

Mobile Suit

Gundam **W**ing



Em Gundam wing, as datas são marcadas em a.c (após a colonização do espaço), que se deu duzentos anos antes de iniciar a operação meteoro.

O ano é o 1 a.c (após a colonização) e a humanidade começa sua expansão pelo espaço através do programa de colonização. As bases para viagens espaciais foram lançadas na Europa que dominou o projeto.

Ano 22 a.c –Com muitas brigas entre as nações envolvidas, pelo domínio do projeto, além da complexidade do trabalho a ser executado fizeram com que o projeto fosse abandonado.

Ano 50 a.c –Nações do oriente médio, enriquecidas por séculos de exploração do petróleo, retomam o projeto de colonização.

Ano 70 a.c –O transporte de materiais para a obra quase iniciou uma outra guerra, que foi apaziguado quando as nações do oriente médio propuseram usar asteróides como matéria prima.

Ano 102 a.c – Algumas colônias já estão finalizadas, e logo haverão colonos por lá. Disputas internacionais têm início na Terra, pelo controle das colônias. Os primeiros colonos foram pessoas fugindo desses conflitos.

Ano 133 a.c – Nações terrestres negociam acordo de paz, formando a “**Liga da aliança colonial**”. Para manter a paz e combater as nações que se opunham ao novo governo foi criada a **força da aliança**. Um dos principais aliados da aliança é a fundação Romefeller.

Ano 140 a.c – Uma por uma todas as nações terrestres juntam-se à aliança. Porém as colônias recusam se juntar às suas respectivas nações mães na aliança. Como são cruciais para os planos da aliança e suas intenções, são repelidas com violência pelas forças da aliança. Tudo em nome da paz mundial seja lá o que isso quer dizer para eles...

Ano 147 a.c – A aliança decide tomar o controle das, uma vez independentes, colônias e passar seu comando para a nação que a construiu.

Ano 165 a.c – Visando pacificar as relações entre a Terra e as colônias, os cidadãos das colônias escolhem Heero Yui como seu representante e defensor dos direitos dos colonos. Seu carisma acaba ligando as colônias.

Ano 170 a.c – Heero propõe o desarmamento e a desmilitarização das nações terrestres em seus discursos, e é bem recebido por muitas nações da Terra.

Ano 173 a.c – Oz uma subsidiária da fundação Romefeller, começa o desenvolvimento de armas humanóide conhecido como Móbile Suits.

Ano 174 a.c – Heero faz uma viagem pela Terra a fim de demonstrar boa vontade, porém seu objetivo era preparar o terreno para independência das colônias.

Ano 175 a.c – Em 7 de abril Heero é assassinado por um lunático armado. Sem líderes as colônias são atiradas em um imenso caos e a aliança planeja então uma segunda intervenção militar.

Ano 176 a.c – Romefeller inicia a produção militar de mobile suits militares. Forma então a Corporação especial de ms, ou especiais coordenada por empregados da fundação. Meses depois, sob o pretexto de suprimir o caos colonial, a aliança envia os militares mais uma vez as colônias desta vez acompanhadas de MS. Todas colônias são postas sob controle da aliança e a comunicação entre as colônias é proibida, visando impedir novas revoltas.



Ano 182 a.c – A aliança ataca o reino de Sanc, defensor das políticas de Heero e do pacifismo. A capital cai em dois dias e o rei Peacecraft é assassinado, após isso não se ouviu falar mais nos herdeiros ao trono.

Ano 193 a.c – Treize kushirenada assume o comando da sociedade Oz e das forças Especiais, acabando por desarticular a liga da aliança colonial e fundando a “**aliança da administração da esfera terrestre unida**” e seu governo ditatorial tem início.

Ano 195 a.c – A Oz então vem atacando todos os governos que se recusam a aceitar suas ordens. As colônias decidem então “dar o troco” e treinaram em segredo cinco soldados muito especiais para os mais poderosos MS já desenvolvidos os gundam. Tem início assim

a operação meteor, (pois os gundam foram à Terra disfarçados de meteoros. Seu objetivo era um só: iniciar um movimento de guerrilha contra os inimigos das colônias).

Principais localidades:

Base do lago Vitória – Centro de treinamento dos oficiais de elite da Oz, nessa academia aprende-se diversos conceitos sobre MS. Os MS preferidos dos oficiais são as unidades Áries e futuramente as unidades Touro. Localiza-se no leste da África.

Base Cosica – Principal indústria de MS da OZ, outrora pertencente à aliança, produz centenas de leões e capricórnios mensalmente, além de vários Áries. Encontra-se no mar mediterrâneo entre a França e a Itália.

Base New Edwards – Ponto de encontro dos generais da aliança, para decisões de guerra. Uma grande mansão fortificada abriga esse centro. Encontra-se na Califórnia.

