

ANIME RPG

Cyfell

TL ciberwarriors

Robôs, monstros e guerreiros metálicos para ANIME RPG

Belém, 2005
1ª edição

Criação: André Mousinho

Agradecimentos:

- Minhas mãe, irmã e esposa, por aturarem um RPGista...
- Ao pessoal da Daemon pelo inestimável apoio à produção nacional do RPG
- Ao meu grupo de jogo (Bobert, Mosqueton, MC Ice, Docsnow, Capitão Funfas, Mauricinho... papai ama vocês, viu? rss)
- A Deus.

Sistema Daemon é copyright da Daemon Editora, SP, Brasil.

Os personagens que já possuem copyright (ex: Gyaban, Sheider, Sharivan etc) citados neste livro assim o foram meramente para ambientar o leitor, não constituindo violação aos direitos autorais de seus respectivos proprietários sob qualquer forma.

A distribuição on-line deste livro é gratuita. Mais informações e acesso a outros títulos para download no site www.daemon.com.br

ANTES, UMAS PALAVRINHAS...

Sempre fui um fã confesso de seriados japoneses. Numa época em que príncipes afeminados viravam guerreiros anabolizados com uma espada mágica, felinos humanóides defendiam a Terra num futuro longínquo (ou seria um passado remoto?) e ainda não tínhamos Liga da Justiça Sem Limites para nos mostrar o quão “fabulosamente super” uma equipe liderada pela “trindade” Superman, Batman e Mulher-Maravilha pode ser (e os Superamigos já me causavam certo constrangimento com seus pueris Zan e Jayna), descobri duas séries cuja temática amassava tudo o que eu, leitor assíduo de HQs, julgava conhecer como “Ação!!!” (rss...) e transformava isso em uma bolinha de papel, jogando-a no lixo, para introduzir novas idéias de defesa do mundo contra invasores espaciais. Refiro-me aO Fantástico Jaspion e ao Esquadrão Relâmpago Changeman.

Foi uma época maravilhosa, na minha opinião, e que abriu espaço para uma pequena torrente de super-sentai (super-esquadrões com malhas coloridas e robôs gigantes) e metal-heroes: vieram Gyaban, Machine Man, Google Five, Flashman, Sheider, Sharivan, Winspector, Solbrain, Kamen Rider etc. Hoje, eu com 31 anos, já pai de uma linda menininha, não vejo mais aquela magia na TV. De uns tempos pra cá os armadurados e encapacetados foram substituídos por guerreiros de cabelo amarelo, monstros de bolso e variantes. Sim, temos as versões americanizadas, mas sinceramente (com todo respeito aos respectivos fãs) não são minha praia. Acho que lhes falta um pouco do bom “drama piegas” que inundava os roteiros das originais. Este é o mundo em que minha filha irá crescer. Mas no final dos anos 80... lá estava eu, um pré-adolescente louco por quadrinhos, por supers, desenhista... fantasiando o quanto, de repente, até poderia ser capaz de criar algo assim.

O tempo passou e quase uma década depois conheci o RPG. Finalmente eu tinha os recursos necessários para criar um super-sentai com influências de metal-heroes (ou seriam apenas metal-heroes?) com “pitadas” de monstros gigantes que sempre admirei. Consumiu algum tempo, mas o resultado está neste netbook que você tem em mãos. Espero que curta a história tanto quanto eu apreciei escrevê-la. Para dúvidas ou esclarecimentos, pode entrar em contato comigo: andmous@yahoo.com.br

Obrigado.

André Mousinho “Mousifather”

(autor do netbook “Regras Opcionais” de superpoderes para Daemon Supers)

Introdução

Parte 1 – Panorama mundial

Terra. 2015.

A fusão crescente de capitais estrangeiros a economias nacionais, a aceleração dos processos produtivos oriundos da automatização e o reaquecimento da economia oriental por conta do elevado volume de exportações de subsídios para indústrias espalhadas ao redor do globo propiciaram franco desenvolvimento tecnológico do Japão ao longo dos últimos 12 anos.

Com o crescimento tecnológico, vieram as guerras de espionagem em busca de opulentos segredos industriais. Da fórmula de um super adesivo a implantes cerebrais, a vida passou a valer muito pouco quando somas formidáveis de dinheiro estavam envolvidas. Só em 2008, nada menos que trinta e cinco vítimas fatais foram notificadas, provenientes quase sempre de altos escalões empresariais. Entre elas, sócios majoritários, corporativos de carreira e cientistas-chefe de pesquisas inovadoras. Todos os que se recusavam a “cooperar e ceder” para com corporações concorrentes...

Os crimes industriais e corporativos passaram a movimentar uma ampla cadeia de “profissionais” necessários a esse tipo de missão. Com isso, os mercenários se tornaram mais freqüentes a cada dia. Em 2010, guildas como os **Ratters** e os **Dabblers** influenciavam grande parte do submundo em 50% das capitais japonesas. Preços eram negociados entre contratante e contratado como um consumidor que tenta pechinchar a melhor oferta junto ao feirante. Mais um exemplo de que a vida fora escorçada ao último degrau na escada de evolução social.

No final daquele ano, o Ministério da Defesa implantou, em caráter emergencial, a **Central de Defesa Japonesa**, sediada na ilha artificial de Fukioka. A Central foi a responsável pelo desenvolvimento do projeto “**Mad Kaiser**”, de reabilitação de prisioneiros condenados à prisão perpétua ou pena de morte por crimes bárbaros.

Os prisioneiros passariam por uma reprogramação mental; um processo intrincado que envolveria lobotomia parcial e bio-implantes que neutralizariam suas tendências homicidas e anti-sociais. O objetivo era eliminar definitivamente quaisquer influências ou modos comportamentais que colocassem em risco a sociedade civil organizada. Assim, assassinos e traficantes “re-socializados” passaram a atuar como “guardas de elite”

das mega-corporações. Mas eles não estavam sozinhos contra criminosos armados fortemente.

O projeto Mad Kaiser também previra a criação de ciber-trajes de combate, a vanguarda da tecnologia bélica do momento. Com a devida armadura, um “**Cyfell**” poderia dar cabo facilmente de um grupo de 10 adversários, armados até mesmo com bazucas e lançadores de morteiros! O nome dos agentes, como passaram a ser conhecidos, é uma derivação das palavras “cybernetic” e “fella” (“sujeito”, “parceiro”, “cara”, um modo usado nas ruas para se referir a outro).

A idéia deu tão certo (e o retorno financeiro das empresas foi tão satisfatório) que o Ministério de Defesa implementou o projeto nas principais capitais do país, onde os índices de violência tornavam-se alarmantes em razão da espionagem industrial. Apesar dos protestos de organizações de luta pelos direitos humanos e sociedades de proteção comunitária, esses “policiais blindados” ainda provinham de ex-criminosos re-socializados, e precisavam ser acompanhados de perto. Com muito custo, foi aprovada pelo executivo japonês em 30 de outubro de 2011 a constituição de uma Força Tarefa batizada **Pieceman**. O grupo reuniu operativos de agências de defesa nacionais e estrangeiras, incluindo agentes do FBI, CIA e Interpol. Um acordo firmado entre os países signatários da Organização das Nações Unidas previra a nomeação desses estrangeiros no projeto japonês - dada a magnitude do projeto, as demais nações do planeta compreenderam que isso poderia significar, de certo modo, uma “corrida armamentista”, e precisavam ficar de olho no Japão.

Mesmo subordinados ao Ministério da Defesa, os estrangeiros têm carta branca para contato permanente com o Ocidente, de modo a relatar aos seus países de origem e à ONU os avanços que julgarem “reais” do projeto Mad Kaiser. Eles funcionam, hoje, como uma espécie de “olheiros internacionais”.

Os Cyfell não viram problemas em atuar ao lado dos Piecemen. A princípio...

Parte 2 - Problemas

Dentro do grupamento Cyfell, que atua especificamente no arquipélago japonês, três agentes se destacaram por sua combinação de capacidades combativas, sentidos de responsabilidade para com o próximo e o destemor em assumir riscos. Tanto que o povo já os via como SUPER-HERÓIS, tamanho seu carisma entre a população. Eram eles: **John Kageyama**, **Ryu Sho** e **Luke Chan**. Agentes que, com o tempo e as promoções que obtiveram,

conquistaram as mais excepcionais armaduras já fabricadas para o projeto: os cibertrajes **Dêmolus**, **Leviathan** e **Vulcanor**. Todos são ainda peritos em combate mano-a-mano, artes marciais e técnicas de combate à distância.

E todos são ex-psicopatas.

Mesmo assim, juntos, o trio era implacável com criminosos e as mais monstruosas ameaças já concebidas pela mente humana. Eles se tornaram um símbolo para uma nação, dotados de poder e confiança sem igual, como são ainda hoje. Mas a “programação mental” pela qual passaram cobrou um preço inesperado.

De uma hora para outra, os três aliados passaram a brigar violentamente entre si. Dado ao poderio bélico de seus trajes, as zonas de combate começaram a sofrer os efeitos de combates devastadores, que sempre culminavam com a morte do(s) criminoso(s) envolvido(s), alguns prédios e veículos destruídos. E quando a contagem das baixas civis foi acidentalmente aberta, o governo sentiu a possibilidade de estrangulamento de sua credibilidade junto ao público. “Como eles iriam continuar confiando em nossos ‘super-heróis’ que, cegos por ódio, até matavam quem nada tinha a ver com o assunto?”

A resposta era tão simples de se pensar quando complicada de se levar a contento: bastava que o público não conhecesse a verdade. Bastava que o público não descobrisse que o maior projeto de reabilitação social já desenvolvido tinha uma falha, letal para inocentes.

Foi hora dos Piecemen entrarem em ação, com medidas de contenção aos combates e prevenção aos danos. Quando um combate entre os três Cyfell acontecia, a equipe imediatamente era acionada para formar uma espécie de **campo de contenção** nas quadras afetadas pela luta de Dêmolus, Leviathan e Vulcanor. Quem estivesse dentro não poderia ser salvo. Agora, o governo tinha uma desculpa para as vítimas “fatais”: elas tinham sido alvo da sanha destrutiva dos bandidos, em um momento de distração dos heróis.

Mas havia ainda outro problema: os observadores provenientes das instituições de segurança estrangeiras. Como fazer com que eles não relatassem o lapso?

Usando a mesma tecnologia empregada nos Cyfell, os agentes de outros países (num total de 6) foram submetidos forçadamente a uma “pseudo-reabilitação mental” que consistia unicamente na colocação de um implante (protótipo à época) apelidado depreciativamente pelos cientistas de **“babysitter”** – que chegou a ser

usado como alternativa à custosa cirurgia de re-socialização de criminosos, sem sucesso.

O implante apagava conhecimentos específicos da mente do usuário, sem a agressão da “lobotomia” a qual foram submetidos os soldados Cyfell. Com os Piecemen, o resultado fora satisfatório – o porquê disso ainda é estudado. Desse modo, os estrangeiros podiam cumprir seu papel de “olheiros” às organizações que representam, mas sua “programação própria” os impedia de ver como “errado” o acobertamento das conseqüências das ações de Dêmolus, Leviathan e Vulcanor. Por isso, estas atividades jamais compunham o relatório mensal encaminhado às suas respectivas instituições de segurança. No quartel-general Cyfell fica um centro de monitoramento das ondas cerebrais dos agentes estrangeiros. Oscilações específicas indicam que a força de vontade deles pode estar sobrepujando a “programação” – em casos assim, uma micro descarga mental, imperceptível pelo usuário do “babysitter”, o coloca de “volta nos trilhos”.

Complementarmente, cada Pieceman era (e ainda é) responsável por conter a onda de incidentes gerados pelos Cyfell. Isso significa que eles podem unir forças (os Piecemen com apenas **um** Cyfell) se for preciso combater um mal comum, mas devem separar e, preferencialmente, neutralizar os Cyfell quando ESTES entram em combate uns contra os outros.

Como resultado dessa espécie de “contra-propaganda”, hoje a sociedade mundial vê os Cyfell e os Piecemen como as forças-tarefa mais eficazes no combate a ameaças de grande porte. Um exemplo a ser seguido. O Japão fatura bilhões anualmente, exportando a idéia e auxiliando na implementação de soldados cibernéticos em várias partes do mundo. Por isso, não pensa em neutralizar os projetos, rentáveis até demais.

Para azar do país, justo no pior momento emerge uma sombra do passado.

A Tríade, organização criminosa que teve suas atividades encerradas nos anos 90 por conta de polícias especiais como Winspector, Solbrain e Exceedraft, voltou à ativa mais poderosa que nunca. Seus soldados e generais obedecem a um novo líder, e espalham o terror saqueando centros comerciais, fábricas, condomínios residenciais, bancos... não parece haver um padrão por trás dessa lógica enlouquecida, o que leva os policiais ao desespero. E justamente a “maior força” que este país já teve (o trio de heróis) está dividida, contendo os perigos separadamente da forma que podem.

Separados. Mas até quando?

