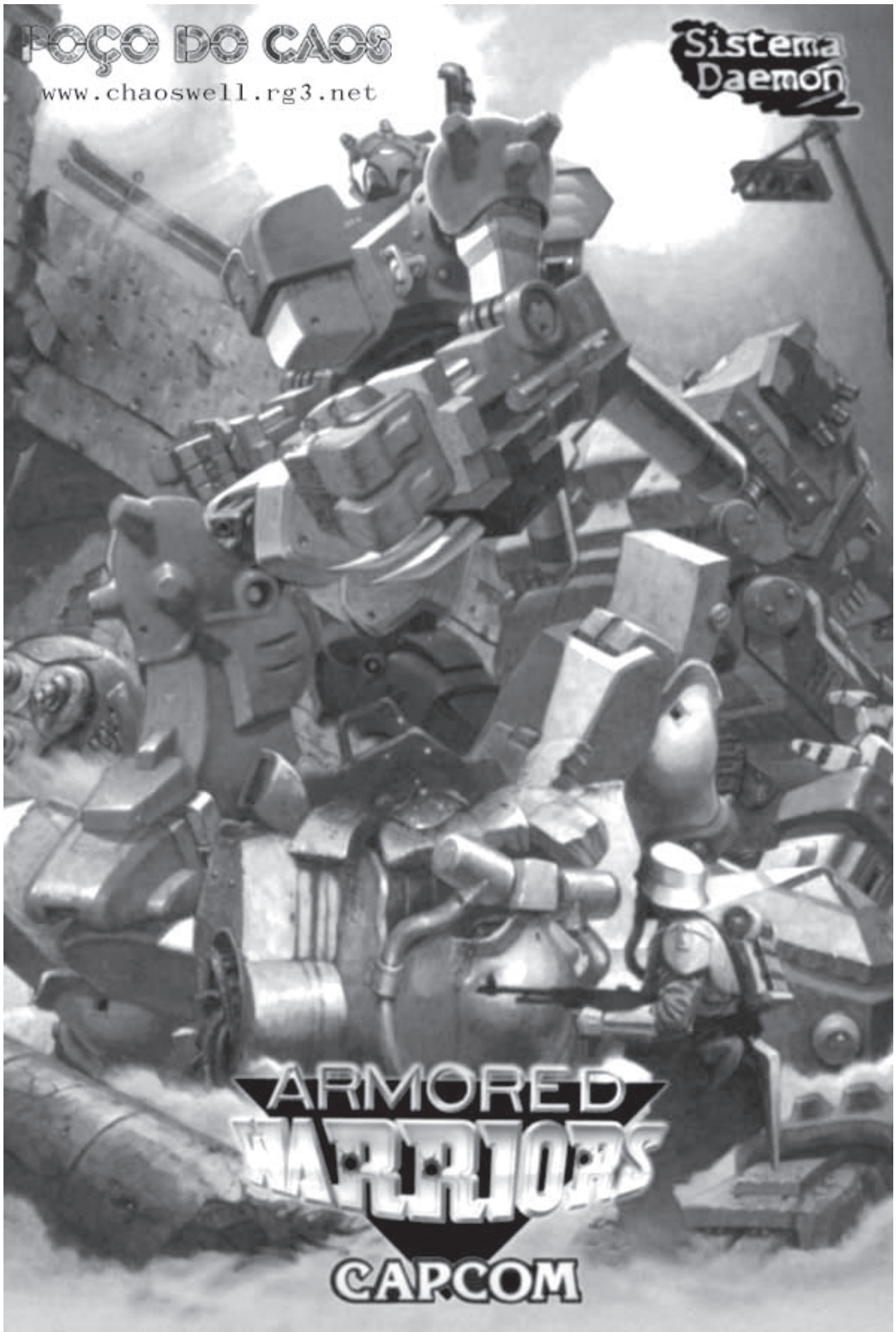


POÇO DO CAOS

www.chaoswell.rg3.net

Sistema
Daemon



ARMORED
WARRIORS

CAPCOM



Projeto Armored Warriors
31/05/04 - 01/07/04

Escrito por TA-KEED

E-Mail: ta.keed@gmail.com

MSN: ta_keed@hotmail.com

Agradecimentos:

-A todos aqueles que postaram mensagens lá no Fórum: Valeu, caras!

-A Daemon e ao Gizmo, pela chance;

-A Felipe "Kurt" Storino, e Fausto "Zell" Lira, por destruírem Raia... ^__^;

-A Victor Hisamoto, pela atenção dispensada a esse projeto.

"Faze o que tu queres há de ser o todo da lei"

CONSIDERAÇÕES

*Para utilizar esse net-book você irá precisar do módulo básico, distribuído gratuitamente no site:
www.daemon.com.br.*

Todo o material aqui contido é usado somente para fins de divulgação. As marcas e nomes aqui citados pertencem à suas respectivas empresas (Daemon editora e Capcom).

Esse livro foi criado com o propósito de divulgação; sua venda é expressamente PROIBIDA.

REFERÊNCIAS

-<http://www.arcadeflyers.com/>

-<http://www.gamefaqs.com/>

-Dragão Brasil #49

No ano de 2281, o governo da “União Terrestre” e os dirigentes de “Raia” concluíram um acordo de cessar-fogo, pondo fim a uma guerra que perdurava por meio século.

Um ano se passou desde o acordo... O 18º grupo de patrulha relatou que a capital do Império de Raia, “Melkide”, havia sido tomada por tropas de origem desconhecida.

O governo da União Terrestre decidiu, então, enviar uma tropa para Raia, para retomar a capital e resgatar os civis.

Entretanto, o verdadeiro propósito desta operação era trazer Raia ao comando da União Terrestre, assim que a misteriosa tropa fosse eliminada.

Esse fato nunca chegou ao conhecimento público...

*Fase-I

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Certamente, os jogadores tomarão parte na guerra que está se iniciando entre a União Terrestre e a tropa desconhecida que tomou Raia. Os personagens devem ser construídos de forma normal: 100 pontos de atributos +1 por nível, 5 pontos de aprimoramento e um máximo de 500 pontos de perícias. À não ser que o mestre diga o contrário, V.A. 's são concedidas gratuitamente, sem nenhum custo em aprimoramento.

Será dado o passo-a-passo para a criação de um personagem, juntamente com um exemplo de personagem que criaremos agora. Acompanhe:

PASSADO

Imagine o que aconteceu como seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu(s) objetivo(s).

“Codinome: GALE”.

Nome: Asaka Shisuke

Altura: 1,87 m

Peso: 82 Kg

Idade: 23

Data de Nascimento: 12 /05/2259

Tipo Sangüíneo:

Nacionalidade: Japão

Graduação: Aspirante

Máquina: SVA-6L REPTOS

“Essa mestiça de japoneses e brasileiros é conhecida por ser extremamente decidida, orgulhosa até. Porém, seu retrospecto de missões concluídas com êxito têm mostrado sua capacidade”.

Asaka foi criada num orfanato japonês após perder os pais durante a guerra, e decidiu ser piloto para encerrar a guerra que os levou, integrando o exército aos 16 anos. Ela teve uma participação brilhante durante a guerra, cumprindo missões importantes.

Porém, novamente Asaka deve voltar ao campo de batalha, o mesmo de outrora... Ela não conhece seu opositor desta vez, mas não irá deixar que outra guerra se inicie!”.

ATRIBUTOS

Serão usados, como dito anteriormente, 101 pontos para distribuir entre suas oito características. Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha... Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente. Nesta etapa, nenhum atributo pode ter menos do que 3 pontos e mais do que 18.

Asaka é mestiça, de cabelos curtos, lisos e negros; uma mulher alta e forte, com uma aparência esbelta; apesar de seu porte, ela é extremamente ágil, e consegue tolerar situações adversas. Porém, ela costuma ser egocêntrica e extremamente orgulhosa, nunca aceitando a ajuda dos outros. No final, fica algo assim:

Atributos	Valor
Constituição (CON)	14
Força (FR):	12
Destreza (DEX):	12
Agilidade (AGI):	15
Inteligência (INT):	11
Força de Vontade (WILL):	14
Percepção (PER):	13
Carisma (CAR):	10
Total	101

APRIMORAMENTOS

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. Seguindo os padrões definidos, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento, (podendo chegar até a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta).

Status	1
Patrão: União Terrestre	2
Sábio (Ciência Militar)	1
Expert em Armas de Fogo	1
Total	5

PERÍCIAS

Seguindo com a criação, chegamos às perícias, que irão definir o que o personagem sabe fazer. Defina os conhecimentos gerais do personagem, tudo aquilo que ele aprendeu a fazer ou que tenha recebido treinamento. Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Pontos} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia “brutos” (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Asaka possui 23 anos e INT 11 (285 pts. de perícia).

Artes Marciais	30/30	AGI	45/45
Espadas	45/30	DEX	57/42
Pistolas*	—	—	30%
Rifles*	—	—	30%
Artilharia Pesada*	—	—	30%
Ciência Militar**	—	—	90%
Pilotagem	40	—	40%



Sistema de Combate	40	---	40%
Explosivos	20	---	20%
Furtividade	30	AGI	42%
Primeiros Socorros	20	INT	31%

Total 280

* Armas Gratuitas por "Expert em Armas de Fogo";

** Concedido por "Sábio"

PV e IP

Agora é só uma questão de matemática.

Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP

Asaka tem Constituição 14 e Força 12. Somando os atributos e os dividindo por dois (e acrescentando 1 ponto por Asaka estar no primeiro nível) chega-se a 14 Pontos de Vida. Asaka possui uma Jaqueta de Kevlar da unidade de Defesa Terrestre, que lhe confere IP 3.

DETERMINE SUA V.A.

Chegou o momento aguardado! Para montar uma V.A., escolha o Chassi. Após isso, você tem 2 (Dois) pontos de opcionais para serem gastos com opcionais para a sua V.A.

Regras mais detalhadas são encontradas no capítulo V.A.

Asaka usa como padrão uma V.A. do tipo SVA-6L REPTOS. Com seus dois pontos de opcionais ela monta sua V.A. com um SHIELD CANNON como opcional de braço (2 pontos). Como seus pontos se esgotaram, só resta como pernas o opcional padrão, COMMAND WALKER (custo zero).

EQUIPAMENTOS E ARMAS

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida.

Asaka possui uma casa de médio porte, com decorações no estilo oriental; a casa possui um pequeno salão

nos fundos, usado para seus treinos de artes marciais. Ela NÃO tem armas, exceto Katanas decorativas e sem corte .

AJUSTES

Nossa personagem está quase pronta: nesta parte serão feitos os ajustes na ficha do personagem e da V.A. devido a Aprimoramentos e Equipamentos.

Quando está pilotando o REPTOS, os testes de pilotagem e sistemas de combate são feitos como se Asaka tivesse 56%; e, graças ao Shield Cannon, a IP efetiva da V.A. é de 19.

TOQUES FINAIS

Está tudo praticamente pronto. Falta apenas um detalhe: ligar a história do seu personagem com os personagens dos demais jogadores. Para isso defina quando e como seu personagem encontrou os outros personagens do grupo; estabeleça uma história conjunta (os personagens são amigos de infância, já trabalham juntos há algum tempo, etc.) ou um motivo conjunto. Isso vai levar a um desenrolar mais simples da história. Os Mestres agradecem!

Além disso, se, no seu grupo, tiver alguém que goste de desenhar, force-o a desenhar os personagens (hehehehe). Desenhos ajudam, e muito, a imaginar o personagem e alguns detalhes visuais dele.

