

GUIA DE ITENS FUTURISTICOS


NETBOOKS

GABRIEL "BAGRE" LODI

Agradecimentos...

Estou muito gratificado em terminar esse Net-Book (que eu comecei faz uma era)... Foram poucos que tentaram me ajudar, rs, mas não dá nada...

- Agradeço a Deus e aos meus pais, por me criarem até aqui...
- Agradeço ao Germano "Ger" Lodi, o meu irmão, que sempre acreditou em mim, mesmo sendo a coisa mais absurda do mundo...
- Agradeço a Bruno "JOE K.R." Uchoa, por me ajudar em muita coisa até hoje, só você sabe o quanto é especial!
- Agradeço a Del Debbio, por criar esse sistema tão perfeito!
- Agradeço ao Cristiano "Leishmaniose" DeLira e LennonZ, por me ajudarem sempre, e por me dar lições que foram muito importantes pra mim... valeu!
- A todos os caras do RPG que estão no meu ICQ, huahua, todos vocês são de mais, e são muitos para eu citar, mas vocês sabem quem eu sou!
- A todo mundo do RPG nacional, apenas por existirem e a cada dia, dar um jeito para melhorar... (o RPG)
- Valeu WereWolf, por diagramar e tornar esse Net-Book apresentavel!
- Ao Eduardo "dantas", que me ajudou com algumas imagens!

Grato, Gabriel "BAGRE" Lodi

Itens

Cápsula Hoipoi

Este é o item que mais caracteriza toda a série Dragon Ball. Ele consiste em uma cápsula que ao apertar o botão e jogá-la no chão, ela irá explodir e se transformar em um objeto, seja ele um veículo, robô, etc. Dependendo do que a cápsula é capaz de se transformar. Os exemplos que passaram na série são: Casas, refrigerador e outros...



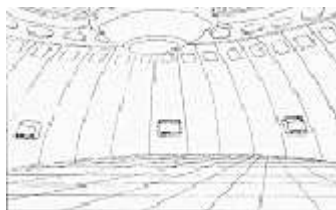
Mini Watch

Usado como um dispositivo que possui a capacidade de encolher ou aumentar o tamanho da pessoa, através de seus ponteiros.



Sala da Gravidade (Gravity Room)

Esta é uma enorme sala construída para guerreiros treinarem, utilizando a gravidade como base do treinamento. Ela é bastante semelhante a sala existente na espaçonave que Goku usou para ir a Namekusei (Dragon Ball Z).



Transformation Suit Watch

Este relógio serve para trocar de roupa, e outras coisas menos importantes.



Câmara de Congelamento

Câmaras de congelamento servem pra congelar um objeto ou corpo por um ilimitado tempo, para conservá-lo... Este item foi usado em DRAGON BALL Z, para congelar os corpos dos guerreiros, para serem revividos depois.

Máquina do Tempo

Esta máquina é na verdade uma nave, que sobe a um buraco negro e sai direto em outra dimensão, na qual você indicou no computador da máquina.



Medical Machine

Esta máquina, pode curar em um pequeno espaço de tempo, feridas graves, seja elas permanentes ou não. O indivíduo ferido fica em volta de vários fios, um respirador, e de um

líquido que enche totalmente a máquina.



Veículos

Este capítulo fala de alguns veículos que serão usados no futuro... Estão com sua foto, suas armas e tudo o necessário! Agora aproveite-o!

Advance Mobile Station

Função: Depósito de suprimentos e desembarque de unidades.

Armas: Nenhuma

Ocupantes: 1

Manobrabilidade: Muito Pobre

Certificações Requeridas: AMS

O ADVANCED MOBILE STATION é fundamental em várias estratégias de ataque. Uma vez dirigido para o local e estacionado, o AMS permite que o exército armazene suas armas, equipamentos e objetos necessários para poupar aos soldados precioso tempo de preparação. Quando pronto, o AMS automaticamente oculta a si mesmo e uma pequena área ao redor para melhor proteção contra as tropas inimigas.



