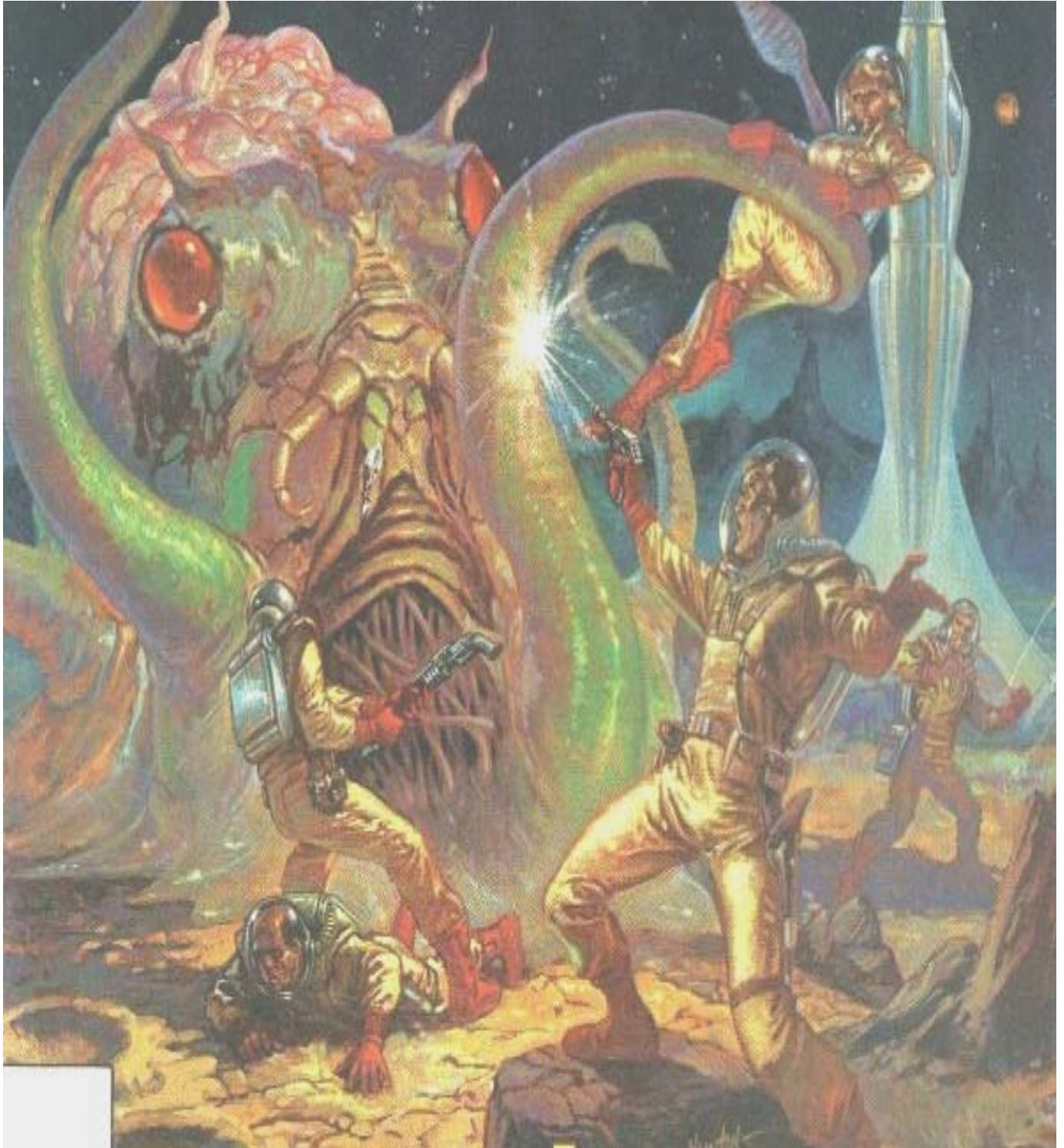


TRAFALGAR

ROLEPLAYING GAME



Cenário de Campanha

TRAFALGAR

CENÁRIO DE CAMPANHA

Hadrian Marius

1ª edição: Fevereiro de 2006

Agradecimentos:

Ao Mágico, pelo interesse demonstrado neste cenário.
Ao James Santos por ter se prontificado em transformar isso em PDF.
Ao William Santos e ao Luis Roberto pela ilustração das raças.
Ao Elder Henrique pelo entusiasmo, algumas vezes maior que o meu.
A todos os ilustradores que colaboraram – mesmo sem saber.
A Todos aqueles que se aventurarem por esta galáxia.

E-Mail para contato: hadrian_marius@yahoo.com.br

UMA GALÁXIA EM MOVIMENTO

Para o viajante extragaláctico Trafalgar se parece com um gigantesco "S" com seus 100.000 anos-luz de diâmetro por 400 anos-luz de espessura. Seu centro é formado por um gigantesco buraco negro em torno do qual giram seus dois braços, também chamados de arcos, denominados ocidental e oriental. Estes dois arcos possuem uma altíssima densidade estelar e onde residem as maiorias dos povos galácticos.

Há ainda duas áreas de baixíssima densidade galáctica, chamadas de regiões escuras, extremamente perigosas para a navegação espacial devido a distância em que ficam suas estrelas e, principalmente, pelas criaturas que espreitam entre os restos de estrelas e mundos mortos da região.

- Os Neherenia

Aqui chegaram os Neherenia há muitas gerações élficas atrás. Nesta época as principais raças de Trafalgar ainda habitavam cavernas. Psiônicos de poder semi-absoluto submeteram todas as raças inteligentes e semi-inteligentes para que construíssem um império que se estendesse por toda a galáxia.

Mas, apesar de poderosos, os Neherenia não estavam livres de divergências. Divergências que levaram a guerra civil. Diversas facções passaram a subjugar as desprezadas raças nativas e a usá-las como guerreiros em suas batalhas.

Tocavam cada mente da galáxia e forçavam sua evolução exigindo que mentes primitivas lidassem com conceitos que não entendiam e nem compreendiam. Ensinaram-lhes as artes da navegação espacial. A construir astronaves, robôs de combate, trajes espaciais, armas de raios e tudo o que pudesse ser útil em sua guerra fratricida.

Obviamente tais contatos permanentes com mentes superiores deixaram seqüelas: muitos se descobriram portadores de poderes psiônicos. E foram estes psiônicos que se levantaram contra seus senhores numa tentativa desesperada de salvar a galáxia. Neste intento foram organizados e liderados pela neherenia Khaliel, que se desiludirá com o caminho trilhado pelo seu povo e com o mal que causavam. E com a união de seus poderes conseguiram, através de um ardid, aprisionar os Neherenia num artefato criado por Khaliel.

Mas a vitória cobrou seu preço. O enorme gasto de energia mental empregado para dominar e aprisionar as poderosas formas astrais de seus ex-senhores levou toda uma geração de psiônicos a morte.

Libertos da influência Neherenia os povos de Trafalgar foram acordando de um pesadelo. Um pesadelo onde apenas lembranças nebulosas permeavam suas mentes. Era como se até aquele momento eles não tivessem tido uma existência própria.

- Lerenin e Doherin

Repentinamente sem seus mestres, com as mentes turvadas por séculos de dominação psíquica, e sem ninguém para guiá-las, as raças continuaram a vagar pela galáxia pilhando e lutando entre si. Trafalgar foi lentamente entrando em uma nova era de caos que somente terminaria quando a próxima geração assumisse os destinos de seus povos. Doherin Forjaورانio foi um dos primeiros anões desta nova geração. Era uma geração que nunca havia entrado em

contato com o controle psiônico dos Neherenia, portanto seu raciocínio não estava maculado pela torpeza mental que grassava em todas as raças. Desde cedo Doherin percebeu que seu povo caminhava para a aniquilação total. Procurou outros que pensavam como ele. Afastou os antigos líderes, e chamou as esquadras anãs de volta e iniciou um longo processo de pacificação do território anão. Foram anos de guerra, principalmente contra as esquadras de saqueadores trolls, mas que lhe valeram a aliança de várias raças.

Como dito antes, este não era um processo exclusivo dos anões. Muitas outras raças pela galáxia começaram a ser guiada por líderes que viam algo mais que a pilhagem e o extermínio no futuro. Um destes líderes foi Lerenin Cabelodalua, líder dos elfos do sistema Vadari.

Quando a psiônica Lerenin assumiu a liderança dos elfos, seus sistemas sofriram sob os constantes ataques das tribos órquicas, que haviam se unido sob o comando do chefe de guerra Holrk Punhocerrado. O orco aproveitava a desunião entre os sistemas élficos para manter suas frotas no limite.

Lerenin percebeu que apenas a união de seu povo possibilitaria um combate efetivo dos saqueadores. Durante os primeiros vinte anos de seu reinado Lerenin não fez outra coisa a não ser se encontrar com outros regentes élficos e forjar alianças. E, somente após conseguir a união de todo o povo elfo Lerenin pode iniciar a expulsão dos orcos de seu território.

Foi nesse período que a líder elfa conheceu o líder anão. Com suas frotas voando no limite de seus geradores Lerenin empreendeu uma viagem até o território anão, onde pretendia negociar o precioso urânio para seus cruzadores. Doherin recebeu a elfa e percebeu nela alguém como ele mesmo, uma regente que queria o melhor para seu povo. Uma grande amizade, ainda cantada pelos bardos elfos, surgiu entre os dois.

Doherin não apenas forneceu o urânio as naves elfas como firmou uma aliança de guerra com Lerenin.

Desde aquele momento as esquadras combinadas dos anões e elfos martelaram as forças de Holrk até encurralarem-nas no centro de Trafalgar. Uma gigantesca batalha aconteceu, onde ambos os lados perderam centenas de naves, e os orcos foram obrigados a recuar para o arco ocidental, empreendendo a perigosa travessia pela borda do núcleo da galáxia.

Infelizmente a vitória teve um gosto amargo para os aliados; Doherin fora gravemente ferido e morrera nos braços de Lerenin. Que, por causa de seus dons telepáticos, sentira cada momento do sofrimento do amigo como se fosse seu. A percepção do exato momento em que o anão morreu lançou a mente da líder elfa num torpor que atravessaria os séculos.

- Os Bergahazza

Bergahazza é o nome genérico das diversas sub-raças que tem como origem a mesma dimensão decrépita. Acostumados a violência e a corrupção de seu plano natal eles prontamente aceitaram o convite de uma facção Neherenia para lutarem em Trafalgar. O caos, a degradação e a barbarie sem sentido era como um afrodisíaco para os bergahazza.

Mas tudo isso lhes foi tirado quando Khaliel traiu seu próprio povo e trancou-os num artefato. Privados de seu

maior prazer e presos em Trafalgar os Bergahazza jamais se esqueceram da traição de Khaliel. Principalmente Lorde Yhg`elrur, o líder máximo das hordas bergahazza. Que em seu íntimo arquitetou um plano para capturar a neherenia e libertar seus antigos aliados.

Durante os tempos que se seguiram após a derrocada neherenia os Bergahazza manipularam desde as sombras e quando novos líderes se ergueram muitas raças se viram governadas por reis títeres dos bergahazza. Lorde Yhg`elrur saboreou sua vitória e se preparou para usar seus novos peões para conquistar toda Trafalgar e assim trazer de volta o caos tão apreciado por sua raça.

Mas duas forças se levantaram, duas forças que poderiam impedir seus planos; os anões e elfos de Trafalgar Oriental. Algo devia ser feito, mas Yhg`elrur decidiu apenas esperar o momento certo.

E o momento chegou quando seus líderes máximos, Lerenin Cabelodalua e Doherin Forjauranio, morreram na batalha final contra os saqueadores orcos.

Seus embaixadores se apresentaram ao chefe de guerra orco contando o que havia ocorrido com seus odiados inimigos.

Alimentaram seus desejos de vingança e lhe ofereceram meios para concretizá-los. Holrk Punhocerrado reuniu suas esquadras e apoiado pelos seus novos aliados partiu em direção ao Oriente para saciar seu desejo de sangue.

Novamente os ventos da guerra sopraram pelos territórios anão e elfo.

Os orcos pareciam ter adquirido novo ânimo e atacavam com uma ferocidade que não havia paralelos nas batalhas antigas. Apenas o desejo de lutar de aniquilar o que estivesse pela frente parecia movê-los.

Ainda abalados pelas perdas de seus líderes, anões e elfos perderam inúmeras batalhas. Mas logo se recompuseram e passaram a golpear as forças órcicas cada vez mais forte. Percebendo que seus aliados sucumbiriam, Lorde Yhg`elrur enviou seus demônios-sombra que passaram a espalhar a discórdia e desconfiança entre as raças aliadas. Envolvidos na rede de sussurros diabólicos elfos e anões passaram a defensiva.

Foi então que Esiris Miadosombrio, médium da raça dos basteth, percebeu as sombras sussurrantes por trás dos tronos de seu próprio povo. Descobriu os planos bergahazza Esiris passou a caçar os demônios-sombra eliminando essa influência maligna das cortes élficas e anãs. Sem a influência maléfica anões e elfos passaram a desferir golpes cada vez mais devastadores nas forças de Holrk até que o mesmo faleceu na batalha da estrela Uhr-sa. Sem seu líder os orcos voltaram a se dividir em diversas facções que se tornaram presas fáceis das forças aliadas.

Foi nesse momento que Lorde Yhg`elrur decidiu revelar-se. As esquadras bergahazza caíram sobre as forças aliadas como abutres sedentos por sangue.

- A Chegada dos Humanos

Foi nessa situação de desespero que um grupo de aventureiros, achou um artefato de conjuração neherenia em ruínas próximas ao centro galáctico. No combate que se seguiu entre forças aliadas e bergahazza Legnar Ventonorte, o psiônico do grupo, usou o artefato e conjurou uma imensa armada sobre a área de batalha.

Confundindo os recém-chegados com uma raça aliada dos elfos os bergahazza passaram a atacá-la. Mas foram destruídos pelos recém-chegados.

Convidados a se unirem a Aliança Élfica-Anã os autodenominados humanos aceitaram impondo apenas a

condição de que seriam tratados como iguais e não como raça vassala.

A guerra continuou avançando pelos anos seguintes, mas os humanos mostraram-se valorosos e destemidos e a balança começou a pender para as raças aliadas.

Lorde Yhg`elrur percebeu isso e enviou seus demônios -sombra para influenciar a nova raça. Mas os humanos haviam sido prevenidos pelos seus novos aliados e suas tentativas todas suas tentativas de manipulá-los fracassaram.

