ALIEN

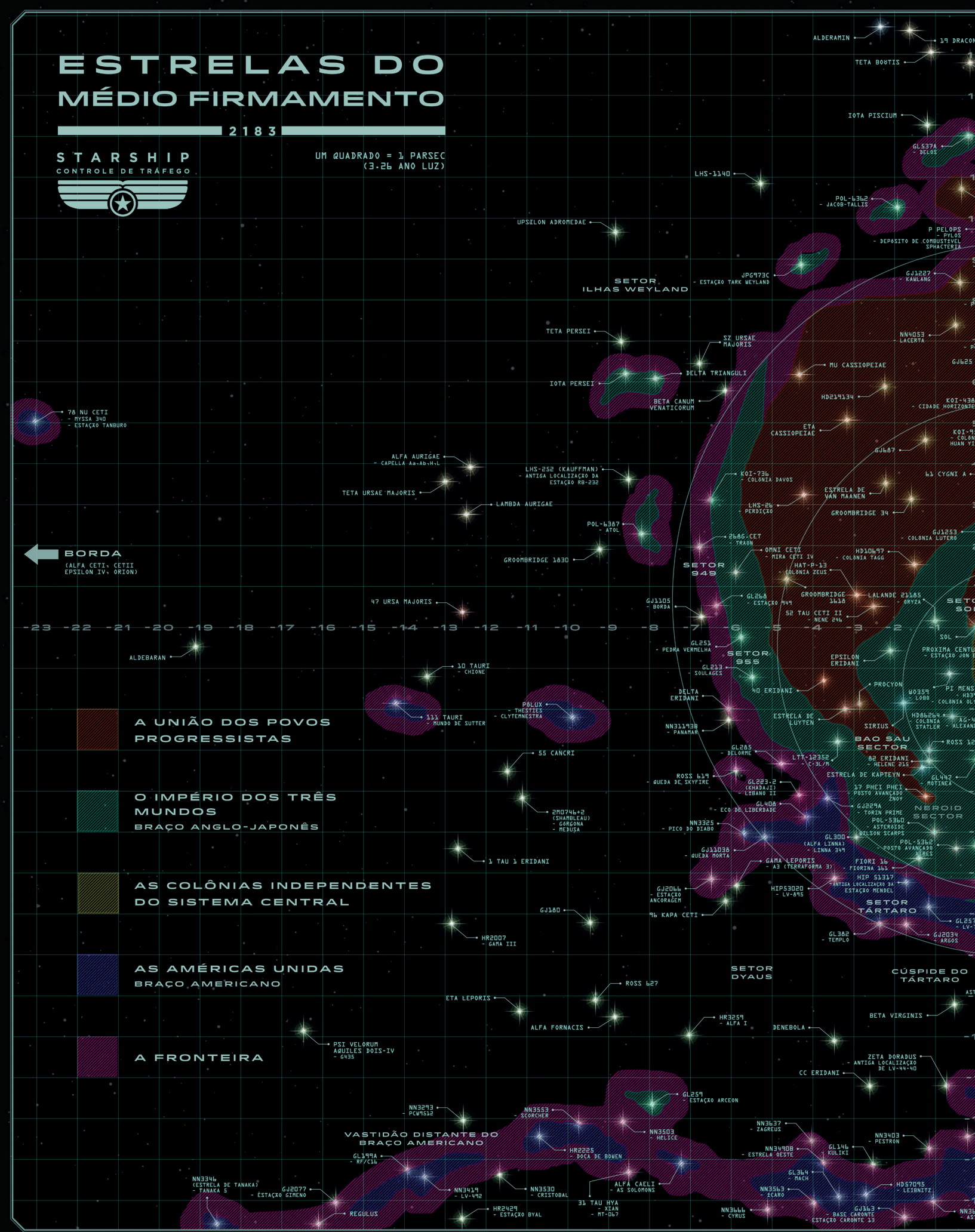
O JOGO DE RPG



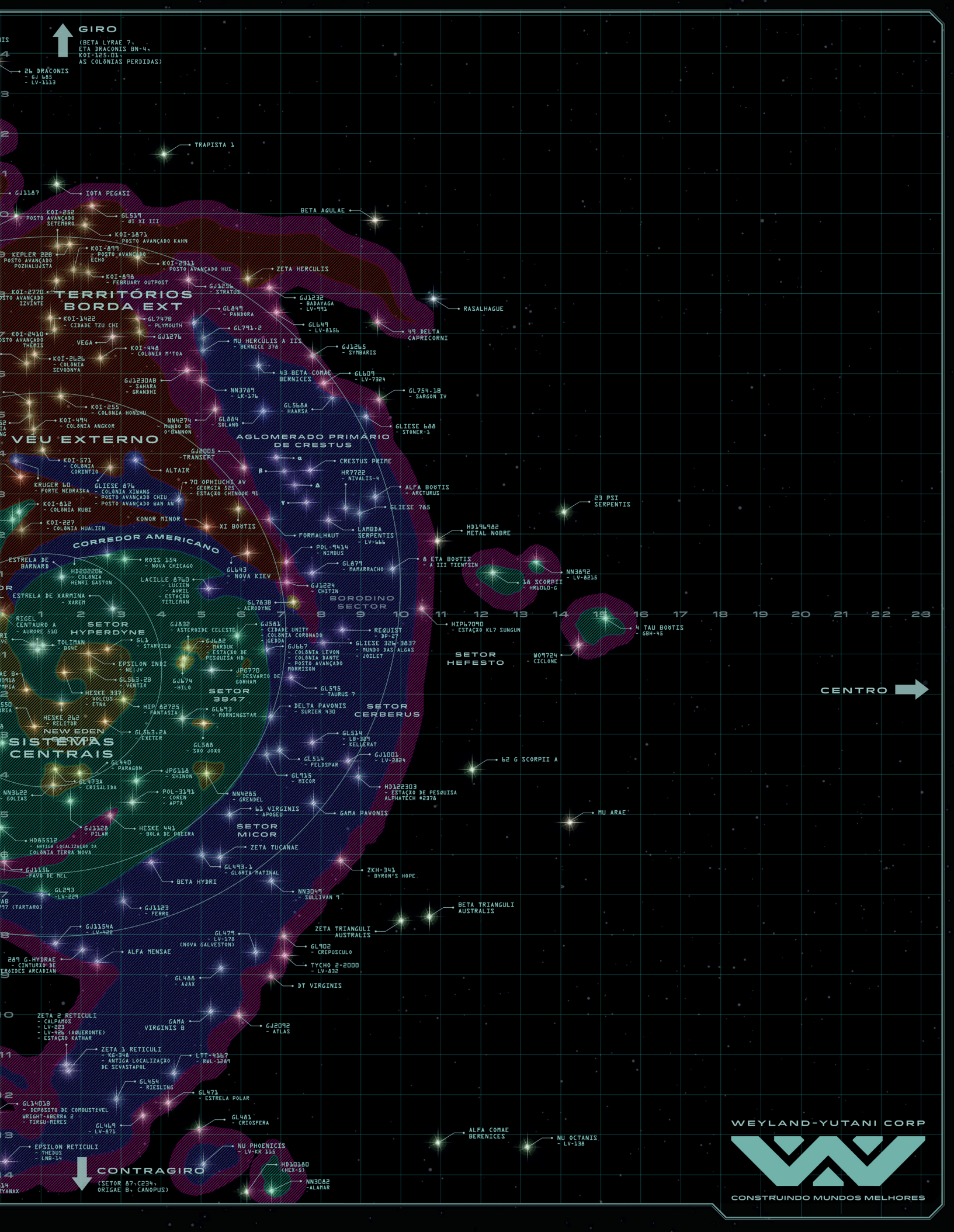
EDITORA NEW ORDER

FREE LEAGUE

12



™ & © 2019 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.


GIRO
(BETA LYRAE 7, ETA DRACONIS BN-4, KOI-125.01, AS COLÔNIAS PERDIDAS)
26 DRACONIS
- GJ 685
- LV-1113
TRAPISTA 1
GJ1187
IOTA PEGASI
KOI-252
- POSTO AVANÇADO SETEMBRO
GL619
- DI XI III
KOI-1871
- POSTO AVANÇADO KAHN
BETA AQULAE
KOI-899
- POSTO AVANÇADO ECHO
KEPLER 228
POSTO AVANÇADO POZHALUJSTA
KOI-2311
- POSTO AVANÇADO HUI
ZETA HERCULIS
KOI-898
- FEBRUARY OUTPOST
KOI-2720
POSTO AVANÇADO IZVINTE
GJ1284
- STRATUS
TERRITÓRIOS BORDA EXT
GJ1232
- BADAYAGA
- LV-491
RASALHAGUE
GL849
- PANDORA
KOI-1422
- CIDADE TZU CHI
GL7478
- PLYMOUTH
GL649
- LV-8156
49 DELTA CAPRICORNI
GL771.2
KOI-2410
POSTO AVANÇADO THEMIS
GJ1276
VEGA
MU HERCULIS A III
- BERNICE 378
KOI-448
- COLÔNIA M'TOA
GJ1265
- SYMBARIS
KOI-2626
- COLÔNIA SEVODNYA
43 BETA COMAE BERNICES
GL609
- LV-7324
GJ1230AB
- SAHARA
- GRANDHI
NN3789
- LK-174
GL754.1B
- SARGON IV
KOI-255
- COLÔNIA HONSHU
GL568A
- HAARSA
KOI-494
- COLÔNIA ANGKOR
NN4274
- MUNDO DE O'GANNON
GL884
SOLANO
GLIESE 688
- STONER-1
VÉU EXTERNO
AGLOMERADO PRIMÁRIO DE CRESTUS
GJ2005
-TRANSERT
CRESTUS PRIME
ALTAIR
HR7722
- NIVALIS-4
KOI-571
- COLÔNIA CORINTIO
KRUGER 60
- FORTE NEBRASKA
GLIESE 876
- COLÔNIA XINANG
- POSTO AVANÇADO CHIU
- POSTO AVANÇADO WAN AN
70 OPHIUCHI AV
- GEORGIA 525
- ESTAÇÃO CHINOOK 91
ALFA BOÖTIS
- ARCTURUS
KOI-612
- COLÔNIA RUBI
GLIESE 785
23 PSI SERPENTIS
KONOR MINOR
XI BOÖTIS
KOI-227
- COLÔNIA HUALIEN
FORMALHAUT
LAMBDA SERPENTIS
- LV-666
HD196982
METAL NOBRE
CORREDOR AMERICANO
POL-9414
- NIMBUS
ESTRELA DE BARNARD
ROSS 154
- NOVA CHICAGO
HD202206
- COLÔNIA HENRI GASTON
GL643
- NOVA KIEV
GL879
- MAMARRACHO
8 ETA BOÖTIS
- A III TIENTSIN
NN3892
- LV-8215
18 SCORPII
- HR6060-6
LACILLE 8760
- LUCIEN
- AVRIL
- ESTAÇÃO TITLEMAN
GJ1224
- CHITIN
BORODINO SECTOR
ESTRELA DE XARMINA
- XAREM
GL783B
- AERODYNE
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23
RIGEL CENTAURO A
- AURORE 510
SETOR HYPERDYNE
HIP47090
- ESTAÇÃO KL7 SUNGUN
4 TAU BOÖTIS
- GBH-45
GJ832
- ASTEROIDE CELESTE
GJ581
- CIDADE UNITY
- COLÔNEA CORONADO
- GEDDA
REQUIST
- DP-27
TOLIMAN
- B5HC
GL1
- STARVIEW
GJ682
- MARDUK
- ESTAÇÃO DE PESQUISA HD
GJ667
- COLÔNIA LEVON
- COLÔNIA DANTE
- POSTO AVANÇADO MORRISON
GLIESE 326-3837
- MUNDO DAS ALGAS
- JOILET
SETOR HEFESTO
W09724
- CICLONE
EPSILON IN31
- NETJV
JP6770
- DESVARIO DE GORHAM
GL563.2B
- VENTIX
GJ674
-HILO
SETOR 3847
GL595
- TAURUS 7
CENTRO
HESKE 337
- VOLCUS
- ETNA
HIP 82725
- FANTASIA
GL693
- MORNINGSTAR
DELTA PAVONIS
- SURIER 430
SETOR CERBERUS
HESKE 262
- RELITOR
NEW EDEN
GL563.2A
- EXETER
GL514
- LB-324
- KELLER47
SISTEMAS CENTRAIS
GL588
- SÃO JOÃO
GJ1001
- LV-2824
GL514
- FELDSPAR
62 G SCORPII A
GL440
- PARAGON
JP6118
- XHINON
GL915
- MICOR
GL473A
- CRISALIDA
HD122303
- ESTAÇÃO DE PESQUISA ALPHATECH #2378
NN3622
- GOLIAS
POL-3191
- COREN
- APTA
NN4285
- GRENDEL
41 VIRGINIS
- APOGEU
GAMA PAVONIS
MU ARAE
GJ1128
- PILAR
HESKE 441
- BOLA DE NEIRA
SETOR MICOR
HD85512
- ANTIGA LOCALIZAÇÃO DA COLÔNIA TERRA NOVA
ZETA TUCANAE
GJ1156
- FAVO DE MEL
GL493.1
- GLÓRIA MATINAL
ZKH-341
- BYRON'S HOPE
BETA HYDRI
GL293
- LV-229
NN3049
- SULLIVAN 9
GJ1123
- FERRO
BETA TRIANGULI AUSTRALIS
GJ1154A
- LV-422
ZETA TRIANGULI AUSTRALIS
GL479
- LV-178
(NOVA GALVESTON)
GL902
- CREPÚSCULO
ALFA MENSAE
289 G.HYDRAE
- CINTURIÃO DE EROIDES ARCADIAN
TYCHO 2-2000
- LV-832
GL488
- AJAX
DT VIRGINIS
ZETA 2 RETICULI
- CALPAMOS
- LV-223
- LV-426 (AQUERONTE)
- ESTAÇÃO KATHAR
GAMA VIRGINIS B
GJ2092
- ATLAS
ZETA 1 RETICULI
- KG-398
- ANTIGA LOCALIZAÇÃO DE SEVASTAPOL
LTT-4167
- RWL-1289
GL454
- RIESLING
GL471
- ESTRELA POLAR
GL140B
- DEPÓSITO DE COMBUSTÍVEL WRIGHT-ABERRA 2
- TIRGU-MIRES
GL481
- CRIOSFERA
GL469
- LV-871
ALFA COMAE BERENICES
NU OCTANIS
- LV-138
EPSILON RETICULI
- THEBUS
- LNB-14
NU PHOENICIS
- LV-KR 115
CONTRAGIRO
(SETOR 87.C234, ORIGAE B, CANOPUS)
HD10180
(HEX-5)
NN3082
-ALAMAR
WEYLAND-YUTANI CORP
CONSTRUINDO MUNDOS MELHORES



DIRETOR DE JOGO
Tomas Härenstam

ESCRITOR DO CENÁRIO
Andrew E.C. Gaska

DESIGN DE REGRAS
Tomas Härenstam

DESIGN DE CENÁRIO
Dave Semark, Matthew Tyler-Jones, Andrew E.C. Gaska

ESCRITOS ADICIONAIS
Paul Elliott, Nils Karlén, Kosta Kostulas, Dave Semark, Brandon Bowling

REVISÃO DE REGRAS
Jonas Ferry

EDITOR
Cam Banks

REVISÃO
Brandon Bowling, Kosta Kostulas

ARTISTA CHEFE
Martin Grip

DESIGN GRÁFICO
Christian Granath

ARTE DAS NAVES ESPACIAIS E VEÍCULOS
John R. Mullaney

ARTE DAS ARMAS
Axel Torvenius

CARTOGRAFIA ESTELAR
Christian Granath, Andrew E.C. Gaska, Clara Fei-Fei Čarija

CONSULTOR DE CONTINUIDADE
Andrew E.C. Gaska/BLAM! Ventures

PRÉ IMPRESSÃO
Dan Algstrand

ATENDIMENTO AO CLIENTE
Jenny Bremberg

GESTÃO DE MARCA
Joe LeFavi/Genuine Entertainment

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A

Scott Middlebrook, Markus Friebe, Willie Goldman, Graham Langridge, Harry Harris, Alex White, Darrell Curtis, Josh Izzo, Aaron Percival, Chris Prince & Creative Assembly, Simon Balcon, Kiel Bryant, Drew & William Pace, Jim Piszar, Jaime Prater, Derrin Proctor, Mike Rush, Wendy Scott, Ben Turner, Jon Willkinson & Gearbox Software, Andrew Čarija, E.L.Thomas, Dr. Brad Tucker, Bradley John Suedbeck, Clara Fei-Fei Čarija, Daniel Cooper, Botos Imre, Carol Roeder, Craig Radow, Danielle Nashen, Nicole Spiegel, Steve Tzirlin, e Ridley Scott

PLAYTESTE E FEEDBACK

Marco Behrmann, Simon Andersson, Rickard Antroia, Joel Östlund, Lars Rinde, Marco Ahumada Juntunen, Artur Foxander, Justin Langley, Staffan Fladvad, Jonas Ferry, Johan Wikman, Sven Holmström, Kristoffer Sjöö, Matthew Tyler-Jones, Dave Semark, Anjuli Clayden, Adam Gilbert, Addramyr Palinor, Aden J Sharp, Adrian Fraser, Albert Julbe, Alec McLeod, Alexander Traver, Alexandre Belzile, Anders Persson, Andreas Nagy, Andrew McColl, Anson Li, Anthony Robinson, Ashley Reed, Benjamin Chee, Bill Griggs, Borja Pérez, Brent Kinkade, Brett Desmond, Brian Wille, Cassidy Frazee, Chad Mitchell, Charles Kottler, Chris Hutchinson, Chris Lowe, Christophe Nicolopoulos, Christopher P. Crossley, Christopher Travis, Cold Steel 730, D. W. Story, Daniel Ralph Read, Dariusz Horbal, Darren Pleavin, Dave Chappell, DaveC, David de Visser, David J Lambiase, David Lim, David McDermott, David Ross, Dennis Hovstadius, Derek Smyk, Dirk Johnson, Don Choi, Doug Keller, Douglas Bailey, Drew Stewart, Edward Horne, Eirik Bull, Elliott Reilly, Eric Dedalus, Ethan Eichstadt-Anderson, Fenhorn, Frazer Barnard, Frederic Cote, G R Shotton, Geoffrey "GEO" Shaw, Gherhartd Sildoenfein, Gina Brown, Glenn Hunt, Graham Spearing, H. Shannon Cooke, Hank Belanger, Harriet Brandsom, Hrvoje Ruhek, I. Jordan Thompson, Ian Dortsch, Jackson Freund, James Fuller, James Ormay, James Thibodeault, Jason Bell, Jason Bergman, Jason Taylor, Jason Wednesday Miller, Jay Alexander Hafner, Jefferson Powers, Jeffrey B. Miller, Jeffrey C. Locke, Jennifer Wolff, Jerad Bailey, Jeremy Gypton, Jeremy Hicks, Joey Brown, John Brent Macek, John Kingsnorth, John-Paul Killyleagh, Jon Xuereb, Jonathan Peter George Murray, Jordan Fishburn, Jordan Maday, Jordan McIntosh, Jörn Joghans, Jos. A. Fisch, Joshua Cope, Joshua Fassett, Joshua Lank Hancock, Joshua Thrasher, Juan Manuel Rodriguez, Justin Walden, Kaley Giboney, Ken Falkson, Kimmo Kukkonen, Krzysztof Jaxa Rudek, Kun Dániel, Lee Gaudreau, Levi Harris, Logermax, Lor Litton, Lowe Family, Maciej Komaszyło, Mahes Wani, Maria Scanavie, Mark Delsing, Mark Hughes, Mark Lazure, Marv Breig, Matthew Morgan, Matthew W Smith, Matthew Woodard, Maximilien Werderer, Michael Cooper, Michael Heilemann, Michele Finelli, Morgan MacNeille-Pedersen, Natasha Zaleski, Nathan Ridings, Nigel Murphy, Paul M Jordan, Paweł Cybula, Payton R. Robertson, Peter G Söderberg, Philip Reiss, Pierre-Yves Sirois Cournoyer, Piotr Kozikowski, Piotr Wyjadłowski, Richard Huffman, Richard Rayment, Richard Turnbull, Rick Zaleski, Ricky Paul Barker, Rob Bertich, Rob Wieland, Robert Bridges, Ryan 'Nesfis' Garrett, Ryan Jenkins, Sam Jones, Saun Conlin, Scott Guider, Scott Preston, Scott Roepel, Sean Roberts, Shawn Hartel, Simon Engmalm, Sophearath Chhorn, Stephan Lindkvist, Stéphane "Stefouch" Van Cauwenberghe, Stephen O' Mara, Steve Ramirez, Steven Godby, Stewart Strong, Stoo Goff, Sune Nødskou, Sylvester Thorn, Tashfeen Bhimdi, Tawnie Thompson, Thibault Meyer, Thomas Deeny, Thomas Giaquinto, Thomas Kempton, Thorsten Deuchler, Tidus Tudor, Tommy Scott, Tony Cheek, Tyler Satchwill, Wayne L. Augustson, Wayne Poppleton, Will Hindmarch, William Hostman, Zach Stevens, Zack McAtee

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

EDITORES
Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Junior

DIAGRAMAÇÃO
Raphael Lucchini

TRADUÇÃO
Carine Ribeiro

LEITURA DE PROVA
Carlos Vloet, Diogo Mathias e Thiago Queiroz

Dados internacionais de catalogação na publicação
Bibliotecário Responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

G248a

Gaska, Andrew E. C.
Alien : o jogo de RPG / Andrew E. C. Gaska ; tradução de Carine Ribeiro. - 1. ed. - Rio de Janeiro : New Order, 2020.
396 p. : il., color.

Tradução de : Alien : the roleplaying game
ISBN: 978-85-68458-04-8

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. "Roleplaying games". 4. Alien (jogo). I. Título.

CDD - 793.93
CDU - 794:792.028

EDITORA NEW ORDER

Rua Laureano Rosa, 131,
Parte - Bairro Alcântara
São Gonçalo, RJ - CEP 24710-350

Fone: + 55 (21) 97045-4764
neworder@neworderediteora.com.br
www.neworderediteora.com.br

facebook.com/neworderediteora
twitter.com/editoraneworder
instagram.com/editoraneworder

™ & © 2020 20th Century Studios, Inc. All rights reserved. | Todos os direitos desta edição reservados a New Order Editora.

1 O ESPAÇO É O INFERNO 6



QUAL É A HISTÓRIA, MÃE? 9

VIDA NA FRONTEIRA 10
- TERRITÓRIOS DA FRONTEIRA 11
- DOMÍNIO SOBRE AS ESTRELAS 12
- ESTE É O CONTROLE DE RUMORES 12
- AQUI ESTÃO OS FATOS 13

CARREIRAS NA FRONTEIRA 16
- COLONOS FRONTEIRIÇOS 16
- CAMINHONEIROS ESPACIAIS 16
- FUZILEIROS COLONIAIS 16
- REPRESENTANTES DA COMPANHIA 17

INTERPRETANDO ALIEN 18
- A MÃE DO JOGO 18

MODOS DE JOGO 19
- JOGO CINEMATOGRÁFICO 19
- JOGO DE CAMPANHA 19

TEMAS PRINCIPAIS 20
- HORROR ESPACIAL 20
- AÇÃO DE FICÇÃO CIENTÍFICA 20
- SENTIDO DE ENCANTAMENTO 20

FERRAMENTAS DO JOGO 21
- FICHAS DE PERSONAGENS 21
- DADOS 22
- CARTAS 22

O QUE É UM JOGO DE INTERPRETAÇÃO? 23

2 SEU PERSONAGEM 24



- JOGO CINEMATOGRÁFICO 26
- JOGO DE CAMPANHA 26

CONCEITOS PRINCIPAIS 27
- CARREIRAS 27
- ATRIBUTOS 27
- ATRIBUTOS INICIAIS 28
- HABILIDADES 28
- TALENTOS 29
- ESTRESSE 30
- VITALIDADE 30

COISAS PESSOAIS 30
- NOME 30
- APARÊNCIA 30
- META PESSOAL 31
- CAMARADAS E RIVAIS 31

SEU EQUIPAMENTO 33
- SOBRECARGA 34
- CONSUMÍVEIS 34

DESENVOLVENDO SEU PERSONAGEM 35
- EXPERIÊNCIA 35
- GASTANDO PE 36
- MUDANDO O CAMARADA E O RIVAL 36

FUZILEIRO COLONIAL 38

XERIFE COLONIAL 40

AGENTE DA COMPANHIA 42

CRIANÇA 44

MÉDICO 46

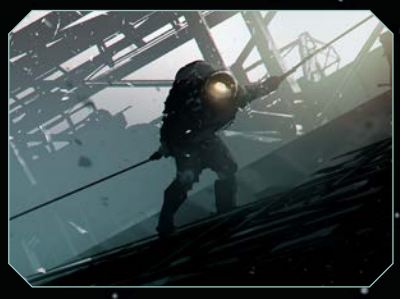
OFICIAL 48

PILOTO 50

OPERÁRIO 52

CIENTISTA 54

3 HABILIDADES 56



ROLANDO DADOS 58
- SIGNIFICA SUCESSO 58
- A ARTE DA FALHA 59
- FORÇANDO SUA ROLAGEM 60
- NÍVEL DE ESTRESSE 61
- PÂNICO 61
- SOMENTE UMA CHANCE 62
- ROLAGENS DE GRUPO 62
- MODIFICAÇÃO 62
- DIFICULDADE 63
- AJUDA DE OUTROS 63
- ROLAGENS RESISTIDAS 64

AS HABILIDADES 64
- MAQUINÁRIO PESADO (Força) 64
- RESISTÊNCIA (Força) 65
- COMBATE CORPO A CORPO (Força) 66
- MOBILIDADE (Agilidade) 66
- PILOTAGEM (Agilidade) 67
- COMBATE À DISTÂNCIA (Agilidade) 67
- OBSERVAÇÃO (Perspicácia) 68
- TECNOLOGIA (Perspicácia) 69
- SOBREVIVÊNCIA (Perspicácia) 70
- MANIPULAÇÃO (Empatia) 70
- AJUDA MÉDICA (Empatia) 71
- COMANDO (Empatia) 71

4 TALENTOS 72



TALENTOS DE FUZILEIRO COLONIAL 74
TALENTOS DE XERIFE COLONIAL 74
TALENTOS DE AGENTE DA COMPANHIA 75
TALENTOS DE CRIANÇA 75
TALENTOS DE MÉDICO 75
TALENTOS DE OFICIAL 76
TALENTOS DE PILOTO 76
TALENTOS DE OPERÁRIO 76
TALENTOS DE CIENTISTA 77
TALENTOS GERAIS 78

5 COMBATE E PÂNICO 80



TEMPO E ESPAÇO 82
MAPAS E ZONAS 82
DIVISAS E LINHA DE VISÃO 83
MEDINDO O TEMPO 83

MODO FURTIVO 85
MOVIMENTO INIMIGO 85
DETECÇÃO 85
RASTREADORES DE MOVIMENTO 86

AÇÕES E INICIATIVA 86
AÇÕES LENTAS E RÁPIDAS 87
MOVIMENTO 89
EMBOSCADAS E ATAQUES FURTIVVOS 90

COMBATE CORPO A CORPO 91
BLOQUEANDO 92
AGARRANDO 93
RECUAR 93

COMBATE À DISTÂNCIA 94
DISPARO TOTALMENTE AUTOMÁTICO 96
COBERTURA 96
MUNIÇÃO 96
TIROS DE COBERTURA 97

DANO 98
ARMADURA 98
RECUPERAÇÃO 98
QUEBRADO 98
LESÕES CRÍTICAS 99
MORTE 99

ESTRESSE E PÂNICO 103
NÍVEL DE ESTRESSE 103
ROLAGEM DE PÂNICO 104
PARANDO O PÂNICO 104
ALIVIANDO O ESTRESSE 104

OUTROS PERIGOS 106
VÁCUO 107
EXPLOSÕES 108
RADIAÇÃO 110
SINTÉTICOS 111
XENOMORFOS 112

COMBATE EM VEÍCULOS 113
ATRIBUTOS DO VEÍCULO 114
VEÍCULOS EM COMBATE 114
DANOS A VEÍCULOS 114
VEÍCULOS AÉREOS 115
REPAROS 115

6 EQUIPAMENTO 116



ARMAS E ARMADURA 118
RECURSOS DE ARMA 118
PISTOLAS 119
RIFLES 121
ARMAS PESADAS 125
ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO 127
TRAJES E ARMADURA 128

OUTROS EQUIPAMENTOS 130
COMPUTADORES CENTRAIS 130
ARMAZENAMENTO DE DADOS 131
DIAGNÓSTICOS E VISOR 132
DISPOSITIVOS DE VISÃO 134
FERRAMENTAS 135
PRODUTOS MÉDICOS 136
FARMACÊUTICOS 137
COMIDA E BEBIDA 139

VEÍCULOS 140
TRATOR 8X8 SÉRIE DAIHOTAI 140
WEYLAND NR-9 VTT 141
TPB SÉRIE M570 GIROCARRO AUTOMOTIVO ADV LEVE AERODYNE 142
NAVE DE TROPAS UD-4L CHEYENNE 143
TRANSPORTADOR ELEVADOR DE CARGA WY-37B 144

7 UMA VIDA DIFÍCIL EM MEIO ÀS ESTRELAS 148



MAIS RÁPIDO DO QUE A VELOCIDADE DA LUZ 150
HIPERSONO COM AS ESTRELAS 151

ESPAÇO MAPEADO 152

VIVENDO NO ESPAÇO 153
NA CIDADE APENAS PARA SUPRIMENTOS 153
NAVES ESPACIAIS 154
ESTAÇÕES ESPACIAIS 155
COLÔNIAS DO ESPAÇO PROFUNDO 158
ALOJAMENTOS 159
PRATICIDADE > ESTILO 159
DINHEIRO E IDENTIFICAÇÃO, POR FAVOR 161
TRABALHO CONTRATADO 161
COMUNICAÇÕES NA FRONTEIRA 162
MÍDIA 163
ENTRETENIMENTO 163
RELIGIÃO 164
MANUTENÇÃO DA LEI 165

O BÁSICO SOBRE NAVES ESPACIAIS 166
CLASSES E RECURSOS DA NAVE 166
VIAJANDO MAIS RÁPIDO QUE A LUZ 167
COMPONENTES CENTRAIS 170
MÓDULOS INTERNOS 170
ARMAMENTOS 176
ATUALIZAÇÕES 178
MANUTENÇÃO PERIÓDICA 179

NAVES DE 2183 DC 180
MODELO CM-90S CORVUS 180
MODELO CM-88G BISÃO 181
MODELO CM-88H BISÃO 182
MODELO CYG-NS3 VELEIRO ESTELAR 182
TRANSPORTE CLASSE STARCUB 183
FRAGATA CLASSE CONESTOGA 186

COMBATE ESPACIAL 188
POSIÇÕES DE TRIPULAÇÃO 188
DISTÂNCIA E ZONAS 188
VELOCIDADE DE APROXIMAÇÃO 189
DETECÇÃO 190
INICIATIVA E TURNOS 190
DECLARANDO AÇÕES 191
1. AÇÕES DO OPERADOR DE SENSOR 191
2. AÇÕES DO PILOTO 193
3. AÇÕES DO ARTILHEIRO 196
4. AÇÕES DO ENGENHEIRO 196
ARMADURA DE NAVE 197
DANO AO CASCO 197
DANO EM COMPONENTE 197
REPAROS NA NAVE 200

8 SUA FUNÇÃO COMO MÃE DO JOGO 204



PRINCÍPIOS DO JOGO 206
COPIE DOS FILMES 206
LIMITE OS RECURSOS 206
FIQUE NAS SOMBRAS 206
AUMENTE A PRESSÃO 207
DEIXE-OS RESPIRAR 207
DÊ ESPAÇO PARA PERSEGUIREM SUAS METAS 207
TRAGA MORTES HORRÍVEIS 207
REVELE O UNIVERSO 207

TEMAS 208
HORROR ESPACIAL 208
AÇÃO DE FICÇÃO CIENTÍFICA 209
SENTIDO DE ENCANTAMENTO 209

ESTRESSE E HORROR 211
OS TRÊS ESTÁGIOS DO MEDO 212
ALIVIANDO O ESTRESSE 213
DIVIDINDO O GRUPO 213

PERSONAGENS NÃO JOGÁVEIS 214
CRIANDO PNJS 214

JOGO CINEMATOGRÁFICO 215
A ESTRUTURA DOS CENÁRIOS CINEMATOGRÁFICOS 216

JOGO DE CAMPANHA 217
SESSÃO ZERO 217
OBJETIVOS E RECOMPENSAS 217
UM LUGAR PARA CHAMAR DE LAR 218
EXPLORAR AS ESTRELAS 218
CRIANDO TRABALHOS 218
XENOMORFOS EM UM JOGO DE CAMPANHA 219

9 GOVERNOS E CORPORAÇÕES 220



GRANDES NEGÓCIOS, GRANDES GOVERNOS E GRANDES MENTIRAS 222

O IMPÉRIO DOS TRÊS MUNDOS 223

AS AMÉRICAS UNIDAS 226

A UNIÃO DOS POVOS PROGRESSISTAS 229

AS COLÔNIAS INDEPENDENTES DO SISTEMA CENTRAL 232

COMISSÃO DE COMÉRCIO INTERESTELAR 234

WEYLAND-YUTANI 236

LASALLE BIONACIONAL 239

SEEGSON 241

10 SISTEMAS E PLANETAS 244



SETOR SOL 247

OS SISTEMAS CENTRAIS 248
SETOR NOVO ÉDEN 249
SISTEMA AG-4550 249
SISTEMA HESKE 337 251

O VÉU EXTERNO 252
SETOR 3847 252
SISTEMA JPG-770 252
SETOR NERÓIDE 253
SISTEMA POL-5362 253
SISTEMA FIORI 16 254
SETOR BAO SAU 258
SISTEMA 17 PHEI PHEI 258

TERRITÓRIOS DA BORDA EXTERNA 259
SETOR BORODINO 260
SISTEMA REQUIST 260
SISTEMA GLIESE 326-3827 261
SISTEMA 8 ETA BOÖTIS 261
SETOR TÁRTARO 262
SISTEMA GJ229A 264
SISTEMA GL300 264

A FRONTEIRA 266
SISTEMA KHADAJI 266
SISTEMA ALFA CAELI 267
SISTEMA GAMA LEPORIS 269
SISTEMA EPSILON RETICULI 270
SISTEMA TANAKA 271
SISTEMA ZETA RETICULI 271
SETOR 117 279
SISTEMA AQUILES 279

11 ESPÉCIES ALIENS 282



OS ENGENHEIROS 284
TRAÇOS FÍSICOS 285
ARQUITETURA 285
TECNOLOGIA 288

OS XENOMORFOS 290
REGRAS GERAIS DOS XENOMORFOS 290
VELOCIDADE 291
ATAQUES CARACTERÍSTICOS 291
NEOMORFO 293
FASE I: SACOS DE OVOS NEOMÓRFICOS 293
FASE II: CISCOS NEOMÓRFICOS 294
FASE III: ROMPEDOR NEOMÓRFICO 294
FASE IV: NEÓFITO 295
FASE V: NEOMORFO ADULTO 296
XENOMORFO XX121 297
HABILIDADES ESPECIAIS 298
FASE I: OVOMORFO (OVO) 300
FASE II: ABRAÇADOR 302
FASE III: ESTOURA-PEITO 305
FASE IV: CAÇADOR, BATEDOR, ZANGÃO 308
FASE V: SOLDADO, TRABALHADOR, SENTINELA 310
FASE VI: PRAETORIANO, TRITURADOR, RAINHA 312
FASE VII E ALÉM 314
A COLMEIA ALIEN 315

OUTRAS ESPÉCIES EXTRASOLARES 316
O ENXAME 316
CEIFEIRAS 318
VERMES-LEÃO 320
ESCORPIONÍDEOS TANAKANOS 322

12 JOGO DE CAMPANHA 324



A ESTRUTURA DA CAMPANHA 326

CRIANDO SISTEMAS ESTELARES 330

GERADOR DE TRABALHO 341
TRANSPORTES DE CARGA 342
MISSÕES MILITARES 344
EXPEDIÇÕES 348

ENCONTROS 351

PERSONAGENS NÃO JOGÁVEIS 354

ESTAÇÃO NOVGOROD 358

13 O ÚLTIMO DIA DE HOPE 368



A SITUAÇÃO 370

LOCAIS 378

EVENTOS 382

EPÍLOGO 383



O ESPAÇO É O INFERNO

Não vou mentir sobre suas chances, mas... vocês têm minha simpatia.

—ASH

REGISTRO DA NAVE, USCSS MIRANDA, 006:00. CAPITÃ CHARLIZE GRAVANDO. A Miranda pegou suprimentos na Estação Ancoragem. Agora a nave está sincronizada com um antigo módulo da refinaria YX-3 que a companhia deseja rebocar para as Solomons. É um trabalho de merda com um pagamento de merda, mas é melhor do que sair por aí sem nada para rebocar. A maior parte da minha equipe nesta viagem são os de sempre — Jefferies e Ellery vão pilotar, Nguyen e Torres são meus manipuladores de carga e Nat e Reed são meus técnicos (nota mental: não quero mais equipes de marido e mulher na minha tripulação — Nat e Reed estão brigando de novo). O único novato é Hayes, um Técnico em Medicina emprestado do Capitão Hughes. ■

O espaço é vasto, escuro, e não é seu amigo. Raios gama e rajadas de neutrinos surgem de estrelas moribundas para cozinhá-lo vivo, buracos negros te estraçalham, e o vazio em si ferve seu sangue e captura seu cérebro. Tente gritar e ninguém poderá ouvi-lo — prenda a respiração e rompa os pulmões.

O espaço também não é tão vazio quanto você imagina — suas fronteiras estão sempre se expandindo. Governos rivais travam uma guerra fria, enquanto empresas gananciosas disputam recursos valiosos. Os colonos alcançam as estrelas e apostam com suas vidas — cada novo mundo domado é um banquete ou pura fome. E há coisas à espreita nas sombras de todos os asteroides — coisas estranhas, diferentes e mortais.

Coisas aliens.

Este é ALIEN RPG — um universo de horror corporal e diplomacia arriscada, onde pessoas sintéticas brincam de deus, enquanto caminhoneiros espaciais e fuzileiros servem de hospedeiros para criaturas macabras recém-nascidas.

