que seu planeta-máquina natal, havia se fundido ao seu sol, quando este entrou em supernova. A partir daí, a civilização em fuga tornou-se peregrina pelo cosmos.

Dominam então, assim como seus veículos e equipamentos, a misteriosa habilidade do teletransporte — foi como aliás, chegaram a Terra tão rapidamente. Acreditavam que a sonda espacial, era um “antepassado arcaico”, oriundo de um misterioso planeta distante. No desejo de conhecer tal planeta, teleportaram sua Nave-Civilização para as cercanias do terceiro mundo do sistema solar, de onde captaram ondas eletromagnéticas originárias da sonda.

Nenhuma — absolutamente nenhuma — das duas raças, com quem a humanidade travou contato nesse período do século 22, compartilhou tecnologias, ou sequer acenou com qualquer tipo de ajuda aos terrestres, que buscavam desbravar novos mundos. Também não apoiaram o êxodo humano, quando a órbita assassina de Mercúrio foi prevista no início deste ano de 2202 (com o choque planetário estimado para 2212).

A colisão interplanetária prevista para 2212, não motivou os procionitas a encontrarem uma “nova Terra” para os humanos — eles poderiam contribuir com informações acerca dos mundos que conheciam, mas até então nenhum desses mundos apresentava condições de ser habitável. Já os k’horians, por sua natureza nômade, sendo capazes de teletransportar sua Nave-Civilização para qualquer ponto das galáxias conhecidas, não tinham ainda registro de nenhum planeta, onde formas de vida orgânicas pudessem sobreviver — embora tivessem catalogado vários mundos metálicos com atmosferas venenosas, onde eles, os k’horians, poderiam residir tranquilamente.

## Frente a Frente com o Perigo

Há apenas dez anos, o que parecia impossível em termos de viagens pelo espaço tornou-se realidade: os geradores de Salto de Dobra, combinados com propulsores iônicos, aproximaram distâncias cósmicas colossais, o que permitiu que a colonização avançasse significativamente.

O aperfeiçoamento das viagens permitiu que, no início deste ano de 2202, as primeiras Arcas Colonizadoras (astronaves com centenas de quilômetros), tivessem carta branca para serem construídas — pela iniciativa privada em



consórcio com os poderes governamentais das nações — com o objetivo de abrigar cidadãos legalmente reconhecidos, que seguiriam para um novo mundo — tão logo esse novo mundo fosse encontrado. Seria a solução, diante do recém-descoberto risco que Mercúrio representava.

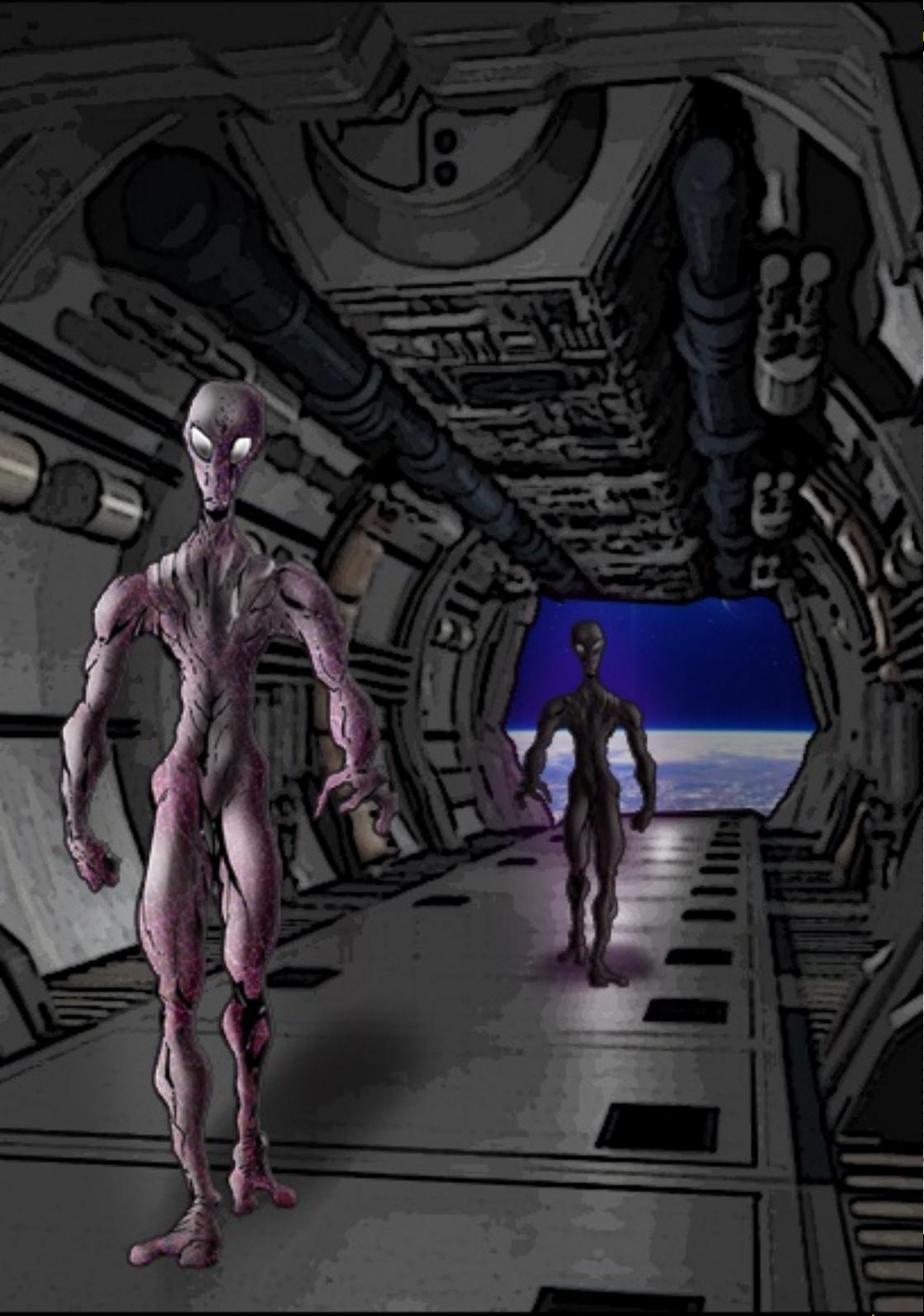
Cientistas logo cogitaram, que a migração massiva da humanidade, poderia seguir para um planeta descoberto no ano anterior por sondas robóticas. E é justamente aí que reside o problema.

Todas as condições do planeta N1-HON, são perfeitas para comportar a vida terrestre. Seu diâmetro é um pouco maior que o da Terra (12.931,04km contra 12.756,2km), mas a gravidade é praticamente a mesma; suas temperaturas médias também — considerando as medições feitas nos polos e na linha equatorial; sua rotação determina a mesma duração do dia padrão, com 24 horas, e o período de translação, faz com que o planeta também percorra em um ano de 365 dias, a órbita em torno da estrela Alpha Lyrae (popularmente conhecida como Vega), na constelação de Lyra, distante 25 anos-luz do Sistema Solar.

As sondas não encontraram traços de vida humana, mas encontraram algo pior povoando a densa fauna deste paraíso de salvação: monstros colossais com 50, 70 ou, em alguns casos, mais de 100m de altura e incontáveis toneladas de peso! Capazes de obliterar um regimento inteiro com apenas um golpe de cauda! Dotados de carapaças indestrutíveis!

Era imperativo, garantir a segurança da raça humana ao estabelecer-se no novo mundo, neutralizando a ameaça “kaiju” (termo emprestado dos antigos filmes de monstros japoneses, usado para categorizar estes gigantes; por vezes eles também são chamados “dragões espaciais” — embora nem todos tenham, de fato, correlação com a criatura mitológica da qual herdaram a alcunha). Contra eles, a TÁVOLA desenvolveu, aperfeiçoou e enviou seus KNIGHT’s — robôs gigantes que integram a frota expedicionária dos governos da Terra. Gigantescos robôs que já eram empregados na exploração além-Terra, foram modificados para transportar hoje invejáveis arsenais. Ainda não há máquina





conhecida que possa suplantar o poder de destruição de um KNIGHT. Porém... será esse poder suficiente?

## Interação Alienígena

Foram infrutíferas, as primeiras tentativas de contato com os dragões espaciais ou kaijus de N1-HON. As feras não compreenderam, quaisquer formas de comunicação com as primeiras unidades de infantaria que chegaram ao planeta.

Embora tenham sido observadas convivendo harmonicamente entre si, a cortesia entre vizinhos some por completo diante da fome. Brigas entre esses “dragões”, resultam em enormes quantidades de hectares devastados, o que torna mais urgente a neutralização da ameaça, tendo em vista a redução de recursos naturais provocados por esses confrontos — recursos que, de outro modo, são essenciais à raça humana.

Alguns Dragões parecem agir apenas pelo instinto; outros demonstram espantoso grau de raciocínio, em nada comparados a feras bestiais que agem sem inteligência. Cientistas da TÁVOLA ainda especulam, até que ponto a capacidade de discernimento das feras pode chegar, e quão terrível seria se apenas uma atingisse o nível da genialidade.

Às duras penas, a TÁVOLA conseguiu estabelecer um posto avançado no interior de uma área de floresta tropical; aos poucos, esse posto tornou-se uma base maior, capaz de abrigar dezenas de militares. Há pouco tempo, a capacidade de aquartelamento foi novamente expandida, para abrigar laboratórios e hangares para naves-patrolha e também para os KNIGHT's.

Há um mês, o Cel. Kira Hayate, Comandante da TÁVOLA, chegou ao quartel de N1-HON para supervisionar pessoalmente, as medidas adotadas para neutralizar a ameaça dos kaijus, pelo bem da humanidade.

# Heróis da Humanidade

A TÁVOLA, conta com numerosos pilotos de mechas gigantes em seu contingente. A cada mês, novos heróis ingressam nas fileiras da força — até para repor os que tombaram em combate. Quem consegue sobreviver a várias missões ganha prestígio e, sobretudo, responsabilidade para atuar na linha de frente contra os temíveis dragões espaciais.

Um pequeno grupo, de pilotos de Mecha avançados, atualmente forma o seletor esquadrão de ataque capitaneado pelo coronel Kira Hayate. A seguir, está um resumo dos históricos desses heróis icônicos. Eles podem ser usados pelos jogadores ou servir de inspiração.

## Birthright Guy

As artes marciais entraram bem cedo, na vida de Bartholomew “Birthright” Guy. O que era um tipo de hobby, transformou-se em filosofia de vida e modelou sua forma de pilotar o KNIGHT Lancelot.

Fora de combate, Birthright é equilibrado, não sendo dado a exageros ou vícios. Cultiva hábitos saudáveis e discretamente espera que outros façam o mesmo, puxando-os pelo exemplo.

## Drek Mousiélle

Este homem de 40 anos, teve uma infância extremamente sofrida. Vindo de família pobre, desde cedo entendeu que o serviço militar, era a solução para obter a cidadania e os recursos necessários para prover sua família.

Seus pais, infelizmente, não viveram para ver o filho formar-se com honras na academia, e ser despachado para a TÁVOLA, onde galgou uma exitosa carreira, vindo a integrar hoje o comando de elite do coronel Kira Hayate.

O Major Mousiélle, é um homem solitário que nunca sorri — fruto de tempestuosas e traumáticas relações do passado, que deixaram cicatrizes



ainda abertas (a mais recente envolveu o casamento de uma ex-namorada). Piloto dedicado, Drek não mede esforços para agir de forma justa... nem que isso signifique morrer tentando.