Outro fator que ajudou os humanos a resistir aos engodos bergahazza era o fato de que tais seres se pareciam com criaturas "demoníacas" de sua cultura. Este detalhe elevava o moral das tropas humanas que infligiam pesadas baixas nas hordas bergahazza.

Percebendo a derrota inevitável Lorde Yhg`elrur ordenou o recuo dos bergahazza para Trafalgar ocidental enquanto mantinha apenas seus aliados lutando contra os humanos no oriente. Mas os aliados perceberam a manobra e uma parte da frota humana bloqueou-lhes a passagem, impedindo que atravessaram para o ocidente.

Os bergahazza foram perdendo terreno até que Lorde Yhg`elrur não teve alternativa a não ser se retirar para as regiões escuras da galáxia. Persuadidos a interromperem a perseguição, pois muitos perigos se ocultavam nas regiões escuras, os humanos declararam a guerra por encerrada. Lorde Yhg`elrur teve que adiar seus planos frente aos ataques humanos, mas não estava vencido. Ele só teria que esperar o dia em que os humanos fossem vencidos pela corrupção e decadência e então eles seriam seus mais novos peões.

- A Expansão Humana

Depois desta guerra os elfos e anões nunca mais recuperaram a glória anterior e retornaram a seus mundos interessados apenas em cuidar de seus próprios assuntos. Os humanos haviam surgido em Trafalgar num momento crítico e provado seu valor no campo de batalha. Mas a guerra havia terminado, seus aliados haviam retornado a seus planetas natais e era momento de pensar no futuro. Muitos se fixaram em planetas recuperados dos bergahazza. Outros constituíram tribos de nômades -espaciais que vagam pela galáxia.

Colonizando planetas desabitados, ou dividindo-os com outras raças os humanos ocuparam o lugar deixado pelos vadari e doherin e espalharam-se pela galáxia erguendo verdadeiras nações espaciais.

São uma raça de construtores de impérios, mercadores, psiônicos e sacerdotes, amantes da aventura e dispostos a correr riscos quando eles aparecem. Os seres humanos são jovens e vigorosos em comparação às demais raças, e sustentam o futuro de Trafalgar em suas mãos - para o bem ou para o mal.

Em nenhum outro lugar isso é mais evidente que nas Doze Nações; um conglomerado de nações estelares que congrega quase oitenta por cento de toda a população humana da galáxia. Sistemas humanos podem ser encontrados em numerosos outros pontos de Trafalgar, tanto no oriente como no ocidente, mas é nas "Doze Nações" que a humanidade faz sentir seu domínio bélico, religioso e cultural.

Nas Doze Nações estão planetas como Guimarães com seus monumentos dedicados às glórias da humanidade.

Antioquia com suas universidades e catedrais cujas torres pontiagudas perfuram os céus. Gessen com suas mulheres,

de longos cabelos negros, envoltas em seda e vastas casas guerreiras. Aim-Karyin mundo base da poderosa Companhia das Índias Orientais cujas frotas mercantes cortam o éter enfrentando piratas e mercadores goblins expandindo ainda mais a influencia humana.

- Uma Galaxia de Muitas Raças

Não há duvida de que, após a guerra bergahazza, a humanidade tenha se tornado a raça dominante em Trafalgar. Mas a galáxia abriga dezenas de milhares de outras raças; desde os orgulhosos anões com suas sombrias cidadelas, encravadas nas encostas de cordilheiras planetárias, até os elfos, não menos orgulhosos, em suas cidades de altas torres, cúpulas e arcos, espalhadas por planetas arbóreos, tão graciosas quanto cristal trabalhado. Trafalgar esta recheada de planetas com maravilhas de pedra, tijolos, madeira e psiquismo erguidas no auge do poder destas raças que resistem ao crescimento do predomínio humano, ano após ano.

Existem os basteth com seu senso de liberdade e individualismo que adotaram os planetas humanos como seus novos lares. Os Tricera, que vendem sua força guerreira como forma de manter suas naves voando. E os goblins, senhores absolutos do comércio galáctico até a chegada dos humanos, em quem encontraram concorrentes a altura.

Há ainda os povos bárbaros, que se erguem contra os jovens planetas humanos e os mundos ancestrais das raças antigas. Goblins ocidentais, Hobgoblins, orcos, ogros e toda sua espécie. Treinando guerreiros ferozes em planetas de sois mortos ou nas cavernas de mundos destruídos, regularmente

eles abandonam seus mundos para pilhar e destruir as colônias e comboios que desafortunadamente estão em seu caminho. Trafalgar é o lar de criaturas muito mais malévolas, cruéis e calculistas que os capitães robgoblins ou orcos. Estas criaturas, naturais de Trafalgar ou conjuradas pelos neherenia, se abrigam nas regiões escuras da galáxia ou em nebulosas macabras onde maquinam planos de conquista. Seu único desejo é escravizar todos os povos enquanto reinam soberanos sobre toda a galáxia.

Mas nenhum destes perigos é maior do que os das Feras Espaciais. Criaturas demoníacas convocadas pelos neherenia que se escondem em nebulosas, gigantes gasosos e fazendo seus ninhos em estrelas azuis, sempre a espreita de naves incautas. De tempos em tempos estas feras atacam planetas trazendo caos, morte e destruição.

E há muitas, muitas outras raças. Espalhadas pela galáxia você vai encontrar gigantes, fadas, duendes, homens lagartos, homens insetos e todo tipo de criatura estranha, mas inteligente.

- Uma Galaxia de Heróis

Naturalmente, heróis são necessários para proteger Trafalgar de tantos perigos - e eles existem, em todos os tamanhos e formas. Trafalgar é uma galáxia de heróis e aventureiros. Eles estão em toda parte, nos planetas, nas colônias, nas cidades. Há companhias de aventureiros, caçadores de tesouros, matadores de monstros e mercenários que lutam para preservar as coisas mais queridas e para eliminar os inimigos capazes de destruí-los. Independente da raça ou posição as criaturas mais notáveis que vagam pela galáxia são os heróis e seus inimigos.



CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Em Trafalgar RPG, a criação de um Personagem é algo bastante fácil de se fazer, principalmente se você já conhece o sistema de Arkanun/Trevas/ANIMERPG, pois as regras permanecem rigorosamente as mesmas. A seguir, daremos um resumo de como criar personagens (e NPCs) de maneira prática e que dê ênfase na descrição de Personagens. Normalmente existem muitas coisas a se decidir, que serão vitais para a sobrevivência do Personagem no futuro. Existem também fatores relacionados com o Background do Personagem, seus anseios e temores, sua história e sua caracterização.

A história de um Personagem vale muito mais do que seus pontos, pois Atributos nada mais são do que um punhado de números que servem para traduzir o que o Jogador imaginou para o sistema de regras. Um Personagem bem construído facilita a própria vida do Mestre, pois as Aventuras acabam surgindo espontaneamente. Para a criação de um Personagem, siga estes passos e você não terá problemas.

- Passado

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os 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 objetivo na vida. O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

- Atributos

Você tem 100 pontos para distribuir entre os oito atributos básicos do personagem. Nesta etapa inicial, o valor máximo para um atributo é 18 e o mínimo é 5.

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, onde está escrito Valor Original. A segunda coluna, Valores Modificados só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de Aprimoramento, Perícia ou Equipamento que modifique tais valores (Por exemplo,

um bracelete psiônico, que aumente sua Força para 19 ou um equipamento tecnológico que aumente sua Destreza para 16). De qualquer forma, isto só será feito mais tarde... Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o Atributo por QUATRO.

- Perícias de Combate

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa. Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/DEX, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia. Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais (Karate, Judô, Aikido, Kung-Fu, Jiu-jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.) e Armas de Energia (Comuns em Trafalgar).

- Pontos de Vida e Índice de Proteção

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 e uma penalidade para DEX e AGI.

- Pontos Heróicos

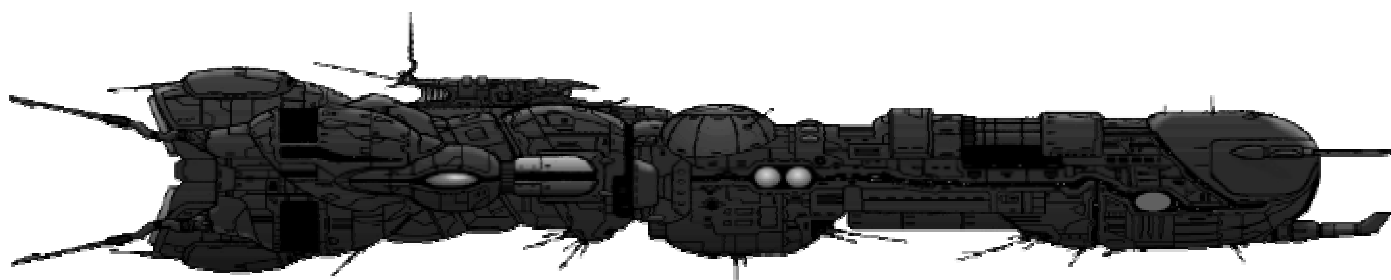
Pontos heróicos funcionam como um reforço aos PVs do Personagem. São pontos que podem ser usados em situações que envolvam atos heróicos. O Personagem os adquire através de treino em artes marciais.

OB.: Pontos Heróicos só devem ser usados com a permissão do mestre.

- 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. Existem sérias restrições legais a respeito, principalmente quanto a armas automáticas!

O Mestre NUNCA deve deixar os Jogadores escolherem armas, Perícias ou equipamentos que não estão disponíveis no mundo de Campanha que criou.



PERICIAS E APRIMORAMENTOS

TRAFALGAR é um RPG de Fantasia Científica, que utiliza as mesmas regras de Arkanun, Trevas, Invasão, AnimeRPG e outros.

Como o sistema de Jogo destes livros é considerado genérico, podendo ambientar cenários em qualquer época e local, este capítulo serve para facilitar a vida dos Mestres e Jogadores, limitando as Perícias e Atributos recomendados para Trafalgar RPG.

Esta é uma lista de sugestões. Sinta-se à vontade para acrescentar ou remover o que achar melhor.

- Lista de Perícias Sugeridas:

Animais [tratamento de animais (INT); treinamento de animais (0); montaria (AGI); doma (0)].
Armadilhas (INT).
Armas Brancas (DEX) [adagas, facas, espadas, bastões, machados, maças, manguais, lanças].
Armas de Energia (DEX) [pistolas, rifles]
Arrombamento (DEX).
Artes [arquitetura (0); atuação (CAR); caligrafia (DEX); canto (CAR); crítica de arte (INT); culinária (PER); dança (AGI), desenho e pintura (DEX); escapismo (DEX); escultura (DEX); instrumentos musicais (DEX); joalheria (0); prestidigitação (DEX);].
Artífice (DEX) [armas, armaduras, equipamentos eletrônicos, próteses, veículos]
Avaliação de Objetos (PER): [antiguidades, gemas, metais valiosos, obras de arte]
Camuflagem (INT).
Ciências (INT) [antropologia; arqueologia; astronomia; botânica; física; genética; geografia; geologia; heráldica; herbalismo; história; literatura; matemática; meteorologia; teologia; zoologia].
Ciências Proibidas (0) [alquimia, oculto, demônios, bergahazza, rituais, magia, mortos-vivos, psiquismo].
Condução (AGI; (astronave, ARMOR, furgões, motos, trens, airships)
Disfarce (0)
Esportes [acrobacia (AGI); arremesso (DEX); natação (AGI); salto (AGI); caça (DEX); pesca (DEX);].
Etiqueta (0) [nobreza, clero, mercado negro].
Falsificação (0) [arte, assinaturas, documentos].
Furtar (DEX).
Furtividade (AGI).
Idiomas (0) [elfo, anão, basteth, tricerá, goblin, etc].
Línguas Antigas (0) [neherenia, humano antigo etc].
Manipulação [empatia (CAR); hipnose (0); interrogatório (INT); intimidação (WILL); lábia (CAR); liderança (CAR); manha (CAR); sedução (CAR); tortura (INT)].
Manobras de Combate: [Lutar com duas armas (25), Luta as cegas (20), Refém (15), Manobras para Impressionar (20), Imobilização (20), Chaves de Membro (20), Quebramento (+10)]
Medicina (0) [Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT), Próteses (DEX)].
Manuseio de Fechaduras (0)
Mineração (0)
Navegação (INT) (espaço, aero-planetária, terrestre, marítima).

Negociação [avaliação (PER); barganha (CAR)].

Operação de Equipamentos Eletrônicos (INT); (computadores, sensores, navegadores)

Pesquisa/Investigação (PER).

Rastreio (PER) [selva, deserto, montanhas, pântanos, planetas específicos].

Reparos (DEX) (gravítica, sshipers, propulsores, autômatos, veículos, armas, mechas, aparelhos eletrônicos)

Sobrevivência (INT) [selva, deserto, montanhas, pântanos, planetas específicos].

- Lista de Aprimoramentos Sugeridos

Os Valores entre parênteses representam o custo em Pontos de Aprimoramentos para se escolher este Aprimoramento.

Consulte ANIMERPG e demais livros básicos para melhor detalhar cada Aprimoramento.

Ambidestria (2)

Arma Psiônica (1 a 2)

Biblioteca (1a 5)

Boa Fama (1)

Bom Senso (1)

Burocracia, Política e Governo (1 a 4)

Caçador de Demônios (1 a 2)

Cibernéticos (1 a 5)

Classe Social (1 a 3)

Comunicação em Sonhos (2)

Conhecimentos Arcanos (2)

Contatos e Aliados (1 a 4)

Detecção de Psi (2 a 3)

Expert em Armas de Energia (1 a 5)

Expert em Combate Corporal (1 a 5)

Familiares (1 a 4)

Imunidade (3 a 5)

Inocência (1 a 2)

Mechas e Navas *

Memória Expandida (2)

Patrono (2)

Poderes Psíquicos (1 a 5)

Pontos Heróicos (1 a 4)

Resistência a Psiquismo (1 a 2)

Saúde de Ferro (1)

Sensitivo (1 a 2)

Senso de Direção (1)

Sentidos Aguçados (1)

Sortudo (2)

Status (1 a 6)

Sociedade Secreta (1 a 2)

Talento (1)

- Aprimoramentos Negativos

Com a permissão do Mestre, os jogadores podem escolher Aprimoramentos Negativos para seus Personagens, desde que não ultrapassem -3. Estes Aprimoramentos Negativos podem ser usados para balancear Pontos de Aprimoramento extras. Para detalhes de Aprimoramentos Negativos consulte o livro ANIMERPG.