É um universo cruel e implacável e você não é nada além de dispensável.

Fique vivo, se puder. ■

QUAL É A HISTÓRIA, MÃE?

E eis que era um grande dragão... Sua cauda levou após si a terça parte das estrelas do céu, e lançou-as sobre a terra.

—APOCALIPSE 12:3-4

O alien titular — em todas as suas iterações — é algo saído de pesadelos. De Neomorfo a Xenomorfo, a mística que cerca essas criaturas é fascinante. O alien representa tudo o que não entendemos sobre o mundo natural. Evoca um medo de nossos corpos serem violados e usados. É um invasor parasitário cuja única intenção é usar a humanidade para reproduzir e incubar sua descendência. O ciclo de vida do alien é de morte e renovação, mas o único papel que as pessoas assumem nesse ciclo é o da morte.

Mas a saga ALIEN em si é mais do que monstros de outro mundo. Trata-se de quebrar a arrogância do homem. Trata-se de maternidade e família – de perda e sacrifício. Ela luta com as questões de inteligência artificial e fé. A história de ALIEN trata-se de criadores e suas criações lutando pelo domínio um do outro.

Trata-se de ganância e avareza corporativas, e de como o poder de fogo superior e a tecnologia sofisticada não são suficientes para protegê-lo dos horrores do desconhecido. Trata-se de agir de forma extrema e enfiar o nariz onde não se é chamado, que se ferrem as consequências, antes que elas ferrem você.

ALIEN RPG leva você aos mundos sem lei das colônias na Fronteira do espaço conhecido. É no limiar deste lugar implacável que seu personagem deve enfrentar seus demônios — tanto os internos quanto os de outro tipo. ■

REGISTRO DA NAVE, USCSS MIRANDA, 008:30. CAPITÃ CHARLIZE GRAVANDO. Saímos de Ancoragem e estamos a caminho de Thedus. Claro, já temos problemas — desta vez do tipo doméstico. Reed veio a bordo bêbado de novo, e Nat lhe deu um soco na cara — pode até ter quebrado o nariz dele. Intervi antes que piorasse. Eu me registrei para ser uma capitã, não uma mãe. ■

VIDA NA FRONTEIRA

Não há nada no deserto... e nenhum homem precisa de nada.

—DAVID 8, PROMETHEUS

A Fronteira começa na extremidade principal do Véu Externo, atravessa a Borda Externa dos territórios conhecidos e se estende para o espaço profundo. Localizada entre os sistemas principais e a Borda Externa, o Véu Externo é uma vasta região do espaço que é abundantemente rica em recursos minerais. A Borda Externa é extensivamente colonizada, e a Armada Colonial opera lá. O que há além da Borda Externa é uma incógnita — e essa emoção do desconhecido é o que atrai os pioneiros aqui. Os colonos compararam a Fronteira às vezes sem lei ao Velho Oeste dos Estados Unidos.

Aqui, a vida é dura e barata. Em muitos mundos, processadores atmosféricos foram trazidos para converter o ar em algo respirável. A maioria dos colonos aqui são garimpeiros, empreendedores, fazendeiros e proprietários rurais. Os mundos de mineração refinam minérios e combustível, enquanto os mundos agro e aquáticos colhem alimentos e algas. Estações espaciais como Ancoragem servem como um local neutro para expedições ao espaço profundo.

As colônias vizinhas nem sempre se dão bem, e conflitos armados por causa de lucros e reivindicações não são incomuns — geralmente exigindo que a Armada Colonial interfira e restaure a ordem. Os limites da Fronteira estão sempre mudando, e às vezes as colônias trocam de mãos quando as disputas nas fronteiras redefinem o mapa.

TERRITÓRIOS DA FRONTEIRA

Embora dominada pelas Américas Unidas, a Fronteira é uma área interceptada por vários estados-nações. Existe uma aliança frágil entre eles, mas as disputas territoriais não são inéditas. O que se segue é uma lista dos principais atores do governo que disputam recursos ali.

IMPÉRIO DOS TRÊS MUNDOS: Composto do antigo Reino Unido, Japão e vários países em desenvolvimento, a própria corporação Weyland-Yutani é resultado da formação do Império dos Três Mundos — criada quando a empresa britânica Corporação Weyland se fundiu com a japonesa Corporação Yutani. O Império dos Três Mundos foi pioneiro na exploração espacial, controla muitas colônias internas estabelecidas há muito tempo e mantém apenas uma presença limitada na Fronteira — permitindo que a Weyland-Yutani assuma a liderança por lá.

AS AMÉRICAS UNIDAS: Criadas no início dos anos 2100 para competir com o Império dos Três Mundos em expansão, as Américas Unidas foram formadas pela fusão da América do Norte, Central e do Sul em uma nação. As Américas Unidas são um grande poder colonizador e de navegação estelar, expandindo constantemente a Fronteira. Eles operam os Fuzileiros Coloniais e a Armada Colonial — as forças de manutenção da paz mais poderosas da Fronteira.

A UNIÃO DOS POVOS PROGRESSISTAS: A UPP é um poderoso bloco socialista de sistemas que controla um vasto, mas pobre, setor do espaço. Formada por uma coalizão de países que inclui Rússia e Vietnã, a UPP é o único governo que não é influenciado por preocupações corporativas — um fato que às vezes as coloca em oposição à Weyland-Yutani. Embora estejam atrasados na corrida armamentista, a UPP ainda mantém uma força de combate formidável. Um estado de guerra fria existe entre as Américas Unidas e a UPP há décadas, mas com os recentes acontecimentos na Fronteira, tudo isso parece prestes a mudar.

AS COLÔNIAS INDEPENDENTES DO SISTEMA CENTRAL: As CISC são um conglomerado frouxo de mundos de propriedade privada. Cada colônia nas CISC tem seu próprio governo — muitos dos quais são de propriedade corporativa. Além de suas operações nas colônias das Américas Unidas e no Império dos Três Mundos, a Weyland-Yutani é conhecida por manter interesses privados nas CISC — onde eles podem conduzir seus negócios como bem entenderem, longe dos olhares indiscretos do controle do governo.

REGISTRO DA NAVE, USCSS MIRANDA, 010:00. CAPITÃ CHARLIZE GRAVANDO. Parece que Reed desceu para dormir, e agora Nat destruiu a cozinha e se trancou em seus aposentos. Se eles não fossem os melhores técnicos com quem já trabalhei, eu chutaria as bundas dos dois para fora da nave. ■

DOMÍNIO SOBRE AS ESTRELAS

Embora os governos controlem as colônias, eles não são os únicos que influenciam lá.

DOMÍNIO CORPORATIVO: Embora os estados-nações dominem as estrelas, é importante observar que o poder real está nas corporações que existem através deles. Empresas como Weyland-Yutani, BioNacional e Seegson não são limitadas por fronteiras. Na verdade, elas produzem e controlam as tecnologias necessárias para a existência continuada desses impérios estelares. A falta de vontade de estados-nações como a UPP de trabalhar com o setor privado os deixou para trás na corrida espacial.

DEUS ONDE JUDAS PERDEU AS BOTAS: A vida nas colônias é difícil. Depois de terem recebido uma promessa de utopia, os colonos encontraram uma existência fronteiriça de labuta em ambientes desagradáveis. Por isso, muitos se voltaram para Deus para sobreviver a seus rigores diários. Enquanto as religiões tradicionais são praticadas nas colônias, seitas de fundamentalistas milenares apocalípticos apareceram, assim como cultos fanáticos dirigidos por líderes carismáticos em áreas isoladas. Nos últimos anos, surgiram organizações incipientes com motivos questionáveis, como os praticantes da Santa Imolação e a cultuada Igreja da Imaculada Incubação.

REGISTRO DA NAVE, USCSS MIRANDA, 015:09. CAPITÃ CHARLIZE GRAVANDO. Iniciamos o drive MRL às 014:30 e estamos nos preparando para o hipersono. Ninguém sabe em que buraco Reed se meteu, e não podemos entrar nas câmaras sem ele. Eu não preciso dessa palhaçada. ■

"Como é que você sabe? Hein?"
"É no que eu escolhi acreditar."

—MILLBURN E SHAW

ESTE É O CONTROLE DE RUMORES

As histórias se espalham mais rápido que a luz na fronteira. Alguns batedores contam histórias de artefatos inestimáveis encontrados em ruínas antigas em luas distantes — ruínas que antecedem a humanidade há milênios. Outros falam de naves abandonadas — e de uma raça de gigantes que há tempos alcançou as estrelas nelas. Outros ainda sussurram sobre formas de vida hostis que dominam mundos inteiros — criaturas parasitas aterrorizantes que estão além da nossa compreensão e são totalmente aliens.

Muitos acreditam que a Weyland-Yutani e outras empresas estão desenvolvendo secretamente novas e perigosas armas biológicas, que vão desde pragas e ciborgues psicopatas controlados por drogas até monstros geneticamente modificados. Se essas armas estão realmente sendo desenvolvidas, é natural se perguntar para quem a empresa as está projetando e se uma guerra é iminente.

No século passado, naves, estações e até colônias simplesmente desapareceram da Fronteira. Alguns atribuem essas perdas a desastres naturais ou atos de Deus, outros acreditam que os envolvidos tenham sido vítimas de piratas ou governos rivais. Rumores de colônias inteiras sendo dizimadas por uma praga ou varridas da face de um planeta fazem com que todos na Fronteira vivam no limite. Alguns até acreditam que o homem nunca foi criado para deixar a Terra e que o próprio espaço pode te engolir.

Feche suas persianas de tempestade e sele as câmaras de ar — algo alien pode estar lá fora, escondido no escuro.

Está esperando por você.

REGISTRO DA NAVE, USCSS MIRANDA, 019:47. CAPITÃ CHARLIZE GRAVANDO. Maldição. Reed está desaparecido há quase 12 horas e Nat está ficando nervosa. Onde diabos ele está? Ele já apareceu bêbado antes, mas isso é demais, vou ter que reportar o acontecimento. Ele vai perder metade do pagamento, mas que se dane — eu quero ir dormir. ■

AQUI ESTÃO OS FATOS

O ano é 2183 — pouco mais de três anos desde a destruição da colônia Hadley's Hope em LV-426, o desaparecimento da USS Sulaco e o fechamento da prisão de trabalhos em chumbo em Fiorina 161. A perda da unidade da Armada Colonial da Sulaco, juntamente com esses postos avançados patrocinados pela Weyland-Yutani e as implicações de desonestidade corporativa envolvidas nesses incidentes criaram um ar de desconfiança entre a empresa e as Américas Unidas. Muitos mundos da Fronteira se viram apanhados no meio dessa ruptura e foram forçados a se virar sem os suprimentos ou defesas de que precisam para sobreviver.

TRIPULAÇÃO DESCARTÁVEL: A única exposição pública desses eventos lida apenas com as consequências de Fiorina 161. O livro é intitulado *Monstro Espacial* e é o suposto relato de Robert Morse sobre um "dragão" alienígena que invadiu a instalação e matou brutalmente duas dúzias de presos com cromossomos duplo-Y e sua equipe de custódia.

O livro dá credibilidade tanto a falar de monstros quanto a rumores da experimentação da Weyland-Yutani com armas biológicas — indicando que eles estavam mais preocupados em proteger a criatura para mais estudos do que em salvar vidas. De acordo com Morse, a caçada para capturar a fera havia começado com o incidente em LV-426, e qualquer um que atrapalhasse a Companhia era descartável — fossem prisioneiros, soldados, funcionários ou até colonos.

Embora banidas instantaneamente, cópias de *Monstro Espacial* foram transmitidas ilegalmente pelas colônias. O livro atrai bastantes seguidores. Alguns o vêem como uma fantasia, um desvio bem-vindo de suas vidas normais. Outros abraçaram a história de Morse e construíram um culto milenarista ao seu redor — acreditando que fosse um texto religioso e um presságio do Armagedom por vir.

DESTA VEZ É GUERRA: Para atiçar o fogo, os conflitos entre os setores rivais do espaço aumentaram exponencialmente nos últimos cinco anos. Embora não confirmados, muitos acreditam que Hadley's Hope foi um local de teste para uma das armas biológicas da Weyland-Yutani e que um estado inimigo enviou uma nave de guerra para retirá-la de órbita. Outros acreditam que a Companhia está trabalhando com uma nação solitária para assumir o controle das colônias na fronteira.

À medida que mais e mais unidades da Armada Colonial são chamadas de volta e reimplantadas em novas campanhas, os colonos da Fronteira vão ficando mais assustados. Sem os militares, não há ninguém para protegê-los de piratas, formas de vida hostis ou invasões. Para compensar, muitas colônias adotaram seus próprios sistemas legais, elegendo Xerifes para supervisionar a aplicação da lei diária. Alguns até contrataram forças mercenárias para proteger seus interesses.

A década de 2180 é uma época perigosa para se estar vivo. ■

LINHA DO TEMPO

2039

O Reino Unido e o Japão foram pioneiros no estabelecimento de assentamentos em Marte e Titã. As Indústrias Weyland criam com sucesso uma atmosfera respirável no planeta extra-solar GJ667CC, abrindo uma caixa de Pandora de possibilidades para a humanidade semear as estrelas.
O Véu Externo, uma área do espaço que se supõe ser rica em minerais e outros recursos, é descoberto. A extremidade do Véu Externo é onde a Fronteira começa.

2023

Após o infame discurso de Peter Weyland na Ted Talk de 2023, as Indústrias Weyland começam a desenvolver novas tecnologias que catapultarão a humanidade para o futuro. Os projetos em desenvolvimento incluem inteligência artificial avançada, viagens MRL, processadores atmosféricos para terraformação de mundos inóspitos e cápsulas de hipersono. Weyland produz a primeira série de androides David.

2066

Várias pequenas colônias começam a se estabelecer nos Territórios da Borda Externa, e os Estados Unidos começam a trabalhar em uma força de manutenção da paz que manterá a ordem fora do mundo. Eventualmente, isso leva à formação da Frota de Defesa da Borda Externa das Américas Unidas e, posteriormente, ao Corpo de Fuzileiros Coloniais. Androides David Série Sete, da Weyland, se tornam comuns na força de trabalho.

2000 2010 2020 2030 2040 2050 2060 2070 2080 2090

2031

As operações de terraformação começam no satélite natural da Terra, Luna. À medida que a viagem na velocidade da luz se torna realidade, a Corporação Weyland lança a primeira nave de Exploração Espacial MRL, a Heliades.

2088

Liderando a revolução tecnológica com empresas como a Corporação Weyland e a Corporação Yutani, o Império dos Três Mundos é formado a partir do Reino Unido, Japão e outras nações.

2042

A HD85512 B, primeira colônia penal fora do mundo, é estabelecida pela Corporação Weyland. Prisioneiros de instalações terrestres são transferidos para lá. Várias outras empresas começam a capitalizar a era espacial. As colônias de mineração administradas por empresas nos satélites de Saturno e Júpiter tornam-se uma fonte confiável das matérias-primas necessárias para viagens MRL.

2091

A Corporação Weyland lança a infame USCSS *Prometheus* em uma missão para "encontrar as origens da humanidade". A nave se perde e presume-se destruída. Com a morte do fundador da empresa, Peter Weyland, e da CEO Meredith Vickers, a Corporação Weyland ficou em ruína financeira. Na virada do século, a empresa é comprada e fundida com a Corporação Yutani para formar a Weyland-Yutani.

2137

A caixa-preta da *Nostromo* é recuperada e levada para a Estação Sevastopol. A estação é destruída e cai na atmosfera do planeta KG348. A Estação Mendel na Borda Externa também desaparece. Três anos depois, o contato é perdido com a Estação Seegson LV 44-40 e a Estação de Parada Wright-Aberra também. Em resposta, a primeira Estação Ancoragem é estabelecida entre os Sistemas Principais e a Borda Externa para permitir uma passagem segura de e para a Fronteira.

2103

É anunciada a USCSS *Covenant*, o primeiro esforço de colonização em larga escala e longa distância da Terra. O grupo fanático conhecido como Salvadores da Terra repetidamente falha em sabotar a missão da *Covenant*. As Américas do Norte, Sul e Central se unem para formar as Américas Unidas. A *Covenant* é lançada com sucesso da órbita da Terra, transportando mais de 2.000 colonos e embriões com destino ao planeta Origae-6 no distante Setor 87.

2180-Hoje

A nova Estação Ancoragem é estabelecida. A tensão aumenta na fronteira, enquanto facções se acusam de jogo sujo durante o incidente de Hadley's Hope. O Monstro Espacial de Robert Morse é transmitido pelas colônias e posteriormente banido. A desconfiança aumenta à medida que rumores de formas de vida aliens mortais e armas biológicas da empresa se espalham pela Fronteira.

2157

A colônia terraformada Hadley's Hope é estabelecida em LV-426.

2100 2110 2120 2130 2140 2150 2160 2170 2180 2190

2106

A guerra civil começa no mundo da colônia de Torin Prime nos Territórios da Borda Externa. Com a resolução do conflito de dois anos, o planeta é restabelecido como uma das Colônias Americunidenses. Mais de quinze mil vidas são perdidas quando o transportador de tropas NAU *Archangel* é destruído durante uma missão de manutenção da paz em Thedus. Após esses conflitos, a União dos Povos Progressistas é formada.

2162

Os Fuzileiros Coloniais instauraram um recrutamento nas colônias. A Campanha Tientsin, no mundo da Fronteira 8 Eta Boötis A III, é travada entre as Américas Unidas e a União dos Povos Progressistas. Não há vitória decisiva para nenhum dos lados.

2121

O veículo de reboque comercial USCSS Nostromo parte de Thedus para a Terra. Por razões desconhecidas, Nostromo pousa em LV-426. Subsequentemente, a nave retoma o curso até que os motores sejam postos em sobrecarga pela terceira oficial da nave, novamente por razões desconhecidas.

2179

Um módulo da Nostromo, perdido há muito tempo, é recuperado por uma equipe de resgate. A colônia em LV-426 para de se comunicar com a Estação Passagem. Fuzileiros Coloniais a bordo da USS Sulaco são enviados para investigar. A colônia Hadley's Hope é destruída em uma explosão termonuclear. A Sulaco desaparece, mas uma de suas cápsulas VEE cai no planeta de segurança máxima Fiorina 161. A instalação lá é posta em quarentena e fechada. Há um sobrevivente. A primeira Estação Ancoragem sofre um colapso catastrófico do reator e é destruída.

CARREIRAS NA FRONTEIRA

COLONOS FRONTEIRIÇOS

Para muitos, tornar-se um colono significa aceitar uma vida difícil com pouca recompensa além da satisfação de um trabalho bem-feito. As mãos de um colono estão sempre sujas e os pés sempre cansados. Viver à margem da civilização pode ter seus benefícios, no entanto. Dependendo da sua profissão, a chance de tirar a sorte grande pode estar logo ali. Os Colonos Fronteiriços são batedores e proprietários rurais, agricultores e cientistas, mineiros e médicos. Os Xerifes Coloniais mantêm a paz e os jornalistas da Fronteira mantêm as colônias informadas. Os colonos são a força vital da humanidade.

CAMINHONEIROS ESPACIAIS

Embora não seja um campo tão lucrativo quanto há 50 anos, transportar refinarias e cargas entre a Terra e as colônias ainda é um grande negócio. O advento de unidades MRL mais novas e mais rápidas reduziu significativamente o tempo de viagem entre os mundos, garantindo que as tripulações das naves estelares não precisem gastar tanto tempo em estase. A maioria das empresas compensa suas equipes não apenas pelo trabalho, mas também pelo tempo perdido no hipersono.

Enquanto a maioria dos caminhoneiros espaciais trabalha para uma empresa ou outra, também existem capitães independentes, contrabandistas, equipes de resgate e piratas. O espaço é grande e, legalmente ou não, as pessoas e as coisas sempre precisam ir de um lado para o outro.

FUZILEIROS COLONIAIS

O Corpo da Armada Colonial dos Estados Unidos representa a melhor força de combate já montada. Tecnologicamente avançados e ostentando o que há de mais recente em equipamentos militares — grande parte dos quais é projetado pela Weyland-Yutani — os Fuzileiros Coloniais são capazes de operar independentemente em praticamente qualquer ambiente. As equipes de combate são treinadas em várias atividades e podem ser enviadas a qualquer momento para praticamente qualquer mundo sem informações detalhadas.

As ocupações militares incluem operadores e pilotos de veículos, técnicos de combate, especialistas em armas pesadas, médicos, engenheiros e oficiais de carreira. As ocupações navais são encontradas no serviço de suporte da ACEU de equipes de naves de guerra e de caças estelares da Frota de Defesa das Bordas Externas das Américas Unidas, e existem programas especiais de pesquisa e desenvolvimento militar em todo o espectro que exigem voluntários. Na Fronteira, sempre há algo que precisa ser defendido e algum planeta que precisa ser pacificado.



REGISTRO DA NAVE, USCSS MIRANDA, 022:30. CAPITÃ CHARLIZE GRAVANDO. Ainda não conseguimos encontrar Reed. Nós nos dividimos em equipes e procuramos convés por convés — nada. Talvez ele tenha entrado no vão da carga e esteja na refinaria por algum motivo. ■

REPRESENTANTES DA COMPANHIA

As corporações têm mais poder do que os governos da Fronteira. Eles possuem mundos, instalam-se e trazem os colonos, criando casas e empregos. De CEOs a agentes de campo, cada empresa envia seus próprios representantes para supervisionar seus negócios. Sabe-se que empresas como a Weyland-Yutani empregam suas próprias equipes de segurança de comando, médicos e cientistas.

Além disso, existe um grande investimento em conhecer o próximo passo de seus concorrentes — muitas empresas têm seu próprio pessoal de contrainteligência incorporado a empresas e governos rivais. Ser um representante da companhia tem tudo a ver com a arte do acordo e garantir que as pessoas ao seu redor façam o trabalho delas para que você possa alcançar sua próxima promoção. ■

INTERPRETANDO ALIEN

Cada jogador neste jogo — exceto um — assume o papel de um personagem do jogador (PJ). Você pode ser um colono espacial, um caminhoneiro espacial, um fuzileiro ou qualquer outra coisa. Você decide o que seu PJ pensa e sente, o que ele diz e faz — mas não o que acontece com eles.

É seu trabalho como jogador retratar seu PJ e imaginar-se em seu lugar. Seu PJ é uma pessoa com sentimentos e sonhos, assim como você. Tente imaginar — como você reagiria se estivesse no lugar deles? O que você faria?

Os personagens dos jogadores são sempre os protagonistas da história. O jogo é sobre você. Suas decisões, sua história.

REGISTRO DA NAVE, USCSS MIRANDA, 026:50. CAPITÃ CHARLIZE GRAVANDO. Reed está morto. Encontramos o corpo dele no módulo da refinaria. Quem fez isso quebrou suas costelas e arrancou a droga do coração dele do peito. Eu nunca vi tanto sangue. Enviei uma mensagem aos Xerifes Coloniais para enviar uma equipe de segurança para um encontro conosco. Eu distribuiria as armas, mas não sei se um de nós é o assassino ou se temos um clandestino. Por enquanto, eu serei a única armada. ■

A MÃE DO JOGO

O último jogador é a Mãe do Jogo, ou MJ, para abreviar. Ela descreve o universo ALIEN para você. Ela retrata todas as pessoas e criaturas que você encontra durante o jogo. Personagens controlados pela MJ são chamados de personagens não-jogáveis, ou PNJs, para abreviar.

O jogo é uma conversa entre os jogadores e a MJ até que uma situação crítica surja onde o resultado é incerto. Então é hora de lançar os dados — leia mais sobre isso no Capítulo 3.

O trabalho da MJ é colocar obstáculos no seu caminho e desafiar seus PJs, forçando-os a mostrar quem eles realmente são. Mas não cabe à MJ decidir o que acontece no jogo — e acima de tudo, não como sua história deve terminar. Isso é decidido no jogo. É por isso que você está jogando, para descobrir como a sua história termina. ■

REGISTRO DA NAVE, USCSS MIRANDA, 048:20. CAPITÃ CHARLIZE GRAVANDO. Há um psicopata a solta na minha nave e Torres também está morto. Encontramos o corpo dele pendurado no compartimento do elevador, com a cabeça esmagada. Isso muda as coisas. Todos achavam que Reed era um idiota. Agora... quem quer que seja o assassino, acho que virá atrás de todos nós. Eu confinaria todo mundo aos quartos, mas estamos recebendo leituras anormais dos motores. Nat e Ellery estão checando. ■

MODOS DE JOGO

ALIEN RPG pode ser jogado de dois modos distintos: Jogo Cinematográfico e Jogo de Campanha. Esses modos foram projetados para criar uma experiência diferente para você. Mesmo algumas regras do jogo se aplicam apenas a um dos dois modos de jogo — essas regras são marcadas com o símbolo de cada modo de jogo (veja abaixo).

JOGO CINEMATOGRÁFICO



Um cenário Cinematográfico emula o arco dramático de um filme de ALIEN. Projetado para ser jogado em uma única sessão, este modo de jogo enfatiza apostas altas e jogadas rápidas e brutais. É provável que haja conflito entre os personagens dos jogadores, e não se espera que todos sobrevivam. De fato, a maioria dos seus PJs provavelmente não viverá até o final do cenário.

Um cenário Cinematográfico completo, *Carruagem dos Deuses*, já está disponível para compra separada. Esse cenário pré-gerado fornece todas as ferramentas necessárias para executar seu primeiro jogo de interpretação de RPG em ALIEN. Para um gostinho rápido da jogabilidade Cinematográfica, consulte *O último dia de Hope* no capítulo 13.

Mais cenários cinematográficos serão publicados pela Editora New Order nos próximos anos.

JOGO DE CAMPANHA



O modo de Campanha foi desenvolvido para ser um jogo contínuo mais longo com o mesmo elenco de personagens de jogadores em várias sessões de jogo, talvez até dezenas de sessões. No jogo de Campanha, você cria seus próprios PJs, usando as regras do Capítulo 2.

Os jogos de Campanha também podem ser brutais e mortais, mas as chances de seus PJs sobreviverem a uma noite de jogo são geralmente mais altas do que nos jogos Cinematográficos.

No jogo de Campanha, a narrativa é controlada em maior grau pela MJ e pelos próprios jogadores. Você decide para onde ir e o que fazer, com base em quem são seus PJs e o que eles querem. Este livro básico do jogo ALIEN suporta três estruturas de campanha diferentes:

- Caminhoneiros Espaciais
- Fuzileiros Coloniais
- Colonos Fronteiriços

Essas estruturas de campanha e ferramentas para executá-las podem ser encontradas no capítulo 12 deste livro, junto com o cenário da *Estação Novgorod*.

Os livros de referência e outros suplementos para Campanha serão publicados pela New Order nos próximos anos. ■

REGISTRO DA NAVE, USCSS MIRANDA, 060:15. CAPITÃ CHARLIZE GRAVANDO. A Mãe foi comprometida. Ordenei que ela realinhasse a matriz de comunicações para poder enviar uma mensagem de acompanhamento para Ancoragem, mas ela alegou que havia um erro mecânico. Tentamos o método extraveicular para posicionar a matriz manualmente, mas agora a Mãe sequer abre as câmaras. Ou ela foi danificada pela sobrecarga do reator ou alguém adulterou a programação dela. De qualquer forma, estamos fodidos. ■

TEMAS PRINCIPAIS

Não importa se você joga o modo Cinematográfico ou de Campanha, qualquer jogo de ALIEN é baseado em três temas principais. A maioria dos cenários e campanhas contém uma mistura desses temas, mas cada cenário geralmente enfatiza um tema mais que os outros

HORROR ESPACIAL

A experiência ALIEN está enraizada em uma escuridão e tensão generalizadas, com capacidade de chocar ao explorar nossos medos primordiais. Cada respiração desesperada no respirador do seu traje espacial pode ser sua última.

AÇÃO DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Seja em uma escala íntima ou ampla, a ação desenfreada — geralmente com resultados sangrentos — é essencial para muitas histórias de ALIEN. Este jogo inclui uma mecânica robusta projetada para combate rápido e brutal.

SENTIDO DE ENCANTAMENTO

ALIEN RPG permite descobrir mundos estranhos e artefatos antigos e incompreensíveis em grande escala. Muitas histórias de ALIEN enfrentam questões da criação, destino e lugar da humanidade no universo. ■

FERRAMENTAS DO JOGO

ALIEN RPG exige que você improvise enquanto joga, mas o jogo também fornece várias ferramentas para ajudá-lo a criar sua história.

REGISTRO DA NAVE, USCSS MIRANDA, 062:00. CAPITÃ CHARLIZE GRAVANDO. Os Xerifes não estão chegando e a navegação está morta. Deus sabe o porquê, mas a Mãe enviou nossas transmissões ao QG corporativo, não ao Controle Colonial. Sua única resposta foi reconhecer que as mensagens foram recebidas. Agora ela nos trancou no curso para o sistema estelar HR-2429. ■

FICHAS DE PERSONAGENS

Para documentar seu personagem, seja um PJ pronto de um cenário cinematográfico ou um personagem criado por você para a campanha, você usa uma ficha de personagem. Há uma ficha em branco no final deste livro. No site da New Order você pode fazer o download das fichas de personagens gratuitamente para imprimir

REGISTRO DA NAVE, USCSS MIRANDA, 065:45. CAPITÃ CHARLIZE GRAVANDO. O assassino está usando o sistema de ventilação para circular pela nave. Ele invadiu o quarto de Jefferies, a atacou e a arrastou para os respiradouros com ele. Pela quantidade de sangue, ela tem que estar morta. Ninguém está seguro e estou ficando sem ideias. ■

DADOS

No universo de ALIEN, nenhum lugar é seguro. Mais cedo ou mais tarde, você acabará em situações em que o resultado é incerto, não importa o quão qualificado você seja. É hora de lançar os dados.

Existem dois tipos de dados de seis lados personalizados para este jogo, cada um disponível para compra separadamente: Dados Base e Dados de Estresse. Você rola os dados quando executa uma ação dramática que pode determinar se o seu PJ vive ou morre.

Dados Base e Dados de Estresse têm o símbolo no lado 6. Rolar o símbolo normalmente significa que algum tipo de efeito é acionado, por exemplo, quando você consegue usar uma habilidade. Dados de estresse também têm o símbolo no lado 1. Rolar o símbolo causa pânico no seu personagem. Como tudo isso funciona em detalhes, você aprenderá no Capítulo 3.

NOTA: Você pode jogar este jogo com qualquer dado de seis lados normal, mas ajuda se você os tiver em duas cores diferentes para diferenciar os Dados Base e Dados de Estresse.

CARTAS

Para ALIEN RPG, existe um baralho personalizado disponível para compra separadamente. Essas cartas são usadas para dois propósitos — para definir a iniciativa em combate (consulte o Capítulo 5) e para controlar equipamentos, armas e veículos importantes. O baralho personalizado não é necessário para jogar, mas é um suplemento útil. ■

ROLANDO DADOS

Às vezes, as regras solicitam que você role D6, D3, 2D6 e D66. D6 significa rolar um Dado Base e ler o número, ignorando quaisquer símbolos. D3 significa que você rola um D6 e divide o resultado por dois, arredondando para cima. 2D6 significa que você rola dois D6 e adiciona os resultados. Outro tipo de rolagem é o D66, o que significa que você lança dois D6s — considere o primeiro dado como o dígito das dezenas e o segundo dado o dígito das unidades. Isso te dá um resultado entre 11 e 66.

REGISTRO DA NAVE, USCSS MIRANDA, 068:13. CAPITÃ CHARLIZE GRAVANDO. Jesus. O assassino não é da tripulação. Não é nem humano. Deus, eu não sei por onde diabos começar... PAUSA NA GRAVAÇÃO ■

O QUE É UM JOGO DE RPG?

Se você chegou aqui sem saber o que é um jogo de RPG, parabéns! Bem-vindo a um hobby gratificante e criativo. A interpretação de papéis é uma forma única de jogo, ou expressão cultural, se você preferir chamar assim, que combina jogos de tabuleiro com narrativa. Os jogos de interpretação fornecem um conjunto de regras e permitem que você crie sua própria história com seus amigos de uma maneira que livros, filmes, TV e até videogames não podem.

A vantagem dos jogos de RPG também é o desafio deles — a liberdade de criar a história pode ser um pouco demais. Mas este livro de regras contém muitos encontros emocionantes, locais e personagens com os quais você pode preencher sua história e ferramentas muito específicas para a MJ usar. Se você precisar de conselhos ou idéias, existe um fórum para o jogo ALIEN, bem como outros jogos em nosso site.

Sejam bem-vindos. ■

REGISTRO DA NAVE, USCSS MIRANDA, 071:08. CAPITÃ CHARLIZE GRAVANDO. Continuo registrando isso para caso alguém nos encontre. Restam apenas Nat e eu. Nós nos barricamos na baia de VEE, mas a Mãe não travou a porta para nós. Nat está tentando substituir o sistema para que possamos lançar uma cápsula e dar o fora daqui. Nós temos — Cristo, a coisa está aqui... FIM DE TRANSMISSÃO ■



SEU PERSONAGEM

"Por que você acha que seu povo me fez?"
"Nós te fizemos porque podíamos."
"Imagine o quão decepcionante seria para você ouvir a mesma coisa do seu criador."

—DAVID 8 E DR. CHARLIE HOLLOWAY

Seu personagem do jogador (PJ) é o seu recurso mais importante no jogo ALIEN. Ele é o seu avatar no mundo de ALIEN. Ele é seus olhos e ouvidos lá fora, na mais profunda escuridão do espaço. Você come pipoca com os seus amigos e rola dados enquanto ele assume todos os riscos. Existe um acordo não-escrito entre vocês dois e, como qualquer contrato corporativo, tem uma pegadinha. Você vive indiretamente através dele, e ele, em troca, depende de você para mantê-lo vivo.

Não estrague tudo. Leve o seu PJ a sério. No seu entender, ele é uma pessoa real — e o destino dele está em suas mãos. Não importa o que você faça, tenha em mente os objetivos, as esperanças e as metas do seu personagem. Eles podem diferir de suas crenças pessoais, mas tudo bem — você está interpretando um personagem e este é um jogo. Quando um Xenomorfo paira sobre ele, seu personagem pode ficar aterrorizado mesmo quando você não está. Sempre pergunte a si mesmo: "o que meu PJ faria?" faça com que ele aja de acordo.

Ao mesmo tempo, não tente proteger seu personagem de todos os perigos possíveis. O objetivo de qualquer jogo de ALIEN é duplo — entrar em um universo cheio de suspense e emoção e criar uma história realmente boa. Para que isso aconteça, você precisa rolar os dados, figurativamente e literalmente. Você precisa correr riscos.

FICHA DE PERSONAGEM: Para acompanhar as estatísticas de jogo do seu personagem, você precisa de uma ficha de personagem. Você pode fotocopiá-la da parte de trás deste livro ou fazer o download no site da New Order e imprimi-la.

MODO CINEMATOGRÁFICO



Em cenários cinematográficos, como o *Último Dia de Hope* incluído neste livro, os personagens do jogador já são fornecidos para você e para os outros jogadores. Tudo que vocês precisam fazer é decidir entre si quem interpreta qual personagem. Geralmente existem mais personagens disponíveis do que o número de jogadores — os personagens restantes se tornam PNJs, administrados pela MJ. Se vocês não conseguirem concordar sobre com quem jogarão, decidam nos dados

MODO DE CAMPANHA



Para jogar em campanha, você mesmo cria seu personagem. Este capítulo explica o processo em detalhes. Durante o curso de uma campanha, seu PJ muda e se desenvolve. Suas habilidades e talentos podem ser desenvolvidos através da experiência, mas você também pode descobrir como a personalidade do seu PJ muda e cresce de uma maneira que não pode ser medida por números em uma página. É quando seu personagem realmente ganha vida.

ESTRUTURAS DE CAMPANHA: Antes de criar os personagens, vocês devem decidir juntos como um grupo uma estrutura de campanha, ou seja, que tipo de pessoas vocês vão interpretar. Três estruturas de campanha sugeridas são descritas na página 16, e as ferramentas para a MJ reproduzir cada uma delas estão incluídas no Capítulo 12:

- Caminhoneiros Espaciais
- Fuzileiros Coloniais
- Colonos Fronteiriços

COMO CRIAR O SEU PERSONAGEM

Como você cria seu personagem para o jogo de Campanha é explicado em detalhes neste capítulo. O resumo abaixo é uma visão geral útil. Pegue uma ficha de personagem, um lápis, e siga estas etapas:

1. **Escolha sua carreira.**
2. **Gaste pontos em seus atributos.**
3. **Gaste pontos em suas habilidades.**
4. **Escolha o seu talento de carreira.**
5. **Escolha seu nome.**
6. **Decida sua aparência.**
7. **Decida sua Meta Pessoal.**
8. **Escolha seu Camarada e seu Rival.**
9. **Escolha seu equipamento e um item emocional.**
10. **Role o dinheiro.**

CONCEITOS PRINCIPAIS

CARREIRA

A primeira escolha para o seu personagem no jogo de Campanha é a sua carreira. Sua escolha de carreira determina sua história e seu papel no grupo. Ela influencia seus atributos, suas habilidades, seu equipamento inicial e o talento inicial que você pode ter. Há nove carreiras principais para escolher, descritas nas páginas 38 a 55.

As descrições de carreira podem parecer estereotipadas, e foram feitas para ser assim. Escolher uma carreira é uma maneira rápida para você — e os outros jogadores do grupo — ter uma ideia imediata do seu personagem. Mas lembre-se de que seu personagem é mais do que apenas uma carreira. Sua carreira é apenas um ponto de partida para criar um personagem único.

ATRIBUTOS

Seu personagem tem quatro atributos que indicam suas capacidades físicas e mentais básicas, cada um em uma escala que vai de 1 a 5. Seus atributos são usados quando você rola dados para executar ações no jogo e também para determinar quanto dano você pode suportar antes de se tornar Quebrado. Leia mais sobre isso no Capítulo 5.

FORÇA: Força bruta muscular e vigor.

AGILIDADE: Controle corporal, velocidade e habilidades motoras.

PERSPICÁCIA: Percepção sensorial, inteligência e sanidade.

EMPATIA: Carisma pessoal, empatia e capacidade de manipular os outros.

EXEMPLO

Vamos criar uma nova personagem para um jogo de Campanha. Ela é uma operária chamada Nat. ■

ATRIBUTOS INICIAIS

Quando você cria seu personagem para jogar em um jogo de Campanha, você distribui um total de 14 pontos entre seus atributos. Você pode atribuir no mínimo 2 e no máximo 4 pontos a qualquer atributo. No entanto, você pode atribuir 5 pontos ao atributo listado como o "atributo principal" de sua carreira.

