

HACKER:

Hackers são especialistas em tecnologia e encaram qualquer linguagem de programação como uma extensão do próprio corpo. Esses pilotos são a cabeça das equipes e aqueles que farão de tudo para que os inimigos tenham desvantagens com o uso de seus computadores vulneráveis aos ataques do Hacker.

ESTRATEGISTA

Hackers adicionam 2 ao Sistema e 1 à Presença.

INVASÃO DE SOFTWARES

Como uma ação, o Hacker consegue lançar um vírus que irá sobrecarregar qualquer máquina inimiga dentro do alcance Próximo dele. Ataques contra a máquina sobrecarregada tem Vantagem por um turno.

ESPECIALISTA:

Especialistas são os pilotos peritos em explosivos e em armadilhas no campo de batalha, e ótimos aliados para identificá-las, destruí-las ou instalá-las.

PRECISÃO

Especialistas adicionam 2 ao Sistema e 1 à Mobilidade.

ARMADILHEIRO

O Especialista sempre vai ganhar vantagens em testes para Localizar, Desativar e Instalar Bombas e Minas terrestres, assim como Vantagem nos testes de Defesa contra qualquer ataque relacionado à bombas e armadilhas. O Armadilheiro dá as mesmas Vantagens para os aliados que estiverem Perto.

ESFERA

O Chassi Esfera é especializado em entrar e sair do campo de batalha em uma velocidade rápida. Uma máquina pesada, mas que possui uma grande mobilidade em sua forma de Esfera, e que se torna imbatível em sua forma de Torreta.



PONTOS DE VIDA INICIAIS:

1D8 + 4

ARMAS E ARMADURAS

Armadura leve, todas as Armas, escudos

PASSANDO DE NÍVEL

Role seu dado de vida para ganhar novos pontos de vida. Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para Mobilidade e Potência. Nos níveis 3, 6 e 9, ganhe um novo módulo.



EQUIPAMENTO INICIAL

Comlink, metralhadora (arma de longo alcance) [+2 ataque e dano]), armadura pesada (+5 PA).

MODUS OPERANDI

A Esfera sempre está de duas formas, quando se locomove está em Forma de Esfera, e quando está parado, fica na Forma de Torreta.

FORMA DE ESFERA

Quando está na Forma de Esfera tem Vantagem em Testes de Mobilidade e pode mover-se duas vezes sem Rolar o Dado de Reator. Nesta forma, ele não consegue atacar e nem usar qualquer outro tipo de item.

Custo de uma ação para entrar na Forma de Torreta



FORMA TORRETA

Quando o Mecha sai da Forma de Esfera, ele fixa-se no chão como uma Torreta, ganhando Vantagens em Testes de Potência e Sistema. Porém fica com Mobilidade -2 e não pode se movimentar até entrar na Forma de Esfera novamente.

Custo de uma ação para entrar na Forma de Esfera.

SHARPSHOOTER

O Chassi Sharpshooter foi feito para o combate à Distância. Especialistas em manter-se camuflados e equipado com softwares que lhe dão uma mira precisa para surpreender os seus inimigos e auxiliar os seus aliados em combate. Toma sempre a posição estratégica onde vai conseguir visualizar todos os inimigos. É um chassi frágil no combate corpo a corpo e com pouco reator, mas com um dano poderoso.



PONTOS DE VIDA INICIAIS:

1D4 + 4

ARMAS E ARMADURAS

Armaduras Leves, Todas as Armas

PASSANDO DE NÍVEL

Role seu dado de vida para ganhar novos pontos de vida. Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para Sistema e Potência. Nos níveis 3, 6 e 9, ganhe um novo módulo.



EQUIPAMENTO INICIAL

Comlink, Fuzil de Precisão (Arma de Precisão [+2 de Ataque, +3 de Dano], Armadura Leve (+3 PA)

COMBATE À DISTÂNCIA:

Quando este Mecha está posicionado à mais de 90 Metros de distância dos inimigos, ele não precisa rolar a iniciativa, ele sempre terá um turno Antes do Primeiro Aliado, e Depois do Último Aliado.