Parte 3 – A Tríade

A organização criminosa conhecido como Tríade, hoje, está longe de ser uma liga mafiosa que age acobertada pelo manto do desconhecido. Revelada ao mundo no chamado “**Incidente Fuji**”, os criminosos estabeleceram bases ocultas em praticamente todo o arquipélago.

Seu líder é Narkko. Outrora um ser humano, ele transcendeu os limites entre homem e máquina em busca da concretização de seu plano de futuro. Um futuro utópico, a bem da verdade.

Narkko já se chamou Tetsuia Shishimaru, e trabalhava como cientista na fase de criação dos pré-projetos dos Cyfell, ainda no início dos anos 2000. Portador de uma inteligência brilhante e ávido pelos “ventos da mudança” que sua intrépida juventude lhe impunha, ele foi o responsável por grande parte das descobertas que dariam, ao grupo de agentes cibernéticos, as vantagens atualmente incorporadas (ciber-trajes com elevado índice de proteção, servomotores que amplificam a capacidade de sustentação e não comprometem a agilidade etc...).

Um grande homem com uma grande obstinação, enraizada em uma personalidade instável. Em dado momento, a “inteligência superior” de Shishimaru concluiu: “porque estamos fazendo isso? Porque estamos vestindo homens de máquinas? Porque não os TRANSFORMAMOS nas próprias máquinas?”

Os primeiros sinais da insanidade foram logo percebidos pela comunidade científica. Não demorou muitos meses para que o nome de Tetsuia ficasse estigmatizado. “Louco” era o termo mais suave usado nas conversas a respeito do cientista.

A frustração nublou a visão do criador, que ao invés de sentir-se acuado pelas “criaturas”, passou a vê-las com desdém. Concluiu que a própria raça humana era demasiadamente fraca. Que a força estava nas máquinas, que não se feriam, que não se cansavam, que não morriam.

Em 16 de outubro de 2002, oito anos antes do projeto Mad Kaiser ser implementado, Tetsuia Shishimaru morreu para renascer como algo... mortífero.

A cirurgia foi complicada. Sozinho, ele teria de confiar apenas nos infinitos números que compunham os cálculos e programações dos robôs responsáveis pelo procedimento. Em algo semelhante a uma linha de montagem, num complexo militar instalado na ilha de Fukioka, o cérebro de Shishimaru foi transplantado para um corpo metálico.

Na verdade, o corpo metálico.

O cientista não revelara todas suas descobertas para o conjunto de profissionais responsáveis pelas soluções bélicas dos ciber-trajes. Muitos eram os segredos, que precisavam ser aplicados em algum lugar. Contra-medidas somente suportadas por um ser inteiramente mecânico. Imortal. Narkko.

Shishimaru tomara seus cuidados com a segurança local. Quando a base foi alertada da realização de um procedimento não autorizado, já era tarde: um rombo na parede de concreto de três metros de espessura foi a resposta. Hoje as autoridades investigam a suspeita de que Shishimaru contrabandeou tecnologia do ocidente para elaborar partes específicas de seu corpo. Na época, os EUA bancavam o nascimento de um time robótico chamado Troopsquad.

A partir daí, ele passou a sobreviver graças às suas influências no submundo. Durante um ano, o cientista arquitetara meios para subornar ou chantagear quadrilhas e chefões da máfia japonesa. A troca era simples: em troca de segredos que alavancariam o poder de intimidação das gangues, elas deveriam responder unicamente à liderança de Narkko. Seus argumentos foram aceitos depois que o organismo blindado matou todos os integrantes das famílias líderes da Yakuza. Homens, mulheres, crianças, velhos e até mesmo recém-nascidos trucidados tiveram partes de seus corpos e suas cabeças espalhadas por guetos onde a violência centralizava-se.

As gangues restantes receberam comunicado de que um novo “manda-chuva” outorgara para si o título de líder do crime organizado. A medida de Narkko foi tão chocante que alguns criminosos até procuraram a polícia para se entregar. Quando indagados quem fora o responsável por tamanha crueldade, nada sabiam responder. Durante os anos seguintes, as investigações da polícia sempre traziam resultados infrutíferos.

Paralelo a isso, Narkko construía seu “império” de forma descentralizada, instalando bases secretas em porções de casas alugadas ou compradas pelos membros mais “confiáveis” (ou não tolos o bastante para contrariar o líder). Estes membros ocultavam suas atividades com empregos honestos e outras ocupações que não despertassem suspeitas de envolvimento na trama. Como eram remanejados para pontos diferentes de suas áreas de atuação em todo o arquipélago japonês, os integrantes da organização que se constituía não corriam o risco de serem reconhecidos por moradores mais atentos aos noticiários.

Os recursos para a organização vinham de três fontes básicas: da venda de projetos (inovações tecnológicas) desenvolvidos por Shishimaru, quando fazia parte da equipe de pré-criação dos Cyfell; de sua rede de espíões contratados por mega-corporações para roubar esses segredos das empresas para as quais os projetos eram vendidos (conhecimento facilmente “plantado” entre os concorrentes através de contatos do ser metálico); e dos assaltos organizados pelas duas mais poderosas guildas de ciber-ladinos existentes (Ratters e Dablers, constituídos segundo ordens diretas de Narkko, que se tornaria o responsável direto pelas chamadas “Guerras Industriais”).

Entre as mais recentes ações de Narkko (datadas dos últimos anos), está a sabotagem na implementação do chip “babysitter” para os guerreiros Cyfell. Ele manipulou fornecedores através de testas de ferro, que representam empresas-fantasma, oferecendo subsídios mais baratos para a fabricação do chip. Os compradores governamentais, ávidos pelo lucro fácil, aceitaram o vitorioso da concorrência.

Como resultado, os três Cyfell mais poderosos fugiram do “controle” – mesmo conservando parte de suas “programações” de proteção a inocentes, que obviamente caem por terra quando ambos se encontram... .

Narkko tem um plano para eles: pretende torná-los seus generais máximos na batalha definitiva que vai decidir a supremacia do homem... ou da máquina. Uma batalha que ainda vai demorar um pouco, mas o líder cibernético não tem pressa... na verdade, ele tem todo o tempo do mundo...

Mas o que o nome “Tríade” (um comando tri-partido) tem a ver com a organização, já que o ser metálico centraliza o poder? Absolutamente nada. Trata-se apenas de uma distração para as (prováveis) autoridades investigadoras pressuporem um poder descentralizado...

Parte 4 - As Guerras Industriais

O termo Guerras “Industriais” pode parecer meio deslocado em um período histórico onde informatização e automatização de linhas de montagem constituem os principais meios de produção e de retro-alimentação da economia. Mas é preciso notar que a “indústria” ainda existe hoje, e a “guerra” a qual jornalistas e escritores contemporâneos se referem não denota mais uma “luta entre classes” (operário versus empresário, para evitar demissão). Hoje a guerra ocorre de “indústria para indústria”.

Um exemplo simples para compreender o processo que se desenrola nestes dias de 2015: 50% das ações da

“Tron Mobile” (montadora de freios magnéticos 100% automatizada em 1992) foram compradas recentemente por uma holding norte-americana (a “Neo-Ford”). A empresa americana queria o sistema inovador de frenagem para seus bólidos de corrida.

Mas a “Tron...” assinara, semanas antes, contrato de reposição de estoques da mesma peça para os carros de passeio da “Fuji-Mitsubischi” – que eram importados a preço de banana para os EUA, porém vendidos lá a preços exorbitantes via concessionárias (o que dava muito lucro, ainda mesmo assim).

Sendo a “Neo-Ford” detentora de metade das ações da companhia, com poder de veto sobre o preço final do produto, a empresa decidiu baixar ainda mais o custo dos freios magnéticos. A redução do custo desse componente incidiria diretamente sobre o lucro da “Fuji-Mitsubischi”, pois o custo de revenda de seus carros para concessionárias estrangeiras cairia em função da redução das taxas de um componente vital à fabricação dos carros (quando se operam cifras de bilhões, meio por cento faz MUITA diferença).

Estava instalado o cenário de “Guerra Industrial”, na qual uma companhia compete com outra, e às vezes até mesmo dentro de si mesma, com vistas a interesses específicos (normalmente financeiros, para não desequilibrar a balança comercial da empresa e fazê-la fechar sempre em superávit).

Um cenário onde quem tem a decisão final na tomada de preços deve precaver-se (e MUITO) com guarda-costas e coletes, para evitar atentados. Um ambiente onde o dinheiro fala mais alto e os conchavos pelo melhor preço são prática comum entre corporativos. Um mundo onde, se você é capaz de controlar a produção de determinado item e o preço de mercado dele, você é... Deus.

O exemplo anterior narra justamente a primeira Guerra Industrial que se tem notícia, e que eclodiu em 22 de fevereiro de 2005. Muitas outras vieram depois, e continuam tornando o mundo empresarial um lugar cada vez mais arriscado para “humanos” trabalharem...

Parte 5 - Monstros...

Kenji Narikawa poderia ter passado despercebido do convívio social a vida toda, se quisesse. Uma espécie de “invisibilidade” o acompanhava desde a infância: a invisibilidade social.

“Zero à esquerda” quando o assunto era relacionamentos pessoais, cresceu com o eterno desejo de ser admirado, querido pelos mais próximos – coisa que jamais

aconteceu, desde os tempos de escola até a vida adulta, no trabalho; com as mulheres, o problema era o mesmo.

Kenji refugiou-se nos números, cálculos, nas ciências exata e biológica. Procurou compensar a frustração que pesava em seu peito tão sutilmente quanto uma pedrada de surpresa na cabeça. Os livros, ao menos, o entendiam.

E Narkko o entenderia, também.

Desde o final dos anos 90, Narikawa chefiava a Divisão Experimental de Re-Composição Orgânica, um nome pomposo para encobrir à primeira vista o real intento daquela célula de estudiosos patrocinados pelo governo: a criação de armas e armadilhas biológicas para a proteção dos segredos industriais (ao menos era nisso que Narikawa acreditava – ele não sabia que estas pesquisas também seriam direcionadas ao Projeto de Defesa desenvolvido pelo Ministério da Defesa com vistas a ser implementado no início dos anos 2000; um projeto que representaria a entrada do Japão, novamente, no mundo “militarizado”).

As técnicas eram variadas: de um micro-espinho disparado de uma fresta na parede (com um poderosíssimo alucinógeno), no momento em que o espião tentara finalizar o roubo, até um gás paralisante completamente invisível a olho nu e indetectável por quaisquer equipamentos. Medidas (na maior parte das vezes não-mortais) que eram comercializadas com as mega-corporações por intermédio de uma secretaria do Ministério da Defesa – que certamente já previra a necessidade de “cobaias” e “voluntários” para os experimentos cerebrais com os Cyfell.

Entre os projetos da Divisão, no entanto, havia de fato um voltado para a re-composição celular. O objetivo era formular uma droga que fechasse rapidamente os ferimentos ainda em campo de batalha. O projeto demonstrou-se instável e seus recursos, cancelados em 13 de novembro de 2003.

Recluso como sempre, entretanto, Kenji recusava-se a admitir que uma idéia sua fosse engavetada (quando nenhuma outra tinha sido). Se havia problemas na composição química, que eles fossem resolvidos. Reunindo uma pequena equipe de cientistas (surpreendentemente) fiéis à causa, a mente brilhante passou a dedicar 1/3 de seu dia aos testes com animais vivos – lagartos, iguanas, crocodilos e demais répteis. Alguns tipos de aves e símios menores também eram traficados para um viveiro secreto, de onde as cobaias seguiam para a desumana mesa de cirurgia.

Passados doze meses, o espanto: os animais tinham triplicado suas dimensões. Em mais seis meses, o aumento de massa corporal cresceu ainda 50%. Não havia mais espaço para acomodá-los, de modo que a saída seria neutralizá-los. Mas os tiros dos calibres mais grossos sequer arranhavam os experimentos, que adquiriram características gradativamente monstruosas!!! A mutação celular os tornara espécimes com capacidade destrutiva e poder ofensivo assustadoramente destrutivos.

Antes de cair em desespero, porém, Narikawa foi abordado por seu seletivo grupo de ajudantes, que revelaram o porquê de terem auxiliado os planos do cientista. Eles estavam lá cumprindo ordens de Narkko, que traçara um objetivo bem claro: a criação de uma “linha de frente” tão intimidadora quanto feroz, dotada de uma animalidade tamanha que poderia, em um conflito, exterminar a resistência mais rapidamente que uma companhia de fuzileiros ou uma guarnição de tanques equipadíssimos.

Por algum motivo, o uso de armas de destruição de massa (como bombas atômicas) foi descartado pelo vilão, medida que permanece em seus planos (ao menos, por enquanto...).

Os seguidores de Narkko afirmaram possuir uma reserva natural para onde os animais poderiam ser transportados, mas havia um preço a pagar: Kenji sabia demais, porém detinha uma mente muito brilhante para ser simplesmente morto. Narkko dar-lhe-ia duas opções: assumir a culpa pelos desastres genéticos que desenvolvera (e indícios para isso existiam aos montes), ou aliar-se à sua causa, desenvolvendo mais daqueles “magníficos mascotes” (como apelidava), para subjugar os fracos e inconseqüentes humanos.