ANDROIDES: Personagens sintéticos recebem um bônus de +3 a dois atributos de sua escolha após os 14 pontos de atributo terem sido atribuídos, e podem atingir um valor máximo de 8 nesses dois atributos. No entanto, os androides têm outras desvantagens. Veja a barra lateral à direita.

HABILIDADES

Suas habilidades são os conhecimentos e aptidões que você adquiriu durante sua vida. Elas são importantes, pois determinam, juntamente com seus atributos, a eficácia com a qual você pode executar determinadas ações no jogo. Existem doze habilidades no jogo e todas são descritas em detalhes no Capítulo 3. Elas são medidas pelo nível de proficiência em uma escala de 0 a 5. Quanto maior o número, melhor.

SEM NÍVEIS DE HABILIDADE?

Você sempre pode fazer uma rolagem de habilidade, mesmo que não tenha nenhum nível nessa habilidade. Nesse caso, você usa apenas o atributo associado para a habilidade em questão, além de quaisquer modificadores de equipamentos relevantes. Leia mais sobre como as habilidades funcionam no próximo capítulo.

NÍVEIS DE HABILIDADE INICIAIS:

Quando você cria seu personagem para um jogo de Campanha, você distribui um total de 10 pontos entre suas habilidades. Você pode atribuir até três pontos a cada uma das habilidades listadas em sua carreira. Você pode atribuir um único ponto a qualquer outra habilidade que escolher. Você pode aumentar seus níveis de habilidade durante o jogo (veja a página 36).

EXEMPLO

Como uma operária, o atributo principal de Nat é FORÇA. Damos a ela FORÇA 5, AGILIDADE 3, PERSPICÁCIA 2 e EMPATIA 4. ■

EXEMPLO

Como uma operária, as principais habilidades de Nat são MAQUINÁRIO PESADO, RESISTÊNCIA e COMBATE CORPO A CORPO. A deixamos com nível 3 em MAQUINÁRIO PESADO, nível 2 em RESISTÊNCIA e COMBATE DIRETO e nível 1 em TECNOLOGIA, OBSERVAÇÃO e AJUDA MÉDICA — nunca se sabe quando essas habilidades serão úteis. ■

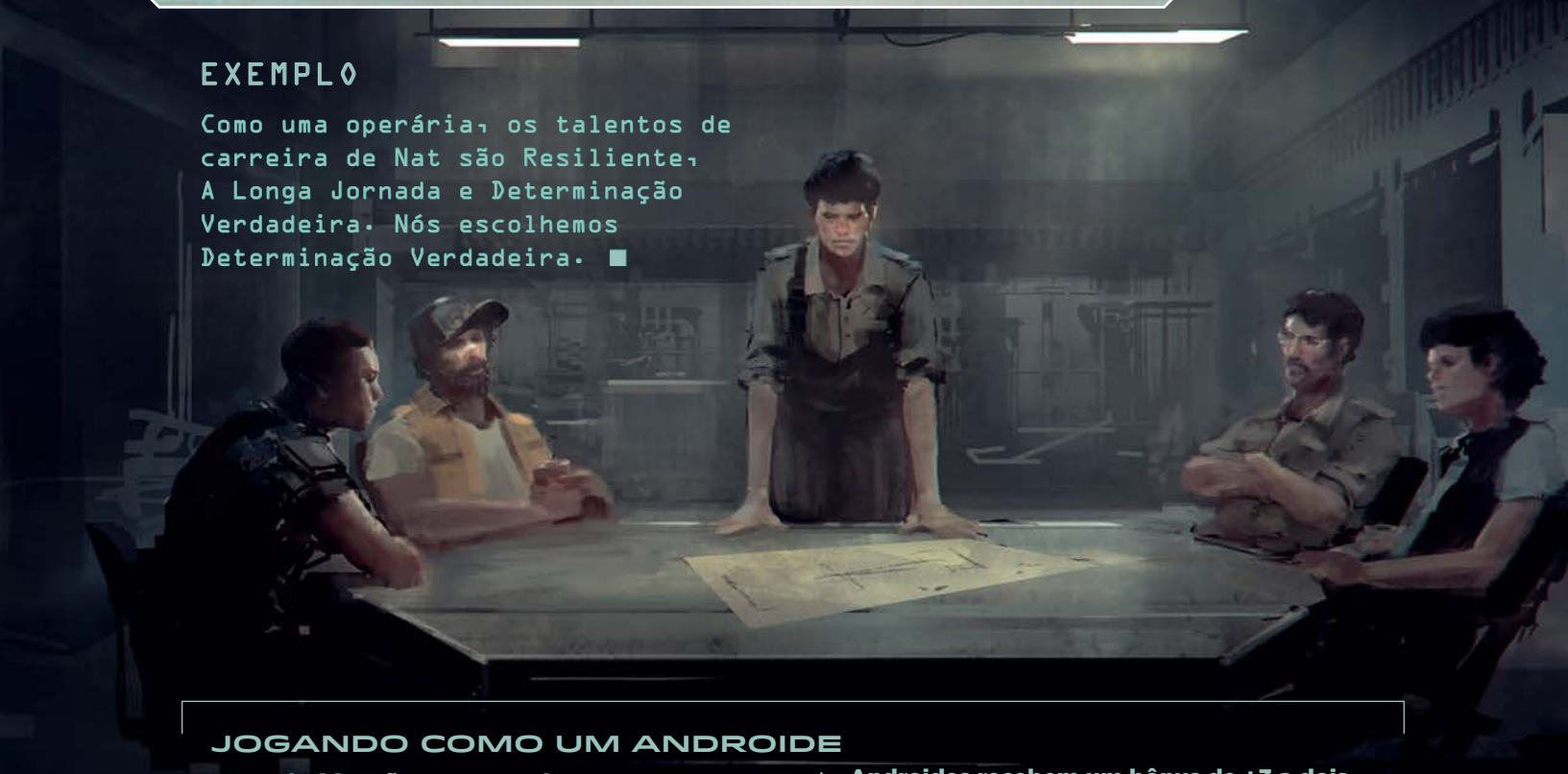
TALENTOS

Talentos são truques, movimentos e habilidades secundárias que lhe dão uma pequena vantagem. Eles são mais especializados que habilidades e tornam seu personagem único. Os talentos são explicados em mais detalhes no capítulo 4.

TALENTO INICIAL: Ao criar um personagem para um jogo de Campanha, você recebe um talento no início do jogo. Sua carreira oferece três talentos para você escolher. Você pode aprender mais talentos durante o curso do jogo; a essa altura, haverá muito mais talentos para escolher.

EXEMPLO

Como uma operária, os talentos de carreira de Nat são Resiliente, A Longa Jornada e Determinação Verdadeira. Nós escolhemos Determinação Verdadeira. ■



JOGANDO COMO UM ANDROIDE

Os Androides são uma parte importante de ALIEN RPG, e você pode jogar com um como seu personagem. Androides são raros, porém, e recomendamos que você converse com o restante do grupo antes de criar um PJ Androide para um jogo de Campanha. A maioria dos androides parece humano. Eles podem ter qualquer carreira e podem ser abertos quanto à sua natureza ou se esconder secretamente como humanos. Em termos de regras, os androides funcionam um pouco diferente dos humanos:

- **Androides recebem um bônus de +3 a dois atributos de sua escolha após os 14 pontos de atributo terem sido atribuídos, e podem atingir um valor máximo de 8 nesses dois atributos.**
- **Androides não podem forçar rolagens de habilidade.**
- **Androides não sofrem estresse e, portanto, não têm um NÍVEL DE ESTRESSE. Por esse motivo, eles não precisam de um item emocional.**
- **Androides nunca fazem Rolagens de Pânico.**
- **Os androides sofrem dano de maneira diferente (veja a página 111).**

ESTRESSE

A vida no espaço é letal. Mais frequentemente do que você gostaria, você se sentirá sob extrema pressão. No jogo, essa tensão crescente é representada pelo seu **NÍVEL DE ESTRESSE**. Ele geralmente começa em zero e pode aumentar ao se forçar rolagens (veja na página 60) e ao se passar por situações assustadoras ou estressantes. O estresse é explicado com mais detalhes no Capítulo 5.

EXEMPLO

Como seu atributo de FORÇA é 5, Nat recebe 5 de Vitalidade inicial. ■

VITALIDADE

Mesmo se você se mantiver sob controle, é provável que mais cedo ou mais tarde você se machuque. Isso é registrado usando sua pontuação de Vitalidade. Você inicia o jogo com um número de pontos de Vitalidade igual à sua pontuação de **FORÇA**. Talentos podem modificar sua pontuação máxima de Vitalidade.

SOFRENDO DANO: Quando você sofre dano, sua pontuação de Vitalidade é reduzida. Isso é explicado em mais detalhes no Capítulo 4. Se sua Vitalidade cair a zero, você está Quebrado e sofre uma lesão crítica (veja na página 99). ■

COISAS PESSOAIS

NOME

Em um jogo de Campanha, você precisará dar um nome ao seu personagem. Cada carreira possui uma lista de três nomes masculinos e três femininos que são típicos daquele arquétipo. Escolha um desses nomes ou crie seu próprio, se preferir. Os cenários Cinematográficos incluem os nomes dos personagens previamente gerados.

APARÊNCIA

Descreva a aparência do seu personagem em poucas palavras. Sua carreira oferece algumas sugestões, mas você é livre para escolher qualquer aparência que julgue adequada ao seu personagem.

META PESSOAL

Vocês podem ser uma equipe, mas cada PJ individual do seu grupo também tem um ângulo próprio — uma Meta Pessoal. A forma como as metas pessoais funcionam difere entre o jogo Cinematográfico e o jogo de Campanha.



METAS CINEMATOGRÁFICAS: No jogo Cinematográfico, as metas dos PJs são predeterminadas pelo cenário. No início de cada um dos três Atos do cenário, a MJ distribui a cada PJ um folheto com uma nova Meta para o Ato. As Metas são ocultas; você não deve mostrá-las a outros jogadores ou anotá-las na sua ficha de personagem.

No final de cada Ato, a MJ avalia as ações de cada PJ. Se você tomou alguma ação específica para seguir sua Meta durante o Ato, você recebe um Ponto de História (veja a página 61). Atos, Metas e Pontos de História são explicados em mais detalhes na Seção da Mãe do Jogo deste livro (veja a página 216).



METAS DE CAMPANHA: No jogo de Campanha, você pode escolher uma das metas pessoais sugeridas listadas em sua carreira, ou pode criar uma meta própria. No final de cada sessão do jogo, discuta as metas de todos os PJs juntos. Se você tomou alguma ação concreta para seguir sua meta durante a sessão, apesar do risco ou do custo, ganha um Ponto de Experiência bônus (veja a página 35).

CAMARADAS E RIVAIS

ALIEN RPG é sobre um pequeno grupo de pessoas que enfrentam perigos desconhecidos e horripilantes na fria escuridão do espaço. Para sobreviver, você precisa encontrar alguém em quem confiar, mas também ter cuidado com para quem você vira as costas.

Em termos de jogo, seu PJ pode ter um Camarada e um Rival entre os outros PJs. Você pode ter apenas um de cada. Seus relacionamentos são importantes para a MJ, pois ela pode usá-los para criar situações interessantes no jogo.

No jogo de Campanha, você pode escolher um PJ para ser seu Camarada e outro para ser seu Rival. Nos cenários Cinematográficos, a escolha já vem feita. ■

EXEMPLO

A agenda pessoal de Nat é: Descanso é importante. Se você puder tomar uma lata de cerveja Aspen e passar algum tempo sozinho, está feliz. ■

EXEMPLO

Os outros membros da equipe de Nat são a oficial Charlize, a piloto Jeffries, o operário Torres e o médico Hayes. O Camarada de Nat é Torres e seu Rival é Hayes. ■



COMBATE ENTRE JOGADORES

Em ALIEN RPG, seu PJ pode acabar entrando em confronto direto com outro PJ. Isso é bastante comum nos jogos Cinematográficos, e menos em jogos de Campanha.

No jogo Cinematográfico, cabe à MJ avisar quando uma situação de Jogador contra Jogador chegar a um ponto incontornável. Quando a MJ "declarar o PvP", os jogadores envolvidos levam o conflito atual até a sua conclusão. Depois disso, o PJ que "virou traidor", se ainda estiver vivo, se torna um PNJ e está a partir de agora sob o controle da MJ. O jogador em questão recebe então um novo PJ para jogar, se houver um disponível. Isso significa que você deve pensar com muito cuidado antes de agir contra o interesse comum do grupo, mesmo que ache que está alinhado com sua Meta — isso pode custar seu PJ. É altamente recomendável aguardar até o terceiro e último ato do cenário antes de tomar uma ação tão drástica.

No jogo de Campanha, o PvP é menos comum e essas situações são resolvidas no grupo sem regras específicas — vocês só precisam resolver suas diferenças para continuar na mesma equipe de PJs.

SEU EQUIPAMENTO

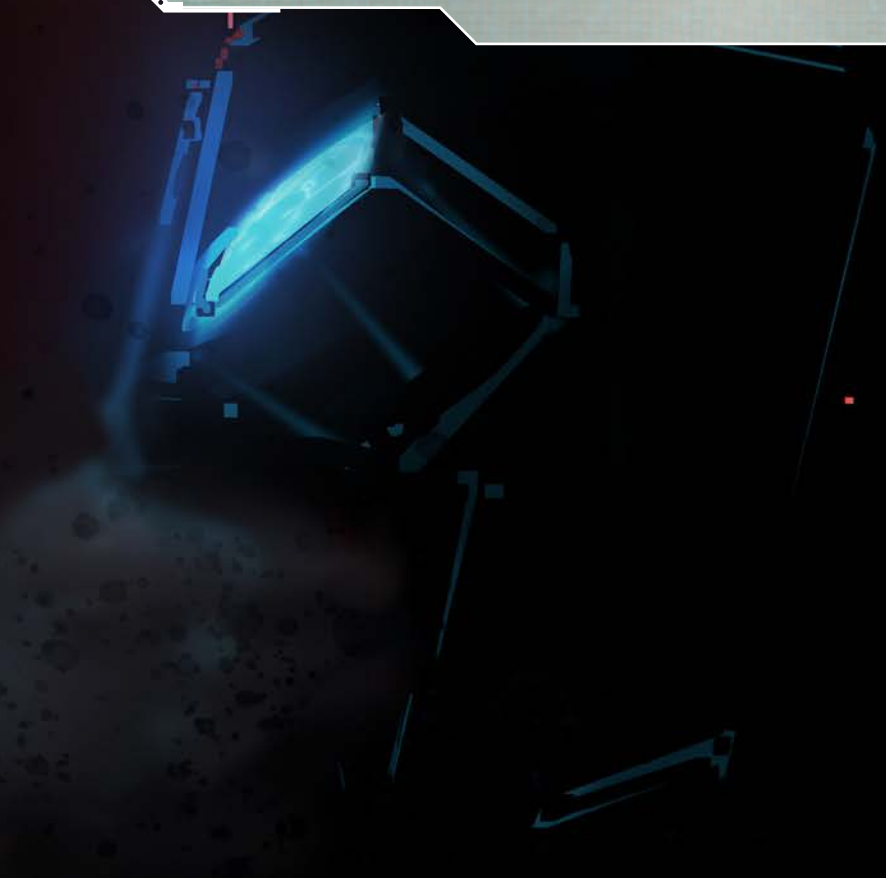
Para sobreviver ao mundo de Alien, você precisa do equipamento certo. Um rastreador de movimento M314, um Traje de Compressão Mk.50 ou um Rifle de Pulso M41A podem realmente definir a diferença entre a vida e a morte de seu personagem. Você pode encontrar esses itens e muitos outros equipamentos descritos em detalhes no Capítulo 6. Você deve anotar todos os itens que estiver carregando em sua ficha de personagem. Anote um item por linha na seção de equipamento da ficha. Se não está na sua ficha, não está com você.

EQUIPAMENTO INICIAL: Em um cenário Cinematográfico, o cenário determina com qual equipamento você inicia o jogo. No Jogo de Campanha, sua carreira determina qual equipamento você pode escolher no início do jogo. Se você pegar uma arma, sempre terá duas recargas completas para acompanhá-la. Além dos itens que você escolher, presume-se que você tenha uma roupa civil ou uniforme. Você também recebe dinheiro — a carreira indica quanto. Leia mais sobre dinheiro e como gastá-lo no Capítulo 7.

ITEM EMOCIONAL: Além do seu equipamento normal, você também tem um item emocional — um pequeno item que não é de muita utilidade prática, mas que tem um valor sentimental para você e que diz algo sobre seu personagem. Os itens emocionais geralmente são minúsculos (consulte a próxima página) e, portanto, não o sobrecarregam. Exemplos comuns incluem um emblema de tecido, um boné ou uma foto de um ente querido.

VEÍCULOS E ESPAÇONAVES: Em alguns cenários Cinematográficos, seus PJs têm um veículo ou até uma espaçonave. Geralmente, veículos e naves espaciais não pertencem a um personagem individual — eles são tripulados por todo o grupo de PJs juntos.

No jogo de Campanha, também é possível que seu grupo inicie a campanha na posse de um veículo ou nave. Leia mais sobre isso no Capítulo 7.



EXEMPLO

Nat começa o jogo com um maçarico de corte, um traje de compressão e 300 dólares em dinheiro. Seu item emocional é uma tatuagem do nome de seu cônjuge morto na parte inferior do braço direito. ■

CARGA

Você pode transportar um número de itens de tamanho normal iguais ao dobro de seu valor de **FORÇA** sem problemas. Um item normal é geralmente do tamanho de uma bolsa pequena e pesa não mais do que alguns quilos.

ITENS PESADOS E LEVES: Um item designado como *pesado* conta como dois itens normais e normalmente ocupa duas linhas na sua ficha de personagem. Alguns itens pesados contam como três ou até quatro itens normais — as listas de equipamentos no capítulo 6 do livro indicam isso.

No extremo oposto do espectro, existem itens que são designados como *leves* — eles contam como metade de um item normal e, portanto, é possível listar dois itens leves em uma única linha da sua ficha. Alguns itens leves contam como um quarto de um item normal em termos de carga — o peso desses itens é escrito como 1/4 nas listas de equipamentos.

ITENS MINÚSCULOS: Itens ainda menores que itens leves são chamados de *minúsculos*. Eles são tão pequenos que não afetam sua carga. A regra geral é: se o item pode ser escondido em um punho fechado, ele é minúsculo. Itens minúsculos também precisam ser listados em sua ficha de personagem.

SOBRECARREGADO: Você pode transportar temporariamente até o dobro do seu limite de carga normal, ou seja, **FORÇA** x 4 itens. Se estiver sobrecarregado, você deve fazer uma rolagem de **MOBILIDADE** quando quiser correr ou engatinhar em uma Rodada de combate (veja a página 89). Se você falhar, você deve ou largar o que está carregando ou ficar parado.

CONSUMÍVEIS

No mundo de ALIEN, você precisa superar muito mais do que os Xenomorfos para sobreviver. A falta de ar, comida, água e energia elétrica pode ser igualmente mortal. Esses quatro recursos são chamados de *consumíveis*.

Você não precisa registrar o uso de consumíveis o tempo todo. Nos limites de uma nave espacial funcional, estação orbital ou colônia planetar, você provavelmente tem os consumíveis de que precisa. A MJ informa quando os recursos são escassos e é hora de começar a regulá-los.

ABASTECIMENTO: Você rastreia cada um dos quatro consumíveis em sua ficha de personagem usando uma classificação de Fornecimento. Uma classificação mais alta é melhor.

A intervalos regulares (consulte a tabela à direita), você precisa fazer um rolagem de Abastecimento. Isso significa lançar um número de Dados de Estresse igual à classificação atual de Abastecimento, *até um máximo de seis dados*. Para cada  rolado, a classificação de Abastecimento é reduzida em um. Quando a classificação de Abastecimento chegar a zero, você fica sem consumíveis e entra em um mundo de sofrimento. Os efeitos da falta de ar, comida e água são explicados no Capítulo 5.

CONSUMÍVEIS DO GRUPO: Geralmente, os consumíveis são rastreados individualmente, mas também podem ser rastreados para o grupo como um todo, dependendo da situação. A MJ tem a palavra final.

CARGA: Para carga, seus suprimentos de comida e água contam como um item cada, desde que sua classificação atual de Abastecimento seja 4 ou menor. Veja a tabela à direita. Quando a sua classificação de Abastecimento atinge zero para comida ou água, esse consumível não conta mais como carga.

Ar e energia geralmente não contam para a sua carga, pois geralmente são incluídos no seu traje de pressão ou em outro equipamento. Tanques de ar externos ou baterias podem contar como itens para carga, porém. Leia mais no capítulo 5. ■

EXEMPLO

Com sua pontuação de 5 em FORÇA, Nat pode carregar dez itens normais sem ficar sobrecarregada. ■

COMIDA E ÁGUA

CLASSIFICAÇÃO DE ABASTECIMENTO	CONTA COMO
1–4	Um item
5–8	Dois itens
Cada 4	Mais Um Item

QUANDO FAZER ROLAGENS DE ABASTECIMENTO

A frequência com que você deve fazer rolagens de Abastecimento depende do consumível em questão e da situação geral. Os intervalos na tabela abaixo devem ser vistos como diretrizes para a MJ.

CONSUMÍVEL	ROLAGEM DE ABASTECIMENTO
Ar	A cada Turno (veja a página 83) e após todas as atividades árduas, como combate ou rolagem de MOBILIDADE.
Água	Uma vez por dia, e após cada atividade extenuante, como combate ou um teste de MOBILIDADE.
Comida	Uma vez por dia.
Energia	Situacional, dependendo do equipamento usado. Veja o capítulo 6.

DESENVOLVENDO SEU PERSONAGEM

EXPERIÊNCIA

Uma das coisas mais gratificantes no jogo de Campanha é assistir seu personagem crescer e se desenvolver. As duras realidades da vida vão mudar você, isso é tudo o que você pode ter certeza em um mundo incerto. Você pode desenvolver seu personagem de várias maneiras diferentes durante o jogo.

As coisas que você aprende durante o jogo são medidas nos Pontos de Experiência (PE). Você recebe PE após o final de cada sessão do jogo. Converse e deixe o grupo inteiro discutir o que aconteceu. Para cada uma das perguntas abaixo às quais você pode responder "sim", você recebe um PE:

- Você participou da sessão do jogo? Você ganha um PE apenas por estar lá.
- Você arriscou ou sacrificou algo para alcançar sua Meta Pessoal?
- Você arriscou sua vida pelo PJ que é seu Camarada?
- Você desafiou ou enfrentou o PJ que é seu Rival?
- Você fez uma Rolagem de Pânico?
- Você superou um evento perigoso, usando meios violentos ou não violentos?
- Você fez uma descoberta ou revelação significativa?
- Você realizou alguma ação extraordinária de qualquer tipo?
- Você ganhou algum dinheiro?

Você pode obter apenas um PE por pergunta. Às vezes, as respostas não são tão claras. Discuta dentro do grupo e tente chegar a um consenso. Se não conseguirem, a MJ tem a palavra final. Anote o PE na sua ficha de personagem.



GASTANDO PE

Você pode usar o seu PE para melhorar suas habilidades e talentos, ou para aprender novos. Você só pode gastar PE entre as sessões.

HABILIDADES: Aumentar um nível de habilidade em um passo custa 5 PE. Aprender uma nova habilidade (no nível 1) custa 5 PE. Para fazer isso, no entanto, você deve ou ter usado a habilidade e ter tido sucesso (sem nível de habilidade) durante a sessão ou ter sido instruído por um professor por pelo menos um Período (veja a página 83). O professor deve ter pelo menos o nível 1 da habilidade.

TALENTOS: Aprender um talento sempre custa 5 PE. Também requer um dia de prática e um teste de **PERSPICÁCIA** bem-sucedido (role apenas o atributo). Você pode fazer uma tentativa por dia. Se instruído por um professor que tenha o talento, seu teste será bem-sucedido automaticamente.

MUDANDO O CAMARADA E O RIVAL

Após o término de uma sessão de jogo, você pode mudar o Camarada e o Rival de seu PJ conforme achar melhor. ■





FUZILEIRO COLONIAL

A maioria dos seus camaradas nunca verá outro mundo... ao contrário de você. Assim que você teve idade o suficiente, você se inscreveu na ACEU. O pagamento é uma porcaria e a comida é pior, mas você sempre tem um beliche para dormir e pode atirar com todos os tipos de armas em todos os tipos de coisas. A vida na Corporação nunca é monótona — mas a empolgação começou a diminuir. Você já viu coisas que nunca vai conseguir esquecer e muita coisa que gostaria de ter esquecido.

- **ATRIBUTO PRINCIPAL: Força**
- **HABILIDADES PRINCIPAIS: Combate Corpo a Corpo, Resistência, Combate à Distância**
- **TALENTOS DE CARREIRA: Galhofa, Violência, Além do Limite**

NOMES TÍPICOS

Marcus Mullaney
Nik Elson
Vic Pasengrau
Kimi Diem
Tara Zanelli
Chrissy Lopez

SUA META PESSOAL

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Você é um herói condecorado, precisa defender sua reputação. A todo custo.
- Você uma vez ajudou a encobrir um crime de guerra — ninguém nunca deve saber.
- A morte de seu camarada te assustou — agora você secretamente teme combates e confrontos. Você precisa superar seu medo.

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Corte militar
- Tatuagem no braço
- Cicatriz
- Olhos frios
- Sorriso arrogante
- Armadura personalizada

ITEM EMOCIONAL

Escolha uma das seguintes opções ou crie uma para você:

- Bala a qual você sobreviveu
- Plaquetas de identificação de um amigo que você perdeu
- Troféu de um inimigo derrotado

EQUIPAMENTO

Escolha dois dos itens iniciais abaixo. Você também recebe D6x100 dólares em dinheiro.

- Rifle de Pulso M41A OU Smart Gun M56A2
- Rastreador de Movimento M314 OU 2 Granadas de Eletrochoque G2
- Traje de Pressão IRC MK.35 OU Armadura Pessoal M3
- Sinalizador OU Baralho



XERIFE COLONIAL

A fronteira pode ser um lugar sem lei. Os Fuzileiros Coloniais estão dispersos — eles não têm tempo nem inclinação para praticar a justiça local. Não se preocupe — há um novo xerife na cidade, e é você. A maioria dos oficiais da lei da Fronteira está na mão de uma empresa ou outra — mas você não. Você não aceita subornos e nunca olha para o outro lado. Você fez muitos inimigos em ambos os lados da lei, mas sua colônia tem a menor taxa de criminalidade do sistema. É apenas uma questão de tempo até você irritar o CEO errado e a empresa enviar alguém para cuidar de você, mas tudo bem. Você estará pronto.

- **ATRIBUTO PRINCIPAL: Perspicácia**
- **HABILIDADES PRINCIPAIS: Observação, Combate à Distância, Manipulação**
- **TALENTOS DE CARREIRA: Autoridade, Investigador, Subjugar**

NOMES TÍPICOS

Jack Kitani
Barrell Klein
Ivan Mankov
Akira Kano
Angela Harris
Lee-Ann Jenkins

SUA META PESSOAL

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Seu parceiro de longa data lhe traiu e desertou para o crime organizado. Acerte as contas.
- Você sonha em entregar o distintivo e sossegar em paz. Tente alcançar esse objetivo.
- Você fez uma coisa ruim no passado e isso voltou para assombrá-lo. Você precisa decidir do que é feito.

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Mastigando um palito de dente
- Cigarro na boca
- Bigode impressionante
- Boné velho
- Cicatriz no rosto
- Cabelos grisalhos
- Corte militar
- Olhar curioso
- Jaqueta de couro velha

ITEM EMOCIONAL

Escolha uma das seguintes opções ou crie uma para você:

- Foto de um ente querido
- Garrafa amassada com uma inscrição na frente
- Recorte de notícias de um caso não resolvido

EQUIPAMENTO

Escolha dois dos itens iniciais abaixo. Você também recebe D6x100 dólares em dinheiro.

- Revólver Magnum 357 OU Armat Ação de Bomba Modelo 37A2 calibre 12
- Binóculos OU Lanterna de feixe intenso
- Kit de primeiros socorros pessoal OU Bastão de choque
- D6 doses de comprimidos de Rebite OU Rádio de mão



AGENTE DA COMPANHIA

Você está ávido. O espaço é cheio de oportunidades, e você foi designado para a Fronteira para encontrar a próxima grande novidade. De informações privilegiadas a novos depósitos minerais — ou até mesmo uma forma de vida até então desconhecida a ser explorada — cabe a você obter uma vitória para a empresa e usá-la para catapultar-se na escala corporativa. Você tende a não formar laços duradouros. Ao invés disso, vê a todos como uma mercadoria para capitalizar. Se preocupe com os outros mais tarde. No momento, tudo se resume aos resultados.

- **ATRIBUTO PRINCIPAL: Perspicácia**
- **HABILIDADES-CHAVE: Tecnologia, Observação, Manipulação**
- **TALENTOS DE CARREIRA: Astúcia, Segurança Pessoal, Assumir o Controle**

NOMES TÍPICOS

Conrad Schmidt
Alexander Balconi
Ryan Middlebrook
Michiko Nogumi
Sheridan Lamara
Mercedes Prince

SUA META PESSOAL

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Você é ganancioso por poder e nunca perde uma oportunidade de passar na frente.
- A empresa está retendo informações. O quê? E por quê?
- Você é um cara legal, mas a Companhia está chantageando você para fazer seu trabalho sujo. Acerte as contas.

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Olhar gelado
- Sorriso desarmante
- Rolex caro
- Anel de sinete exclusivo
- Bronzeado
- Penteado elaborado
- Olhar sem emoção
- Gravata de seda com monograma

ITEM EMOCIONAL

Escolha uma das seguintes opções ou crie uma para você:

- Carta de autorização corporativa
- Documentos de divórcio
- Prêmio de Funcionário do Ano

EQUIPAMENTO

Escolha dois dos itens iniciais abaixo. Você também recebe 2D6x100 dólares em dinheiro.

- Maleta de couro OU Maleta cromada
- Caneta banhada a ouro OU Relógio Rolex
- Cartão transmissor de dados com nível de autorização corporativa OU Pistola de Serviço M4A3
- D6 doses de Rebite OU D6 doses de Naproleve



CRIANÇA

Você não pediu uma vida na Fronteira — seus pais te trouxeram a este mundo contra a sua vontade. Os adultos sempre perguntam o que você quer ser quando crescer, mas tudo o que você quer fazer é ser criança. Você costumava fantasiar ser adulto, poder ficar acordado até tarde e comer besteira sempre que quisesse. O fato é que a maioria dos adultos da Fronteira que você conhece está sempre infeliz e cansada. Não há muito o que fazer onde você mora, então você se vira para achar sua diversão. Você terá tempo para crescer no futuro. Por enquanto, brincar de esconde-esconde no sistema de ventilação parece ser a melhor pedida.

- **ATRIBUTO PRINCIPAL: Agilidade**
- **HABILIDADES-CHAVE: Mobilidade, Sobrevivência, Observação**
- **TALENTOS DE CARREIRA: Mal Notado, Esquivar, Ágil**

NOMES TÍPICOS

Chip Harrington
Hugo Turner
Jakey Myers
Meggie Wu
Maisie Kelly
Becca David

SUA META PESSOAL

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Você quer encontrar um adulto em quem possa confiar — confiar mesmo.
- Você não tem mais família. Certifique-se de nunca mais ficar sozinho novamente.
- Ninguém te dá nada para fazer, então explore, experimente, faça seu próprio entretenimento.

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Sujo e despenteado
- Tênis da moda que brilham
- Jeans rasgados nos joelhos
- Camiseta de banda
- Bermuda cargo
- Rabo de cavalo
- Expressão entediada
- Boné de beisebol

ITEM EMOCIONAL

Escolha uma das seguintes opções ou crie uma para você:

- Lancheira coberta de adesivos
- Boneca ou action figure favorito
- Pulseira feita por algum irmão mais velho

EQUIPAMENTO

Escolha dois dos itens iniciais abaixo. Você também recebe D6 dólares em dinheiro.

- Linha de pesca OU Laser
- Ímã OU Carro de controle remoto a rádio
- Ioiô OU Jogo eletrônico portátil
- Localizador pessoal OU Canetinhas



MÉDICO

Existem mil e uma maneiras de morrer no espaço, desde a exposição ao vácuo ou contágios desconhecidos até organismos cruéis ou receber um tiro acidental por um operário bêbado. Em todos esses cenários, você é quem carrega os curativos e as doses de adrenalina. Quando alguém sofre um ferimento grave, são os primeiros minutos que mais importam. Se alguém sobreviver por tempo suficiente para chegar a uma Cápsula Médica, você fez o seu trabalho. Você costumava ser altruísta em relação à medicina da Fronteira, mas já viu o suficiente para ficar exausto. Muitas pessoas no Véu Externo são viciadas em analgésicos e a maioria das colônias não está de acordo com os regulamentos de saúde e segurança. Isso significa que mais pessoas se machucam. Seu trabalho nunca acaba.

- **ATRIBUTO PRINCIPAL: Empatia**
- **HABILIDADES PRINCIPAIS: Mobilidade, Observação, Ajuda Médica**
- **TALENTOS DE CARREIRA: Presença Calmante, Compaixão, Cirurgião de Campo**

NOMES TÍPICOS

Cho Hadfield	Ana Kasnavik
Ken Ibana	Juno Blanchard
Sullivan Ward	Katie Aberly

SUA META PESSOAL

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Você é viciado em um analgésico forte. Proteja seu estoque — e seu segredo.
- Você tem alguns relatórios médicos incomuns (mas confidenciais) que a Companhia está procurando. Descubra por que eles são tão importantes.
- Você jurou nunca tirar uma vida, e você está falando sério.

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Sorriso simpático
- Cabelos curtos e arrumados
- Olhos gentis e atenciosos
- Olheiras
- Mãos inquietas
- Voz calma e gentil
- Olhar frio e distante
- Óculos
- Jaleco branco

ITEM EMOCIONAL

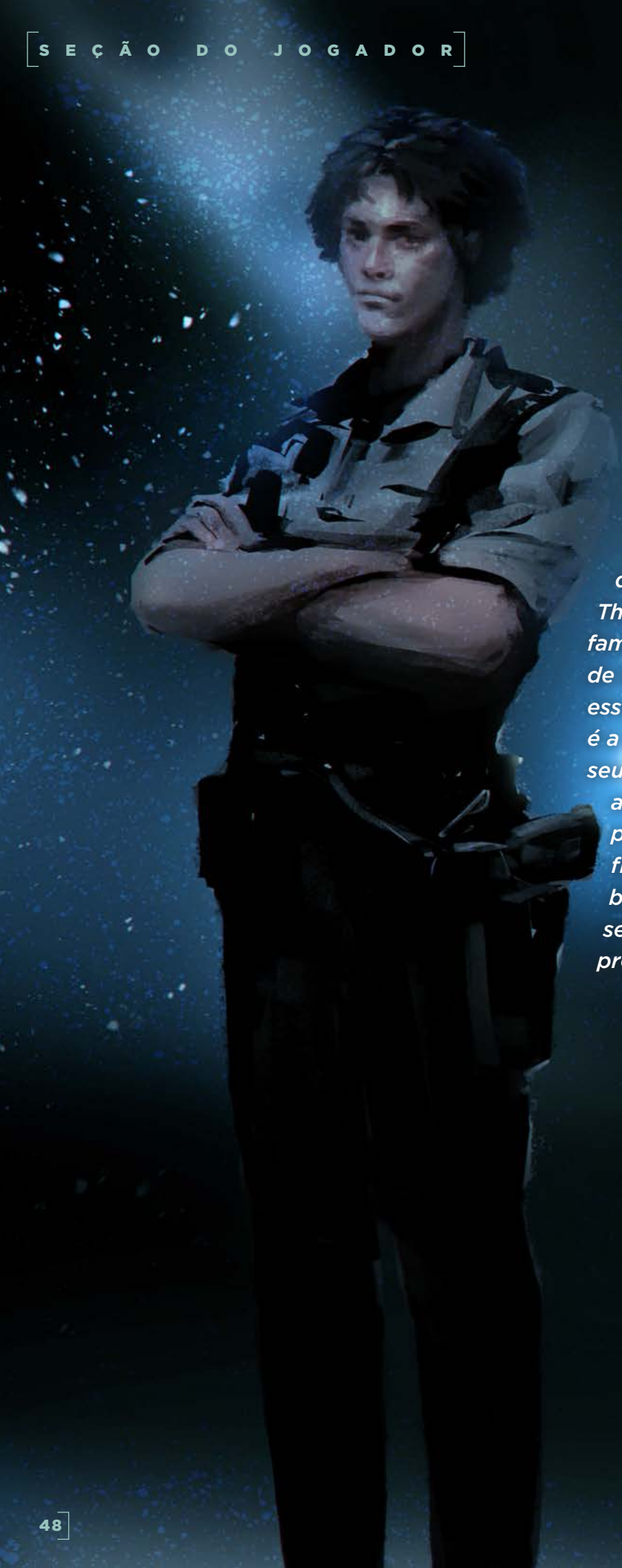
Escolha uma das seguintes opções ou crie uma para você:

- Diploma médico emoldurado
- Carta do filho ou filha
- Última avaliação psicológica: "Apto por enquanto."

EQUIPAMENTO

Escolha dois dos itens iniciais abaixo. Você também recebe D6x100 dólares em dinheiro.

- Kit cirúrgico OU Traje de Compressão IRC MK.50
- D6 doses de Naproleve OU D6 doses de Rebite
- Kit de primeiros socorros pessoal OU D6 doses de Drogas-X experimentais
- Relógio Samani Série E OU Rádio de mão



OFICIAL

Quando tudo está indo para o ralo — a Companhia está segurando o pagamento da sua tripulação, há uma montanha de relatórios para arquivar daquele último incidente perto de Thedus, e quem sabe quantos membros da família em casa estão pesando na cabeça de todos — é bom você ter gastado todos esses anos treinando para viver disso. Você é a figura de autoridade, o modelo, a voz de seus superiores e o advogado da tripulação alistada. Você também é alvo de todas as piadas deles no refeitório... até que tudo fica muito pior, e eles olham para você em busca do que fazer a seguir. Espero que seu treinamento tenha uma solução para o problema atual.