COMBINANDO

Esse Net-Book foi escrito para ser usado em conjunto com as regras básicas do Sistema Daemon, distribuídas gratuitamente no site: www.Daemon.Com.br. Porém, se você quiser, pode-se combinar esse Net-Book com outros livros. Os mais recomendados são:

-ANIME RPG não é obrigatório, mas indicado: com ele, os jogadores terão muito mais opções e recursos, tornando o jogo mais amplo.

-Os GUIAS DE ARMAS MEDIEVAIS e ARMAS DE FOGO darão idéias a mais sobre armas;

-INVASÃO e seu suplemento INIMIGO NATURAL são muito úteis para obter outras raças alienígenas e acrescentar intriga à sua Campanha.

*Fase-2

RAÇAS

Aqui serão apresentadas as principais raças envolvidas nos conflitos. Outras raças podem ser usadas mediante a aprovação do mestre.

HUMANOS

Custo: 0 pontos
Idade Inicial: 14+3d6
Atributos: Normais
Vantagens: Nenhuma
Desvantagens: Nenhuma

A raça humana é a raça vinda do planeta Terra. Possui em média 1,70m de altura e 70 kg, e vive por aproximadamente 70 a 90 anos. A raça humana sofreu pesados danos durante a guerra contra Raia, e ainda está se recompondo. E, mesmo com o acordo de paz feito entre as duas forças, muitos humanos ainda nutrem forte antipatia com os raianos.

Certamente, será a raça mais usada numa partida de "Armored Warriors".

RAIANOS

Custo: 1 ponto
Idade Inicial: 14+4d6
Atributos: -2 em CON e FR, +2 em AGI e em DEX
Vantagens: Vivem cerca de 20% a mais que os humanos, infravisão.
Desvantagens: Nenhuma

Os raianos, como é de se esperar, são os nativos do planeta Raia. Eles são magros, altos e esguios, tendo em média 1,80 m de altura e pesando 60 kg. Raianos possuem pele lisa e sem pêlos, de tonalidades que variam do Azul a até o roxo; os cabelos, normalmente ondulados, possuem colorações variadíssimas, desde o azul, passando por verde a até o louro, e os olhos possuem tonalidades metálicas: a coloração mais comum é a vermelha.

Raianos podem enxergar no escuro, através do calor, mas não na escuridão total: para que esse dom funcione, é necessário que haja uma



iluminação, por menor que seja.

Raianos tendem a ser extremamente cuidadosos e precisos: sua tecnologia e sua arte refletem todo um zelo especial. Além disso, costumam ter comportamento altivo e distante, sem inclinações para a guerra. Mas, quando necessário guerrear, são oponentes formidáveis, que lutam até o fim pela causa que consideram justa.

MEIO-RAIANOS

Custo: 1 ponto
Idade Inicial: 14+3d6
Atributos: -1 em CON e FR, +1 em AGI e em DEX
Vantagens: Infravisão.
Desvantagens: Nenhuma

Guardando as devidas proporções, humanos e raianos são relativamente parecidos, possuindo uma estrutura biológica muito semelhante. Então, não é de se esperar que surgisse os meio-raianos, resultado do cruzamento entre Humanos e Raianos.

Meio-raianos possuem a aparência humana, porém, com a pele lisa, sem pêlos e muito mais clara, como a de um albino. São esguios, possuem cabelos em sua maioria ondulados e de cores variadíssimas, desde as tonalidades mais comuns aos humanos a até cores raianas, como azul e verde. Os olhos possuem cores levemente metálicas.

Meio-raianos tendem a ser soturnos e introspectivos - uma vez que outras raças não os aceitam direito.

CIBORGUES

Custo: 2 pontos
Idade Inicial: 16+2d6
Atributos: Normais
Vantagens: Não precisa dormir, comer, beber; imunidade a veneno, doenças.
Desvantagens: Não recupera PV com descanso.

Um ciborgue é um ser, seja humano ou raiano, que se submeteu ao processo de transformação em ciborgue. Basicamente, é um cérebro e uma espinha dorsal num corpo totalmente tecnológico. Ciborgues podem variar imensamente de aparência, mas sempre terão alguns traços que o identifique como um ciborgue, sejam traços de computador no rosto, algumas partes do corpo totalmente mecanizadas ou algo similar.

Graças aos sistemas de suporte de vida, um ciborgue não precisa fazer nenhuma das necessidades básicas de um ser vivo, e, além disso, é totalmente imune a doenças. Porém, só pode se recuperar de danos com um conserto. Por tudo isso, pessoas do alto comando do governo terrestre têm pensado nos ciborgues como os soldados definitivos. Seu uso, entretanto, está, por questões de moral e ética, vetados.

*Fase-3

V.A.

Com o passar do tempo e a chegada do futuro, muitos foram os avanços da ciência humana. E, feliz ou infelizmente, a ciência militar foi uma das que mais evoluíram, e graças a ela, a guerra encontrou uma devastadora mudança. Atualmente, guerras não são mais decididas por combates homem-a-homem, nem com veículos, mas sim através das “Variant Armors”, ou simplesmente V.A.

CONCEITOS GERAIS

As V.A.'s são as máquinas de guerra supremas em 2281; São, basicamente, Armaduras servomotorizadas de guerra. A grande maioria possui forma humanóide (cabeça, tronco, dois braços e duas pernas), mas o design pode variar. Em média, possuem de 3 a 6 metros de altura, e pesam 6 a 10 toneladas; habitualmente, o cockpit fica entre o tronco e a cabeça; Um poderoso reator atômico fornece energia à unidade.

Com a evolução dos modelos, as V.A.'s atuais são extremamente velozes e, dependendo do modelo, podem alcançar velocidades assombrosas; os modelos mais rápidos podem chegar à aproximadamente 150 Km/h.

V.A.'s são classificadas de acordo com seu chassi e o tipo de função para qual foi desenvolvida: Leve (unidades batedoras e de assalto), Média (unidades multifunção), Pesada (unidade de choque direto) e Júnior (unidades de apoio tático).

A característica mais marcante das V.A.'s, entretanto, é a qualidade que dá o nome a ela: a capacidade de Variações. Uma V.A. tem um formidável arsenal e gama de opcionais à sua disposição, e, dependendo da sua configuração, abre novas maneiras de batalhar e novas estratégias a executar.

PREPARANDO UMA UNIDADE

Uma unidade é colocada em uso quando:

- 1º: O piloto determina o Chassi;
- 2º: O piloto determina os opcionais;
- 3º: Ajusta os dados;

1º: DETERMINANDO O CHASSI

O jogador, durante a fase de criação de personagens, deverá escolher com qual chassi (Corpo) irá iniciar o jogo. Lembre-se, entretanto, que não significa, em hipótese alguma, que ele vai PERMANECER com aquela unidade até o final da partida! Existem infinitas situações, onde o piloto será obrigado a deixar aquela unidade, ou até mesmo assumir outra.

Adiante, são apresentados os modelos de Chassis mais conhecidos e usados; porém, o jogador pode criar seu próprio Chassi. Regras para criar seu próprio Chassi serão vistas no tópico “Criando uma V.A.”.

“Mark Hunter, um dos veteranos da força da União, decide optar pelo Chassi AEX-10M BLODIA, uma vez que ele desempenha funções variadas.”

2º: DETERMINANDO OS OPCIONAIS

Por enquanto temos um Chassi, um corpo, mas nenhuma outra função: ele não tem braços, pernas nem armas. Então, vamos, nesta fase, colocar as peças que faltam para que a V.A. entre em funcionamento. As peças restantes são chamadas de “opcionais”.

Opcionais são divididos em três categorias: opcionais de BRAÇO, PERNAS e ARMAS. Cada um tem um custo em pontos, variando de zero (gratuitos) a até três (3) pontos. Um piloto recém-criado tem DOIS (2) pontos de opcionais para distribuir entre as partes.

Uma observação a ser feita, é que os opcionais podem ser mudados sempre que a situação permitir (como estando na base, por exemplo). Assim, os jogadores podem colocar opcionais diferentes, de acordo com a missão a ser executada; porém, o custo final dos opcionais não pode exceder seus pontos de opcionais (você não pode tirar um opcional de dois pontos para colocar um de 3, se seus pontos de opcionais são dois, por exemplo).

IMPORTANTE: uma mesma V.A. não pode ter dois opcionais do mesmo tipo (não é permitido ter pernas TREADS e TURBO-JET ao mesmo tempo, por exemplo).

“Para equipar sua V.A., ele decide, com seus três pontos, colocar como opcional de pernas POWER BUG (1 ponto), e como arma, VULCAN (1 ponto). Como seus dois pontos já foram gastos, só resta a Mark instalar como braço o POWER KNUCKLE (custo zero).”

3º: AJUSTANDO OS DADOS

A V.A. já está pronta pra ação! Só faltam alguns ajustes na ficha. Todos os dados, como dano das armas, algum modificador e, principalmente, o valor de teste quando o piloto está naquela unidade, devem ser feitos agora.

“Mark tem V.A. [pilotagem 50%] e [sistemas de combate 40%]. Com o Chassi e a configuração atual escolhida (Blodia possui DEX 12, agora 15, devido ao Power Bug) ele terá [pilotagem 65%] e [sistemas de combate 55%], enquanto permanecer com essa unidade”.

Ajustada a ficha, basta começar o jogo.

CONHECIMENTO E CONTROLE

As V.A.s em si formam um campo da ciência militar bastante singular. Aqui será demonstrado o que é necessário para conhecer e comandar essas máquinas.

Todo o conhecimento necessário vem de uma perícia nova e singular chamada simplesmente de “V.A.”, e possui quatro subgrupos. A perícia e seus subgrupos serão explicados com mais detalhes a seguir.

V.A.*

Subgrupos: Engenharia (0), Mecânica (0), Pilotagem (especial), Sistemas de Combate (especial).

***Engenharia (0):** A contraparte de Mecânica, essa perícia é a usada para a construção e desenvolvimento de V.A., bem como seus equipamentos. Lembre-se que, você tem o conhecimento, mas VAI precisar de recursos, como uma indústria ou local preparado para isso, e especialistas, para criar algo.

***Mecânica (0):** Perícia usada para consertos de V.A. e de seus componentes, bem como identificar erros e procurar possíveis soluções. Essa é a única forma conhecida de restaurar PVs de uma V.A., ou seja, consertando-a. Porém, vale ressaltar que o mecânico pode precisar de componentes especiais, como novas peças ou ferramentas: o Mestre deve definir o que pode ser consertado, na situação atual.

***Pilotagem (DEX da V.A.):** Essa é a perícia primordial para quem deseja ser piloto; esse subgrupo habilita o piloto a comandar, mas não combater, com uma V.A. Uma menção especial que deve ser feita, entretanto, é que o atributo modificador é a Destreza DA MÁQUINA, não a sua: isso reflete a manobrabilidade da V.A., e vai mudar de acordo com a máquina que o piloto estiver comandando naquele momento.

***Sistemas de Combate (DEX da V.A./Pilotagem):** Essa é a perícia que habilita o piloto a combater com uma V.A. Todos os testes relativos a combate, como ataques físicos, à distância e bloqueios, DEVEM ser feitos com essa perícia. Novamente, o atributo modificador será a DEX da V.A. que o piloto estiver usando no momento; mas o mais importante, essa perícia é limitada pelo valor de Pilotagem: o valor da perícia "Sistemas de Combate" NUNCA vai ser superior ao valor de Pilotagem, de modo que, para se ter "sistemas de combate", é obrigatório que se tenha "pilotagem" antes.