## **Falco Bianco**

O passado deste homem é desconhecido; alguns dizem que ele era apenas um golpista, nascido nos arredores mais pobres dos Complexos Lunares de Permanência; outros, que ele vem de uma família nobre decadente. Os mais exagerados, afirmam que ele é um viajante de outro mundo (chamado Ry'anon...), ou de outro tempo (daí sua predileção por espadas e vinhos antigos).

De qualquer modo, Falco é um líder nato, que se dá bem com as mulheres e faz bons amigos. Entre estes, estão piratas e contrabandistas de bebidas finas e armas medievais. Tem por hábito, brindar com os amigos após missões difíceis. Falco, também apresenta um gosto peculiar por história antiga e ocultismo.

Mantém grande admiração pelos seus camaradas, que já o livraram de situações difíceis, como um suposto caso, em que ele foi amante de uma embaixadora, casada com um proeminente político da Terra. Falco nega o fato com veemência.

## **Kira Hayate**

Filho de um austríaco e de uma japonesa, desde a infância Kira demonstrou interesse na vida militar. Tão logo completou a idade necessária, ingressou nas fileiras de defesa da Terra, e de lá seguiu carreira exemplar até chegar ao posto atual: Coronel e líder máximo da TÁVOLA, o braço armado da Terra.

Líder nato e excelente estrategista, não poupa esforços para conseguir seus intentos. Visto por alguns como um homem de coração frio, por outros como um pai a ser obedecido, o cel. Kira Hayate empenha-se com afinco, na missão expedicionária a N1-HON, para preparar o planeta de modo a receber as Arcas de humanos que irão colonizá-lo. Mas antes, é necessário sobrepujar o poder

dos dragões espaciais.

## **Oshiero Cutter**

Este professor primário com 10 anos de carreira, teve que deixar o emprego ao descobrir que seu pai trabalhava em um projeto ultra-secreto. Criar os robôs gigantes KNIGHT's! Seu pai, queria que Oshiero se tornasse um dos membros atuantes na defesa da Terra... e assim foi.

Quando não está combatendo, vestindo sua armadura de neurotransmissão no interior de um KNIGHT, Oshiero está sempre de guarda-pó, como se fosse um cientista, apesar de nunca ter sido um (usa-o mais para preservar a memória e lembrança de ter sido professor). Hoje, beirando os quarenta, separado da mulher e tendo um filho com guarda compartilhada, dedica-se a transformar o novo planeta N1-HON, em um local onde um futuro melhor possa encontrá-lo, assim como a sua família.

## **Ravel Bertrand**

Quando completou 12 anos, um acidente com um KNIGHT destruiu sua propriedade, e apenas Ravel e seu pai sobreviveram, sendo que o último em estado vegetativo. Ao invés de uma postura reacionária às máquinas, o trauma incutiu no jovem o senso de dever — ELE deveria pilotar um robô gigante, para evitar que desgraças semelhantes ocorressem a outras famílias. Vinte anos atrás (quando Ravel tinha 12), os KNIGHT's ainda eram experimentais, ao contrário da maioria vista hoje.

A formação como piloto, ocorreu por seleção em sua escola. De centenas de crianças, apenas duas foram escolhidas, sendo Ravel classificado em segundo lugar. De certa forma, isto fez com que ele não reconhecesse a "vitória" da classificação, mas sim, a derrota para outra pessoa. Ele cresceu como um homem competitivo e calado, que não mede esforços para cumprir sua missão.

Em situações de perigo ou extremo estresse, Ravel escuta (ou até mesmo cantarola) as músicas clássicas que seu pai ouvia - e que de forma inconsciente, ainda escuta em seu leito.



# Linha do Tempo

Use a “linha do tempo” a seguir, para organizar ideias quanto aos momentos históricos, envolvendo os principais fatos decorrentes deste cenário de jogo.

2040 – salto evolutivo das viagens espaciais (motores e combustíveis de alto desempenho).

2084 – viagem à Lua reduzida em minutos, com o desenvolvimento de motores de propulsão iônica (antes, uma missão tripulada demorava quatro dias para pousar em solo lunar).

2085 – criação do primeiro Complexo Lunar de Permanência (CLP); dezenas de outros são construídos nas décadas seguintes.

2090 – loteamentos particulares e complexos turísticos na Lua.

2099 – início de intensa colonização em solo lunar.

2117 – colonização lunar atinge o pico de 4.565.872.901 habitantes. Na Terra, outros dez bilhões de almas coexistem. Criação do primeiro Centro Marte de Permanência (CMP) – base científico-militar.

2129 – assinatura do Tratado de Moneyfield, em que os governos da Terra legalizavam, na teoria, o que já ocorria na prática: a colonização da Lua, porém com incentivos exclusivos da iniciativa privada; shoppings e mansões na Lua, dividindo espaço com os CLPs.

2130 – humanidade trava, em Marte, o primeiro contato com procionitas da estrela Prócion de Cão Menor.

2152 – humanidade faz contato com os homens-máquina k’horians, que tinham se teletransportado para a própria Terra.

2180 – implantação do Projeto Rhodes (criação de malha antirradiação em solo marciano), depois de mais de cinquenta anos de entraves burocráticos.

2182 – criação da TÁVOLA, o braço armado de defesa da Terra; criação dos primeiros KNIGHT's - "Knight Neuro-Interfaced Gamma Hybrid Titan" (ou Titã Gama Híbrido de Interface Neural para Cavaleiros), gigantescos robôs de exploração e combate.

2192 – início das viagens bem-sucedidas de naves terrestres, com geradores de Salto de Dobra; distâncias medidas em anos-luz não representam entrave significativo à exploração espacial terrestre.

2195 – o coronel Kira Hayate chega ao comando da TÁVOLA, e monta uma seleta equipe de combate para ameaças que tropas comuns não conseguiriam enfrentar.

2201 – sondas robóticas, encontram o planeta N1-HON orbitando a estrela Alpha Lyrae, na constelação de Lyra; o planeta tem condições 100% habitáveis para os humanos, mas também possui ameaças colossais...

2202 / janeiro – uma anomalia solar altera a órbita de Mercúrio; a previsão, é de que essa alteração faça o planeta colidir com a Terra em dez anos; cientistas cogitam êxodo humano para N1-HON, descoberto um ano antes.

2202 / fevereiro - tem início a construção das primeiras Arcas Colonizadoras.

2202 / junho – as primeiras infantarias humanas se instalam em N1-HON.

2202 / setembro – chegada do Cel. Kira Hayate e sua equipe à base da TÁVOLA em N1-HON; dias atuais; combates incessantes e mortíferos contra dragões espaciais (como os monstros gigantes do planeta foram batizados).

2212 – Mercúrio se choca com a Terra; destroços também atingem a Lua; qualquer forma de vida presente nesses corpos celestes é extinta;

2215 – Órbita de Marte desalinha e o coloca em rota de colisão com o sol.

2217 – Marte é destruído ao ir de encontro ao sol.





# [ PERSONAGENS ]

A partir deste capítulo, serão apresentadas novas regras para Space Dragon, de modo que a utilização do cenário EXODUS fique mais fácil. A seguir, são apresentadas novas opções para personagens dos jogadores.

## Novas espécies

Até o momento, apenas Humanos integram a TAVOLA, mas diante do contato já feito com duas raças extraterrestres, nada impede mestres e jogadores de utilizarem procionitas e k'horians em suas campanhas. Para isso, use as características de jogo a seguir.

### Procionita (*Prociun organis*)

Eles lembram bastante os alienígenas “clássicos” da ficção, com corpo longilíneo, cabeça alongada, sem pelos visíveis, pele lisa acinzentada com pouca ou nenhuma rugosidade, e olhos espelhados.

A capacidade mais comum da raça, é o elo telepático mantido entre seus semelhantes. Especula-se que na verdade, os procionitas só tenham começado verdadeiramente a “falar” quando contataram a raça humana – o que explica a contínua dificuldade em pronunciar certos fonemas.

Outra característica, é a capacidade de aprendizado assustadora. Em menos de seis meses, mesmo à sua maneira arrastada, os procionitas já conseguiam dialogar com humanos. O que trouxe conforto, ao mesmo tempo virou motivo de preocupação, já que os procionitas não usam a fala para se comunicar entre si – valendo-se do elo telepático.

Procionitas de um modo geral não têm a mesma experiência em combate que os humanos (considere que um procionita precisa do dobro do XP para avançar



de nível se escolher a classe Homem Espacial), baseado tão somente no fato de que atitudes hostis contra sua raça, são mentalmente detectadas em tempo hábil, para que eles possam traçar rotas de fuga com êxito. Por outro lado, eles são ótimos Cientistas (a progressão de XP é a padrão) e excelentes Gatunos (procionitas recém-criados começam a aventura um nível acima do padrão do grupo – então, se todos forem Humanos de 1º nível, o procionita Gatuno será de 2º nível, e sua progressão seguirá normalmente a partir daí).

### Traços Raciais dos Procionitas

- Maturidade aos 16 anos galácticos e expectativa de vida de 80;
- Altura média entre 1,90m e 2,20m; peso médio de 80kg ;
- Telepatia: Conseguem se comunicar um número ilimitado de vezes ao dia, dentro do mesmo sistema solar; a mesma capacidade fornece aos procionitas uma espécie de sensibilidade – eles conseguem mensurar a hostilidade (quando presente) em outros seres, embora não sejam capazes de “ler os pensamentos”.
- Procionitas que escolham a classe Cientista ganham +2 em Intelecto;
- Procionitas que da classe Gatuno ganham 1 nível de personagem.
- A classe menos favorecida para Procionitas é o Homem Espacial, na qual evoluem mais lentamente (precisam do dobro de XP para avançar de nível); conseguem, entretanto, atuar como consultores de inteligência, na medida em que podem usar sua sensibilidade para detectar intenções hostis;
- Movimento de 9m

## K'horian (K'horionoid mecanis)

Os K'horians são uma raça de humanoides metálicos semelhantes a robôs. Nômades, vagam pelo espaço em sua Nave-Civilização, desde que seu planeta natal foi consumido por um fenômeno de seu sol. Apesar da aparência fria e, por vezes assustadora, eles são dotados de emoção como os humanos — alegria, tristeza, euforia, raiva. Tudo está presente no seu coração inorgânico.

Os K'horians dominam a fantástica habilidade do teletransporte. O maquinário que os permite dobrar distâncias galácticas espaço afora, é na verdade o reator alienígena que funciona como o coração de sua Nave-Civilização (ela própria, um ser vivo com seis vezes o tamanho da Terra).

Os indivíduos K'horians, também compartilham do elo de teleporte, ainda que de forma muito mais limitada — pois o processo consome energia de suas células vitais.