- **ATRIBUTO PRINCIPAL: Empatia**
- **HABILIDADES PRINCIPAIS: Combate à Distância, Comando, Manipulação**
- **TALENTOS DE CARREIRA: Comandante de Campo, Influência, Abuso de Poder**

NOMES TÍPICOS

Eugene Proctor	Wendy Stern
Oliver Bryant	Julia Kwang
Lloyd T. Darrington	Camille Kirschner

SUA META PESSOAL

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Você vem de uma família de oficiais. Você precisa ganhar uma promoção ou um prêmio — logo.
- Você estragou tudo no passado. Evite assumir a culpa por mais erros em missão.
- Os erros são mortais, por isso não deixe ninguém estragar tudo no seu turno. Certifique-se de que eles entendam o porquê.

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Cabelo em um corte militar ou em coque
- Expressão séria e intensa
- Uniforme impecável
- Exausto e estressado
- Postura rígida
- Voz calma e suave
- Macacão com emblema da missão
- Bate impacientemente um pé

ITEM EMOCIONAL

Escolha uma das seguintes opções ou crie uma para você:

- Gato da nave
- Carta de recomendação
- Licença de Oficial de Voo Comercial da CCI

EQUIPAMENTO

Escolha dois dos itens iniciais abaixo. Você também recebe 2D6x100 dólares em dinheiro.

- Pistola de Serviço M4A3 OU Pistola Rexim RXF-M5 EVA
- Relógio Samani Série E OU Binóculos
- Rastreador de movimento M314 OU Traje de Compressão IRC MK.50
- DAD-P Seegson OU Receptor-Transmissor IAI



PILOTO

As estrelas são o limite e elas são ilimitadas. Você não está contente em manter os pés no chão e, na Fronteira, não há necessidade disso. De caças estelares a naves de guerra, cargueiros a fragatas, sempre há algo que precisa de alguém para voar — e algumas acrobacias aeroespaciais que só você pode realizar. Você não está nisso pelo dinheiro, embora também não seja ruim. Você é um caçador de emoções e um viciado em adrenalina. Perigo é a onda pela qual você vive, mas fique em prontidão. Caso contrário, o próximo instante que você se encontrar se esquivando de um cinturão de asteroides ou vendo o chão subir para encontrar você, pode ser o seu último.

- **ATRIBUTO PRINCIPAL: Agilidade**
- **HABILIDADES-CHAVE: Pilotagem, Combate à Distância, Tecnologia**
- **TALENTOS DE CARREIRA: Aceleração Total, Como a Palma da Mão, Imprudente**

NOMES TÍPICOS

Casper Edmonton
Sven Stackman
Kiel Avari
Fiona O'Neill
Constance Navona
Igraine Turner

SUA META PESSOAL

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Tudo é uma questão de forçar o limite. Agarrar uma oportunidade. Assumir riscos — então assuma o risco.
- Você é teimoso e não gosta de recuar, mesmo que seus amigos possam se machucar.
- Você é um lobo solitário, sempre mais feliz quando pode realizar uma tarefa sem depender dos outros.

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Caminhar arrogante
- Olhos azuis cortantes
- Traje de voo com inúmeros bolsos
- Óculos de sol
- Emblemas de missões anteriores
- Expressão impassível
- Masca chiclete
- Olhar cético

ITEM EMOCIONAL

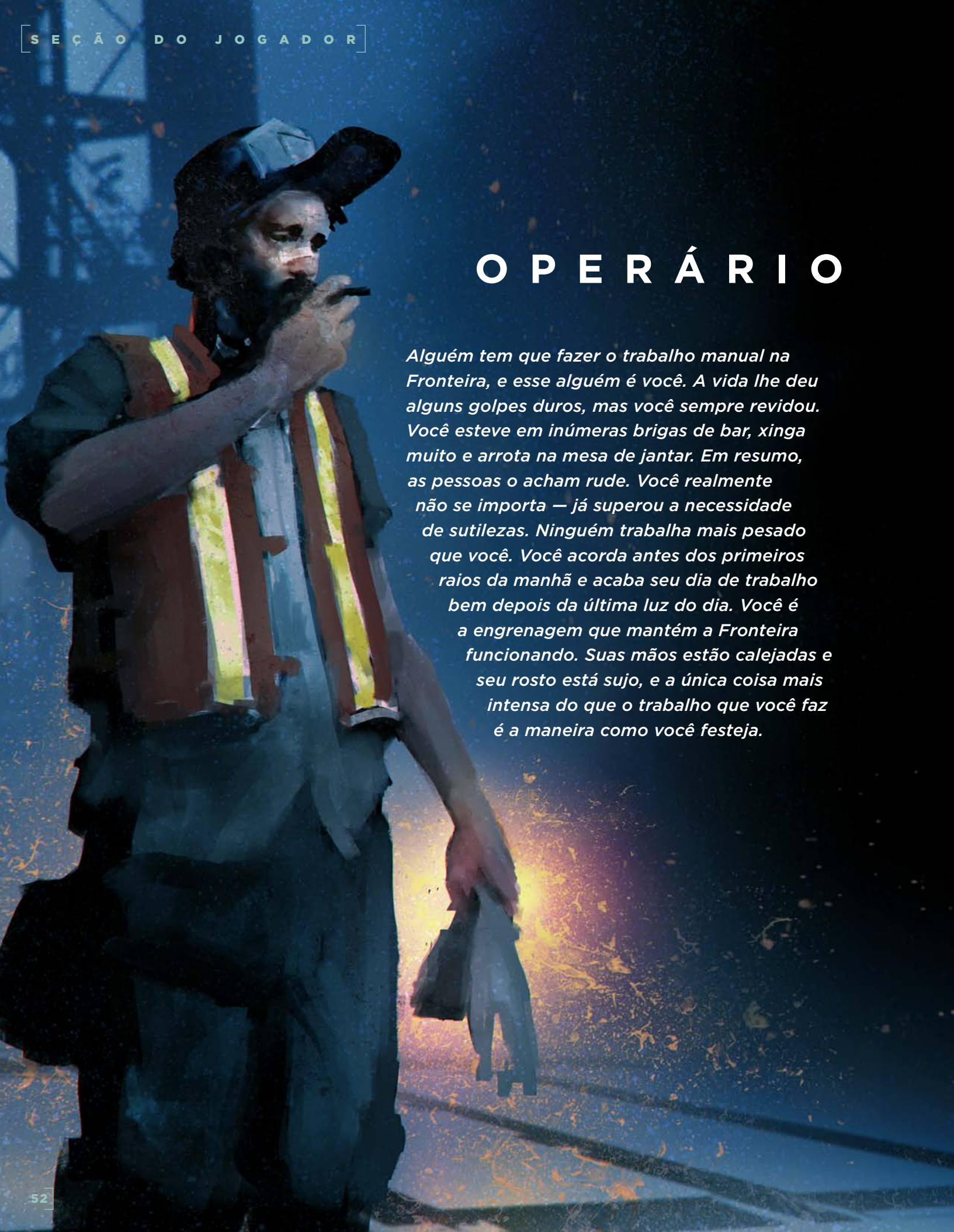
Escolha uma das seguintes opções ou crie uma para você:

- Dançarina de painel
- Diário de bordo do piloto
- Óculos escuros estilo aviador

EQUIPAMENTO

Escolha dois dos itens iniciais abaixo. Você também recebe D6x100 dólares em dinheiro.

- Pistola de Serviço M4A3 OU Terminal por satélite TS-PRP
- Rádio de mão OU D6 sinalizadores
- Plugue de manutenção OU DAD-P Seegson
- Dispositivo de diagnóstico de sistema Seegson OU Traje de compressão IRC MK.50



OPERÁRIO

Alguém tem que fazer o trabalho manual na Fronteira, e esse alguém é você. A vida lhe deu alguns golpes duros, mas você sempre revidou. Você esteve em inúmeras brigas de bar, xinga muito e arrota na mesa de jantar. Em resumo, as pessoas o acham rude. Você realmente não se importa — já superou a necessidade de sutilezas. Ninguém trabalha mais pesado que você. Você acorda antes dos primeiros raios da manhã e acaba seu dia de trabalho bem depois da última luz do dia. Você é a engrenagem que mantém a Fronteira funcionando. Suas mãos estão calejadas e seu rosto está sujo, e a única coisa mais intensa do que o trabalho que você faz é a maneira como você festeja.

- **ATRIBUTO PRINCIPAL: Força**
- **HABILIDADES PRINCIPAIS: Maquinário Pesado, Resistência, Combate Corpo a Corpo**
- **TALENTOS DE CARREIRA: Resiliente, A Longa Jornada, Determinação Verdadeira**

NOMES TÍPICOS

Mac Masterton
Kip Tranter
Charlie Stead
Sassy Diaz
Kat Longridge
Jayden Pace

SUA META PESSOAL

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Você é um viciado compulsivo em emoção. Se houver um risco, você se voluntariará para prová-lo.
- Você já sacrificou sua família pelo trabalho. Agora você não decepcionará seus amigos — nunca.
- Descanso é importante. Se você puder tomar uma lata de cerveja Aspen (ou até Souta Seca, embora apenas se estiver desesperado) e passar algum tempo sozinho, está feliz.

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Tatuagens
- Cicatriz
- Nariz quebrado
- Olhos sem alegria
- Sorriso malicioso
- Risada alta
- Mãos machucadas e calejadas
- Olhos escondidos atrás dos óculos de segurança
- Botas imundas que fazem um barulho alto quando você anda
- Cabelo bagunçado

ITEM EMOCIONAL

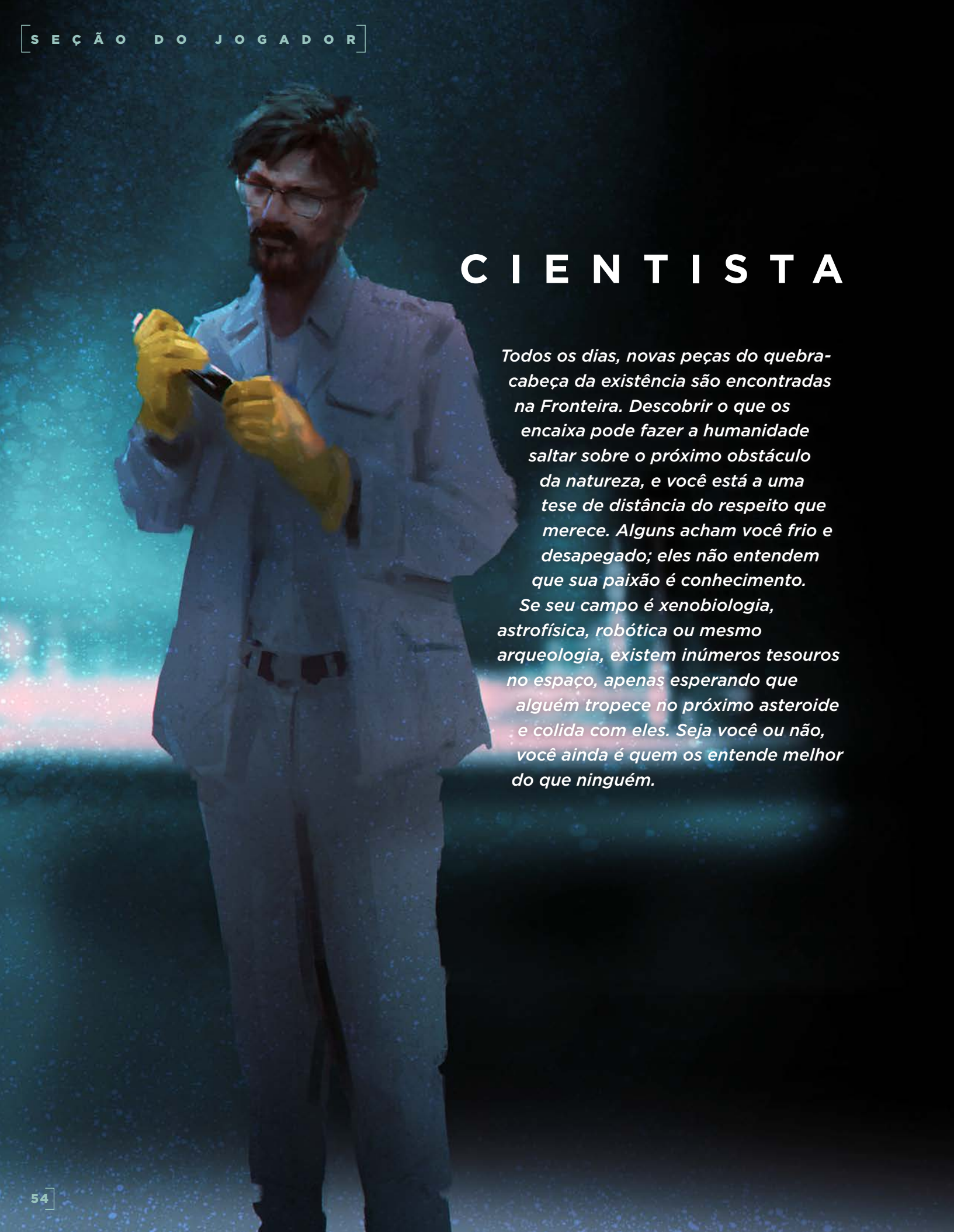
Escolha uma das seguintes opções ou crie uma para você:

- Cinto de ferramentas
- Foto do cônjuge
- Crucifixo ou outro símbolo religioso

EQUIPAMENTO

Escolha dois dos itens iniciais abaixo. Você também recebe D6x100 dólares em dinheiro.

- Maçarico de corte OU Pistola de parafuso Watsumi DV-303
- D6 doses de Hidrataçã1 OU Ferramenta Multiuso
- Estoque de álcool forte OU Traje de Compressão IRC MK.50
- Lanterna de feixe intenso OU Gravador de fita magnética Seegson Série C



CIENTISTA

Todos os dias, novas peças do quebra-cabeça da existência são encontradas na Fronteira. Descobrir o que os encaixa pode fazer a humanidade saltar sobre o próximo obstáculo da natureza, e você está a uma tese de distância do respeito que merece. Alguns acham você frio e desapegado; eles não entendem que sua paixão é conhecimento.

Se seu campo é xenobiologia, astrofísica, robótica ou mesmo arqueologia, existem inúmeros tesouros no espaço, apenas esperando que alguém tropece no próximo asteroide e colida com eles. Seja você ou não, você ainda é quem os entende melhor do que ninguém.

- **ATRIBUTO PRINCIPAL: Perspicácia**
- **HABILIDADES PRINCIPAIS: Observação, Sobrevivência, Tecnologia**
- **TALENTOS DE CARREIRA: Análise, Revelação, Questionador**

NOMES TÍPICOS

Viggo Kowalski	Elena Sanchez
Drew Lancaster	Louise Mallory
Travis Torrence	Karima Yusef

SUA META PESSOAL

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Seu último projeto foi roubado de você. Agora você mantém muitas das suas descobertas em segredo.
- Você odeia autoridade e se esforça para não cooperar, se possível.
- Você acha difícil delegar a outras pessoas, mesmo que isso signifique assumir trabalho extra.

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida por si mesmo.

- Aparência desleixada e desarrumada
- Jaleco manchado
- Jeito nervoso
- Mãos constantemente enfiadas nos bolsos
- Cabelos arrumados e bem aparados
- Olhar pensativo
- Limpa a garganta antes de falar
- Olhos turvos e cansados

ITEM EMOCIONAL

Escolha uma das seguintes opções ou crie uma para você:

- Prêmio Albert Einstein
- Artigo científico inacabado
- Cartas de chantagem

EQUIPAMENTO

Escolha dois dos itens iniciais abaixo. Você também recebe D6x100 dólares em dinheiro.

- Câmera de vídeo digital OU Rádio de mão
- DAD-P Seegson OU Neuro visor
- Dispositivo de Diagnóstico de Sistema Seegson OU Transmissor de Dados Pessoais
- Rastreador de movimento M314 OU Kit de primeiros socorros pessoal





HABILIDADES

“Ei, eu tô me sentindo meio deslocada aqui. Tem alguma coisa que eu possa fazer?”
“Eu não sei, tem alguma coisa que você saiba fazer?”
“Bem, eu sei pilotar essa coisa. Eu tenho uma avaliação classe 2.”
“Fica à vontade.”

—TEN. ELLEN RIPLEY E MESTRE SARGENTO AL APONE

RPG é uma conversa íntima. A MJ define o cenário, você descreve o que faz, ela diz como os PNJs reagem, você reage de volta, e assim por diante. A história cresce um passo de cada vez, e todos vivem felizes para sempre.

Sim, estou brincando quanto à última parte. Não na fronteira, não mesmo.

Mais cedo ou mais tarde, a merda – assim como o prisioneiro Murphy – atinge o ventilador. As coisas vêm à tona, um ponto sem retorno é alcançado, e um problema escala de tal forma que você não consegue resolver só no diálogo.

É quando você usa suas habilidades. Basta lançar os dados e mostrar à Mãe que você manja de algumas coisas. ■

AS 12 HABILIDADES

- **Maquinário Pesado** (FORÇA)
- **Resistência** (FORÇA)
- **Combate Corpo-a-Corpo** (FORÇA)
- **Mobilidade** (AGILIDADE)
- **Combate à Distância** (AGILIDADE)
- **Pilotagem** (AGILIDADE)
- **Observação** (PERSPICÁCIA)
- **Tecnologia** (PERSPICÁCIA)
- **Sobrevivência** (PERSPICÁCIA)
- **Comando** (EMPATIA)
- **Manipulação** (EMPATIA)
- **Ajuda Médica** (EMPATIA)

ROLANDO DADOS

Existem um total de doze habilidades no jogo, todas descritas mais adiante neste capítulo. Três habilidades estão conectadas a cada um dos quatro atributos: **FORÇA**, **AGILIDADE**, **PERSPICÁCIA** e **EMPATIA**. As habilidades são medidas em níveis de habilidade, de 0 a 5.

Como mencionado no Capítulo 1, dois tipos de dados de seis lados são usados neste jogo, cada um disponível para compra separadamente: Dados Base e Dados de Estresse. NOTA: Você pode jogar este jogo com quaisquer dados de seis lados normal, mas ajuda se você os tiver em duas cores diferentes para diferenciar os Dados Base e os Dados de Estresse.

ROLAGENS SEM HABILIDADE: Se você não possui a habilidade necessária para a ação específica que deseja executar, pode fazer a rolagem mesmo assim – basta rolar um número de Dados Base igual ao seu atributo, assim como quaisquer Dados de Estresse.

SIGNIFICA SUCESSO

Quando você usa uma habilidade, primeiro descreva o que seu personagem faz ou diz. Em seguida, adicione seu nível de habilidade à sua pontuação no atributo relacionado à habilidade e pegue o número equivalente a esse valor de Dados Base. Se você tiver Dados de Estresse (abaixo), adicione-os também à pilha de dados.

Em seguida, basta rolar todos os dados juntos. Para que sua ação seja bem-sucedida, você deve rolar pelo menos um símbolo (um seis) – caso contrário, sua ação falhará. Se você rolar mais de um , poderá realizar proezas (listadas na descrição de cada habilidade).

O SÍMBOLO : Nos dados de estresse, o 1 é substituído pelo símbolo . Se você rolar um ou mais , corre o risco de entrar em pânico. Leia mais sobre isso na página 103.

EQUIPAMENTO

O equipamento pode fornecer Dados Base extras para rolar, mas nem sempre; às vezes, uma peça específica de equipamento é necessária apenas para que a ação seja executada.

EXEMPLO

A personagem de Lisa, Jeffries, a navegadora, está voltando para o habitat na USCSS Miranda. Ela tem certeza de que algo a está seguindo e ela só precisa se esconder em seu quarto até que tudo acabe. Infelizmente, a MJ descreve uma seção de painéis de teto bloqueando seu caminho para o habitat e diz que é necessário uma rolagem de RESISTÊNCIA para afastar o metal caído. Jeffries tem uma FORÇA de 3, mas nenhum nível de habilidade em RESISTÊNCIA. Ela pode rolar apenas sua FORÇA no Dado Base para tentar avançar pelos detritos em segurança. ■

A ARTE DA FALHA

Se você não rolar nenhum ✦, algo dará errado. Por alguma razão, você falhou em atingir seu objetivo. Sinta-se livre para explicar o porquê com a ajuda da MJ. Ela pode até deixar que uma rolagem fracassada tenha consequências adicionais para levar a história adiante de maneira dramática.

O fracasso não deve parar a história completamente. Mesmo quando você falha, deve haver um caminho a seguir – talvez a custo de tempo, risco ou dólares AU, mas ainda assim um caminho. A MJ tem a palavra final sobre as consequências do fracasso em qualquer situação específica.

Você tem uma última chance, se realmente deseja ter sucesso – você pode *forçar* a rolagem.

CHANCES DE SUCESSO

Quando você rola muitos dados, pode ser difícil prever a chance de sucesso. A tabela abaixo mostra a chance de sucesso ao rolar de 1 a 10 dados. A terceira coluna mostra a chance de sucesso se você forçar a rolagem (incluindo o Dado de Estresse adicionado ao forçar a rolagem – veja a página 61).

NÚMERO DE DADOS	CHANCES DE SUCESSO	ROLAGEM FORÇADA
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%



DESCREVA SUA AÇÃO

Vocês criam uma história juntos em ALIEN RPG. Uma rolagem de dados é um ponto culminante dramático. Primeiro, você descreve o que está tentando fazer, para que todos saibam o que está em jogo. Então você rola seus dados. Interprete o resultado e descreva o que acontece. Descreva o que você faz, o que diz ou o que pensa. Se você forçar a rolagem, descreva como. Faça você mesmo, não espere pela MJ – a MJ deve pará-lo apenas se você for além dos resultados que rolou.

FORÇANDO SUA ROLAGEM

Se você está desesperado para ter sucesso com uma rolagem de dados, pode optar por forçar a rolagem. Isso significa que você pega todos os dados que não apareceram e os rola novamente. Você ganha uma nova chance de rolar .

Normalmente, você só força uma rolagem se falhar, embora você possa forçar sua rolagem, ainda que tenha rolado antes, para obter mais para aumentar o efeito de um ataque, por exemplo. Forçar uma rolagem não é isento de riscos, pois aumenta seu **NÍVEL DE ESTRESSE**; mais sobre isso abaixo.

SOMENTE UMA VEZ: Você só pode forçar sua rolagem uma vez. Se você não tiver sucesso em sua segunda tentativa, precisará lidar com as consequências. Alguns talentos podem permitir que você force certas rolagens uma segunda vez, no entanto.

NÍVEL DE ESTRESSE

Forçar a si mesmo aumenta a tensão a um ponto em que você corre o risco de entrar em pânico ou ter uma explosão violenta. Quando você faz um teste, seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta imediatamente em um ponto. Marque isso na sua ficha de personagem antes de rolar novamente seus dados.

Ao fazer jogadas de habilidade – incluindo a rerolagem imediata ao forçar – adicione um número de Dados de Estresse à sua pilha de dados igual ao seu **NÍVEL DE ESTRESSE** atual. Isso significa que o estresse realmente aumenta suas chances de obter sucesso nas jogadas de habilidades – você fica mais esperto e alerta. No entanto, se você rolar um símbolo em um ou mais Dados de Estresse durante um teste de habilidade, você corre o risco de entrar em pânico.

PÂNICO

Forçar rolagens de dados é um pouco como jogar 21 – aumenta suas chances de sucesso, mas se você forçar demais, sofrerá as consequências. Em ALIEN RPG, essas consequências são entrar em pânico e perder o controle do seu personagem.

Quando você rola dados de estresse em um teste de habilidade e um ou mais símbolos surgem, você não pode forçá-lo—em vez disso, você deve imediatamente fazer um teste de pânico (veja a página 104). Uma Rolagem de Pânico pode fazer com que seu teste de habilidade falhe, não importa quantos você tenha rolado.

Além de forçar jogadas de habilidade, outros eventos estressantes ou perigosos podem aumentar seu **NÍVEL DE ESTRESSE**, assim como provocar Rolagens de Pânico.

MUNIÇÃO: Se sua ação for disparar uma arma com um pente limitado, rolar um ou mais significa que você esvazia o pente, além de fazer uma Rolagem de Pânico. Leia mais sobre munição na página 96.

NÃO ROLE COM MUITA FREQUÊNCIA

Em ALIEN RPG, uma rolagem de dados é um momento dramático. Forçar as rolagens aumenta o estresse e pode provocar pânico em seu personagem. Rolar dados com muita frequência pode fazer com que a mecânica de estresse (veja a página 103) fique fora de controle muito rapidamente. Com isso em mente, nunca role dados a menos que seja absolutamente necessário. Guarde os dados para situações dramáticas ou desafios difíceis. Em qualquer outra situação, a MJ deve simplesmente permitir que você execute qualquer ação que desejar.

EXEMPLO

A personagem de Dina, Nat, está tentando consertar os motores da Miranda. Nat já está no limite, com um NÍVEL DE ESTRESSE 2, por encontrar o cadáver de seu colega de tripulação Reed. A MJ diz que os reparos exigem uma rolagem de MAQUINÁRIO PESADO. A FORÇA de Nat é 5 e seu nível de habilidade é 3, então ela pega 8 Dados Base. Ela adiciona 2 dados de estresse por causa de seu atual NÍVEL DE ESTRESSE. Apesar de lançar 10 dados, nenhum deles apresenta o símbolo . Felizmente, nenhum dos dois dados do estresse mostra , então ela pode forçar a rolagem. Isso aumenta seu NÍVEL DE ESTRESSE para 3, então ela lança 8 Dados Base e 3 Dados de Estresse. Desta vez, dois de seus Dados Base vêm com o símbolo , que é mais do que o suficiente para um sucesso, e nenhum dos Dados de Estresse mostra . Ela conseguiu. Desta vez. ■

PONTOS DE HISTÓRIA

Em um cenário Cinematográfico, você pode gastar um Ponto de História para obter um automático em uma rolagem de dados. Você pode gastar o Ponto de História após uma falha na rolagem, ou mesmo após uma rolagem bem-sucedida para obter um extra. Você ganha pontos de história seguindo sua Meta Pessoal (na página 31). Todavia, você nunca pode ter mais de três Pontos de História.

PNJS E FORÇAR ROLAGENS

Como regra geral, os PNJs nunca forçam as rolagens e não têm um NÍVEL DE ESTRESSE. Em vez disso, a MJ determina quando os PNJs entram em pânico.

SOMENTE UMA CHANCE

Como regra, você só tem uma chance de ter sucesso com qualquer ação. Depois de rolar os dados – e forçar a rolagem – você não poderá rolar os dados novamente para alcançar o mesmo objetivo. Você precisa tentar algo diferente ou esperar até que as circunstâncias mudem de maneira substancial. Ou deixar outro personagem tentar. Esta regra não se aplica ao combate, onde você pode atacar o mesmo inimigo repetidamente até que ele esteja morto.

ROLAGENS DE GRUPO

Quando você enfrentar um desafio junto com os outros PJs, não role dados separadamente. Em vez disso, você escolhe quem é o melhor para enfrentar esse desafio. Os outros podem ajudá-lo (veja na próxima página) se for relevante para a situação. Se a rolagem falhar, conta como um fracasso para todos – vocês não podem rolar um de cada vez.

Esta regra não se aplica a combates, onde cada PJ é livre para atacar qualquer inimigo que desejar.

MODIFICAÇÃO

Às vezes, fatores externos ajudam você a ter sucesso. Isso te dá Dados Base extras para rolar. Outras vezes, algo dificulta sua ação. Isso te dá menos Dados Base para rolar do que o normal. Isso é chamado de *modificação*.

Uma modificação de +1 significa que você lança um Dado Base extra, +2 significa que você lança dois Dados Base extras e assim por diante. Uma modificação de –1 significa que você lança um Dado Base a menos do que o normal, –2 significa dois a menos e assim por diante.

Várias modificações podem ser aplicadas à mesma rolagem, basta somá-las. Uma modificação de +2 e uma de –1 somam +1. Se você não tiver Dados Base suficientes para remover após uma modificação, remova os Dados de Estresse. Se você acabar sem dados, não terá chance de ter sucesso nessa ação – é hora de repensar sua estratégia!

Você pode obter modificações de várias maneiras diferentes:

- Equipamento (veja o capítulo 5)
- A dificuldade da própria ação
- Ajuda de outras pessoas

PNJS E HABILIDADES

Personagens não jogáveis usam habilidades da mesma maneira que os personagens dos jogadores, com uma diferença principal: os PNJs nunca forçam rolagens. A MJ rola dados para os PNJs, mas deve rolar apenas para ações que afetam diretamente um PJ – por exemplo, se o PNJ estiver atacando um personagem do jogador ou tentando salvá-lo. Quando um PNJ executa uma ação que não afeta diretamente um PJ, a MJ pode simplesmente decidir o que acontece, sem rolar os dados.

DIFICULDADE

Normalmente, a MJ não avalia o quão difícil é uma ação. Você só rola dados em situações desafiadoras – ponto final. Mas, às vezes, a MJ pode enfatizar que fatores externos ajudam ou dificultam uma ação. Use a tabela à direita para obter orientação.

Também existem casos em que as modificações são impostas pelas regras, como quando você mira cuidadosamente com uma arma de longo alcance (consulte a página 94), dispara à distância longa ou se está em má posição de barganha ao tentar usar **MANIPULAÇÃO** em alguém. Alguns talentos também podem oferecer uma modificação positiva em determinadas situações.

DIFICULDADE

DIFICULDADE	MODIFICAÇÃO
Trivial	+3
Simples	+2
Fácil	+1
Mediana	0
Complicada	–1
Difícil	–2
Formidável	–3

AJUDA DE OUTROS

Outros PJs ou PNJs podem ajudá-lo a ter sucesso em uma rolagem de habilidade. Isso deve ser declarado imediatamente, antes que você role seus dados. Também deve fazer sentido na história – o indivíduo que ajuda você deve ter capacidade para apoiar sua ação. A MJ tem a palavra final.

Para cada pessoa que te ajudar, você recebe uma modificação de +1. Não mais que três pessoas podem ajudá-lo com uma única rolagem, ou seja, sua modificação máxima por assistência é +3.

Em combate, ajudar conta como o mesmo tipo de ação que você está apoiando (Rápida ou Lenta, veja na página 87).

Os PNJs podem se ajudar da mesma maneira que os personagens dos jogadores. Permitir que os PNJs ajam em grupos, em vez de individualmente, geralmente é uma maneira fácil de gerenciar um grande número de PNJs em conflitos.

EXEMPLO

Gina está interpretando Charlize, a capitã da USCSS Miranda, e ela enviou a tripulação para dentro da nave em busca do contato corporativo Torres, que estava desaparecido. Primeiro Reed aparece com o peito aberto como se algo tivesse se forçado para fora dele, depois Nguyen perde a cabeça e se joga no vácuo por uma câmara de descompressão. Charlize está com o médico Hayes para procurar o contato com a Companhia restante, de modo que a MJ diz que Hayes pode atuar como um auxiliar no teste de OBSERVAÇÃO necessário para entender a bagunça de sinais no rastreador. Charlize tem PERSPICÁCIA 4 e OBSERVAÇÃO 2, então são 6 Dados Base, e o Rastreador lhe dá 1 dado de bônus. Ela também recebe uma modificação +1 por Hayes ajudá-la, dando um total de 8 Dados Base. ■

ROLAGENS RESISTIDAS

Às vezes, rolar um ⌖ não é suficiente para ter sucesso em sua rolagem de habilidade. Em alguns casos, você tem que vencer seu inimigo em uma *rolagem resistida*. Para vencer em uma rolagem resistida, você precisa obter sucessos e rolar mais ⌖ do que seu adversário. Todo ⌖ que seu adversário rolar elimina um dos seus ⌖. Somente você (o atacante) pode forçar sua rolagem.

Às vezes você e seu adversário fazem rolagens de habilidades diferentes, às vezes iguais. Rolagens resistidas são comuns quando você usa **MANIPULAÇÃO** ou usa **MOBILIDADE** para esgueirar-se, e também quando alguém usa essas habilidades contra você. A MJ também pode usar rolagens resistidas quando considerar apropriado, como rolar **RESISTÊNCIA** vs. **RESISTÊNCIA** para determinar o resultado de uma queda de braço. ■

EXEMPLO

A capitã Charlize está tentando ignorar as ações antagônicas da Mãe, acessando seu núcleo no computador central. A MJ diz esta é uma rolagem resistida aos impressionantes 8 Dados Base da Mãe (representando os protocolos da IA). Charlize não tem a habilidade TECNOLOGIA, então ela rola apenas 4 Dados Base de sua PERSPICÁCIA. O lançamento traz dois símbolos ⌖, mas a MJ rola para a Mãe e recebe dois ⌖ também. Os ⌖ da Mãe cancelam os da Charlize, o que significa problemas para a Capitã. ■

AS HABILIDADES

MAQUINÁRIO PESADO (FORÇA)

O trabalho árduo faz parte da vida de qualquer operário da fronteira, mas pelo menos você tem máquinas poderosas para ajudá-lo. Role esta habilidade quando tentar usar, reparar, montar ou quebrar qualquer tipo de maquinário pesado.

FALHA: Essa droga dessa coisa simplesmente não faz o que você deseja. E se o barulho que você fez atrair companhia indesejada?

SUCESSO: A máquina se curva à sua vontade.

PROEZAS: Para cada ⌖ extra rolado além do primeiro, escolha uma proeza aplicável à situação:

- Ganhe uma modificação de +1 em um teste de habilidade posterior relacionado a este.
- Você pegou o jeito. Você não precisa rolar para superar exatamente o mesmo desafio no futuro.
- Você faz o que tem que fazer rapidamente, na metade do tempo que normalmente levaria.
- Você quebra o que pretendia quebrar permanentemente.
- Você age em silêncio.
- Você se exibe.



RESISTÊNCIA (FORÇA)

Quando sua potência ou vigor físico for testado, role para **RESISTÊNCIA**. Por exemplo, essa habilidade é usada para sobreviver ao vácuo frio do espaço ou para resistir a um contágio mortal.

FALHA: Você simplesmente não aguenta mais. Você cede à dor e sofre as consequências.

SUCESSO: Você consegue seguir em frente, ignorando a dor um pouco mais.

PROEZAS: Para cada ✠ extra que você rolar, escolha uma proeza aplicável à situação:

- Dê um ✠ a outro PJ na mesma situação que você.
- Ganhe uma modificação de +1 em um teste de habilidade posterior relacionado a este.
- Você é fortalecido pela experiência, e não precisa rolar para superar exatamente o mesmo desafio no futuro.
- Você impressiona alguém.

COMBATE CORPO A CORPO (FORÇA)

O mundo de ALIEN é um lugar brutal. Às vezes, você não tem escolha a não ser lutar pela vida, frente a frente com o inimigo. Role esta habilidade quando atacar alguém em combate corpo a corpo. Leia mais sobre combate corpo a corpo e danos no Capítulo 4.

FALHA: Você tropeça e erra. Agora é a vez do seu oponente...

SUCESSO: Você acerta e causa dano igual ao valor de Dano da arma no seu oponente (veja na página 118).

PROEZAS: Para cada ✦ extra que você rolar, escolha uma dessas proezas:

- Você causa mais um ponto de dano. Você pode escolher essa proeza várias vezes, se rolar vários ✦.
- Você passa a perna no seu inimigo e pode trocar pontuações de iniciativa (veja a página 87) com ele, entrando em vigor no próximo turno. Você não pode voltar à sua iniciativa anterior.
- Você tomba ou puxa uma arma ou outro objeto do seu oponente. Você escolhe qual. Durante o combate, pegar um objeto descartado conta como uma ação rápida (veja a página 87).
- Seu oponente é jogado no chão.
- Você segura seu oponente em um agarrão. Seu oponente precisa vencer uma rolagem resistida de **COMBATE CORPO-A-CORPO** contra você para se libertar e não pode realizar nenhuma outra ação até que tenha feito isso, até que você esteja Quebrado ou o solte. Este efeito funciona apenas em seres humanos e sintéticos.

ARMAS: Em combate corpo-a-corpo, você pode usar armas como porretes, facas ou furadeiras elétricas. Leia mais na página 127.

BLOQUEANDO: Quando alguém o ataca em combate corpo a corpo, você pode tentar bloquear o ataque. Leia mais na página 92.

MOBILIDADE (AGILIDADE)

Quando a coisa está feia e você está tentando fugir do abraço da morte, é preciso manter a cabeça fria e mover-se rápida e silenciosamente. Role **MOBILIDADE** quando quiser sair de uma situação perigosa – seja uma escalada arriscada, um salto perigoso ou passar furtivamente por um inimigo à espreita. Quando **MOBILIDADE** é usado para furtividade, faça um teste contraposto à **OBSERVAÇÃO** do seu oponente. Essa habilidade também tem usos específicos no modo furtivo e combate, veja o Capítulo 4.

FALHA: Apesar dos seus melhores esforços, você falha e deve sofrer as consequências.

SUCESSO: Você sobrevive à situação complicada.

PROEZAS: Para cada ✦ extra que você rolar, escolha uma proeza aplicável à situação:

- Dê um ✦ a outro PJ na mesma situação que você.
- Ganhe uma modificação de +1 em um teste de habilidade posterior relacionado a este.
- Você impressiona alguém.

PILOTAGEM (AGILIDADE)

Seja uma nave de transporte de fuzileiros, um cargueiro estelar ou uma fragata de batalha, você é quem os fará voar. Role **PILOTAGEM** quando você tentar qualquer manobra difícil e perigosa no comando de qualquer tipo de nave espacial. A habilidade também pode ser usada para dirigir veículos terrestres.

FALHA: Você voa de forma muito perigosa e irá cair e queimar.

SUCESSO: Você faz a manobra tirando fino.

PROEZAS: Para cada ⊕ extra que você rolar, escolha uma proeza aplicável à situação:

- Ganhe uma modificação de +1 em um teste de habilidade posterior relacionado a este.
- Você se exibe.

FURTIVIDADE EM GRUPO

Quando você e outros personagens de um grupo se esgueirarem juntos, não faça testes individuais de MOBILIDADE para não serem detectados. Em vez disso, apenas o PJ com o nível de habilidade mais baixo faz a rolagem, e o resultado se aplica a todo o grupo.

COMBATE À DISTÂNCIA (AGILIDADE)

Se você tem uma arma, pode derrubar seu inimigo à distância sem sujar as mãos. Use a habilidade **COMBATE À DISTÂNCIA** para disparar todos os tipos de armas de longo alcance. Leia mais sobre combate à distância no capítulo 4.