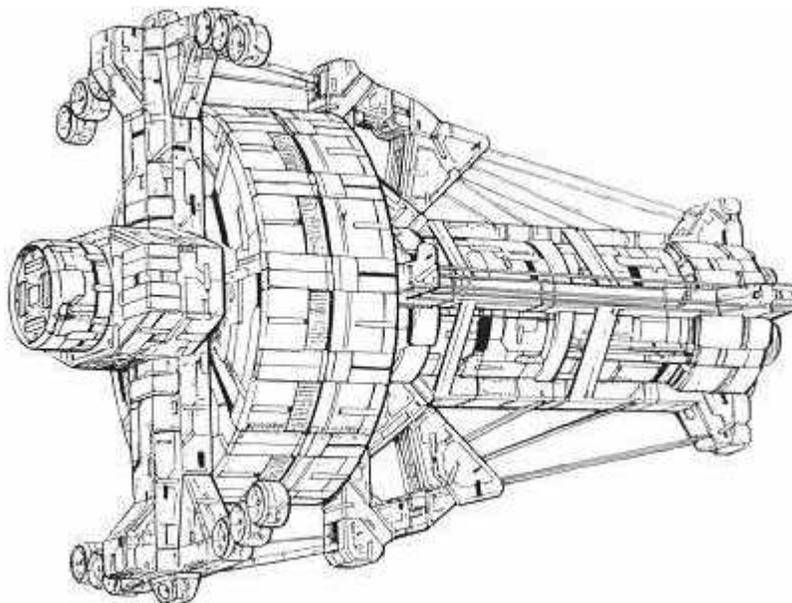
Reino de Sanc – Conhecido por abrigar a monarquia Peacecraft, o mais devoto defensor da paz entre a Terra e as colônias. Único país completamente desmilitarizado, apesar de estar sob controle da aliança. Encontra-se no norte da Europa, atualmente em ruínas.

Estação Orbital de Barge – Grande fortaleza no espaço com diversos canhões de longo alcance, capazes de destruir uma colônia com apenas um tiro. Conta ainda com centenas de MS leões e touros como proteção.

Colônias – construções semicilíndricas com 8 quilômetros de altura e 16 de largura, que ficam próximas a órbita da Terra. Foram construídas 7 colônias ao total e possuem cerca de 3 milhões de habitantes.

Lua – Após constatarem que a mesma não era habitável, pois possui somente 1/6 da gravidade terrestre, foi utilizada inicialmente como centro de pesquisas militares. Porém com o tempo foi cedida parte do espaço para formação de um gigantesco conglomerado de lojas similar a um shopping center e que ficou conhecido como grande centro turístico com diversos vôos regulares. Até que a Aliança Colonial (quando ainda estava no poder) proibiu as viagens espaciais e o centro turístico lunar ficou desativado, sendo mantidas apenas as funções militares.

Fortaleza espacial Barge



Mobile Suits



Unidades de batalha, construídas com propósito exclusivamente militar e utilizadas em larga escala pelas forças da aliança e da Oz. Os mobile suits são imensa armaduras robóticas que possuem entre 15 e 16 metros e pesam entre 7 e 8 toneladas. Foram escolhidas formas humanóides com o propósito de intimidar os prováveis adversários que pudessem vir a enfrentar, além de facilitar a locomoção podendo ser utilizados em qualquer terreno.

Após o período de guerras das colônias (vide timeline) deixaram de ter funções militares, e passaram a ser utilizado em atividades civis, porém mantendo a função de amedrontar. Voltam então a ter uso militar no ano 193 a.c com os ataques da Oz contra a aliança e as colônias.

Ms são em geral construídos com uma resistente liga de titânio, motores nucleares (distribuídos através do corpo do MS) e diversos armamentos apresentados a seguir.

A forma de pilotagem assemelha-se à de um caça muito moderno com diversos painéis de controle.

Existe ainda o controle Mobile Doll, que viria a ser desenvolvido futuramente pela Oz nas bases da Lua. Com este programa os mobile suits não são tripulados, sendo controlados por um computador à distância, tornando-os assim a arma perfeita para destruição, pois não sentem remorso e nem possuem nenhuma espécie de bloqueio moral.

Mobile dolls, possuem em TODAS suas perícias usadas no combate em 80%.

Construindo seu Mobile Suit

Para construção de MS do cenário optei, por não utilizar as regras convencionais de construção de mechas citadas em anime rpg, preferi fazer de uma forma a facilitar o trabalho dos mestres e jogadores na hora de jogarem GUNDAM.