Advance Nanite Transport

Função: Captura e transporte de recursos

Armas: Nenhuma

Ocupantes: 1

Manobrabilidade: Muito Pobre

Certificações Requeridas: Advance Nanite Transport

O ADVANCED NANITE TRANSPORT é uma bateria reserva para suporte energético, transportando energia retirada de geradores. Usável por qualquer soldado com certificação para outros veículos, o ANT é dirigido para portões de carga aonde uma conexão é feita com o solo para recarregar a

força. Quando os capacitores a bordo estão cheios, o ANT move-se perto de uma estação com falta de energia e lá provê as necessidades das máquinas, até descarregar novamente, quando parte para uma nova recarga.



Basilisk

Tipo: Assault Quad ATV

Função: Ataque, Escolta

Armas: 12mm rotary chaingun (2d6)

Ocupantes: 1

Manobrabilidade: Ultra Ágil

Certificações Requeridas: Assault Basilisk

O quatro por quatro BASILISK é o veículo de ataque mais ágil aqui apresentado, combinando potente capacidade ofensiva e velocidade. A primeira desvantagem do Basilisk é sua armadura leve, que o torna manobrável. Possui duas rotary chainguns montadas lado á lado na frente.



Deliverer

Tipo: Transporte Médio

Função: Transporte de Tropas

Armas: Duas 20mm Recoilless Cannon (2d6 +3)

Ocupantes: 5 (Motorista, 2 Atiradores, 2 Passageiros)

Manobrabilidade: Pobre
Certificações Requeridas: Deliverer

O DELIVERER é um transportador médio com capacidade para cinco ocupantes (um motorista, dois atiradores, dois passageiros). Enquanto menos manobrável que buggies de assalto, o Deliverer possui duas armas - uma próxima ao motorista, atirando à frente, e outra atrás, protegendo a traseira. Um compartimento fornece o espaço adequado para carregar suprimentos. O Deliverer possui também a distinta vantagem de atravessar calmos rios e quedas d'água. Quando entra na água, flutua até a superfície, movendo-se somente a 30% de sua velocidade total.



Enforcerer

Tipo: Buggy Pesado de Assalto
Função: Ataque, Escolta
Arma: Advanced Rocket Launcher (1d10 +2)
Ocupantes: 2 (Motorista, Atirador)
Manobrabilidade: Boa
Certificações Requeridas: Assault Buggy

O ENFORCER carrega uma advance rocket launcher montado em um eixo de 360° acima e a frente. O ARL (aka Firebird) é um atirador de mísseis que se auto carrega após cada tiro, retirando munição de um compartimento trazeiro do veículo, aonde são armazenados as munições.



Galaxy

Tipo: Nave de Carga
Função: Transporte de Tropas
Armas: três 20mm Recoilless Chainguns (2d6+3)
Ocupantes: 12-15 (Piloto, 3 atiradores, 6 passageiros, 2 unidades no máximo, mais um veículo e passageiros)
Manobrabilidade: Muito Pobre
Certificações Requeridas: Galaxy

O GALAXY é uma aeronave gigante capaz de carregar um piloto, três atiradores, duas MAXs, seis outros passageiros e um veículo na traseira (com passageiros). Carregado totalmente, com passageiros no carro transportado, o Galaxy pode facilmente levar um esquadrão de soldados, mais piloto e operadores de armas, para o campo de batalha, vivos e intactos. Os atiradores têm 20mm chaingus para defender-se contra outras aeronaves, ou podem-se alternar para acertar alvos terrestres.



Harasser

Tipo: Buggy de Assalto Leve
Função: Ataque, Escolta
Armas: 12mm rotary chaingun (2d6 +1)

Ocupantes: 2 (Motorista, Atirador)
Manobrabilidade: Excelente
Certificações Requeridas: Harasser
O HARASSER tem espaço para um motorista e um atirador. Ambos sentam em um compartimento ao ar livre, o qual fornece pequena proteção, mas torna o veículo leve para aumentar sua velocidade. A posição do passageiro é montada em uma 12mm rotary chaingun, usada como uma "shotgun" anti-infantaria.