### Traços Raciais dos dos K'horians

- Vivem 300 anos; depois são desmontados na oficina-berçário da Nave-Civilização. Lá os cérebros robóticos são reaproveitados;
- Altura média de 2m; peso médio de 180kg;
- Teletransporte (1 vez por dia/nível): É preciso conhecer o destino e a distância máxima em metros é igual ao nível x 5. Em Combate podem surpreender inimigos se teletransportando rapidamente, o que concede um bônus de +2 no ataque.
- K'horians têm +2 em Força, +2 em Comunicação (apenas quando essa comunicação envolver máquinas) e -2 em Destreza;
- Vencem automaticamente qualquer Jogada de Proteção Física
- Movimento de 9m

# Nova especialização

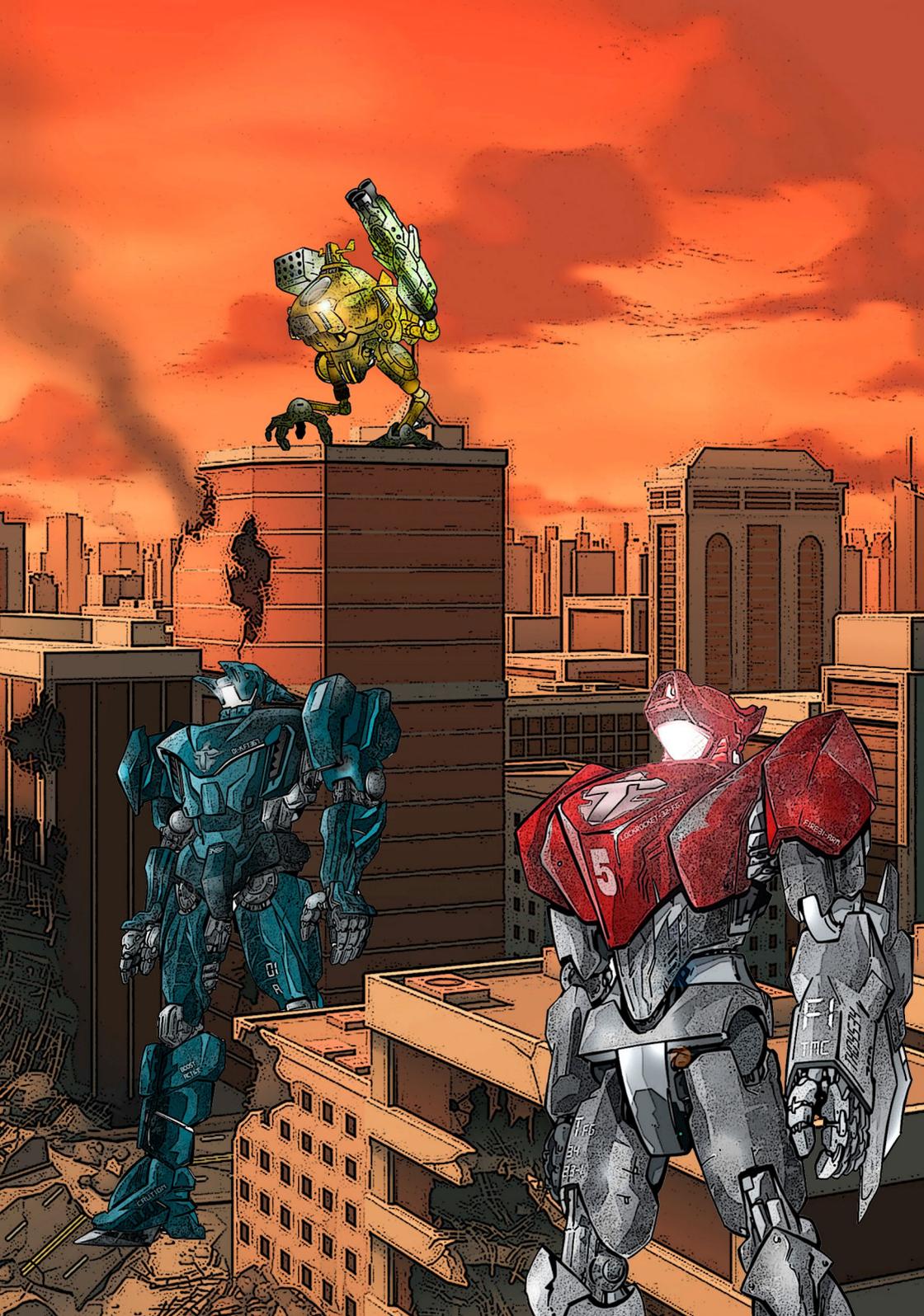
No planeta N1-HON, monstros gigantes são reais. Criaturas colossais de mais de 50 metros de altura, causam destruição por onde passam. Para combatê-las, poderosas máquinas de combate foram construídas. Os bravos homens e mulheres capazes de pilotá-las são os Pilotos de Mechas.

## Piloto de Mecha (Homem espacial)

No 5º nível, o Piloto começa a dominar o controle de seu mecha. Ele se torna capaz, de realizar manobras de Desarmar e Subjugar enquanto estiver pilotando um mecha com metade de sua probabilidade padrão de classe. Uma jogada de Desarmar contra outro mecha, pede uma jogada de Proteção de Pilotagem (JPP), e uma de Subjugar pede uma jogada normal de ataque, o que não causa dano.

No 10º nível, o Piloto pode realizar as manobras de Desarmar e Subjugar com a probabilidade total da classe. Ele recebe 2 pontos de criação (cerca de \$200.000), para aprimorar seu mecha, seja reduzindo a margem de acerto crítico ou aumentando o multiplicador da classe. Gastar 1 ponto, reduz a margem de crítico para 19-20. 2 pontos a reduzem para 18-20. Gastar 1 ponto aumentando o multiplicador o leva para x4, e 2 pontos para x5.

No 20º nível, o piloto e seu mecha são praticamente um. Ele recebe mais 4 pontos de criação, para gastar como no nível 10. Um Piloto de Mecha de 20º, nunca ejetará de sua máquina se ela for destruída.



# [ GIGANTES DE METAL ]

Este capítulo é dedicado, à construção das mais poderosas máquinas de guerra já criadas pela humanidade: os KNIGHT's, sigla para "Knight Neuro-Interfaced Gamma Hybrid Titan" (Titã Gama Híbrido de Interface Neural para Cavaleiros). As armas mais poderosas deste mundo – e de outros.

Os KNIGHT's são a máquina definitiva de batalha. Para combater perigos em escala gigantesca de igual para igual, os governos da Terra entenderam que a aparência humanoide, seria a mais apropriada a estes tanques nucleares bípedes, com dezenas de metros de altura. Todos os heróis, os personagens dos jogadores, têm seus robôs gigantes.

As regras de construção de robôs gigantes, são bastante simples e exigem apenas cálculos elementares. Se quiser, tenha uma calculadora em mãos (vai acelerar um bocado o processo de criação de seu robô). Acompanhe os passos a seguir, e prepare-se para controlar seu robô gigante!

## Pontos de Construção

Ao construir seu mecha, cada jogador tem direito a 20 Pontos de Construção. Eles são uma forma abstrata de se definir o poder e a capacidade para customizar seu mecha.

## Escala

Todos os mechas são Gigantescos, possuindo altura base igual a  $70m + 3d6m$ . Role três dados de seis faces, some os resultados e acrescente à altura base para descobrir a altura final de seu robô. Se sair, por exemplo, 1, 2 e 5 (resultado 8), seu mecha terá altura final de 78m.

## Regra opcional: Altura e tática

A altura do um mecha influencia seu deslocamento, o que por si só já agrega mais um elemento tático às regras. Se você não se sentir à vontade, com o fato disso levar em conta um componente aleatório (a rolagem de 3d6), substitua essa rolagem pela compra de mais altura usando pontos de construção.

Nesse caso, a quantidade de pontos pode não ser suficiente, considerando outros elementos que ainda deverão ser adquiridos (como armas), o que levará o mestre a considerar aumentar a quantidade de pontos de construção concedidos; algo entre 22, 25 ou mesmo 30 pontos de construção (para supermechas experimentais) já está de bom tamanho.

Com esta regra opcional, seu mecha começa com uma altura base de 70m, que é ampliada de acordo com a quantidade de pontos de construção gastos, como indicado a seguir:

1 ponto: altura base +1

2 pontos: altura base +3

3 pontos: altura base +5

4 pontos: altura base +7

5 pontos: altura base +10

A tabela pode ainda ser usada de maneira invertida (fazendo você ganhar pontos ao invés de perdê-los), para o caso de mechas menores. Considere a altura base de 70m. Você pode ter um mecha de 60m (-10 na altura base) ganhando com isso 5 pontos de construção para gastar onde quiser. A altura MÍNIMA possível para um mecha é 50m.

# Tripulação

Sempre existe um, dois ou três tripulantes pilotando um mecha, mas geralmente apenas um. Inserir mais de um tripulante no mecha, indica que ele é operado de forma compartilhada (como um piloto e co-piloto que dividem atribuições).

Essas responsabilidades dentro da cabine, ficam a critério do mestre e dos jogadores envolvidos, mas em situações de combate é interessante que os tripulantes se revezem a cada turno no comando do mecha. Os demais tripulantes não precisam ser jogadores, podem ser PNJs (personagens não jogadores) controlados pelo piloto do mecha ou pelo mestre, conforme consenso na mesa.

## Pilotagem em elo

Caso exista mais de um piloto no mecha, um teste de Pilotagem (Space Dragon, p.144) deve ser realizado para cada tripulante. Se ambos fracassarem, nada de mais acontece. Eles podem se revezar normalmente no comando da máquina, jogando suas Bases de Ataque separadamente. Proceda da mesma forma caso um falhe, e o outro seja bem-sucedido.

Caso ambos obtenham sucesso em seus testes de Pilotagem, dizemos que eles estão "Pilotando em Elo". Esse "elo de ligação", pode ser físico (agindo em sincronia nos manches de comando do cockpit) ou mental (pensando a mesma coisa ao mesmo tempo – nesse caso, fica previamente estabelecido que o mecha e os pilotos trabalham com Pilotagem Neuroassistida, veja adiante).

"Pilotar em Elo", significa que os jogadores continuam se revezando no comando do mesmo mecha, cada um em seu turno. Porém, as jogadas de ataque do piloto do turno atual, recebem um bônus igual ao nível de personagem do parceiro.

## Base de Ataque (BA)

Cada classe de Space Dragon (Cientista, Gatuno, Homem Espacial e Mentalico), possui um valor de base de ataque que aumenta conforme seu nível (Space Dragon, p.32-51). Dentro de um mecha, a capacidade de manobra deste concede um bônus a essa BA, que é válido somente quando o PJ estiver no comando da máquina.

Todos os mechas possuem +30 de BA. Você pode aumentar esse valor comprando mais bônus de base de ataque: cada ponto de construção gasto, concede +2 à BA somente quando seu personagem estiver dentro do mecha. Então, para obter um bônus de +36 à BA (do mecha), serão gastos 3 pontos.

## Experiência e Habilidade do piloto

A própria Base de Ataque do personagem, também entra no cálculo da BA final do mecha, pois indica a experiência de quem está no comando da máquina. Some ambas, incluindo ainda o modificador de atributo do piloto relacionado ao ataque em questão (Força para ataques corpo a corpo, Destreza para ataques à distância).

Então, um Homem Espacial de 1º nível com For 12 (+1), Des 14 (+2) e BA+1, dentro de um mecha cuja base de ataque é +36, realizará ataques corpo a corpo do robô com BA+38 (+36 mecha, +1 For, +1 nível de classe) e ataques à distância com BA+39 (+36 mecha, +2 Des, +1 nível de classe).

O Coeficiente de Proteção (CP) base de um mecha é 30. Esse valor pode ser aumentado com pontos de construção. Cada ponto de construção aumenta em 2 o CP do mecha. Então, para que seu mecha tenha CP46, será necessário gastar 8 pontos ( $8 \times 2 = 16$ , que será somado à base 30).





# Peso

Mechas são máquinas colossais de combate, e seu peso representa bastante isso. O comum, é que cada robô possua milhares de toneladas. Divida seu Coeficiente de Proteção - que indica o reforço estrutural e materiais empregados em sua construção - por dois. Arredonde para baixo se necessário. Em seguida multiplique esse valor por 100. Esse é o peso em toneladas de seu mecha.