KITS DE PERSONAGEM

Um kit é um conjunto pronto de aprimoramentos e perícias que facilita a sua vida na hora de montar um Personagem. Ele serve para desenvolver conceitos e auxiliar os jogadores a escolher melhor suas perícias e aprimoramentos. Se você quiser criar um kit novo, proceda da seguinte maneira: um kit é uma profissão conhecida na qual todos os profissionais que seguem essa área possuem perícias e aprimoramentos muito parecidos. Faça, uma lista das perícias que essa profissão teria e calcule os pontos totais. Em seguida, multiplique por dois e divida por três o resultado, arredondando para o múltiplo de cinco mais próximo.

- Curandeiro

O curandeiro é uma pessoa na cura de doentes e uso de produtos vegetais (e também animais) para fabricar remédios, drogas, venenos e poções. Ele também pode ser um psiônico usando suas habilidades mentais em conjunto com perícias mundanas. Não é raro o Curandeiro ser apontado como a pessoa mais poderosa de uma aldeia, mesmo que não possua poderes psiônicos. A grande maioria dos Curandeiros são pessoas de boa índole, preocupadas em auxiliar o próximo e procurar sempre aconselhar a aldeia em busca de uma melhoria na qualidade de vida e no bem-estar comum. Raros são os curandeiros que se aventuram e quando fazem geralmente é por amizade ou para aprimorar suas habilidades.

Custo: 1pto de aprimoramento, 200 ptos de perícias.

Restrições: nenhuma

Perícias: Animais (Tratamento 20%), Herbalismo 40%, Etiqueta 30%, Manipulação (Empatia 30%), Primeiros Socorros 40%, Cirurgia 50%, Próteses 40%, Anatomia 50%, Ciências Proibidas (Alquimia 40%, Hipnose 30%).
Aprimoramentos: Poder Psíquico I.

- Guerreiro

O guerreiro é, sem dúvida, o kit mais comum de ser encontrado em Trafalgar. Geralmente é uma alma aventureira presa no corpo de um camponês. Como, geralmente, somente os nobres podem ser cavaleiros, os guerreiros sonham em um dia prestar favores ao Senhor Feudal, a alguma Ordem de Cavalaria ou até mesmo ao Regente e assim serem proclamados cavaleiros.

Custo: 0, 200 pto de perícias.

Perícias: Espada Longa 40/40, Arma de Energia (Rifle 50%, Pistola 30%), Escolha uma manobra de combate (50), Manipulação (Intimidação 20%), Montaria 20%, Sobrevivência (escolha um ambiente)30%.

- Caçador de Recompensas

Os Caça-Prêmios podem ser encontrados nas tavernas de qualquer cidade espaço-portuária. Especializaram-se em procurar ou eliminar pessoas foragidas. As nações espaciais costumam manter equipes de caça-prêmios como auxiliares a suas milícias. Muitos caça-prêmios costumam-se especializar na caça de criaturas mais perigosas, como as bestas espaciais.

Custo; 2pto de aprimoramento, 260 pto de perícia.

Perícia: Escolha uma arma 30/30, Armadilhas 30%, Arrombamento 20%, Camuflagem 20%, Disfarce 20%, Furtar 15%, Furtividade 25%, Manipulação (Interrogatório 25%, Intimidação 25%, Lábria 20%), Sobrevivência (escolha um ambiente) 10%, Subterfúgio 20%
Aprimoramento: Nave.

- Cavaleiros

Geralmente são nobres que treinaram desde a infância na arte do combate armado e de ARMOR. Sua maior função é proteger as terras de sua família, mas às vezes o espírito aventureiro fala mais alto. Muitos cavaleiros são recrutados pelas Nações Espaciais, pelas Ordens Militares e Mercadores para realizarem serviços e participarem de eventuais escaramuças localizadas.

O Cavaleiro vive de seu Nome, sua Honra e sua Glória, que conquista vencendo outros cavaleiros em torneios de ARMOR, guerras, conquistas de terras ou na vitória sobre os inimigos de sua família.

Todo cavaleiro precisa de um brasão, que representa sua família. Esse brasão é estampado em seu ARMOR.

Custo: 2 pto de aprimoramento, 250 pto de Perícia

Perícia: Espada Curta 40/40, Arma de Energia (Pistola 50%), Adaga 20/10%, Etiqueta 50%, Heráldica 50%, Ciências (História 20%), Montaria 30%, Condução 20%,
Aprimoramento: Mecha, Patrono.

- Ladrão

Um dos kits menos favorecidos socialmente, o ladrão nada mais é do que alguém cansado de sua vida miserável que escolheu o caminho do crime. Um ladrão não é necessariamente, uma pessoa má. É apenas um fora-da-lei. A decisão sobre uma conduta bondosa u malévola cabe ao jogador.

Custo: 0, 250 pto de perícias

Perícias: Adaga 40/20, Armadilhas 30%, Arrombamento 30%, Barganha 10%, Camuflagem 20%, Disfarce 20%, Escapismo 30%, Escutar 20%, Falsificação 20%, Furtar 40%, Furtividade 30%, Joalheria 20%, Subterfúgio 30%.

- Explorador

Trafalgar é uma galáxia repleta de civilizações desaparecidas que escondem segredos inimagináveis para os humanos. Movidos pelo seu desejo de aventura, de desafiar o desconhecido ou simplesmente por curiosidade muitos humanos adotaram este kit. Basicamente o trabalho de e um explorador é chegar aonde ninguém esteve.

Custo: 2 pto de aprimoramento, 250 pto de perícias

Perícias: Armas de Energia (Pistola 30/30), Armadilhas 40%, Arrombamento 30%, Barganha 10%, Camuflagem 20%, Ciências (História 40%), Escapismo 20%, Furtar 20%, Investigação 20%, Avaliação de Objetos Antigos 20%, Línguas Antigas 30%, Pesquisa 30%, Subterfúgio 20%.
Aprimoramento: Nave, Patrono.

- Pirata / Corsário Espacial

Corsários e Piratas são os grandes aventureiros do universo. A bordo se suas naves espaciais e utilizando seus canhões e espadas, são o terror das naves comerciais.

Custo: 2 pto, 150 pto de perícias

Perícias: Arma de Energia (Pistola 40%), Espada Curta 40/40, Arrombamento 20%, Esquiva 20%, Escutar 20%, Furtar 30%, Furtividade 30%, Navegação (Espaço) 30%.
Aprimoramentos: Patrono (somente corsários)

Psiônico

Custo: 2pto de aprimoramento, 170 pto de perícias

Restrições: nenhuma

Perícias: Adaga ou cajado (escolha um) 30/30, Alquimia 20%, Empatia 20%, Artes (escolha uma)30%, Psicologia 20%, Psiquismo 20%, Arma de Energia: pistola 20%, Pesquisa e investigação 40%.

Aprimoramentos: Detecção de Psiquismo, Poderes Psíquicos 3

Mecânico

Custo: 1 pto de aprimoramento, 150 pto de perícias

Restrições: proibido para Triceras e Basteth

Perícias: Adaga 30/30, Reparos (escolha três) 50%, Operação de Equipamentos Eletrônicos (escolha uma)50%, Artífice (escolha uma)20%, Manuseio de Fechaduras 20%
Aprimoramentos:

- Mercador

Mercadores são comerciantes especializados em algum tipo de bem (seja vinhos, comidas, estátuas, itens tecnológicos, jóias ou outros objetos de importância comercial). Eles podem ser livres ou filiados aos Príncipes Mercadores dos Goblins ou a Companhia das Índias Orientais.

Custo; 2 pto de aprimoramento, 190 pto de perícias

Perícias: Artes (Atuação 10%), Barganha 50%, Ciências (História 10%), Escutar 10%, Etiqueta 30%, Falsificação 10%, Joalheria 40%, Manipulação (Empatia 30%, Lábia 30%), Pesquisa 10%, Avaliação de Objetos 10%, Subterfúgio 20%.

Aprimoramentos: Recursos 3



RAÇAS DE TRAFALGAR

Os humanos são a espécie inteligente dominante em Trafalgar, mas não estão sozinhos. Elfos, Anões, Basteth, Tricera e assim por diante compartilham a galáxia com eles. Em alguns casos estas raças se mostraram muito mais influentes que a humanidade no longo prazo. A seguir descreveremos as raças mais comuns nos territórios humanos. Mas, de maneira alguma desejamos limitar a criatividade de Mestres e Jogadores; lembrem-se Trafalgar é uma galáxia e como tal as possibilidades de raças sencientes são infinitas.

- Os Elfos

Custo: 2

Atributos: +1 AGI, +1PER, -2CON

Vantagens: Bônus racial de 15% em espadas/arco/besta (escolha uma), Bônus racial de 15% em Artes:

Poesia/Canto/Dança (escolha uma).

Desvantagens: nenhuma

A raça élfica foi uma das primeiras a sair do estado de frenesi bárbaro que engoliu a galáxia após a derrocada neherenia. Liderados pelos nativos do sistema Vadari construíram uma civilização sofisticada. Que atraiu várias raças aliadas. Com os anões criaram uma aliança, para combater os saqueadores orcos, que durou séculos e pacificou a maior parte de Trafalgar oriental. Esta amizade quase foi destruída por causa dos ardis bergahazza mas seus planos foram descobertos a tempo não chegou a abalar a confiança que uma raça tinha na outra permanentemente. Após o fim da guerra os elfos se retiraram para seus sistemas, procurando um isolamento voluntário, onde poderiam se dedicar a atividades consideradas mais agradáveis para sua cultura. Somente a poucos anos eles quebraram seu isolamento e começaram a vagar por entre as nações humanas onde são conhecidos por sua poesia, dança e música.

Descrição Física: Os elfos são baixos e magros, medindo entre 1,60 e 1,75 metros e pesando entre 40 e 65 quilos; a variação de altura é idêntica entre os sexos, mas as elfas são ligeiramente mais leves. Eles são graciosos mas frágeis. Possuem orelhas compridas, variando entre 20 e 30 centímetros, e a cor de sua pele varia entre os tons de dourado, roxo e azul. Os elfos não possuem pelos no rosto ou no corpo, preferindo roupas simples e confortáveis em tonalidades claras. Um elfo atinge a idade adulta aos 55 anos e pode viver mais de 350 anos.

- Os Anões

Custo: 2

Atributos: +2CON, -2CAR

Vantagens: Visão na Penumbra, Bônus racial de 15% em Geologia.

Desvantagens: nenhuma

Assim como os elfos, os anões foram uma das primeiras raças a abandonarem o caos pós-Neherenia. Graças as suas habilidades militares pacificaram sua região expulsando as esquadras de trolls saqueadores. Após o contato inicial criaram uma aliança longeva com os elfos que possibilitou a derrota dos orcos trazendo estabilidade ao arco galáctico.





Mas logo após iniciava-se a guerra contra os Bergahazza que infiltrou agentes entre os anões procurando espalhar rumores que chegaram abalar a confiança entre anões e elfos por um curto período de tempo. Assim como os elfos eles também se retiraram do cenário galáctico, mas o fato de serem os principais mineradores de urânio, essencial para se manter geradores funcionando, não permitiu que se isolassem como seus antigos aliados. Mesmo sem envolverem-se eles puderam acompanhar cada mudança no cenário galáctico desde a chegada dos humanos. Os anões são conhecidos por sua habilidade militar sua capacidade de resistir a castigos físicos e psiônicos, seus conhecimentos sobre minerais e sua capacidade de beber cerveja.

Descrição Física: Os anões possuem entre 1,55 m a 1,65 metros de altura, mas possuem ombros tão largos e são tão compactos que pesam aproximadamente o mesmo que os humanos. Os anões são um pouco mais altos e pesados que os anãs. Comumente sua pele é amarronzada ou de um tom bronzeado, mas peles em tons escuros e vermelhos também são comuns. Os anões valorizam bastante suas barbas e cuidam bem delas. Eles preferem estilos simples para seus cabelos, barbas e roupas e são considerados adultos por volta dos 40 anos, podendo viver 300 anos.

- Os Humanos

Custo: 0

Atributos: normal

Vantagens: nenhuma

Desvantagens: nenhuma

Os humanos estão entre as raças mais jovens de Trafalgar. Conjurados em meio a Guerra Bergahazza provaram seu valor como líderes e guerreiros em pleno campo de batalha galáctico. Com uma expectativa de vida geralmente mais curta do que a de outras raças os humanos são uma raça de construtores de impérios, mercadores, psiônicos e sacerdotes, que se espalham por toda a galáxia. Essa natureza agressiva e curiosa faz as várias nações humanas se tornarem muito atuantes e influentes em Trafalgar.

Simples ou refinados, de pele clara ou escura, orgulhosos ou austeros, devotos ou impiedosos os seres humanos sustentam o futuro de Trafalgar em suas mãos - para o bem ou para o mal.

Descrição Física: Os humanos normalmente medem entre 1,65 m até 1,80 metros de altura, pesando entre 60 e 80 quilos; os homens são notavelmente mais altos e pesados que as mulheres. Graças a sua atração pela migração e a conquista, e suas curtas gerações, os humanos têm uma diversidade física maior que as outras raças, com tonalidades de peles que variam da quase preta até a muita pálida; mas não é raro os humanos com pele nos mais variados tons de amarelo ou castanho. Os humanos de Trafalgar são em sua maioria mestiça tendo traços de sangue não-humano e podem demonstrar traços de linhagem elfica, basteth ou outras. Os humanos, muitas vezes, seguem tendências pouco ortodoxas em seu modo de vestir, gostando de cortes de cabelo pouco comuns, roupas coloridas, tatuagens brincos e etc... Atingem a idade adulta a partir dos 15 anos e raramente vivem além dos 100 anos.

- Os Goblins

Custo: 1

Atributos: +2DEX, -2FOR

Vantagens: Bônus racial de 15% em Reparos, Bônus racial de 15% em Barganha.