MANOBRAS DE CONTROLE E COMBATE (opcional)

Aqui são apresentadas manobras que podem ser executadas por qualquer V.A.; o seu uso é totalmente opcional, de acordo com a vontade do Mestre. Caso queira, o mestre pode colocar preço nelas, como se fossem manobras de combate comuns.

***DASH (CORRIDA):** Para correr, basta anunciar que irá apenas correr, sem executar nenhuma outra ação. Enquanto corre, uma V.A. utiliza seu valor de velocidade máxima.

***JUMP (SALTO):** A altura máxima que um V.A. pode alcançar saltando é de AGI/2 de altura, não mais, não menos. A distância que alcançam pulando é a mesma da caminhada ou corrida - para chegar à longas distâncias, é recomendado que corra antes.

***DASH ATTACK:** Um "Dash Attack" é um ataque executado após correr; usa-se regras similares às de "Carga" - faz-se um único ataque, e sem direito à defesa, que concede +15% para ataque e dano+5, com dano de impacto 5.

***SPECIAL ATTACKS:** A grande maioria dos opcionais possui manobras especiais; basta ler a descrição delas!

***GRAB (AGARRAR):** Com essa manobra, o piloto agarra a unidade inimiga, tornando-o vulnerável a qualquer outro golpe. O executor da manobra deve fazer um teste para acertar um golpe, e o alvo tem direito à esquiva. Caso o alvo falhe, o executor prende seu inimigo, sem causar dano. Com isso, nas rodadas seguintes, o executor da manobra poderá atacar o alvo sem que esse possa se defender (jogue o dano

direto: o executor não precisa fazer testes para acertar); um alvo sob essa manobra só pode sair caso passe num teste de FR vs FR do executor da manobra, ou se o alvo usar a manobra Mega-Crush: caso use o Mega-Crush, o alvo é liberto automaticamente, sem testes.

Obviamente, o executor da manobra deve estar bem próximo do alvo, em distância de combate corporal.

***ARM-RIPPER:** Manobra considerada suja por alguns pilotos de V.A., ela permite arrancar um braço do oponente. O Piloto que executar essa manobra deve fazer um teste normal de ataque; caso acerte, deve-se testar FR do atacante vs CON do alvo; se o atacante vencer, o membro será arrancado. Causa também 1d10 de dano, trespassando qualquer IP.

A manobra Mega-Crush pode impedir, em emergências, que seu membro seja arrancado.

***MEGA CRUSH:** Uma manobra arriscada, porém muito eficaz em situações de emergência; com essa manobra, a V.A. irá, através da sobrecarga do reator, descarregar uma forte onda de energia, atingindo todos que estiverem muito próximo dele (em distância de combate corporal). A onda de energia causa 4d10 de dano (não é preciso rolar dados, acerta automaticamente), mas consome 10 PV's da V.A. Habitualmente, os pilotos de V.A. só utilizam essa manobra caso estejam cercados por muitos inimigos.

***GIGA CRUSH:** Manobra similar à anterior, mas muito mais poderosa e perigosa ao piloto; Quando ativada, ela envia ondas de choque que atinge tudo e todos num raio de 7 metros! Giga Crush causa 6d10 de dano (não precisa rolar dados para acertar), porém consome 20 PV's da V.A., e o piloto sofre 1d6 de dano.

***COMBINE:** Em situações específicas, o alto comando pode enviar uma V.A. especial, sem armas e controle algum. A função dela é singular: fazer duas ou mais V.A.'s se combinarem para formar uma poderosíssima V.A. durante um curto período de tempo!

Em termos de regras, as V.A.s combinam suas melhores características e armas, formando uma única V.A. Essa V.A. ataca um n° de vezes igual à quantidade de V.A.'s que participam da combinação, dividido por 2, arredondado para baixo. Todo dano sofrido (após contar o IP) é dividido igualmente por todas as V.A.s

Porém, deve-se lembrar que a combinação só dura 1d6 turnos... Esse é o tempo que os pilotos possuem até que a combinação seja desfeita.

EVOLUÇÃO

V.A.s são estáticas: não evoluem normalmente. Elas não ganham nível, nem experiência ou algo do gênero. Porém, podem evoluir através de upgrades. E esses upgrades são determinados pelo sistema de "Ranking".

SISTEMA DE RANKING

Todas as máquinas possuem inicialmente "Ranking-1"; isso significa que as máquinas não passaram por nenhuma modificação. Toda vez que uma V.A. sofrer um upgrade, ela vai subir de Ranking.

Cada vez que uma V.A. subir de ranking, ela receberá +1 em todos os atributos - , ganha mais um (1) ponto de opcional extra, podendo comportar mais opcionais. O Ranking máximo possível é CINCO (5), nunca indo além disso.

Tabela de Ranking de V.A.

Ranking	Atributos	CON e FR	PV	IP	Opcionais
Ranking-1	inicial	inicial	inicial	inicial	inicial
Ranking-2	+1 em todos	+2	+3	+2	+1
Ranking-3	+2 em todos	+4	+6	+4	+2
Ranking-4	+3 em todos	+6	+9	+6	+3
Ranking-5	+4 em todos	+8	+12	+8	+4

ATENÇÃO: os valores apresentados nesta tabela são ACUMULADOS: quando sua V.A. passar do Ranking dois para o três, ela vai ganhar três PVs, não seis!

ATENÇÃO: não se esqueça de ajustar a CON e FR efetivas! Um ponto de CON e FR real equivale a dois pontos de CON e FR efetivas.

Elevar o ranking de uma V.A., entretanto, é um grande desafio: Uma vez definido qual será sua unidade, ela só poderá subir de Ranking em campanha, através de especialistas, ou em situações especiais. E, quanto maior o ranking, mais difícil (ou mais caro) será encontrar pessoas com o conhecimento e equipamento necessário para executar as modificações. Máquinas de Ranking 1 e 2 são relativamente fáceis de se encontrar, enquanto máquinas de ranking 5 são quase lendárias.

“Após uma série de intensos combates, Asaka libertou, sozinha, uma cidade industrial raiana sob o domínio das tropas rebeldes. Como agradecimento, os especialistas remanescentes resolvem modificar sua unidade “Reptos”, utilizando seus conhecimentos.

A unidade, outrora ranking-1, foi elevada ao ranking-2: sua Unidade Reptos normal possui agora CON: 09/34, FR09/34(+10), DEX: 18, AGI:18(9 m/s), IP:16, PV:36 e até três pontos de opcionais: isso aumenta bastante as variações e opções dela. Pena que os raianos, na atual condição, não possuem opcionais disponíveis para ela...”

CRIANDO UMA V.A.

Aqui são apresentados os chassis comuns do universo de “Armored Warriors”. Porém, o jogador pode ignorá-las e criar sua própria V.A. customizada. Para construí-la, basta seguir os passos:

1º: Defina um Conceito;

2º: Escolha a Classe;

3º: Distribua 40 pontos para as características;

4º: Ajuste os demais parâmetros:

a: ajustes da classe;

b: Índice de Proteção;

c: velocidade média é máxima;

d: CON e FR efetivas;

e: Pontos de Vida;

5º: Dê os toques finais.

1º: DEFININDO UM CONCEITO

Primeiro de tudo defina um conceito, um background básico para sua máquina. Não pense em detalhes técnicos ainda, mas coisas que sejam importantes para o background. Qual é a aparência desta nova V.A.? Quem a construiu, e porquê? Existe algum segredo, ou algo digno de nota?

“Nos laboratórios de pesquisas da União Terrestre, o Dr. Joshua Sollace conduz um grupo de especialistas. Seu objetivo é criar uma V.A. de médio porte, mas que seja tão potente quanto uma unidade AEX-10H”.

2º: ESCOLHENDO A CLASSE

Definido um conceito básico, vamos começar a definir em regras sua V.A.. As Classes identificam o tipo de V.A., e qual sua função. Escolha a classe de acordo com o conceito inicial que foi desenvolvido para a sua máquina. Adiante, no passo 4, a escolha da classe irá se traduzir em regras, mas isso não é importante agora.

As classes são:

LEVE: V.A.'s indicadas para missões de assalto e para incursões rápidas, V.A.'s desta classe se destacam pela excelente manobrabilidade e alta velocidade.

MÉDIA: Nesta classe estão os modelos de V.A.'s mais equilibrados, sendo os mais versáteis e úteis em qualquer ocasião.

PESADA: Classe que produz os modelos de V.A.'s específicos para combate à curta distância; a força das V.A.'s desta classe é inigualável, e a blindagem deles permite suportar um grande castigo.

JUNIOR: A última classe produz as V.A.'s de artilharia e apoio tático; unidades com ótimo sistema de direção e controle, com boa velocidade e blindagem satisfatória, sendo as unidades-padrão de combate a longas distâncias.

“O objetivo da construção de um novo modelo é um modelo forte, porém versátil. Será escolhido então, a Classe Média”.

3º: DISTRIBUINDO OS PONTOS

Aqui serão iniciados os cálculos. Uma V.A. possui apenas os atributos físicos (CON, FR, DEX, e AGI); um piloto usa seus próprios atributos mentais quando está na V.A. De início, distribua 40 pontos de atributos nesses quatro atributos.

Distribuindo os 40 pontos de atributos, temos:

CON:	11
FR:	11
DEX:	09
AGI:	09
Total:	40

4º: AJUSTANDO OS DEMAIS PARÂMETROS

Prosseguindo com a construção, temos que definir seus cinco parâmetros básicos. Vamos fazer isso por partes:

a: Ajustes pela Classe

Dando prosseguimento, teremos que ajustar os atributos de sua V.A. de acordo com a classe escolhida, bastando somar os bônus da classe com os seus atributos. Os modificadores das classes são:

Leve: DEX+5, AGI+5
Média: FR+3, CON+3, DEX+2, AGI+2
Pesada: CON+5, FR+5
Junior: DEX+4, AGI+3, CON+3



ATENÇÃO: ESSES MODIFICADORES SÃO ESTÁTICOS, E NÃO PODEM SER REALOCADOS!

“A Classe escolhida para o novo modelo foi a média. Utilizando seus modificadores, os atributos ficam assim:

Classe: Média
CON: 14 (11+3)
FR: 14 (11+3)
DEX: 11 (09+2)
AGI: 11 (09+2)

Uma observação a ser feita, assim como a criação de um personagem: os atributos devem ficar entre 3 e 18, adicionando os bônus.

b: Índice de Proteção (IP)

O IP mostra a blindagem externa da V.A., e é definido somando a CON com 6 pontos (1D6)

“A blindagem do novo modelo é especialmente resistente para um modelo médio - CON 14+6= 20; a V.A. em desenvolvimento possui IP 20”.

c: Velocidade Média e Máxima

Existem dois tipos básicos de velocidade: A velocidade DE CAMINHADA (média) e a VELOCIDADE MÁXIMA, ambas calculadas em m/s (metros por segundo). Para calcular a Velocidade de caminhada, divida a AGI do modelo por dois. Quanto à velocidade máxima, multiplique a AGI por dois.

“Após uma extensa bateria de testes, o modelo apresentou os seguintes dados: Velocidade de caminhada 5,5m/s (11/2=5,5), e velocidade máxima de 22m/s (11x2=22)”.