Lightning

Tipo: Tanque Leve
Função: Ataque, Escolta
Arma: 75mm Cannon (2d10)
Arma Secundária: 12mm rotary chaingun (2d6+2)
Ocupantes: 1
Manobrabilidade: Bom
Certificações Requeridas: Lightning
O LIGHTNING é um mini tanque com capacidade para um único tripulante. É consideravelmente rápido, perdendo armadura pesada, fazendo-o mais útil em escoltas rápidas ou ações em grupo. O Lightning é equipado com uma 75mm tank cannon, agindo como arma principal. Sua arma secundária é uma 12mm rotary chaingun anti-infantaria.



Magrider

Tipo: Tanque Médio
Função: Ataque
Armas: Heavy Rail Beam (2d10+10)

Armas Secundárias: Light Pulsed Particle Accelerator (2d6)
Ocupantes: 2 (Motorista, Atirador)
Manobrabilidade: Bom
Certificações Requeridas: Assault Tank

Construído com base em tecnologia alien, possui a habilidade de atravessar tanto água quanto terra. O Sistema de Propulsão também o deixa mover-se lateralmente. A ré, no entanto, é o que não foi aperfeiçoado ainda, portanto o peso ainda é um ponto importante. Por causa disto, sua arma primária, uma heavy energy rail beam, tem angulação frontal limitada. O sistema de arma secundário, controlada pelo piloto, é um light pulsed particle accelerator montado na frente do veículo.



Marauder

Tipo: Buggy de Assalto Pesado
Função: Ataque, Escolta
Armas: Heavy Proximity Grenade Launcher (3d6)
Armas Secundárias: 12mm rotary chaingun (2d6+1)
Ocupantes: 3 (Motorista, 2 Atiradores)
Manobrabilidade: Razoável
Certificações Requeridas: Assault Buggy

O MARAUDER reúne mais armadura, poder de fogo e espaço para passageiros do que qualquer outro buggie aqui apresentado. A arma primária é uma heavy proximity grenade launcher (Ground Pounder) com angulação horizontal de 360°, montada no topo. Este lançador de granadas pode atirar várias vezes antes de precisar de recarga. A arma secundária é uma 12mm rotary

chaingun montada a direita do motorista.



Mosquito

Tipo: Aeronave Leve de Assalto

Função: Ataque Leve & Reconhecimento

Armas: 12mm rotary chaingun (2d6)

Ocupantes: 1

Manobrabilidade: Bom

Certificações Requeridas: Mosquito
O MOSQUITO é rápido, agil e tem uma armadura leve. Carrega somente uma 12mm light rotary chaingun, mas pode despistar facilmente a maioria dos sensores de defesa (invisível ao radar) e atua como uma aeronave de escolta. Leva somente um piloto.



Prowler

Tipo: Tanque Médio

Função: Ataque

Armas: 100mm Cannon (3d6+3)

Armas Secundárias: 12mm rotary (1d6+6) chaingun

Ocupantes: 3 (Motorista, 2 Atiradores)

Manobrabilidade: Pobre

Certificações Requeridas: Assault Tank

Tendo a melhor armadura dos tanques apresentados e uma torre que gira horizontalmente 360°, equipada com uma heavy cannon, o Prowler é certamente capaz de destruir diversos alvos em um pequeno período de tempo. O Operador de Arma secundário

opera as rotary chaingun, localizadas no topo do canhão. Naturalmente, seu tamanho, peso e poder de fogo o tornam muito devagar, mais que qualquer outro tanque apresentado nesta página.