Então, se o robô possui CP46 ele terá  $(46:2= 23 \times 100)$  2.300 toneladas.

## Regra opcional: Pilotagem Neuroassistida

Esta regra substitui os modificadores de Força e Destreza do piloto, que entram no cálculo da Base de Ataque, por um único modificador válido para ambos os ataques: o modificador de Intelecto, que representa sua capacidade mental.

Assim, um Homem Espacial de 1º nível (BA +1) com Intelecto 13 (+1) dentro de um mecha com BA+36 realizará quaisquer ataques (corpo a corpo ou à distância) com BA+38 (+36 mecha, +1 Int, +1 nível de classe).

A Pilotagem Neuroassistida se vale da capacidade mental do personagem por meio de dispositivos que ligam a atividade cerebral do herói diretamente à unidade de processamento a bordo do KNIGHT. As ações físicas do piloto ainda são importantes, porém, é preciso enviar à máquina esse comando mental de forma muito clara, através de pontes neurais ou capacetes neurotransmissores - equipamentos que interpretam os impulsos elétricos do córtex humano e os traduzem de modo compreensível à CPU da máquina.

# Deslocamento

Existem três modalidades de deslocamento para um robô gigante: Andando, Correndo e Saltando.

A velocidade que seu mecha alcança Andando, é igual a 3 x altura. Então, se ele tiver 67m de altura, sua velocidade andando será de 201km/h. Um mecha pode andar e atacar ou fazer qualquer outra coisa no mesmo turno em que anda. Correndo, percorre o triplo dessa distância e não faz mais nada no turno. Então, um robô que anda 201km/h corre a 603km/h em seu turno.

A princípio, todos os mechas são capazes de saltar (turbinas de salto), ou simplesmente pelo impulso de servos-motores. Seu deslocamento Saltando (a altura máxima que ele pode atingir dessa forma) é igual a uma vez e meia sua altura. Então, um mecha com 67m salta no máximo 100m.

## Deslocamento Tático

Se você usar um mapa quadriculado ("grid") e miniaturas, poderá visualizar melhor o combate deslocando as peças pelo cenário. Para isso, será necessário calcular o deslocamento tático de cada robô. O deslocamento tático nada mais é, do que a quantidade de "quadrados" que seu robô se movimenta sobre essa malha.

Divida cada velocidade (Andando, Correndo e Saltando) por 50. Arredonde o resultado para baixo sempre que necessário. Esse é seu deslocamento tático por turno. Então, um mecha que anda 201km/h percorre, em um turno, 4 quadrados. Se ele corre 603km/h, isso é o mesmo que 12 quadrados. E se ele salta 100m, isso equivale a 2 quadrados.

## Armas

Robôs gigantes contam com um arsenal variado. Cada arma, possui um dano associado à quantidade de dados que devem ser rolados sempre que o alvo for atingido por essa arma.

As armas também têm um custo, que é “pago” em pontos de construção. Você pode comprar quantas armas quiser para seu mecha, desde que tenha pontos suficientes.

As armas que você pode adquirir para seu mecha estão em um capítulo próprio deste livro (“Armorial”).

### Pontos de Vida (PVs)

Os PVs são a medida de resistência a dano do mecha. Quanto maior a quantidade de PVs, mais dano ele suportará. Quando seus PVs acabam (“zeram”), o mecha explode.

Todos os mechas têm 100 PVs base + quantidade de PVs adquiridos por meio de pontos de construção. Cada ponto de construção, soma +10 aos PVs base. Então, para ter 140PVs (100+40), você deve gastar 4 pontos.

### **Regra opcional: Peso x Deslocamento**

Considere o peso base de 1.700 toneladas para o mecha. Cada 300 toneladas a mais, correspondem a -1 quadrado de deslocamento (veja “Deslocamento Tático” a seguir). Calcule seu deslocamento tático normalmente. Em seguida, veja a diferença entre o peso do mecha e o peso base, e calcule aí o redutor de deslocamento.

Ex: um robô de CP46, tem 2.300ton (600ton a mais em comparação ao peso base). Esse mecha terá então -2 quadrados em todos os seus deslocamentos (Andando, Correndo e Saltando). Se com isso, o deslocamento Andando ou Correndo for reduzido a “0”, o mecha só poderá andar ou correr 1 quadrado por turno. Um mecha que tenha seu deslocamento Saltando reduzido a “0”, é tão pesado que não consegue efetuar essa manobra.





# Ejeção

A qualquer momento quando um mecha atinge OPV, o piloto pode tentar uma última manobra para salvar sua vida, antes de ser colhido pela explosão. A ejeção é um teste que segue as regras de Pilotagem (Space Dragon, p. 144). Em caso de falha, o piloto não ejetou a tempo. Condolências à sua família.

A um comando, o casulo de sobrevivência onde se localiza o cockpit dos KNIGHT's é furiosamente disparado para o alto, com a força de potentes foguetes auxiliares. Já em queda, o computador de bordo calcula a distância até o solo, e envolve imediatamente a estrutura com uma espessa camada de espuma anti-impacto. Esta espuma se solidifica parcialmente em contato com o ar, formando uma carapaça "fofa" que absorve o dano de queda. Com o módulo já em segurança no solo, a espuma se dissolve em dois segundos.

## Jogadas de Proteção (JP)

O dano direto, proveniente dos ataques, é evitado ou resistido por seu mecha por meio de seu Coeficiente de Proteção. Quanto maior seu CP, mais difícil é avariar o mecha. Há outros perigos que seu CP não pode evitar, para isso existem as Jogadas de Proteção (JP).

Cada JP só pode ser testada uma vez por turno, para um efeito proveniente de uma mesma fonte. Se o mecha estiver lutando na borda de um vulcão, seu piloto poderá fazer uma JP contra o calor que afeta os sistemas e uma JP contra a lava que atinge circuitos, mas não duas JP para um dos riscos.

Existem três Jogadas de Proteção disponíveis para todos os mechas. São elas:

## Jogada de Proteção de Pilotagem (JPP)

É usada quando seu mecha precisa esquivar/desviar/fugir de algo, como explosões, deslizamentos, soterramentos. Sucesso em uma JPP geralmente significa que o mecha não foi colhido pelo efeito danoso, mas foi redirecionado o suficiente para não ser impactado diretamente — ainda assim, a critério do



mestre, o robô levará metade do dano se cabível (arredondado para baixo). Em caso de falha, o dano será total.

Sua JPP é igual ao valor base determinado pela classe + modificador de Destreza do piloto + bônus (veja “Bônus” neste capítulo).

## Jogada de Proteção de Integridade (JPI)

É usada quando você precisa estabilizar seu mecha após uma perda massiva de PVs. Cada vez que seu robô perder de uma só vez 10% dos PVs totais, sua estrutura interna e fuselagem sofrem um abalo — faíscas estão chovendo para todos os lados, sistemas de navegação apresentam erros de leitura e todos os seus testes dentro da máquina terão um redutor de -5, enquanto você não for bem-sucedido em uma JPI. Ao conseguir uma JP satisfatória, o redutor desaparece (indicando que você estabilizou a máquina).

O único modificador que incide sobre a JP base do personagem-piloto é o modificador de CP que comprou para o mecha com pontos de construção. Isso ocorre em função do teste exigir muito mais da máquina que da tripulação em seu interior. Deste modo, sua JPI é igual ao valor base determinado pela classe + bônus de CP.

Exemplo: um Homem Espacial de 1º nível tem JP16 (base). Se ele estiver no interior de um mecha com CP+8 (4pts de construção), ele passará em uma Jogada de Proteção de Integridade se tirar 8 ou mais em 1d20 (16-8). Se o mecha tivesse CP+2, a JPI seria bem-sucedida com 14 ou mais (16-2).

## Jogada de Proteção de Sistemas (JPS)

Alguns efeitos como um pulso eletromagnético, uma onda de energia, radiação, micro-ondas... podem gerar uma sobrecarga significativa em todos os sistemas eletroeletrônicos do mecha, ocasionando seu desligamento ou, em certos, casos, até explosão. Determinados tipos de radiação, possuem ainda a capacidade de ultrapassar o casco do mecha e atingir diretamente o piloto em seu interior. Para evitar isso, é necessária uma Jogada de Proteção de

Sistemas. Use-a sempre que você quiser erguer escudos fotovoltaicos, blindagens com células solares, redirecionar energia para evitar pane de circuitos e qualquer coisa do gênero.

Sua JPS é igual ao valor base determinado pela classe + modificador de Ciência do piloto + bônus.

- Você deve adquirir bônus para suas Jogadas de Proteção de Pilotagem e Sistemas. Os bônus são comprados separadamente para cada JP gastando pontos de construção. Cada 2 pontos de construção compram +1 em uma JP diferente. Então você poderia comprar, digamos, JPP +1 (2pts) e JPS +2 (4pts), a um custo total de (2+4) 6 pontos de construção.

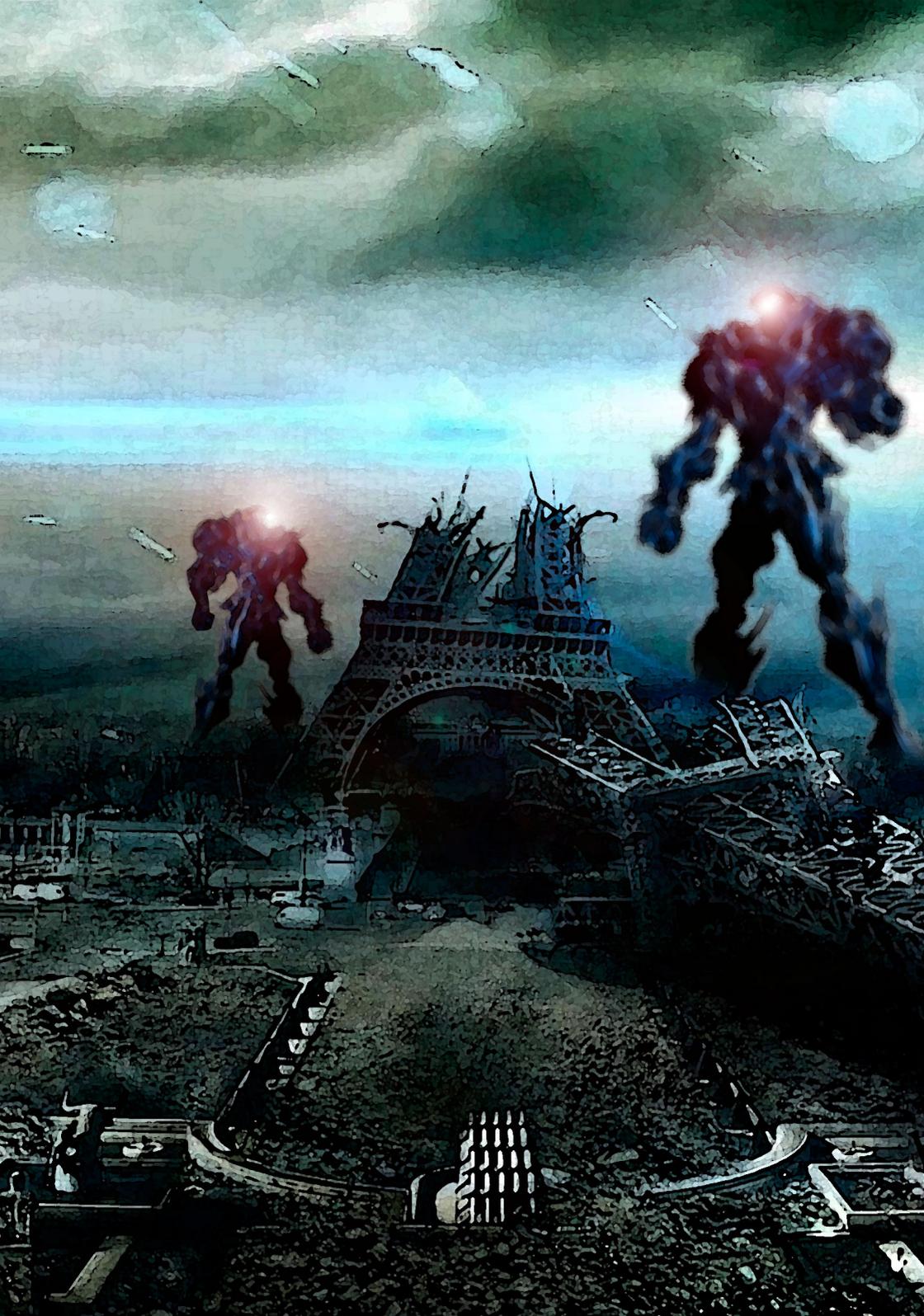
Nenhum mecha pode ter +0 de bônus. Em outras palavras, você sempre deve ter um gasto mínimo de 2 pontos (ganhando +1 numa JP previamente escolhida – seja ela de Pilotagem ou Sistemas).