SILENCIADOR:

O Sharpshooter está sempre camuflado quando está à 90 Metros de distância do Combate. Porém, inimigos que estejam Longe, Próximos e Perto conseguem localizá-lo. O Sharpshooter pode ativar o Silenciador de sua arma e ganhar Vantagem em testes de Esconder-se. Cada tiro com Silenciador requer um Teste de Dado de Reator.

VISÃO INFRAVERMELHO:

Com uma ação, consegue enxergar o número de inimigos através de paredes e portas com um teste de Sistema com Vantagem. Teste de Dado de Reator.

NOVA REGRA (OPCIONAL):

Regra Alternativa para Ataques Críticos

Quando o inimigo acerta um Ataque Crítico, e o Mecha alvo não possui mais Pontos de Armadura para bloquear o dano, alguma peça importante será danificada gravemente e causará penalidades durante o combate, além de receber o Dano Dobrado.

d6	Consequência
1	Cabeça: Alvo fica com -1 de Sistema
2	Braço Esquerdo: -1 de Potência ao usar o Braço Esquerdo
3	Braço Direito: -1 de Potência ao usar o Braço Direito
4	Pernas: -1 de Mobilidade
5	Tronco: O Piloto é danificado e fica com -1 de Presença
6	Role um Teste de Reator

NOVOS MÓDULOS:

MÓDULOS OFENSIVOS:

Mísseis Hellfire: Como uma ação de ataque, teste Sistema para prender a Mira em um único alvo. Se você tiver sucesso, cause 2d6 de dano. Role seu Dado de Reator.

QAC (Cálculo Quântico de Ataque): O software consegue realizar cálculos que fazem suas miras serem mais precisas. Como uma ação role um teste de Sistema, se passar, escolha um alvo. Todos os Ataques neste alvo são rolados com Vantagem.

MÓDULOS DEFENSIVOS:

Campo A.T.: Uma barreira energética que pode ser ativada no começo do seu turno, ele adiciona +2 PA. Role Seu Dado de Reator todas as vezes que ativar.

QDC (Cálculo Quântico de Defesa): O software consegue prever quaisquer tipos de ataques e a trajetória dos mesmos, ajudando a evitar os ataques. Como uma ação, role um teste de Sistema, se passar, escolha um alvo. Todas as Defesas contra este alvo são roladas com Vantagem.

MÓDULO UTILITÁRIO:

Catterpillar: Pernas de Esteiras, você não tem penalidades de movimento em Terrenos Difíceis como Destroços, Lamaçal ou Florestas Fechadas.

Quadrúpedes: Quatro pernas, você não tem penalidades de movimento em Terrenos Difíceis como Destroços, Montanhas e Construções altas.

Dissipador de Ar: Use o turno inteiro para dissipar o calor; Aumente o seu Dado de Reator em 2 Níveis; Até o máximo de sua capacidade.

Drone de Reparos: Como uma ação, diminua 1 da Potência ou Mobilidade temporariamente para recuperar 5PV ou PA. A diminuição da Potência ou Mobilidade é recuperada com um Reparo Longo.

NOVOS EQUIPAMENTOS:

Armas de Curto Alcance (Próximo ou Perto)

Custo: 50 Notas: Dano +1

Armas de Precisão (Somente Distante e Longe)

Custo: 130 Notas: Duas Mãos; Quando usado Distante ou Longe +2 Ataque, +3 de Dano.
Próximo ou Perto +3 Ataque, +3 de Dano.

NOVAS PROPRIEDADES DE ARMAS:

Incendiária: Quando danifica um inimigo com esta arma causa 1d4 extra e o inimigo deve rolar 1d6. Caso tire 1 ou 2, o alvo superaquece, e deve ficar um turno dissipando o calor.

Laser: À Distância apenas. Quando você danifica um inimigo com esta arma, você pode optar por rolar seu dado de reator. Se fizer isso, jogue e cause o dano uma segunda vez.

Explosivo: Quando danifica um inimigo com esta arma, ele e os outros inimigos perto recebem 1d4 de dano adicional por conta da explosão.

Ar Comprimido: Rajada de Ar que causa dano de perfuração. Armas de Ar Comprimido causam menos dano (-1d na sequência de dano), mas não usam o Dado de Reator caso sejam usadas duas vezes seguidas.