Para isso utilizaremos uma tabela de custos para cada equipamento dos MS:

- 1 ponto de aprimoramento – 3 pontos para distribuir na construção de seu MS
- 2 pontos de aprimoramento – 7 pontos para distribuir
- 3 pontos de aprimoramento – 10 pontos para distribuir
- 4 pontos de aprimoramento – 13 pontos
- 5 pontos de aprimoramento – 15 pontos
- 6 pontos de aprimoramento – 19 pontos
- 7 pontos de aprimoramento – 22 pontos
- 8 pontos de aprimoramento – 25 pontos
- 9 pontos de aprimoramento – 28 pontos

Todos MS possuem um valor inicial em todas suas características, baseado no mais comum dos modelos (MS leão) produzido em massa pelas indústrias militares e que custa somente 1 ponto de aprimoramento.

Características iniciais:

Leão

Constituição e força 54 destreza (igual à do piloto) agilidade 13 IP 20 (liga de titânio) 280pvs

Armamentos:

Rifle de raios x1, espada laser ou bazuca x1.

Desenvolvendo seu MS:

Força e constituição – para cada 0.5 ponto de MS gasto aumenta 1 ponto a força ou constituição, para aumentar as duas é necessário 1 ponto de MS.

Agilidade – Segue a mesma progressão de Fr e Con

Pontos de vida – iniciam em 280 e para cada 0.5 pontos gastos aumentam 10 pvs. A distribuição de pvs segue a mesma (10% para cabeça, 20% para o tronco, 10% para os braços e assim por diante).

Índice de proteção – inicia em 20 pontos para cada ponto gasto aumente em 5 pontos o ip (para revestimento de titânio), no caso do gundanium (metal de extrema resistência que só pode ser obtido em gravidade zero) para cada 0.5 pontos gastos aumente em 5 o ip.

O máximo que pode ser alcançado com titânio é IP 30, com gundanium não há limites.

Armas e Equipamentos

Vulcans – dano 2d10, cdt 10, 0.5 ponto de MS.

Canhão Giratório - dano 7d6, cdt 30, 2 pontos de MS

Canhões – dano 25+4d6, cdt 1, 1.0 ponto de MS

Rifle de raios – dano 30+4d6, cdt 3, 2.0 pontos de MS

Bazuca – dano 40+3d6, cdt 1, 1.5 pontos de MS

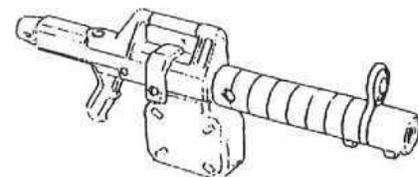
Torpedos – dano 30+3d6, 1 ponto cada lançador

Micros mísseis – dano 35+5d6, 0.5 ponto de MS.

Espada laser – dano 7d6 + bônus de força, 1.5 ponto de MS.

Espada (ou foice) de plasma – dano 9d6 + bônus de força, 2 pontos de MS

Mísseis teleguiados – 30+6d6 acertam com 90% de chance, 0.5 ponto cada míssil.



Rifle de raios

Lança chamas – dano 4d6, combustível para 10 disparos, alcance máximo 400 metros, 0.5 ponto de MS

Escudo – Ip inicial 20 mesma regra do resto do corpo (titânio e gundanium), utilizar o escudo confere uma penalidade de 10% nas jogadas de ataque.

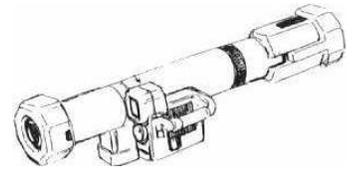
Flutuadores – 0.5 ponto velocidade igual ao dobro da agilidade do MS

Rifle de impacto – dano 100+10d10, cdt 1e possui três disparos, 4 pontos de MS (dobbergun é semelhante só que possui 5 disparos) uma falha no teste de ataque causa 5d10 de dano ao atacante.

Canhão de raios – Dano 50+6d6, cdt 1, 2.5 pontos de MS

Machine Gun – Dano 4d10, cdt 5, 1.5 ponto de MS

Pistola de raios – Dano 20+3d6, cdt 3, 1.5 ponto de MS



Bazuca

Mobile Suit

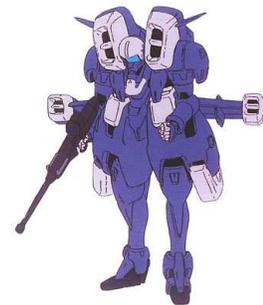
Unidades Leão – quando o MS tallgeese se muito caro e difícil de mais de ser pilotado, ele foi simplificado numa versão menos poderosa. Nomeando seus MS como signos do zodíaco a primeira unidade a ser produzida em massa pela Oz foi chamada de leão (talvez em referência ao símbolo da Romefeller, um leão). O Leão serviria como base para as forças de MS da aliança, os especiais, e mais tarde Oz e os mestres da fundação Romefeller.

Unidades Áries – Outro design produzido pela Oz durante a época das colonizações, foi construído especialmente para combate aéreo carregando um par de grandes propulsores nos ombros e o controle aerodinâmico de superfície, o Áries era altamente capaz de vôos atmosféricos. Foi também o primeiro com a variação de Ms para caça, suas pernas atuando como trem de pouso.