“Fracos”... “inconseqüentes”... o cientista pensou em tudo o que já sofrera nas mãos de pessoas que achavam saber mais, dotadas de arrogância e insolência sem par. Pessoas que não tinham o menor respeito pelo próximo e que só se interessavam em vantagens pessoais. “Como os humanos são maus”, pensou Narikawa. Antes da primeira lágrima brotar, os olhos do cientista avermelharam-se em ódio e desejo de punição. “São animais que VÃO ser abatidos... com MINHA ajuda!!!”

Estava forjada a aliança mortal.

Parte 6 - ...e Mechas

Na última década, mais precisamente entre os anos de 2009 e 2014, estranhas informações começaram a serem reportadas por testemunhas de diversas partes do arquipélago japonês. Diziam eles ter presenciado a

aparição de seres portadores de um mal indizível, cujos contornos refletiam uma aparência tão monstruosa que por pouco não deixava as vítimas petrificadas de medo. Filmes sobre monstros devastando Tóquio não eram novidades, e estavam amplamente enraizados no imaginário daquela sociedade.

Mas aqueles gigantes eram REAIS. Criaturas bípedes ou quadrúpedes com aspecto reptiliano, outros dotados de bicos e garras capazes de rasgar o casco de um petroleiro como papel. Escamas compunham pesadíssima blindagem natural, e seus urros e silvos podiam ser ouvidos a dezenas de quilômetros, como um prenúncio do mal que se abate antes de uma nebulosa tormenta.

E eram cruéis. Impiedosos. Dotados de uma sapiência animal que, ainda assim, permitia-lhes detectar em qual ponto deveria ser o decisivo ataque, aquele que ceifaria o maior número de vítimas. Uma inteligência baseada no instinto de sobrepujar o mais fraco, custe o que custar.

Foi assim que a colônia Nagano, a oeste de Fukioka, encontrou seu fim. A pacata vila de pescadores ainda era um reduto milagrosamente intocado num mundo onde a selva urbana imperava. Seus homens, mulheres e crianças foram atraçalhados, vítimas das mandíbulas de algo cujas pegadas tinham o comprimento de dois automóveis em fila indiana. Um rastro de pânico que terminou onde começou: no Pacífico.

Expedições militares foram montadas e a criatura foi encontrada uma semana depois. Mais de trinta homens, dois tanques e três embarcações marítimas sucumbiram ao que aparentava ser um híbrido de crocodilo com *spinossauro*, fera tão (ou mais) cruel que seu *conterrâneo* jurássico, o “tiranossauro”.

A fera foi abatida, a um custo operacional muito grande. Para piorar, ovos da fera, já chocados, foram encontrados em uma enseada próxima à vila. Havia pelo menos trinta deles. O que quer que tenha brotado daquela insanidade procurou abrigo na água, dificultando em muito o rastreamento.

O ninho encontrado gerou uma crise governamental na área da segurança. O que fazer quando aqueles “filhotes” se tornassem adultos? QUANDO isso aconteceria? E se as feras os cercassem por todos os lados? Pior, haveria outras espécies? Criadas por quem? A cada fera encontrada, precisaria haver tantas perdas para que fosse neutralizada?

Ao mesmo tempo em que as dúvidas se avolumavam, a Central de Defesa Japonesa saiu na frente: “as respostas estavam em nosso rosto o tempo inteiro e não as

julgamos capazes! Pois as usemos agora! Construamos ‘mechas de verdade’!!! Materializemos tudo aquilo que nossos artistas do entretenimento antes haviam feito somente nos brinquedos e no papel!!!”

O que deveria despertar risos e descrédito na comunidade internacional caiu por terra quando, em tempo recorde, o teste do primeiro mecha “de verdade” foi anunciado para 15 de novembro de 2011 – quatro meses depois da tragédia na colônia Nagano. O protótipo pilotável recebeu o codinome **M.O.U.S.I.father** (Massive Operative Unique Sistem of Intercept). O “father” era uma referência ao caráter inovador do projeto, o primeiro de muitos. Ledo engano...

M.O.U.S.I.father consumiu um montante formidável de recursos. Apesar da injeção de capital que o país recebia em troca dos projetos comercializados com outras nações, ainda assim a balança de custos de produção pendia em desfavor a um projeto tão ousado quanto o de fabricar “M.O.U.S.I.sons”. A palavra de honra do primeiro-ministro Shiromiho Fumke ficou tão manchada que ele mesmo pediu sua desoneração do cargo. Enquanto isso, uma rede gigantesca de **postos de observação** foi montada em todos os principais pontos litorâneos do arquipélago japonês. A preocupação de uma invasão das “coisas” era justificada: barcos pesqueiros que desobedeciam uma espécie de “toque de recolher” fixado pelas forças armadas retornavam à praia em pedaços – e os corpos de seus tripulantes, idem.

Cada posto assemelha-se a um enorme “farol” metálico, de aparência futurista, onde as tecnologias mais recentes de detecção foram implementadas. Scanners de alta resolução fazem varreduras termográficas 24 horas por dia. As máquinas também “lêem” o espectro ultra-violeta da luz, e quaisquer movimentações sísmicas no leito oceânico, por intermédio de sensores posicionados a 200 milhas da costa. Esses sensores submersos circundam todo o território das ilhas. A medida é “paliativa”: uma forma de avisar às populações da aproximação de objetos com mais de 5 metros de altura ou 10 toneladas de peso... e que não sejam baleias ou coisa parecida! Cada torre de vigilância também conta com um grupamento de fuzileiros altamente treinados e um mini arsenal invejável – mais ainda assim, fraco em comparação ao que representam estes “adversários gigantes”.

Sem que o governo soubesse, porém, uma solução era desenvolvida por **civis**, bem longe do conhecimento dos militares.

Shinia Nakamura não venceu no mundo dos negócios sendo uma pessoa crédula. Aliada ao seu instinto comercial, a desconfiança claramente assumida em seus

negócios o consolidara como um dos mais bem sucedidos empresários do ramo automotivo. Proprietário de duas escuderias de Fórmula 1 (“Nagashi. CO” e “Thunderdrome”), da cadeia dos hiper-centros “Motor Home” de peças e motores e franqueado da multinacional “Car World”, Nakamura via bilhões de dólares circular em bimestralmente por seus cofres. Mas toda aquela “segurança” advinda do poder de compra do dinheiro, como já era de se esperar, não foi suficiente. Era a hora de investir em algo mais, diversificar seus produtos. E a “ameaça monstruosa” que pairava sobre o Japão era o nicho a mais que ele precisava explorar.

Após reunir uma equipe particular de designers, engenheiros aeroespaciais e especialistas em mecânica, metalúrgica e robótica – muitos dos quais desistiram de seus empregos na esfera governamental para ganhar de três a cinco vezes mais trabalhando para a iniciativa privada – Shinia compareceu à primeira reunião com uma fórmula química transcrita detalhadamente em um CD. Um amontoado de números e letras, que, inicialmente, não fez o menor sentido para profissionais que dominavam o assunto há pelo menos uma década. Porém, instantes depois, veio o choque da surpresa quando os cientistas, analisando as fórmulas de maneira minuciosa, verificaram serem perfeitamente possíveis aquelas ligações físico-químicas, de uma forma que jamais imaginaram ser plausível. Se as instruções estavam corretas, a equipe poderia desenvolver algo próximo a uma liga de diamante com o peso e a flexibilidade de uma chapa de alumínio. A custo mínimo! Se bem trabalhada, a invenção poderia criar mechas como M.O.U.S.I.father (melhores, até) com muito mais capacidade de manobra, menos peso e redução absurda nos custos de produção. Tudo isso, sem afetar a blindagem e as contramedidas de proteção aos pilotos!!!

Escondendo o avanço tecnológico do restante do mundo por motivos que apenas Shinia conhece, a produção em larga escala dos novos robôs foi iniciada ano passado, em uma fábrica que mais parece uma gigantesca unidade de tratamento intensivo. Seguindo um cronograma de prazos de produção, o super-empresário, ao que parece, quer deter a arma definitiva contra as ameaças, quando elas eclodirem do fundo do oceano. Sua certeza sobre isso é tamanha que quaisquer indícios de que o negócio poderia não faturar o esperado sequer são cogitados.

Três anos depois da tragédia na colônia Nagano, em julho de 2011, e do primeiro teste de campo de M.O.U.S.I.father, os Steelphasers entraram em ação. Era maio de 2014.

Steelphasers

Parte 1 - Robôs em ação

Shinia Nakamura tinha um objetivo inicial muito claro com o desenvolvimento de mechas mais avançados que os fabricados pelo governo. Uma palavra de cinco letras: lucro!

Mas sempre desconfiado (embora admita para si próprio que depositara uma dose cavalariça de confiança nos investimentos maciços aplicados na produção), planejou envolver sua criação em um ar de mistério, ao menos neste momento inicial. Ninguém deveria saber quem eram os pilotos dos robôs batizados **Steelphasers**. Ninguém deveria sequer imaginar de onde provinham aquelas máquinas, ou quem as patrocinava. Os combatentes deveriam agir como uma espécie de “vigilantes”, quase como “super-heróis” legítimos: ao sinal de perigo, os mechas eram acionados, chegavam sem avisar, resolviam o problema e saíam sem prestar esclarecimentos às instituições de segurança e forças militares. Por conta disso, os pilotos tinham a obrigação de não se deixarem capturar – pois, “puxando os cordões certos”, Nakamura podia (e ainda pode) facilmente apagar qualquer ligação entre seu conglomerado e o projeto robótico. Para o empresário, ainda não era o momento ideal de revelar a força por trás de seu empreendimento ao mundo...

Acontece que nova atividade monstruosa foi detectada ao sul do arquipélago japonês. E os robôs mal tinham passado por testes de campo em pedreiras isoladas.

Mesmo assim o grupo não se intimidou, e chegou ao local onde um híbrido de iguana e dragão de komodo (com 15 metros de altura, mais 8m de comprimento de cauda) se preparava para arrasar um pacato resort em baixa temporada.

O combate foi brutal, culminando com a destruição de parte da infraestrutura destinada a receber turistas. Mas a fera assassina foi destruída após os mechas sobrecarregarem seus disparadores de energia e explodirem-na em dezenas de pedaços chamuscados. Quando M.O.U.S.I.father chegou ao local, era hora de apenas fazer a “limpeza”. Testemunhas afirmaram que, após o serviço, os mechas voaram tão alto para o norte que sumiram entre as nuvens. A Defesa Aérea localizada no quartel Yamamoto, a duzentos quilômetros do incidente, perdeu o sinal daqueles robôs “não-identificados” justamente quando eles ultrapassaram a ionosfera, a mais de 60 quilômetros de altitude. Os noticiários falaram do assunto por várias semanas

seguintes. As autoridades eram o alvo das indagações, e se viram numa situação delicada: perseguir aqueles de quem recebia ajuda ocasional no combate a monstros (um auxílio ainda que não autorizado, mas mesmo assim bem-vindo)... ou simplesmente fazer “vista grossa”?

Parte 2 - Estrutura

Os Steelphasers são abrigados em uma **base orbital** dotada dos mais avançados recursos de contra-interceptação. É como se toda a estrutura fosse um gigantesco caça-bombardeiro invisível Stealth, que pode circular ao redor do globo todo ou conservar órbita geo-estacionária, se for preciso. A estrutura foi lançada ao espaço há pouco mais de quatro anos, com o auxílio de jatos auxiliares (como os usados na decolagem de ônibus espaciais), e desde então tem passado por melhorias para se adequar melhor ao propósito de servir como centro de controle definitivo do projeto dos super-robôs. A área de lançamento ficava em uma ilha particular pertencente a Nakamura, num ponto isolado a sudoeste do arquipélago japonês. No local ainda funciona hoje uma propriedade particular do empresário, fortemente vigiada por muros altos, arame farpado, cercas eletrificadas, câmeras e vigilantes. É deste “sítio terrestre” que muitas das informações sobre deslocamento de criaturas subaquáticas são repassadas ao complexo orbital.

A base é situada no limite entre a exosfera e o espaço sideral, algo em torno de 1.200km distante do solo. Nela, ficam os times de apoio aos cinco pilotos que hoje são os únicos na folha de pagamento com responsabilidade e perícia para pilotar os robôs. Passados alguns meses de sua revelação ao mundo, Nakamura prossegue a fabricação de novos Steelphasers (bem como o treinamento de outros pilotos), mas não pensa ainda em anunciar-se como patrono do negócio, por motivos que só ele conhece.

Enquanto isso dedica grande parte de sua valiosa atenção à manutenção do grupo principal. A medida é arriscada, já que, na hipótese de uma missão que termine em tragédia, podem não haver outros pilotos para substituir os falecidos. Um motivo a mais para os que sonham em combaterem as ameaças com formidáveis máquinas de batalha treinarem corpo e mente até o limite.

A base é composta de três andares básicos, entremeados com vários subníveis. Em todos existem escotilhas de acesso fácil às rotas de fuga (via módulos de escape para o vácuo), em casos de emergência máxima.