DICA: Não é obrigatório, mas caso você deseje saber quanto sua V.A. corre em Km/h, simplesmente multiplique o resultado em m/s por 3,6.

d: CON e FR efetivas

A Resistência e Força de uma V.A. são muito superiores as de um ser humano; Até agora, esses atributos estão normais. Esse é o atributo REAL. Para passá-los para o atributo EFETIVO, ou seja, aquele que vai vigorar assim que a máquina estiver pronta, some CON e FR com 24 pontos. Isso

se deve ao fato de que V.A.'s possuem CON e FR 7D, e não 3D, como os humanos.

Não se esqueça de anotar ao lado da FR o bônus de dano.

“O modelo em desenvolvimento possui CON 38 e FR 38[+12] (14+24=38); é um modelo poderoso para uma V.A. da sua classe”.

e: Pontos de Vida (PV)

Pontos de Vida definem a resistência da estrutura interna; são calculados de maneira idêntica do que um personagem normal: some CON + FR EFETIVAS e divida-os por 2. Adicione +1 por estar no Ranking-1

“A estrutura interna do novo projeto possui 39 PV's (38+38/2+1=39)”

5º: DANDO OS TOQUES FINAIS:

Sua máquina está virtualmente pronta para uso. Agora, enriqueça-a, colocando dados adicionais, como altura e peso, determinando todos os detalhes de aparência, estatísticas e background.

*“E então, no dia 14 Março de 2282, estava pronto a criação de mais uma V.A”
[AEX-14M KIRY-EN]*

Classe: Médio
Altura: 5,7m
Peso: 7,5t

DETALHES:

“Desenvolvido como uma opção entre o poder de uma GULDIN e a versatilidade da BLODIA, essa é uma unidade de combate direto com um grande poder de destruição, mas sem sacrificar a manobrabilidade e sistemas de direção. Sua aparência foi concebida similar ao AEX-10M, mas que tivesse o aspecto de um paladino”.

A sua unidade está pronta para o front de guerra.

TABELA DE FORÇA EXPANDIDA

	<i>atributos</i>	<i>Carga máxima (kg)</i>	<i>Bônus de Dano</i>
	18	200	+2
4D	19	220	+3
	20	250	+3
	21	280	+4
	22	320	+4
	23	360	+5
	24	400	+5
5D	25	450	+6
	26	500	+6
	27	560	+7
	28	620	+7
	29	710	+8
	30	800	+8
6D	31	900	+9
	32	1000	+9
	33	1120	+10
	34	1260	+10
	35	1420	+11
	36	1600	+11
7D	37	1800	+12
	38	2000	+12
	39	2200	+13
	40	2500	+13
	41	2800	+14
	42	3200	+14
8D	43	3600	+15
	44	4000	+15
	45	4400	+16
	46	5000	+16
	47	5600	+17
	48	6400	+17
9D	49	7200	+18
	50	8000	+18
	51	8800	+19
	52	10000	+19
	53	11200	+20
	54	12800	+20
10D	55	14400	+21
	56	16000	+21
	57	17600	+22
	58	20000	+22
	59	22400	+23
	60	25600	+23
11D	61	28800	+24
	62	32000	+24
	63	36000	+25
	64	40000	+25
	65	44800	+26
	66	51200	+26
12D	67	56000	+27
	68	64000	+27
	69	72000	+28
	70	80000	+28
	71	88000	+29
	72	100 t	+29
13D	73	112 t	+30
	74	128 t	+30
	75	144 t	+31
	76	160 t	+31
	77	176 t	+32
	78	200 t	+32

14D	79	224 t	+33
	80	256 t	+33
	81	288 t	+34
	82	320 t	+34
	83	350 t	+35
	84	400 t	+35
15D	85	448 t	+36
	86	512 t	+36
	87	576 t	+37
	88	640 t	+37
	89	700 t	+38
	90	800 t	+38
16D	91	896 t	+39
	92	1000 t	+39
	93	1150 t	+40
	94	1280 t	+40
	95	1400 t	+41
	96	1600 t	+41
17D	97	1800 t	+42
	98	2000 t	+42
	99	2300 t	+43
	100	2560 t	+43



Chassis Básicos



AEX-IOM BLODIA

Classe: Médio

Altura: 4,66m

Peso: 8,2t

ATRIBUTOS:

CON: 13/39

FR: 13/39 (+13)

DEX: 12

AGI: 12 (6m/s)

STATS:

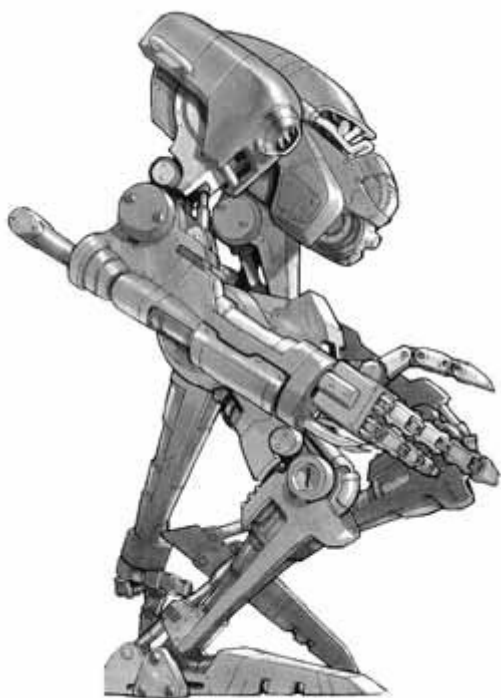
IP: 19

PV: 37

Velocidade Máxima: 24m/s (86,4 Km/h)

DETALHES:

Desenvolvido como uma unidade de combate à curta distância, Blodia é capaz de operar sob as mais variadas condições, através do uso de equipamento opcional; esta é uma unidade extremamente equilibrada.



SVA-6L REPTOS

Classe: Leve

Altura: 5,09m

Peso: 6,2t

ATRIBUTOS:

CON: 9/27

FR: 9/27 (+7)

DEX: 16

AGI: 16 (8m/s)

STATS:

IP: 15

PV: 33

Velocidade Máxima: 32m/s (115,2 Km/h)

DETALHES:

Originalmente uma unidade de combate Raiana, a própria blindagem forma a estrutura principal do chassis, e é acoplado diretamente com o sistema de direção. Esse design torna o V.A. extremamente leve, transformando-a na melhor unidade para combates à alta velocidade.

Chassis Básicos

AEX-10H GULDIN

Classe: Pesado
Altura: 4,23m
Peso: 9,7t

ATRIBUTOS:

CON: 16/48
FR: 16/48(+17)
DEX: 9
AGI: 9 (4,5m/s)

STATS:

IP: 22
PV: 40
Velocidade Máxima: 18m/s (64,8 Km/h)

DETALHES:

Graças à geradores especiais colocados em cada braço além do corpo principal, essa unidade possui uma força avassaladora, e particularmente mostra seu valor durante incursões à fortes.



AEX-12J FORDY

Classe: Junior
Altura: 3,81m
Peso: 6,7t

ATRIBUTOS:

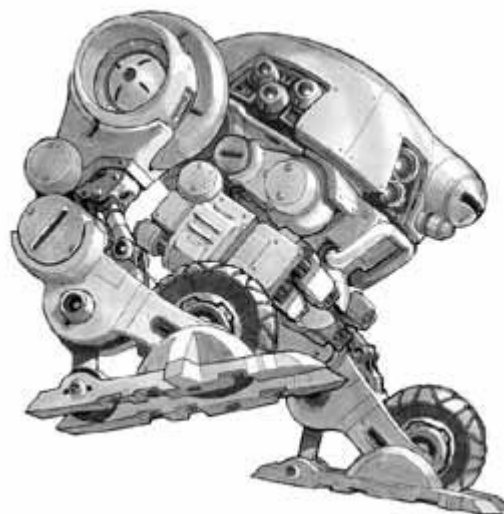
CON: 11/33
FR: 11/33 (+10)
DEX: 14
AGI: 14 (7m/s)

STATS:

IP: 17
PV: 35
Velocidade Máxima: 28m/s (100,8 Km/h)

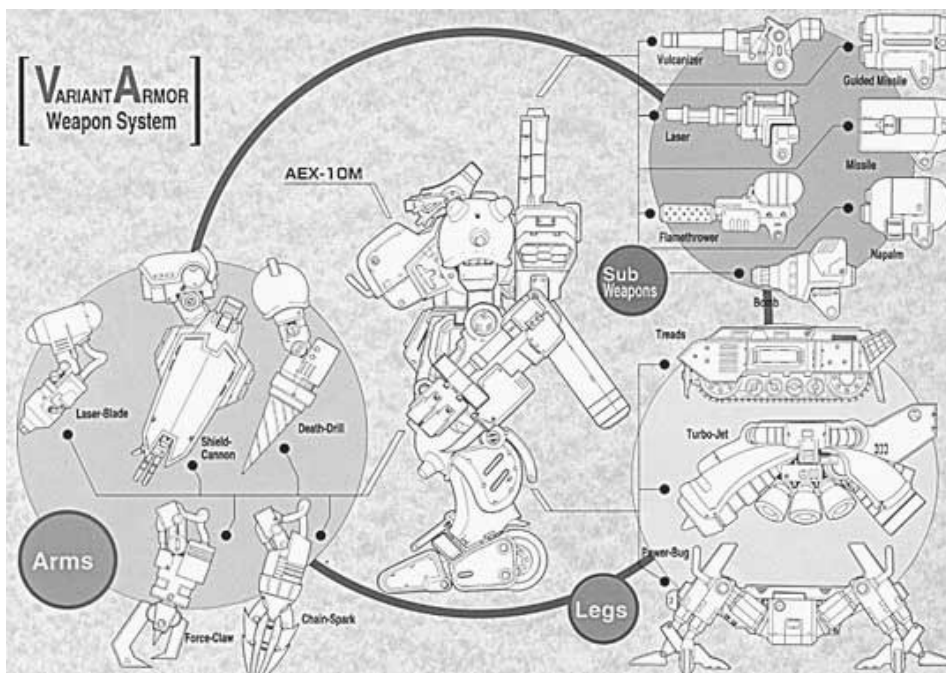
DETALHES:

Em adição ao uso de um chassi leve, a própria unidade possui um design compacto, fazendo com que esse modelo possua extrema mobilidade. Possivelmente, é o modelo mais rápido fabricado por humanos, e costuma ser muito usado como unidade de apoio, atacando à distância.



*Fase-4

OPCIONAIS



BRAÇO

POWER KNUCKLE: Braço padrão humanóide, reforçado especialmente para combate. É o opcional mais simples desta categoria, mas os especialistas garantem sua versatilidade.

***Dano:** 1d10+FR

***Extras:** o braço vem equipado com uma lança extremamente perfurante, que fica presa ao antebraço da V.A.: o "iron nail". Ele é um pouco mais lento, mas extremamente letal - o "iron nail" causa 2d6+FR de dano, mas uma penalidade de 10% no teste para atacar.

***Custo:** Nenhum. Esse opcional é colocado sempre que nenhum outro é adicionado.

DEATH DRILL:

Originalmente desenvolvida para uso civil, essa terrível arma foi adaptada para o campo de combate. Ela acerta o oponente várias vezes, e possui capacidades de combate à longa distância.

***Dano:** 1d10+FR, o dano é jogado três vezes consecutivas como se fossem três ataques. Atenção: o jogador joga uma vez só para os três ATAQUES, mas o DANO deve ser calculado um a um com o IP do oponente!