Custo: 2 pts De aprimoramento

Con e Fr 54 Agi 15, Ip 25, 300 pvs.

Armamentos: Rifle de raios x1, Micro mísseis x16 (4 por turno), Forma caça – 50 Km/h



Capricórnio – Um dos modelos mais antigos construído. Foi designado para ser a unidade de apoio pesada. Além de ter um grande par de canhões nos ombros, tem ainda a opção de um sistema hovercraft deixando-o mais rápido e móvel em terreno limpo e aberto. Se necessário, o sistema de hovercraft pode ser ejetado para que ele ande com suas pernas como um MS normal.

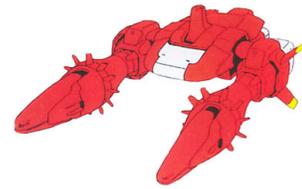
Custo: 2 pts De aprimoramento

Cons e Fr 55, Agi 16 (13 sem o hovercraft), Ip 20, 290 pvs

Armamentos: Rifle de raios x1, Canhões x2,



Câncer – Desenvolvido pouco antes de 190 a.c foi o 1º MS anfíbio da OZ. O Câncer livrando-se de suas pernas pode operar debaixo d'água mudando para uma forma submarina, obtendo maior velocidade e manobrabilidade. Seus hidropulsores podem ser redirecionados, conferindo-lhe alta capacidade de manobra. Os braços do câncer são equipados com um par de garras utilizadas para prender os adversários.



Custo: 3 pts de aprimoramento

Con e Fr 56, Agi 12 (18 na água), Ip 30, 320 pvs

Armamentos: Torpedos x4 Lançadores (24 mísseis), Garras x2 (4d6+21)

Peixe – Foi considerado uma obra de arte entre os MS, quando foi introduzido em serviço pela OZ antes de 190 a.c. Diferentemente, contudo, o Peixe era verdadeiramente um MS transformável mudando de um submarino para um MS “completo” com pernas e braços, permitindo-o ficar de pé no chão do oceano ou mesmo andar para ataques anfíbios e seus braços conferem-lhe uma capacidade limitada de manusear objetos.



Custo: 3 pts de aprimoramento

Con e Fr 54, Agi 13 (19 na água), Ip 25, 290 pvs

Armamentos: Torpedos x8 lançadores (40 mísseis), Punhos (4d6+20).

Touro – Introduzido logo após a aparição dos Gundam, o mais novo dos modelos Oz, foi uma unidade muito avançada sendo inicialmente designado para combate no espaço, mas servindo também para combates na atmosfera. Sua mobilidade e alta velocidade fizeram do touro um dos mais respeitados MS desenvolvidos pela Oz.



Custo: 4 pts de aprimoramento

Con e Fr 56, agi 22, Ip 30, 330 pvs

Armamentos: Rifle de raios x1 e espada de luz x1 ou canhão de raios x1

Na forma de Mobile Doll possui o equivalente a todas as perícias de combate em 90%.

Após a captura dos cinco cientistas que iniciaram a operação Meteoro, pelos soldados da OZ, Lady Une os forçou a construir novos Mobile Suits e que fossem mais poderosos que os temidos Gundam, então teve início a construção dos MS Vayeate e Mercurius e também um processo de seleção entre os cidadãos das colônias para pilotá-los.

Vayeate – MS espacial baseado nos Touros, incorporado a tecnologia Gundam. Este mobile Suit é um modelo puramente ofensivo, armado com um devastador canhão de raios

similar ao do G-wing sem a limitação de apenas três disparos, graças à um aparelho implantado nas costas do



MS que pode recargá-lo. Foi desenvolvido para atuar em conjunto com o Mercurius.

Custo: 5 pontos de aprimoramento

Cons e Fr 55, Agi 22, Ip 40 340 pvs

Armamentos: Mega canhão de raios dano 150+10d10 cdt 1, demora duas rodadas para recarregar.

Mercurius – MS espacial baseado nos Touros, incorporado a tecnologia dos Gundam. Este MS é próprio para defesa sendo equipado com um grupo de “Planet defenders”, compacto campo de força que gera uma barreira ao seu redor e de seu parceiro Vayate. Barreira esta que pode suportar ataques de toda galeria de armas dos Gundam. Mercurius é armado com uma pequena pistola de raios e seus escudos podem formar uma lâmina no caso de atacantes próximos.

Custo: 5 pontos de aprimoramento

Con e Fr 54, Agi 18, IP 40 330 pvs

Armamentos: pistola de raios dano 20+3d6 cdt 3, “planet defenders” geram um campo com Ip 200 para ataques de energia e Ip 60 para ataques cinéticos.