Desvantagens:

Os goblins são uma raça astuta e esperta de negociantes, mecânicos e engenheiros naturais de Trafalgar ocidental, mas que ao fim da guerra civil Neheerenia imigraram, junto com seus primos hobgoblins para o oriente. Mas ao contrário dos primos, que preferiram continuar como saqueadores, eles acabaram se fixando em inúmeros planetas do arco. Seu faro comercial os fez ocupar o nicho do comércio galáctico antes mesmo do fim da era do caos. Junte a isso sua incrível capacidade de adaptar tecnologias, mais o detalhe de que são os melhores construtores de robôs de combate da galáxia, e você terá uma das raças mais importantes do arco galáctico. E, o que é pior, eles sabem disso. Aliados dos anões, que expulsaram os saqueadores trolls que atacavam seus territórios e frotas mercantis, os goblins sempre tem auxiliado esta raça em suas guerras. Mesmo que na maioria das vezes somente de forma logística. Durante séculos seus príncipes mercadores monopolizaram as rotas de comércio galáctico gerando imensas fortunas e frotas mercantis gigantescas, mas a chegada dos humanos começou a ameaçar este monopólio. Descrição Física: Os goblins são esguios tendo em média cerca 1,40 a 1,60 metros de altura e pesando 25 a 45 quilos. Eles possuem narizes e orelhas grandes e pele oscilando entre os tons de vermelho, verde e cinza. Seus braços e dedos longos são muito úteis para alcançar a parte posterior de alguma máquina com a qual estejam trabalhando. Eles tendem a usar roupas e aventais de couro, para protegê-los de fruídos corrosivos. Atingem a idade adulta aos 20 anos e raramente vivendo até 80 anos.

- Os Basteth

Custo: 1

Atributos: +2PER, -2INT

Vantagens: Garras(dano de 1d4+Força, Bônus racial de 15% em Esportes: Acrobacia

Desvantagens: nenhuma

Com a derrocada Neherenia os basteth não se sentiram inclinados a construir uma civilização própria os basteth. Por isso desde cedo se aliaram aos elfos, chegando até mesmo a coabitar em alguns planetas élficos. Amantes da liberdade os basteth lutaram em todas as guerras élficas onde achavam que seu estilo de vida estivesse ameaçado, revelando-se guerreiros ferozes. Mas conforme a sociedade élfica se estruturava criando seus vários cerimoniais e regras de conduta o espírito livre e individual dos basteth começou a ficar irrequieto. Muitos chegaram a partir em busca de aventuras e individualidade. Muitos desta raça receberam de bom grado a chegada dos humanos com seu estilo de vida variado e em constante mutação.



Descrição Física: Os basteth costumam ter entre 1,65 m até pouco mais de 1,80 metros de altura, pesando entre 60 e 80 quilos; os homens costumam ser mais altos e pesados que as mulheres. Eles possuem orelhas de gato, garras retráteis nas mãos e pés e uma fina penugem recobrimdo o corpo. Esta penugem oscila entre os tons castanhos, brancos, amarelos e pretos, mas a existência de basteth malhados não são raras. Os basteth gostam de usar roupas leves que lhes de liberdade de movimentos e evitam o uso de calçados ou luvas. Atingem a idade adulta aos 14 anos e raramente vivendo até 80 anos.

- Os Tricera

Custo: 1

Atributos: +2FOR, -2AGI

Vantagens: bônus racial de 20% em Briga.

Desvantagens: Poderes Psíquicos (disponível apenas para mulheres)

Arrancados de uma sociedade da idade da pedra e arremessados na era espacial pelo Neherenia os Tricera procuraram lidar da melhor forma possível com a situação. Alguns clãs se entregaram pilhagem durante a era do caos. Outros perceberam que este caminho somente levaria a destruição da raça contra forças militares maiores. Mas com um conhecimento mínimo sobre tecnologia, na verdade um tricera sabe apenas operá-la, sem outros dons a não ser o de lutar passaram a oferecer seus serviços para outras raças como forma de preservar sua mobilidade tecnológica. Desde então outras raças avançadas têm empregado os tricera como soldados, mercenários e leões de chácara. Descrição Física: Os Tricera têm entre 1,80 m e 2,30 metros de altura e chegam a pesar 250 kg; os homens são mais altos e bem mais pesados que as mulheres. Os tricera possuem um escudo de osso característica em sua cabeça e a maioria deles possui chifres - um, dois três ou cinco. Tais adornos sempre serão mais delicados nas mulheres. Sua cor de pele fica entre o marrom-escuro e o rosa-alaranjado, verdes e cinzas também são comuns. Atingem a idade adulta aos 14 anos e raramente vivendo até 70 anos.



PSI

Desde os poderosos Neherenia que ensinaram as artes da metalurgia e das viagens espaciais até Legnar Ventonorte passando por Esiris Miadosombrio e Lerenin Cabelodalua o psiquismo fez, faz e fará parte de Trafalgar. A história de Trafalgar é moldada sobre grandes psiônicos.

Poderes Psíquicos

Os poderes psiônicos (ou psíquicos) são, na verdade, apenas coisas que se pode fazer com os dons. Se o personagem possui o Dom necessário, basta fazer um teste para usar o poder.

Existem 8 Dons psíquicos, mas alguns deles possuem ramificações nos Poderes mais avançados: Telepatia, Telecinésia, Pirocinésia, Mediunidade, Psicoportação, Projeção de Consciência, Sensitividade e Força Vital (Construtiva e Destrutiva)

Poderes Psíquicos funcionam como a Magia. O Personagem possui Focus em determinados Dons e utiliza-se de Pontos de PSI para alimentar esses Poderes.

Pontos de PSI são recuperados à razão de um ponto a cada dez minutos de repouso absoluto (meditação, e neste tempo o Personagem não pode realizar nenhuma outra ação).

Alguns Poderes são perigosamente exaustivos e consomem Pontos de Vida do Personagem para a ativação.

Os limites para uso de Poderes Psíquicos são determinados pelo Focus em cada um dos Dons Psíquicos. O uso de Poderes Psiônicos requer concentração absoluta.

Qualquer Dom custa 1 PSI por uso seja para ataque, defesa, ataques múltiplos (neste caso, você pode dividir seu máximo de Focus em vários ataques) ou efeitos contínuos (como vôo, levitação, escudos)

Na descrição de cada Dom existem vários Poderes possíveis. O uso desses Poderes depende do Background do personagem, do estilo de PSI e de campanha que o mestre deseja. É claro que o jogador pode (e deve) inventar novos poderes diferentes (mas esses poderes precisam ser aprovados pelo mestre)

Importante: enquanto estiver utilizando seus poderes, o psiônico precisa de concentração absoluta, o que significa que não pode realizar nenhuma outra ação enquanto estiver usando seus Poderes. O máximo de ação possível para alguém concentrado é caminhar com metade da velocidade normal.

Há efeitos que exigem um focus mínimo para ser realizado. Outros são limitados apenas pela tabela. Os poderes são apresentados na seguinte notação:

Poder: descrição do efeito (Focus mínimo)

- Telepatia

A telepatia é uma das mais importantes ciências da mente e uma das primeiras a serem estudadas a fundo.

A telepatia inclui a leitura de mentes, controle e influência mental, ataques psíquicos, escudos mentais, manipulação de memórias e lembranças, busca por lembranças ou fatos esquecidos e abertura das "portas" trancada da memória.

Alguns Poderes possíveis:

Dominação: dominar a mente de outra pessoa (focus 4)

Influência: faz com que uma pessoa execute uma ação simples que não contrarie seus princípios (focus 3)

Idéia Original: implanta uma idéia em uma pessoa e esta ainda achará que a idéia é sua. (focus 5)

Leitura de Mentis: "ler" os pensamentos superficiais de outra pessoa (focus 3)

Ligação de Sentimentos: sentir o mesmo que seu par.

Sensações: transmitir mentalmente gostos, cheiros e visões.

Dominação em Grupo: Dominar um grupo de pessoas. (focus 5+, de acordo com o número de pessoas).

Rasgo Mental: ataque mental direto que causa dano apenas mental e não físico.

Cavoucar a Mente: procurar por uma visão específica na mente de outra pessoa (focus 3).

Memória Infantil: fazer com que a pessoa se lembre de fatos muito antigos. Pode causar traumas.

Choque Mental: ataque psíquico, causando dano mental.

- Telecinésia

É o domínio da mente sobre a matéria, a capacidade de mover e arremessar objetos e criar escudos físicos (também chamados Campos de Força) com Índice de Proteção igual a 1 ponto para cada Focus de PSI.

Existe alguma semelhança entre o Dom da Telecinésia e a Magia. Alguns efeitos de Telecinésia relacionados a movimento são semelhantes ao Caminho Elemental do Ar.

Já os efeitos que afetam os objetos lembram o Caminho Elemental da Terra.

Alguns Poderes possíveis:

Animar Sombras: o psiônico é capaz de manipular sombras.

Arranjo Molecular: derreter, congelar, amolecer ou enrijecer materiais.

Ataque Cinético: arremesso de objetos.

Controlar o Próprio Corpo: aumento de força através de controle de movimentos.

Campo de Força: protege contra ataques com IP igual ao Focus.

Controlar Objeto: mover objetos como se estivesse segurando com as próprias mãos.

Controlar Ventos: cria ou controla o movimento do ar.

Criar Sons: cria ou controla sons.

Desintegrar: afastar ou destruir as moléculas de um objeto ou parte dele (focus 2)

Detonar: explode um pequeno objeto (focus 2).

- Pirocinésia

O poder de agitar as moléculas do ar ou as de materiais para criar fogo é o Dom da Pirocinésia. Os casos relatados de combustão espontânea de objetos são, em geral, causados por Pirocinéticos que não controlavam seus poderes.

De certa forma, funciona exatamente igual ao Caminho Elemental do Fogo (ver Trevas ou ANIMERPG para detalhes sobre os Caminhos Elementais de Magia). Não há a classificação em Formas, mas claramente os efeitos equivalentes à Forma Criar são os preferidos.

Alguns Poderes Possíveis:

Incendiar: faz com que objetos inflamáveis entrem em combustão instantaneamente.

Derreter: derrete um pequeno objeto.

Amolecer: aquece um objeto até ele ficar maleável.

Moldar: efeito mais complexo que amolecer, pois além de torná-lo maleável, o Psiônico muda a forma em pleno ar.

Bola de Fogo: cria uma bola de fogo em pleno ar.

Barreira de Fogo: cria um muro de fogo que causa dano a qualquer um que atravessá-lo. (foco 2).

Explosão de Gás: explode uma quantidade de gás inflamável.

Aquecer o Ar: modifica a temperatura ambiente.

Resistir ao Fogo: confere IP contra efeitos mágicos, psíquicos ou naturais relacionados ao fogo.

Espada de Fogo: cria uma lâmina de fogo que deve ser usada com a Perícia adequada.

- Mediunidade

É a comunicação com espíritos. O médium pode ver, ouvir e sentir a presença de espíritos. Pode também invocar uma entidade espiritual ou permitir que tome posse de seu corpo por algum tempo. A Força de controle, conjuração ou manipulação é igual aos pontos de PSI gastos em Mediunidade.

Cada ponto de PSI gasto significa Força Mental de 1D neste Dom, tendo o Focus nesse Dom como limite máximo.

Alguns Poderes possíveis:

Sentir a Presença de Espíritos: detectar a presença e quantidade de espíritos.

Ver Espíritos: enxerga espíritos como se fossem fantasmas.

Conjurar Espíritos: convoca espíritos.

Conversar com Espíritos: conversa com espíritos que estejam próximos (foco 3).

Tocar o Plano Espiritual: abre uma linha de comunicação com o Orbe de Spiritum (foco 2)

Banir: enviar um espírito de volta a Spiritum (foco 3+).

Sondar o Astral: verificar a presença de entidades espirituais na área em que está o Psiônico.

Incorporar: deixar que um ou mais espíritos tome o corpo do médium durante um período de tempo. Causa 2 pontos de dano.

Clairaudiência: escutar os espíritos.

Vidente: prever o futuro (foco 7).

- Psicoportação

A capacidade de se deslocar no espaço-tempo, ou de fazer as coisas deslocarem-se no tempo-espaço. Teleportes, portais ou outros métodos de teleportação requerem 1 rodada para cada 2 PSI gastos de concentração absoluta (isto é, sem fazer nenhuma outra ação). Os limites para a Psicoportação e Conjuração são dados na tabela abaixo:

Alguns Poderes possíveis:

Porta Astral: cria uma porta para outro local (foco 4).

Teleporte: o Psiônico vai instantaneamente de um local para outro (foco 3).

Conjurar Criatura Extraplanar: conjura habitantes de Arkanun, Paradísia ou mesmo do Inferno. Lembre-se que tais criaturas podem não gostar de serem conjuradas (foco 3+).

Âncora de Espaço Tempo: permite ao Psiônico saber exatamente onde e quando está.

Teleportar Objetos: transporta objetos de um local para outro. O objeto e sua precisa localização precisam ser conhecidos.

Teleportar Pessoas: transporta uma pessoa de um local para outro. A pessoa deve concordar com o efeito (foco 4)

Visualizar Cenas Distantes: vê o que está acontecendo em outro local ou em outros tempos.

- Projeção de Consciência

A Projeção de Consciência inclui desligar-se do corpo físico e penetrar com seu espírito no Plano Astral ou Espiritual (chamado Spiritum). Consiste em separar a forma astral (espírito) do corpo. O corpo fica inerte como se estivesse dormindo (e na verdade está). Todos os Poderes Psíquicos funcionam na forma astral - na verdade, todos os outros Poderes de Projeção funcionam APENAS na forma astral. Claro que há certos limites: a forma astral é imaterial, invisível e não pode se comunicar com as outras pessoas. Como a forma astral não pode tocar em nada sólido (mas sim em outros espíritos), uma combinação especialmente útil é Projeção e Telecinésia, como no filme Ghost. Para realizar a Projeção Astral é preciso apenas que o Personagem atinja um estado de relaxamento total (em termos de jogo, deve ficar meia hora assim, a menos que possua a Perícia Meditação), sendo impossível fazê-lo em situações de tensão, como no meio de um combate, a menos que outro Psiônico utilize Poderes Mentais para relaxar artificialmente a mente do Personagem.

Alguns Poderes possíveis:

Viagem Astral: desligar-se do corpo físico e passear apenas com o espírito (foco 3).

Viagem aos Reinos de Hades: literalmente uma descida ao Inferno. Permite entrar em qualquer Círculo do Inferno (foco 4).

Busca Astral: levar imediatamente a forma astral até a pessoa que está sendo procurada, desde que seja conhecida.

Cruzar Planos: chegar até Arkanun ou Paradísia (foco 5).