FALHA: O tiro erra seu alvo. Talvez acerte alguma outra coisa? E o som de tiros poderia atrair atenção indesejada...

SUCESSO: Você acerta e causa dano igual ao valor de Dano da arma no seu oponente (veja na página 118).

PROEZAS: Para cada ⊕ extra que você rolar, escolha uma dessas proezas:

- Você causa mais um ponto de dano. Você pode escolher essa proeza várias vezes, se rolar vários ⊕.
- Você derruba seu inimigo. Ele precisa fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
- Você se posiciona e troca sua pontuação de iniciativa (veja a página 87) com seu inimigo, entrando em vigor no próximo turno. Você não pode voltar à sua iniciativa anterior.
- Seu alvo solta uma arma ou outro objeto que esteja segurando. Você escolhe qual.
- Seu oponente cai no chão ou é empurrado para trás, por exemplo, através de uma câmara de descompressão.

ENCONTRANDO COBERTURA: Quando as balas começam a voar, geralmente é uma boa ideia procurar cobertura por trás de algo resistente. Leia mais na página 96.

OBSERVAÇÃO (PERSPICÁCIA)

No mundo de ALIEN, você precisa estar sempre alerta, ou não vai viver muito. Você usa sua habilidade de **OBSERVAÇÃO** para identificar alguém se escondendo (rolagem resistida, veja **MOBILIDADE**). Você também pode usar a habilidade quando detectar uma ameaça desconhecida de algum tipo, para aprender mais sobre ela.

FALHA: Você não consegue entender exatamente o que é, ou confunde com outra coisa (a MJ lhe fornece informações falsas).

SUCESSO: Você é capaz de entender o que é e se parece ou não uma ameaça. A informação exata que você recebe depende da MJ.

PROEZAS: Para cada extra que você rolar, você sabe a resposta para uma dessas perguntas:

- Está vindo atrás de mim?
- Há mais deles por perto?
- Como faço para entrar/passar/sair?

OBSERVAÇÃO EM GRUPO

Quando você e os outros PJs exploram ao mesmo tempo, vocês não rolam separadamente. Em vez disso, apenas um PJ rola, e esse resultado se aplica a todo o grupo. Quem faz a rolagem é decidido entre vocês.



TECNOLOGIA (PERSPICÁCIA)

A programação de androides, computadores centrais e outros tipos de tecnologia avançada requer conhecimento especializado. Role **TECNOLOGIA** para qualquer tentativa desafiadora de programar, reparar, descriptografar ou manipular qualquer tipo de computador ou tecnologia de comunicação.

FALHA: Não importa qual algoritmo você tente, ele simplesmente não funciona. E se você inadvertidamente acionar o alarme?

SUCESSO: O código é como música, e você o executa lindamente.

PROEZAS: Para cada ✦ extra rolado além do primeiro, escolha uma proeza aplicável à situação:

- Ganhe uma modificação de +1 em um teste de habilidade posterior relacionado a este.
- Você não precisa rolar para superar exatamente o mesmo desafio no futuro.
- Você faz o que tem que fazer rapidamente, na metade do tempo que normalmente levaria.
- Você obtém informações novas ou inesperadas (escolha da MJ).
- Você esconde suas pistas.
- Você se exibe.

SOBREVIVÊNCIA

(PERSPICÁCIA)

A terraformação pode tornar a atmosfera em mundos aliens (passavelmente) respiráveis, mas raramente as torna parecidas com a da terra. Você pode respirar sem um traje de pressão em tais mundos, embora também deva estar pronto para lutar contra o calor e o frio extremos, tempestades de areia, chuva ácida e outras condições climáticas extremas. Role **SOBREVIVÊNCIA** quando você estiver em um ambiente planetário perigoso de alguma forma e precise descobrir uma maneira de permanecer vivo.

FALHA: Você não encontra um refúgio seguro. A menos que alguém venha em seu socorro, você tem pouco tempo.

SUCESSO: Você encontra um refúgio seguro para enfrentar a tempestade.

PROEZAS: Para cada ✦ extra que você rolar, escolha uma proeza aplicável à situação:

- Dê um ✦ a outro PJ na mesma situação que você.
- Ganhe uma modificação de +1 em um teste de habilidade posterior relacionado a este.
- Você impressiona alguém.

MANIPULAR UM GRUPO

Quando você deseja manipular um grupo inteiro, geralmente se dirige ao líder ou porta-voz do grupo. Observe que você recebe uma modificação de -1 na sua rolagem se o seu oponente tiver mais pessoas do seu lado. Se você chegar a um acordo com o líder, o resto do grupo geralmente segue. Se não existe um líder, é mais difícil - cada oponente age individualmente.

MANIPULAÇÃO

(EMPATIA)

Formas de vida aliens podem estripá-lo sem remorso, mas os seres mais perigosos do universo de ALIEN são agentes corporativos e outros golpistas que usam mentiras, ameaças ou persuasão sutil para conseguir o que querem.

Para fazer outra pessoa ver as coisas do seu jeito, faça um teste resistido de **MANIPULAÇÃO** (é preciso um mentiroso para identificar outro). Suas chances são afetadas pela sua posição de negociação (veja a caixa de texto na próxima página).

FALHA: O seu adversário não vai ouvir e não fará o que você quer. Ele pode começar a não gostar de você, ou até mesmo atacá-lo se provocado.

SUCESSO: Se for bem-sucedido, seu adversário deve fazer o que deseja ou atacá-lo imediatamente. Mesmo que seu adversário decida fazer o que você quer, ele ainda pode exigir algo em troca. A MJ decide o que isso implica, mas deve ser razoável o suficiente para que você possa atender a essas demandas. Cabe a você aceitar o acordo ou não.

PROEZAS: Para cada ✦ que você rola além do necessário para ganhar o teste contraposto, você pode escolher uma destas proezas:

- Seu oponente faz o que você quer sem exigir um favor em troca.
- Seu oponente faz mais do que você pede, por exemplo, fornecendo informações úteis. Os detalhes são de responsabilidade da MJ.
- Seu oponente está impressionado com você e tentará ajudá-lo mais tarde, de alguma forma. Os detalhes são de responsabilidade da MJ.

SER MANIPULADO: PNJs e outros PJs podem usar **MANIPULAÇÃO** em você. Se a rolagem for bem-sucedida, você deve atacar ou oferecer algum tipo de acordo. Então depende da MJ (ou do outro jogador) se o seu adversário aceita ou não.

POSIÇÃO DE NEGOCIAÇÃO

Suas chances de usar MANIPULAÇÃO em alguém com sucesso são afetadas por sua posição de negociação, que é determinada pela MJ. Cada um dos seguintes fatores fornece à sua rolagem uma modificação de +1:

- **Você tem mais pessoas ao seu lado.**
- **O que você pede não custa nada ao seu oponente.**
- **Seu oponente sofreu dano.**
- **Você já ajudou seu oponente anteriormente.**
- **Você é muito bem convincente (determinado pela MJ).**

Cada um dos seguintes fatores modifica seu teste em –1:

- **Seu oponente tem mais pessoas ao seu lado.**
- **Você pede por algo valioso ou perigoso.**
- **Seu oponente não tem nada a ganhar ao ajudá-lo.**
- **Vocês estão tendo problemas para se entender.**
- **Vocês estão conversando via rádio ou gritando à distância.**

AJUDA MÉDICA

(EMPATIA)

No mundo de ALIEN, existe um risco significativo de que você ou os outros personagens sejam feridos, mais cedo ou mais tarde. É quando a habilidade **AJUDA MÉDICA** é útil. Ela pode ser usado de duas maneiras:

RECUPERAÇÃO: Uma pessoa cuja Vitalidade caiu para zero está Quebrada. Se você aplicar suas habilidades de **AJUDA MÉDICA** a eles e seu teste for bem-sucedido, eles se recuperam e recobram imediatamente um número de pontos de Vida igual ao número de ✥ que você rolou. Leia mais sobre danos no Capítulo 4.

SALVAR UMA VIDA: O uso mais crítico de **AJUDA MÉDICA** é salvar a vida de um personagem caído que sofreu um ferimento grave. Uma rolagem falha neste momento pode significar o fim do seu paciente, portanto, tenha cuidado! Leia mais sobre ferimentos graves na página 99.

COMANDO (EMPATIA)

Se você quiser sobreviver aos horrores do espaço, precisará de um bom líder – ou precisará se tornar um. Você pode usar sua habilidade **COMANDO** de duas maneiras:

INTERROMPER PÂNICO: Quando outro personagem faz um teste de pânico e perde o controle, você pode fazer um teste de **COMANDO** para trazê-lo de volta à realidade. Veja a página 104.

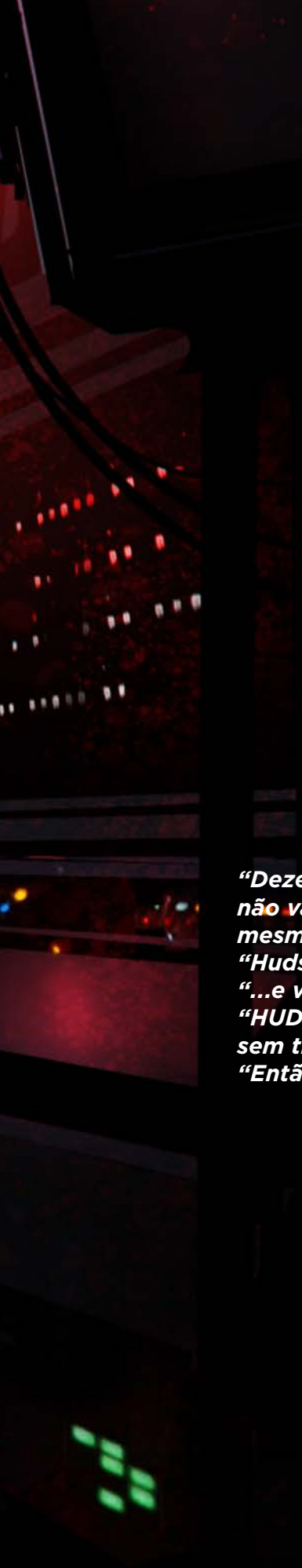
DAR ORDENS: Em combate, como uma ação lenta, você pode dar ordens para outro personagem. Eles devem poder ouvi-lo, mesmo que através de um rádio. Role **COMANDO**. Para cada ✥ que rolar, eles recebem uma modificação de +1 na rolagem que fizer para executar a ordem que você deu.

OFICIAIS: Os PJs com a carreira de Oficial e o talento Abuso de Poder podem usar **COMANDO** para ordenar que outros personagens (PJs e PNJs) façam o que eles mandarem. ■

NÃO É CONTROLE MENTAL

Quando você usa MANIPULAÇÃO em alguém, você não assume o controle da mente deles. O que você está tentando convencer seu adversário a fazer deve ser um tanto razoável, caso contrário a MJ pode não aprovar.





TALENTOS

“Dezessete dias? Ei, cara, eu não quero ser um estraga-prazeres, mas não vamos durar nem dezessete horas! Essas coisas vão vir pra cá do mesmo jeito que antes! E vão vir pra cá...
“Hudson.”
“...e vão vir pra cá — E VÃO NOS MATAR!”
“HUDSON! Essa garotinha sobreviveu por mais tempo sem armas e sem treinamento. Certo?”
“Então por que você não bota ela no comando?”

—HUDSON E RIPLEY

Para sobreviver e prosperar na escuridão fria do espaço, você precisa encontrar seu próprio nicho, algo que você e mais ninguém pode fazer. Tais habilidades especiais são chamadas de talentos. Os talentos podem afetar a maneira como você usa as habilidades ou como se recupera de danos ou estresse, ou até mesmo levar você a fazer coisas que são simplesmente impossíveis para os outros. Ao contrário das habilidades, os talentos não têm níveis – ou você os possui, ou não.

Existem dois tipos diferentes de talentos – talentos de carreira e talentos gerais. Os talentos de carreira só podem ser aprendidos por personagens de uma carreira específica. Os talentos gerais podem ser aprendidos por qualquer um. Quando você cria um personagem para a campanha, escolhe um talento de carreira. Você pode aprender novos talentos durante o jogo (veja a página 36).

TALENTOS DE FUZILEIRO COLONIAL

GALHOFA: Entre combates, você libera a tensão em seu time com algumas brincadeiras amigáveis. Seu **NÍVEL DE ESTRESSE** e o **NÍVEL DE ESTRESSE** de todos os que estão à distância **CURTA** de você cai em dois pontos (em vez de um) para cada Turno passado em um local seguro (veja a página 104). Ter vários Fuzileiros com esse talento não aumenta o efeito.

VIOLÊNCIA: Você não corre e se esconde quando as coisas ficam difíceis. Em vez de entrar em pânico diante do perigo mortal, você pode transformar seu medo em agressão e usá-lo como uma arma contra seu inimigo. Você pode ativar o efeito Violência ao fazer uma Rolagem de Pânico — veja a página 104.

ALÉM DO LIMITE: Quando as coisas ficam difíceis, os durões perduram, e você é a pessoa mais durona do pedaço. Você pode forçar qualquer jogada de habilidade baseada em **FORÇA** duas vezes, não apenas uma vez como os outros personagens. A cada vez que você forçar, seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta em um.

TALENTOS DE XERIFE COLONIAL

AUTORIDADE: Invocando sua autoridade como um xerife colonial, você pode usar sua habilidade de **COMANDO** em vez de **MANIPULAÇÃO** para fazer com que alguém ceda à sua vontade.

INVESTIGADOR: Você vê o que os outros deixam passar e é hábil em perceber pequenos detalhes e compreendê-los. Quando você passa um Turno em uma sala ou local semelhante, pode rolar **OBSERVAÇÃO**. Apenas uma tentativa é permitida. Para cada ✦ que você rolar, você pode fazer à MJ uma das seguintes perguntas. A MJ deve responder com sinceridade, mas ela pode fornecer informações vagas ou incompletas.

- O que aconteceu aqui?
- Existe algo oculto aqui? Se sim, onde?
- Há detalhes aqui que estão fora do lugar, algo fora do comum?

SUBJUGAR: Você sabe subjugar um oponente sem feri-lo. Quando você ataca um oponente humanoide em combate corpo a corpo, pode declarar que está tentando subjugá-lo. Você recebe uma modificação de +2 no ataque, mas, se acertar, não causa dano. Em vez disso, você segura seu oponente em um agarrão. ✦ extras rolados não têm efeito.

TALENTOS DE AGENTE DA COMPANHIA

ASTÚCIA: Se a companhia lhe ensinou alguma coisa, foi a sempre estar atento a qualquer coisa que possa lhe dar uma vantagem. Você pode forçar qualquer jogada de habilidade baseada em **PERSPICÁCIA** duas vezes, não apenas uma vez como os outros personagens. A cada vez que você forçar, seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta em um.

SEGURANÇA PESSOAL: Os interesses da companhia sempre vêm em primeiro lugar, não importa quais. E você representa a companhia. Isso significa que sua própria segurança é fundamental – outros membros da tripulação são descartáveis. Se você for atacado ou acabar em perigo fatal, e se outro PJ ou PNJ amigável estiver dentro da distância **CURTA** (na mesma zona), você pode fazer um teste de **MANIPULAÇÃO** (teste direto, não resistido e não conta como uma ação). Se você for bem-sucedido, verá a ameaça chegando e encontrará uma maneira inteligente de fazer com que o outro personagem sofra o ataque ou o perigo em vez de você. Usar esse talento aumenta seu **NÍVEL DE ESTRESSE** em um.

ASSUMIR O CONTROLE: você sabe como induzir as pessoas a fazerem o que você quer e não se sente mal por isso. Você pode rolar **MANIPULAÇÃO** usando **PERSPICÁCIA** ao invés de **EMPATIA**.

TALENTOS DE CRIANÇA

MAL NOTADO: Não importa em que situações horríveis você acabe, você sempre parece sair incólume, provavelmente porque ninguém presta muita atenção em você. Quando você rolar uma Lesão Crítica em si mesmo, poderá rolar novamente os dados e escolher o resultado que preferir.

ESQUIVA: Quando atacado em combate corpo a corpo, você pode se esquivar. Funciona como bloquear (na página 92), mas você rola usando **MOBILIDADE** em vez de **COMBATE CORPO-A-CORPO** e só pode usar esse talento para reduzir danos (não para contra-atacar ou desarmar). Você pode até evitar o ataque característico de uma criatura (veja o Capítulo 11).

ÁGIL: Brincadeiras? Talvez para os outros, mas você sabe a verdade. Toda essa "brincadeira" manteve seus reflexos aguçados. Você pode forçar qualquer jogada de habilidade baseada em **AGILIDADE** duas vezes, não apenas uma vez como os outros personagens. A cada vez que você forçar, seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta em um.

TALENTOS DE MÉDICO

PRESENÇA CALMANTE: As pessoas relaxam sempre que você está por perto. Uma vez por turno, você pode reduzir o **NÍVEL DE ESTRESSE** de outro personagem dentro do alcance **CURTO** em um, além da recuperação normal de estresse (veja a página 104). Para usar esse talento, você e qualquer personagem que espera se beneficiar de sua presença tranquilizadora devem estar em um local relativamente seguro. Você não pode usar esse talento em si mesmo.

COMPAIXÃO: Este não é apenas um trabalho para você. Você realmente se importa com as pessoas sob seus cuidados. Você pode forçar qualquer jogada de habilidade baseada em **EMPATIA** duas vezes, não apenas uma vez como os outros personagens. A cada vez que você forçar, seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta em um.

CIRURGIÃO DE CAMPO: Você conhece a delicada arte de impedir que uma ferida sangre ou de tratar ferimentos graves. Você recebe uma modificação de +2 em **AJUDA MÉDICA** ao tratar alguém que está prestes a morrer de uma lesão grave (veja a página 99).

TALENTOS DE OFICIAL

COMANDANTE DE CAMPO: Você pode usar **COMANDO** para dar ordens em combate (veja a página 71) como uma ação rápida, em vez de lenta. Isso significa que você pode dar ordens duas vezes na mesma Rodada.

INFLUÊNCIA: Com seu posto, vêm certos privilégios – as pessoas te obedecerem é um deles. Você pode forçar qualquer jogada de habilidade baseada em **EMPATIA** duas vezes, não apenas uma vez como os outros personagens. A cada vez que você forçar, seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta em um.

ABUSO DE PODER: Você pode usar sua habilidade **COMANDO** para dar ordens a outros PJs e PNJs, desde que não sejam oficiais e que pertençam à mesma organização que você. Para forçar alguém a seguir suas ordens e executar uma ação específica, role **COMANDO** contra a **MANIPULAÇÃO** do alvo. Se for bem-sucedido, o alvo deve seguir seu pedido, mesmo que isso signifique dano ou perigo para si. Seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta em um a cada vez que você faz isso. Observe também que cada rolagem cobre apenas uma ação específica. Você não pode parar as ações desencadeadas por Rolagens de Pânico usando esse talento.

TALENTOS DE PILOTO

ACELERAÇÃO TOTAL: Você gosta de pilotar rápido. Muito rápido. Ao pilotar uma espaçonave, você recebe uma modificação de +2 nas rolagens de **PILOTAGEM** para qualquer ação de Acelerar ou Desacelerar.

COMO A PALMA DA MÃO: Este veículo é seu e você conhece todos os parafusos e cabos, cantos e recantos. Escolha um veículo ou nave espacial (não um tipo, mas uma única nave específica). Você recebe uma modificação de +2 em **PILOTAGEM** com o veículo escolhido. Você pode escolher esse talento várias vezes, uma vez para cada veículo.

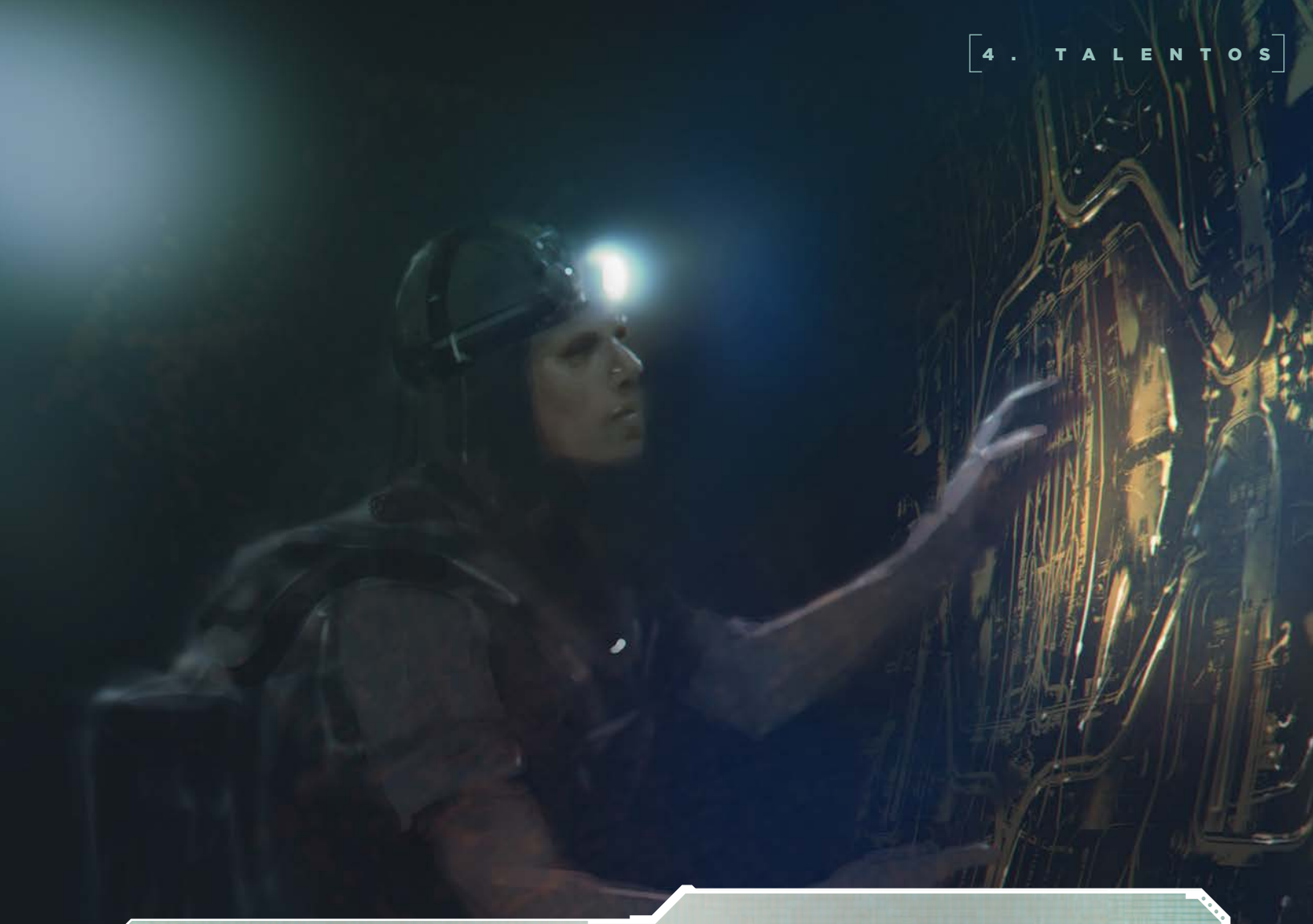
IMPRUDENTE: Você vive pela adrenalina em suas veias, indo mais longe do que os outros ousam ir. Você pode forçar qualquer jogada de habilidade baseada em **AGILIDADE** duas vezes, não apenas uma vez como os outros personagens. A cada vez que você forçar, seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta em um.

TALENTOS DE OPERÁRIO

RESILIENTE: Apenas as pessoas mais duronas sobrevivem por aqui. Role **FORÇA** (somente atributo, nenhuma habilidade) sempre que sofrer dano. Você não pode forçar a rolagem, o que não conta como uma ação. Para cada que você rolar, um ponto de dano é eliminado. Se todo o dano for eliminado, você não sofrerá nenhum.

A LONGA JORNADA: Você já viu e fez tudo isso antes. Nada mais o surpreende. Uma vez por Ato em um Jogo Cinematográfico e uma vez por sessão em um Jogo de Campanha, você pode ignorar todos o de uma única rolagem.

DETERMINAÇÃO VERDADEIRA: Avida na fronteira é uma luta constante. Felizmente, você tem o que é preciso para superar qualquer coisa que aparecer no seu caminho. Você pode forçar qualquer jogada de habilidade baseada em **FORÇA** duas vezes, não apenas uma vez como os outros personagens. A cada vez que você forçar, seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta em um.



TALENTOS DE CIENTISTA

ANÁLISE: Você pode rolar **OBSERVAÇÃO** para obter informações sobre artefatos ou criaturas estranhas e aliens que encontrar e tiver a chance de estudar por pelo menos um Turno. Para cada ✦ que você rolar, você pode fazer à MJ uma das perguntas abaixo.

- É humano ou alien?
- Está vivo ou morto?
- Quantos anos tem?
- Qual é o seu propósito?
- Como funciona?
- Que problemas poderia causar?

A MJ deve responder com sinceridade, mas é permitido dar respostas vagas ou incompletas para evitar estragar o cenário. Uma rolagem de Análise bem-sucedida também reduz o **NÍVEL DE ESTRESSE** de todos os outros PJs dentro da distância **CURTA** em um, enquanto uma rolagem falha aumenta os níveis de estresse de outros PJs em um.

REVELAÇÃO: Você conseguiu! Uma vez por sessão do jogo, você passa automaticamente em uma rolagem de **OBSERVAÇÃO** de sua escolha, sem precisar rolar. Para evitar estragar o cenário, a MJ tem a palavra final se esse talento pode ou não ser usado para um teste específico.

QUESTIONADOR: Você está sempre buscando expandir os limites do seu conhecimento. Você pode forçar qualquer jogada de habilidade baseada em **PERSPICÁCIA** duas vezes, não apenas uma vez como os outros personagens. A cada vez que você forçar, seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta em um.

TALENTOS GERAIS

GUARDA-COSTAS: Se alguém dentro da distância **CURTA** a partir de você for atingido por um ataque, você poderá entrar na frente para receber o golpe. Role **MOBILIDADE**. Isso não conta como uma ação em combate. Se rolar um ou mais ✦, você recebe o golpe. Você pode forçar a rolagem.

RESPIRAÇÃO CALMA: Ao fazer uma rolagem de abastecimento de ar, você joga dois dados a menos do que o seu Nível de Abastecimento, no mínimo de um dado.

CONSELHEIRO: Uma vez por turno, você pode usar a habilidade **COMANDO** para reduzir o **NÍVEL DE ESTRESSE** de outro personagem dentro da distância **CURTA**. Para cada ✦ que você rolar, o **NÍVEL DE ESTRESSE** é reduzido em um ponto extra (além da recuperação padrão, na página 104). Você não pode usar esse talento em si mesmo.

ESPECIALISTA EM AEV: Você recebe +2 nas rolagens de **MAQUINÁRIO PESADO** e **TECNOLOGIA** enquanto estiver no espaço.

REFLEXOS RÁPIDOS: Você pode sacar duas cartas de iniciativa em vez de uma durante o sorteio da iniciativa (veja a página 87). Escolha a que você deseja usar e embaralhe a outra de volta no baralho antes que os outros tirem suas cartas.

PESO MOSCA: Quando você bloqueia em combate corpo a corpo, pode usar **AGILIDADE** em vez de **FORÇA**.

ATAQUE FORTE: Você recebe uma modificação de +2 em **COMBATE CORPO-A-CORPO** se sacrificar sua ação rápida.

RECUPERAÇÃO RÁPIDA: Você é muito resistente e se recupera rapidamente de ferimentos. O tempo de cicatrização de ferimentos graves (veja a página 101) é reduzido pela metade para você.

ESTOQUE OCULTO: Você inicia cada sessão com um item extra de sua escolha, escondido em sua pessoa ou guardado em algum lugar seguro. O item deve ser algo que você razoavelmente possa ter. A MJ tem a palavra final sobre quais itens estão disponíveis para você. Se a MJ permitir, você pode esperar até um momento dramático durante a sessão para escolher que tipo de item está ocultando.

CABEÇA-QUENTE: Você não gosta que te digam o que fazer. Você recebe uma modificação de +2 nas rolagens resistidas de **MANIPULAÇÃO** sempre que alguém tenta dar ordens a você. Esse talento também pode ser usado para resistir ao talento de carreira do Oficial Abuso de Poder.

COMO UM PASSARINHO: Ao fazer uma rolagem de abastecimento de comida, você rola dois dados a menos do que o seu Nível de Abastecimento, no mínimo de um dado.

MADRUGADOR: Você consegue dormir menos que a maioria. Você só precisa dormir por um Período a cada dois dias, em vez de um Período por dia.

MATADOR: Você sabe onde atacar para fazer seu inimigo cair e não se levantar. Nunca mais. Quando seu inimigo sofrer uma lesão crítica (consulte a página 99), você poderá trocar os dados do D66 para que o dado das unidades se torne o das dezenas e vice-versa. Esse talento só pode ser usado em humanos.

METRALHADOR: Disparar sempre no modo automático é a única maneira de fazer o seu trabalho, na sua opinião. Ao disparar no modo automático, o seu **NÍVEL DE ESTRESSE** não aumenta.

INTIMIDADOR: Você tem uma presença física assustadora que torna mais fácil deixar as pessoas assustadas. Você pode rolar **MANIPULAÇÃO** usando **FORÇA**, em vez de **EMPATIA**, quando ameaçar alguém para forçar a pessoa a fazer o que você deseja. Se você tiver sucesso, seu oponente não poderá exigir nada em troca de você. O oponente ainda pode optar por atacá-lo em vez de ceder.

IMPIEDOSO: Você pode dar um golpe de misericórdia (veja a página 99) sem precisar rolar **EMPATIA**. Além disso, seu **NÍVEL DE ESTRESSE** diminui um passo a cada vez que você faz com que um inimigo fique Quebrado.

NERVOS DE AÇO: Você mantém a cabeça fria em todas as situações e, portanto, recebe uma modificação de -2 em todas as Rolagens de Pânico (veja a página 104).

BURRO DE CARGA: Você pode transportar o dobro de objetos do que o normal sem ficar sobrecarregado.

SAQUE RÁPIDO: Você pode sacar sua arma tão rapidamente que não custa uma ação.

TIRO RÁPIDO: Você pode disparar uma pistola ou rifle (veja o Capítulo 6) como uma ação rápida em vez de lenta, ao custo de uma modificação de -2.

RECARGA RÁPIDA: Você pode recarregar uma arma como uma ação rápida em vez de lenta.

RETOMAR O FÔLEGO: Quando estiver Quebrado, você pode se levantar imediatamente, sem que ninguém lhe dê os primeiros socorros (veja a página 98). Role **RESISTÊNCIA**. Para cada que você rolar, você recebe um ponto de Vitalidade de volta e pode continuar lutando um pouco mais. Esse talento pode ser usado apenas uma vez por Turno e não tem efeito contra lesões críticas.

COMANDANTE DA NAVE: No papel de capitão de uma nave durante o combate espacial (veja o Capítulo 7), você pode sacar duas cartas de iniciativa em vez de uma durante o sorteio da iniciativa. Escolha a que preferir usar.

MECÂNICO DA NAVE: Você recebe uma modificação de +2 ao usar **MAQUINÁRIO PESADO** ou **TECNOLOGIA** para reparar danos a uma espaçonave (veja o Capítulo 7).

ARTILHEIRO DA NAVE: Como artilheiro de uma nave espacial durante o combate (consulte o Capítulo 7), você recebe uma modificação de +2 nos seus testes de **COMBATE À DISTÂNCIA**.

FURTIVO: Você recebe uma modificação de +2 em **MOBILIDADE** ao usar a habilidade para passar despercebido (veja a página 85).

ESTÓICO: Você pode rolar **RESISTÊNCIA** usando **PERSPICÁCIA** em vez de **FORÇA**.

DURÃO: Você está acostumado a levar uma surra. Você aumenta sua Vitalidade em +2, ou seja, seu número máximo é igual à sua **FORÇA** mais 2.

ATENTO: Os pelos da sua nuca se arrepiam quando os inimigos estão por perto. Você recebe uma modificação de +2 em **OBSERVAÇÃO** ao tentar detectar um ataque furtivo.

ESPECIALISTA EM ARMA: Você é especialista no uso de um modelo de arma específico — escolha um da lista de armas no Capítulo 6. Ao usar esta arma, você recebe uma modificação de +2. Você pode escolher esse talento várias vezes, uma vez por tipo de arma. Você pode ser um especialista em luta desarmada.

TREINAMENTO EM G-ZERO: Seu senso de equilíbrio está bem adaptado a um ambiente sem gravidade. Você recebe +2 em jogadas de **MOBILIDADE** em G-zero.



COMBATE E PÂNICO

"Todos vão morrer. A única questão é como você morre. Você quer que seja de pé — ou de joelhos... implorando?"

—DILLON

Lutar ou fugir?
Essa é a grande questão agora, não é?

Você pode se sentir invencível escondido atrás de sua ficha de personagem, mas seu PJ está lá fora na linha de fogo — e seu PJ é mortal. Lembra-se do Capítulo 2 quando lhe dissemos para não matar seu personagem? Considere este o seu segundo aviso.

Muitas vezes, é melhor apostar em fugir e lutar outro dia — supondo que você seja rápido o suficiente para escapar de qualquer coisa que esteja logo atrás de você. Muitas vezes, é melhor simplesmente se fundir às sombras e ficar quieto. Antes de liberar a trava de segurança do seu rifle de pulso, sempre se pergunte — vale a pena?

Às vezes você não tem escolha. Às vezes, aquela coisa estranha que você pensava estar logo atrás de você já está esperando por você naquele canto escuro que você achava que era seguro.

Apenas ficar cara a cara com uma monstruosidade alien pode transformar sua mente em geleia. Você pode ter apenas uma fração de segundo antes que a criatura o desmembre e esmague seu crânio.

E espécies aliens não são o único perigo.

O povo da Fronteira é estúpido. Às vezes, alguém simplesmente coloca uma arma na sua cara. Quando se é posto contra a parede, é melhor que você lute. Quando alguém ou algo vem querendo te machucar, você precisa se defender.

Aqui mostramos como. ■

TEMPO E ESPAÇO

MAPAS E ZONAS

Um conflito em ALIEN RPG é normalmente resolvido em jogo usando um mapa da nave, colônia ou qualquer outro local em que seus personagens se encontrem lutando por suas vidas.

O mapa é dividido em zonas. Uma zona é tipicamente uma sala, um corredor ou uma área do solo. O tamanho de uma zona varia — desde alguns passos a até aproximadamente 25 metros. Uma zona é geralmente menor em um ambiente apertado do que em terreno aberto. Em cenários oficiais e outros materiais para este jogo, as zonas geralmente são indicadas no mapa. Em encontros aleatórios criados na hora, a MJ pode fazer um esboço rápido da área ou simplesmente descrevê-la.

JOGANDO SEM MAPAS

Embora os mapas possam ser úteis, você sempre pode optar por não usá-los e deixar que certos conflitos ocorram apenas no "teatro da mente". Essa pode ser uma boa solução em conflitos mais próximos entre um pequeno número de combatentes.

DIVISAS E LINHA DE VISÃO

A divisa entre duas zonas adjacentes pode ser aberta ou bloqueada (por uma parede ou antepara). Uma divisa bloqueada pode ter uma porta ou uma escotilha, conforme indicado no mapa, permitindo o movimento entre as duas zonas.

As divisas abertas não bloqueiam a visão ou o movimento. Uma divisa bloqueada geralmente bloqueia a linha de visão, mesmo se houver uma porta ou uma escotilha — a menos que você esteja ativamente espiando pela entrada.

CATEGORIAS DE DISTÂNCIA

O espaço entre você e seus oponentes é medido em cinco categorias de distância. Consulte a tabela abaixo.

DISTÂNCIA	DESCRIÇÃO
Engajada	Bem ao seu lado
Curta	A alguns metros de distância, na mesma zona que você
Média	A até 25 metros de distância, em uma zona adjacente
Longa	A até cerca de 100 metros (quatro zonas) de distância
Extrema	A até cerca de um quilômetro de distância

MEDINDO O TEMPO

No universo de ALIEN, o tempo importa. Seja se você está esperando o resgate em um mundo alien com Xenomorfos perseguindo você, ou a Mãe está fazendo a contagem regressiva da destruição iminente de sua nave, você precisa estar atento ao tempo. Existem três unidades de tempo diferentes usadas neste jogo, dependendo da situação em questão. Consulte a tabela abaixo.

A duração exata de uma Rodada, Turno e Período pode variar dependendo da situação. O trabalho da MJ é acompanhar o passar do tempo e determinar quando outra Rodada, Turno ou Período houver passado. Normalmente, existem quatro Períodos por dia: Manhã, Dia, Noite e Madrugada.

MEDINDO O TEMPO

UNIDADE	DURAÇÃO	USO PRIMÁRIO
Rodada	5–10 segundos	Combate
Turno	5–10 minutos	Furtividade
Período	5–10 horas	Recuperação

CARACTERÍSTICAS DA ZONA

As zonas podem ter várias características, que afetam as ações executadas dentro delas. Aqui estão alguns exemplos:

ABARROTADA: A zona está cheia de detritos ou máquinas. Você deve rolar **MOBILIDADE** quando entrar na zona (veja a página 89). Uma falha significa que você consegue entrar na zona, mas cai.

ESCURA: A zona está pouco iluminada. Rolagens de **OBSERVAÇÃO** nela recebem uma modificação de -2. Ataques à distância na zona também sofrem uma modificação de -2 e não podem passar através dela.

APERTADA: Um entrepiso ou túnel estreito. Em uma zona apertada, você só pode rastejar, e não pode correr (veja a página 89). Você também não pode passar por indivíduos próximos a você ou atirar em alvos atrás desses indivíduos.



MODO FURTIVO

Em ALIEN RPG, grande parte da emoção já aflora antes que o inimigo se mostre e as balas comecem a voar. Uma parte essencial da experiência é explorar locais desconhecidos, com inimigos à espreita na escuridão. No jogo, isso é representado pelo que chamamos de *modo furtivo*. O modo furtivo é jogado em Turnos.

Em um Turno, você pode se mover por duas zonas do mapa e explorá-las, procurando inimigos e obtendo uma descrição superficial dessas duas zonas pela MJ. Se vocês são uma equipe, podem explorar o mapa individualmente ou em grupo.