Fundação Romefeller e a Oz (organização do zodíaco)

A fundação Romefeller um imenso conglomerado industrial controlado por aristocratas europeus, é a principal produtora de MS da aliança colonial, e também o membro mais influente de todas as colônias. Tal influência garantiu a fundação, a criação de uma força de segurança, a primeira da aliança colonial, que viria a ser conhecida como Oz. Esta acabou por se tornar algo semelhante a uma sociedade secreta cujos objetivos eram realizar seus planos na fundação. Como a maior parte dos Especiais era formado por agentes da Oz, logo os agentes desta unidade estavam infiltrados por toda aliança, exercendo sua influência política e militar por quase vinte anos. Porém a fundação controlada pelo Duque Demail estava apenas utilizando a força dos soldados Oz e sua retaliação estava por vir. Ela iria retomar o poder...

Principais NPC's



Treize Kushirenada – Carismático, encantador, líder da Oz e da unidade Especial a tropa de elite da aliança terrestre que serve como disfarce para Oz. Ele é um puro aristocrata que vive por um código de cavalheirismo e conduta que mantém mesmo enquanto arma estratégias militares ou revoluções sanguinárias. Treize possui em mente a convicção de que a guerra e o combate fortalecem e aperfeiçoam o espírito humano. Ele é admirado pelos soldados da Oz e temido pelos superiores da Aliança, homem realmente perigoso esse aí...

Cons 13, fr 12, dex 13, Agi 12, int 17, will 16, per 14, car 18

17+10 pvs

Espada 80/80

Principais perícias: pilotagem (MS) 70%, liderança 88%, intimidação 60%, táticas militares 60%, lábia 55% entre outras.



Lady Une – É a governanta e leal agente de Treize, que ele geralmente destaca para missões de assassinatos de inimigos ou para comandar importantes operações de campo. Enquanto é apaixonadamente devotada a Treize, Lady Une não demonstra nenhuma piedade por inimigos de seu mestre. É conhecida por sua crueldade. Um dia pode estar preparando o banho de seu mestre, para no outro estar bombardeando diplomatas ou ameaçando atacar as colônias. Parece até ter um tipo de dupla personalidade...

Cons 12, fr 10, dex 12, agi 12, int 13, will 11, per 12, car 12

16+12 pvs

pistola 55/0 dano 1d6+3

Principais perícias: condução (naves) 50%, intimidação 60%, tortura 60%, explosivos 50%, furtividade 50%, táticas militares 60%, liderança 50% entre outras.



Zechs Merquise – Este homem que conserva o rosto oculto por uma máscara metálica, é o melhor piloto da Oz. Pertencendo à elite das forças especiais da Terra, foi o combatente mais graduado da Academia militar do lago Vitória, recebendo a primeira promoção dupla na história da instituição. Conhecido como o “barão trovejante” por seus companheiros de pilotagem, Merquise – embora considerado um herói pelos soldados da Oz – não se deixa levar pela arrogância ou pela fama. Mesmo com todas suas qualificações, este guerreiro é conhecido por respeitar e nunca subestimar seus adversários.

Cons 15, fr 14, dex 14, agi 12, int 19, will 15, per 15, car 13

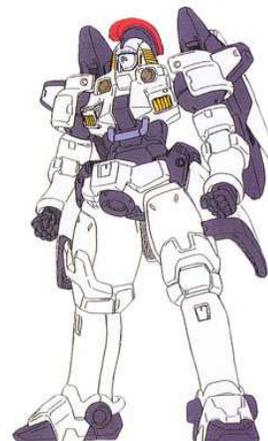
22+21 pvs 7º nível

Principais perícias: Espadas 100/70, briga 60/60, pistola 65/0, rifles 85/0, luta com duas armas (25), condução (MS) 115%, intimidação 65%, liderança 65%, táticas militares 70%, mecânica 50% entre muitas outras.

Tallgeese – Este teria sido o primeiro protótipo para um MS militar, mas foi abandonado por ser caro demais para uma produção em massa, e também difícil demais de pilotar. Por isso existe apenas o protótipo.

Uma peça de museu com mais de vinte anos de idade, este modelo originou diversas versões simplificadas, tornando-o um ancestral direto dos Gundam e dos MS as Oz. De forma inesperada, tais simplificações nos projetos seguintes tornaram superiores várias especificações do Tallgeese, fazendo deste MS a única unidade Oz capaz de enfrentar um Gundam em pé de igualdade.

Cons e fr 57, Agi 26, Ip 30, 360 pvs.



Armamentos: sabre de raios x1, dobbergun anti-MS 100+10d10 (semelhante ao rifle de impacto porém com 5 disparos), flutuadores 160 km/h



Lucrezia Noin – É uma grande amiga de Zechs de sua época na academia do lago Vitória. Depois das graduações, resolveu integrar o corpo de instrutores da instituição ensinando aos novos recrutas a arte do combate. Sua especialidade é o combate aéreo, porém apesar de ser um excelente piloto, prefere usar de sua influência na Oz para resolver as situações pacificamente.