Nível inferior: aqui ficam as comportas de lançamento dos Steelphasers, suas oficinas de manutenção,

abastecimento e áreas de testes, formadas por câmaras isoladas que suportam disparos energéticos pesadíssimos e simulam situações de perigo para testar a velocidade de comando do piloto em sua máquina. Neste nível também são montadas as peças fabricadas no hangar secreto de Nakamura, na Terra – elas chegam através de dois cargueiros orbitais que se revezam semanalmente para o transporte de equipamento e víveres aos humanos que trabalham aqui. Parte dos geradores de energia e propulsores responsáveis pelo equilíbrio da estrutura no vácuo também ficam no nível inferior, bem como alojamento de pessoal da área técnica e serviços gerais. Nos subníveis ficam banheiros, corredores de acesso, caixas de força, além de salas que abrigam UTI's (para quaisquer "probleminhas" com o "material humano"...), e computadores de análise dos testes. Em um hangar à parte está a área de embarque e desembarque de jatos orbitais.

Nível intermediário: neste nível ficam os alojamentos dos pilotos "oficiais" e outros quatro dormitórios (estes últimos, com capacidade para oito pessoas no total) que abrigam "trainees", aspirantes a possuir um mecha. Aqui também está um "mini-ginásio" onde pilotos e trainees podem exercitar-se com levantamento de peso e treinar estilos de luta no ringue ou no tatame. Neste mesmo ginásio foi instalado um stand de tiro "virtual", com alvos holográficos. Quase todas as principais armas (até mesmo as de uso exclusivo das forças armadas) podem ser encontradas aqui. O hospital da base espacial e novos níveis de geradores e propulsores também estão no nível intermediário, além do refeitório para duzentas pessoas (a quantidade total de humanos trabalhando hoje no local, entre seguranças, cientistas, projetistas de armas, técnicos, pilotos, trainees e a cúpula de comando, subordinados a Nakamura).

Nível principal: o nível principal é o menor de todos, mas não o menos importante. Abriga a ponte de comando (o "centro nervoso") da base espacial, alojamentos da cúpula de comando, um "mini-hospital" (apenas para os oficiais de patente mais elevada e refeitório próprio). O nível conta ainda com acesso próprio às rotas de fuga específicas na necessidade de abandonar a nave, e um amplo centro de monitoramento (instalado na ponte) capaz de detectar qualquer atividade sísmica que denote a ação dos monstros. O monitoramento é feito com rastreadores de superfície e telemetria provenientes da rede de postos de observação montados pelo governo em toda a extensão do litoral – dados habilmente "hackeados" pelos melhores "profissionais da área" contratados pelo dinheiro de Shinia - além de telões multicanais com noticiários 24 horas.

Os "funcionários" de Nakamura na base orbital foram coletados pessoalmente pelo mentor do projeto após

observação deste em cada uma de suas empresas. Ele selecionou os melhores e lhes atribuiu funções específicas. Ainda que algumas requeiram menos especialização que outras, foi necessário montar um time de retaguarda extremamente seletivo – não é à toa que até mesmo um auxiliar de serviços gerais possui nível superior de ensino (mesmo que incompleto).

Priorizar o intelecto de seus funcionários foi uma iniciativa óbvia para o empresário: em uma instalação onde a gravidade e o oxigênio são implementados por via artificial, através de equipamentos sofisticadíssimos e reservatórios, nenhum tipo de "ignorância" pode ser permitido, caso contrário muitas vidas poderiam ser colocadas em risco.

Patentes - a base adota um esquema de patentes semelhantes às usadas pelos militares para hierarquizar profissionais e garantir a ordem – por mais que a maioria dos trabalhadores não seja, de alguma forma, ligada ao corpo militar. As patentes (do mais elevado ao mais baixo nível hierárquico) são: **general**, **coronel**, **tenente coronel** (um de cada, que integram a cúpula de alto comando), **tenentes** (02), **sub-tenentes** (04), **capitães** (08), **oficiais** (cientista ou técnico, 70 ao todo) e **oficiais de pilotagem** (estas duas últimas, equivalentes; hoje a base conta com 05 pilotos), além de **trainees** (15) e **soldados** (65).

Abaixo dos trainees ficam ainda os **SG's** (que se ocupam dos Serviços Gerais necessários a apoio de manutenção e higiene do complexo; 30 ao todo). As patentes são indicativos de liderança e não têm qualquer ligação com seus equivalentes militares – o "general" responsável pela base, por exemplo, é um civil (Naroto Ichibana, 56 anos). Todas as duzentas pessoas abrigadas na base assinaram contratos "de fachada" (dizendo que ocupam funções diferentes em outras empresas de Shinia) ou são ex-funcionários de Nakamura, que se destacaram em competência e foram re-locados nas novas funções. Seus salários mensais provêm de um "caixa-dois" estrategicamente disperso pelos empreendimentos de Shinia. Eles tiram férias regulares (obedecendo a uma escala de rodízio) duas vezes ao ano (15 dias a cada vez).

Até hoje ninguém faltou com lealdade para o projeto. Nesse aspecto Nakamura selecionou os mais confiáveis. Ele deixa claro, entretanto, que "brechas" na segurança, por mais ínfimas que sejam, não serão toleradas – e os pilotos dos Steelphasers, todos hábeis combatentes, já demonstraram que não há o menor problema em "silenciar para sempre" quem fala demais... .

Defesas – um ataque direto à base orbital nunca ocorreu e a possibilidade se torna ainda mais remota devido aos avançados sistemas de "invisibilidade" que enganam

praticamente todos os radares da Terra. Mesmo assim, a estrutura é prevenida contra investidas semelhantes (apesar de nunca ter passado por um “teste de campo”, já que não há até o momento adversários diretos que tenham o intuito de abatê-la do espaço). Mísseis intercontinentais e canhões de pulso eletromagnético, além de torpedos-plasma, integram o arsenal. Todo o equipamento pode ser manuseado pelos soldados usados eventualmente para apoio ao trabalho de oficiais e técnicos.

Energia – todo o complexo orbital opera usando uma combinação de fontes de energia. A eletricidade para computadores, iluminação interna e externa, comportas de hangares e soquetes de força vem da coleta de energia solar (pelos sensores fotovoltaicos existentes em 90% da fuselagem da base) e de baterias especiais desenvolvidas nos hiper-centros “Motor Home”. Estas baterias operam com células nucleares que devem ser renovadas a cada mês – na verdade elas duram o dobro de tempo, mas a medida é de prevenção à falta de energia. A base orbital conta também com reservatórios de mega-toneladas para combustível (que abastece foguetes de propulsão, retro-foguetes e jatos direcionais). A hidráulica da nave é mantida por imensos reservatórios de ar-comprimido que movimentam portas internas e uma intrincada rede mecânica – parte dela responsável pelas “catapultas” de lançamento dos Steelphasers. Filtros de ar, tanques de reciclagem para oxigênio viciado e geradores de força espalhados em todos os níveis principais completam o sistema de suporte de vida e mantém a nave “ativa”.

Parte 3 - Os pilotos

Cada Steelphaser é controlado por um piloto pessoalmente contactado por Shinia Nakamura. Alguns são ex-militares, outros são civis que, dotados de incrível “habilidade” para o serviço, passaram por rigoroso treinamento para receber o direito de transportar arsenais capazes de destruir cidades. Atualmente, cinco pessoas detêm a patente de oficial de pilotagem, responsáveis pelo controle das máquinas.

Dan Satsu: ex-piloto de testes automobilísticos, Dan chegou a constituir breve carreira pilotando na Nascar e nas 48 Horas de Le Mans, entre outras provas de circuitos terrestres. Aos 29 anos, faturando 100 milhões de dólares ao ano, abandonou tudo após atropelar e matar acidentalmente um mecânico do Box numa troca de pneus. O caso teve repercussão mundial. Na Justiça, Satsu foi considerado inocente, mas a “ferida” psicológica já estava demasiado profunda para que ele reencontrasse forças a um retorno às pistas. Dez anos se passaram até que o ex-piloto (que passara a viver de seus rendimentos e aplicações) fosse localizado por um

“certo” empresário para liderar um novo time, bastante diferente daquele que comandara sobre o asfalto. À princípio relutante, Dan foi convencido de que a proposta poderia significar a proteção de muitas vidas. Ele concordou em liderar os Steelphasers, mas apenas se o projeto continuasse adotando esse “ar de mistério” (como continua até hoje, por enquanto) e se sua identidade como líder do grupo não fosse revelada ao mundo; um de seus maiores desejos é que a população mundial fã de corridas e os milhares de fãs que tinha esqueçam de sua existência. Algo complicado quando sua fama já tinha chegado tão alto quanto a estação orbital que hoje lhe serve de quartel-general.

Takami Nomatsu: a única mulher a pilotar um Steelphaser atualmente tem 27 anos e uma afinidade quase... “sobrenatural” com a música. Aos 16, Takami saiu de casa para tentar a carreira no ocidente, tocando baixo em bandas de garagem e se apresentando em pubs, entre os shows das strippers. Não era a carreira com a qual ela sonhava mas, ainda assim, dedicou-se ao trabalho noturno por sete longos anos. Aos 23, foi expulsa da banda devido a uma acusação falsa: sobre ela recaiu a culpa de ter facilitado a morte do vocalista “Ed” Totoya, num incidente envolvendo fiação elétrica desprotegida sobre o palco. Nomatsu tornou-se foragida da polícia, mas precisava sobreviver. Um dia as portas das empresas Nakamura foram abertas para si, com um concurso (até acirrado) para a vaga de copeira no setor de serviços gerais. A jovem já estava com 25 anos e achou que ali terminariam seus sonhos, servindo cafezinhos, limpando pratos, varrendo escritórios... ao menos o salário daria para ela se alimentar e sobreviver com o mínimo de dignidade. O que Takami não contava era com o fato de seu patrão ser um excelente fisionomista que não se deixou enganar pelo corte diferente, pela tintura que mudara os cabelos negros da jovem para um castanho claro e pelas lentes de contato compradas com o último fôlego das economias da baixista, após iniciada sua fuga. Nakamura a chamou para uma reunião pessoal após o expediente – no que ela respondeu de forma desconcertada, pois achava que dali a momentos sofreria algum tipo de abuso. Contrariando as expectativas, Shinia passou Takami por uma bateria de questionamentos que duraram duas horas. Ao final, convenceu-se de que a moça, pela longa vivência fora de casa, adquirira um ótimo “feeling” das ruas. Alguém, com tais contatos no submundo, seria de alguma valia...

Shiro Matsui: este jovem problemático cresceu com sérias complicações psicossociais. Não que fosse, por exemplo, avesso às badalações; o que Shiro detestava eram as demonstrações que considerava de “desafeto” por parte das várias pessoas que compunham seus círculos sociais. Ele não compreendia como podiam existir humanos tão arrogantes, presunçosos, que se

achavam “donos da verdade” e muitas vezes demonstravam desrespeito para com terceiros falando-lhes em tom alto e ofensivo. Shiro não conseguia tornar isso irrelevante, havia sim pessoas muito más (“culpados”, como diz ele) que deveriam ser punidas! Todo este comportamento se instalou na cabeça do jovem quando ele tinha 10 anos – fruto do testemunho de uma família desequilibrada, imersa em violentas discussões e agressões verbais lideradas por seu pai e sua mãe. Aos 18, Shiro saiu de casa para alistar-se nas Forças Armadas. Queria seguir carreira, mergulhar fundo em algo que lhe capturasse os sentidos e os pensamentos 24 horas por dia – e o fizesse esquecer da malograda família de onde viera. Em cinco anos, o rapaz galgou promoções e chegou ao posto de tenente, com bom salário, regalias militares... mas ainda era um homem solitário. Sem amigos, sem mulheres, sem diversão, fez do trabalho sua vida, o que chamou a atenção de Shinia Nakamura quando a Triade atacou um depósito militar de suprimentos para máquinas pesadas (motores para tanques, esteiras de tratores...) – coincidentemente, as indústrias do empresário subsidiavam peças para esse depósito. Munido de raciocínio lógico e talento estrategista acima da média, o tenente Matsui reprimiu o ataque obtendo o que muitos exércitos até então não haviam conseguido: capturar agentes da Triade **vivos**. Convencido a desistir da carreira militar quando notou que podia “punir os culpados” de uma forma muito mais abrangente com os Steelphasers, Shiro atualmente é o mais recluso e taciturno dos oficiais de pilotagem. Aos 26 anos, exerce o papel de estrategista da equipe e também ocupa função de liderança ao lado de Dan Satsu.

Sasuke Ogawa: a única coisa que se sabe a respeito de Sasuke é que ele trabalhava como um serviçal de confiança de Shinia já há um bom tempo. Por vezes ele já foi flagrado em conversas pessoais com o mega-empresário. Boatos sugerem que o oficial de pilotagem seja um conselheiro de Nakamura, ou uma espécie de “espião” do patrocinador dentro da célula. Nada mais é conhecido...