Reaver

Tipo: Aeronave Leve

Função: Suporte Aéreo

Armas: 20mm Recoilless Cannon (1d10+5)

Armas Secundárias: Rocket Pod Launcher (3d6)

Ocupantes: 1

Manobrabilidade: Bom

Certificações Requeridas: Reaver

O REAVER possui muito mais armadura e artilharia que o leve Mosquito. É claro, tal aparato torna-o menos manobrável, mas o Reaver é, certamente, um rei nos céus com suas 20mm recoilless cannon e rocket launchers. Este modelo leva somente um piloto.



Sunderer

Tipo: Transporte Pesado de Tropas

Função: Transporte de Tropas

Armas: 75mm tank cannon x2 (d10+2)

Ocupantes: 11 (Motorista, 2 Atiradores, 6 Passageiros, 2 unidades no máximo)

Manobrabilidade: Pobre

Certificações Requeridas: Sunderer

O SUNDERER é um veículo pesado de transporte terrestre capaz de carregar um motorista, dois atiradores, quatro passageiros e duas MAX's. Os operadores das armas usam duas grandes 75mm tank cannons na defesa contra ataques de veículos, mas o Sunderer depende do desembarque de seus tripulantes para proteger-se contra ataques de infantaria.



Thresher

Tipo: Buggy Pesado de Assalto
Função: Ataque
Armas: Flux Cannon (2d10)
Ocupantes: 2 (Motorista, Atirador)
Manobrabilidade: Bom
Certificações Requeridas: Assault Buggy

O THRESHER é construído sobre uma estrutura que substitui as usuais rodas por quatro plataformas anti-gravidade, as quais propulsionam o buggy. Carrega um limitado canhão de flux, que serve como arma primária. Enquanto esta versão não é protegida por armaduras, ao contrário de outras unidades, suas capacidades de hovercraft permite mover-se lateralmente, o que diminui algumas de suas desvantagens com a manobrabilidade ampliada. Em adicional, esta habilidade sustenta-o na travessia de pequenos rios e lados durante um pequeno período de tempo.



Wraith

Tipo: Stealth Quad ATV
Função: Reconhecimento
Armas: Nenhuma
Ocupantes: 1
Manobrabilidade: Ultra Ágil
Certificações Requeridas: Wraith

O mais rápido e mais ágil veículo terrestre aqui apresentado, o WRAITH troca toda a armadura e capacidades ofensivas por uma velocidade pura, manobrável e oculta. Designado especificamente para ser um veículo de reconhecimento, o Wraith possui um sistema único de refração luminosa que o oculta visualmente a longas distâncias apenas se o piloto estiver vestindo um traje de invisibilidade, pois este fica a mostra. Um sistema integrado oculta o Wraith da maioria dos radares. Em adicional, um gerador de silêncio ajuda a abafar o barulho provocado pela engine do veículo.



Vanguard

Tipo: Tanque Médio
Função: Ataque
Armas: 150mm Cannon (3d10+7)
Armas Secundárias: 20mm Recoiless Cannon (d6+3)
Ocupantes: 2 (Motorista, Atirador)
Manobrabilidade: Razoável

Certificações Requeridas: Assault Tank

Bem balanceado, o Vanguard traz velocidade decente, uma armadura sólida e poder de fogo pesado para o campo de batalha. A torre principal rotaciona 360° e carrega um canhão de 150mm. O Atirador também pode mudar para uma 20mm recoilless cannon para repressão de infantaria.



Wildcat

Tripulação: 1 (piloto)
Velocidade: Alta
Proteção: Baixa
Armamento: Nenhum

Beowulf

Tripulação: 2 (motorista, Atirador)
Velocidade: Média
Proteção: Alta
Armamento: Morteiros (5d6+6)

Shrike

Tripulação: 1 (piloto)
Velocidade: Alta
Proteção: Média
Armamento: 2 Canhões de Plasma (2d10)



Armas

Carabina de Energia

A Carabina retira a energia de qualquer elemento por perto, sendo ar, água, terra, fogo e transforma em energia pura. Tem munição ilimitada por isso, porém não tira muito dano. 1d6+2



Vulcarion

Um Poderoso canhão de plasma. Apresenta um grande dano no impacto, e a munição é ilimitada. 2d10