***Extras:** o Death Drill pode se abrir para disparar pequenos mísseis, com Dano de 2d10. Esses mísseis secundários possuem munição ilimitada.

***Custo:** 1 ponto.

FORCE CLAW: Uma gigantesca garra, projetada para combate à curta e média distância; ela é lenta, mas poderosa, sendo uma das armas preferidas de pilotos "Abre-Alas".

***Dano:** 2d6+FR, reduz a DEX e a AGI em 1D

***Extras:** A arma pode se estender a até 5 metros; isso costuma surpreender inimigos com uma certa frequência...

***Custo:** 1 ponto.

CHAIN SPARK: Pinças metálicas carregadas com eletricidade, essa é uma das armas que não fazem uso da força da V.A. Essa arma é usada para descarregar eletricidade nos oponentes, paralisando seus sistemas.

***Dano:** 5d6 (SEM bônus de FR!), paralisa o oponente se não passar num teste de CON x 10D. A paralisia é desfeita se o alvo paralisado sofrer dano, ou quando se passarem 3 turnos.

***Extras:** O Chain Spark pode carregar uma esfera de eletricidade e atacar inimigos à distância; Causa 2d10 de dano, e pode concentrar energia para causar mais dano (+1d10, dano máximo de 5d10). Porém, o piloto não pode fazer absolutamente mais nada além de ficar parado. Se for atacado e/ou sofrer dano, a energia é desfeita.

***Custo:** 2 pontos.

PERNAS

COMMAND WALKER: O padrão usado pela maioria das V.A.'s, é o par de pernas no padrão humanóide conhecido.

***Extra:** nenhum

***Custo:** nenhum

POWER BUG: Também conhecido como "insectroid" ou "patas-de-aranha", esse modelo substitui o conjunto comum por um conjunto de pernas quadrúpede, concedendo maior estabilidade e algumas novas habilidades.

***Extra:** DEX e AGI+3pts, ganha a habilidade de escalar paredes (obs: tome cuidado! Nem toda parede vai suportar o peso da V.A.!)

***Custo:** 1 ponto.

TREADS: Substitui o conjunto comum por esteiras de tanque. Essas pernas limitam um pouco a V.A., mas a torna mais resistente.

***Extra:** DEX+3 pts, IP+5, torna o salto impossível. Pilotos experientes, porém, costumam usar os próprios braços para saltar.

***Custo:** 2 pontos.

TURBO JET: Uma unidade de flutuação é colocada no lugar do conjunto comum, fazendo com que a V.A. flutue um pouco acima do solo. Esse opcional é de longe o mais rápido, e traz muitas outras possibilidades.

***Extra:** DEX+3, AGI+6pts, pode se manter no ar por 1d6-1 turnos. Além disso, pode disparar cargas explosivas enquanto estiver no alto, causando 2d10 de dano em quem estiver próximo e abaixo da V.A.

***Custo:** 3 pontos

HEAT ROD: Um bastão seccionado em vários pontos, funcionando como um chicote, e carregado com plasma superaquecido. É uma arma perigosa, rápida e com longo alcance.

***Dano:** 2d6+FR

***Extras:** o Heat Rod pode se estender a até 5m.

***Custo:** 2 pontos.

SHIELD CANNON: A arma mais defensiva existente consistindo num poderoso escudo de titânio, extremamente resistente, com um canhão embutido, permitindo ataques á distância.

***Dano:** 1d4+FR, IP+5

***Extras:** o canhão embutido pode disparar tanto projéteis explosivos (Dano 2d10) quanto pulsos cinéticos (Dano 3d10, penalidade de 20% no teste para atacar). A munição é ilimitada.

***Custo:** 2 pontos.

ROCKET ARM: Muitos acreditam que essa seja a arma mais agressiva desta categoria. Rocket Arm consiste em um punho gigantesco (Maior que a própria V.A.!), equipado com vários propulsores, para aumentar o dano.

***Dano:** 3d6+FR

***Extras:** Nenhum. A característica da arma é justamente seu alto dano.

***Custo:** 3 pontos.

LASER BLADE: O sonho de muitos pilotos, essa é a segunda arma que não utiliza força, consistindo em um gerador de energia concentrada, substituindo a mão e boa parte do antebraço. É extremamente rápida, e altamente penetrante.

***Dano:** 3d6 (SEM bônus de FR!), corta IP pela metade.

***Extras:** Laser Blade pode carregar energia, e disparar um golpe muito mais poderoso (+1d por turno, máximo 6d6). Porém, o piloto não pode fazer absolutamente mais nada além de ficar parado. Se for atacado e/ou sofrer dano, a energia é desfeita.

***Custo:** 3 pontos

ARMAS

VULCAN: uma poderosa metralhadora, essa arma é tida como padrão para a maioria dos pilotos.

***Dano e Munição:** 4d6, 3x por rodada, 60 disparos.

***Extras:** nenhum específico: a cadência de tiros é o maior trunfo desta arma

***Custo:** 1 ponto.

BIT: Um pequeno robô flutuante, capaz de disparar tiros de energia. Ele não é conhecido por ser poderoso, mas pode ser extremamente útil em situações críticas.

***Dano e Munição:** 2d10, 20 disparos.

***Extras:** uma singela vantagem de um BIT é que ele pode ser apontado e comandado para qualquer direção; entretanto, ele não irá se afastar mais de 10m da V.A.

Um BIT pode ser sobrecarregado num único disparo extremamente poderoso; esse disparo laser irá causar 4d10 de dano, mas vai inutilizar o BIT por 3 turnos. Caso ele seja sobrecarregado antes desse tempo passar, ele irá explodir, causando 4d10 no piloto que o detém.

***Custo:** 1 ponto.

ELECTRIC NET: Uma mina especialmente preparada: quando o alvo se aproxima, ela libera uma teia elétrica, aprisionando-o durante um curto período.

***Dano e Munição:** 2d10, 12 disparos.

***Extras:** Causa paralisia (CON do alvo vs 10D). A paralisia dura 3 turnos, ou caso o alvo seja atacado.

***Custo:** 1 ponto.

BURNER: Esta cruel arma dispara labaredas inclementes de chamas cônicas contra os adversários, podendo acertar vários inimigos ao mesmo tempo.

***Dano e munição:** 3d10, 16 disparos.

***Extras:** pode acertar até 1d4 oponentes ao mesmo tempo.

***Custo:** 2 pontos.

BOMB: esta arma cria uma poderosa parede de explosões, devastando os inimigos. Esta arma é usada com frequência para demolições.

***Dano e munição:** 4d10, 16 disparos.

***Extras:** nenhum específico.

***Custo:** 2 pontos.

HOMING MISSILE: Os lendários mísseis guiados, seu funcionamento é simples, através do calor do alvo; essa arma é o terror das V.A.s mais lentas...

***Dano e Munição:** 3d10, 20 disparos.

***Extras:** bônus de +20% para acertar

***Custo:** 2 pontos.

WIDE-RANGE MISSILE: também chamados de mísseis balísticos, essa arma não possui mecanismos extras, mas é a melhor para destruição pura.

***Dano e Munição:** 5d10, 12 disparos.

***Extras:** nenhum. Esta é a arma com o maior dano possível.

***Custo:** 3 pontos.

LASER CANNON: o Canhão Laser cria um feixe de energia concentrada extremamente penetrante, que destrói tudo em seu caminho. Essa é a melhor arma contra alvos que tenham blindagens resistentes.

***Dano e Munição:** 3d10, corta IP do alvo à metade; 8 disparos.

***Extras:** Essa arma segue sua trajetória, destruindo tudo em seu caminho: ela vai atingir o alvo e continuar adiante, trespassando outros alvos (incluindo aliados!).

***Custo:** 3 pontos.

NAPALM: A arma definitiva para combates coletivos, ela dispara uma bomba carregada com uma versão especial de Napalm, que atinge TUDO num raio de aproximadamente 10 metros! Essa arma não é comum, e muitos inocentes e pilotos aliados pagaram com a vida devido ao mau uso desta arma...

É impossível escapar completamente do Napalm; seu funcionamento é similar ao de uma granada, possuindo o *pulso*.

***Dano e Munição:** 4d10, pulso 5/2, 8 disparos

***Extras:** Napalm tem uma área de ação extremamente grande, podendo apanhar vários alvos ao mesmo tempo.

***Custo:** 3 pontos.

OUTROS OPCIONAIS

Os jogadores podem, com a permissão do Mestre, criar novos opcionais: para isso, eles devem encontrar alguém que tenha o conhecimento (leia-se: perícia engenharia) e recursos necessários. Além disso, o Mestre deve fazer o julgamento final para os valores e poderes do opcional (nada de fazer um canhão que cause 20d10 e custe 1 ponto de opcional!). Basta usar os existentes como exemplo e divirta-se!

***Fase-5**

A SINA DAS ESTRELAS

O futuro chegou para a humanidade.

O universo como conhecemos não existe mais.

O homem finalmente desenvolveu a tecnologia e o conhecimento necessários para conquistar as estrelas. Lentamente, foram surgindo colônias espaciais por todo o cosmos, e, gradativamente, a humanidade migrou para essas colônias, desenvolvendo sua própria cultura e se tornando cada vez mais independente da Terra.

As colônias, com o tempo se uniram sob uma única bandeira: a “Federação das Colônias”; o seu objetivo era se tornar totalmente independente da Terra, e para esse fim, desenvolveram armamento poderosíssimo, dentre elas as V.A.’s [Variant Armors], as primeiras armaduras de combate servomotorizadas da história da humanidade. Logo, após terem seu pedido de independência negado pela O.N.U., a Federação das Colônias começou os ataques a Terra, iniciando assim uma turbulenta guerra.

Os governantes do mundo inteiro, como medida de contra-ofensiva, uniram-se sob uma única bandeira, a exemplo de seus contendores; um governo único composto por uma complexa hierarquia, chamado de “União Terrestre”. E assim, a guerra se estendeu durante 20 anos, quando a Terra finalmente subjugou a “Federação das Colônias” em 2219, numa manobra que chocou a humanidade, destruindo violentamente as colônias, uma a uma, matando milhões de pessoas no processo.

A União Terrestre se tornou a vitoriosa nessa guerra, mas a própria Terra havia sentido os efeitos dos embates: Os grandes centros estavam em ruínas, milhões morreram, e o ecossistema do planeta estava fragilizado, com seus recursos naturais escassos.

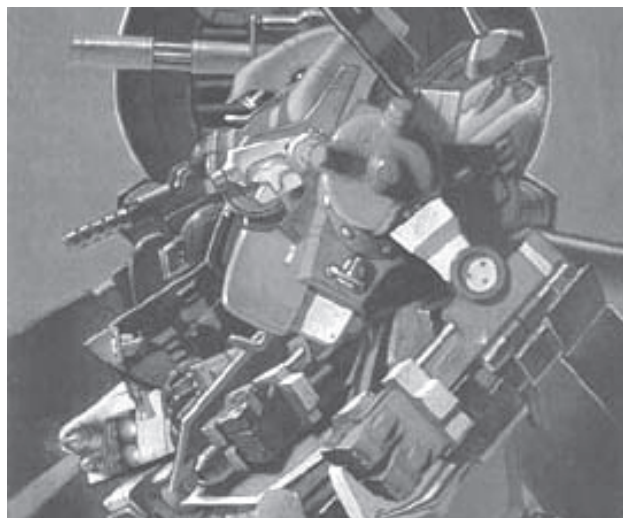
Coisas que não faziam a menor importância para o atual alto comando da união terrestre...