Hajime Takahashi: hábil infiltrador e exímio cozinheiro. Estas são as expressões que melhor definem Takahashi. Enquanto estudava na academia militar, ele também cursava a Universidade Matori para Chefes de Cozinha em Tóquio – indubitavelmente sua maior paixão. Após ações de destaque em manobras militares internacionais, ele chamou a atenção de Shinia Nakamura, que o convenceu a deixar a carreira militar em troca da realização de um sonho: abrir seu próprio restaurante – coisa até então impossível mesmo se juntasse suas economias de 5 anos com o salário de sargento. Diante da possibilidade de quintuplicar os ganhos, Hajime não pensou duas vezes e aceito acatar o voto de silêncio

inerente aos oficiais de pilotagem e demais envolvidos nos Steelphasers. Na base, costuma passar um bom número de horas (quando está de folga) na cozinha industrial do refeitório, testando novas (e geralmente aprovadas) receitas de pratos variados: frango, carne, grãos, arroz... . Sua paixão pelas panelas é tanta que, dado ao uso racional de rações dentro da estação espacial, ele costumeiramente “importa” para “uso pessoal” uma gama enorme de temperos, bifés, legumes e ervas, entre outros ingredientes, para uso nessas “alquimias gastronômicas” – experiências onde, quem sai ganhando, são suas “cobaías” (como ele divertidamente chama os colegas de grupo dispostos a provar suas receitas).

Parte 4 - As máquinas

A seguir mostramos um exemplo padrão de Steelphaser e as armas sugeridas para cada mecha, de acordo com seu piloto respectivo. O mestre pode (e deve) criar novos robôs usando as regras do livro ANIME RPG, da Editora Daemon. A descrição a seguir presume o que há de mais avançado em se tratando deste tipo de máquina.

Steelphaser (padrão):

Altura: 12m; **peso teórico:** 43,2ton; **esqueleto:** 4,32ton; **cockpit (único/individual):** 200kg; **motor:** velocidade 20m/s (72km/h), 850 Ug, 25ton; **giroscópio:** AGI 16, 4ton; **FOR:** 70 (dano 8d6+28); **CON:** 70; **armadura (materiais experimentais):** IP 20, 5ton; **pontos de vida:** 1728 (Cabeça: 173; Tronco: 346; Abdômen: 173; Braços Direito/Esquerdo: 172/172; Perna Direita/Esquerda: 345/345); **Super Flutuadores Antigravitacionais*:** 45.000km/h, 1,7ton.

*ver “novo equipamento” mais adiante.

Esta máquina foi projetada para comportar ainda 3 toneladas (2,96ton, no caso de mestres ou jogadores “calculistas”) de armamentos/equipamentos variados. Enquanto você se familiariza com estes mechas, sugerimos que adote o modelo básico e escolha apenas armas diferenciadas entre os modelos (afinal, lembre-se que os robôs são provenientes de uma linha de montagem semelhante a dos automóveis, iguais em quase todos os aspectos, mas com opcionais que fazem a diferença). O mestre também deve avaliar se usa apenas os cinco Steelphasers já produzidos ou se estes ocuparão uma posição de NPCs em sua campanha – neste caso, novos mechas com 12m de altura deverão ser construídos para os “pilotos novatos”.

No caso dos cinco Steelphasers atualmente em operação, apresentamos os armamentos conforme seus respectivos pilotos.

Shiro Matsuia e Takami Nomatsu: seus mechas possuem 04 (quatro) canhões 75mm AMX-13 (300kg cada, CdT 1, Alcance 2.500m, Dano 15+3d6; 1,2ton o conjunto; 1 em cada braço e outros 2 no tronco), 01 (um) canhão 120mm FV 4201 (1ton, CdT 1, Alcance 10.000m, Dano 30+3d6; ombro esquerdo) e 01 (um) disparador de 4 Mísseis AVG de Curto Alcance (400kg, CdT 4, Alcance 1.000m, Dano por Missil 20+3d6; Tronco, um pouco abaixo, na linha da cintura).

Dan Satsu: o líder dos pilotos possui em seu mecha os seguintes armamentos: 01 (um) canhão 75mm AMX-13 (0,3ton, CdT 1, Alcance 2.500m, Dano 15+3d6; braço esquerdo), 01 (um) canhão 155mm SPG (2ton, CdT 1, Alcance 20.000m, Dano 45+3d6; tronco) e 01 (um) canhão de partículas (0,7ton, Dano 7d10; também no tronco).

Sasuke Ogawa: o misterioso Sasuke possui um mecha com este inventário de armas: 01 (um) arco laser** (0,75ton, Dano 15d6; braço direito), 01 (um) disparador de 10 Mísseis Teleguiados WAAM (1,25ton, CdT 10, Alcance 5.000m, Dano 40+6d6 cada, 90% de chance de acertar um alvo; tronco) e 01 (um) canhão de microondas (1ton, Dano 10d6; braço esquerdo).

**um campo magnético concentrado poderosíssimo torce o espectro visível da luz e condensa a energia resultante numa espécie de arco-laser, capaz de disparar “flechas” com 15d6 de dano. A invenção contrária, obviamente, as leis da física *terrestre* – já que a luz só pode ser distorcida por uma força gravitacional tamanha como a de um buraco negro, por exemplo. Logo, os “humanos” não poderiam ter criado essa arma... poderiam?

Hajime Takahashi: o “mestre-cuca espião” como Hajime é divertidamente apelidado pelos companheiros (e, acreditem, ele ADORA essa alcunha) é o único que possui um Steelphaser “invisível” ao radar, através da tecnologia “Stealth”. Os cientistas de Nakamura conseguiram aperfeiçoar essa tecnologia presente hoje na Terra para que ela ocupasse metade do percentual do peso teórico que normalmente seria calculado para o mecha de Takahashi. A tecnologia Stealth de Nakamura ocupa 10% do peso teórico do robô, ao invés de 20% - logo, se antes eram necessárias 8,64ton para que a invisibilidade ao radar fosse instalada, hoje são necessárias “apenas” 4,32ton. Por conta disso, algumas mudanças foram obrigatórias no robô de Takahashi para que ele comportasse a invisibilidade. A armadura da máquina ainda é feita de materiais experimentais, mas possui um **Índice de Proteção 50% menor** (IP 10 ao invés de 20), ocupando 2,59ton do peso teórico. Deste modo, uma economia de 2,41ton proveniente da compra de menos IP é somada às 3ton que originalmente

sobraram para a instalação de equipamentos/armamentos. $2,41 + 3 = 5,41\text{ton}$. Deste total, 4,32ton são empregadas na tecnologia Stealth, sobrando 1,09ton que podem ser aplicadas em armas. No caso do inventário de armamentos de Hajime Takahashi, ficamos assim: seu mecha possui uma poderosa espada de energia que provoca 12d6 de dano, pesa 600kg (espada mais conversores de energia); possui ainda um Lançador de Mísseis de Curto Alcance com 2 disparadores (200kg, CdT 2, Alcance 1.000m, dano 20+3d6/Missil).

Super Flutuador Antigravitacional (novo equipamento): modelo aperfeiçoado dos flutuadores antigravitacionais usados pelos militares na tentativa de desenvolvimento de uma linha robótica, este flutuador condensa uma absurda potência de empuxo ocupando o mínimo de espaço físico e pesando assustadoramente menos que sua contraparte produzida na Terra (êpa...). A velocidade de escape usual para que um corpo com massa equivalente ao de um Steelphaser gira entre 30 e 40 mil quilômetros por hora. Com estes propulsores, obviamente, o mecha pode realizar vôos sub-orbitais (dentro da atmosfera) com gasto de energia praticamente nulo (na verdade, o piloto está subutilizando a máquina, mas qualquer depreciação dos motores advinda disso é imediatamente reparada quando os Stellphasers retornam à base geo-estacionária).

Apenas as empresas de Shinia Nakamura dominam, no mundo, por enquanto, a fórmula secreta para o desenvolvimento deste propulsor (e da liga experimental que recobre os robôs).

Velocidade (km/h)	Peso dos Flutuadores
15.000	2% do peso teórico
30.000	3% do peso teórico
45.000	4% do peso teórico
60.000	5% do peso teórico
75.000	6% do peso teórico

Unidade Cyfell

Parte 1 – os agentes

Neste capítulo vamos abordar as descrições sucintas dos principais integrantes dos Cyfell. O mestre deve ter em mente que, em situações onde os três primeiros da lista a seguir interajam, as consequências são DEVASTADORAS para quem estiver nos arredores. É como se um estado “berserker” (ira cega) se apossasse destes indivíduos e os fizessem não pensar em mais nada além de digladiarem-se. Mas, como já dissemos antes, separadamente qualquer um deles pode interagir com os outros heróis apresentados neste livro.

Separadamente.

Todos os personagens foram construídos como se fossem de quinto nível. O mestre pode adotar que eles de fato permaneçam sempre 5 níveis à frente dos personagens jogadores, ou modificar as fics de PC's e NPCs de acordo com sua campanha. Para efeitos de construção, adotamos o kit de personagem “Forças Especiais” por entendermos que os “heróis”, de fato, pertencem a uma organização de porte tamanho que pode conceder-lhes os conhecimentos do kit. Kits, aprimoramentos e demais regras aqui apresentadas constam no livro ANIME RPG. As fichas levam em consideração os personagens ainda sem suas armaduras.

Até o ponto em que se sabe, John, Ryu e Luke compartilham semelhante origem: detinham condenações pesadas por crimes bárbaros, incluindo homicídios, estupros e seqüestros, e por isso passaram pelo processo de “reabilitação” do projeto Mad Kaiser.

John Kageyama (Dêmolus)

Altura: 1,79m; Peso: 80kg; Idade Aparente: 38;
Atributos: CON 14, FR 15, DEX 14, AGI 13, INT 12, WILL 13, PER 13, CAR 11; 20 PVs; Pontos Heróicos 20.
Perícias: Pistola 64%, Submetralhadora 64%, Fuzil 64%, Faca 54/44, Kung-Fu 73/73, Camuflagem 33%, Condução 43%, Escutar 33%, Esportes (Mergulho 44%), Explosivos 30%, Furtividade 53%, Idiomas (Código Morse 20%), Manipulação (Interrogatório 32%, Intimidação 43%, Liderança 31%), Rastreo 33%, Sobrevivência (Montanha 43%). **Aprimoramentos:** Kit Forças Especiais (Patrono: Unidade Cyfell) (5pts), Contatos 1, Pontos Heróicos 4, Deflexão (2pts), Dupla Personalidade (combate o crime e ajuda inocentes mas entra em fúria* quando encontra Leviathan ou Vulcanor, que passam a se tornar inimigos primários, -3pts).

*Para melhor adequação ao universo de jogo, sugerimos que o estado “berserker” contra o rival seja interpretado como no aprimoramento negativo “Fúria”: o personagem tem +5% para ataques e +1 de dano nos golpes contra o motivo de sua fúria; uma vez que a batalha tenha começado, não há como pará-la.

Ryu Sho (Leviathan)

Altura: 1,75m; Peso: 78kg; Idade Aparente: 39;
Atributos: CON 13, FR 15, DEX 14, AGI 14, INT 12, WILL 12, PER 13, CAR 12; 19 PVs; Pontos Heróicos 20.
Perícias: Pistola 74%, Submetralhadora 64%, Fuzil 64%, Faca 54/44, Kung-Fu 44/84, Camuflagem 33%, Condução 44%, Escutar 33%, Esportes (Mergulho 43%), Explosivos 30%, Furtividade 44%, Idiomas (Código Morse 20%), Manipulação (Interrogatório 32%, Intimidação 32%, Liderança 32%), Rastreo 73%, Sobrevivência (Montanha 43%). **Aprimoramentos:** Kit Forças Especiais (Patrono: Unidade Cyfell) (5pts), Contatos 1, Pontos Heróicos 4, Deflexão (2pts), Dupla Personalidade (combate o crime e ajuda inocentes mas entra em fúria* quando encontra Dêmolus ou Vulcanor, que passam a se tornar inimigos primários, -3pts).

Luke Chan (Vulcanor)

Altura: 1,79m; Peso: 82kg; Idade Aparente: 38;
Atributos: CON 15, FR 14, DEX 13, AGI 13, INT 12, WILL 13, PER 14, CAR 11; 20 PVs; Pontos Heróicos 20.
Perícias: Pistola 63%, Submetralhadora 63%, Fuzil 63%, Faca 53/43, Kung-Fu 87/44, Camuflagem 33%, Condução 43%, Escutar 33%, Esportes (Mergulho 43%), Explosivos 30%, Furtividade 60%, Idiomas (Código Morse 20%), Manipulação (Interrogatório 32%, Intimidação 60%, Liderança 31%), Rastreo 34%, Sobrevivência (Montanha 44%). **Aprimoramentos:** Kit Forças Especiais (Patrono: Unidade Cyfell) (5pts), Contatos 1, Pontos Heróicos 4, Deflexão (2pts), Dupla Personalidade (combate o crime e ajuda inocentes mas entra em fúria* quando encontra Leviathan ou Dêmolus, que passam a se tornar inimigos primários, -3pts).