Cons 13, Fr 10, dex 14, Agi 12, int 14, will 13, per 14, car 13 16+15 pvs 5º nível

Principais perícias: condução (MS) 75%, rifle de raios 65%, micromísseis 70%, pistola 60%, intimidação 50%, condução (aeronaves) 60%, entre outras.

Soldados da Oz – Cons 12-16, Fr 10-14, dex 13-16, agi 10-14, int 11-14, will 10-14, per 12-14, car 8-13 14-18 + 9 pvs

Perícias típicas: pistola 55/0, rifle de raios 55/0, torpedos 55/0, pilotagem 60%, canhões 55/0, sobrevivência 60%

Tenentes do Lago Vitória (atributos mínimos) – Cons 13, Fr 13, dex 14, agi 10, int 14, will 13, per 13, car 09 18+10 pvs

Perícias típicas: pilotagem (MS) 70%, rifle de raios 65/0, micro mísseis 60/0, pistola 60/0, torpedos 60/0 (geralmente pilotam Áries)

Pilotos gundam e os rebeldes



Criadores dos Gundam, respectivamente: Doutor S, Doutor O, Instrutor J, Professor H, professor G. Criaram os Gundam e treinaram em segredo os cinco pilotos, já se conheciam e participaram da criação dos primeiros Mobile Suits. Porém não agiram em conjunto cada um trabalhou durante quinze anos em seu respectivo projeto isolado.



Heero Yui – Este nome pertencia originalmente a um dos maiores líderes coloniais, assassinado covardemente por agentes da OZ. Assim Heero foi um nome adotado por um misterioso jovem vindo da estação colonial L1. Seu nome assim como seu passado é desconhecido. Sabe-se apenas que foi treinado desde a infância para pilotar o gundam wing, tornou-se não apenas um piloto imbatível, mas também um supersoldado com habilidades excepcionais em sabotagem e infiltração. De poucas palavras e face severa, inspira respeito em seus adversários.

Cons 12, fr 10, dex 15, agi 15, int 20, will 17, per 16, car 10

16+10 pvs 5º nível

Principais perícias: Condução (MS) 70%, mecânica 75%, hacker 50%, condução (naves) 50%, espada 90/70, rifle 85/0, pistolas 70/0, vulcans 70/0, entre outras.

Possui os aprimoramentos: expert em armas de fogo (1), especialização (condução), genialidade (3), dependente (-1 Relena).



Duo Maxwell – Membro do conhecido grupo Sweeper de mercadores e recuperadores de equipamentos usados, este jovem retornou a Terra com o intuito de combater a Oz. É gentil e bem intencionado – mas, apesar da pouca idade, deixa bem claro que está ciente da seriedade de sua missão. Ele pilota o Gundam Deathscythe. Suas habilidades como guerreiro furtivo, lançando –se das sombras contra seus inimigos com sua foice de energia, já lhe garantiram o apelido de “deus da morte”. Ponderado ao extremo Duo não teme tomar decisões difíceis, mesmo que estas ponham sua vida em risco.

Cons 10, fr 10, dex 17, agi 14, int 16, will 16, per 15, car 14

15+10 pvs 5º nível

Principais perícias: condução (MS) 90%, furtividade 50%, explosivos 50%, foice 90/50, pistola 60/0, mecânica 60% entre outras.

Possui o aprimoramento: sacar rápido (2)



Trowa Barton – Talvez o mais enigmático dos pilotos Gundam, este jovem frio e silencioso chegou a Terra em seu Gundam Heavyarms coberto de mistérios. Dotado de nervos de aço e reflexos soberbos, mostra essas características tanto em combate quanto em sua identidade falsa como artista de circo. Espanta conhecer alguém tão jovem possuidor de tantas habilidades.

Cons 13, fr 11, dex 16, agi 18, int 14, will 17, per 16, car 10

17+10 pvs 5º nível

Principais perícias: canhão giratório 90/0, mísseis 85/0, facas 65/30, acrobacia 80%, condução (MS) 85%, alvo móvel (15) entre outras.

Possui os aprimoramentos: Acrobático (1), Paciente (1).

Quatre Raberba Winner – Um jovem aristocrata, filho único de uma influente família cujos interesses sempre foram voltados para o desenvolvimento colonial, ele é talvez o mais tranqüilo dos pilotos Gundam. Bravo e determinado não permite que nada fique entre ele e a luta de sua família contra a Oz.

Cons 10, fr 10, dex 15, agi 14, int 16, will 16, per 15, car 16

14+10 pvs 5º nível

Principais perícias: espadas 85/80, condução (MS) 85%, pistolas 50/0, mísseis 65/0, vulcans 65/0, mecânica 60%, finanças 50%, violino 60%, liderança 65% entre outras.



Possui os aprimoramentos: contatos 2 (Maganac Corps.)