Contatar Entidades Astrais: Poder similar a conversar com espíritos (foco 3)

Criação de Formas Pensamentos: permite conjurar pequenos objetos no mundo real por um curto período de tempo.

- Sensitividade

É a capacidade superior de compreender o mundo e a realidade à nossa volta. Permite ver coisas que acontecem em outro lugar, outra época e até mesmo outras dimensões, enfim é o poder de projetar a mente e os sentidos além do corpo físico, possibilitando ao Psiônico extrapolar as dimensões, mexer com os sentidos e com as percepções suas e de outras pessoas.

Alguns Poderes possíveis:

Precognição: saber das coisas antes que elas aconteçam.

Clairaudiência: escutar sons distantes.

Clairvoyance: observar locais distantes como se estivesse lá.

Intuição: saber instintivamente das coisas quando elas estão erradas (foco 2).

Conhecer a Direção: saber para que lado é o norte.

Conhecer a Localização: saber exatamente onde algum objeto ou pessoa está.

Leitura de Impressões em Objetos: semelhante ao Poder mediúnico (foco 2).

Navegação Astral: saber os caminhos que levam a cada reino Astral (foco 3).

Sensitividade a Impressões Psíquicas: detectar e localizar outros psiônicos.

Senso de Perigo: saber quando há perigo.

Efeitos como Precognição e Intuição podem ser usados pelo Mestre como ajuda em casos de necessidade. Isso deve ser feito de maneira moderada e os pontos de PSI gastos.

- Força Vital

O Dom mental capaz de modificar a Força Vital das pessoas (Pontos de Vida, Pontos de PSI etc)

Para curas, o Personagem precisa meditar um pouco (dez minutos por Ponto de Vida que pretende restaurar). Se não for interrompido, ao final da meditação começa a restaurar um Ponto de Vida a cada duas horas, em si mesmo ou outro Personagem. O uso deste Poder pode eventualmente regenerar membros perdidos (embora lentamente). O controle de fluxo de energia vital em seres vivos também pode ser influenciado. Com tempo suficiente e meditação, o Personagem além de restaurar Pontos de Vida, pode regenerar membros e órgãos perdidos ou transferir PVs para outra pessoa. O tempo necessário para cada caso é definido pelo Mestre (não menos de duas horas por PV).

- Limites dos Poderes Psiônicos

Recomendamos que os Mestres e Jogadores utilizem-se da tabela abaixo como sugestão para os efeitos máximos dos poderes psiônicos, de acordo com o Focus de cada Dom Psiquico.

Focus	Alcance	Dano Direto	Aumento de Dano	Proteção (IP)	Peso	Velocidade (solo/ar)	Raio de efeito
1	10m	1d6	+1	1	25kg	-	-
2	25m	2d6	+2	2	50kg	5m/s	-
3	50m	3d6	+1d6	3	100kg	10m/s	1m
4	100m	4d6	+2d6	4	200kg	20m/s	2m
5	200m	5d6	+3d6	5	400kg	40m/s	4m
6	400m	6d6	+3d6	6	800kg	80m/s	8m
7	800m	6d6	+3d6	7	1,6ton	160m/s	16m
8	1600m	8d6	+4d6	8	3,2ton	som	32m

Alguns Poderes possíveis:

Afinidade com Animais: os animais entram em sintonia com a aura da pessoa.

Cura: cura dano físico ou mental do Psiônico.

Drenar Vida: o reverso de cura, só que mais rápido (focus3).

Metamorfose: mudar a forma do próprio corpo. Causa 5 pontos de dano (focus 4).

Garras: causam dano de 1d10 no oponente, mas fazem 2 pontos de dano no Psiônico (focus 2).

Controle de Atributos: aumenta Atributos Físicos.

Causar Apodrecimento: estraga objetos orgânicos.

Aumentar a Idade: eleva a idade de uma pessoa ou objeto permanentemente (focus 6).

Equilíbrio: equilibra a saúde do Personagem.

Camuflagem: mudança da pele para esconder o Psiônico (causa 3 pontos de dano). (focus 3)



PONTOS HERÓICOS

Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são uma espécie de “aura heróica” ou “sorte” que protege o corpo físico do Personagem de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Por que Pontos Heróicos?

O SISTEMA DAEMON foi desenvolvido para ambientes REALISTAS. Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos, sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real). Porém, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de Ação e Aventura. Como fazer cavaleiros templários enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os cavaleiros se juntassem a eles?

Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isso...

Para resolver esse problema, existem os Pontos Heróicos, que são Pontos “extras” que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer.

Dessa forma, um cavaleiro com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê. Cabe ao Mestre dosar a quantidade de Pontos Heróicos em sua Campanha, limitando o número máximo de PH por nível.

Em Trafalgar RPG a utilização de Pontos Heróicos é totalmente opcional e precisa ser aprovada pelo Mestre.

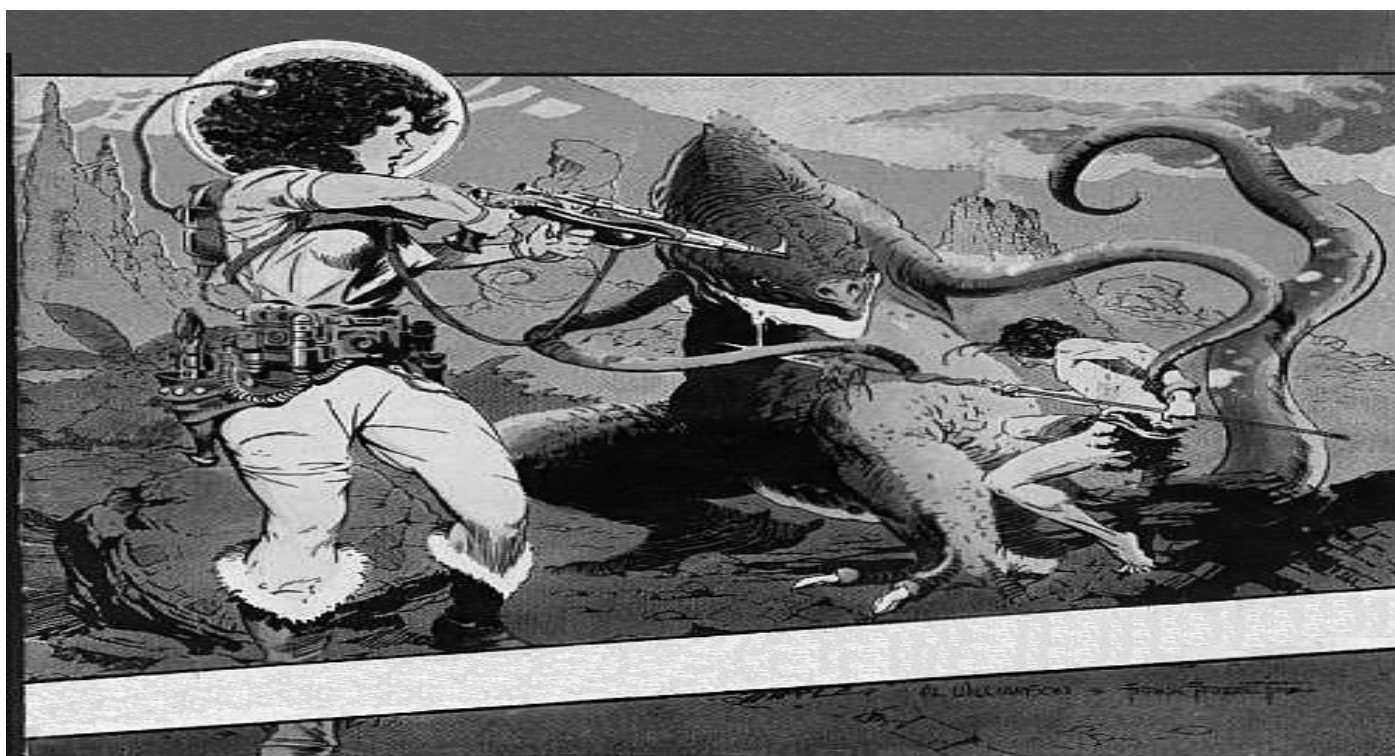
Como Funcionam?

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade ou outros atos dignos de um herói). O uso de Pontos Heróicos não é considerado ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem. Eles NÃO podem ser usados em condições de não-heroísmo (por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele). As situações não que permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataques surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for “anulado” pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

Recuperando os Pontos Heróicos.

Um Personagem recupera 1 Ponto Heróico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida (também um por dia). Recuperar Pontos Heróicos também não exige descanso.



EQUIPAMENTOS

- Onde adquirir

As sociedades planetárias são essencialmente agrárias. Cidades pequenas são mais comuns. Médias e grandes mais escassas. Em média um planeta possui no mínimo duas cidades de grande ou médio porte e, invariavelmente estas cidades são a capital e a cidade espaço-portuária. Cidades espaço-portuárias são a porta de entrada de artigos tecnológicos num planeta. Estas cidades das estrelas também servem como cidade comercial tornando-se um entreposto de negócios entre comerciantes locais e espaciais.

De maneira geral todos os equipamentos disponíveis em cenários medievais estão disponíveis nos mundos de Trafalgar. Equipamentos Tecnológicos exigem testes de Contatos; normais em cidades grandes, fácil em cidades espaço-portuárias e difícil em cidades médias, pequenas e aldeias.

- Armas Brancas

Inclui todas as armas usadas em combate corporal, algumas empunhadas com as mãos, outras arremessadas. Algumas podem ser usadas para provocar dano não letal se o usuário assim desejar.

Facas e adagas: inclui qualquer lamina medindo no mínimo 15 e no máximo 40 cm. Causam dano de 1d4 + bônus de força.

Espadas: armas de laminas variando entre 60cm (espada curta; dano de 1d6+Força) e 1,80 (espada de duas mãos; dano de 1d10+força). Inclui também machados (dano de 1d10+força) e outras armas cortantes. Uma espada "normal" tem 90cm pesa 2kg e causa dano de 1d8+força.

Bastões: neste grupo estão todas as armas de mão que causam dano por esmagamento; clavas improvisadas, maças medievais, cassetetes e a tonfa. Em geral, todas causam dano de 1d6+força. Uma arma tipo bastão pode ser usada para causar dano normal ou nocautear sem matar.

- Armas de Energia

Eletrolaser: Esta é a arma de raio pessoal padrão em Trafalgar - laser estão disponíveis apenas para veículos e não existem armas de fogo. Estas armas disparam um feixe laser de baixa potência para ionizar o ar que é seguido instantaneamente por uma descarga elétrica que segue o trajeto do laser até o alvo. Os eletrolasers são eficientes em lugares de clima seco. Em lugares úmidos ou chuvosos, eles são menos acurados, pois o raio elétrico tende a sair do trajeto criado pelo laser e seguir outros caminhos de menor resistência. Isto impõe um redutor de -2 mas jogadas de ataque feitas em ambientes úmidos e um redutor de -6 debaixo de chuva ou neblina cerrada. Eles são praticamente inúteis no vácuo, pois pelo fato de não existir ar para ionizar as descargas, elas tendem a desviar para algum objeto de metal próximo.

As blindagens protegem normalmente contra o eletrolaser a menos que ela seja de metal. A blindagem metálica conduz a carga elétrica e por isso ela é pior do que inútil. Ela atrai a carga e dá ao atacante um bônus de +2 se o alvo estiver usando mais de 10kg de metal.

Uma pistola Eletrolaser dispara 6 tiros com uma célula de energia (Dano: 1d6+1 - alcance: 40m). Um rifle dispara 3 (Dano: 2d6 - alcance: 400m). Os eletrolasers podem ser disparados uma vez por turno.

-Armas de Arremesso

Arcos e bestas: as versões modernas destas armas são fabricadas com fibra de carbono, cordas de nylon e mecanismos com roldanas, aumentando muito sua eficiência se comparadas às armas medievais. Um arco ou besta modernos não exigem muita força para flexionar, e podem ser inteiramente desmontados para facilitar o transporte. Silenciosas, estas armas são usadas por alguns assassinos profissionais. Causam dano de 1d8. Use a Perícia Arquearia.

Lâminas de Arremesso: aqui estão as facas de arremesso (menores e mais leves que as facas de combate, balanceadas para permitir melhor precisão) e inclui lâminas e estrelas de arremesso ninja. Causam dano de 1d4+força. Use a Perícia Arremesso.

- Traje Dérmico

Este traje lembra uma roupa de mergulhador, com um rígido colar para encaixe do capacete. É leve, confortável e pode ser usado sob qualquer outra roupa, sendo obrigatório na maioria dos setores de uma nave.

Um traje dérmico traz no cinto um sistema de suporte de vida com carga para 24 horas e um pequeno tanque com dez minutos de oxigênio, para emergências (tanques maiores, com capacidade para 24 horas, podem ser ajustados às costas do traje). Para selar o traje, o usuário apenas encaixa as luvas e o capacete - este é feito de plástico transparente maleável, podendo ser dobrado e guardado no cinto com as luvas. Suas botas são magnéticas permitindo que o usuário efetue curtas caminhadas pelo casco de naves. Há também um modelo transparente, para personagens vaidosos, mas custa o dobro do preço.

- Cibernéticos.

O maior avanço médico de Trafalgar nos últimos séculos. As próteses foram uma das poucas tecnologias dos humanos que os goblins conseguiram adaptar, ainda que elas apresentem aparência claramente antinatural (-2CAR), o que livrou muita gente de uma vida incapacitada.

As mais comuns são aquelas que substituem membros perdidos, como pernas e braços, e podem ser encontradas com certa facilidade. Curandeiros de aldeia costumam sempre ter uma ou duas em estoque.

Outros modelos, como substitutos para ouvido, olhos e órgãos internos só são encontrados em cidades comerciais. Modelos que melhorem os atributos de um personagem são feitos apenas por encomenda.

A colocação da peça exige a atuação de um Curandeiro com a Perícia Cirurgia. Cabe ressaltar que existem pouquíssimos hospitais em Trafalgar e a grande maioria é mantida pela Ordem dos Hospitalários, ligada a Igreja Antioquena.

Colocação de próteses de pernas e braços são considerados testes normais. Colocação de próteses de ouvido, olhos, órgãos internos e próteses modificadas são considerados

testes difíceis. Um curandeiro somente perceberá que falhou após o paciente acordar do sono anestésico. Se a cirurgia foi um fracasso o paciente perderá 1 pto de vida por rodada até a morte por causa da dor.