Seis outros agentes compõem a força principal da unidade, junto com os orientais. São estrangeiros que foram destacados por organismos governamentais em acordo com a Organização das Nações Unidas para relatarem todos os passos do desenvolvimento bélico japonês. Devido a um implante de neutralização seletiva da memória, eles não repassam ao mundo o pior: que a tecnologia ora exportada pelo Japão a todo o planeta esconde falhas mortais de programação...

O mestre do jogo pode construir fichas para os personagens a seguir, conforme as regras do ANIME RPG da editora Daemon. Eles não irão possuir, obviamente, o aprimoramento negativo “Dupla Personalidade”, na forma possuída pelos três Cyfell

principais – portanto, não poderão contar com o “benefício” do estado “berserker” em combate, o que pode significar um complicador. Recomendamos também que os agentes a seguir sejam um ou (no máximo) dois níveis ABAIXO do trio – siga esta recomendação se você pensar como o autor do livro em relação às diferenças entre o trio japonês (que teve acesso ANTES à tecnologia) e os estrangeiros. Caso contrário, todos devem pertencer ao mesmo nível (o quinto, no caso das fichas apresentadas anteriormente). Lembre que personagens recém-criados estão ainda no primeiro nível...

Ao invés de uma “Dupla Personalidade”, todos os agentes possuem um aprimoramento negativo chamado “Amnésia Parcial Induzida”.

Amnésia Parcial Induzida (-3pts): através de mágicas, implantes, hipnotismo ou manipulação mental por poderes psíquicos (ou qualquer outra forma que o mestre julgue coerente), o personagem tem uma parte de suas recordações ou de sua vontade própria suprimida. Ele deixa de se surpreender com determinadas situações que, de outro modo, acharia repugnantes ou repulsivas. Essas mesmas memórias são dissipadas instantes depois (um número de segundos igual a metade da CON do personagem que possui Amnésia Parcial Induzida), e ele passa a não se lembrar de mais nada.

Após o nome de cada Pieceman colocamos uma descrição física simples e a área na qual ele (ou ela) é mais especializado. O campo “Lotação Anterior” refere-se à instituição de segurança as quais os agentes eram filiados (na verdade eles continuam sendo pois, para os olhos do mundo, os agentes seguem habilmente em sua missão de “observadores”).

Alexander Steel (EUA): olhos azuis, cabelos ruivos, 1,80m, 82kg, 35 anos; exímio piloto de veículos aéreos pesados e bombardeiros. Lotação Anterior: FBI.

Camila Santana (México): olhos castanhos, cabelos castanhos, 1,69m, 58kg, 33 anos; exímio piloto em veículos aéreos de assalto. Lotação Anterior: Interpol.

André L. M. Costa (Brasil): olhos castanhos, cabelos castanhos escuros, 1,72m, 89kg, 33 anos; estrategista. Lotação Anterior: Interpol.

William McCallister (Reino Unido): olhos verdes, cabelos louros, 1,76m, 70kg, 32 anos; agente de infiltração. Lotação Anterior: Scotland Yard.

Fabio Giuseppe (Itália): olhos negros, cabelos negros, 1,76m, 75kg, 34 anos; agente de infiltração. Lotação Anterior: Interpol.

Abhay Kamal (Índia): olhos negros, cabelos negros, 1,80m, 90kg, 35 anos; armas pesadas. Lotação Anterior: Serviço Secreto Indiano.

Este é o quadro de agentes de vanguarda, mas novos interessados são anualmente recrutados entre os melhores representantes das instituições japonesas de segurança. E VOCÊ pode ser um deles, se quiser aliar-se a Unidade Cyfell!!!

Parte 2 - Tecnologia

Como se parece um Cyfell? Qual o poder de seu ciber-traje? Como ele aparece no corpo do portador? São dúvidas como essas que iremos abordar nesta parte do livro.

Um ciber-traje da Unidade Cyfell assemelha-se a uma fusão entre as blindagens rígidas dos “metal heroes” (como Gavan, Sharivan e Sheider) e as que aparentam “um pouco” mais de maleabilidade, como os Cybercops (particularmente o cybercop branco Lúcifer) e, mais recentemente, os Gransazers e Justisizers da TOHO Co.

Tamanha indumentária, obviamente, não poderia ser transportada de maneira confortável por seu portador dentro de, digamos, uma mala ou uma mochila. Tampouco é discreta sob roupas civis. Ele se materializa sobre o corpo do portador.

Nesta ambientação, isso acontece da seguinte forma: “teleporte trans-dimensional rastreado”.

Desenvolvido pelo projeto governo desde os anos oitenta, o teleporte rastreado consiste em converter matéria em energia e enviá-la para um ponto cuja localização é dada através de sensores de rastreamento próprios (à semelhança das transmissões de rádio e TV convencionais, que captam as ondas de frequência das emissoras e decodificam-nas para gerar as imagens nas telas e autofalantes). No caso dos agentes Cyfell, essa “decodificação” dá-se na forma da materialização do traje sobre o corpo do hospedeiro cujo DNA específico confere com a assinatura biométrica da armadura – desta forma, dois ou mais ciber-trajes podem ser enviados para o mesmo local onde se encontram seus portadores, que não haverá qualquer risco de fusão molecular irregular, devida a quaisquer tipos de interferência.

Atualmente o sinal de transmissão das armaduras atinge todo o hemisfério norte, partes do hemisfério sul e, obviamente, os países da bacia do Pacífico (incluindo Japão, Ásia etc...). Os dados circulam através da Global

Star, uma intrincada rede de satélites de mapeamento climático instalada através de consórcio entre o Japão, Estados Unidos, Rússia, Suécia, Índia, Brasil, Canadá, Inglaterra e Austrália, com o objetivo de vasculhar todo o globo à caça de fenômenos geo-climatológicos que possam representar ameaça à vida humana. A medida foi tomada logo após o maremoto que se abateu sobre a costa da Ásia, devastou milhares de quilômetros e matou cerca de trezentos mil inocentes.

Os outros países signatários do consórcio não sabem que micro sistemas de teleporte trans-dimensional foram acoplados discretamente em meio ao maquinário pesado dos satélites, em uma das últimas missões espaciais tripuladas de manutenção dos mesmos - das quais astronautas japoneses fizeram parte – pouco antes do projeto Cyfell ganhar forma.

Cada Cyfell possui um dispositivo de rastreamento codificado na forma de um relógio com visual arrojado, porém (relativamente) discreto... .Ao toque de um botão secreto ele pode acionar, em frações de segundo, a transmissão de sua armadura. Ela se materializa em seu corpo esteja o agente como e onde estiver (amarrado, debaixo d'água, no vácuo, correndo, andando ou em queda, dentro ou fora de prédios ou veículos etc).

Em termos de jogo, um ciber-traje aparece no corpo do usuário na rodada seguinte à qual foi decretada a utilização da armadura ao mestre, pelo jogador. Mas condições climáticas específicas (como tempestades magnéticas) podem trazer um complicador para a transmissão se o agente estiver na área de ação do fenômeno. Existe uma chance de 20% da transmissão ser afetada atrasando o envio do material.

Jogue d%. Qualquer resultado igual ou menor a 20 implica em ATRASO no envio do ciber-traje. Atente para o valor obtido nos dados. A diferença entre 20 e esse valor é o número de rodadas que o traje levará para materializar-se no agente.

Ex.: o ciber-traje de nosso agente é convocado em meio a uma forte tempestade magnética. Avaliando as condições em que a transmissão é feita, o mestre estipula que poderá haver problemas. O mestre, joga d% e consegue 16 nos dados, o que indica, de fato, que a armadura não chegará de imediato ao herói. Agora, o jogador (ou o mestre) subtrai 16 de 20, o que dá 4. O traje materializar-se-á no personagem somente daqui a 4 rodadas. Enquanto isso, o personagem tem de se virar como puder. O mestre também não precisa anunciar o tempo restante para que o teleporte seja bem-sucedido, podendo pegar o jogador “de surpresa”.

Parte 3 – Ciber-trajes

Para adquirir o traje a seguir, os jogadores devem ter o kit “Forças Especiais”, caso deseje ser um Cyfell. Neste caso, seu Patrono é o projeto Mad Kaiser.

Forças Especiais (Cyfell / Piecemen)

Custo: 5 pontos de aprimoramento, 400 pontos de perícia.

Perícias: Armas de Fogo (escolher 3 grupos com 50%), Faca 40/30, escolha uma Arte Marcial 30/30, Camuflagem 20%, Condução 30%, Escutar 20%, Esportes (Mergulho 30% ou Para-quedaismo 30%), Explosivos 30%, Furtividade 30%, Idiomas (Código Morse 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Liderança 20%), Rastreo 20%, Sobrevivência (escolha uma 30%).

Aprimoramentos: Patrono (“Mad Kaiser”), Contatos 1, Pontos Heróicos 4.

Comprado o kit e construído o personagem, ele passa a ter direito a um ciber-traje concedido pelo projeto Mad Kaiser. Esta armadura providencia as seguintes mudanças na ficha de personagem:

Força: é ampliada conforme seu nível, devido aos servomotores (os mesmos que não penalizam Destreza ou Agilidade em função do peso da armadura, em torno de 120-150kg). Some os bônus à FR original do personagem apenas quando ele estiver com seu ciber-traje.

Força (FR)	Bônus pelo ciber-traje (Cyfell)
FR até 13	+8
14	+10
15-16	+14
17-18	+20
19 em diante	+28

Ex: nosso agente Cyfell possui FR 14. Quando ele estiver com sua armadura, sua força aumentará para 24. Se sua FR fosse 16, esta seria elevada para 30 com o traje (gerando um bônus de dano de +8, segundo a tabela da página 27 do ANIME RPG).

Agilidade: também é ampliada conforme seu nível, devido aos micro-giroscópios e amplificadores de reflexos implantados no traje. Some os bônus à FR original do personagem apenas quando ele estiver com seu ciber-traje.

Agilidade (AGI)	Bônus pelo ciber-traje
AGI até 13	+1

14	+3
15-16	+6
17-18	+9
19 em diante	+12

Ex: nosso agente Cyfell possui AGI 12. Quando ele estiver com sua armadura, sua agilidade passará para 13. Mas, caso ele possuísse AGI 15, esta passaria para 21 com o traje.

Índice de Proteção: o IP básico de cada ciber-traje é calculado com base no bônus de FR oferecido pela vestimenta. Se seu traje fornece um bônus de FR igual a 10, ele terá IP 10. Caso tenham lhe restado alguns pontos de Aprimoramento, você poderá comprar pontos de IP adicionais ao custo de 1 IP para cada 1 Aprimoramento.

Ex: nosso agente visto anteriormente possui FR 30 (ajustada conforme o bônus oferecido por seu traje, igual a +14). A IP de seu traje também é 14. Mas se ele tiver 2 pontos de aprimoramento sobrando, poderá gastá-los para aumentar o Índice de proteção de 14 para 16.

Peso (da armadura): cada 5 pontos de bônus de FR equivalem a 25kg.

Ex: se a armadura fornece bônus de FR igual a +14, ela pesará 70kg. Pode parecer muito à primeira vista, mas os servomotores se incumbem de reduzir esse peso a zero, dinamizando o equilíbrio e a facilidade de utilização por parte do usuário.

Pontos de Vida: trajes mais fortes propiciam maior quantidade de pontos de vida, conforme a tabela a seguir. Os danos que incidirem sobre a armadura afetam inicialmente os PVs obtidos pelo bônus descrito na tabela. Quando esses pontos se esgotam, o dano começa a ser deduzido dos pontos de vida do portador. A partir daí, siga as regras normais para Pontos de Vida do sistema DAEMON. Os pontos de bônus a seguir só podem ser recuperados com o **conserto** do traje.

Bônus (FR)	Bônus em PVs
+8	+10
+10	+12
+14	+14
+20	+16
+28	+18

Ex: se nosso agente tiver 11 PVs mas seu traje propiciar um bônus de FR igual a +14, seus PVs aumentarão para 25 (somente enquanto com a armadura).

Visão Especial: com a máscara, os operativos conseguem enxergar através de seus visores o espectro infravermelho de corpos **vivos** num alcance de 10m.

OBSERVAÇÃO: as fichas de Dêmolus, Leviathan e Vulcanor vistas anteriormente dão conta dos respectivos personagens SEM estas modificações decorrentes das armaduras. Você terá de customizá-las naqueles agentes caso esteja planejando inseri-los em sua campanha. Mas desde já avisamos, tudo fica por sua inteira conta e risco, OK?

Todo o capítulo de **Cibernéticos** (ANIME RPG, p.66) também fornece uma rica fonte de consultas sobre os equipamentos que você pode usar para customizar ainda mais seu traje. O mestre pode fornecer alguns Pontos de Aprimoramento adicionais gratuitamente para que você compre as melhorias imaginadas ao seu traje – mas ele também fará o mesmo com outros jogadores que porventura façam parte da Unidade Cyfell, de modo a equilibrar os personagens. Usem o bom-senso!