Chang Wufei – descendente de um legendário clã de guerreiros chineses, veio à Terra para destruir o mal chamado Oz. Vivendo sob um estrito código de honra, punindo a maldade e levando a justiça aonde esta seja necessária, Wufei é um lobo solitário – mas aprendeu a tolerar alguns poucos companheiros em suas missões.

Cons 14, fr 13, dex 16, agi 16, int 15, will 15, per 14, car 09

19+10 5º nível

Principais perícias: Condução (MS) 90%, alabarda 95/65, briga 70/70, mecânica 55%, esquiva 60%, garra do dragão 80/50, pistola 55/0, sobrevivência (montanhas) 60% entre outras.

Possui o aprimoramento negativo: Código do Combate (-1)



Relena Darlian – Filha do vice-ministro da AART, sempre teve uma vida de luxo, e poucas vezes sendo observada pelo ocupado pai, responsável pelas negociações de paz com as colônias, insatisfeitas com o governo centralizado na Terra. Após a operação Meteoro e os pilotos Gundam teve que encontrar em si mesma coragem e determinação para ajudar as colônias.

Cons 11, Fr 08, dex 12, Agi 10, int 19, will 17, per 16, car 16

12 pvs 3º nível

Principais perícias: Lábria 60%, liderança 50%, política 50%, história 50% condução (automóveis) 30% entre outras.

Gundam



Wing 01– Criada com o único propósito de combater a Oz, esta unidade avançada da série Gundam foi produzida na estação colonial L1 e logo se tornou famosa nas mãos de seu introspectivo piloto Heero Yui. Com a capacidade de mudar para forma de uma aeronave, o gundam Wing foi projetado para resistir até mesmo a reentradas atmosféricas, sendo também superior a qualquer caça convencional da aliança.

Custo 8 pts de aprimoramento

Cons e fr 56, agi 24, Ip 40 350 pvs

Armamentos: espada de plasma x2, rifle de impacto x1, vulcans x1.

Birdmode – Cons e fr 44, agi 29, Ip 25, 280 pvs

Armamentos: machine gun x1



Deathscythe – Armado com uma inconfundível foice de energia, este Gundam negro foi criado próximo da estação colonial L2 pelo grupo Sweeper, uma organização especializada em recuperação de restos de guerra. Equipado com os melhores e mais sofisticados sistemas CME (contra-medidas eletrônicas), ele é virtualmente indetectável para radares ou câmeras, permitindo assim ataques surpresa. Seja com a foice ou arremessando seu escudo.

Custo: 6 pts de aprimoramento

Cons e fr 54, agi 27, Ip 35, 330 pvs

Armamentos: Foice de energia x1, vulcans x2, escudo Ip 25 (pode ser arremessado dano - 6d6+10), machine gun x1.

Heavyarms – Criado pela força de resistência da estação colonial L3. Com seu tremendo poder de fogo, é próprio para combate a distância. Sua arma principal é um poderoso canhão giratório montado no braço esquerdo. Possui também um conjunto de lança mísseis teleguiados nos ombros, além de um par de auto-canhões embutidos no peito e um par de metralhadoras vulcans na cabeça. Infelizmente tanta artilharia consome muita munição. Caso isso aconteça, este Gundam pode usar uma faca de plasma para combates corpo-a-corpo.

Custo: 7 pts de aprimoramento

Cons e fr 54, agi 21, Ip 40, 330 pvs

Armamentos: vulcans x2, homing mísseis x 6, micromísseis x 24, canhão giratório x1, faca de plasma x1 (4d6+20), Machine Gun x2 (nos peitos).





Sandrock – Com seus vastos recursos financeiros a família de Quatre desenvolveu este Gundam designado para a estação colonial L4. Extremamente poderoso em combate corporal esta unidade blindada foi desenvolvida para suportar ondicações climáticas extremas de calor e radiação.

Diferente de outros Gundam, o Sandrock utiliza um par de lâminas metálicas curvas ao invés dos clássicos sabres de energia – e também abriu mão de seus autocanhões, mantendo apenas as vulcans.

Custo: 6 pts de aprimoramento

Cons e fr 58, agi 20, Ip 50, 370 pvs

Armamentos: lâminas curvas x2 (6d6+22, com um acerto crítico destrói o MS adversário), vulcans x2, escudo Ip 20.

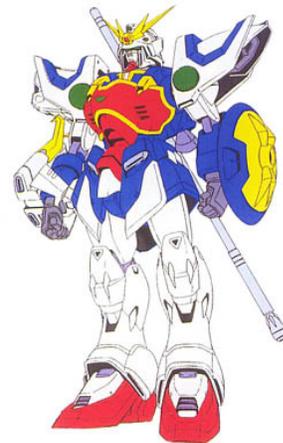
Shenlong - Criado na estação colonial L5 pelas forças de resistência contra a aliança, este Gundam recebeu o nome derivado do “Deus Dragão” chinês, intimidando seus adversários com devastadoras rajadas de fogo.