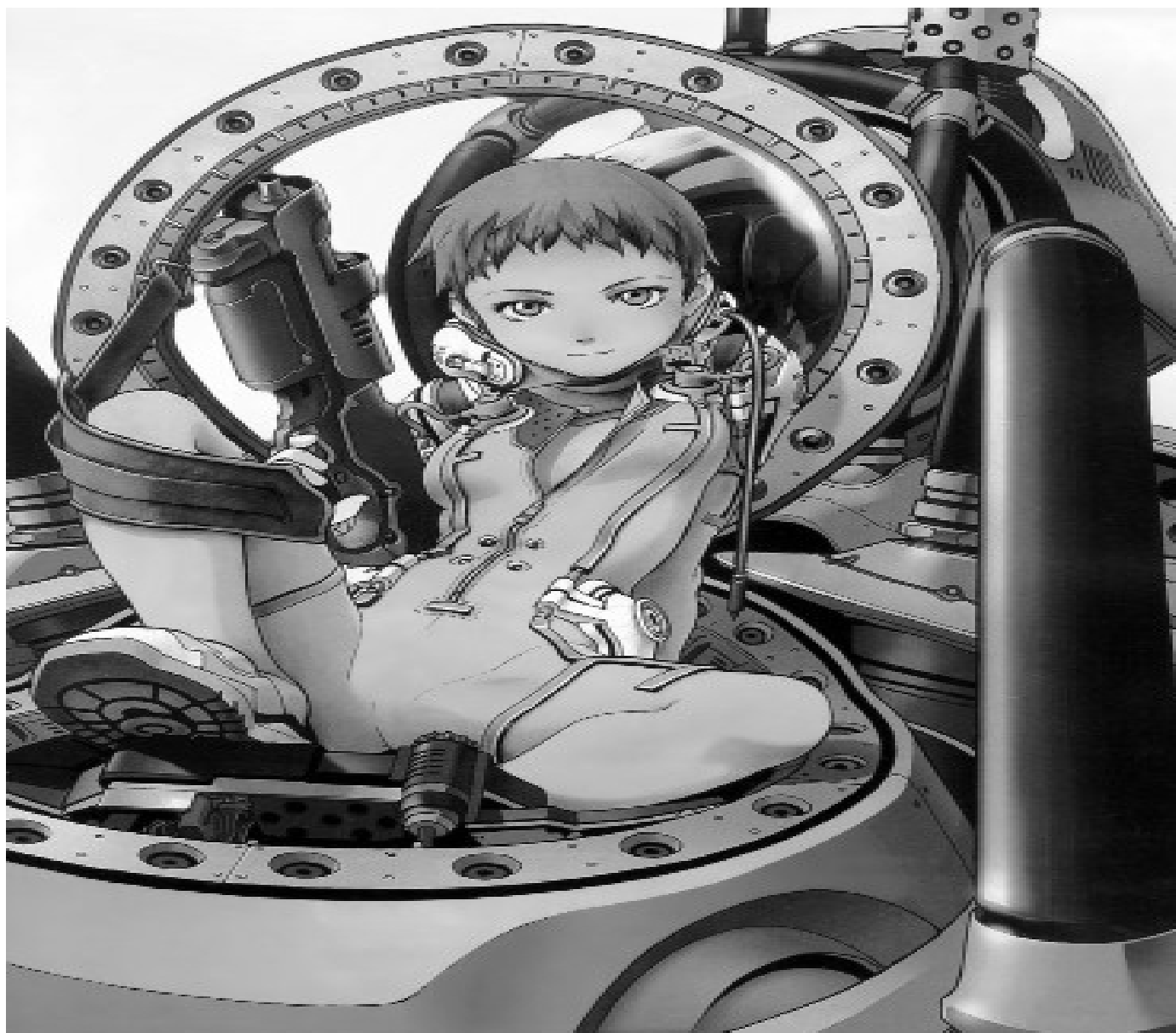
- Transportes e Veículos.

Basicamente o transporte varia de planeta para planeta indo da viagem a pé, a cavalo ou de barco em uns. Airships e trens em outros.

No geral veículos automotores estão disponíveis apenas para aqueles que podem pagar para um mestre-engenheiro-mecânico fazer um.

A seguir listaremos alguns modelos básicos, ficando a critério do mestre disponibilizá-los para os personagens. Todos são alimentados por uma bateria com duração de vinte horas, podendo ter ou não rádio.

Moto Peso Teórico: 200 kg Passageiros: 1 Velocidade: 200 km/h Constituição: 40% Índice de Defesa: 50% IP: 5 PV: 20	Jipe Peso Teórico: 2 ton Passageiros: 4 Velocidade: 180 km/h Constituição: 50% Índice de Defesa: 40% IP: 15 PV: 52	Furgão Peso Teórico: 3 ton Passageiros: 10 Velocidade: 180 km/h Constituição: 50% Índice de Defesa: 40% IP: 10 PV: 63
--	--	---



VIAGEM ESPACIAL

A viagem espacial permitiu transformar a galáxia. O espaço, que antes separava os mundos, passou a ligá-los e aos poucos a sociedade galáctica foi se formando. Em Trafalgar, como em qualquer outro lugar, a capacidade de um povo progredir está intimamente ligada à viagem por grandes distâncias.

Etapas de uma Viagem Espacial

Uma viagem espacial segura tem que passar por diversos estágios tendo várias técnicas e formas de facilitá-la, especialmente em sua fase mais arriscada; a viagem hiperespacial.

A princípio, o engenheiro de bordo checa todos os sistemas. Embora isto nem sempre seja necessário, sempre é bom garantir o total funcionamento da nave.

O astronavegador deve então fazer um teste da perícia astronavegação. Caso passe a viagem está praticamente garantida. Se falhar, no entanto, alguns problemas podem acontecer: o mais comum é a nave emergir em outro local. O piloto deverá fazer um teste fácil de pilotagem para que a nave alcance a velocidade de submersão e outro ao emergir. Caso falhe alguns problemas podem acontecer: o mais comum é a nave ser sacudida por turbulência que causa mal estar nos tripulantes. Redutor de -2 em todos os testes.

- Astronaves

É o meio que possibilita isso é a astronave. Herança neherenia uma astronave é um conjunto de sistemas funcionando solidariamente. Cada parte é projetada sob medida para funcionarem uma com a outra.

As naves utilizadas hoje em dia na galáxia, apesar de manterem as formas básicas da época dos neherenia possuem algumas diferenças significativas, fruto da adaptação da tecnologia humana.

A seguir breves considerações sobre:

- **Sistema de Submersão Hiperespacial/SSHIPER:** Este aparelho, uma amalgama de componentes elétricos e cristais psíquicos que permite o acesso de uma astronave a uma dimensão onde velocidades maiores que a luz podem ser alcançadas. Esta dimensão é chamada de hiperespaço pelos humanos. Uma vez ativado o SSHiper a nave deve alcançar uma velocidade preestabelecida - geralmente a máxima - para que se consiga o acesso ao hiperespaço. Uma vez lá a nave fica incomunicável e indetectável até que reentre no espaço normal. Se algo ocorrer ao SSHiper ou ao gerador da nave ela será imediatamente expelida para o espaço normal. Devido às dificuldades de se navegar no hiperespaço os navegadores costumam traçar seus cursos antes de submergirem.

Viagens pelo hiperespaço são extremamente desgastantes. Todos os tripulantes devem fazer estes de WILL para cada turno que ultrapasse a marca dos 60 minutos de submersão. Aqueles que falham perdem um ponto de vida. Os pontos são recuperados, somente quando se retorna ao espaço normal, através de descanso na média de um por hora de descanso.

Para um observador o exato momento em que a nave acessa o hiperespaço parece-lhe como se a realidade rasgasse a

frente da proa da nave permitindo que ela deslize calmamente para dentro da outra realidade.

- **Propulsores:** Os propulsores mais comuns nas naves estelares é o Iônico que utiliza vapor metálico ionizado para propelar uma nave por longos períodos de tempo.

- **Velocidade:** uma nave comumente tem três velocidades - atmosférica, espacial e hiperespacial, que variam de nave para nave.

- **Comunicadores:** As naves de Trafalgar não possuíam formas de comunicação até a chegada dos humanos. Suas naves possuíam "rádios" que foram adaptados tanto pelos goblins como pelos próprios humanos para a tecnologia de Trafalgar. Nos dias de hoje pouquíssimas naves, e assim mesmo as mais antigas, não possuem rádios de bordo. Um rádio espacial comumente tem o alcance de 1UA e possui dez canais de frequência.

- **Sensores:** Eles utilizam reflexos de ondas de rádio em superfícies, Assim é possível não só detectar o objeto, mas também ter informações sobre sua forma e velocidade. Têm um alcance de 10UA.

- **Suporte de Vida:** Há dois tipos de suporte de vida: básico, que inclui respiradores e líquidos para suportar a vida por 16 h. É utilizado em trajes extra-veiculares, naves pequenas como os Escaler e em ARMORs. Limitado: que embora suporte todas as funções orgânica, precisa de manutenção de tempos em tempos.

- **Geradores:** existem dois tipos: Reator de Fusão Nuclear que é utilizado nas naves, cidades e veículos de grande porte. E as baterias, que não são geradores verdadeiros, que são usados em veículos pequenos e ARMORs.

- **Gravítica:** As células gravíticas, que são acionadas através de um impulso elétrico permitem que as pessoas se sintam em gravidade normal mesmo no espaço profundo. Outra utilidade das placas gravíticas é sua utilização como flutuadores, ou seja, elas anulam o peso da nave, permitindo que está faça reentradas e vôos atmosféricos livres de acidentes.

- **Armamento:** As armas espaciais mais comuns são os canhões lasers dispostos nos costados ou na proa. O problema destas armas é seu alcance reduzido, por isso é comum as naves carregarem ARMORs para defesa ou ataque. Com suas fracas blindagens é raro naves se envolverem em combates diretos. Além, do que, os atacantes muitas vezes preferem abordar e confiscar a destruir a embarcação. Abordagem são comuns entre piratas e tribos selvagens, sendo este o único meio de conseguirem espaçonaves.

Uma nave possui comumente dois atributos básicos:

Constituição : é a resistência da nave. O mestre deve testá-la sempre que achar que a integridade do casco da mesma estiver comprometido. Seja por uma chuva de meteoros seja por uma manobra de abaloamento.

Sempre deve ser testada quando a nave receber mais de 50% de seus PVs de Dano em um único ataque. Se tiver sucesso a nave continua funcionando mas todos os testes são considerados Difíceis.

Caso falhe a nave simplesmente para de funcionar.

Índice de Defesa: esta é a defesa natural da nave, seja por causa do material que é usado em sua construção, seja por causa de seu formato básico. Este é o Valor de Defesa da

nave, ou seja a fonte passiva, e é contra ele que os testes de ataque são feitos.

- ARMOR

Medindo 8 metros de altura estes gigantes humanóides pilotáveis, herança da guerra neherenia, são as armas de guerra supremas de Trafalgar. Construídas sob encomenda por mestres armeiros anões e goblins estes robôs de combate possuem capacidade de luta tanto no espaço como em superfícies planetárias. Por causa de seu preço e custos de manutenção poucas nações possuem grandes forças de ARMORs, sendo que a grande maioria pertence a nobres que podem arcar com essas despesas.

Seus sistemas básicos incluem um rádio de dois canais. Suporte de vida limitado e são alimentados por baterias com 20 horas de duração.

Pilotos de ARMOR são considerados a elite do campo de batalha, seja espacial ou terrestre, e muitos seguem códigos de cavalaria.

As principais armas das ARMORs são o lança-chamas (1d8x5 - alcance: 40m), rifle laser ((Dano: 2d6x10 - alcance: 400m), lanças (dano de 2d6x10), espadas (dano de 2d8x10) e escudos (IP 10).

- Combate

1- Iniciativa: No espaço agem primeiro as naves mais rápidas. Como critério de desempate, usa-se a perícia Pilotagem; como segundo critério de desempate a Destreza; se ainda assim empatar, usa-se a Percepção Persistindo o empate, decide-se com um rolamento de 1d6. A velocidade levada em conta é a máxima e não a corrente.

2- Os personagens anunciam suas intenções/manobras

3- A seguir os pilotos devem fazer uma disputa de perícia (Pilotagem). A nave mais rápida sempre será a Fonte Ativa. Verifique a diferença entre as perícias. Se a fonte ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique este valor por 5 e some 50%. O resultado será o valor de teste.

4- Se a intenção/manobra do personagem foi o de atacar o mestre deve verificar sua perícia Artilharia adequada. Depois deve saber o Índice de Defesa da nave atacada. Uma vez conhecidos estes valores (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um teste usando o valor de Artilharia como Fonte Ativa e o Índice de Defesa como Fonte Passiva.

5 - calcula-se os danos e desconta-os dos pontos de vida da astronave.

6- retorna ao passo 2.

- Nova Regra:

Salvas: é comum em naves de batalha a disparo a partir de salvas, para maximizar o dano, neste caso deve-se proceder da seguinte forma:

Após o jogador estipular quantas armas irão efetuar o disparo em salvas o mestre deve dividi-las em grupos de três, sendo que o jogador fará apenas uma jogada de ataque por grupo de três. Se a jogada acertar os três canhões acertam o alvo; mas, o dano de cada canhão é calculado individualmente. Se a jogada falhar, os três erram o alvo. Mas, pelo o fato do tiro em salvas sem um processo mais complicado que o disparo normal, o jogador recebe um redutor de 5 para cada grupo de três canhões.

Opcional: Se o mestre desejar pode seguir as regras de ataques localizados, observando-se as seguintes re-nomeações:

Cabeça = Ponte de Comando.

Tronco = Casco Principal

Abdômen = Propulsores

Braços = Peças de Artilharia

Pernas = Compartimentos

- Nave Espacial:

Fúria Estelar

Tipo: Fragata Espacial

Filiação: Milícia de Guimarães

Formato: Cilindro

Comprimento: 128.42 m

Altura: 35,40 m

Peso Teórico: 12.938 ton

Ponte de Comando (padrão)

Tripulação: 70

Velocidade: 128 km/s (espaço), 128 m/s (atmosférico), 128 al/h (hiperespaço).