Parte 4 – Central de Defesa Japonesa

A central de Defesa Japonesa sediada na ilha de Fukioka, sudeste do arquipélago japonês, é uma estrutura financiada com recursos do orçamento governamental que congrega todas as principais ações de proteção implementadas pelo Ministério da Defesa japonês. Mas até chegarmos na atual re-militarização que trouxe mudanças profundas ao Japão, muita história aconteceu. Tentaremos resumir aqui um pouco desta saga.

Conforme está nas enciclopédias, o Japão passou por intenso processo de desmilitarização após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), sofrendo severas baixas como integrante do Eixo capitaneado pelos ensandecidos vislumbres nazistas de Adolph Hitler. O país teve sua economia praticamente arruinada com o final do conflito, período em que eclodiram profundas chagas naquela sociedade. Sob os auspícios dos EUA, o Japão deveria abolir seu arsenal bélico e dedicar-se à pesquisa e novas alternativas para resolver problemas emergenciais como a fome e as doenças oriundas da empreitada militar fracassada. Tudo foi devidamente documentado em uma Constituição pacifista, em vigor a partir da segunda metade dos anos 40.

Com o passar das décadas, antigos inimigos tornaram-se aliados seguindo o fluxo da “roda do mundo capitalista”. Sem saber, os EUA fomentaram ao Japão as armas com as quais o arquipélago incitaria em seu seio uma revolução tecnológica na virada do século 20, comparável apenas à Revolução Industrial Francesa séculos antes.

Antes capaz de lenta penetração nos mercados estrangeiros, hoje as marcas japonesas (oriundas de suas patentes de veículos, calçados, eletro-eletrônicos...) estão entre as mais consumidas do mundo. Nesse meio tempo, os EUA voltaram os olhos para outro “inimigo”: o socialismo.

A Guerra Fria representou um período que simbolizou ao máximo a ameaça de um novo embate entre superpotências em escala global. Nesse meio, o Japão não tomou partido... ao menos “visivelmente”. Fornecedor de máquinas e equipamentos para o lado que mais pudesse pagar (muitas vezes para ambos, embora a Rússia declare, hoje, o contrário quando em tempos de União das Repúblicas Socialistas Soviéticas), o governo japonês estava tão somente reunindo conhecimento bélico que pudesse usar em proveito próprio algum dia. A iniciativa não se restringia a comprar um caça ou uma fragata militar, mas a estudar aquela tecnologia com o máximo de detalhismo e potencializá-la tanto quanto fosse possível, conforme os avanços conseguidos por cientistas e projetistas japoneses.

No final dos anos 90 e início dos anos 2000, o Japão usou a desculpa de salvaguardar suas fronteiras com recursos próprios, abrindo à força uma brecha nos fóruns de discussão de lideranças mundiais, que traria reflexões sobre responsabilidade à toda a comunidade organizada: a nação teria o direito de se defender da forma que planejava? Depender de outros povos na hipótese de um conflito não negaria sua soberania territorial e cultural? E o mais importante: sem pedir permissão a ninguém, o Japão conquistara direitos de participação bélica na tomada de decisões de seus aliados! Nos conflitos na Coreia do Norte, não foram raros os destacamentos japoneses atuantes lado a lado com soldados americanos, por exemplo. A força do arquipélago do sol nascente foi tamanha que seu governo teve poder de intimidação (novamente junto aos EUA) para literalmente obrigar a Coreia do Norte a revelar informações cruciais sobre o Programa Nuclear desenvolvido por aquele país, sob o risco de pesados embargos comerciais.

A Coreia setentrional, do contrário, tentou mobilizar (ainda que com parcial sucesso) o mundo todo para o fato de que o próprio Japão desenvolvera um Programa de Defesa secreto, desde 1991, com o objetivo de colocá-lo em prática definitivamente 10 anos depois (2001, o que de fato aconteceu – longe dos olhos da comunidade mundial, a princípio). Como a Coreia jamais apresentou dados palpáveis e consistentes sobre como obtivera tal informação, sua denúncia não tardou para cair no descrédito. Até que os mechas começaram a dividir espaço aéreo com as demais aeronaves...

O primeiro Plano de Defesa japonês tinha duração até 2010, e consistia de três partes (executadas ao longo da primeira década do século 21). A idéia básica era elaborar medidas eficazes no combate a guerras biológicas, ataques com armas nucleares, além de implementar unidades de prevenção a guerrilhas em ambientes urbano e selvagem. Entre 2000 e 2002, o primeiro ministro japonês Junichiro Koizumi regularizou de vez as Forças Armadas, alterando parcialmente a Constituição pacifista. E não precisou destituir o país de recursos aplicados em outras iniciativas (nas áreas da saúde, social...) para isso. Conforme a lei japonesa prevê, o Japão poderia instituir uma Agência de Autodefesa sem status de força armada, dentro de seu próprio território, e o orçamento para tal medida não poderia superar 1% de seu Produto Interno Bruto – o que ainda assim representaria um montante assustador de recursos!

A sociedade japonesa, obviamente, foi contra o planejamento de re-militarização, devido as cicatrizes ainda resultantes da Segunda Guerra. Mas quando um monstruoso Spinossauro “estrategicamente” atacou o centro de Tóquio, rasgando concreto como papel e matando inocentes tão rapidamente quanto o bater das asas de um beija-flor, a mudança de idéia foi quase imediata. Tragédia semelhante só acontecera dois meses antes na colônia Nagano. O ano era 2011. O primeiro ministro Koizume, ainda no poder, já havia implantado a Central de Defesa Japonesa um ano antes, através de decreto constitucional, e o projeto Mad Kaiser corria contra o tempo para desenvolver uma solução: M.O.U.S.I.father, testado em 15 de novembro daquele ano. A Central de Defesa faz parte do 2º Plano de Defesa japonês, do qual apenas um grupo seletivo de militares e políticos (tendo Koizume à frente) conhecem detalhes.

Mesmo com os resultados insatisfatórios iniciais obtidos com o mecha de custo elevadíssimo, o governo japonês não esmoreceu. Pelo contrário, buscou aperfeiçoar seu “filho único” (o mecha) quando percebera que misteriosos robôs (secretamente custeados por Shinia Nakamura) estavam superando o marketing do governo com medidas (estas, sim) eficazes de proteção à população. Quando os Steelphasers surgem, eles são obviamente caçados por M.O.U.S.I.father e pelas Forças Armadas – nada que os mechas de Nakamura não consigam resolver, ao menos por enquanto. Ao mesmo tempo, o governo emprega quantidades formidáveis de recursos no projeto Mad Kaiser, para ampliar sua força de guerreiros Cyfell.

Aos olhos do mundo, a Central de Defesa é uma espécie de SWAT cibernética, com poder de agência investigativa aos moldes do FBI – e de coerção, como a CIA. Mas como a re-militarização também obrigou os japoneses a terem ainda mais feeling diplomático, quaisquer temores (à primeira vista, óbvio) por parte de governos

estrangeiros, relacionados ao uso de tanto potencial bélico foram dissipados. Vale lembrar que, para não correr o risco de ser obrigado a repelir contínuas invasões de entidades estrangeiras que o obrigassem a fazer o que o próprio Japão fez anos antes com a Coreia do Norte, o país resolveu negociar sua “infalível” tecnologia de defesa com outros países. Até o momento, não há relatos de falhas semelhantes à que ocorreram com os Cyfell Dêmolus, Leviathan e Vulcanor.

Piecemen

“Olheiros internacionais”, os Piecemen já não cumprem mais suas funções com a ética que deveriam. A sub-programação incutida em suas mentes via bio-chip os impede de ver como atos violentos as atrocidades acidentais cometidas pelos Cyfell contra civis inocentes – o que resulta por vezes na negação a pedidos de ajuda quando em combate. Não existe estimativa de quantas pessoas poderia ter sobrevivido se os Piecemen “prestassem atenção” no que fazem.

Você pode interpretar um Pieceman. Todos usam uma espécie de “armadura padrão” de design um pouco mais leve que a de suas contrapartes nativas do Japão – na verdade, assemelham-se mais a robustos trajes militares. O kit é o mesmo empregado no caso do operativo ser um Cyfell, e também comporta quase as mesmas customizações – a exceção é a tabela de força, mais fraca em comparação aos Cyfell devido ao emprego de servomotores de segunda categoria. Empregue a apresentada a seguir.

Força (FR)	Bônus pelo ciber-traje (Piecemen)
FR até 13	+6
14	+8
15-16	+10
17-18	+15
19 em diante	+20

Operativos Piecemen não dispõem do estado “berserker” comum aos Cyfell – e há 90% de chance de que estes estejam em tal estado quando os Piecemen os encontrarem.

Quando os Piecemen são acionados, eles cercam um perímetro no local onde o combate entre Cyfell (ou entre estes e alguma coisa) acontece e “vedam-no” com um campo de contenção interligado a partir de um dispositivo semelhante a um detonador, que cada Piecemen carrega em seu cinto. Esse dispositivo pode ser retirado e aderido a qualquer superfície rígida. Formado o campo de contenção (IP elétrico/energia/fogo 30, demais 15), os Piecemen passam a vasculhar o terreno em busca de

seus alvos – não importa se à sua frente estão inocentes gravemente feridos, implorando pela ajuda que poderia salvar suas vidas naqueles instantes finais. Os Piecemen olham e, antes que possam concatenar o raciocínio lógico que lhes imporia o salvamento, o bio-chip babysitter entra em atividade e neutraliza quaisquer estímulos no córtex que levariam a tal ação. Em sua “programação”, se é que podemos chamar assim, eles simplesmente não vêem aqueles civis como importantes para serem ajudados. Interpretam-nos como ainda capazes de procurar auxílio com as próprias pernas (por mais que elas estejam, no momento, esmagadas sob uma viga de concreto). “Procure um lugar seguro, suma de vista” costumam dizer às pobres almas, com as vozes metalicamente distorcidas sob as máscaras. Feito isso, prosseguem inclementes para tentar conter os Cyfell e diminuir a onda de destruição urbana.

Equipamentos – deter um Cyfell não é tarefa das mais fáceis. Além de lidar com um adversário muito forte, os Piecemen devem ter o cuidado de evitar agressões (muito grandes) aos caríssimos trajes dos “heróis” – isto faz parte da “programação” do babysitter. O grupo dispõe de armas especiais que procuram nocautear o usuário do traje Cyfell ou paralisar os sistemas eletrônicos da armadura, evitando cortes ou lacerações mais profundas. Feito isso, entra em cena o **Flutuador** (6,38m (comprimento); 2,60m (largura); 3,19m (altura); Velocidade 115km/h; Tripulação 2, Passageiros 6; Armas: 1 Autocannon Vz com peso 200kg, CdT1, Alcance 1000m, dano 10+2d6. Manobra¹ 45%, IP 10, Estrutura² 70), veículo AT (All-Terrain) semelhante a um furgão tecnológico responsável pelo transporte do Cyfell nocauteado (até hoje os Piecemen nunca conseguiram dar conta de mais de um Cyfell). Obviamente os agentes evitam entrar na zona de combate dos Cyfell quando estes brigam entre si (o que significaria morte certa, já que uma programação primária dos Cyfell os impeliaria a neutralizar o inimigo comum); preferem táticas de emboscada urbana, escondendo-se entre prédios (em

¹ A Manobra é uma regra alternativa para condução/pilotagem de veículos terrestres, aéreos e náuticos. Indica o valor mínimo que um personagem deve ter na perícia apropriada à condução/pilotagem, para quaisquer testes com essa perícia serem feitos com nível **Normal**. Se ele tiver o total na perícia adequada *abaixo* desse limite, o teste da perícia é feito com nível **Difícil** de dificuldade (metade do valor da perícia). Pilotar o Flutuador sem a perícia necessária é impossível, dada a especificidade de tal ação. O mesmo vale para os outros veículos constantes no apêndice ao final deste netbook. Esta regra é inteiramente opcional, e deve ser descartada assim que a editora Daemon lançar seu *manual oficial* para veículos.

² A Estrutura representa os “pontos de vida” do veículo. O dano que ultrapassar o IP é descontado desses “PVs” e, quando estes zeram, o veículo explode, matando todos em seu interior.

ruínas), becos ou atrás de veículos, esperando um momento de “bobeira” de algum combatente.

Paralisador: o atordoador é uma arma do porte de um rifle sniper, com empunhadura semelhante, que dispara um dardo de Adamantina por vez. Depois, precisa ser recarregado, o que consome duas rodadas do personagem atirador. A agulha contém um nano-dispositivo que penetra na derme metálica do traje Cyfell (a camada localizada entre os servomotores e a pele humana) por onde passam os condutos de comando sináptico (estas “veias” irrigam praticamente todo o traje, mas são mais proeminentes nos antebraços). O nano-dispositivo gera uma centelha elétrica pequena (o portador do traje Cyfell não corre o risco de sofrer dano POR ESTA CENTELHA), mas ela tem poder suficiente para enlouquecer os sistemas motrizes da armadura.