A GUERRA CONTRA RAIA

No ano de 2225, pesquisadores e exploradores da União Terrestre descobriram um novo planeta; ele possuía um ecossistema muito parecido com o da própria Terra e era habitado por uma raça de seres humanóides, à semelhança dos humanos, mas esguios e de pele azulada: Raia.

Os primeiros contatos da humanidade com a raça do “Império de Raia” foram razoavelmente amistosos; logo um pequeno intercâmbio cultural entre as duas raças se formou. Porém, as intenções do governo da União Terrestre eram outras...

A Terra estava com seus recursos naturais escassos, e os comandantes da União Terrestre enxergaram em Raia uma ótima chance de consegui-las, tomando-as à força; e, durante 2231, uma série de eventos, que culminaram com o assassinato do embaixador de Raia na Terra, levou Terra e Raia a uma sangrenta guerra que durou por 50 anos.



O HOJE: UMA NOVA GUERRA

No Ano de 2281, a guerra que já durava por meio século entre o governo da “União Terrestre” e o “Império de Raia” finalmente chegava ao fim. Um acordo de cessar-fogo foi assinado entre as duas forças, colocando um fim ao ciclo de hostilidades. Novos governantes ascenderam ao poder, para garantir que a paz seria mantida. E, com o tempo, as raças se tornaram aliadas novamente.

Porém, essa paz não iria durar. Um ano após a trégua ter sido assinada entre as duas forças, o 18º grupo de patrulha relatou que Raia estava em guerra contra uma unidade rebelde; com o consentimento do embaixador de Raia na Terra, foram enviadas unidades da inteligência terrestre, que fizeram descobertas importantes: o ex-capitão do exército de Raia, Azrael, que havia convertido a si mesmo em um ciborgue na tentativa de se tornar o “soldado perfeito”, havia organizado milhares de outros ciborgues e declarado guerra ao Império de Raia. Roubando armas móveis do exército, esse grupo de rebeldes invadiu a capital raiana, “Melkide” e começou a abduzir civis.

O governo da União Terrestre, dias depois, recebeu uma mensagem de emergência do planeta Raia; após uma tensa reunião, decidiram por executar uma intervenção militar ao planeta Raia. Rapidamente, a União Terrestre organizou e enviou uma tropa formada por membros de elite, um grupo chamado “Red Shield”, para assim colocar um fim rápido a uma provável guerra, erradicando as forças inimigas e resgatando os civis.

E então, em outubro de 2282, as forças da União Terrestre iniciaram os ataques ao planeta Raia. Porém, tudo ainda é mistério: Por quê as forças de Azrael estão raptando civis? Como ele conseguiu juntar tantos soldados ciborgues? E quais serão as verdadeiras intenções do governo da união terrestre nessa guerra, uma vez que o seu opositor de anos atrás agora está fraco e indefeso?

A batalha mais intensa da história da humanidade está para começar...

NPC's

***unidade Red-Shield**

RASH

Nome: Jeff Perkins
Altura: 1,83 m
Peso: 78 Kg
Idade: 22
Data de Nascimento: 15/8/2260
Tipo Sanguíneo: B
Nacionalidade: E.U.A.
Graduação: Primeiro Tenente
Máquina: AEX-10M BLODIA

Jeff Pertencia ao 32º esquadrão estacionado na base de campo no hemisfério sul com parte da Força Espacial do Sistema Solar Unificado, até ser convocado para essa missão. Jeff possui um temperamento explosivo, e anseia por ação. Embora sem muita experiência em combate real, ele é talentoso e destemido, sempre tomando posição de frente nos ataques às Fortalezas Inimigas.



JUSTICE

Nome: Ray Turner
Altura: 1,92 m
Peso: 72 Kg
Idade: 28
Data de Nascimento: 31/1/2254
Tipo Sanguíneo: AR
Nacionalidade: Raia
Graduação: Capitão
Máquina: SVA-6L REPTOS

Um burocrata militar raiano enviado à Terra após a conclusão do tratado de paz com o Império de Raia em 2281, como um “Embaixador da Paz Eterna”. Ray possui um forte senso de Justiça, e raramente age contra suas emoções.

NPC's

*unidade Red-Shield



GRAY

Nome: Gleen Reed
Altura: 2,05 m
Peso: 103 Kg
Idade: 35
Data de Nascimento: 12/2/2247
Tipo Sanguíneo: O
Nacionalidade: Canadá
Graduação: Major
Máquina: AEX-10H GULDIN

Gray é um membro sobrevivente do 13º esquadrão especial (conhecido como "Deuses da Morte"), o mais temido, tanto por inimigos quanto aliados. Amargurado com a morte da maioria de seus subordinados e companheiros durante a última guerra, ele é conhecido por ser extremamente rígido com seus próprios homens. Sua habilidade de lidar com situações de guerra é lendária.

SIREN

Nome: Sarah White
Altura: 1,67 m
Peso: 47 Kg
Idade: 20
Data de Nascimento: 3/12/2262
Tipo Sanguíneo: A
Nacionalidade: França
Graduação: Segundo Tenente
Máquina: AEX-12J FORDY

Sarah é mestiça, meio-francesa e meio-raiana; cresceu em um bairro pobre e integrou o exército aos quatorze anos anos, se tornando a piloto mais jovem da história. Normalmente animada e corajosa, ela ocasionalmente mostra um pouco de ternura para os outros.



NPC's

***Equipe de Apoio e Inimigos**

OPERADORA

Nome: Marie Saint Jonhsonn
Altura: 1,60 m
Peso: 42Kg
Idade: 23
Data de Nascimento: 11/06/2258
Tipo Sangüíneo: A
Nacionalidade: Inglaterra
Graduação: Aspirante

Marie costuma ser calma e serena, agindo com racionalidade mesmo em horas difíceis; esses fatores, aliado ao seu enorme conhecimento sobre tecnologias de comunicação, fizeram dela a escolha perfeita para integrar a unidade "Red Shield", como a operadora principal de comunicações.



BURNS

Nome: Francis "Frank" Burns
Altura: 1,82 m
Peso: 82 Kg
Idade: 28
Data de Nascimento: 3/12/2253
Tipo sangüíneo: O
Nacionalidade: E.U.A.
Graduação: Segundo Tenente

Francis Burns foi o escolhido pelo alto comando para cuidar das tarefas mecânicas, como consertos e alterações dos modos de uma V.A. Burns costuma ser divertido e irreverente, porém extremamente responsável e dedicado, e um profundo conhecedor da tecnologia militar.



GALAGER

Nome: Phillip Galager
Altura: 1,87 m
Peso: 87 Kg
Idade: 47
Data de Nascimento: 15/07/2234
Tipo Sangüíneo: AB
Nacionalidade: Alemanha

Phillip é um veterano de guerra, se destacando tanto como guerreiro quando jovem, quanto líder atualmente. Sua vida foi dedicada à guerra contra Raia, e sua experiência nesse tipo de situação o levou à liderança da unidade "Red Shield". Phillip é duro e seco, mas, embora nunca demonstre, ele preza a vida de todos os envolvidos, e sempre coloca sua segurança como prioridade nas missões.



NPC'S

***Equipe de Apoio e Inimigos**

AZRAEL

Nome: Azrael
Altura: aproximadamente 1,85
Peso: atualmente desconhecido
Idade: 29
Data de Nascimento: 11/05/2252
Tipo Sangüíneo: R
Nacionalidade: Raia
Graduação: ex-capitão de Raia, Comandante rebelde



Azrael é o atual comandante das forças rebeldes. Durante a guerra contra a Terra, ele não só mostrou coragem e ousadia, mas um fanatismo e sanguinolência desmedidas enquanto combatia, seja como comandante ou como guerreiro. Acima de tudo, ele é um homem da guerra, e para a guerra ele vive.

Mistérios envolvem sua vida, entretanto. Num dado momento da guerra, ele desapareceu enquanto combatia uma arma especial das forças terrestres. Desde então foi dado como morto, até sua recente aparição contrariar a tudo e todos, transformado em ciborgue, e comandando legiões cibernéticas contra seu próprio país. Porém, como e quando ele converteu seu próprio corpo para um ciborgue? Como ele conseguiu agrupar legiões poderosíssimas de ciborgues, e porquê decidiu tomar seu próprio país? Essas e outras questões permanecem sem respostas... até agora.

MOTHER BRAIN

Nome: *****
Altura: desconhecido
Peso: desconhecido
Idade: 3
Data de Nascimento: desconhecido
Tipo Sanguíneo: desconhecido
Nacionalidade: Terra (Acredita-se E.U.A.)
Graduação: Arma de guerra



Durante a guerra contra Raia, foi desenvolvida uma arma biológica inteligente, consistindo em um cérebro vivo com vários outros órgãos vivos pulsantes, enclausurada em sistemas cibernéticos de suporte de vida e combate. A essa terrível e hedionda arma foi dado o nome de Mother Brain, e após sua conclusão, foi acoplada diretamente a uma V.A. e lançada contra o inimigo. Seu poder de destruição era considerado inigualável, capaz de arrasar sem grandes problemas grandes metrópoles e, apesar de possuir uma inteligência altíssima, superior em muito à de um ser humano, sistemas de programação mental o mantinham sob controle.

Logo após ser enviado contra Raia, nunca mais se ouviu falar dela.

Fase-6

***Tropas Inimigas**

GAITS

Classe: Média
Altura: aprox. 4m
Peso: aprox. 7t

ATRIBUTOS:

CON: 3/27
FR: 3/27 (+7)
DEX: 7
AGI: 7 (3,5m/s)

STATS:

IP: 4-9
PV: 16-28
V.MAX.: 14m/s

EQUIPAMENTO PADRÃO:

*Power Knuckle (1d10+FR)
*Command Walker (***)

DETALHES:

Esta é a unidade-padrão usada pelos rebeldes, sendo usada como infantaria; ela é capaz de usar praticamente qualquer opcional sem grandes perdas. Habitualmente, Unidades Gaits são usadas em conjunto. 1d6 unidades.



POWERED SUIT

Classe: ***
Altura: Humana (1,80-1,90)
Peso: aprox. 100kg

ATRIBUTOS:

CON: 16
FR: 16 (+1)
DEX: 10
AGI: 10 (5m/s)

STATS:

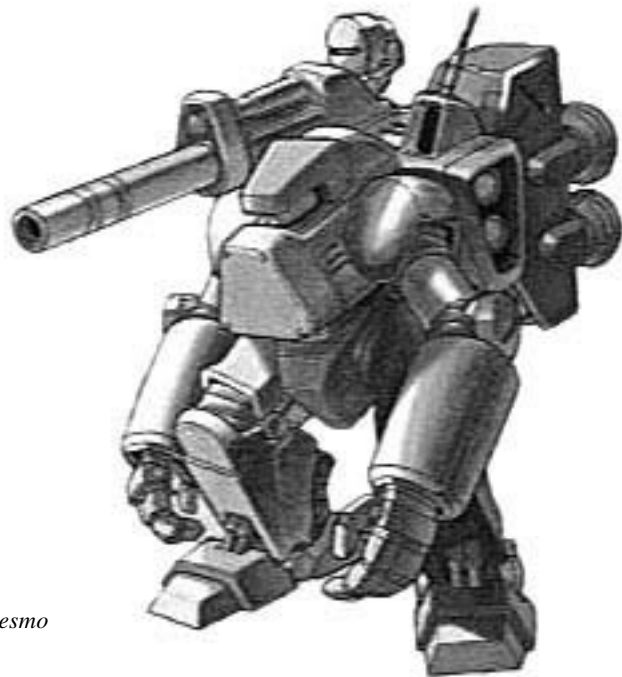
IP: 6-8
PV: 10-17
V.MAX.: 20m/s

EQUIPAMENTO PADRÃO:

*Micro-Missile (3d10)
*Cyber-Jets (***)

DETALHES:

Estes inimigos são soldados em armaduras cibernéticas; possuem uma resistência fora do comum e equipamento pesado, capaz de causar danos sério até mesmo a uma V.A.