- Sempre que quiser determinar se um mecha foi ou não bem-sucedido em qualquer Jogada de Proteção, role 1d20. O teste será bem-sucedido se você obtiver um valor igual ou maior à JP testada.

Ex: se um Homem Espacial de 1º nível (JP16) com Destreza 14 (+2) gasta dois pontos de construção para ter JPP+1, ele terá sucesso em sua Jogada de Proteção de Pilotagem se tirar 13 ou mais em 1d20 (o modificador de atributo e o bônus obtido com pontos de construção modificam o valor final sempre para baixo).

Para quaisquer situações de FALHA em uma dada Jogada de Proteção, o mestre tem a palavra final sobre as consequências – na maioria das vezes, verdadeiramente drásticas.





# [ ARMORIAL KNIGHT ]

Arsenais devastadores capazes de destruir cidades, obliterar exércitos e pulverizar colossais ameaças alienígenas. É isso que espera seu intrépido piloto neste capítulo.

Todos os armamentos dos KNIGHT's, são comprados com pontos de construção. Por isso, é importante que você reserve alguns deles para investir em armas que serão instaladas em seu robô gigante.

Como cada jogador começa com uma quantidade razoavelmente limitada de pontos de construção, é recomendável que você tenha zelo e estratégia ao definir exatamente, o que será instalado em seu mecha. Uma vez definido, não há volta. Mas o mestre, opcionalmente, pode permitir que você "retire" uma determinada arma (recuperando os pontos que investiu nela) entre uma missão e outra, experimentando dessa forma novas configurações bélicas.

## Posicionamento

A princípio, todos os KNIGHT's possuem chassis "universais", que permitem a instalação de armas variadas em diversos pontos. O mestre deve, contudo, fiscalizar a instalação das armas para evitar coisas que poderiam soar como incoerentes, como um colossal Canhão de Antimatéria na cabeça do mecha (geralmente ele fica no Torso Central devido ao grande volume ocupado), ou todas as armas montadas em um único braço.

Equilibre os locais onde planeja distribuir suas armas. A tabela de armas neste capítulo, evita indicar a posição que elas devem ocupar justamente para conceder essa liberdade de "design" ao jogador, no momento em que projeta seu mecha.



Por fim, anote o nome, localização escolhida, dano e o alcance da arma no campo específico em uma cópia da ficha de mecha constante, ao final do livro.

## Mau Funcionamento

As armas, foram projetadas pelos governos da Terra, para serem usadas à exaustão com o emprego de tecnologia bélica de ponta. Elas só apresentarão mau funcionamento, se o jogador obtiver um resultado particularmente ruim (uma “Falha Crítica”) em sua jogada de ataque.

Mais detalhes sobre Falhas (e Acertos), estão no capítulo “Weapons: online”, sobre as regras de combate. No caso de uma Falha Crítica, escolha ou jogue 1d6 na tabela de Efeitos e Mau Funcionamento a seguir.

### Tabela de falhas críticas

(1d6) Efeito

- 1 Arma não funciona
- 2 Arma não funciona
- 3 Arma atinge aliado próximo com  $\frac{1}{2}$  dano
- 4 Arma atinge aliado próximo com dano normal
- 5 Arma explode: mecha recebe  $\frac{1}{2}$  dano
- 6 Arma explode; mecha recebe dano normal

## Regra opcional: Superaquecimento

Regras de superaquecimento de armas tendem a deixar jogos de mecha mais lentos.

- Mechas possuem “pontos de resfriamento” (PR) em quantidade igual aos seus PVs; então, com 140PVs, seu mecha terá 140 PR
- Cada dano que o mecha causar também é descontado desses Pontos de Resfriamento; então, se ele causou 30 pontos de dano perde 30PR.
- Com metade do PR todos os deslocamentos do mecha são reduzidos também à metade.
- Com um terço ou menos, todos os ataques do mecha sofrem um redutor de -2 e todos os deslocamentos do mecha são novamente reduzidos em -1 quadrado.
- Com zero PR o mecha se desliga por 1d4 horas; não há nada que o piloto possa fazer nesse momento senão fugir, já que o robô estará à mercê de adversários, sem conseguir reagir.

Para evitar que o superaquecimento diminua drasticamente com a movimentação de suas armas, o mecha deve ir para locais onde possa haver a refrigeração do maquinário. Ficar em uma área dessas (parcialmente mergulhado numa baía, por exemplo) e não fazer NADA, permite a recuperação de 10% dos Pontos de Resfriamento totais para cada turno inerte.





# Lista de armas

Cada arma será descrita por nome; modificador de iniciativa; estrago que provoca em um ataque bem-sucedido; alcance e custo em pontos de construção.

## **Campo de Eletricidade (4pts e iniciativa -2)**

O mecha emite uma poderosa descarga elétrica em uma área próxima. O piloto deve acertar uma jogada de ataque à distância, e os alvos num raio de 50 metros fazem uma JP para evitarem atordoamento ou desmaio em caso de falha crítica. Particularmente eficaz contra inimigos orgânicos; não tem efeito sobre outros robôs (que possuem isolamento adequado).

## **Canhão de Antimatéria (12 pts e iniciativa -6)**

Este canhão pode disparar um único feixe por dia, causando 6d10+30 de dano com um alcance de 250 metros. Há duas chances em seis (2 em 1d6) do mecha se desativar totalmente após o uso; e 1 chance em 6 (1 em 1d6) da sobrecarga gerada pelo disparo explodir o próprio mecha;

## **Canhão de Microondas (8pts e iniciativa -1)**

Uma dor aguda, mas não letal, é causada por este feixe omnidirecional. Afeta apenas um alvo até 40 metros. Se alvejado, deve fazer uma JP para evitar uma penalidade de -10 em todos os ataques por uma quantidade de turnos igual ao nível do piloto+1 (2 turnos para um piloto de 1º nível, por exemplo). Se o adversário passar em uma JP, reduz a quantidade de turnos à metade (arredonde para baixo), mas o redutor ainda o afeta

## **Canhão de Partículas (7pts e iniciativa -3)**

Canhão acelerador de partículas eletromagnéticas; dissocia alvos em nível atômico e molecular, causando 5d10+20 em um alvo até 200 metros.



### **Desarmado (0pts e iniciativa +0)**

Socos, chutes e quaisquer outras manobras de ataque desarmado; você não paga pontos de construção por isto, já está incorporado ao seu mecha; um ataque desarmado acerta apenas um alvo adjacente.

### **Espada Laser (2pts e iniciativa -2)**

Lâmina de plasma cortante, superaquecida em um feixe coerente, mantida por um potente campo eletromagnético; apenas para ataques corpo a corpo em alvos adjacentes.

### **Foguete Trans Orbital (5pts e iniciativa -3)**

Ogiva autopropelida, com sistemas de rastreamento por calor. Causa  $5d6+15$  de dano em alvos até 150 metros de distância.

### **Foice Laser (3pts e iniciativa -3)**

Lâmina de plasma, recurvada por um campo eletromagnético; apenas para ataques corpo a corpo; Seu alcance é maior, atingindo um alvo a 100 metros e causa  $2d8+10$  de dano.

### **Lâmina Retrátil (3pts e iniciativa -1)**

Alojada no antebraço do mecha; feita com ligas experimentais; apenas para ataques corpo a corpo adjacentes, que causam  $3d6+8$ .

### **Lança-Chamas (4pts e iniciativa -1)**

Lançador de líquido ou gás inflamável de alta pressão que causa  $2d10+15$  de dano normal em alvos orgânicos (monstros gigantes); em mechas, o dano não é descontado de seus PVs, mas de seus Pontos de Resfriamento (PR's), podendo ocasionar a parada da máquina. O alcance é de 150 metros.

### **Laser Leve (2pts e iniciativa +0)**

Disparador de energia luminosa coerente, e de baixa potência. Causa 2d8+5 de dano em alvos a 300 metros.

### **Laser Ligeiro (4pts e iniciativa -2)**

Feixe concentrado de repetição, com alto poder destrutivo; Causa 3d8+10 de dano em alvos a 450 metros.

### **Laser Médio (5pts e iniciativa -1)**

Versão mais robusta do Laser Ligeiro; Causa 4d6+16 de dano em alvos até 600 metros.

### **Laser Pesado (6pts e iniciativa -2)**

Versão mais poderosa do Laser Médio; Causa 5d6+18 de dano em alvos até 750 metros.

### **Metralhadora (4pts e iniciativa -2)**

Projéteis balísticos de elevado calibre e penetração; Causa 3d10+5 em alvos até 600 metros.

### **Pack de Mísseis (2pts e iniciativa +2)**

Permite 2 ataques (1 por turno), com dano fixo de 10 pontos com até 1000 metros de alcance. O Pack se esvazia depois disso, mas pode-se instalar mais de um Pack de mesmo tipo ou de tipos diferentes em seu mecha.

### **Pack de Mísseis (3pts e iniciativa +4)**

Até 3 ataques (1 por turno), que provocam 15 de dano em até 1000 metros.

### **Pack de Mísseis (4pts e iniciativa +6)**

Até 4 ataques (1 por turno), que provocam 20 de dano em até 1000 metros.



### **Porrete Improvisado (iniciativa -2)**

Não há custo a pagar por esta "arma", já que ela é improvisada com o que estiver à mão. Uma torre de transmissão de TV, um obelisco, o braço de outro mecha, um guindaste naval, um trem, um navio etc. Esta "arma" só pode ser usada por dois turnos no combate (depois o porrete não resiste e se desfaz nas mãos do mecha); seu dano é igual a  $1d8+1$  para cada 10 pontos de BA, com o excedente do BA somado como bônus de dano; então um mecha com BA 36, somaria  $(1d8+1 + 1d8+1 + 1d8+1 + 6) 3d8+9$  sempre que usasse um Porrete Improvisado; usado apenas em ataques corpo a corpo

### **Rede Disruptora (4pts e iniciativa -3)**

Malha de trama energizada, que encobre o alvo gerando redutor de -5 em seu CP e -2 em seu BA. Dura uma quantidade de turnos igual ao nível do piloto atacante +1 (2 turnos para um piloto de 1º nível, por exemplo); para Alcance veja "Sinergia com Space Dragon" no próximo capítulo

### **Soco Foguete (3pts e iniciativa -1)**

Apenas para ataques à distância; o mecha "dispara" um punho fechado com carga explosiva; uma "mão sobressalente" embutida surge no lugar, para substituir a que foi "disparada". Este ataque causa  $3d6+8$  e tem um alcance de 200 metros.