Se quiser examinar algo mais de perto em uma zona, como acessar um terminal de dados, precisará ficar um Turno inteiro (ou até mais) em uma única zona. A MJ tem a palavra final.

MOVIMENTO INIMIGO

No modo furtivo, o movimento inimigo é definido secretamente pela MJ. Isso é realizado a cada Turno, depois que seus PJs se moverem. Os PNJs devem cumprir as mesmas regras de movimento dos PJs — os PNJs humanos só podem percorrer duas zonas por turno. Personagens não humanos podem se mover mais rápido ou ter outras regras especiais.

Para lidar com o movimento dos PNJs, recomendamos que a MJ tenha uma segunda cópia do mapa de conflitos, escondido pelo Escudo da Mãe (disponível para compra separadamente). Neste mapa, a MJ pode colocar marcadores para representar os PNJs, ocultos da visão dos jogadores.

Se sua MJ não tiver acesso a um escudo, ela pode simplesmente acompanhar o movimento do PNJ escondido em um pedaço de papel.

INIMIGOS ATIVOS E PASSIVOS: Os inimigos podem ser **ATIVOS** ou **PASSIVOS**, como ditado pelo cenário ou pela MJ. Os inimigos **ATIVOS** estão cientes de você e estão te perseguindo ativamente. Os inimigos. **PASSIVOS** não estão cientes da sua presença e podem ser emboscados por você.

DETECÇÃO

No modo furtivo, você detectará automaticamente inimigos **PASSIVOS** na mesma zona ou na sua linha de visão (acima). Se você não tentar se mover silenciosamente, os inimigos **PASSIVOS** o detectarão automaticamente — saque iniciativa (veja a página 87). Se você quer passar furtivamente pelos inimigos **PASSIVOS** sem ser detectado ou fazer um ataque furtivo, role **MOBILIDADE** contra a **OBSERVAÇÃO** deles. Você recebe uma modificação com base na distância do inimigo — veja a tabela na próxima página.

Os inimigos **ATIVOS** nas proximidades podem tentar se aproximar de você para um ataque furtivo. Nesse caso, a MJ informa que uma ameaça está se aproximando de você e então rola **MOBILIDADE** para o inimigo contra sua **OBSERVAÇÃO**. Se você falhar, o inimigo recebe um ataque grátis contra você. Leia mais sobre ataques furtivos na página 90.

Você não pode identificar inimigos **ATIVOS** que escolhem permanecer ocultos e não te atacar — a menos que você os tenha detectado usando um rastreador de movimento primeiro ou a MJ considere óbvio que você localiza o inimigo (por exemplo, se você procurar no local exato onde está oculto).

RASTREADORES DE MOVIMENTO

Um equipamento útil no modo furtivo é um rastreador de movimento, como a unidade M314 (veja a página 134). Você pode usar um rastreador de movimento uma vez por Turno e cada vez que usá-lo, deve fazer uma Rolagem de Abastecimento de Energia (veja a página 34).

O rastreador detectará automaticamente a presença de quaisquer objetos grandes em movimento dentro da distância **LONGA** (até quatro zonas) em ambientes fechados e da distância **EXTREMA** ao ar livre, e informará em que zona eles estão. Recomendamos que você registre o sinal do rastreador de movimento, colocando algum tipo de marcador no mapa.

Observe que o rastreador de movimento detectará apenas objetos em movimento — se a MJ determinar que seu inimigo permanece parado, ele não será registrado.

Detectar um inimigo com um rastreador de movimento não significa que você o localizou e pode entrar em combate contra ele — para isso, você precisa estar na mesma zona do inimigo ou ter uma linha de visão até ele. Se o inimigo é pequeno ou está bem escondido, a MJ também pode fazer com que você faça um teste de **OBSERVAÇÃO** para achá-lo. ■

FURTIVIDADE

DISTÂNCIA	ROLAGEM DE MOBILIDADE
Curta (mesma zona)	–1
Média (zona adjacente)	0
Atrás de uma porta/ escotilha aberta	+2
Longa	+1
Extrema	+3

MARCADORES DE MAPA

Se desejar, você pode usar marcadores para representar movimento no mapa, bem como sinais de um rastreador de movimento. Esses marcadores estão incluídos no Kit de Mapas e Marcadores para ALIEN RPG, que estará disponível para compra separadamente.

AÇÕES E INICIATIVA

Quando o inimigo é revelado, o modo furtivo acaba e o combate real começa. Pare de contar os Turnos e comece a contar as Rodadas.
O primeiro passo é determinar quem tem a iniciativa. Faça isso antes que alguém jogue dados para uma ação (exceto para ataques furtivos, veja na página 90).

SACANDO A INICIATIVA

Pegue dez cartas, numeradas de 1 a 10. No baralho personalizado para ALIEN RPG (vendido separadamente), há dez cartas de iniciativa especiais para usar ao sacar a iniciativa. Se você não tiver acesso ao baralho personalizado, um baralho normal funciona bem, com o ás contando como o número 1.

Todos os jogadores que participam do conflito — voluntária ou involuntariamente — sacam uma carta e a MJ saca uma carta para cada PNJ. Isso é chamado de sacar a iniciativa. O número na carta determina a ordem em que você atua no conflito, do menor para o maior.

O número 1 age primeiro, o número 2 age em segundo e assim por diante até que todos tenham agido. Coloque sua carta de iniciativa ao lado da ficha de personagem, para que todos possam ver em que ordem você age. A MJ coloca suas cartas de iniciativa na frente dela.

Quando todos os participantes do combate tiverem agido uma vez, a Rodada termina e uma nova Rodada começa. A ordem da Rodada permanece a mesma durante todo o conflito — o saque da iniciativa é feito apenas uma vez, no início da primeira Rodada.

MUDANDO A INICIATIVA

Você nunca saca uma nova carta de iniciativa durante uma luta, mas pode trocar sua carta de iniciativa — e, portanto, sua iniciativa da Rodada — com outro personagem do jogador. Isso pode ser feito no início da luta ou no início da Rodada, mas nunca durante uma Rodada. Você e o outro personagem do jogador devem poder falar um com o outro para trocar iniciativas.

PERSONAGENS NÃO JOGÁVEIS

Em conflitos típicos, a MJ saca uma carta de iniciativa por PNJ. Se houver muitos PNJs e o número de combatentes for superior a dez, a MJ divide os PNJs em grupos. Todos os PNJs com estatísticas idênticas formam um grupo, e a MJ saca uma carta de iniciativa por grupo em vez de uma por indivíduo. Todos os PNJs de um grupo agem no mesmo ponto na ordem da Rodada. Em que ordem eles agem individualmente dentro do grupo depende da MJ.

AÇÕES LENTAS E RÁPIDAS

Quando for a sua vez de agir na Rodada, você poderá executar *uma ação lenta e uma ação rápida*, ou *duas ações rápidas*. Uma ação lenta geralmente consiste em rolar uma habilidade. Uma ação rápida é mais célere e nem sempre requer dados, embora às vezes seja necessário. Veja as listas de ações lentas e rápidas típicas na página 88. Como elas funcionam é explicado em detalhes nas seções Combate à Distância e Combate Corpo-a-Corpo.

DESCREVA SUAS AÇÕES: Quando chegar a sua hora de agir, basta indicar quais são as duas ações que você deseja executar, descrever como você as realiza e rolar os dados para ver se você tem sucesso. Algumas ações darão ao seu oponente a oportunidade de executar uma ação reativa. Leia mais sobre isso em Combate à Distância (na página 94) e Combate Corpo a Corpo (página 91).

AÇÕES LENTAS

AÇÃO	PRÉ-REQUISITO	HABILIDADE
Rastejar	Você está de bruços	–
Ataque corpo-a-corpo	–	Combate corpo-a-corpo
Disparar arma de fogo	Arma de fogo	Combate à distância
Disparar em modo automático	Arma de fogo	Combate à distância
Arremessar arma	Arma de arremesso	Combate à distância
Recarregar	Arma de fogo	–
Primeiros socorros	Vítima quebrada ou moribunda	Ajuda médica
Parar pânico	Personagem em pânico	Comando
Dar ordens	Personagem que pode ouvi-lo	Comando
Persuadir	Seu oponente pode ouvi-lo	Manipulação
Usar item emocional	Item emocional	–
Vestir traje espacial	Traje espacial	Mobilidade
Entrar/sair de veículo	Veículo	–
Ligar o motor	Veículo	–

AÇÕES RÁPIDAS

AÇÃO	PRÉ-REQUISITO	HABILIDADE
Correr	Nenhum inimigo à distância engajada	–
Passar por porta/escotilha	–	–
Levantar	Estar caído	–
Sacar arma	–	–
Bloquear ataque	Ser atacado em combate corpo a corpo	Combate corpo-a-corpo
Pegar item	–	–
Empurrar	Inimigo à distância engajada	Combate corpo-a-corpo
Ataque de agarrão	Ter agarrado um oponente	Combate corpo-a-corpo
Recuar	Inimigo à distância engajada	Mobilidade
Mirar	Arma de ataque à distância	–
Buscar cobertura	Cobertura na mesma zona	–
Assumir posição de cobertura	Arma de ataque à distância	–
Assumir o volante	Veículo	–
Dirigir	Veículo	Pilotagem
Usar item	Varia	Varia

MARQUE SUAS AÇÕES

Como ações reativas, como bloquear ou disparar quando se está em posição de cobertura quebram a ordem da iniciativa, pode ser difícil acompanhar quantas ações um combatente executou na Rodada. Uma dica é acompanhar as ações, girando o cartão de iniciativa em 90 graus para cada ação executada. Gire-o para a esquerda para uma ação rápida e para a direita para uma ação lenta, e gire 180 graus no momento em que as duas ações no turno forem usadas.

AJUDANDO OS OUTROS

Se você ajudar outro personagem do jogador ou PNJ a executar uma ação, te custa uma ação do mesmo tipo (lenta ou rápida). Você deve declarar que está ajudando alguém antes que qualquer dado seja lançado. Ajudar outras pessoas quebra a ordem da iniciativa na Rodada. Você pode ler mais sobre como ajudar na página 63.

MOVIMENTO

CORRER: Para se mover durante o combate, você pode gastar uma ação rápida para correr de uma zona para outra zona adjacente ou entre a distância **CURTA** e **ENGAJADA** de um inimigo ou PJ na mesma zona em que você já está. Não é necessário nenhuma rolagem para correr, a menos que esteja em uma zona Abarrotada (veja a página 83).

RASTEJAR: Se você está caído, você não pode correr. Em vez disso, você deve rastejar. Rastejar funciona como correr, mas é uma ação lenta. Isso significa que você não pode rastejar duas vezes na mesma rodada. Em uma zona Apertada, rastejar é o único movimento possível.

COMBATE CORPO-A-CORPO: Se você tem um inimigo ativo no alcance **ENGAJADO**, não pode simplesmente se afastar dele. Em vez disso, você deve Recuar (veja a página 93).

PORTAS E ESCOTILHAS: Você pode abrir uma porta ou escotilha destrancada com uma ação rápida. Uma porta ou escotilha trancada pode ser quebrada. Uma porta ou escotilha de metal típica pode sofrer 10 pontos de dano antes de ceder. Portas mais resistentes exigem mais força e também possuem um Valor de Armadura (veja a página 98). Em alguns casos, você pode abrir uma porta ou uma escotilha trancada eletronicamente com uma rolagem de **TECNOLOGIA**.

VEÍCULOS: O movimento de veículos é tratado de maneira diferente. Veja a página 114.

EMBOSCADAS E ATAQUES FURTIVOS

A chave para vencer um conflito geralmente é atacar quando o inimigo menos espera. Você pode fazer isso de várias maneiras diferentes.

ATAQUE FURTIVO: Quando você segue furtivamente alguém e seu ataque pega seu alvo de surpresa, ele é chamado de ataque furtivo. Primeiro, role sua **MOBILIDADE** contra a **OBSERVAÇÃO** do seu alvo. Você recebe uma modificação, dependendo do quão perto você deseja ir. Consulte a tabela abaixo. Se você quer atacar em combate corpo-a-corpo, geralmente precisa se mover para a distância **ENGAJADA** em relação a seu inimigo. Se você falhar, seu oponente o verá na sua distância inicial — saque iniciativa.

Se for bem-sucedido, você terá uma ação livre (lenta ou rápida, mas não ambas) antes de sacar a iniciativa. Seu alvo não pode bloquear um ataque furtivo. Os ataques furtivos são sempre feitos individualmente, por um atacante contra um alvo.

EMBOSCADA: Um tipo especial de ataque furtivo é uma *emboscada*. Você fica à espera do seu inimigo e ataca quando ele se aproxima. Quando você embosca alguém, você rola **MOBILIDADE** conforme descrito acima, mas com uma modificação de +2, pois é o alvo e não o atacante que está se movendo.

Emboscadas podem ser realizadas por um grupo e contra um grupo de alvos. As rolagens seguem as regras de furtividade — o personagem com o menor nível de habilidade de **MOBILIDADE** rola para os atacantes, enquanto o alvo com o maior nível de habilidade de **OBSERVAÇÃO** rola para os alvos. ■

ATAQUES FURTIVOS E EMBOSCADAS

DISTÂNCIA	MODIFICAÇÃO
Engajada	-2
Curta	-1
Média	0
Longa	+1
Extrema	+3

COMBATE CORPO A CORPO

Quando você ataca alguém desarmado ou com uma arma branca, você usa a habilidade de **COMBATE CORPO A CORPO**. O combate corpo a corpo normalmente acontece na distância **ENGAJADA** em relação ao seu alvo. Você pode lutar desarmado ou usar uma arma. Sacar uma arma branca da bainha ou do cinto é uma ação rápida.

Para atacar um oponente em combate corpo a corpo, você precisa estar de pé. Se você está caído, primeiro deve realizar uma ação rápida para se levantar antes de poder atacar. Enquanto você estiver caído, os inimigos de pé recebem uma modificação de +2 em todos os ataques de combate corpo a corpo contra você.



RESOLUÇÃO

Se sua rolagem de **COMBATE CORPO A CORPO** for bem-sucedida, seu ataque acerta e você causa dano igual ao valor de Dano da arma no seu oponente (veja a página 118). O dano pode ser atenuado pela armadura. Leia mais sobre dano, armadura e acertos críticos na página 98.

PROEZAS: Para cada ⊕ extra que você rolar, escolha uma das seguintes proezas:

- Você causa um ponto adicional de dano. Você pode escolher essa proeza várias vezes, se rolar vários ⊕.
- Você engana seu inimigo e consegue trocar sua pontuação de iniciativa (veja a página 87) com ele, passando a valer na próxima Rodada. Você não pode voltar à sua iniciativa anterior.
- Você tomba ou puxa uma arma ou outro objeto do seu oponente. Você escolhe qual. Durante o combate, pegar um objeto que caiu conta como uma ação rápida.
- O seu oponente cai. Esse truque só pode ser usado em oponentes humanoides.
- Você prende seu inimigo em um agarrão. Veja Agarrão, logo abaixo. Esse truque só pode ser usado em humanos e sintéticos.

BLOQUEANDO

Se você for atacado em combate corpo a corpo, poderá optar por bloquear o ataque, para evitar ser atingido. O bloqueio é uma ação rápida e você rola **COMBATE CORPO A CORPO**. Você deve declarar que vai bloquear antes que o atacante role seu ataque. Para cada ⊕ rolado, escolha um efeito abaixo:

- **REDUZIR DANO:** Você remove um dos ⊕ do inimigo. Se acabarem os ⊕ do atacante, o ataque falha. Este efeito pode ser escolhido várias vezes.
- **CONTRA-ATAQUE:** Você executa um contra-ataque, causando dano ao atacante igual ao valor de Dano da sua arma. Você não pode gastar mais ⊕ para aumentar o dano do seu contra-ataque.
- **DESARMAR:** Você desarma seu inimigo.

AÇÃO REATIVA: O bloqueio é uma reação que quebra a ordem normal de iniciativa na Rodada. No entanto, conta como uma das duas ações disponíveis na Rodada (uma lenta e outra rápida). Cada vez que você bloqueia, você perde uma ação futuramente na Rodada e, se você já usou suas duas ações, não pode bloquear. Quando chegar a sua hora de agir, pode ser prudente guardar sua ação rápida se você temer ser atacado mais tarde na Rodada.

BLOQUEANDO DESARMADO: Se você estiver desarmado, você pode bloquear apenas ataques desarmados de outros humanos. Para bloquear um ataque armado em combate corpo a corpo ou um ataque de uma criatura Xenomorfa, você precisa usar algum tipo de arma ou ferramenta robusta.

PNJS E BLOQUEIO

Normalmente, os PNJs não bloqueiam ataques. A MJ pode substituir essa regra, no entanto, quando dramaticamente apropriado.

AGARRANDO

Se você agarrar seu oponente com uma proeza em combate corpo a corpo (veja acima), você e seu oponente cairão no chão. O oponente solta qualquer arma que estava segurando e não pode se mover. A única ação que ele pode executar é uma tentativa de se soltar — que é uma ação lenta que só tem sucesso se o oponente vencer uma rolagem oposta de **COMBATE CORPO A CORPO** contra você. Enquanto vocês estão no agarrão, a única ação que você pode executar (além de libertar seu oponente) é um ataque de agarrão. Funciona como um ataque desarmado normal, mas é uma ação rápida e não pode ser bloqueado.

XENOMORFOS: Criaturas aliens podem agarrá-lo ou se prender a você de maneiras desagradáveis. Esse efeito segue regras especiais e é descrito na seção Xenomorfos (na página 112).

RECUAR

Se você tem um inimigo ativo na distância **ENGAJADA**, deve fazer um teste de **MOBILIDADE** para se afastar para a distância **CURTA** a partir dele. Se você falhar, você ainda se move, mas seu inimigo recebe um ataque gratuito de combate corpo a corpo contra você. O ataque gratuito não conta para as ações dele na Rodada e você não pode bloqueá-lo.

EMPURRANDO

Como uma ação rápida, você pode tentar afastar um oponente da distância **ENGAJADA** a partir de você. Isso é feito com uma rolagem de **COMBATE CORPO A CORPO**. A MJ pode modificar sua rolagem dependendo do oponente. Se você for bem-sucedido, seu oponente é empurrado para uma distância **CURTA** de você. Afastar um alvo pode ser útil se você quiser enfrentá-lo em combate à distância, em vez de combatê-lo corpo a corpo. Os empurrões podem ser bloqueados (acima). ■

EXEMPLO

Capitã Charlize encontrou um dos encarregados da empresa, Nguyen, que parece ter enlouquecido. Ele recuou para uma sala de espera ao lado de uma das câmaras de ar e está sacudindo uma faca, gritando obscenidades. Ele já abriu a câmara e está ameaçando despressurizar a nave! Enquanto Charlize tenta acalmá-lo, Nguyen pula para a frente e esfaqueia a capitã. Isso ativa um combate, então tanto a jogadora de Charlize, Gina, quanto a MJ sacam cartas de iniciativa. Gina saca um 6, mas a MJ saca a carta número 1. Nguyen vai primeiro.

A MJ rola COMBATE CORPO-A-CORPO para Nguyen, que é 0, então ela usa apenas sua FORÇA 3. Antes de rolar, Gina afirma que Charlize vai tentar bloquear, mas Charlize está desarmada no momento, então a MJ diz que ela não poderá bloquear. A MJ lança três Dados Base e consegue um ⊕! São dois pontos de dano na Vitalidade de Charlize. ■

COMBATE À DISTÂNCIA

Quando você atirar em alguém à distância, role **COMBATE À DISTÂNCIA**. Você precisa ser capaz de ver seu alvo. Você também precisa de uma arma de ataque à distância, mesmo que seja simplesmente algo para se lançar. As tabelas de armas no capítulo 5 descrevem uma variedade de armas de fogo e outras armas de ataque à distância. Sacar uma arma de um cinto ou coldre, ou um rifle de sua bandoleira, é uma ação rápida. Disparar uma arma é uma ação lenta.

MIRAR: Se você levar um tempo para mirar com cuidado antes de apertar o gatilho, receberá +2 na sua jogada de ataque. Mirar é uma ação rápida. Se você fizer qualquer outra coisa exceto disparar sua arma depois de mirar ou se for ferido, você perde o efeito da mira e precisa realizar outra ação rápida para mirar novamente.

DISTÂNCIA: As tabelas de armas no Capítulo 5 indicam o alcance de cada arma, ou seja, a categoria de distância máxima na qual a arma pode ser usada. Quanto mais longe estiver o seu alvo, mais difícil será acertá-lo. Na distância **MÉDIA**, você recebe uma modificação de -1, e na distância **LONGA**, recebe -2. Na distância **ENGAJADA** você recebe -3, porque é difícil mirar em um oponente tão perto. Você não recebe essa penalidade se disparar contra um inimigo indefeso ou inadvertido — em vez disso, recebe uma modificação de +3.

TAMANHO DO ALVO: Atirar em um alvo grande, como um veículo, dá uma modificação de +2 no ataque. Disparar em um objeto pequeno, como uma pequena escotilha, um item portátil ou um Estoura-peito, causa uma modificação de -2.

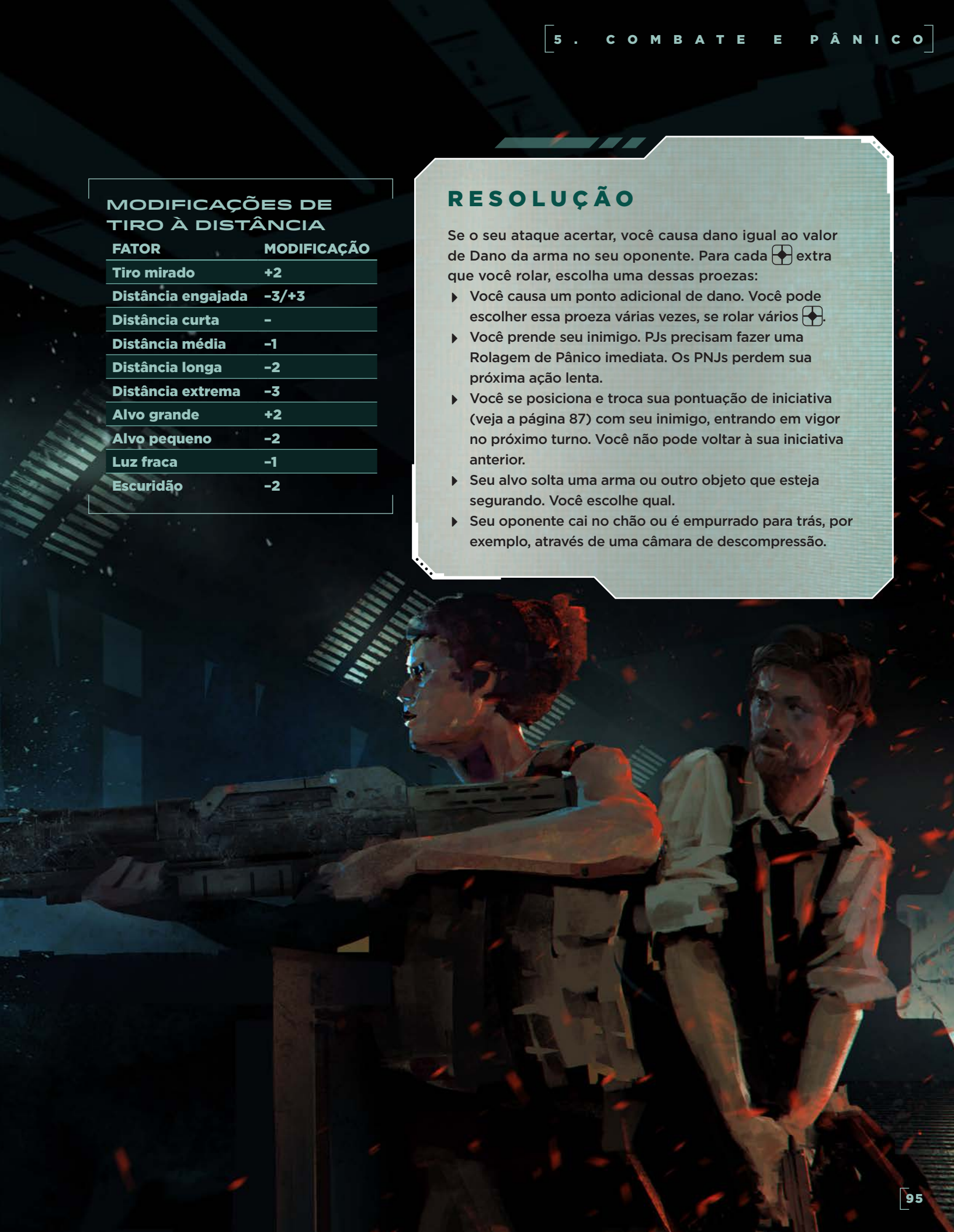
MODIFICAÇÕES DE TIRO À DISTÂNCIA

FATOR	MODIFICAÇÃO
Tiro mirado	+2
Distância engajada	-3/+3
Distância curta	-
Distância média	-1
Distância longa	-2
Distância extrema	-3
Alvo grande	+2
Alvo pequeno	-2
Luz fraca	-1
Escuridão	-2

RESOLUÇÃO

Se o seu ataque acertar, você causa dano igual ao valor de Dano da arma no seu oponente. Para cada ✦ extra que você rolar, escolha uma dessas proezas:

- Você causa um ponto adicional de dano. Você pode escolher essa proeza várias vezes, se rolar vários ✦.
- Você prende seu inimigo. PJs precisam fazer uma Rolagem de Pânico imediata. Os PNJs perdem sua próxima ação lenta.
- Você se posiciona e troca sua pontuação de iniciativa (veja a página 87) com seu inimigo, entrando em vigor no próximo turno. Você não pode voltar à sua iniciativa anterior.
- Seu alvo solta uma arma ou outro objeto que esteja segurando. Você escolhe qual.
- Seu oponente cai no chão ou é empurrado para trás, por exemplo, através de uma câmara de descompressão.



DISPARO TOTALMENTE AUTOMÁTICO

As armas listadas como totalmente automáticas podem disparar longas rajadas de disparos no modo automático. Isso conta como um ataque à distância normal, mas com algumas diferenças:

- Você recebe uma modificação de +2 na sua rolagem.
- Seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta imediatamente em um. Adicione o Dado de Estresse à sua rolagem para os disparos em modo totalmente automático.
- Você pode distribuir qualquer ⌖ adicional que você rolar além do primeiro para os alvos secundários em um limite de distância **CURTA** do alvo primário. O primeiro ⌖ atribuído a um alvo secundário causa dano igual ao valor de Dano da arma, e os ⌖ a mais atribuídos a um alvo secundário podem ser usados para proezas.

COBERTURA

Quando as balas começarem a voar, é uma boa ideia procurar cobertura atrás de algo resistente. Ao contrário do bloqueio em combate corpo a corpo, você precisa encontrar cobertura *antes* que alguém atire em você. Proteger-se atrás de algo na mesma zona que você é uma ação rápida. A cobertura possui um Valor de Armadura e funciona como uma armadura (veja a tabela à direita). Quando você for atingido por um ataque à distância, role um número de Dados Base igual ao Valor de Armadura da cobertura. Cada ⌖ que você rolar reduz o dano em um ponto. Cobertura e armadura podem ser combinadas, basta somar os valores de armadura.

PNJS E COBERTURA

Normalmente, PNJs não se escondem em combate. A MJ pode substituir essa regra, no entanto, quando dramaticamente apropriado.

TIPOS COMUNS DE COBERTURA

COBERTURA	VALOR DE ARMADURA
Arbusto	2
Móveis	3
Porta	4
Antepara interna	5
Antepara externa	6
Antepara blindada	7+

MUNIÇÃO

A maioria das armas de fogo no mundo de ALIEN tem pentes grandes o bastante para que você não precise se preocupar em contar balas individuais. No entanto, quando a tensão aumenta, você corre o risco de desperdiçar munição e esvaziar seu pente no pior momento possível. Isso é simulado da seguinte maneira:

Sempre que você dispara uma arma e rola um ou mais ☣ em seus Dados de Estresse (veja a página 61), você esvazia seu pente após o ataque e precisa recarregar (além de fazer uma Rolagem de Pânico). Recarregar é uma ação lenta. Você precisa registrar quantas recargas completas de munição você carrega para sua arma.

ANDROIDES E MUNIÇÃO

Observe que os androides não têm NÍVEIS DE ESTRESSE e, portanto, não correm o risco de ficar sem munição. Isso é intencional, para simular a natureza controlada dos sintéticos. Quanto aos PNJs, eles ficam sem munição se e quando a MJ considerar dramaticamente apropriado.

EXEMPLO

Charlize está lidando com o cara da companhia, Nguyen, que ficou enlouquecido de pânico e medo e agora a está atacando com uma faca. Depois de já sofrer dano, Charlize foi capaz de empurrar Nguyen para trás e subir uma escada até um pórtico suspenso. A situação se tornaria imediatamente mais perigosa se Charlize sacasse sua arma, então Gina disse à MJ que estava procurando algo para jogar.

Na próxima rodada, Gina diz que Charlize pega a ferramenta elétrica que estava por perto (uma ação rápida) e a lança em direção a Nguyen. Este é um teste de COMBATE À DISTÂNCIA, então Gina pega três Dados Base para a AGILIDADE de Charlize e um Dado Base para COMBATE À DISTÂNCIA. Ela rola e obtém dois ⌖.

A ferramenta elétrica bate em Nguyen, causando um ponto de dano, e o ⌖ extra é usado para empurrar Nguyen de volta em direção à câmara de ar. A MJ descreve Nguyen cambaleando para trás da escada e tropeçando na entrada da câmara... ■

POSIÇÃO DE COBERTURA

Como uma ação rápida, você pode assumir uma posição de cobertura em uma direção especificada, desde que você tenha uma arma de ataque à distância e nenhum inimigo dentro do alcance **ENGAJADO**. Isso significa que você aponta na direção definida e está pronto para disparar. Entre o momento em que você assume a posição de cobertura e o seu tempo para agir na próxima Rodada, você pode disparar sua arma contra um alvo na direção escolhida.

Você pode disparar sempre que quiser na ordem do turno, e seu tiro é resolvido antes de todas as outras ações — mesmo que já tenham sido declaradas. Por exemplo, se um inimigo na direção que você está mirando declarar que deseja disparar uma arma, você pode atirar primeiro. O inimigo não tem permissão para alterar o ataque após o ataque de cobertura.

Disparar quando em posição de cobertura conta como um ataque normal (uma ação lenta). Portanto, você deve economizar sua ação lenta da Rodada para qualquer ataque de cobertura que desejar fazer.

Se você e um inimigo assumirem uma posição de cobertura um contra o outro e ambos escolherem disparar um contra o outro, um rolagem oposta de **COMBATE À DISTÂNCIA** determinará qual ataque será o primeiro. Essa rolagem não conta como uma ação para nenhum dos dois.

PERDENDO COBERTURA: Você mantém sua posição de cobertura enquanto não faz nada além de disparar na direção escolhida. Se você executar qualquer outra ação, a posição de cobertura será perdida. Ela também é perdida imediatamente se ocorrer um dos seguintes:

- Você é atacado em combate corpo-a-corpo.
- Você sofre dano. ■

DANO

Você corre o risco de ser ferido em combate. Tudo, desde exaustão a cortes sangrentos e ossos quebrados, é resumido como dano. Quanto dano você pode receber é determinado pela sua pontuação de Vitalidade.

VITALIDADE INICIAL: Quando não está ferido, sua pontuação total de Vitalidade é igual à sua **FORÇA**. Os talentos podem modificar seu valor máximo de Vitalidade.

ARMADURA

Para se proteger de danos, você pode usar armaduras (consulte o Capítulo 6). A eficácia de uma peça de armadura é representada por seu Valor de Armadura. Você só pode usar uma armadura de cada vez. Quando você sofrer dano de um ataque, role um número de Dados Base igual a seu Valor de Armadura. Cada ⌖ que você rolar reduz o dano em um ponto. A rolagem de armadura não conta como uma ação para você.

RECUPERAÇÃO

Quando você não está mais Quebrado, recupera um ponto de Vida perdido por Turno (5 a 10 minutos) de descanso. Ferimentos críticos ainda podem afetá-lo depois que toda a sua Saúde for restaurada, porém.

QUEBRADO

Se sua Vitalidade cair para zero, estará Quebrado — ou seja, retirado da ação. Role imediatamente para uma lesão crítica. Se você não estiver morto, poderá rastejar e resmungar em meio à dor — não poderá realizar outras ações nem rolar nenhuma habilidade. Você não pode ficar abaixo de zero de Vitalidade, mas cada ataque que causa dano causará outra lesão crítica.

SE RECUPERANDO

Estar Quebrado não é fatal por si só — apenas lesões críticas podem realmente matá-lo. Existem duas maneiras de se recuperar depois de estar Quebrado, assumindo que você não está morto.

PRIMEIROS SOCORROS: Alguém pode ajudá-lo a se levantar, administrando os primeiros socorros usando a habilidade **AJUDA MÉDICA**. Esta é uma ação lenta. Certos equipamentos médicos podem dar bônus à rolagem (consulte o Capítulo 6). Se a rolagem for bem sucedida, você retornará imediatamente, recuperando Vitalidade igual ao número de ⌖ na rolagem de habilidade. Administrar primeiros socorros a alguém que não está Quebrado não tem efeito.

POR CONTA PRÓPRIA: Se você estiver quebrado e ninguém estiver por perto para ajudá-lo, você recupera automaticamente um ponto de Vitalidade após um turno (5 a 10 minutos) e pode se levantar por conta própria.

GOLPE DE MISERICÓRDIA

Um personagem Quebrado está indefeso. Se for um ser humano e você quiser matar seu alvo imediatamente, você deve *falhar* no teste de **EMPATIA** (role apenas o atributo, sem Dados de Estresse). Quer você consiga ou não matar seu alvo, você aumenta seu **NÍVEL DE ESTRESSE** em um — matar a sangue frio não é tão fácil. Se você tiver o talento Impiedoso, pode matar inimigos indefesos sem esse efeito negativo.

LESÕES CRÍTICAS

Enquanto você ainda tiver pontos de Vitalidade, os pontos de dano representam fadiga, hematomas ou cortes menores — dolorosos, com certeza, mas possíveis de serem superados. Lesões críticas representam uma forma muito mais perigosa de lesão. Elas podem te mutilar ou matar. Quando estiver com zero de Vitalidade, role um D66 e consulte a tabela de ferimentos críticos na página 100.

PNJS QUEBRADOS

Os PNJs podem ser quebrados da mesma maneira que os PJs. Um PNJ pode prestar primeiros socorros a um PJ e vice-versa. No entanto, os dados geralmente não são rolados quando um PNJ ajuda outro PNJ — em vez disso, a MJ decide o que acontece. A MJ também pode decidir que um PNJ menor que está Quebrado simplesmente morre.

MORTE

Se você sofrer uma lesão crítica listada como fatal, deve fazer uma Rolagem de Morte quando o tempo listado acabar. Uma Rolagem de Morte é uma rolagem de **RESISTÊNCIA**, mas você não pode forçar a rolagem e não pode rolar nenhum dado de estresse. Se a Rolagem de Morte falhar, você morre. Se tiver sucesso, você sobrevive, mas precisa fazer outra Rolagem de Morte quando o tempo listado passar novamente.

SALVANDO SUA VIDA: Para salvar sua vida quando você sofreu uma lesão crítica fatal, alguém deve lhe prestar os primeiros socorros antes que você falhe na Rolagem de Morte. Prestar primeiros socorros é uma ação lenta e requer um teste de **AJUDA MÉDICA**. Observe que algumas lesões críticas são tão graves que uma modificação negativa é aplicada à rolagem de **AJUDA MÉDICA**.

Se você recuperar um ponto de Vitalidade sozinho (depois de um Turno, veja acima) antes de falhar na Rolagem de Morte, poderá tentar prestar os primeiros socorros em si mesmo, mas recebe uma modificação de -2 na rolagem. Cada personagem que tenta tratá-lo pode tentar apenas uma vez — para obter uma segunda chance, é necessário um equipamento médico melhor.

QUEBRADO: Se você está quebrado e sofreu uma lesão crítica fatal (ou várias), são necessários duas rolagens de **AJUDA MÉDICA** separadas: uma para te levantar e outra para salvar sua vida. Essas duas rolagens podem ser feitas na ordem que você preferir.

MORTE INSTANTÂNEA: Observe que há quatro ferimentos críticos (resultados número 63 a 66) que o matam imediatamente. Se você rolar qualquer um desses ferimentos, seu personagem escapará desse tumulto vital. Não é feita nenhuma Rolagem de Morte nesse caso.