*Tropas Inimigas

JAGE

_Classe: Média
Altura: aprox. 3,5m
Peso: aprox. 6t

ATRIBUTOS:

CON: 8/32
FR: 12/36 (+11)
DEX: 8
AGI: 12 (6m/s)

STATS:

IP: 9-14
PV: 23-35
V.MAX.: 24m/s

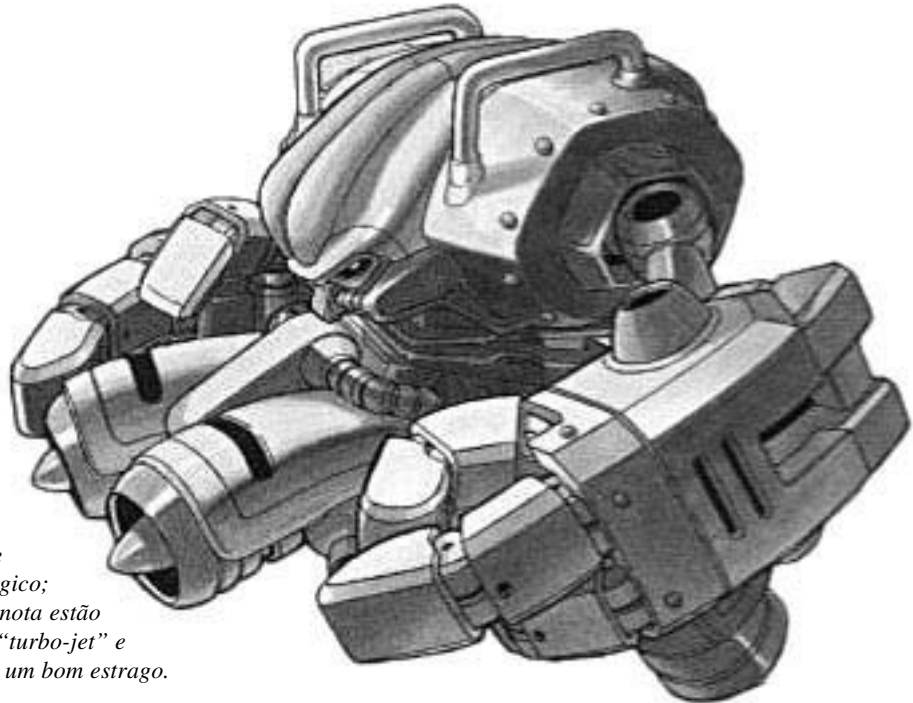
EQUIPAMENTO PADRÃO:

*Custom Gauntlets
(Braços customizados: 2d6+FR)
*Turbo-Jets (permite

flutuar)

DETALHES:

Essas V.A.s são relativamente valorizadas do ponto de vista estratégico; Entre suas características dignas de nota estão a capacidade de Vão oferecida pelo "turbo-jet" e os braços customizados, que causam um bom estrago.



TORTUS

Classe: Média
Altura: aprox. 3,5m
Peso: aprox. 7t

ATRIBUTOS:

CON: 10/34
FR: 10/34 (+10)
DEX: 7
AGI: 7 (3,5m/s)

STATS:

IP: 11-16
PV: 23-35
V.MAX.: 14m/s

EQUIPAMENTO PADRÃO:

*Force Claw (2d6+FR)
*Command Walker (***)
*Flying Mode (3d6+FR, perde defesa)

DETALHES:

Soldados mais poderosos, resistentes, e destrutivos que os Gaits, Tortus costumam ser usados em conjunto com alguns Gaits, como líder de lanças, ou como infantaria, quando os comandantes rebeldes julgam necessário.



*Tropas Inimigas

INSECT

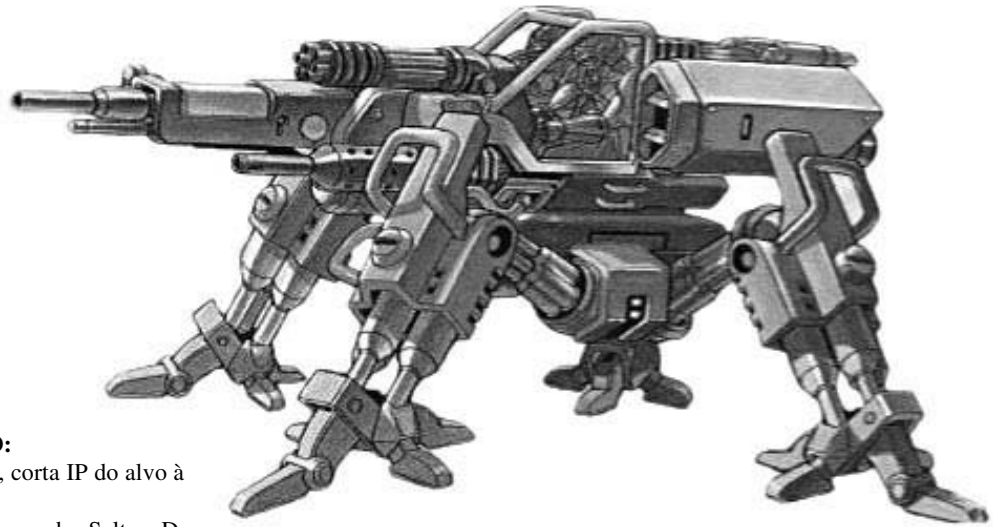
Classe: Média
Altura: aprox. 3,5m
Peso: aprox. 6t

ATRIBUTOS:

CON: 12/36
FR: 12/36 (+11)
DEX: 14
AGI: 14 (7m/s)

STATS:

IP: 13-18
PV: 25-37
V.MAX.: 28m/s



EQUIPAMENTO PADRÃO:

- *Laser Cannon (3d10, corta IP do alvo à metade)
- *Power-Bug (Permite grandes Saltos: Dano 2d6+FR)
- *Spider Rockets (Foguetes Customizados: Dano 3d10)

DETALHES:

Poderosas unidades, os "insects" são usados na maioria das vezes como "guardiães". Muitos invasores já foram surpreendidos por essas unidades, graças ao fabuloso arsenal carregado e principalmente à capacidade de salto.

BLUE-WORKER

Classe: Média
Altura: aprox. 5,5m
Peso: aprox. 7t

ATRIBUTOS:

CON: 15/39
FR: 15/39 (+13)
DEX: 14
AGI: 14 (7m/s)

STATS:

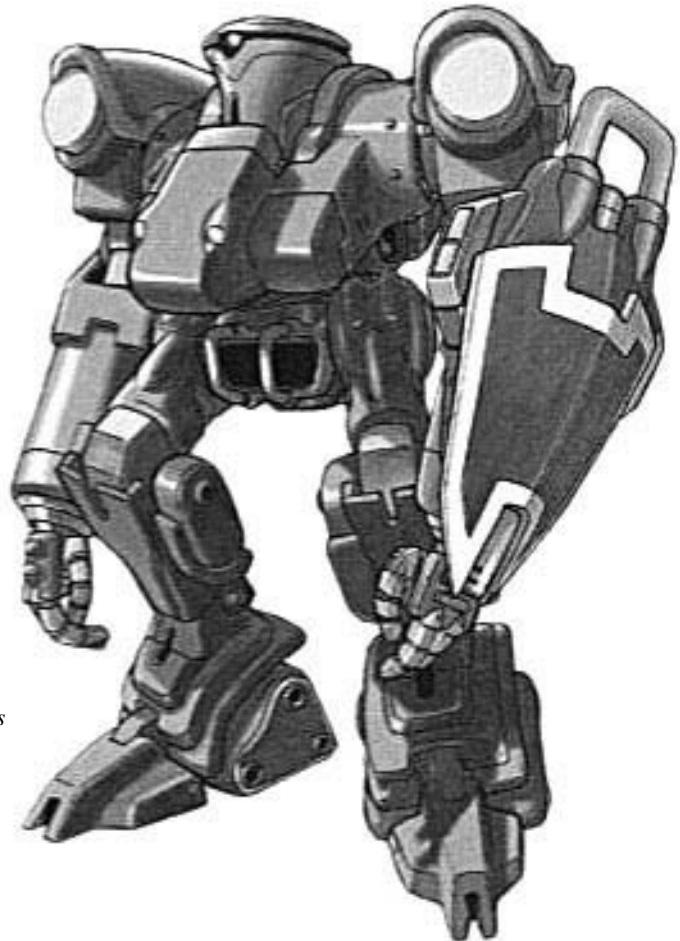
IP: 16-21 (+5 com Shield Cannon)
PV: 28-40
V.MAX.: 28m/s

EQUIPAMENTO PADRÃO:

- *Shield Cannon (Dano 2d10/3d10)
- *Command Walker (***)

DETALHES:

Possivelmente as unidades de assalto mais poderosas em poder dos rebeldes, os Blue-Workers são unidades extremamente balanceadas; some a isso o fato de que essas unidades costumam estar sempre equipadas com opcionais de primeira linha e temos unidades que devem ser respeitadas e temidas.



*Tropas Inimigas

AGMISS

Classe: Desconhecido
Altura: aprox. 4m
Peso: Desconhecido

ATRIBUTOS:

CON: 18/42
FR: 15/39 (+13)
DEX: 20
AGI: 12 (6m/s)

STATS:

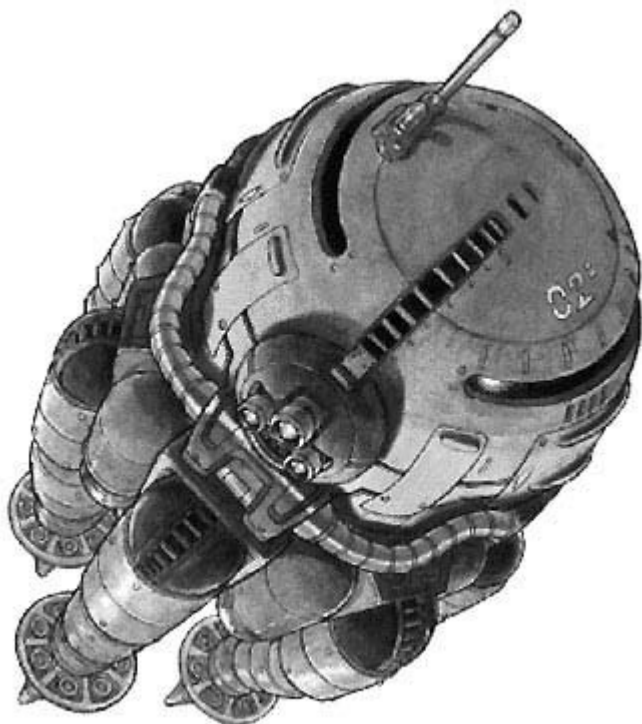
IP: 24
PV: 41-63
V.MAX. 24m/s

EQUIPAMENTO PADRÃO:

*Tentáculo (2d6+FR, até 3x por turno)
*Custom Missile (Mísseis Customizados: 4d10, 3x por turno)
*Custom Bombs (Explosivos Customizados: 3d10, 4x por turno)

DETALHES:

Agmiss é apenas uma das várias armas secretas em poder dos ciborgues; Originalmente uma V.A. em fase de desenvolvimento, seus projetos foram roubados pelos rebeldes. Essa V.A. foi criada com o design de um polvo, e, acreditam os especialistas, para ambientes aquáticos. Não possui braços, mas como pernas possui cinco tentáculos poderosos, que terminam em esporões afiadíssimos e, além disso, conta com um formidável arsenal.