# [ WEAPONS: ONLINE! ]

Se o seu personagem está pronto para pilotar um KNIGHT, esteja certo de que combates devastadores esperam por ele. Neste capítulo, você vai conhecer as principais regras usadas por estes "golias de metal" quando marcham pelo campo de batalha.

## Rodada de Combate

O combate entre mechas (ou entre mechas e monstros gigantes), segue a regra padrão do Space Dragon.

- 1. Jogada Surpresa:** dificilmente oponentes gigantescos terão chance de surpreender ou ser surpreendidos, mas nunca se sabe...
- 2. Declaração de ação:** cada combatente informa o que pretende fazer;
- 3. Ordem de Ação:** aqui há sutis diferenças; jogue 1d10 + nível do personagem piloto + modificador de iniciativa da arma/ataque empregado. Esse modificador está indicado abaixo de cada arma na Tabela de Armas. Resultados maiores atacam primeiro, nessa ordem;
- 4. Resolução do Turno:** o que foi definido na Declaração de Turno acontece agora: deslocamentos, jogadas de ataque e demais manobras são efetuadas e os danos, rolados para ataques bem-sucedidos; atualize o total de PVs de seu mecha, veja quem é destruído e quem permanece em combate.
- 5. Retorno ao passo 2:** volte ao passo 2 para nova rodada de combate.

# Ataques Localizados

Este passo é opcional, use-o apenas se você quiser mais detalhamento. Ele se encaixa na Resolução do Turno (passo 4 da rodada de combate), em suas jogadas de ataque. Existem tradicionalmente cinco pontos que podem abrigar determinados tipos de armas, na estrutura de um robô gigante. São eles:

**Cabeça (-5):** onde geralmente fica o cockpit do piloto.

**Torso Central (+0):** a área mais facilmente visível e de maior probabilidade de acerto adversário.

**Flanco Direito (-3):** todo o lado direito do mecha, incluindo ombro, torso, braço e demais dispositivos acoplados nesse lado dos quadris e na perna.

**Flanco Esquerdo (-3):** idem ao Flanco Direito, mas do lado Esquerdo.

**Retaguarda (-8):** a porção posterior do mecha, suas "costas".

Observe que cada parte está associada a um modificador (ex: Cabeça -5); ele indica a dificuldade do piloto adversário, em acertar o ponto específico em sua jogada de ataque. A cabeça (por ser um ponto diminuto) e a retaguarda (geralmente mais protegida), são os locais mais difíceis de serem atingidos.

Definindo que determinadas partes do mecha são destruídas, ou deixam de funcionar após receberem uma grande quantidade de dano localizado (Cabeça, Membros Superiores ou inferiores) em um só ataque (dano igual ou superior a 20% dos PVs totais), essa parte explode ou é totalmente danificada/perdida. Para um mecha de 140PV, isso significaria sofrer de uma só vez 28 pontos. Danos nos Flancos Direito e Esquerdo (modificador -3) não inutilizam o mecha, mas danos na Cabeça (modificador -5) podem matar o piloto;

## Torso Central

Essa parte só é inutilizada se o alvo sofrer, de uma só vez, dano igual a 40% dos PVs totais. Danos no Torso Central (modificador +0) não inutilizam o



mecha a princípio, exceto se penetrarem fundo no reator central (o que acontece quando ele leva nesta área, de uma só vez, dano igual a 40% dos PVs totais). Para um mecha com 140PVs, isso representaria 56 pontos de dano;

## Retaguarda

Esta é a parte mais difícil de ser atingida (modificador -8); quando isso ocorre, ela explode (e o reator central localizado adjacente a ela, no interior do robô, também) se sofrer dano igual a apenas 10% dos PVs totais (ou 14 pontos de dano para um mecha com 140PVs).

## Ataques Simultâneos

Imagine-se disparando tudo o que tem de uma vez, para liquidar de vez o monstro colossal que aterroriza a cidade! Caso queira realizar essa manobra entretanto, há modificadores que irão incidir sobre sua jogada de ataque.

Imagine que você deseja disparar seu Laser Ligeiro, seu Pack de Mísseis, o Canhão de Partículas situado no Torso Central de seu mecha, além de uma Metralhadora giratória gigante localizada no ombro do robô, contra um ou vários alvos. Como calcular os modificadores de sua jogada de ataque?

Neste sistema de regras, você tem -5 na jogada de ataque de cada arma depois da primeira, o que entra na combinação de ataque simultâneo, sendo sempre realizado no mesmo turno. Desta forma:

**Primeiro ataque:** modificador +0;

**Segundo ataque:** modificador -5;

**Terceiro ataque:** modificador -10;

**Quarto ataque:** modificador -15 (e assim por diante).

Os modificadores incidem em sua Base de Ataque. É importante que você defina claramente, a ORDEM das armas que serão listadas em seu ataque.

Então, se o seu piloto Homem Espacial de 1º nível ataca com BA+37 (+36 BA mecha, +1 BA piloto), e ele decide disparar o laser, os mísseis, o canhão e a metralhadora nessa ordem, irá disparar o Laser Ligeiro sem modificador; ainda em seu turno, ao disparar uma salva de mísseis, seu BA será de +32 (37-5); ato contínuo, ao disparar seu Canhão de Partículas ele jogará uma BA+27 (37-10); e finalmente, ao disparar sua Metralhadora, ele terá apenas BA+22 (37-15).

### **Sinergia com Space Dragon**

Space Mechas foi trabalhado de modo a ser o mais compatível possível com Space Dragon. Desta forma, as regras de combate podem ser usadas sem problemas, combinando-as com seu mecha. Usar uma Rede Disruptora, por exemplo, exige um ataque de arremesso contra uma CP 10 +1 (no caso, para cada 50m de distância do atacante).

As tabelas de modificadores Situacionais, Visibilidade, Distância e Dano também pode ser usada nas jogadas de ataque. Para os modificadores por Distância dessa tabela, interprete “Queima-Roupa” contra um alvo a 1 quadrado de distância; “Distância Média” é a mesma assinalada em “Alcance” na tabela de armas de mecha deste livro que você tem em mãos; e “Longa Distância” é o dobro desse Alcance.



# Acertos e Falhas Críticas

Um Acerto Crítico ocorre, quando você obtém um “20” natural em sua jogada de ataque com 1d20. Algo extremamente bom! Quando isso ocorre, duplique o dano da arma que seu mecha usou para atacar (se ele estiver fazendo uma combinação de várias armas, duplique o dano da primeira arma da sequência).

Uma Falha Crítica durante um ataque, significa que você tirou “1” em 1d20 nessa jogada, algo terrível! As consequências sempre serão as piores possíveis. Seja criativo nesta hora.

## Melhorias

As melhorias se dão, através da conquista de novos níveis de personagem. Quando seu PJ adquire a Especialização “Piloto de Mecha”, ele ganha pontos de construção para beneficiar seu robô gigante, conforme o avanço de nível descrito na respectiva Especialização. Outra forma de conquistar melhorias, é obtendo pontos de construção por meio de Vitórias.

Observe que ao final da ficha de mecha, existe a marcação para o número de vitórias (mechas inimigos derrotados ou monstros gigantes destruídos). Marque um “X” sobre cada inimigo vencido.

Sempre que você conquistar 5 vitórias, o mestre irá conceder-lhe 1 ponto de construção para melhorias em seu mecha. Esses pontos devem ser concedidos, a qualquer momento em que você complete o número requerido de vitórias. Você pode economizar esses pontos ou usar da forma que quiser para melhorar seu mecha, seguindo estes custos:

Base de Ataque +2 (1 ponto); coeficiente de Proteção +2 (1 ponto); armas variam, Pontos de Vida +10 (1 ponto); bônus de JP Pilotagem ou Sistemas +1 (2 pontos); Altura +1 (1 ponto), +3 (2 pontos), +5 (3 pontos), +7 (4 pontos) e +10 (5 pontos).





# [ KAIJUS ]

Os Kaijus, ou Dragões Espaciais, são a espécie dominante na fauna do planeta H1-HON, onde atualmente reside a esperança de salvação do berço da civilização humana. Mas as feras nem de longe, estão dispostas a “cooperar” para um convívio pacífico. Bestas assassinas devotadas a destruição, elas parecem viver tão somente para acabar com todos os invasores de seu mundo.

Este capítulo, apresenta regras simples para a criação dos monstros gigantes (também chamados “kaiju”), que o mestre irá lançar contra os Knights dos jogadores. Por uma questão de praticidade e equilíbrio, as regras são quase as mesmas usadas para construir robôs gigantes. Se você já leu o livro até aqui, estará mais que familiarizado com elas.

## Pontos de Construção

Os Kaijus possuem pontos de construção, em quantidade determinada pelo poder que se quer estipular a essas ameaças terríveis.

**15 pontos:** Kaiju fraco, catalogado por equipes de levantamento de formas de vida, que hoje sem embrenham nas matas de N1-HON.

**20 pontos:** média de pontuação equivalente ao Knight padrão.

**25 pontos:** Kaiju forte encontrado 30% das vezes.

**30 ou mais pontos:** Kaiju muito forte, lendário, mítico. Sua existência é apenas especulada, nenhum foi visto até o momento em N1-HON.

## Escala

Atribua o que for adequado à sua mesa de jogo, ou role  $60+4d10$ , com o resultado em metros. Então, se você rolar os dados e tirar 1, 7, 9 e 0, a altura final de seu kaiju será 87m ( $60+27$ ).

Use esta jogada, apenas se ela estiver de acordo com sua aventura. Por outro lado, você é livre para abrir mão desta regra, e definir tamanhos verdadeiramente colossais para seus monstros.

Caso você queira REALMENTE trabalhar com pontos, calculando tudo, pode usar a regra de Escala no capítulo "Gigantes de Metal", ampliando a altura-base (60m para os monstros) de acordo com os pontos de construção gastos.

## Base de Ataque

Calculada da mesma forma: Base 30 + bônus de ataque (cada ponto de construção concede bônus de ataque de +2). Então, para que um dragão tenha BA +40, ele precisará gastar 5 pontos de construção ( $30+10$ ).

## Coefficiente de Proteção

Idem à BA, começando em 30 e subindo 2 pontos à cada 1 ponto de construção gasto. Então, para um monstro ter CP 60, seriam gastos 15 pontos de construção ( $30+30$ ).

## Peso

Divida o CP (que representa neste caso a robustez e a blindagem natural da criatura) por 2, arredondando para baixo se necessário. Multiplique o resultado por 100. Esse é o peso de seu monstro, em toneladas. Um dragão espacial de CP 60 pesaria formidáveis 3.000ton.



## Pontos de Vida

Como nos mechas, os PVs de um Kaiju são iguais a  $100+10PVs$  para cada ponto de construção gasto. Sendo assim, um kaiju com 190PVs terá gasto 9 pontos.

## Deslocamento

Um dragão espacial possui as mesmas formas básicas de deslocamento de um Knight: Andando, Correndo e Saltando.