LESÕES CRÍTICAS

D66	LESÃO	FATAL	TEMPO LIMITE	EFEITOS	TEMPO DE CURA
11	Ofegante	Não	–	Nenhum.	–
12	Atordoado	Não	–	Nenhum.	–
13	Dor incapacitante	Não	–	NÍVEL DE ESTRESSE aumenta um passo.	–
14	Tornozelo torcido	Não	–	MOBILIDADE –2 e não pode correr até que seja feito um teste de AJUDA MÉDICA.	–
15	Sangue nos olhos	Não	–	OBSERVAÇÃO and COMBATE À DISTÂNCIA –2 até que seja feito um teste de AJUDA MÉDICA.	–
16	Concussão	Não	–	MOBILIDADE –2.	D6 dias
21	Orelha cortada	Não	–	OBSERVAÇÃO –2.	D6 dias
22	Dedos do pé quebrados	Não	–	Correr se torna uma ação lenta.	D6 dias
23	Mão quebrada	Não	–	Não é possível usar a mão.	D6 dias
24	Dentes arrancados	Não	–	MANIPULAÇÃO –2.	D6 dias
25	Coxa empalada	Não	–	Correr se torna uma ação lenta.	2D6 dias
26	Ombro cortado	Não	–	Não pode usar o braço.	D6 dias
31	Nariz quebrado	Não	–	MANIPULAÇÃO e OBSERVAÇÃO –1.	D6 dias
32	Virilha atingida	Não	–	Um ponto de dano a cada rolagem de MOBILIDADE e COMBATE CORPO-A-CORPO.	D6 dias
33	Costelas quebradas	Não	–	MOBILIDADE e COMBATE CORPO A CORPO –2.	2D6 dias
34	Olho arrancado	Não	–	COMBATE À DISTÂNCIA e OBSERVAÇÃO –2.	2D6 dias
35	Joelho quebrado	Não	–	Não pode correr, apenas rastejar.	2D6 dias
36	Braço quebrado	Não	–	Não pode usar o braço.	2D6 dias
41	Perna quebrada	Não	–	Não pode correr, apenas rastejar.	2D6 dias
42	Pé esmagado	Não	–	Não pode correr, apenas rastejar.	3D6 dias
43	Cotovelo esmagado	Não	–	Não pode usar o braço.	3D6 dias
44	Pulmão perfurado	Sim	Um dia	RESISTÊNCIA e MOBILIDADE –2.	D6 dias
45	Intestino sangrado	Sim	Um período	Um ponto de dano a cada rolagem de MOBILIDADE e COMBATE CORPO-A-CORPO.	D6 dias
46	Intestino rompido	Sim	Um período	Doença com Virulência 6.	2D6 dias
51	Rim estourado	Sim	Um dia	Não pode correr, apenas rastejar, MOBILIDADE –2.	2D6 dias
52	Artéria do braço rompida	Sim, –1	Um turno	Não pode usar o braço.	D6 dias
53	Artéria da perna rompida	Sim, –1	Um turno	Correr se torna uma ação lenta.	D6 dias
54	Braço arrancado	Sim, –1	Um período	Não pode usar o braço.	Permanente
55	Perna decepada	Sim, –1	Um período	Não pode correr, apenas rastejar.	Permanente
56	Coluna trincada	Não	–	Paralisado do pescoço para baixo. Se não receber AJUDA MÉDICA a tempo, o efeito é permanente.	3D6 dias
61	Jugular rompida	Sim, –1	Uma rodada	RESISTÊNCIA –1.	2D6 dias

62	Aorta rompida	Sim, –2	Uma rodada	RESISTÊNCIA –2.	3D6 dias
63	Eviscerado	Sim	–	Morte instantânea.	–
64	Crânio esmagado	Sim	–	Sua história termina aqui.	–
65	Cabeça perfurada	Sim	–	Você morre imediatamente.	–
66	Coração empalado	Sim	–	Seu coração bate pela última vez.	–

TRAUMA MENTAL PERMANENTE

D6	EFEITO
1	FOBIA: Você está aterrorizado com algo relacionado ao que o levou a entrar em pânico. A MJ decide o que é. Seu NÍVEL DE ESTRESSE aumenta em um quando está dentro de alcance CURTO do objeto de sua fobia. Se você ficar perto dele por mais de uma rodada, faça uma Rolagem de Pânico.
2	ALCOOLISMO: Você deve beber álcool a cada Período, ou o seu NÍVEL DE ESTRESSE aumenta em um. Você não pode aliviar o estresse (veja a página 104) sem beber álcool.
3	PESADELOS: Faça um teste de EMPATIA ao dormir. Se o teste for bem-sucedido, você terá um pesadelo horrível e seu NÍVEL DE ESTRESSE aumentará em um. Você não pode aliviar o estresse por um dia inteiro após um pesadelo.
4	DEPRESSÃO: Você fica propenso a episódios de depressão e mau humor. Todos os dias, faça um teste de EMPATIA — se você falhar, será um dia ruim. Seu NÍVEL DE ESTRESSE aumenta em um e você não pode aliviar o estresse até o dia seguinte.
5	USO DE DROGAS: Você deve usar algum tipo de droga recreativa (consulte a página 137) a cada Período, ou seu NÍVEL DE ESTRESSE aumenta em um. Você não pode aliviar o estresse (veja página 104) sem consumir a droga de sua escolha.
6	AMNESIA: Sua memória é um livro em branco. Você não consegue mais se lembrar de quem você ou os outros personagens são. O efeito deve ser interpretado.

LIDANDO COM A MORTE

A morte de um PJ pode ser traumática, mas tente não vê-la como um fracasso. Em vez disso, considere como um pico dramático em sua história — um momento para se lembrar, um camarada caído para lamentar — e depois volte à ação o mais rápido possível. Em cenários Cinematográficos como o incluído neste Kit Básico, a MJ geralmente terá outro personagem ou PNJ pronto para você jogar.

CURA

Cada lesão crítica tem um efeito específico que você sofre durante o tempo de cicatrização indicado, medido em dias.

CUIDADO: Se alguém cuida de você diariamente durante o processo de se recuperar de uma lesão crítica (ou várias) e faz um teste de **AJUDA MÉDICA**, o tempo restante de cura é reduzido pela metade. Qualquer teste anterior para salvar sua vida não conta para isso. É necessário um novo teste para reduzir o tempo de recuperação.

PONTOS DE VITALIDADE: Observe que você pode recuperar todos os seus pontos de Vitalidade perdidos, mas ainda sofrer os efeitos de uma lesão crítica.



ESTRESSE E PÂNICO

NÍVEL DE ESTRESSE

A tensão crescente em seu personagem é medida pelo seu **NÍVEL DE ESTRESSE**. Ele geralmente começa em zero e aumenta durante o decorrer do jogo. Seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta em um sempre que ocorre uma das coisas a seguir:

- Você força uma rolagem de habilidade.
- Você atira no modo completamente automático (veja a página 96).
- Você sofre um ou mais pontos de dano.
- Você está desprovido de sono, comida ou água.
- Você dá um golpe de misericórdia (veja a página 99).
- Um Cientista da sua equipe falha ao usar o talento Análise (veja a página 77).
- Um membro de sua própria equipe o ataca.
- Uma pessoa próxima é revelada como um androide.
- Você encontra certas criaturas ou locais, conforme determinado pelo cenário ou pela MJ.

GANHANDO DADOS DE ESTRESSE:

Sempre que você faz uma rolagem de habilidade (veja a página 58), você deve somar um número de dados de estresse igual ao seu **NÍVEL DE ESTRESSE** atual à sua rolagem — seu estresse o torna mais focado, aumentando sua chance de sucesso. No entanto, há um outro lado — se você rolar um ou mais  no seu Dado de Estresse, deverá fazer uma Rolagem de Pânico.

ROLAGEM DE PÂNICO

Contanto que você mantenha seu estresse sob controle, você pode usá-lo em sua vantagem. Mas se a tensão aumentar demais, tudo pode explodir, levando você a um estado de pânico selvagem. Você precisa fazer uma rolagem de pânico quando acontecer um dos seguintes:

- Você rola um ou mais  em seus Dados de Estresse em um teste de habilidade. Se isso acontecer, você não pode forçar o teste de habilidade — em vez disso, faça uma Rolagem de Pânico.
- Você testemunha um personagem amigável sofrer um certo efeito de pânico (consulte a tabela).
- Você é preso por um ataque à distância.
- Você sofre uma lesão crítica.
- Você é atacado por uma criatura alien estranha que nunca viu antes.
- Um evento realmente horripilante ocorre, conforme determinado por um cenário ou pela MJ.

RESOLUÇÃO: Role um D6, adicione seu **NÍVEL DE ESTRESSE** atual e verifique a tabela à direita.

AÇÕES DE PÂNICO: Se você rolar 10 ou mais na sua rolagem de pânico, será forçado a executar uma ação específica. Se a Rolagem de Pânico foi o resultado de um teste de habilidade para uma ação, a ação será cancelada e imediatamente substituída pela ação de pânico forçada, mesmo se você havia rolado  .

MAIS PÂNICO: Se você está sofrendo de um efeito de pânico (7+ na Rolagem de Pânico) e é forçado a fazer outra Rolagem de Pânico, o novo efeito de pânico substitui o anterior. Se a nova rolagem for menor que o efeito atual, no entanto, ela será ajustada automaticamente para um passo mais grave que o efeito anterior.

VIOLÊNCIA: O talento Violência permite substituir o efeito de um resultado da Rolagem de Pânico de 11 ou superior pelo efeito Violência, se houver algum inimigo à vista. Ao ativar Violência, você deve atacar imediatamente seus inimigos e não irá parar até que você ou todos os inimigos à vista estejam Quebrados. Além disso, todos os outros PJs à distância **CURTA** devem fazer uma Rolagem de Pânico imediata.

PARANDO PÂNICO

Alguns efeitos na tabela da Rolagem de Pânico são imediatos ou duram uma Rodada. Outros permanecem em vigor até que um dos seguintes aconteça:

- Outro personagem vem em seu auxílio e faz uma rolagem de **COMANDO** (veja a página 71). Isso conta como uma ação lenta em combate.
- Você está Quebrado.
- Um Turno se passa

ALIVIANDO O ESTRESSE

A cada Turno completo (5 a 10 minutos) gasto descansando em uma área segura protegida dos inimigos (pelo seu conhecimento), seu **NÍVEL DE ESTRESSE** é reduzido em um ponto. Você não pode fazer nenhuma rolagem de habilidade enquanto descansa, e se seu descanso for interrompido, ele não conta. Uma Rolagem de Pânico também pode diminuir o estresse, assim como certas drogas.

Uma vez por Ato no Jogo Cinematográfico e uma vez por sessão de jogo no Jogo de Campanha, você pode interagir com seu item emocional de alguma forma para reduzir o seu **NÍVEL DE ESTRESSE** em um ponto. Isso normalmente requer uma ação lenta.

Algumas condições, como Faminto ou Congelando (veja a página 106), podem bloquear sua capacidade de aliviar o estresse.

TRAUMA MENTAL PERMANENTE

Se você rolou um resultado de 13 ou superior em uma Rolagem de Pânico durante uma sessão de jogo, você deve fazer um teste de **EMPATIA** após a sessão. Role apenas para o atributo, sem usar nenhuma habilidade. Se o teste for *bem-sucedido*, você desenvolve algum tipo de trauma mental permanente. Role um D6 e consulte a tabela na página 101. ■

ROLAGEM DE PÂNICO

RESULTADO	EFEITO
1–6	SEGURANDO A ONDA. Você consegue manter seus nervos sob controle. Muito mal.
7	TIQUE NERVOSO. Seu NÍVEL DE ESTRESSE, e o NÍVEL DE ESTRESSE de todos os PJs amigáveis em uma distância CURTA de você, aumentam em um.
8	TREMEDEIRA. Você começa a tremer incontrolavelmente. Todas as rolagens de habilidade usando AGILIDADE sofrem uma modificação de -2 até que seu pânico pare.
9	SOLTAR ITEM. Seja por estresse, confusão ou pela percepção de que todos vão morrer de qualquer maneira, você solta uma arma ou outro item importante — a MJ decide qual. Seu NÍVEL DE ESTRESSE aumenta imediatamente em um.
10	CONGELAR. Você está paralisado pelo medo ou pelo estresse por uma Rodada, perdendo sua próxima ação lenta. Seu NÍVEL DE ESTRESSE, e o NÍVEL DE ESTRESSE de todos os PJs amigáveis em uma distância CURTA de você, aumentam em um.
11	BUSCAR COBERTURA. Você deve usar sua próxima ação para se afastar do perigo e encontrar um local seguro, se possível. Você tem permissão para fazer um teste de recuo (consulte a página 93) se você tiver um inimigo no alcance ENGAJADO. Seu NÍVEL DE ESTRESSE diminui em um, mas o NÍVEL DE ESTRESSE de todos os PJs amigáveis à distância CURTA de você aumenta em um. Após uma Rodada, você pode agir normalmente.
12	GRITO. Você grita o mais alto possível por uma Rodada, perdendo sua próxima ação lenta. Seu NÍVEL DE ESTRESSE diminui em um, mas todo personagem amigável que ouve seu grito deve fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
13	FUGA. Você simplesmente não aguenta mais. Você deve fugir para um lugar seguro e se recusar a deixá-lo. Você não atacará ninguém e não tentará nada perigoso. Você *não* tem permissão para fazer um teste de recuo (consulte a página 93) se você tiver um inimigo no alcance ENGAJADO. Seu NÍVEL DE ESTRESSE diminui em um, mas todo personagem amigável que te vê fugir deve fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
14	FRENESI. Você deve atacar imediatamente a pessoa ou criatura mais próxima, amigável ou não. Você não vai parar até que você ou seu alvo esteja Quebrado. Todo personagem amistoso que testemunhar sua fúria deve fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
15+	CATATÔNICO. Você cai no chão e não pode falar ou se mover, olhando fixamente para o nada.

PNJS E PÂNICO

NÍVEIS DE ESTRESSE são registrados apenas para PJs, nunca para PNJs, e PNJs nunca fazem Rolagens de Pânico -— em vez disso, os PNJs entram em pânico quando a MJ julgar apropriado. Os PNJs em pânico podem aumentar o NÍVEL DE ESTRESSE dos PJs próximos. Isso depende do julgamento da MJ.

OUTROS PERIGOS

CONDIÇÕES

O mundo de ALIEN é implacável, e há muitas maneiras de seu personagem sofrer e morrer. No jogo, existem quatro *condições* chamadas: Faminto, Desidratado, Exausto e Congelando. Elas pode causar danos e bloquear a recuperação. Marque as condições nas caixas relativas a elas na sua ficha de personagem.

FAMINTO

Depois de um dia sem comida suficiente, você fica Faminto. Estar Faminto tem vários efeitos:

- Você não pode recuperar Vitalidade ou aliviar Estresse.
- Todos os dias, você precisa fazer uma rolagem de **RESISTÊNCIA**. Se você falhar, você sofre um ponto de dano e seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta em um ponto. Se você estiver Quebrado enquanto Faminto, precisará fazer uma Rolagem de Morte (veja a página 99) todos os dias. **AJUDA MÉDICA** não tem efeito contra essas Rolagens de Morte, você só pode ser salvo ingerindo alguma forma de alimento.
- Assim que você comer, os efeitos acima desaparecem em um Período.

DESIDRATADO

Após um dia sem água suficiente, você fica Desidratado. Estar Desidratado tem vários efeitos:

- Você não pode recuperar Vitalidade ou aliviar Estresse.
- A cada turno, você sofre um ponto de dano e seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta em um ponto. Se você estiver Quebrado enquanto Desidratado, você deve fazer uma Rolagem de Morte após cada Período sem líquido. **AJUDA MÉDICA** não tem efeito contra essas Rolagens de Morte, você precisa de fluidos para se salvar.
- Assim que você beber algo, os efeitos acima desaparecem em um Período.

EXAUSTO

Você precisa dormir pelo menos um turno por dia. Após um dia sem dormir o suficiente, você fica Exausto. Estar Exausto tem vários efeitos:

- Você não pode aliviar Estresse.
- Você deve fazer um teste de **RESISTÊNCIA** todos os dias (a MJ decide quando), com uma modificação negativa igual ao número de dias passados sem sono decente. Se a rolagem falhar, você desmaia e dorme por um Período.
- Assim que você tiver dormido por pelo menos um Período, não estará mais Exausto.

VÁCUO

O espaço é um lugar frio e implacável. Sem a proteção de um traje espacial ou o casco de uma nave, você não vai durar muito no vazio negro do espaço. Se sua nave sofrer uma descompressão explosiva (abaixo) ou se você for jogado para fora de uma câmara de ar, sua vida estará em perigo extremo. A ausência de pressão cria bolhas de gás no sangue, causando inchaço no corpo todo. Isso resulta em dor incapacitante, enquanto a radiação UV bruta da estrela mais próxima queima sua pele. Você não consegue prender a respiração — se o fizer, seus pulmões colapsam. Depois disso, você está a poucos momentos da morte.

Você deve fazer uma rolagem de **RESISTÊNCIA** a cada Rodada sem proteção no vácuo. O teste não requer uma ação, mas você deve fazer a rolagem antes de fazer qualquer outra coisa na rodada. A rolagem não recebe modificações na primeira Rodada, mas você recebe uma modificação de -1 na segunda Rodada. Na terceira Rodada, você recebe -2, e assim por diante. Um teste falho significa que você cai diretamente para zero pontos de Vitalidade e deve fazer uma Rolagem de Morte a cada rodada até morrer ou entrar em uma área pressurizada. Você não sofre uma lesão crítica. Antes de ficar inconsciente, você deve se esforçar ao máximo para colocar um traje espacial, se houver algum por perto. Vestir rapidamente um traje espacial (uma única ação lenta) requer um teste bem-sucedido de **MOBILIDADE**.

DESCOMPRESSÃO EXPLOSIVA: Disparar armas dentro de uma espaçonave é muito perigoso. Se um tiro errar seu alvo em uma sala ao lado de uma antepara externa, a arma infligirá seu valor base de Dano na antepara. Role o Valor de Armadura da antepara (uma nave civil típica tem um Valor de Armadura 6).
Se a rolagem de armadura não parar o tiro, ele penetrará na antepara, o que significa más notícias para todos. O ar na sala sairá para o espaço em um Turno, e a descompressão intensa exigirá que todos façam uma rolagem de **RESISTÊNCIA** para executar qualquer ação (a própria rolagem de **RESISTÊNCIA** conta como uma ação rápida).

A maioria das naves sela automaticamente um compartimento violado. Quando o ar acabar, qualquer pessoa que esteja no compartimento despressurizado sofrerá os efeitos do vácuo.

EXEMPLO

O enlouquecido homem da companhia Nguyen, empurrado de volta para uma câmara aberta, decide apertar o botão para abrir a porta externa da câmara. Para o horror de Charlize, isso causa uma descompressão explosiva na sala de espera. A MJ pede que Gina, a jogadora de Charlize, role MOBILIDADE para escapar da sala de espera antes que os sistemas da nave a selem. Primeiro, ela precisa rolar RESISTÊNCIA para agir. Com apenas dois Dados Base, Gina não está confiante, mas rola um ✦. Charlize consegue se mover e corre em direção à saída que está se fechando... ■

CONGELANDO

Em um ambiente sem roupas ou abrigo suficientes, você está Congelando. Estar Congelando tem vários efeitos:

- Você não pode recuperar Vitalidade ou aliviar Estresse.
- Você precisa fazer rolagens de **RESISTÊNCIA** em intervalos regulares. Quanto mais frio está, mais frequentemente você precisa rolar. Se a temperatura estiver acima de zero, uma vez por dia é suficiente. Em temperaturas abaixo de zero, role uma vez por Período e, no frio profundo do espaço, você precisa rolar a cada Turno. Se você falhar, você sofre um ponto de dano e seu **NÍVEL DE ESTRESSE** aumenta em um ponto. Se você estiver Quebrado enquanto Congelando, deverá fazer uma Rolagem de Morte na próxima vez que precisar rolar para o frio.
- Assim que você se aquecer, para de rolar **RESISTÊNCIA** e pode recuperar Vitalidade e aliviar Estresse normalmente.

CAINDO

Cair em uma superfície dura causa automaticamente uma quantidade de dano igual à altura da queda (em metros) dividida por 2, arredondando todas as frações para baixo. Em um salto controlado, role **MOBILIDADE** — cada ✦ rolado reduz o dano causado em um. Sua armadura também pode protegê-lo contra danos causados por quedas.

EXPLOSÕES

A força de uma explosão é medida em Poder de Fogo. Para cada pessoa dentro da distância **CURTA** da explosão quando a detonação ocorrer, role um número de Dados Base igual ao Poder de Fogo da explosão. Para cada ✦ rolado, a vítima sofre um ponto de dano. A rolagem não pode ser forçada. As vítimas à distância **ENGAJADA** da detonação sofrem um ponto extra de dano.

RAIO DE EFEITO: Explosões poderosas, com um Poder de Fogo de 7 ou mais, podem ferir pessoas até mesmo à distância **MÉDIA**. O Poder de Fogo é então reduzido em 6. Se houver muitas pessoas dentro da distância **MÉDIA** da explosão, a MJ pode simplificar o processo rolando apenas uma vez e aplicando o resultado a todas as vítimas.

EXEMPLO

Hayes, o médico da USCSS Miranda, está preso em uma câmara de refrigeração depois de fugir do Xenomorfo, e agora está Congelando. A MJ pede ao jogador de Hayes, Jon, que faça um teste de RESISTÊNCIA para evitar sofrer danos e aumentar seu Estresse, enquanto espera que outro membro da tripulação venha resgatá-lo. Com uma RESISTÊNCIA de 0, Jon é forçado a apenas rolar os dois Dados Base de FORÇA de Hayes. Nenhum deles mostra ✦, então ele sofre um ponto de dano em sua Vitalidade e seu NÍVEL DE ESTRESSE aumenta para 1. Pelo menos na próxima vez que ele tiver que rolar, ele recebe um dado de estresse para adicionar aos seus Dados Base. ■

FOGO

O fogo é medido em Intensidade. Um fogo típico tem Intensidade 8. Quando exposto ao fogo, role um número de Dados Base igual à Intensidade. Para cada ✦ rolado, você sofre um ponto de dano. Sua armadura pode protegê-lo.

Se você sofrer dano, pegará fogo, continuará a queimar e sofrerá outro ataque no início de cada nova Rodada. A Intensidade aumenta em um a cada Rodada. Assim que um ataque de fogo não causar mais dano, o fogo se apaga sozinho. Você ou um amigo à distância **ENGAJADA** de você podem apagar o fogo com um teste bem-sucedido de **MOBILIDADE** (ação lenta).

Se você estiver Quebrado por dano de fogo, ou sofrer dano de fogo quando já estiver Quebrado, deverá fazer uma Rolagem de Morte a cada Rodada até morrer ou ser salvo por um teste de **AJUDA MÉDICA**.

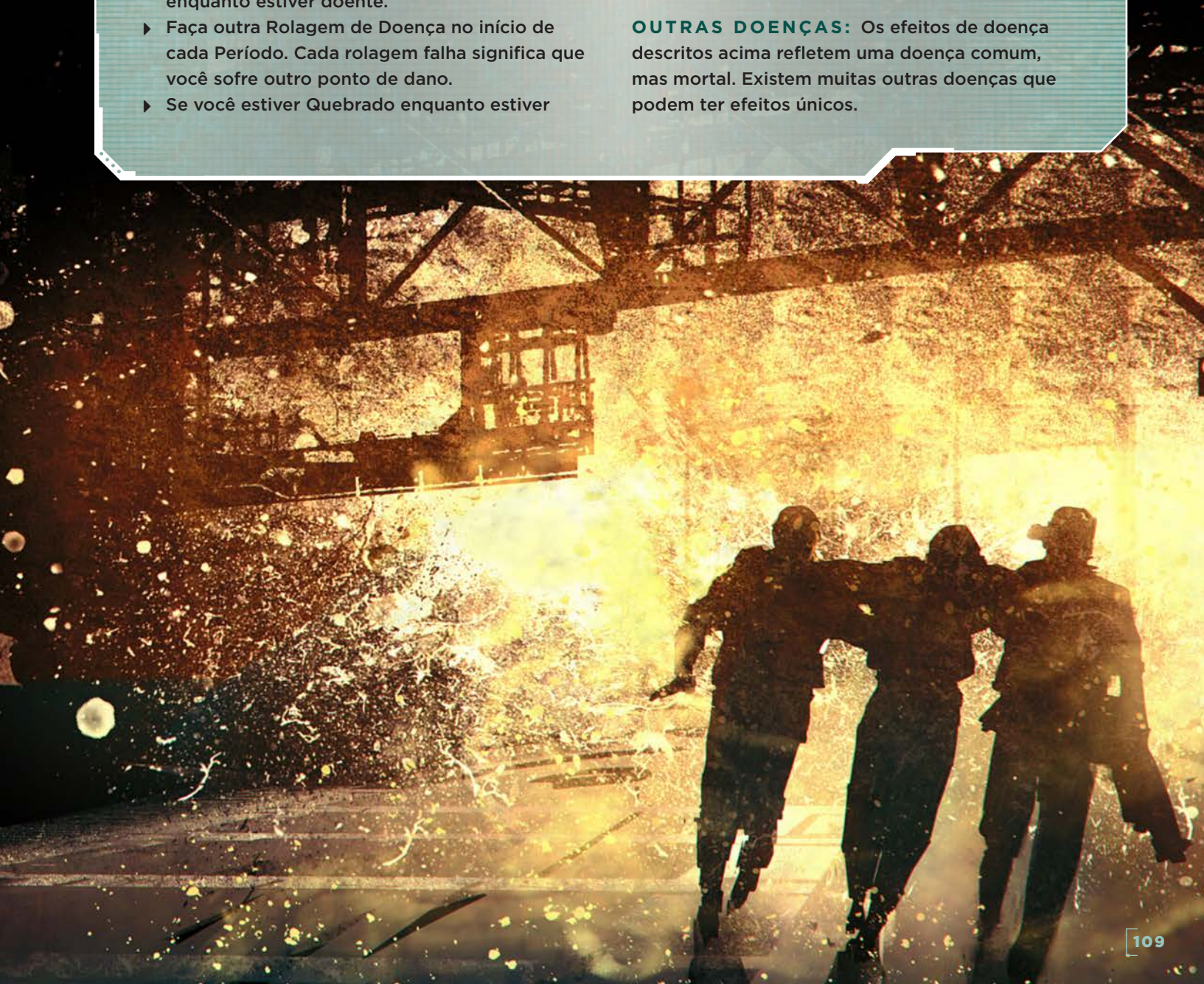
DOENÇA

Quando exposto a um agente de contágio ou infecção perigosa, é necessário fazer uma Rolagem Resistida de **RESISTÊNCIA** contra o nível de Virulência da doença. Isso é chamado de Rolagem de Doença. Uma doença típica tem Virulência 3, mas existem doenças com classificações muito mais altas. Se você falhar na rolagem, ficará doente, o que tem vários efeitos:

- Um Período após a infecção, a doença começa a fazer efeito e, nesse momento, você sofre um ponto de dano.
- Você não pode recuperar sua Vitalidade enquanto estiver doente.
- Faça outra Rolagem de Doença no início de cada Período. Cada rolagem falha significa que você sofre outro ponto de dano.
- Se você estiver Quebrado enquanto estiver doente, deverá fazer outra Rolagem de Doença após cada Período — falhar significa sua morte.
- Assim que você obtiver sucesso na Rolagem de Doença, não estará mais doente. Pare de fazer Rolagens de Doença e recupere sua Vitalidade normalmente.

AJUDA MÉDICA: Se alguém cuidar de você enquanto você está doente, essa pessoa pode fazer suas Rolagens de Doença em vez de você. Essa pessoa rola **AJUDA MÉDICA** contra a Virulência da doença.

OUTRAS DOENÇAS: Os efeitos de doença descritos acima refletem uma doença comum, mas mortal. Existem muitas outras doenças que podem ter efeitos únicos.



RADIAÇÃO

O mundo de ALIEN contém muitos lugares onde você será exposto a radiações fortes — em uma incursão espacial perto de uma estrela que está morrendo, por exemplo, ou quando você tenta reparar o núcleo do reator de sua nave que está vazando.

NÍVEL DE RADIAÇÃO: Quando você é exposto à radiação, ganha Pontos de Radiação, ou Rads, que se acumulam em seu corpo. Marque as caixas de Rad na sua ficha de personagem. O Nível de Radiação da área determina com que frequência você recebe Rads.

- **RADIAÇÃO FRACA:** 1 Rad por Período
- **RADIAÇÃO FORTE:** 1 Rad por Turno
- **RADIAÇÃO EXTREMA:** 1 Rad por Rodada

EFEITOS: Toda vez que você ganha um Ponto de Radiação, deve rolar um número de dados igual ao número atual de Rads acumulados. Para cada  no teste, você recebe um ponto de dano.

Se você estiver Quebrado por danos causados pela radiação, deverá fazer uma Rolagem de Morte cada vez que receber outro Rad, até ser removido do ponto de acesso à radiação. Enquanto você permanecer dentro de um ponto radioativo, não poderá recuperar sua Vitalidade de forma alguma.

RECUPERAÇÃO: Depois de sair da área irradiada, você cura um Rad por Período.

RADIAÇÃO PERMANENTE: Existe o risco de a radiação ficar permanentemente em seu corpo. Toda vez que você estiver prestes a curar um Rad, role um Dado de Estresse. Se mostrar  , o Rad não será curado, mas se tornará permanente. Marque isso preenchendo totalmente a caixa de Radiação na sua ficha de personagem. A radiação permanente nunca pode ser curada.

SE AFOGANDO

Presume-se que todos os personagens de jogador saibam nadar. Para fins de movimento, nadar conta como rastejar.

Se, por opção ou não, você estiver debaixo d'água, precisará fazer uma rolagem de **RESISTÊNCIA** a cada Rodada. Esta rolagem não é uma ação e é feita durante o seu turno antes de você executar suas ações. Se você falhar, você sofre um ponto de dano. Se você estiver Quebrado ao se afogar, deverá fazer uma Rolagem de Morte a cada Turno, até morrer ou alguém o salvar com uma rolagem de **AJUDA MÉDICA**.

SUFOCAMENTO

Se o abastecimento de ar acabar (veja a página 34), você não terá muito tempo para viver. Você começará a respirar seu próprio ar expirado, acumulando níveis perigosos de dióxido de carbono que eventualmente o matarão.

Depois que o abastecimento de ar acabar, você deve fazer uma rolagem de **RESISTÊNCIA** a cada Turno ou após cada atividade extenuante (como uma rolagem de **COMBATE CORPO A CORPO** ou **MOBILIDADE**). A primeira rolagem não é modificada, a segunda recebe uma modificação de –1, a terceira recebe –2, e assim por diante. Um teste falho significa que você cai diretamente para zero pontos de Vitalidade e deve fazer uma Rolagem de Morte a cada rodada até morrer ou entrar em uma área pressurizada.

SINTÉTICOS

Indivíduos sintéticos são cada vez mais comuns nos Sistemas Principais, e também aparecem na Fronteira. Alguns são abertos sobre sua natureza artificial, outros se apresentam como humanos. Em combate, os androides agem como seres humanos e rolam testes de habilidade normalmente. Mas existem várias diferenças:

ATRIBUTOS: Os sintéticos geralmente têm valores de atributos mais altos que os humanos.

HABILIDADES E ESTRESSE: Androides não podem forçar testes de habilidade. Eles não sofrem estresse, não têm um **NÍVEL DE ESTRESSE** e nunca fazem Rolagens de Pânico.

DANOS: Se um sintético estiver Quebrado, role uma lesão crítica na tabela à direita. Até que o androide sofra um Desligamento do Sistema, ele pode continuar operando, sofrendo apenas os efeitos da lesão crítica. Isso torna os androides muito difíceis de se parar. Cada ataque adicional que causa dano a um androide Quebrado causa outra lesão crítica. Se você rolar novamente a mesma lesão crítica, desça um passo na tabela (de 4 para 5, por exemplo).

REPAROS: Androides não se curam. Em vez disso, é necessário um Período de trabalho e uma rolagem de **TECNOLOGIA** para reparar todos os pontos de vida perdidos e todas as lesões críticas, desde que o androide não tenha sofrido um Desligamento do Sistema. Eles podem consertar a si mesmos.

MORTE: Androides não fazem Rolagens de Morte e não podem "morrer". Se eles sofrem um Desligamento do Sistema, eles podem ser reativados para se comunicar. Isso requer uma fonte de energia, um Período de trabalho e uma rolagem de **TECNOLOGIA**. Um androide "revivido" dessa maneira pode ser consertado (acima) e voltar a funcionar, mas sofrerá um trauma mental permanente.

RECURSOS: Os sintéticos não precisam de ar, comida, água ou sono. Eles são imunes ao vácuo, ao frio e a doenças. Os androides geralmente não são afetados por patógenos alienígenas.

LESÕES CRÍTICAS EM SINTÉTICOS

D6	CRIT	EFEITO
1	Bomba de Fluidos Rompida	O androide perde sua próxima ação lenta.
2	Servomotores das Pernas Destruídos	Ambas as pernas param de funcionar. O androide deve ficar deitado e só pode rastejar.
3	Servomotores de Braço Destruídos	Um braço não funciona. O androide só pode usar equipamentos com uma mão.
4	Deslocamento da Cabeça	O pescoço artificial do androide é severamente fraturado e sua cabeça colocada em uma posição não natural. Todas as ações rápidas se tornam ações lentas.
5	Violação Grave do Chassi	Os órgãos internos se espalham e o androide é completamente imobilizado.
6	Desligamento do sistema	O androide é rasgado em pedaços ou esmagado. Os sistemas principais estão severamente danificados e é necessário uma rolagem de **TECNOLOGIA** para se comunicar com o androide.

OVELHAS ELÉTRICAS

É ilegal programar um androide para cometer violência contra seres humanos. Embora os sintéticos modernos sejam governados por inibidores comportamentais que os impedem de ferir outros, os modelos anteriores não são tão equipados e, portanto, são perigosos. Pacotes caríssimos de desvio estão disponíveis no mercado ilegal para aqueles que desejam contornar essas leis. Um androide que fica tempo demais sem a manutenção programada também pode começar a sofrer degradação mental e um início de psicose, o que tornará os inibidores irrelevantes.



XENOMORFOS

Você ouviu as histórias sobre os monstros que existem lá fora. É bom você esperar não precisar enfrentar um. Lutar contra seres Xenomorfos é algo completamente diferente e muito mais mortal do que enfrentar humanos ou até androides. Muito poucos viveram para contar a história.

Uma variedade de Xenomorfos é descrita em detalhes no capítulo 11. Em combate, os Xenomorfos seguem regras especiais. Mais informações para a MJ são encontradas na página 290.

AÇÕES MÚLTIPLAS: Alguns Xenomorfos agem duas ou até três vezes em uma Rodada. Para essas criaturas, a MJ saca um número de cartas de iniciativa igual a seu valor de Velocidade. No momento de cada iniciativa, o Xenomorfo realiza uma ação rápida e uma lenta.

ATAQUES CARACTERÍSTICOS: A maioria dos Xenomorfos ataca apenas em combate corpo a corpo, à distância **ENGAJADA**. Cada vez que um Xenomorfo ataca, a MJ rola um D6, consulta uma tabela para os ataques característicos da criatura e resolve os efeitos. Alguns ataques característicos são extremamente mortais.

VITALIDADE: Quando um Xenomorfo é reduzido à Vitalidade zero, ele não fica Quebrado da maneira que um ser humano. Em vez disso, a MJ rola um D6 em uma tabela de lesões críticas especiais na página 291.

VALOR DE ARMADURA: A maioria dos Xenomorfos tem uma pele grossa, resistente a ataques, dando a eles um Valor de Armadura natural.

HABILIDADES ESPECIAIS: Alguns Xenomorfos têm ações especiais além dos ataques característicos. Isso é especificado em cada descrição do Xenomorfo.



COMBATE EM VEÍCULOS

Uma grande variedade de veículos, tanto do tipo aéreo quanto terrestre, são usados para circular pelos Planetas na Fronteira. Você encontrará uma seleção descrita a partir da página 140 no capítulo Equipamento.

Pilotar em circunstâncias normais não requer rolagens de dados, mas manobras mais avançadas exigem jogadas de **PILOTAGEM**. Entrar ou montar em um veículo é uma ação rápida. Ligar um veículo motorizado também é uma ação rápida.

ATRIBUTOS DO VEÍCULO

PASSAGEIROS: O número de pessoas que podem andar no veículo, excluindo o motorista.

MANOBRABILIDADE: A modificação que você obtém em seus testes de **PILOTAGEM** ao executar manobras desafiadoras. Veículos pequenos e ágeis têm bônus mais altos do que veículos maiores e mais pesados.

VELOCIDADE: A velocidade do veículo, em número de zonas por ação gasta dirigindo.

CASCO: Quanto dano o veículo pode sofrer antes de ser Avariado.

ARMADURA: O Valor de Armadura do veículo.

VEÍCULOS EM COMBATE

Para operar um veículo em combate, use a ação de dirigir. Dirigir é uma ação rápida e moverá várias zonas até o valor de Velocidade de seu veículo. Observe que dirigir é uma ação rápida, assim como correr, o que significa que você pode dirigir duas vezes na mesma Rodada.

ARMAS DE VEÍCULO: Alguns veículos estão equipados com armas pesadas, disparadas pela tripulação (e em alguns casos, pelo condutor). Você encontrará uma lista de armas de veículos na página 147.

ATROPELANDO INIMIGOS: A maioria dos veículos pode ser usada como arma — ou seja, para simplesmente atropelar seu inimigo. Isso conta como um ataque de combate corpo a corpo, mas rolando **PILOTAGEM** em vez de **COMBATE CORPO A CORPO**. Não se esqueça da Manobrabilidade do veículo. O valor base de Dano do ataque é igual ao valor de Casco do seu veículo dividido por cinco, arredondado para cima.

DANOS AOS VEÍCULOS

Os veículos sofrem danos, assim como as pessoas. A maioria dos veículos possui um Valor de Armadura (veja a página 98).

Quando um veículo sofreu dano igual ou superior a seu valor de Casco, ele fica Avariado. Isso significa que o veículo está inoperante — você precisará continuar a pé.

DANOS EM COMPONENTES: Os veículos não sofrem lesões graves quando Avariados. Em vez disso, se eles recebem dano igual ou superior a metade do seu valor de Casco (arredondado para cima) em um único golpe, sofrem um tipo de *dano em componente*. Role um D6 para a tabela à direita. Isso significa que um veículo pode sofrer danos nos componentes uma vez sem ser Avariado, mas um segundo dano em componente sempre Avaria um veículo.

ATROPELANDO VEÍCULOS: Você pode usar seu veículo para atropelar outro veículo, desde que o valor de Casco do seu veículo seja igual ou superior ao valor de Casco do alvo. Role o ataque como você rolaria se estivesse atacando uma pessoa. O dano do seu ataque é infligido no veículo inimigo. O piloto e os passageiros no veículo alvo somente são feridos se o veículo inimigo for Avariado, caso em que sofrem a mesma quantidade de dano que o veículo.

VEÍCULOS AÉREOS

Os veículos aéreos são manipulados da mesma maneira que os veículos terrestres, com algumas exceções:

ALTITUDE: Você deve sempre acompanhar a altitude do veículo, medida em zonas. Ao se mover, você distribui as zonas percorridas no movimento vertical e horizontal. Quando em terra, a Velocidade dos veículos aéreos é tipicamente 1.

COLISÕES: Se um veículo aéreo for destruído, ele colide violentamente contra o chão. Todas as pessoas dentro sofrem danos iguais à altitude (em zonas) multiplicada por 3. Você pode se preparar para o golpe rolando **MOBILIDADE** - cada ✦ rolado reduz o dano em um.

REPAROS

Reparar danos a um veículo requer uma ou várias rolagens de **MAQUINÁRIO PESADO**. Uma rolagem pode ser feita por Período. Apenas uma pessoa pode rolar para reparar o casco, mas outras podem ajudar. Cada ✦ rolado remove um ponto de dano. Se o veículo foi Avariado, ele não será mais considerado Avariado depois de recuperar pelo menos um ponto de dano.