Munido de uma alabarda de energia e um potente lança-chamas montado no seu braço direito, este semelhante a uma cabeça de dragão. O lança-chamas pode ser utilizado para uma rajada que atinge vários alvos que causa mais dano em combate fechado. O braço também pode ser estendido para atacar MS distantes.

Custo: 6 pts de aprimoramento

Con e Fr 56, Agi 21, Ip 40, 330 pvs

Armamentos: Alabarda de energia x1, vulcans x2, lança-chamas x2 (8d6, 10 disparos), garra do dragão x1 (6d6+22), escudo Ip 20.



Personagens Jogadores

Pontuação inicial 100 mais 1d10 pontos de atributo, pontos de perícia vão até 600. Pilotos, tem entre 13 e 15 anos.Recomendo que iniciem entre 3º e 5º nível.

Kits

Piloto de Gundam

Custos: 2 pontos de aprimoramento e 250 pontos de perícia

Mecânica 35%, explosivos 30%, esquiva 40%, condução (automóveis) 30%, computação 35%, hacker 35%, investigação 30%, sobrevivência 40%, arma branca 30/30, condução (MS) 60%.

Aprimoramentos: mobile suit (Gundam) 6, patrono (sua colônia), phs 2, inimigos: Oz (-5),devoção:proteger as colônias (-1)



Soldados da Oz

Custo: 2 pts de aprimoramento e 260 de perícia

Condução (MS) 40%, armas de fogo (três grupos) 50%,

Briga 30/30, explosivos 30%, intimidação 25%, sobrevivência (escolha duas) 40%, camuflagem 20%

Aprimoramentos: phs 3, Mobile suit (Leão) 1, Patrono (OZ)

Outros kits disponíveis:

Cientista de Mobile Suit, Contrabandista, Mercenário e outros que constam no Anime RPG.

REGRAS PARA PILOTAR MS



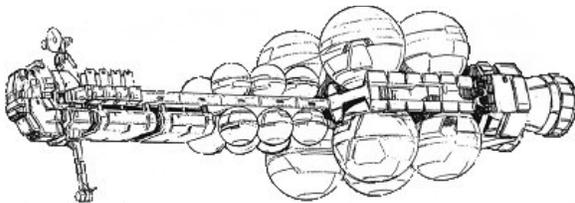
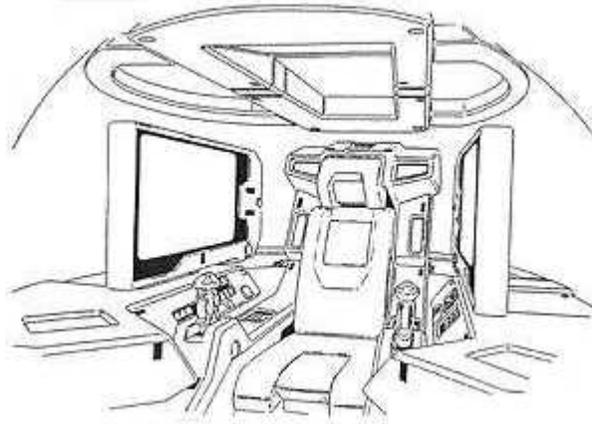
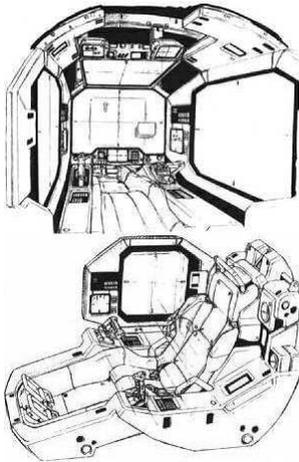
Todos ataques efetuados pelo MS adversário podem ser evitados com um teste de Conduçãovs.a perícia de ataque do atacante. Armas que possuam dano de impacto quando são esquivadas com sucesso recebe-se ainda o dano por explosão exceto quando tirar crítico na esquiva ou no espaço.

Perícia condução – ao invés de somar qualquer atributo do piloto, soma-se a Agi do Mobile Suit,

assim com nas armas de contato.

Qualquer ataque direcionado ao tronco, que ultrapasse o IP, será descontado dos pvs do piloto.

Cockpit de mobile suit



Transportador de mobile suit

Concluo assim essa adaptação de Mobile Suit Gundam, esse riquíssimo cenário, e espero que possibilite muitas aventuras para vocês. Já estou trabalhando na Valsa sem Fim onde são mostrados os eventos após a Guerra, e na Presa Branca que foi o movimento de Revolução das colônias e marcou o fim da guerra.

Qualquer crítica sugestão ou coisa similar mande um e-mail para: petbhazalith@hotmail.com.