HELION

Classe: impossível determinar
Altura: aprox. 4,5m
Peso: impossível determinar

ATRIBUTOS:

CON: 18/42
FR: 18/42 (+14)
DEX: 18
AGI: 18 (9m/s)

STATS:

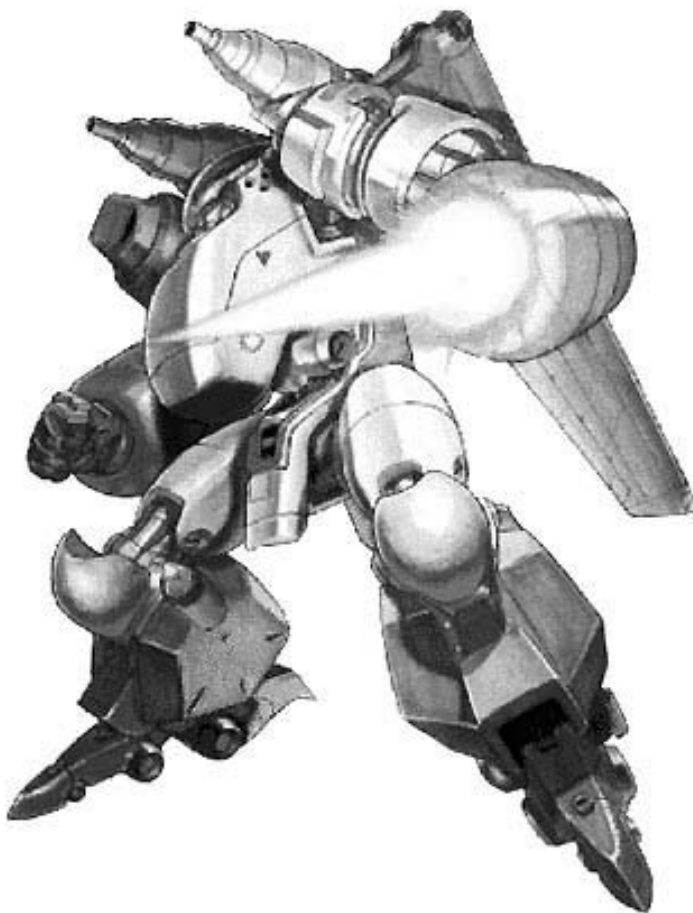
IP: 24
PV: 43-65
V.MAX.: 36m/s - 54m/s voando

EQUIPAMENTO PADRÃO:

*Custom Knuckles (Braços Customizados: 3d6+FR)
*Custom Laser Cannon (Canhão Laser Customizado: 3d10, corta IP do alvo à metade)
*Pulse Bomb (Bomba de Pulso: 3d10, 4x por turno)
*Chopper Mode (Se transforma em Helicóptero)

DETALHES:

Outra Arma secreta, desenvolvida pelos próprios rebeldes, consiste numa V.A. híbrido humanóide/helicóptero. Sua velocidade é assombrosa, podendo mudar de forma rapidamente, e seu arsenal é perigosíssimo; Esse é certamente um dos trunfos escondidos dos ciborgues nessa guerra.



*Tropas Inimigas

WARLOCK (1 de 3)

Classe: impossível determinar

Altura: aprox. 5m

Peso: impossível determinar

ATRIBUTOS:

CON: 16/40

FR: 16/40 (+13)

DEX: 16

AGI: 16 (8m/s)

STATS:

IP: 22

PV: 41-63

V.MAX.: 32m/s - 48m/s voando

EQUIPAMENTO PADRÃO:

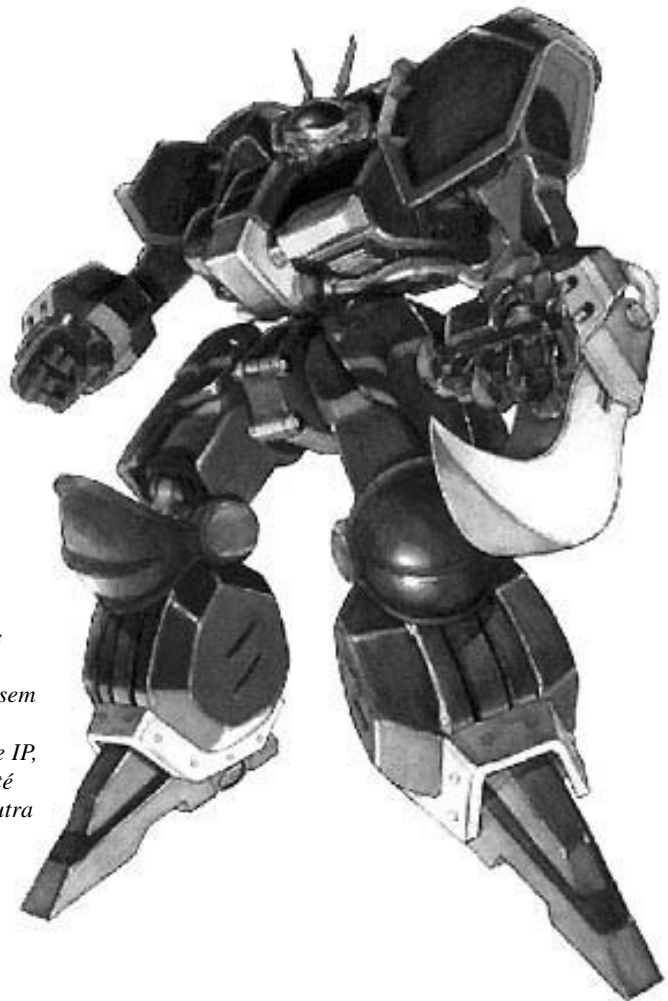
*Command Walker (***)

*Raven Knuckle (3d6+FR)

*Twin Vulcan (4d6, 6x por turno!)

*Back-Jets (permite voar)

Talvez esta seja a V.A. mais poderosa a serviço dos rebeldes. Warlock é a unidade pessoal do comandante dos rebeldes, Azrael. Aqui é apresentando o primeiro modelo, sem modificações; Warlock possui três variações, e a cada variação superior, ele ganha +4pts em todos os atributos e IP, +12 PV's e pode aparecer com novos opcionais. Porém, até hoje, não se tem notícia de que Azrael usou Warlock em outra configuração que não seja a primeira...



ARMORED WARRIORS

Retrato

Nome: _____
Profissão: _____ Raça: _____
Sexo: _____ Altura: _____ Peso: _____ Idade: _____
Aparência: _____

Atributos	val	mod	%
Constituição (CON)	___/___/___		
Força (FR)	___/___/___		
Destreza (DEX)	___/___/___		
Agilidade (AGI)	___/___/___		
Inteligência (INT)	___/___/___		
Força de Vontade (WILL)	___/___/___		
Percepção (PER)	___/___/___		
Carisma (CAR)	___/___/___		

Perícias	val	to
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____
_____	___/___/___	_____

Pontos de Vida

Pontos Heróicos

Índice de Proteção

Iniciativa

Experiência

Perícias com Armas

Nome	At	Df	Dano
<i>Briga</i>	___/___/___	___/___/___	___/___/___
_____	___/___/___	___/___/___	___/___/___
_____	___/___/___	___/___/___	___/___/___
_____	___/___/___	___/___/___	___/___/___
_____	___/___/___	___/___/___	___/___/___
_____	___/___/___	___/___/___	___/___/___
_____	___/___/___	___/___/___	___/___/___
_____	___/___/___	___/___/___	___/___/___

Aprimoramentos	Valor
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Notas

ARMORED WARRIORS

VARIANT ARMOR

Chassi: _____
 Classe: _____
 Altura: _____
 Peso: _____

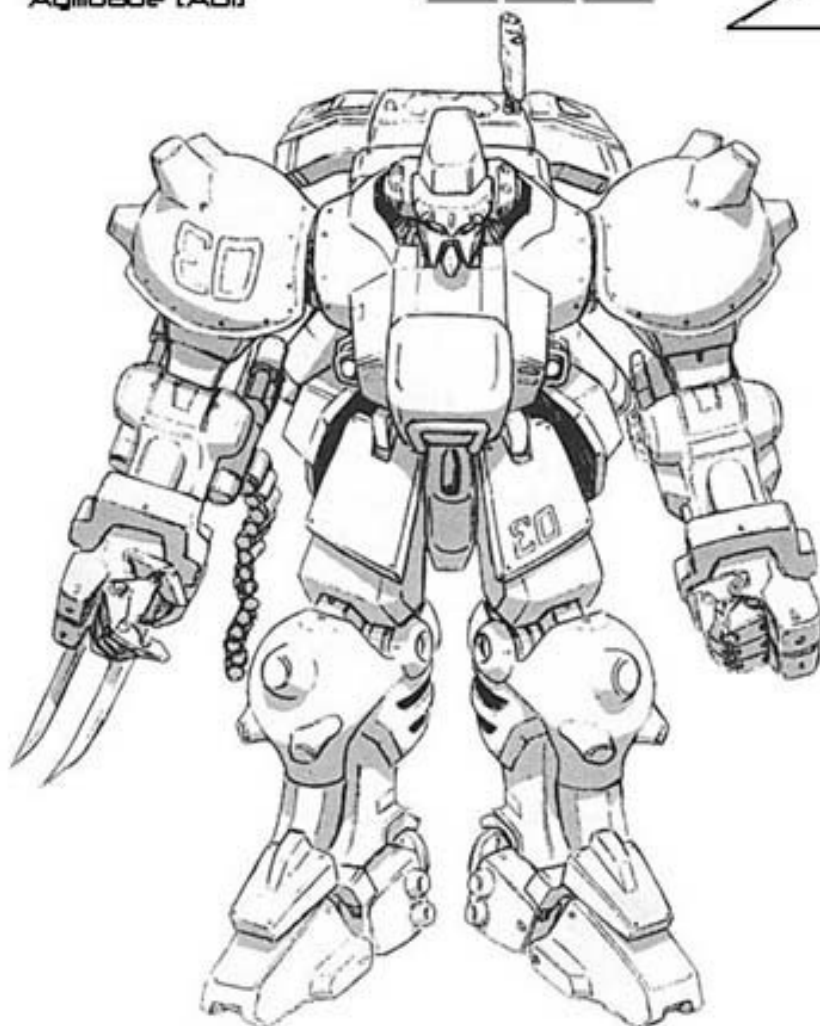
Ranking: 

Atributos	val	mod	%
Constituição [CON]	_____	_____	_____
Força [FR]	_____	_____	_____
Destreza [DEX]	_____	_____	_____
Agilidade [AG]	_____	_____	_____

Pontos de Vida

Índice de Proteção

Velocidade Máxima



Arma

Nome: _____
 Dano: _____
 Munição: _____
 Extra: _____

 Custo: _____

Braço

Nome: _____
 Dano: _____
 Extra: _____

 Custo: _____

Perna

Nome: _____
 Modificadores: _____
 Extra: _____

 Custo: _____

Notas