Andando, o deslocamento é igual ao triplo da sua altura. Correndo, percorre o triplo dessa distância e Saltando é igual ao DOBRO de sua altura se ele estiver em uma superfície firme como o solo, e uma vez e meia a sua altura se ele estiver saltando de uma superfície instável (como o leito de uma baía).

Se estiver usando Deslocamento Tático, divida o movimento em metros por 50 (arredondando para baixo quando for o caso), para encontrar quanto o monstro se desloca em quadrados sobre um grid de jogo.

## Outros Deslocamentos

Alguns kaijus poderiam ainda, ter mais alguns modos bastante exóticos para se deslocar. Eles estão listados a seguir. O mestre é livre para escolher QUALQUER UM destes modos, desde que faça sentido à proposta da criatura que estiver criando, e traga diversão à mesa de jogo.

**Escavando:** a criatura consegue quebrar rocha sólida, perfurar camadas subterrâneas de crosta terrestre em busca de abrigo, rota de fuga ou meio de emboscar inimigos. Uma criatura “escavando”, se desloca por baixo da terra com sua movimentação normal – e não pode ser seguida, já que o “túnel” gerado pela criatura simplesmente desmorona atrás dela.

**Nadando:** a criatura consegue se locomover normalmente debaixo d’água, com sua fisiologia anfíbia naturalmente preparada para tal feito. Enquanto

submersos, os Knights tem seu deslocamento reduzido em 1/3. A movimentação da criatura não é afetada por esse redutor. Ela pode “nadar” com a mesma velocidade que teria “andando”, e “nadar muito rápido” com a mesma velocidade que teria “correndo”. Em terra firme, porém, seu deslocamento cai à metade.

**Voando:** a criatura consegue “voar” com deslocamento igual a “andando”, ou “voar muito rápido” com deslocamento igual a “correndo”. Dragões voadores possuem um “teto de voo”, limitado por sua capacidade de manobra e resistência a elevadas altitudes, considerando seus Pontos de Vida. Multiplique os PVs do monstro por 50. Esse é o teto máximo em metros que o dragão alcança (passar disso se torna letal, com o dragão perdendo 10% de seus PVs totais a cada turno).

## Jogadas de Proteção

Ao contrário dos Knights, que possuem três Jogadas de Proteção específicas, monstros gigantes tem apenas um valor de JP que já engloba todas as jogadas possíveis envolvendo a fortitude, os reflexos e a vontade da criatura. Tudo isso é resumido por um único valor de JP do kaiju.

Todos os kaijus recém-criados, começam o jogo com JP 19 mais bônus. Bônus são adicionados gastando pontos de construção. Cada 2 pontos de construção compram 1 ponto de bônus.

## Ataques

Definir os ataques do kaiju, é a última coisa a fazer quando se cria um monstro do zero. Existem basicamente duas formas de ataque:

**Corpo a corpo:** o monstro ataca com garras, chutes, golpes de cauda, chifres ou qualquer outra forma de atingir um alvo adjacente. Se estiver usando uma malha quadriculada, um alvo adjacente é aquele que está em um quadrado qualquer, ao lado do quadrado onde seu mecha se encontra.



**À distância:** o monstro ataca com cauda (desde que longas o bastante para atingir alvos não adjacentes), raios de plasma, jatos de calor ou fogo concentrado, disparando apêndices, arremessando pedras ou qualquer outra coisa que sirva para atingir alvos que estão mais longe, em quadrados não adjacentes.

Todos os monstros conseguem atacar corpo a corpo. Eles podem atacar à distância, se o mestre definir que a criatura possui alguma habilidade que permita isso (seja capaz de disparar raios ou arremessar objetos).

## Danos

Em ataques corpo a corpo, todos os kaijus provocam dano desarmado igual a  $2d6+8$ . Sempre que seu monstro acertar um golpe com garras ou cauda, jogue dois dados de seis faces, some 8 e o total será o dano provocado no adversário.

Ele pode ter bônus fixo de +2 dano, ao custo de 1 ponto de construção. Então, para que o ataque desarmado de seu dragão espacial cause  $2d6+10$ , você gastaria 1 ponto de construção. Para quaisquer outros ataques (corpo a corpo ou à distância), você vai usar a mesma Tabela de Armas utilizada pelos robôs gigantes. Use os mesmos valores de Iniciativa, Dano, Alcance e Custo. Adapte o nome e a descrição de cada arma, para que ela se enquadre no personagem monstruoso que você está criando.

## Informações Complementares

Você pode definir estas informações, antes de construir seu dragão espacial. São detalhes sem grande influência mecânica no jogo, mas que acrescentam colorido ao roleplaying.

**Nome Popular e Nomenclatura Científica:** o primeiro, é o nome pelo qual o monstro é habitualmente conhecido. O segundo, uma latinização especulativa

(seus jogadores não reclamam, penso). Um pouco de pesquisa na internet pode ajudar para termos mais técnicos. Então, como exemplo, temos "Deepster / Palinurus titanicus".

**Morfologia e Tamanho:** uma descrição sucinta (geralmente de uma frase), explicando com o que o monstro se parece. O tamanho geralmente é Gigantesco. Deepster poderia ser categorizado como "Lagosta bípede monstruosa gigantesca". Resuma seu monstro em frases curtas, e você terá a certeza de que seus jogadores visualizarão a fera de imediato.

**Habitat:** defina um ou mais ambientes em que o monstro é tradicionalmente encontrado. Por exemplo, para Deepster seria "Oceanos e Montanhas" (por sua natureza anfíbia).

**Encontro:** dragões espaciais são únicos. Não há registro (ao menos, até agora) de que haja mais de um kaiju de mesma espécie.

**Prêmios:** a quantidade de pontos de experiência (XP) que os jogadores ganham por derrotar o monstro. Esse montante, é dividido entre a equipe de pilotos que participou e venceu a luta. O XP depende do poder do dragão (expresso por seus pontos de construção) deste modo:

15 pontos: 3.750 XP

20 pontos: 5.000 XP

25 pontos: 6.250 XP

30 pontos: 7.500 XP

35 pontos: 8.750 XP

40 pontos: 10.000XP





# [ BESTIÁRIO ]

Nesta seção vamos apresentar as estatísticas de cinco Kaijus.

## ARACKZILLA / *Aracnus reptilicus* (20pts)

Lagarto-aracnídeo gigantesco

**Habitat:** Pântanos

**Encontro:** Único

**Prêmios:** 5.000 XP

**Altura:** 76m

**Base de Ataque:** +40 (5pts)

**Coefficiente de Proteção:** 38 (4pts)

**Peso:** 1.900 ton

**Deslocamento:** 228m (4 quadrados)

**Pontos de Vida:** 130 (3pts)

**Jogada de Proteção:** 18 (2pts)

**Ataques:**

#Corpo a corpo (desarmado) 2d6+8

#À Distância (raio ocular) 5d6+8 (iniciativa -2, alcance 15, 6pts)



Esta bizarra mutação, assemelha-se a um lagarto com cernelha, terminando em um abdômem com aspecto de aracnídeo. As patas não possuem a capacidade de escalar superfícies verticais, mas são poderosas o suficiente para serem cravadas na rocha, fazendo com que de fato o monstro possa escalar.

Apesar da facilidade em locomover-se entre montanhas dessa forma, este kaiju aprecia áreas pantanosas profundas onde consegue instalar seu torso quase inteiro, mantendo as longas patas para fora, imóveis, como se estivesse hibernando. Já houve casos de exploradores desavisados, descobrindo tarde demais que as estruturas alienígenas semelhantes a colunas sustentavam uma fera insana e aterrorizante.

# TRICERAKING / Triceratops horridus (20pts)

Triceratopo bípede colossal

**Habitat:** Florestas

**Encontro:** Único

**Prêmios:** 5.000 XP

**Altura:** 69m

**Base de Ataque:** +36 (3pts)

**Coefficiente de Proteção:** 42 (6pts)

**Peso:** 2.100 ton

**Deslocamento:** 207m (4 quadrados)

**Pontos de Vida:** 150 (5pts)

**Jogada de Proteção:** 18 (2pts)

**Ataques:**

#Corpo a corpo (desarmado) 2d6+8

#À Distância (campo elétrico) 2d10+15 (iniciativa -1, alcance 3, 4pts)



O Triceraking, é uma combinação feroz de alguma espécie desconhecida de dinossauro bípede com um triceratops, o que emulou sua formidável blindagem natural. Aliado a isso, o Triceraking tem a capacidade de efetuar um ataque de carga com seus poderosos chifres (reduztor -5 e +1d10 de dano).

Expedições por vezes, tomaram este dragão espacial como um ser ignorante, movido apenas pelo instinto — não poderiam estar mais errados, tratando-se do Triceraking! Ele é capaz de traçar planos de combate e sempre se valerá do ambiente preferido (a cobertura obtida por florestas), para obter vantagem contra os adversários.

## DEEPSTER / *Palinurus titanicus* (25pts)

Lagosta bípede monstruosa gigantesca

**Habitat:** Oceanos e Montanhas

**Encontro:** Único

**Prêmios:** 6.250 XP

**Altura:** 87m

**Base de Ataque:** +38 (4pts)

**Coefficiente de Proteção:** 44 (8pts)

**Peso:** 2.200 ton

**Deslocamento:** 130m (2 quadrados)

**Pontos de Vida:** 150 (5pts)

**Jogada de Proteção:** 17 (4pts)

**Ataques:**

#Corpo a corpo (desarmado) 2d6+8

#À Distância (projéteis de plasma da boca)

3d10+5 (iniciativa -2, alcance 12, 4pts)



O dragão espacial Deepster, é a prova de uma realidade muito incômoda: a de que as feras de N1-HON podem ser adaptar a mais de um ambiente. Esta fera foi inicialmente, confundida com um arrecife, até ser tarde demais para a tripulação de um bote de reconhecimento costeiro.

A fera possui pinças poderosas capazes de destroçar rocha, além de possuir capacidade de nado surpreendente, para um ser tão grande e aparentemente desajeitado. Em terra, vale-se de sua carapaça em tom rochoso, para ocultar-se entre montanhas e vales. É capaz de deflagrar uma chuva mortal de projéteis de plasma, com características altamente perfurantes (capazes de cortar cascos de espaçonaves com facilidade extrema!), o que torna este dragão ainda mais mortal.



# SHARKHEAD / Carcharianoid colossus (30pts)

Tubarão-lagarto centauro

**Habitat:** Oceanos e Florestas

**Encontro:** Único

**Prêmios:** 7.500 XP

**Altura:** 83m

**Base de Ataque:** +40 (5pts)

**Coefficiente de Proteção:** 44 (7p)

**Peso:** 2.400 ton

**Deslocamento:** 249m (4 quadra)

**Pontos de Vida:** 140 (4pts)

**Jogada de Proteção:** 17 (4pts)

**Ataques:**

#Corpo a corpo (desarmado) 2d8+12 (6pts)

#À Distância (Bafurada de ácido) 3d8+10 (iniciativa -2, alcance 9, 4pts)



Selvageria! Isso é tudo o que se pode dizer de Sharkhead. Capaz de destroçar rochas com sua cabeça angular (a mesma que lhe fornece grande velocidade sob a água, junto com sua cauda bipartida e poderosos braços de tração). Crê-se, que esta fera tenha acordado quando a TAVOLA escavava cavernas subterrâneas com o auxílio de explosivos – acidentalmente, as escavações foram fundo demais nos abismos aquáticos de N1-HON, chamando a atenção de uma força primordial que jamais deveria deixar de hibernar: o terrível rei dos mares Sharkhead.