Constituição: 41%

Índice de Defesa: 41%

PV: 1.125

Armamento

2 lançadores de foguetes (60 mísseis)

Dano: 20+3d6 cada

Alcance: 2.200 m

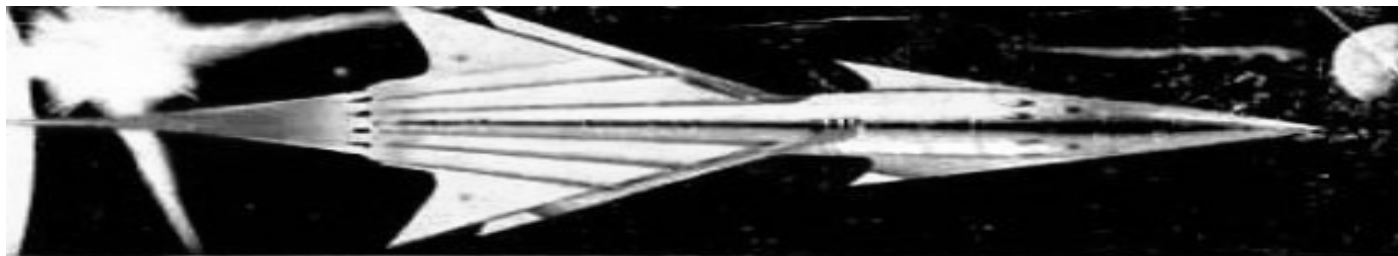
16 canhões laser (divididos igualmente entre bombordo e estibordo)

Dano: 3d6x10 cada

Alcance: 5.000 m

Hangar: 2 ARMOR, 1 Escaler

Escaler é uma pequena nave, para no máximo 3 pessoas usada para descer em planetas, abordar naves ou como bote salva-vidas. Possui uma bateria com duração para 20 horas. Um sistema de suporte vital de 16 horas e um rádio com alcance de 1.000.000km.



AS DOZE NAÇÕES

A maior concentração humana de Trafalgar se localiza no território das "Doze Nações", um conglomerado de nações estelares que congrega quase oitenta por cento de toda a população humana da galáxia.

Sistemas humanos podem ser encontrados em numerosos outros pontos de Trafalgar, tanto no oriente como no ocidente, mas é nas "Doze Nações" que a humanidade faz sentir seu domínio bélico, religioso e cultural.

- O Surgimento

Após o fim da Guerra Bergahazza, o almirante Pereiracampos reuniu as forças humanas restantes e despediu-as de suas obrigações militares ordenando que cada nave procurasse seu destino. Formando pequenas esquadilhas ou solitárias as naves humanas partiram colonizando planetas desabitados, tomados dos Bergahazza, ou compartilhando os com raças nativas. Alguns simplesmente permaneceram vagando pelas estrelas dando origem as tribos nomades.

Foram anos difíceis onde guerreiros deveriam abandonar as armas e aprender a cultivar a terra, forjar ferramentas e construir cidades. Acostumados ao clima controlado das belonaves estas colônias sofreram sob as interpéries planetárias e as epidemias tornaram-se comuns em muitos mundos. Vários sucumbiram mas muitos outros venceram. E entre estes vencedores doze se destacaram; os doze que dariam origem as "Doze Nações"

- O Tratado de Guimaraes

Não demorou para que colônias menos afortunadas procurassem ajuda nestes mundos. Prestada de forma altruísta num primeiro momento não demorou para que esta ajuda revestisse de um caráter político criando os primeiros laços de suserania entre as colônias humanas. Apoiados em seus vassallos as Nações passaram a contatar colônias humanas não-espaciais e outras raças expandindo ainda mais sua influência política e bélica. Com o passar dos anos suas expansões se tornaram mais agressivas fazendo com que interesses de diversas nações se chocassem.

Escaramuças começaram a surgir como prelúdio para uma guerra que envolveria todo o território humano. Tudo indicava que os jovens mundos humanos se auto-destruiriam antes mesmo de encontrarem seu lugar na galáxia.

Percebendo este detalhe Andréia Veronese, regente de Guimaraes, convocou uma reunião de todos os regentes dos doze maiores mundos suseranos. Ela se aproveitava das recentes incursões de esquadrões de saque orquicas e hobgoblins aos sistemas humanos para criar uma liga defensiva. Após semanas de debates as nações chegaram a um acordo e assinaram um Pacto de Defesa Mútua que seria conhecido como o "Tratado de Guimaraes".

Apesar das críticas que o Tratado recebeu em algumas de suas cláusulas apenas dois anos após sua assinatura seus benefícios já podem ser observados: a eminência de uma guerra total parece ter sido afastada e a maioria dos planetas têm se lançado a exploração espacial e na busca de uma identidade cultural própria.

- Política

Em Trafalgar não existem Nações Espaciais na verdadeira acepção do termo. Mesmo as "Doze Nações" não passam de um grupo de planetas suseranos que adotaram para si um título pomposo.

O política espacial é extritamente feudal, cujo célula básica é o Mundo-Estado, onde um planeta mais fraco procura a proteção de outro mais forte oferecendo sua lealdade. Ao adotar um planeta como vassalo o suserano deve zelar por sua proteção contra inimigos externos ao passo que o mundo vassalo se obriga a pagar o tributo feudal e a apoiar militarmente seu suserano. Fora isso cada mundo é administrado da forma que seus governantes achem melhor. O sentimento de não interferência e auto-determinação dos povos é muito forte e respeitado evitando interferências - as vezes necessárias - externas em assuntos domésticos. Em Trafalgar o poder de um planeta é medido pela quantidade de vassallos que ele possui.

GALACTOGRAFIA

- Guimaraes

Guimaraes foi fundado pelo próprio Almirante Guimarães Pereiracampos e recebeu seu nome como homenagem prestada por seus homens. Sendo uma colônia fundada pelo grande líder humano Guimaraes, desde cedo chamou para si a responsabilidade de conduzir a raça humana para seu lugar de direito entre as raças maiores da galáxia. Esta atitude levou o planeta a acompanhar de perto a evolução dos outros mundos chegando a enviar ajuda humanitária ou militar quando foi necessário. O altruísmo dos regentes de Guimaraes visavam fortalecer a posição do planeta entre os mundos humanos tornando-o o centro do poder humano em Trafalgar. A maior prova de que os regentes de Guimaraes alcançaram seus objetivos foi a convocação de Andréia Veronese e a consequente assinatura do "Tratado de Guimaraes".

O povo guimaraense crê num futuro sempre crescente para a raça humana e nada evidencia mais isso do que os inúmeros obeliscos, arcos triunfais e fontes construídas em honra a vitórias humanas.

- Antioquia

Se Guimarães é o centro político, Antioquia é o centro cultural das Doze Nações. Conhecido por ser a sede da Igreja Antioquena e da Academia de Ciências, as mais importantes instituições de propagação da cultura humana. O sistema é um pólo cultural, artístico e filosófico que atrai seres de todo o arco, seja para desenvolverem seus dotes artísticos seja para estudarem em suas inúmeras universidades.

Atualmente um sentimento de redescoberta da arte humana permeia a sociedade antioquena e muitos nobres têm patrocinado artistas - sejam eles pintores, poetas, escultores e arquitetos - causando um verdadeiro renascimento das artes.

- Betânia

As florestas de coníferas, e as pradarias de tundra, de Betânia já conheceram dias mais amenos, mesmo com o rigoroso inverno que costuma assolar a maior parte do planeta. O regente morreu recentemente e as forças militares deram um golpe afastando a legítima herdeira, que foi encarcerada. Um grupo de aventureiros conseguiu retirá-la do planeta. Atualmente seu paradeiro é desconhecido mas muitos supõem que ela esteja percorrendo os mundos vassalados em busca de apoio para a retomada do trono. A junta militar que governa Betânia tem empenhado todos seus esforços na recaptura da princesa fugitiva ao mesmo tempo em que luta contra um movimento de resistência que começa a se formar.

- Manassés

Para um desavisado, Manassés poderia ser confundido com um planeta elfo, tamanha a influência desta raça na arquitetura local. Suas cidades estão repletas de arcos, domos e minaretes que perfuram o céu.

Tal influência se deve a proximidade com Thantallas, o planeta elfico mais próximo dos territórios humanos. Thantallas e Manassés tem uma longa história de alianças desde que naves de Manassés impediram uma frota escravagista troll de pilharem o planeta elfo. O planeta humano possui inclusive diversas vilas elficas o que tem atraído muitos mercadores em busca dos refinados produtos elficos.

- Kariath-Yarin

Quando se fala em Kariath-Yarin, a primeira coisa que vem a mente é seus prédios de tijolo cozido, seus zigurates e os jardins suspensos que se espalham por suas cidades. Por aqui passaram, durante décadas, as frotas comerciais goblins, que pagavam pesados pedágios para atravessarem o sistema. Hoje os goblins desviaram suas rotas evitando Kariath-Yarin e seus pesados impostos. Sem sua principal fonte de renda o regente passou a taxar pesadamente a população para poder manter o luxo de sua corte. Tal atitude esta gerando ondas de descontentamento entre a população e as revoltas, sempre debeladas com violência, têm se tornado frequentes.

- Maanayn

Maanayn é um planeta desértico cortado por rios subterrâneos que, as vezes, irrompem na superfície cortando-a por dezenas ou milhares de quilômetros até desaparecer novamente debaixo das areias.

É na margem destes rios que os humanos construíram sua civilização. Maanayn é famoso por ter as mais importantes minas de ouro, cobre, prata e topázio dos mundos humanos o que tem atraído um grande numero de anões para o planeta.

Apesar da civilização atual ser a humana Maanayn já foi o lar de uma outra raça que desapareceu à eras incontáveis. As ruínas de suas cidades, seus imponentes monumentos e suas pirâmides podem ser vistas por todo o planeta. Estes restos têm atraído pesquisadores, arqueólogos, aventureiros e ladrões de túmulos. Uns vêm em busca de conhecimento outros das riquezas que se escondem nas areias.

- Jezrael

Se Maanayn é um mundo desértico, Jezrael é seu oposto; um mundo aquático pontilhado por arquipélagos. Suas cidades começam em terra e avançam mar adentro criando verdadeiros labirintos de palafitas.

Mas Jezrael também tem suas semelhanças com Maanayn. Também aqui há os restos de uma civilização ancestral, só que suas ruínas se encontram quilômetros abaixo da superfície. Os descendentes desta civilização ainda podem ser observados quando abandonam suas vilas aquáticas para negociar ou apenas passear pelas cidades humanas.

- Tell-el-Amarna

Os humanos chegaram a Tell-el-Amarna seguindo um profeta. Ele alegava que um anjo havia aparecido em sonho e lhe indicado o planeta como o novo lar dos humanos em Trafalgar. Infelizmente o planeta já era habitado por uma raça nativa que não gostou de ver seu mundo ser invadido por alienígenas. As guerras perduraram por anos, mas a superioridade tecnológica humana prevaleceu. No fim as tribos da raça nativa ou foram expulsas para regiões inóspitas ou passaram a habitar campos de refugiados onde executam serviços subalternos para os humanos. Nas ultimas décadas movimentos de libertação tem florescido aumentando o desprezo e o preconceito que os humanos tem por estes seres.

- Gessen

Mulheres com roupa de seda, andar calmo e fortes tradições familiares que evocam a honra e a obediência total a família e ao regente. Assim é Gessen um mundo de vastas pradarias cortadas por tribos humanas nômades e suas cidades, castelos e pagodes construídos de pedra, madeira e bambu. Este mundo é conhecido por suas armas magníficas, seus espiões furtivos e seus guerreiros habilidosos, cujos feitos tornaram-se lendários.

- Galaad

Galaad possui uma escola filosófica que chega a rivalizar com as escolas de Antioquia. São muito conhecidas as histórias de que os debates entre os filósofos destas escolas duraram dias ou semanas.

Mas, enquanto os filósofos de Antioquia tendem a procurar na divindade a razão do homem, os de Galaad procuram no próprio homem a sua razão de ser. Galaad é também conhecida pelos escultores habilidosos que possui, por seus templos e edificios ornados por colunas e estatuas humanas e semi-humanas magnificamente esculpidas.

Recentemente Galaad teve algumas de suas regiões devastadas por uma Fera Espacial. Tal acontecimento alertou o regente para a existência de uma manada dessas criaturas no Sistema ou imediações. Com o intuito de localizar a manada e assim manter seus movimentos sob vigilância, Galaad têm patrocinado expedições de busca pelos sistemas vizinhos.

- Betsabéia

Betsabéia está passando por um periodo difícil; uma misteriosa doença que tem se espalhado entre a população o que tem afastado as naves de comércio de seus espaços-ports. O planeta tem se tornado cada vez mais isolado o

que preocupado seu regente; Betsabéia tem grande necessidade de ajuda externa pois o planeta entrou num período de mudança climática e grandes áreas tem experimentado uma seca prolongada.

- Aim-Karyin

Aim-Karyin era considerado o menos afortunado de todas as Doze Nações. Seu solo pobre e arenoso, a escassez de água e a presença de feras gigantes não favoreciam o assentamento de humanos. Somente a teimosia dos colonos não os deixava abandonar o planeta. Paulatinamente passaram a caçar as feras limitando-as dentro de territórios pré-determinados e a implementar um sistema que aproveitava ao máximo as poucas reservas de água. Mesmo assim a vida ainda era difícil, mas tudo mudou quando um grupo encontrou extensas jazidas de âmbar - um cristal vermelho sangue imprescindível para a construção de SShippers - no cinturão de asteróides que atravessa o sistema. Imediatamente o regente firmou um acordo com os anões de Vosthok para a exploração conjunta das jazidas. Infelizmente junto com os anões vieram diversos caçadores de fortuna e bandoleiros que ameaçam os comboios de âmbar. Este fato trouxe novo alento a população de Aim-Karyin que vislumbra dias melhores no futuro.

OUTROS MUNDOS DE DESTAQUE

- Rhotundaa

Rhotundaa é uma lua que órbita um gigante gasoso que órbita uma estrela moribunda entre os territórios de Betsabéia, a quem paga tributo feudal, e Kariath-Yarin. O mais curioso sobre Rhotundaa é que ela é um mundo côncavo, ou seja, ela é oca. Mundos côncavos são formados após o núcleo planetário passar por um rápido resfriamento formando imensas cavernas - algumas do tamanho de continentes. Foi nestas cavernas, protegidos das tempestades solares que assolam a superfície, que os príncipes mercadores goblins ergueram suas cidades e transformaram a lua no maior entreposto comercial do arco oriental. Por seus espaço-portos e cidades passam todo tipo de mercadoria e praticamente tudo pode ser encontrado. Qualquer ser é bem vindo em Rhotundaa, desde que tenha interesse em fazer negócios.