Como resultado, o Cyfell atingido pára de funcionar e cai imóvel. Seu usuário ainda está consciente, mas não pode fazer mais nada. Acertar esse disparo requer um teste de perícia adequada (armas de fogo – Atordoador) com nível **Difícil** (metade do valor de teste de sua perícia). Nos antebraços o IP **contra a agulha de Adamantina** para acertar é igual a $\frac{1}{4}$ do IP geral do corpo. Conforme explicado anteriormente, o IP de uma armadura Cyfell é calculado com base no bônus de FR que essa armadura propicia ao usuário. Devido ao tamanho diminuto do projétil, ele não causará dano por perfuração se atingir qualquer outra parte do corpo do usuário protegido. Contra pele desprotegida, o dano é de 1d4+2 pelo choque. Se o alvo perceber que você está mirando contra ele, o Cyfell irá atacar. Se quiser disparar ainda assim, o teste deverá ser feito entre sua perícia com a arma versus a AGI (valor de teste) do Cyfell – que pode chegar a 17 na maioria dos Cyfell ativos (totalizando 68%). Na base do grupamento sempre estão disponíveis 1d3+1 destas armas possíveis de serem utilizadas, e outras 1d6 versões em manutenção (chance de 60% de falha, o mestre decide as conseqüências).

Atordoador: o Atordoador funciona com o mesmo princípio dos morteiros usados pelo Exército. Um cano de disparo com não mais de 50cm de comprimento é montado sobre uma pequena base tripé, parafusado e carregado com um projétil. A diferença é que essa munição explode, ao tocar o alvo (ou solo), numa onda sonora capaz de estilhaçar janelas de vidro num raio de cinco quarteirões. O ruído ainda é ouvido por mais 15 quarteirões, mas sem os efeitos destrutivos. (mestre, para ambientar seus jogadores, imagine que se trata do mesmo som - APENAS o som, não os efeitos destrutivos - produzido pelas bombas sísmicas liberadas por Jango Fett quando era perseguido por Obi-Wan Kenobi no Episódio 2...)

Na pressa do campo de batalha são necessários três agentes para manusear o Atordoador. Dois parafusam o tripé (que deve estar bem apertado para evitar que o morteiro ricocheteie e MATE os operadores com a violência do coice) enquanto um assenta o cano de disparo e insere a munição. Um dos agentes que parafusou a base dá o disparo puxando um cordão, após ouvir a ordem “CARREGADO... FOGO!!!”. Nenhum disparo pode ser efetuado antes da palavra “fogo” terminar de ser dita – é a margem de segurança do agente municionador, para que sua mão não acabe voando pelos ares junto com o projétil.

O disparo causa 4d6 de dano sonoro a quaisquer alvos dentro da imensa área de efeito. Por razões óbvias, Piecemen utilizam tampões específicos que os protegem desse dano. Jogue 4d6, anote o resultado e use-o em um teste resistido contra o valor de Constituição do Cyfell (para não perder tempo, use a tabela na página 103 do ANIME RPG, com o total do dano como Fonte Ativa). Se o Cyfell perder na disputa, ele estará atordoado por um número de rodadas igual a quantidade de pontos de dano provocados. Todas as ações do personagem atordoado (testes de perícias, atributos...) estão submetidas ao nível **Difícil** de dificuldade, enquanto durar o atordoamento. Onde estarão seus Piecemen nessa hora?

O Incidente Fuji

Foi durante o Incidente Fuji que a Triade, organização comandada pelo ciber-criminoso Narkko, foi revelada ao mundo. No seio da colossal montanha uma base secreta da organização que viria a ser mundialmente (re)conhecida como a Triade foi montada para servir de pólo de treinamento aos futuros soldados terroristas que comporiam suas fileiras.

Também longe do inadvertido mundo, o arsenal da Triade começava a ser montado, fruto do tráfico de armas pesadas que envolve o mundo como uma corrente de elos inexpugnáveis. Um formidável casulo contendo à princípio 1 ogiva termo-nuclear, 100 mísseis ar-ar, 25 mísseis intercontinentais e algumas toneladas de munição balística foi instalado no interior do monte Fuji.

Um belo dia, tudo explodiu. E da montanha colossal, restou apenas uma cratera fumegante não menos titânica, escura mesmo de dia, um lugar onde a morte parecia ter instalado seus domínios irrevogáveis. Obviamente nenhum soldado da base secreta sobrevivera, bem como nenhum dispositivo ou armamento fora deixado intacto.

Uma hora depois da explosão que arremessou destroços de rocha fumegante por milhares de quilômetros, Narkko

exibiu um pronunciamento na TV pirateando o sinal da transmissão. Em seu discurso, revelava imagens do complexo de treinamento que existia sob o Monte Fuji, além de seu arsenal aterrador. Dizia possuir bem mais armas que aquelas mostradas nas imagens, e seria inclemente a ponto de usá-las sob quaisquer condições. Seu desrespeito para com a vida poderia ser tamanho que ele não veria problema em sacrificar inclusive alguns dos seus para provar que falava sério. E assim, centenas de soldados pereceram na explosão.

Mal a comunidade mundial sabia que outras tropas da embrionária Triade se formavam em pontos diferentes do arquipélago japonês, em outras bases secretas.

Investigações posteriores no local da explosão, contudo, teriam indicado que apenas uma bomba fora a responsável pelo desaparecimento do Fuji. Teria Narkko removido seu arsenal à tempo?

Timeline

1999 – conclusão das pesquisas de desenvolvimento dos Campos de Detenção; Kenji Narikawa chefia a Divisão Experimental de Re-Composição Orgânica

1999 (setembro) – criação do implante “babysitter”

2000-2002 – regularização definitiva das novas Forças Armadas japonesas

2002 (16/out) – Tetsuia Shishimaru submete-se à cirurgia para renascer como Narkko

2003 (15/abr) – Incidente Fuji

2003 (13/nov) – cancelamento do projeto de Narikawa

2004 – aliança entre Narkko e Narikawa

2005 (22/fev) – 1ª Guerra Industrial

2008 – início da construção da base orbital onde ficarão sediados os Steelphasers

2010 – final do período de duração do primeiro Plano de Defesa japonês

2010 (dezembro) – implantada a Central de Defesa Japonesa, por força de um decreto do primeiro-ministro Koizume; unidade Cyfell desenvolvida no projeto Mad Kaiser

2011 – início do recrutamento dos pilotos dos Steelphasers

2011 (julho) – tragédia da colônia Nagano

2011 (setembro) – spinossauro ataca centro de Tóquio; 1050 vítimas fatais

2011 (30/out) – aprovada a constituição da força-tarefa Piecemen

2011 (15/nov) – primeiro teste de campo de M.O.U.S.I.father

2013 – final da construção da base orbital onde ficarão sediados os Steelphasers

2014 (maio) – batismo de fogo dos Steelphasers

2015 – Rattlers e Dablers ainda impõem medo e respeito no submundo japonês

Apêndice - Veículos

Neste apêndice apresentamos algumas *adaptações* ficcionais de veículos bélicos existentes no mundo real. As descrições servem de referência para que sejam encaixadas no cenário conforme a necessidade de máquinas mais poderosas. As estatísticas são meramente para efeito de jogo, inspiradas nos veículos reais e sem a obrigatoriedade de seguirem à risca todo o inventário de munição e armamento dos mesmos. Mestres e jogadores podem incorporar novos armamentos para adequá-los às necessidades de suas campanhas tomando como referência o capítulo sobre armas para mechas em ANIME RPG ou fontes de pesquisa mais acuradas na Internet (só para se ter uma idéia, o Eurofighter verdadeiro leva até 6,5 TONELADAS em mísseis de curta e média distância!). A responsabilidade é SUA!

Como dissemos em nota anterior, a Estrutura se refere aos pontos de vida da máquina. Isso poderia dar margens a algumas interpretações e discussões sobre o quão “real” parece um combate onde um blindado terrestre é atingido por um míssil de curto alcance de um apache e não explode. Para isso, considere o seguinte: NÃO HÁ ESCAPATÓRIA para o veículo (e conseqüentemente para seus ocupantes) se o artilheiro responsável pelo ataque conseguir um **acerto crítico** em sua jogada para acertar o alvo.

Caio Folks pilota seu Comanche contra um caminhão blindado prestes a invadir o perímetro de segurança aliado. Ele possui Artilharia (Mísseis AVG) 60%. Se ele conseguir 15% ou menos em sua jogada de ataque, BOOM, já era para o caminhão inimigo.

Como regra opcional, o mestre pode optar por fazer um teste “resistido” entre os condutores/pilotos para ver se há alguma chance de fuga (não faz muito sentido um caminhão ser tão rápido que consiga esquivar-se do disparo do míssil de um caça, mas isso poderia ser válido, digamos, num combate entre dois caças). Neste caso teríamos um teste resistido de Pilotagem para definir quem PODE acertar, e uma jogada de Artilharia para saber se o disparo não foi perdido.

Cruise e Narrow defendem seus países a bordo de dois Eurofighters. O primeiro tem Pilotagem (Eurofighter) 78% e o segundo, 72%. Na vez de Narrow atacar, ele será a fonte ativa. Faça 50% + 72% - 78% = 44%. Narrow joga o d% e consegue 30 – o caça de Cruise está “locked”, “travado” na mira computadorizada e a sirene eletrônica indicadora, antes intermitente, agora soa continuamente, enlouquecida! Narrow possui Artilharia (mísseis teleguiados WASP) 50%. Ele joga e consegue um 49. Não é um acerto crítico, mas foi suficiente para causar 20+6d6 pontos de dano na fuselagem do caça adversário. 20 pontos são absorvidos pelo IP da aeronave, mas os 6d6 restantes ainda representam perigo para a Estrutura 60 do caça de Cruise (Estrutura esta que pode ser reduzida à metade com um pouco de sorte nos dados).

Cada arma descrita nas máquinas a seguir é acionada apenas com a perícia “Artilharia (arma)” específica.

Helicóptero Comanche: 14,28m (comprimento); 11,90m (envergadura); 3,39m (altura); Velocidade 310km/h; Tripulação 2; Armas: 1 canhão 20mm (peso 250kg, CdT1, Alcance 1500m, dano 10+2d6), 2 lançadores de Mísseis AVG (CdT 2, alcance 1000m, dano por míssil 20+3d6, total de 15 mísseis). Manobra 55%, IP 15, Estrutura 40.

Helicóptero Apache: 17,73m (comprimento); 14,63m (envergadura); 4,66m (altura); Velocidade 280km/h; Tripulação 2; Armas: 1 canhão 30 mm M230 Chain Gun (peso 250kg, CdT1, Alcance 1500m, dano 15+2d6), 2 lançadores de Mísseis AVG (CdT 2, alcance 1000m, dano por míssil 20+3d6, total de 15 mísseis), 2 plataformas de lançamento de mísseis anti-tanque Hellfire (alcance 10.000m, dano 20+6d6 cada míssil, 6 mísseis). Manobra 60%, IP 15, Estrutura 30.

Caça Eurofighter EF-2000 Typhoon II: 14,96m (comprimento); 10,95m (envergadura); 5,28m (altura); Velocidade máxima Mach 2.25; Tripulação 1; Armas: 1 canhão Mauser Bk17 (peso 200kg, CdT1, Alcance 1300m, dano 15+2d6), 4 lançadores de Mísseis AVG (CdT 4, alcance 1000m, dano por míssil 20+3d6, total de 60 mísseis), 6 mísseis teleguiados WASP (alcance 5.000m, dano 20+6d6 cada míssil), 6 mísseis HOT individuais (alcance 4.000m, dano 25+5d6). Manobra 70%, IP 20, Estrutura 60.

Caça F-14A TomCat: 19,19m (comprimento); 19,54m (enflechamento mínimo) e 11,65m (enflechamento máximo) (envergadura); 4,88m (altura); Velocidade máxima Mach 2.517km/h; Tripulação 2; Armas: 1 canhão Vulcan 20mm (peso 250kg, CdT1, Alcance 1500m, dano 10+2d6), 6 lançadores de Mísseis AVG (CdT 4, alcance 1000m, dano por míssil 20+3d6, total de 80 mísseis), 6 mísseis teleguiados WASP (alcance 5.000m, dano 20+6d6 cada míssil), 6 mísseis ATX individuais (alcance 5.000m, dano 20+5d6). Manobra 75%, IP 20, Estrutura 50.

Caminhão Blindado AV-VBL: 6,00m (comprimento); 2,3m (largura); 2,70m (altura); Velocidade 102km/h; Tripulação 2 + 16 passageiros; Armas: 1 metralhadora m-60 (peso 50kg, CdT5, Alcance 250m, dano 2d6). Manobra 40%, IP 10, Estrutura 30.

Carro de combate leve e reconhecimento Engesa EE-9 (tipo Cascavel): 5,20m (comprimento); 2,64m (largura); 2,98m (altura); Velocidade 100km/h (estrada), 65-70km/h (fora de estrada); Tripulação 3 (motorista, comandante e atirador); Armas: canhão 90mm (peso 700kg, CdT1, Alcance 3.000m, dano 25+2d6), 1 metralhadora m-60 (peso 50kg, CdT5, Alcance 250m, dano 2d6), 1 metralhadora M214 (peso 50kg, CdT10, Alcance 2.000m, dano 2d10). Manobra 50%, IP 40, Estrutura 30.