Esta aberração monstruosa, já enfrentou alguns Knights de segundo escalão, e todos foram derrotados. Especialmente pela capacidade que o monstro tem, de disparar um poderosíssimo ácido pela boca, uma arma natural quanto potente, e que pode comprometer a integridade da fuselagem do mais avançado mecha.

# PRIMAL SON / espécie não catalogada (?pts)

Aberração que não deveria existir

Habitat: sem registro

Encontro: sem registro

Prêmios: sem registro

Altura: 180m

Base de Ataque: +55

Coeficiente de Proteção: 55

Peso: 7.800 ton (estimado)

Deslocamento: 300m (6 quadrados)

Pontos de Vida: 500 (estimado)

Jogada de Proteção: 15

Ataques:

#Corpo a corpo (desarmado) 3d8+16

#À Distância (esferas de plasma altamente explosivo, tecidas pelas pinças de seu ventre) 3d10+30 (iniciativa -2, alcance 12)

Os dragões sempre foram tomados pela humanidade como seres lendários, oriundos de mentes férteis, cujo papel era personificar forças de destruição indizíveis. Quando a civilização lançou-se na colonização espacial, antes mesmo de contatar raças extraterrestres, encontrou registros de cultos religiosos alienígenas em planetoides mortos e inabitáveis para os



terrestres – cultos que pregavam sobre a "divindade" dos dragões.

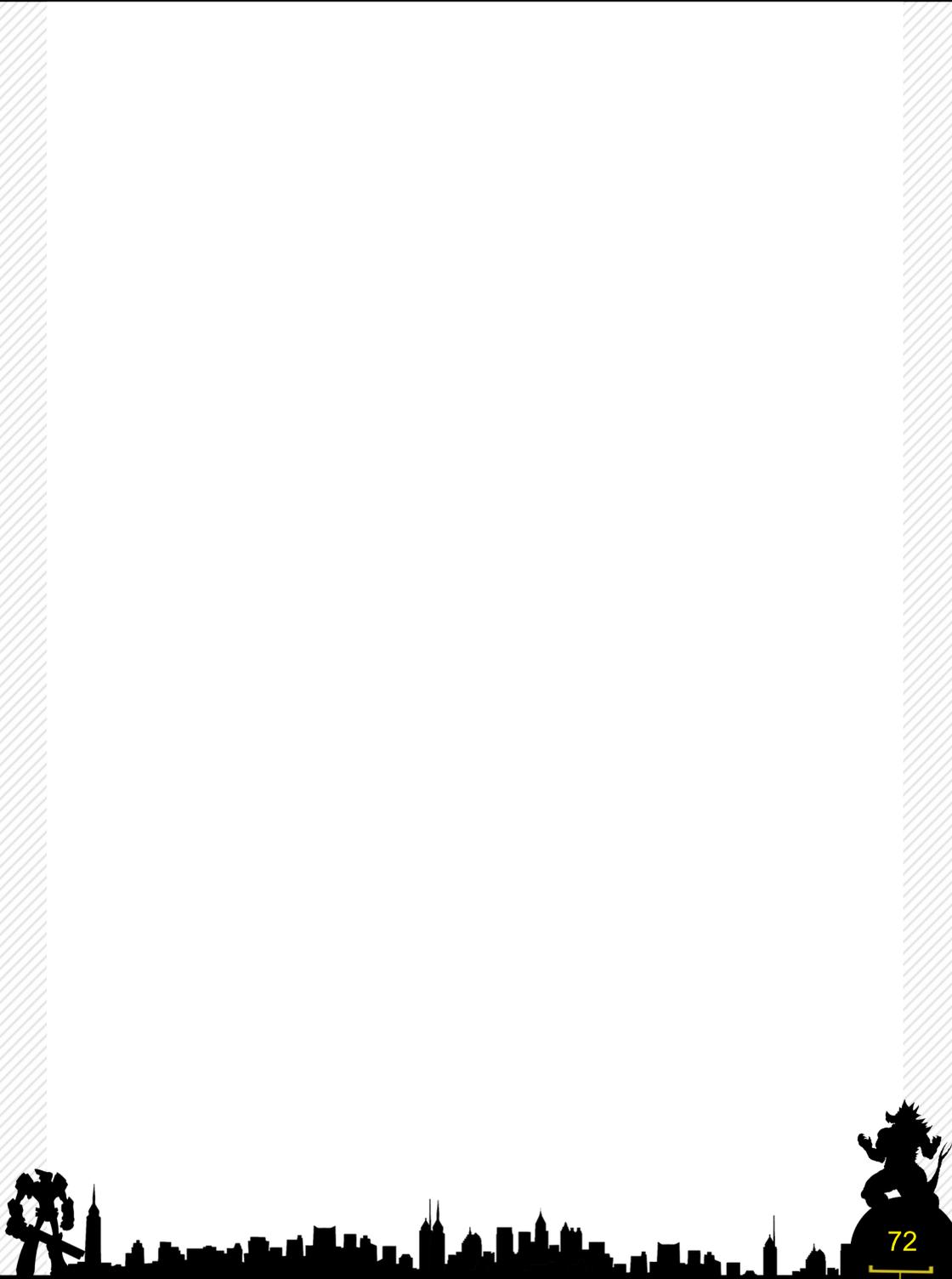
A esses deuses, é atribuída a criação da cadeia evolutiva original que divide, segundo estudos contemporâneos, os dragões entre telúricos (incapazes de voo) e jovianos (que possuem tal capacidade). Mesmo com seu arcabouço de conhecimento acerca dessas feras, nem os cientistas mais sagazes imaginariam encontrar em N1-HON, a confirmação da natureza divina dos dragões espaciais.

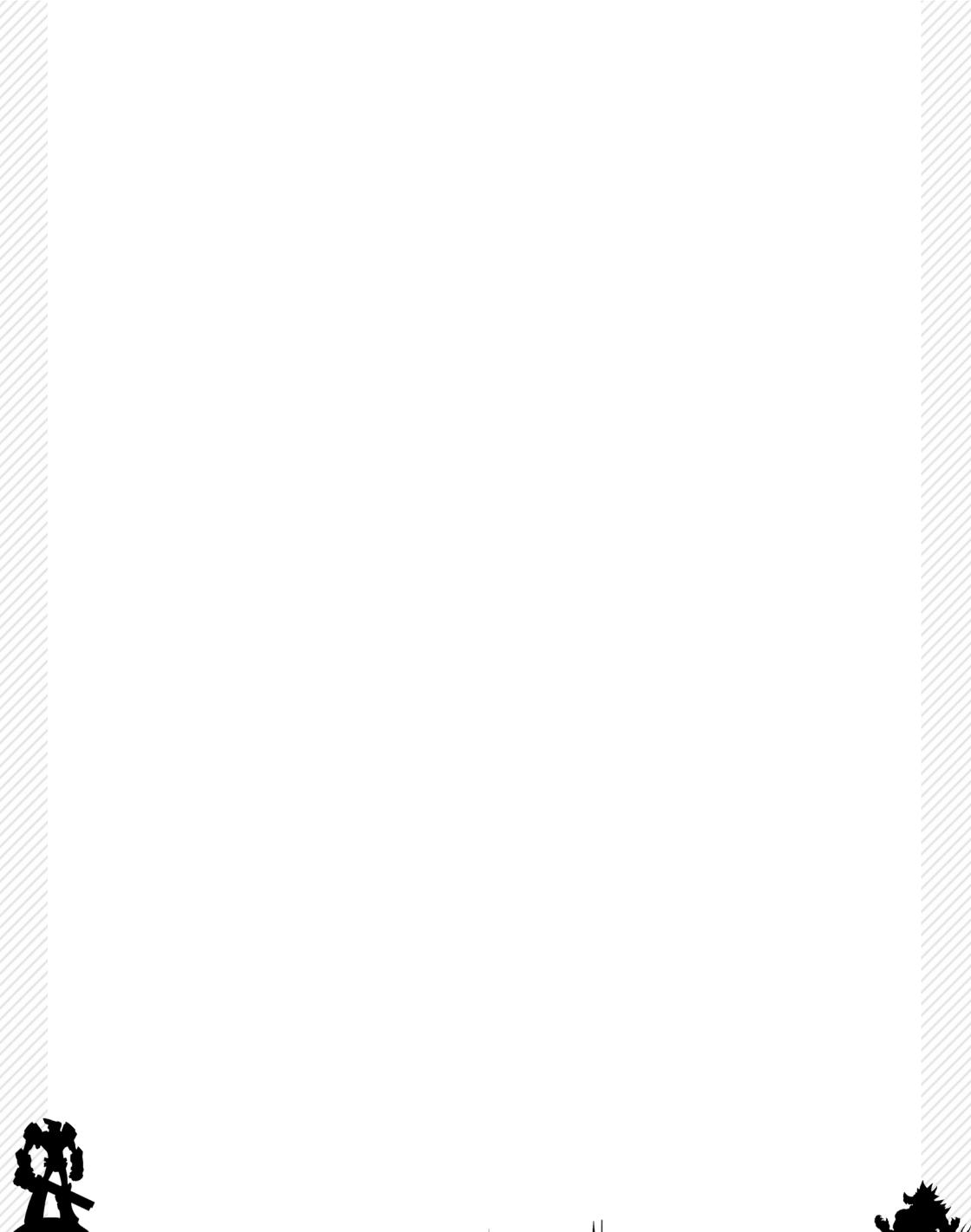
O deus-dragão, ou pelo menos seu avatar, Primal Son como foi batizado, surgiu de uma erupção vulcânica que destruiu metade de um dos continentes do planeta. A área não havia sido ocupada ainda por forças expedicionárias da TÁVOLA, mas a morte encontrou vários pilotos que tentaram refrear a fúria titânica dessa aberração. Quinze Knights foram esfaçalhados... em menos de dez minutos.

Referências a Primal Son, já foram encontradas em pinturas rupestres que figuram em cavernas profundas. Sinal de que um dia, N1-HON abrigou vida inteligente – não semelhante aos terrestres, mas alguma raça humanoide há muito extinta, conforme provam os fósseis encontrados pelas equipes de exploração, que dataram tais pinturas em mais de mil anos.

E agora, esta fera novamente caminha entre continentes e oceanos, obliterando tudo à sua volta. Suas habilidades completas ainda são um mistério. Será que o coronel Kira e seus homens da TÁVOLA conseguirão expurgar essa força da natureza, pelo bem da humanidade?

Se sim... qual será o custo?





Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.  
Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

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

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

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

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved. **1. Definitions:** (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement. **2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. **3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. **4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. **5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. **6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute. **7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. **8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. **9. Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. **10 Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute. **11. Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. **12 Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not distribute 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, that provision shall be formed only to the extent necessary to make the License enforceable.



O ano é 2202 e o fim do mundo se aproxima de fato. Cataclísmas cósmicos forçaram a humanidade a investir tudo na colonização de outros planetas. Tudo corre bem, mas um problema separa a humanidade de seu novo lar, um problema bem grande....gigante na verdade. os Kaijus, monstros gigantescos cheios de fúria e selvageria.

Os Dragões espaciais representam um grande risco para toda a humanidade e somente os pilotos de Mecha da organização Távola podem evitar a aniquilação total da civilização humana.

Neste suplemento para Space Dragon você encontrará:

- Um cenário de campanha futurista e apocalíptico
- Regras para criação de Mechas
- Regras para criação de Kaijus assustadores
- Um bestiário com alguns Kaijus
- Armas e melhoramentos para seus robôs gigantes

Não perca tempo! Em Space Mecha você lutará contra monstros gigantes pilotando um robô gigante.

Você quer isso!