- Thantallas

Thantallas é o mundo mais afastado do império elfico dos vadari e está posição foi vista como vantajosa pela sua população; Thantallas foi poupada da maioria das guerras que assolaram o império élfico. Mas está opinião iria mudar. Um dia dezenas de naves trolls surgiram em seus céus; eram mercadores de escravos. Sem defesas efetivas os elfos ficaram a mercê do saqueadores que apresaram praticamente todos os jovens. Mas uma jovem fugiu através de um teleporte psionico feito ao acaso e reapareceu dentro de uma nave humana. Contando o ocorrido a nave contactou Manassés que enviou sua frota para interceptar os escravagistas. No confronto que se seguiu os trolls se viram obrigados a abandonar suas presas. Apesar de libertos, muitos se recusaram a retornar a seu planeta natal - principalmente as jovens que haviam sido violentadas - e foram conduzidos a Manassés onde puderam recomeçar a vida. Desde então Thantallas e Manassés mantém uma aliança que têm sido benéfica para os dois

mundos. Nos últimos tempos os jovens thantallenses se perguntam se não seria melhor romper com Vadari e tornar-se vassalo do mundo humano para horror dos mais velhos.

- Vosthok

Lar do clã anão Vosthokerien que é conhecido por construir as melhores naves e ARMORs das "Doze Nações". Vosthok sempre foi um sistema rico em jazidas minerais, principalmente o precioso âmbar usado nos SShippers. Infelizmente suas jazidas começaram a dar sinal de desgaste e, apesar de todas as precauções elas se esgotaram. Tal fato provocou um êxodo de anões para os territórios humanos que ameaçava tornar Vosthok um sistema fantasma. Felizmente este destino foi adiado com o recente acordo entre Vosthok e Aim-Karyin. Mas as jazidas do planeta humano não durarão para sempre, portanto os chefes anões têm patrocinado expedições em busca de novos sistemas ricos em minérios.

ENTIDADES E ORGANIZAÇÕES

- Igreja Antioquena

A Igreja chegou a Trafalgar junto com as naves humanas, na figura dos capelães militares. Eles mantiveram suas funções durante toda a Guerra Bergahazza e após seu fim passaram a organizar as paróquias, depois bispados, planetários. Logo começaram a surgir desvios de doutrina e heresias, este estado de coisas levou os bispos a se reunirem em Antioquia onde indicaram o primeiro Patriarca da Igreja peregrina para Trafalgar. Atualmente a Igreja têm empenhado seus esforços nas novas frentes de evangelização abertas entre os elfos de Manassés e os nativos de Tell-el-Amarna ao mesmo tempo em que consolida sua posição entre as populações humanas.

- Ordem dos Cavaleiros da Cruz

A Origem da Ordem da Cruz pode ser remontada aos grupos que se formavam para combater os Bergahazza, seres que sempre foram chamados de "demoníacos" pelos humanos. Estes grupos, que eram conhecidos pelo seu fanatismo no campo de batalha, praticamente desapareceram após a derrota bergahazza mas um permaneceu dando origem a Ordem da Cruz. Sustentada sobre as regras da cavalaria e os estatutos que regiram ordens antigas como a dos Templários a Ordem procura se distanciar de seu passado fanático apresentando-se como uma Ordem de propagação da justiça e dos verdadeiros ideais e valores "verdadeiramente" humanos. Para ser um cruzado precisa antes ser um cavaleiro e pertencer as raças tradicionalmente aliadas da humanidade; cavaleiros elfos, anões e basteth sempre têm tido suas solicitações de ingresso aceitas.

- Adeptos de Esiris

Esta ordem de psionicos é altamente respeitada nos mundos elficos e anões. Criada pela grande psionica basthet Esiris Miadosombrio seus membros - verdadeiros monges psionicos errantes - vagam de planeta em planeta encontrando seres com dons psíquicos e ensinando-os a utilizar seus poderes em prol do progresso das civilizações de Trafalgar.

- Guarda Espacial

Visando atender uma necessidade surgida com o Tratado de Guimarães - o combate a criminosos extraplanetários - este grupo paramilitar surgido a partir de uma célula da Milícia de Guimarães age como uma policia espacial caçando e prendendo criminosos, sejam eles piratas, contrabandistas ou apenas fugitivos de seus mundos natais, que vagam pelo território das Doze Nações.

- Companhia das Índias Orientais.

Apesar do estranho nome a Companhia das Índias surgiu graças a iniciativa de um humano e tornou-se, em pouco tempo, uma séria concorrente ao domínio dos príncipes Goblins do comércio galáctico. Várias acusações já foram trocadas, entre as duas potencias comerciais e muitas já vislumbram um confronto entre os Mercadores Goblins e a Companhia pelo domínio do comércio entre os mundos.



BESTIARIO

Trafalgar é extremamente diversificada em formas de vida, sejam elas naturais ou conjuradas pelos neherenia e psiônicos poderosos. Seus mundos e nebulosas escondem bestas de diferentes planos sempre a espreita de um viajante desavisado. Praticamente qualquer criatura pode ser encontrada aqui.

A seguir apresentamos algumas criaturas - sencientes e não-sencientes - que podem ser usadas como adversárias dos jogadores.

Bergahazza

Bergahazza é o nome genérico das diversas sub-raças que tem como origem a mesma dimensão decrépita.

Acostumados a violência e a corrupção de seu plano natal eles prontamente aceitaram o convite de uma facção Neherenia para lutarem em Trafalgar. Após tentarem conquistar a galáxia durante a época da chegada dos humanos a maioria se mantém oculta em seus mundos nas regiões escuras da galáxia.

CON 10-18, FR 18-24, DEX 18-24, AGI 14-24,
INT 12-18, WILL 10-18, CAR 7-12, PER 12-18
#Ataques [2], IP 3 ou 4, PVs 20 a 25
Garras 50/50 dano 1d6 + bônus
Cauda espinhada 50/0 dano 1d6
Pontos de Psiquismo: 3

Hobgoblins

Primos dos Goblins, ao contrário destes nunca abandonaram a vida de nômades e saqueadores espaciais.

CON 12-20, FR 12-20, DEX 10-18, AGI 10-15,
INT 9-12, WILL 12-18, CAR 5-8, PER 10-18
#Ataques [1], IP 0 ou 2, PVs 20 a 25
Arma Energética 40%, Espada 30/30.

Orco

Os maiores inimigos dos anões e elfos, um encontro entre membros destas espécies sempre terminara e luta. Apesar das derrotas contra os elfos e anões no passado às frotas órquicas ainda vagam pelo espaço espreitando mundos desprotegidos.

CON 10-18, FR 13-21, DEX 10-18, AGI 10-18,
INT 10-15, WILL 9-14, CAR 7-10, PER 10-18
#Ataques [1], IP 1a 4 (armadura), PVs 10 a 15
Arma Energética 40%, Espada 30/30

Trolls

Inimigos ancestrais dos anões os Trolls foram expulsos de seus sistemas quando estes foram unificados por Doherin Forjauranio. Atualmente muito poucos ainda possuem capacidade de viagem supra-luz mas nem por isso deixaram de ser menos perigosos.

CON 24-36, FR 24-36, DEX 10-12, AGI 9-12,
INT 9-12, WILL 12-18, CAR 4-6, PER 10-18
#Ataques [1], IP 1, PVs 25 a 35
Arma Energética 40%, Espada 30/30.

Lobo Dentes de Sabre

Originário das florestas de coníferas de Betânia está criatura costuma caçar em matilhas encurralando a presa. Estes animais são análogos aos existentes no plano original humano com a diferença de que seus caninos superiores podem crescer até atingirem o tamanho de 20 cm ou mais.

CON 22 FR 25 DEX 5 AGI 20 INT 3 WILL 5 PER 25
CAR 3
#Ataques: 2, IP 0, PV 28
Mordida 60% dano 1d6, Garras 50% dano 1d6+4

Crocodilo de Maanayn

Estas criaturas vivem nas margens dos rios de Maanayn espreitando uma possível presa. Seu formato achatado, pele rugosa e esverdeada oferece-lhe excelente camuflagem nos charcos.

CON 30 FR 32 DEX 10 AGI 10 INT 2 WILL 4 PER 15
CAR 0
#Ataques: 2, PV 35; IP 5
Mordida 40% dano 2d10, Rabo 45% 1d6+8

Vermes de Areia

Vistos pela primeira vez em Maanayn estas criaturas semelhantes a minhocas correm sob as areias dos desertos sempre em busca de uma presa. Quando a encontram eles surgem de surpresa procurando abocanhar a vítima e arrastá-la para debaixo da areia. Seu tamanho varia entre 2 e 25 metros.

CON 30 FR 22 DEX 2 AGI 12 INT 4 WILL 5 PER 20
CAR 5
#Ataques: 1, PV 35; IP 5
Mordida 60% dano 1d10

Cockatrice

Cockatrice possuem cabeça e patas de galo, cauda de serpente e corpo de ave, mas com escamas. Cockatrices vivem em pequenos bandos de 2 a 5 aves, são mais comuns em planetas distantes de suas estrelas e planetas estufas.

CON 5-8 FR 5-9 DEX 2 AGI 7-12 INT 1 WILL 7-12 PER 7-12
CAR 0
#Ataques: 1, PV 10; IP 0
Bicada 40% dano 1d3+1
Especial; Petrificação:
Uma vez bicado o personagem deve fazer um teste de CON ou perderá 1d6 de FR, CON e AGI, devido ao veneno paralisante da criatura.

Falcão Galaad

Estas aves, naturais de Galaad onde fazem seus ninhos nos picos mais elevados, costumam atacar os rebanhos para roubar ovelhas ou bezerros. Infelizmente mais de uma vez um pastor foi pego no lugar destes animais. Os Falcões costumam alcançar 3 m de comprimento por 7 de envergadura.

CON 35 FR 35 DEX 10 AGI 10 INT 3 WILL 4 PER 25
CAR 3

#Ataques: 3, PV 40; IP 2

Bicada 50% dano 1d10, Garras 45% 1d6+10

- Criaturas de Vácuo

Também chamadas de Feras Espaciais estas criaturas, utilizam o próprio espaço como seu habitat. Algumas espécies adotam cinturões de asteróides como moradias, outras se aninham em gigantes gasosos e estrelas, mas a maioria vaga pela galáxia em manadas sempre em busca de alimento; que varia desde gases e metais raros até outras feras espaciais. Todas estas criaturas geram um campo de stasis que tornam-nos invulneráveis a ataques energéticos e de área. A única maneira de derrotar estas criaturas é adentrando o campo, infelizmente ele se estende a menos dois metros do corpo da criatura. Os humanos foram os primeiros a tentar nomear estas criaturas, as outras raças apenas as chamam de Feras, Bestas ou Monstros Espaciais.

Manta Espacial

Uma das mais comuns Criaturas de Vácuo que regularmente atravessam o território das "Doze Nações" com suas manadas. Uma destas caiu recentemente em Galaad causando grande destruição. Normalmente dóceis estas criaturas costumam atacar apenas quando se sentem ameaçadas. Mas, quando um Manta é pego pela gravidade de um planeta e precipitado sobre sua superfície seu comportamento muda completamente: a criatura avança pelo mundo destruindo tudo o que encontra pela frente até morrer ou ser morto. Existem muitas teorias sobre esta mudança de comportamento indo desde a angústia pela separação da manada até intoxicação por oxigênio. Mantas têm o corpo na forma de triangulo equilátero invertido, possuindo garras nos ângulos. Normalmente quadrúpedes no espaço costumam adotar uma posição bípede quando em planetas. Variam de 40 a 80 m de comprimento/altura.

CON 150-210, FR 113-123, DEX 16-18, AGI 16-17

#Ataques [2], IP 40, PVs 500

Garras – 30d6+50 (bônus de FR)

Jovhianlluala

Estas criaturas costumam criar ninhos em gigantes gasosos costumando caçar em sua órbita e as vezes se aventurando em suas luas. Altamente territorialistas elas atacam qualquer nave que se aproxime de seu mundo-lar. As Jovhianlluala

apresentam corpo alongado lembrando um funil, possuem uma boca em forma de bico, que usam para rasgar os cascos das naves, e seis tentáculos, que usam para se agarrar. As Jovhianlluala costumam ter de 2 a 3 metros e podem chegar a velocidades próximas a da luz.

CON 40 FR 42 DEX 0 AGI 15 INT 2 WILL 4 PER 15
CAR 0

#Ataques [6], IP 2, PVs 45

Apresamento 65% dano 4d6, Mordida 2d6+10

Octopuplutan

Os Octopuplutan são parentes distantes das Jovhianlluala assim como elas possui diversos tentáculos e uma boca voraz- mas que não possui bico. Mas, os octopuplutan adotaram como lar planetas rochosos ricos em minérios com atmosfera rarefeita ou nenhuma atmosfera, praticamente não se aventurando no espaço. Assim como suas primas eles são altamente territorialistas atacando qualquer intruso de seu território. Seu corpo se resume a uma cabeça monstruosa, com imensos olhos vermelhos. Movimenta-se a moda dos caramujos e lesmas. Possui de 3 a 8 metros de tamanho

CON 40 FR 46 DEX 10 AGI 5 INT 4 WILL 4 PER 15
CAR 3

#Ataques [8 - 12], IP 4, PVs 50

Apresamento 45% dano 1d10+5, Mordida 2d6+16

Predadraco

Todo animal deve ter um predador e se os Manta são o gado do espaço os Predadraco são seus predadores. Estas criaturas de quatro patas, corpo reptiliano e imensas asas que captam a luz das estrelas sempre estão onde estão os Manta. Costumam caçar em grupos de dois ou três apartando a presa do bando e encurralando-a antes de atacar. Tremendamente hostis e ferozes atacam qualquer coisa que se aproxime. Suas incursões a planetas não são freqüentes, mas quando acontecem são capazes de causar destruição em escala dezenas de vezes maior que a dos manta. Predadraco comumente possuem 30 metros de comprimento e o dobro de envergadura.

CON 40-63 FR 40-63 DEX 40-63 AGI 40-63 INT 30-45
WILL 30-48 PER 30-54 CAR 30-45

#Ataques [3], IP 10, PVs 40-60

Garras 90/95 dano 4d6+16

Mordida 95/0 dano 3d6

Muitos possuem uma rajada de plasma com alcance de 500 m e dano de 1d6+10 três vezes ao dia.