Grenade Launcher V.2

Um poderoso lançador de granadas. Joga as mesmas à um máximo de 700 Metros de distância e explode ao impacto. Tem a capacidade de lançar duas granadas p/ seg. 5d6



EletricPower

Uma arma poderosa, capaz de soltar raios elétricos a uma distância máxima

de 200m. Ela é muito perigosa, deve-se usar com muita cautela!! 4d10



Míssil Launcher

Um poderoso lançador de mísseis. O personagem regula, se o míssil vai rastrear calor, algum mecanismo elétrico, magnetismo ou coisa parecida. 3d10+5



Armas menos poderosas:

Canhão de Plasma - 1d6



Disk Launcher 1d6+3



GranadeLauncher V.1 3d6-2



Laser 1d6+6



Dróides e Andróides

Ok, isto é um guia de itens, mas estamos tratando do assunto futuro! E é por este motivo que não pode faltar um capítulo com regras de criação de dróides e andróides! Ah, vamos lá, vai dizer que você nunca quis ter um C3PO para lhe ajudar numa tarefa importante... ou vai dizer que você nunca pensou em ser um, que não precisasse comer ou algo assim... Então vamos lá!

Dróides

Dróides, mais conhecidos por seu nome vulgar, robô, são máquinas, às vezes com IA (Inteligência Artificial), que podem trabalhar numa casa como faxineiro, ou também lhe ajudar com tarefas simples. São geralmente usados com função doméstica, mas existem outras formas para o mesmo. Tem a carcaça metálica, diferente dos andróides e na maioria das vezes, servem um dono.

Se você deseja ser um Dróide, siga essas regras:

Custa 1 ponto de aprimoramento.

Você tem apenas 81 Pontos para distribuir nos atributos.

Começa com as vantagens SEM FOME e SEM SONO, e a desvantagem INVUNERABILIDADE A ELETRICIDADE.

Se você deseja TER um NPC dróide, você vai decidir nos dados seus atributos e pode escolher as perícias e aprimoramentos.

CON 1d6+4, FR 1d6+3, DEX 1d10+2, INT 1d10+4, WILL 1d10+7, PER 1d6+5 e CAR 1d10.

Andróides

Andróides também são máquinas, são inteligentes e têm vontade própria. Sua

"carcaça" é uma cópia idêntica da raça (você pode ser um andróide de qualquer raça, tipo, parecer com humanos, parecer com aliens... como desejar!)

Agora, veja as regras para criação de Andróides:

Custa 1 ponto de aprimoramento.

Você tem 111 pontos para distribuir nos atributos.

Começa com as vantagens SEM FOME e SEM SONO, e a desvantagem INVULNERABILIDADE A ELETRICIDADE.

Se você deseja TER um NPC andróide, você vai decidir novamente no acaso dos dados!! Escolha as perícias e aprimoramentos.

CON 1d10+8, FR 1d10+9, DEX 1d10+4, INT 1d10+3, WILL 1d10+2, PER 1d10 e CAR 1d10+3.

Andróides e Dróides (mesmo não sendo feitos para combate) podem começar com itens extras, como armas ou artefatos necessários. Estes itens extras podem ser no máximo de INT dividido por 4 arredondado para baixo.

Vouch é um andróide e tem 13 pontos de inteligência. 13 dividido por 4 é igual a 3,25. Então Vouch tem direito a 3 itens extras. Ele escolhe um canhão de plasma na mão direita, um lança míssil na mão esquerda e um computador interno.

GUIA DE ITENS FUTURISTICOS

EDITADO POR WEREWOLF

OUTROS PROJETOS DA MUNDO TORMENTA

ZARATAN - MUITO MAIS QUE UMA TARTARUGA

CONTOS FEITOS EM MOMENTO DE TRISTEZA E SOLIDAO

HODEMA

GRANDE NORTE

Mundo Tormenta Netbooks

www.mundotormenta.rg3.net



GABRIEL "BAGRE" LODI