NOVOS CONSUMÍVEIS:

Holograma: Como uma ação, você cria um Holograma do próprio Mech para confundir o inimigo. Cada Holograma te dá +2 dados de Vantagem para se esquivar de um ataque por um turno. (**Custo:** 40)

Balas Perfurantes: Como uma ação carregue Balas Perfurantes. Seus 3 próximos ataques de longo alcance causam +1d8 de dano (**Custo:** 80)

Bomba PEM: Como uma ação de ataque, teste Potência. Inimigos atingidos por este ataque tem seus Mechas desligados e perdem o próximo turno. O inimigo deve rolar 1d6, caso tire 1 ou 2, ficará mais um turno desligado. (**Custo:** 100)

Torre de Interferência: Como uma ação solte uma torre de interferência imóvel. Todos os inimigos próximos da Torre ficam desorientados com as interferências, o jogador terá Vantagens nas jogadas de Mobilidade e Sistema. A Torre de Interferência funciona por 1d4 turnos. Ela possui 4PV e 2PA. (**Custo:** 70)

Mísseis Backpack: Um canhão pesado instalado nas costas do Mecha, carregado com dezenas de mísseis teleguiados que são lançados de uma única vez. Como uma ação de Ataque, teste Potência, os Mísseis causa 5d6 de dano, que podem ser distribuídos em vários alvos próximos da maneira que quiser. Role o seu dado de Reator. Após o uso, o canhão é descartado. Desvantagem em testes de Mobilidade para se esconder (**Custo:** 400)

NOVAS FACÇÕES:

The Machine Hunters:

Mercenários que navegam o espaço com imensas naves de batalha e carregadas de Mechs com nível alto de tecnologia e poder militar. Esses Piratas Espaciais vem de outros sistemas solares e possuem histórias diferentes das conhecidas em Lodestar Alpha. Já sobreviveram dezenas de guerras de lugares hostis e já esquecidos pelas estrelas, por isso, esses mercenários conseguem se adaptar à qualquer imprevisto que tenham em combate.

Quando souberam das tecnologias alienígenas dos The Aeonix Primacy resolveram se aproximar deste sistema solar para roubá-los e descobrir uma maneira de controlar os Túneis Verilianos. Antes de entrar em qualquer batalha, eles usam Mechas de reconhecimento para mapear as estratégias dos inimigos, se possível, eles sempre surgirão de repente após o combate para derrotar os já cansados vitoriosos de alguma batalha. Não existe luta justa para os Mercenários da Machine Hunters.

Verdadeiros Chefes de campos de Batalha, os Machine Hunters não fazem prisioneiros.

The Sun:

Uma Ordem Secreta que existem dentro das bases da Neo Dominion, formada por uma pequena parcela da monarquia Neo Dominion que não concordam com a supremacia e com a negligência para com os Terran Collective, e usa de códigos criptografados e operadores em frequências clandestinas para auxiliar os rebeldes em suas missões.

The Sun não entra em combate direto, mas auxiliam os seu aliados com informações de Satélites ou até mesmo com equipamentos que podem ser enviados para qualquer lugar. Embora se dispõem para ajudar os Terran Collective, a Ordem The Sun cobra pelos seus serviços e assistência para manter o seu apoio na clandestinidade.

LOCAIS

StarShip Sword

A Nave Mãe dos Machine Hunters é cercada por um campo de minas espaciais que explodem com a aproximação de qualquer nave inimiga. Uma fortaleza colossal armada e equipada com torres de lasers de longa distância prontos para o combate. A Fortaleza abriga as naves de combate, os mechas negros e de armaduras pontiagudas e também os laboratórios onde testam toda a tecnologia Aeonix que conseguem em batalhas.

Lua Optmi

A pequena Lua Optmi tem uma torre de transmissão de alta tecnologia que consegue criptografar a comunicação entre a Fortaleza Husqvarna e Slipstar sem que eles sejam localizados pelos Neo Dominion, é um ponto Neutro onde os humildes agricultores conseguem conversar com os rebeldes da monarquia sem interferência ou espionagem. O Satélite TheSun-II, que pode auxiliar os Terran Collective com suprimentos, informações e até mesmo com um tiro de plasma, circula a Lua Optmi, camuflado e com tecnologia suficiente para não aparecer nos radares.