DANOS EM COMPONENTE: Se o motor ou uma arma tiver sido desativada, a reparação normalmente exige um teste de **MAQUINÁRIO PESADO**, além de qualquer rolagem para reparar danos no casco. O trabalho leva um Período. ■

DANOS EM COMPONENTE

D6	DANO	EFEITOS
1	Piloto atingido	O piloto é atingido e sofre dano igual ao dano infligido ao veículo.
2	Passageiro atingido	Um passageiro aleatório é atingido e sofre dano igual ao dano infligido ao veículo. Role novamente se nenhum passageiro estiver presente.
3	Giro violento	O ataque sacode o veículo. O piloto deve fazer um teste de PILOTAGEM imediato (não é uma ação) — uma falha significa que o veículo está Avariado.
4	Arma desativada	Uma arma aleatória do veículo é desativada. Role novamente se não houver nenhuma arma.
5	Motor desativado	O motor está desativado e o veículo não pode mais se mover. Um veículo aéreo pode fazer um pouso controlado, perdendo uma zona de altitude por Rodada.
6	Explosão de combustível	O veículo explode em uma bola de fogo. Todas as pessoas dentro dele são imediatamente expostas a fogo de Intensidade 9 e o veículo é destruído além da possibilidade de reparo.



EQUIPAMENTO

"Quero te apresentar um amigo pessoal. Este é um Rifle de Pulso M41A – dez milímetros, com lançadores de granadas de ação de bomba de aproximadamente trinta milímetros. Sinta o peso."
"Ok, o que eu faço?"

—CABO HICKS E TEN. RIPLEY

A essa altura, você já sabe que a vida na Fronteira é uma droga. A única maneira de você ter sucesso por aqui é se preparando e mantendo o juízo. Este capítulo não vai te ajudar a segurar a onda, mas dá o que você precisa para respirar no espaço profundo e esmagar alguns insetos. E como todos sabemos que esmagar é mais importante do que respirar, vamos começar por aí, que tal? ■

ARMAS E ARMADURA

Você sempre quer uma arma à mão – nunca se sabe onde está o perigo. Não espere ter a arma de sua escolha, porém. Quando algo sibila para você no escuro, você não pode ser muito exigente, entende? Você usa o que conseguir na hora para ganhar algum tempo. As tabelas e imagens nas páginas seguintes mostram vários tipos de armas comuns.

RECURSOS DE ARMA

Armas diferentes neutralizam ameaças diferentes. Esta lista é um adiantamento dos recursos usados nas tabelas de armas.

BÔNUS indica qualquer modificação que você obtém na sua rolagem de **COMBATE CORPO A CORPO** ou **COMBATE À DISTÂNCIA** ao usar a arma.

DANO é o valor base de Dano, ou seja, quantos pontos de dano seu alvo sofre se seu ataque for bem sucedido. Se você rolar extras , poderá causar dano adicional. A palavra "Explosão" seguida de um número significa que a arma não causa dano direto, mas desencadeia uma explosão com o Poder de Fogo indicado.

DISTÂNCIA é a categoria de distância máxima na qual a arma pode ser usada com eficácia.

PESO indica o espaço que a arma ocupa na lista de inventário (veja a página 34). Se nenhum peso for indicado, a arma é pesada demais para ser carregada.

CUSTO é o preço típico da arma em Dólares Americunidenses (AU). O preço real varia de acordo com a oferta e a demanda no local.

ESPECIAL é qualquer efeito especial que esta arma tenha. "Perfuradora de Armadura" significa que qualquer Valor de Armadura conta como metade contra esta arma, arredondando as frações para cima. "Armadura dobrada" significa que qualquer Valor de Armadura é dobrado contra a arma.

PISTOLAS

ARMA	BÔNUS	DANO	DISTÂNCIA	PESO	CUSTO	COMENTÁRIO
Pistola de serviço M4A3	+2	1	Média	1/2	$200	
Revólver Magnum	+1	2	Média	1	$300	
Pistola AEV Rexim RXF-M5	+1	1	Média	1/2	$400	Perfura armadura
Pistola de Parafuso Watatsumi DV-303	–	3	Curta	1	$400	Perfura armadura Disparo único

PISTOLAS

PISTOLA DE SERVIÇO M4A3: Esta pistola barata de 9 mm é a arma padrão do CACEU. Você sempre deve ter um plano B para seu plano B, e essa pistola pode muito bem ser isso.

REVÓLVER MAGNUM .357: Um revólver clássico de alto calibre, igualmente popular entre os Xerifes da Fronteira e os criminosos.

PISTOLA AEV REXIM RXF-M5: Uma versão em miniatura e armada de um soldador a laser Weyland-Yutani em uso nas décadas de 2100 a 2120. Essa ferramenta foi originalmente improvisada como uma arma pelos rebeldes J'Har durante o levante de 2106 em Torin Prime. Sempre buscando lucro em qualquer coisa, a Weyland-Yutani estudou as modificações após a guerra e transformou-as no armamento padrão de autodefesa em sua frota comercial.

PISTOLA DE PARAFUSO WATATSUMI DV-303: A DV-303 é uma ferramenta de construção que utiliza parafusos de expansão para fazer reparos de emergência no casco. A DV-303 pode ser transformada em uma arma improvisada – disparando parafusos como uma espingarda monotiro – um truque usado pelos rebeldes da Fronteira no início dos anos 2100. Esta arma deve ser recarregada (ação lenta) após cada tiro.

Pistola de serviço M4A3



BÔNUS: +1 | **DISTÂNCIA: Média**

DANO: 1 | **PESO: 1/2**

CUSTO: $200

Revólver Magnum .357



BÔNUS: +1 | **DISTÂNCIA: Média**

DANO: 2 | **PESO: 1**

CUSTO: $300

Pistola EVA Rexim RXF-M5



BÔNUS: +1	**PESO:** 1/2
DANO: 1	**CUSTO:** $400
DISTÂNCIA: Média	**COMENTÁRIO:** Perfuradora de Armadura

Pistola de Parafuso Watatsumi DV-303



BÔNUS: –	**PESO:** 1
DANO: 3	**CUSTO:** $400
DISTÂNCIA: Curta	**COMENTÁRIO:** Perfuradora de armadura, disparo único

RIFLES

ARMA	BÔNUS	DANO	DISTÂNCIA	PESO	CUSTO	COMENTÁRIO
Rifle de Pulso Armat M41A	+1	2	Longa	1	$800	Perfuradora de armadura, automática
Fuzil de Pulso AK-4047	–	2	Longa	1	$500	Automática
Rifle de Precisão M42A	+2	2	Extrema	1	$1,000	Perfuradora de armadura
Armat Modelo 37A2 Calibre 12 Ação de Bomba	+2	3	Curta	1	$500	Armadura dobrada
Pistola de Arpão SpaceSub ASSO-400	–	1	Média	1	$300	Armadura dobrada, disparo único
Rifle de Pulso de Plasma de Fase Armat XM99A	–	4	Extrema	2	$20,000	Perfuradora de armadura, Abastecimento de Energia 5

RIFLES

RIFLE DE PULSO ARMAT M41A: A arma padrão do CACEU, o Rifle de Pulso M41A é um fuzil de 10 mm automático com lançador de granadas de 30 mm de ação de bomba, combinado em uma carcaça robusta com coronha retrátil e mira telescópica opcional. O M41A dispara balas sem cartucho M309 penetrantes em armaduras leves, com ponta explosiva, aceleradas por pulso eletrônico. A munição restante é rastreada através de um contador de LED e o rifle tem dois modos de disparo – rajada e totalmente automático. Para mais informações sobre o lançador de granadas, consulte o U1 abaixo. Uma arma até então confiável, o M41A pode emperrar quando totalmente carregado, por isso são recomendados pentes parcialmente carregados. (No período de inatividade na missão, os Fuzileiros passam o tempo removendo algumas balas de cada um dos pentes que carregam.) Mesmo com essa falha, o M41A é o modelo que você gostaria de ter pendurado no ombro - mas se você é um civil, boa sorte em obter uma permissão para possuir um.

FUZIL DE PULSO AK-4047: O equivalente da UPP ao Rifle de Pulso M41A, o AK4047 é um substituto barato e confiável. Embora não seja tão preciso, o AK-4047 é muito mais robusto que a arma da ACEU. Um AK-4047 ainda funciona depois de ser jogado de um penhasco e deixado debaixo d'água por um mês.

RIFLE DE PRECISÃO ARMAT M42A: Equipado com um bipé dobrável, quebra-chamas e uma coronha totalmente ajustável, o M42A é o rifle de precisão de pulso eletrônico semi-automático escolhido pela ACEU. Se você conseguir ver o que está oculto nas sombras antes que seja visto, vá em frente e dê o tiro.

ARMAT MODELO 37A2 CALIBRE 12 AÇÃO DE BOMBA: Uma espingarda de ação de bomba clássica, o M37A2 é uma arma opcional em uso pela ACEU. Confiável e direta, o '37 é a arma que você deseja manter à mão para encontros próximos.

RIFLE DE PULSO DE FASE DE PLASMA ARMAT XM99A: Outro protótipo sendo testado pelo CACEU, o extremamente potente XM99A pode matar um homem e a maioria das criaturas com um único tiro. A arma possui um atraso de acúmulo de carga de plasma ao disparar – portanto, tenha cuidado em alinhar seu alvo e certifique-se de manter-se firme. Se você pressionar o gatilho e for verificar por que ele ainda não disparou, você poderá acidentalmente redefinir o termo "fogo amigo". Esta arma deve ser mirada com cuidado (ação rápida) antes de ser disparada. A arma consome muita eletricidade, e você precisa fazer uma rolagem de Abastecimento de Energia após cada disparo (veja a página XX). Sua bateria possui Abastecimento de Energia de nível 5 quando totalmente carregada.

PISTOLA DE ARPÃO SPACESUB ASSO-400: Projetado para auxiliar nas manobras manuais de emergência, o ASSO-400 dispara um arpão com ponta de gancho que carrega um tirante. O ASSO-400 é usado para diminuir a distância entre objetos flutuantes e pessoas no espaço. Com um acerto dessa arma, o gancho se prende ao alvo. Se o alvo for mais pesado que você, você pode usar o tirante para se aproximar rapidamente do alvo (ação lenta, move você da distância MÉDIA para ENGAJADA). Se você for mais pesado, você pode puxar o alvo em sua direção (requer uma rolagem resistida de FORÇA vs. FORÇA se o alvo resistir).

Rifle de Pulso Armat M41A



BÔNUS: +1

DANO: 2

DISTÂNCIA: Longa

PESO: 1

CUSTO: $1,200

COMENTÁRIO: Perfuradora de armadura, automática, lançador de granadas

Rifle de Precisão M42A



BÔNUS: +1

DANO: 3

DISTÂNCIA: Extrema

PESO: 1

CUSTO: $1,000

COMENTÁRIO: Perfuradora de Armadura

Armat Modelo 37A2 Calibre 12 Ação de Bomba



BÔNUS: +2

DANO: 3

DISTÂNCIA: Curta

PESO: 1

CUSTO: $500

COMENTÁRIO: Armadura dobrada

Pistola de Arpão SpaceSub ASS0-400



BÔNUS: –

DANO: 1

DISTÂNCIA: Média

PESO: 1

CUSTO: $300

COMENTÁRIO: Armadura dobrada, tiro único

Rifle de Pulso de Fase de Plasma Armat XM99A



BÔNUS: –

DANO: 4

DISTÂNCIA: Extrema

PESO: 2

CUSTO: $20,000

COMENTÁRIO: Perfuradora de Armadura

BALAS SUJAS

Aqui é onde as coisas começam a ficar particularmente desagradáveis. O alvo dessas balas radioativas não apenas sofre dano perfurante, mas suas feridas são irradiadas no processo. Qualquer tipo de munição pode ser tratado com radionuclídeos, mas custará quatro vezes o valor da munição normal. Certifique-se de tomar as devidas medidas de precaução ao usá-las — as balas sujas não apenas deixam sua arma brilhando no escuro, mas também a mão que dispara e o coldre cheio de câncer. As balas com ponta de U-238 reduzem o Valor de Armadura de qualquer alvo em dois, após os efeitos de Perfuradora de Armadura ou Armadura Dobrada serem aplicados. Qualquer pessoa atingida por uma bala de U-238 sofre 1 Rad, além do dano normal. Carregar uma arma carregada com balas de ponta de U-238 te dá 1 Rad por Período.

ARMAS PESADAS

ARMA	BÔNUS	DANO	DISTÂNCIA	PESO	CUSTO	COMENTÁRIO
Lançador de Granadas Armat U1	+1	Explosão 9	Longa	1/2	$600	Pode disparar outros tipos de granadas
Rifle de Pulso Pesado Armat M41AE2	+1	3	Extrema	2	$1,500	Perfuradora de armadura, automática
Smart Gun M56A2	+3	3	Longa	3	$6,000	Perfuradora de armadura, automática
Unidade Incineradora M240	–	2	Média	1	$500	Fogo Intensidade 9
Arma Sentinela UA 571-C	+2	4	Extrema	–	$12,000	Perfuradora de armadura, automática, COMBATE À DISTÂNCIA 8
Granada de Eletrochoque G2	–	Atordoamento	Média*	1/2	$400	Efeito de atordoamento (–2)

*Quando usada como uma granada de mão.

Rifle de Pulso Pesado Armat M41E2



BÔNUS: +2

DANO: 2

DISTÂNCIA: Extrema

PESO: 2

CUSTO: $1,200

COMENTÁRIO: Perfuradora de Armadura, automática

MUNIÇÃO

Uma recarga completa de uma arma de fogo normalmente custa cerca de 5% do custo da própria arma.

ARMAS PESADAS

LANÇADOR DE GRANADA ARMAT U1: Esse lançador de granadas de 30 mm ação de bomba é normalmente encontrado como parte do Rifle de Pulso M41A, mas existem unidades individuais. A carga útil padrão do U1 é a granada de fragmentação M40 Altamente Explosiva, mas o lançador acomoda uma variedade de outros tipos de granadas, desde granadas de fumaça e atordoamento até Granadas de Eletrochoque G2 (abaixo). Ao enfrentar números superiores, o U1 é seu amigo – não entre em uma colmeia alien sem um. Bem, não entre em uma colmeia alien com um, também. Só fique longe da colmeia. Beleza?

Um alvo atingido por uma granada de fragmentação sofre dano de explosão (Poder de Fogo 9) mais um ponto extra de dano. Todos os outros alvos na mesma zona sofrem dano de explosão. Uma granada de fumaça não causa dano, mas bloqueia a linha de visão dentro, através de e fora da zona-alvo. Uma granada de atordoamento força todos os alvos na zona a fazer uma rolagem imediata de **RESISTÊNCIA** (sem ação) ou a perder a próxima ação lenta. Se uma granada erra, ela cai em uma zona adjacente aleatória.

RIFLE DE PULSO PESADO ARMAT M41AE2: Uma modificação da Arma Automática do CACEU do M41A, este rifle de suporte de pulso elétrico tem um cano mais longo no lugar do lançador de granadas U1. Esta é a metralhadora que você deseja que dispare para cobrir sua bunda durante uma evacuação.

SMART GUN M56A2: O poder de fogo pesado de todos os esquadrões da ACEU, a Smartgun M56 é montada em um braço articulado e em um suporte cardan presos a um arreio armadurado usado pelo operador da arma. O que faz da M56A2 uma smart gun é sua capacidade de escolher os alvos por você. É equipado com um sistema de rastreamento por infravermelho e transmissor/receptor de dados que detecta ameaças em potencial e envia essas informações para um Visor Montado na Cabeça. O controle de fogo ainda está a seu critério, portanto, se você estiver com pouca munição, escolha seus alvos. O M56A2 dispara em rajadas ou em modo totalmente automático. Um tiro de raspão pode cortar um membro e uma rajada completa pode cortar uma pessoa ao meio, então cuidado com o fogo amigo, Soldado.

UNIDADE INCINERADORA M240: Este lança-chamas tipo carabina usa cartuchos de combustível de nafta para disparar um fluxo grosso e constante de chamas em um alvo. É de uso comum pela ACEU, que usa a arma no nível de esquadrão e equipe de tiro. Existem modelos civis, também. As tropas no campo deram ao M240 o apelido informal de "Assador". É uma boa arma de prontidão para se ter à mão, especialmente ao se deparar com organismos hostis. A maioria dos animais recua do fogo, certo? Qualquer alvo atingido por uma unidade incineradora também pega fogo, Intensidade 9 (veja a página 108).

ARMA SENTINELA UA 571-C AUTOMÁTICA: Essas sentinelas robô montadas em tripé formam um sistema de defesa de perímetro automatizado que rastreia e dispara automaticamente em qualquer alvo que se mova dentro do alcance. A série UA 571 é equipada com recursos automáticos de alvos acionados por temperatura e movimento de IA. O UA 571-C utiliza um Canhão Automático M30. Basta manter em mente como seu amigo ou inimigo montou suas defesas antes de andar na frente de um. Aquelas configuradas com o SRA – Software de Reconhecimento Avançado – podem ser programadas para identificar alvos amigáveis com uma taxa de sucesso variável. Se configurada apenas para detectar movimento e calor, qualquer coisa quente que se mova pode ser morta. Quando ativada, a Arma Sentinela está sempre em posição de overwatch e dispara com o nível de habilidade 8 em **COMBATE À DISTÂNCIA** (sem **AGILIDADE**). A Arma Sentinela também pode ser operada remotamente usando um Visor Montado na Cabeça.

GRANADA DE ELETROCHOQUE G2: Essas granadas são chamadas de "quebra-bolas eletrônicas" por um bom motivo. Quando implantadas, elas se movem a cerca de um metro do solo antes de liberar um pulso elétrico de mega-tensão. O choque geralmente não letal ainda é forte o suficiente para congelar o sistema nervoso central de uma pessoa. Essas armas são boas para o controle de multidões. Quando houver apenas um assento no último ônibus espacial para deixar uma estação espacial presa em um decaimento orbital ao redor de um gigante gasoso, jogue algumas dessas gracinhas na multidão, feche a câmara de ar e aperte os cintos para voltar para casa. Todos os humanos na zona alvo devem fazer um teste de **RESISTÊNCIA** difícil (-2, não conta como uma ação) ou ficar atordoados por uma Rodada.

SMART GUN M56A2



BÔNUS: +3

DISTÂNCIA: Longa

CUSTO: $6,000

DANO: 3

PESO: 3

COMENTÁRIO: Perfuradora de Armadura, automática

Unidade Incineradora M240



BÔNUS: –

DANO: 2

DISTÂNCIA: Média

PESO: 1

CUSTO: $500

COMENTÁRIO: Fogo Intensidade 9

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

ARMA	BÔNUS	DANO	DISTÂNCIA	PESO	CUSTO	COMENTÁRIO
Ataque Desarmado	–	1	Engajada	–	–	Armadura dobrada
Instrumento sem corte	+1	1	Engajada	1	–	
Faca	–	2	Engajada	1/2	$50	
Bastão de Choque	+1	1	Engajada	1/2	$80	Efeito de atordoamento, Abastecimento de Energia 5
Maçarico de Corte	–	3	Engajada	1	$300	Perfuradora de Armadura, Abastecimento de Energia 5

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

BASTÃO DE CHOQUE: Basicamente um produto usado para se lidar com o gado, esses dispositivos de choque elétrico são projetados para manter pragas e gado sob controle na Fronteira. Ainda que a carga não seja forte o suficiente para matar um humano, um toque pode incapacitar o alvo. Se você vir algo à espreita sob seus pés, acerte-o com isso. Não vai ferir o pequeno bastardo, a menos que sua pele seja mais fina que a nossa...

Qualquer pessoa atingida por um bastão de choque que receber um ou mais pontos de dano deve fazer um teste de **RESISTÊNCIA** imediato (não conta como uma ação) ou ficar atordoado por uma rodada. Após cada ataque, você precisa fazer uma rolagem de Abastecimento de Energia. Sua bateria possui Abastecimento de Energia nível 5 quando totalmente carregada.

MAÇARICO MECÂNICO DE CORTE: Um maçarico utilitário usado para soldar e cortar metais. Em uma situação crítica, um maçarico de corte pode ser usado como arma. A pistola AEV Rexim começou como um maçarico de corte a laser. Você quer permanecer vivo? Você precisa improvisar. Você deve fazer uma rolagem de Abastecimento de Energia após cada uso. Sua bateria possui Abastecimento de Energia de nível 5 quando totalmente carregada.

SEM ARMAS DE QUALQUER TIPO

Você quer ter cuidado onde aponta essa coisa no espaço. Tiroteios a bordo de naves espaciais, estações espaciais e cúpulas sob pressão podem ser desastrosos – uma bala perdida pode romper o casco e despejar todo um setor vivo no espaço (consulte a página 107 para regras sobre isso).

As pessoas podem ser lançadas no espaço através da menor das rachaduras no casco – uma maneira horrível de se morrer, com certeza. Por esse motivo, as armas são limitadas na espaçonave. A maioria das smart guns militares não funciona quando disparada em um alvo ao longo do casco externo de uma nave equipada com sensores de segurança. As armas civis não são tão inteligentes. Sua melhor aposta é mantê-las no coldre até você esgotar todas as outras opções. Em seguida, segure-se em algo firme e corra para uma câmara de ar.

TRAJES E ARMADURA

TRAJE	VALOR DE ARMADURA	ABASTECIMENTO DE AR	PESO	CUSTO	COMENTÁRIO
Armadura de Pessoal M3	6	–	1	$1,200	Unidade de comunicação integrada
Traje de compressão IRC Mk. 50	2	5	1	$15,000	AGILIDADE –1, Abastecimento de Ar 5
Traje de Pressão IRC Mk. 35	5	4	2	$2,000	Abastecimento de Ar 4
Traje de Sobrevivência Eco Multiplaneta	4	6	2	$30,000	
Weyland-Yutani Traje AMU	3	4	1	$5,000	SOBREVIVÊNCIA +3
Exo-Empilhadeira P-5000	3	–	–	$50,000	MAQUINÁRIO PESADO e COMBATE CORPO A CORPO +3

TRAJES E ARMADURA

Para se proteger de danos e do frio vácuo do espaço, você vai querer usar o traje ou armadura certos. O Valor de Armadura é explicado na página 98 e o Abastecimento de Ar, na página 34.

ARMADURA DE PESSOAL M3: De uso padrão da ACEU, a M3 consiste em um colete acolchoado de armadura rígida, um acolchoado balístico flexível que cobre o abdômen e grevas articuladas do joelho para baixo. A armadura protege contra armas afiadas e tiros de raspão de munição de alta potência. Possui uma unidade de comunicação interna e um Transmissor de Dados Pessoais, correias de combate para prender uma variedade de equipamentos e pontos de contato que monitoram os sinais vitais do usuário e os transmitem para uma estação de monitoramento tático. Valor de Armadura 6.

TRAJE DE COMPRESSÃO IRC MK 50: Considerado uma obra de arte quando foi lançado seis décadas atrás, o confiável traje de compressão Mk. 50 ainda é uma visão comum na Fronteira. O capacete robusto possui uma unidade de comunicação e um monitor de aviso, uma luz lateral e uma câmera de capacete sem fio que é sincronizada com qualquer sistema de monitoramento móvel ou estacionário. O traje carrega um bom suprimento de oxigênio e mantém a pressão interna do usuário enquanto está no vácuo. Se você for jogado no espaço, você quer estar em um Mk.50. Valor de armadura 2, Abastecimento Máximo de Ar 5.

TRAJE DE PRESSÃO IRC MK. 35: De uso padrão na ACEU, o Mk.35 é um traje de pressão de combate infelizmente volumoso com uma unidade de reciclagem pesada. Você quer ter cuidado ao usar um desses em uma briga, pois as articulações duras tendem a emperrar com movimentos extremos. Embora o traje barato ofereça proteção total contra o vácuo do espaço, você precisa passar um tempo em uma câmara de descompressão depois de ir para o espaço usando um. Basicamente, este traje é péssimo, mas se a escolha for entre um Mk.35 ou o frio do espaço, cale a boca e se vista. Valor de Armadura 5, Abastecimento Máximo de Ar 4. Item pesado.

TRAJE DE SOBREVIVÊNCIA ECO MULTIPLANETA: Este traje de AEV possui juntas rotativas totalmente articuladas e dedos de atuação automática, oferecendo uma mobilidade limitada, mas a máxima proteção contra os riscos do espaço. O capacete tem um sofisticado monitor de aviso embutido e o traje possui seus próprios propulsores para manobras sem corda em G-zero. A matriz de comunicação em um Traje Eco AEV padrão não é blindada e, portanto, sensível a transmissões não autorizadas. Valor de Armadura 4, Abastecimento Máximo de Ar 6. Item pesado.

WEYLAND-YUTANI TRAJEAMU: O traje ambiental multiuso é um traje de compressão blindado especializado, projetado para combate e controle de animais sob condições ambientais adversas. Embora um TrajeAMU não possa protegê-lo do vácuo do espaço, ele oferece um suprimento de ar filtrado, armadura limitada, resistência a temperaturas extremas e é impermeável a substâncias cáusticas. O capacete inclui óculos de proteção e uma máscara para proteger o rosto do usuário. O traje é comumente usado pelos comandos de segurança da Weyland-Yutani e pelas unidades "Carrocinha" para conter organismos hostis; portanto, se aparecer um monte de caras usando isso, saia daí – porque o que eles estão procurando pode acabar te encontrando. Valor de armadura 3, bônus de +3 nas rolagens de **SOBREVIVÊNCIA**. Abastecimento de Ar 4.

EXO-EMPILHADEIRA MECÂNICA CATERPILLAR P5000: Comumente chamada de exo-empilhadeira, esse exoesqueleto mecanizado é usado para transferir carga, bem como realizar soldagem e outros reparos. O exotraje amplia sua força em dez vezes e é equipado com garras hidráulicas para levantar e agarrar. Uma gaiola de proteção protege seu rosto enquanto você opera um, e um cinto de segurança mantém você preso caso você caia. É difícil dominar o P-5000, mas um profissional pode fazer com que operá-lo pareça tão simples quanto caminhar. Existem muitas variantes, incluindo uma versão armada e uma exo-empilhadeira com rodas para cargas maiores. **MAQUINÁRIO PESADO** e **COMBATE CORPO A CORPO** +3, valor base de Dano 3 em ataques corpo a corpo. Requer nível de habilidade 2 ou mais em **MAQUINÁRIO PESADO** para ser usado. ■



OUTROS EQUIPAMENTOS

COMPUTADORES CENTRAIS

Embora existam muitos tipos de computadores em uso nos territórios, existem dois principais sistemas mestre em uso na Fronteira.

MU/TH/UR: A maioria das naves espaciais, estações espaciais e instalações militares são executadas por um sofisticado sistema de computador chamado MU/TH/UR. Originalmente desenvolvido pela Corporação Weyland no final do século 21, o sistema MU/TH/UR logo se tornou o padrão para a execução de sistemas e instalações automatizadas complexas. Carinhosamente apelidado de "Mother" (ou "Mãe") pelas equipes que utilizam esses computadores, graças à similaridade entre a pronúncia do nome do sistema e à palavra em inglês para "mãe", ao longo das décadas, vários modelos ostentaram diferentes níveis de pacotes de IA. Embora as séries MU/TH/UR 1000 e 9000 sejam modelos interativos sofisticados que, com o tempo, possam desenvolver personalidades rudimentares, a maioria das naves militares, de carga e utilitárias de atualmente são equipadas com as séries 5000 a 8000 padrão.

Embora essas máquinas possam se comunicar através do sistema de intercomunicação da nave, a maioria delas só pode ser acessada diretamente através do núcleo do computador. O cartão e o código de acesso desta câmara segura e livre de estática é concedida apenas ao comandante da embarcação. O núcleo do computador também permite que o comandante emita comandos alternativos e substitua a rotina automatizada da "Mãe".

A.P.O.L.L.O.: A resposta de Seegson para o MU/TH/UR, A.P.O.L.L.O. foi projetado para coordenar os sintéticos Funcionário Joe da Seegson para operar uma nave espacial. Em todos os outros aspectos, é menos avançado que os modelos MU/TH/UR.

"Mãe? Liguei novamente as unidades de resfriamento. MÃE?"
"A nava será destruída automaticamente em T menos 5 minutos."
"Sua VACA!"

TEN. ELLEN RIPLEY VS. MU/TH/UR 6000

ACESSO PADRÃO

Tanto MU/TH/UR quanto A.P.O.L.L.O. são capazes de emitir relatórios e atualizações para toda a tripulação, além de fornecer uma análise de qualquer situação, mediante solicitação, por meio de um terminal padrão. O comandante de uma nave ou instalação e o oficial de ciências e/ou médico geralmente têm melhores privilégios de interface. Qualquer que seja o sistema em uso, o poder de computação do MU/TH/UR e do A.P.O.L.L.O. pode ser usado para ajudar na maioria dos problemas relacionados a missões que surgirem.

COMPUTADORES CENTRAIS

COMPUTADOR CENTRAL	HABILIDADES	CUSTO
A.P.O.L.L.O.	Tecnologia 5, Pilotagem 4, Observação 5	$2,000,000
MU/TH/UR 6000	Tecnologia 5, Pilotagem 5, Observação 5	$2,500,000
MU/TH/UR 6500	Tecnologia 6, Pilotagem 5, Observação 6	$3,500,000
MU/TH/UR 7000	Tecnologia 7, Pilotagem 6, Observação 7	$5,000,000
MU/TH/UR 9000	Teecnologia 10, Pilotagem 8, Observação 10, Combate à Distância 9	$50,000,000

ARMAZENAMENTO DE DADOS

DISPOSITIVO	PESO	CUSTO	EFEITO
Disco de Long-Data	0	$30	Armazena até 10 zettabytes (ZB) de dados
Fita Magnética	0	$5	Armazena até 120 terabytes (TB) de dados

ARMAZENAMENTO DE DADOS

Juntamente com uma embalagem de chiclete e alguns lenços sujos, as pessoas sempre precisam levar informações no bolso. No século XXII, isso geralmente é realizado das seguintes maneiras:

DISCOS DE LONG-DATA: Após várias perdas de dados por pulsos eletromagnéticos na primeira metade do século 21, foi adotada a decisão de reintroduzir e reforçar o armazenamento físico de dados. Os cientistas da Corporação Weyland pegaram a mídia de disco óptico e a aprimoraram para o próximo nível. O resultado é um disco de memória de long-data nano-óptico. Chamados de LDs, cada disco pode conter até 10 zettabytes (ZB) de dados. Todos os registros corporativos e de colônias têm seus backups feitos nesses discos para o caso de uma descarga eletromagnética.

FITAS MAGNÉTICAS: Uma tecnologia de duzentos anos, as fitas magnéticas se tornaram populares na Fronteira simplesmente porque são descartáveis e baratas. Utilizando a tecnologia de deposição por pulverização, esses cassetes podem conter entre 60, 90 ou 120 terabytes (TB) de informações cada. Embora sejam facilmente interrompidas por um forte pulso magnético, o benefício das fitas magnéticas é que a tecnologia arcaica que as executa não produz sinais de ondas facilmente detectáveis. A maioria das grades de sensores de segurança está configurada para detectar hardware eletrônico mais sofisticado. Todos esses fatores combinados conseguiram manter as fitas magnéticas em voga nos últimos cinquenta anos.

DIAGNÓSTICOS E VISOR

DISPOSITIVO	PESO	CUSTO	EFEITO
Terminal de Computador	–	Varia	Acessa e processa dados (rolagem de TECNOLOGIA)
TS-PRP Terminal por Satélite	1	$9,000	Nave espacial de controle remoto (rolagem de TECNOLOGIA)
Gravador de Fita Magnética Seegson Série C	1/2	$50-$100	Grava e toca música (MANIPULAÇÃO +1)
Relógio Samani Série E	0	$50	Registra a hora e os níveis de oxigênio e pressão (SOBREVIVÊNCIA +1)
Transmissor de Dados Pessoais	0	$100	Monitora a localização e os sinais vitais
Receptor-Transmissor IAI	0	$250	Impede fogo amigo vindo da Arma Sentinela
Cartões transmissores de dados	0	$50	Transferência de dados audiovisuais
Seegson DAD-P	1/2	$500	Coordena informações para equipes de campo
Dispositivo de diagnóstico de sistema Seegson	1	$300	Diagnostica e soluciona problemas de sistemas de computadores (TECNOLOGIA +2)
HoloVis	–	$100,000	Plataforma de análise estratégica (COMANDO +2)
Dispositivo Computacional Modular	–	$8,000	Projetor holográfico audiovisual completo

DIAGNÓSTICOS E VISOR

TERMINAL DE COMPUTADOR: Um terminal de computador é qualquer hardware eletrônico baseado em colônia, nave estelar ou estação que pode acessar e processar dados via teclado ou comandos de voz e monitor ou holograma. O uso dos códigos certos e das rolagens de **TECNOLOGIA** em um terminal pode potencialmente dar acesso a tudo o que MU/TH/UR ou A.P.O.L.L.O. sabe.

TS-PRP TERMINAL POR SATÉLITE DE PILOTO REMOTO PORTÁTIL: Um laptop blindado e resistente à água de nível militar, esse terminal portátil possui um joystick de pilotagem embutido. Com as habilidades certas (rolagem de **TECNOLOGIA**) e códigos de acesso, você pode usar um TS-PRP para conectar-se a uma torre de satélite de uma colônia e pilotar remotamente uma nave em órbita.

GRAVADOR DE FITA MAGNÉTICA SEEGSON SÉRIE C: Um gravador de áudio portátil de "tecnologia antiga" usado para gravar ou reproduzir registros de música e áudio. Os modelos populares incluem o clássico C-24 ka-boombox e o recém-lançado portátil C-60 "spacewalk-man". Agora, quando você fizer uma AEV, poderá levar consigo o seu blues acústico (**MANIPULAÇÃO** +1).

RELÓGIO SAMANI SÉRIE E: Um relógio de pulso de precisão de duas faces, cada dispositivo da série E da Samani é capaz de determinar a hora e a data de dois locais coloniais sincronizados, permitindo que os viajantes espaciais acompanhem o tempo de casa enquanto estão no espaço profundo. A mais recente adição, o E-550, inclui sensores de oxigênio e pressão para alertar o usuário sobre uma violação do casco (**SOBREVIVÊNCIA** +1).

TRANSMISSOR DE DADOS PESSOAIS: Esses "TDPs" transmitem a localização do destinatário. Alguns modelos também monitoram sinais vitais. A maioria dos mundos da Fronteira patrocinados pelas companhias equipa seus colonos com TDPs, a fim de acompanhá-los em ambientes hostis. Os TPDs podem ser implantados cirurgicamente, embutidos em um traje pressurizado ou usados como acessório.

TRANSMISSOR-RECEPTOR IAI: Um farol pessoal que impede que os sistemas de sentinelas automatizados façam acidentalmente alvos aliados em pedaços. Geralmente implantados cirurgicamente antes de uma campanha, as únicas falhas no sistema são quando o sinal é interrompido e quando um inimigo coloca as mãos em um transceptor para fins de infiltração. Como isso é feito se os IAIs são implantados cirurgicamente? Você ficaria surpreso com o que uma boa faca afiada pode fazer.

CARTÕES TRANSMISSORES DE DADOS: Os CTDs são pequenas placas transmissoras de dados de plástico transparente que se conectam a uma variedade de equipamentos de gravação, como os gravadores visuais e de áudio embutidos em um capacete de traje espacial. Eles transmitem dados sem fio para o terminal ao qual estão sincronizados. As informações capturadas pelo dispositivo podem ser analisadas por um sistema MU/TH/UR ou A.P.O.L.L.O. ou exibidas em um HoloVis.

SEEGSON DAD-P: Um tablet de dados pessoais, um DAD-P pode ser sincronizado com Dispositivos de Mapeamento Espectrográfico, TDPs e câmeras de capacete para coordenar uma equipe em movimento.

DISPOSITIVO DE DIAGNÓSTICO DE SISTEMA SEEGSON: O DDSS é usado para diagnosticar e solucionar problemas de computadores e sistemas mecânicos a bordo de uma estação espacial ou nave. Um bom engenheiro sabe como usar um desses para hackear portas e terminais de computadores – mas você não leu isso aqui (**TECNOLOGIA** +2).

HOLOVIS: Uma plataforma estratégica e de análise de ponta, uma HoloVis – ou Mesa de Visor Holográfico – coleta informações digitalizadas ao vivo ou gravadas fornecidas a ela e gera um holograma tridimensional delas. Um HoloVis é geralmente usado em conjunto com mapas pré-existentes ou em coordenação com TDPs e hardware de Parâmetros Espectágrafos por Satélite (**COMANDO** e **OBSERVAÇÃO** +2).

DISPOSITIVO COMPUTACIONAL MODULAR: Aperfeiçoado e fabricado pela Corporação Weyland no século XXI, o DCM é um projetor holográfico audiovisual de alta qualidade. Os hologramas gerados podem preencher uma área de 6x6m e são completamente imersivos.

DISPOSITIVOS DE VISÃO

DISPOSITIVO	PESO	CUSTO	EFEITO
Mira Óptica	0	$60	Distância aumenta uma categoria
Lanterna de Feixe Intenso	1/2	$45	Remove o efeito de escuridão em uma zona
Binóculos	1/2	$100	Bônus +2 em OBSERVAÇÃO
Rastreador de Movimento M314	1	$1,200	Veja a página 86. Distância LONGA em ambientes internos.
Rastreador de Movimento M316	0	$3,000	Veja a página 86. Distância MÉDIA em ambientes internos.
Visor Montado na Cabeça	1/2	$200	Controle remoto da Arma Sentinela
Neuro Visor	1	$10,000	Monitora o paciente em hipersono
Dispositivo de Mapeamento "PETS"	1	$50,000 cada	Escaneia uma zona por Rodada
Seegson Microvisor-2000SE	-	$25,000 por deck	Acompanhamento de Localização

DISPOSITIVOS DE VISÃO

MIRA ÓPTICA: Existem vários tipos, incluindo a verde guiada por laser. Aumenta o alcance em distância de uma pistola ou rifle em uma categoria (como de **MÉDIA** a **LONGA** ou de **LONGA** a **EXTREMA**), mas só pode ser usada em tiros mirados. Item minúsculo.

BINÓCULOS: Dá uma modificação de +2 em **OBSERVAÇÃO** à distância **LONGA** ou maior ao explorar ativamente (não como consciência passiva).

RASTREADOR DE MOVIMENTO M314: Um dispositivo de varredura de movimento, o M314 usa ondas ultrassônicas de alta potência para detectar movimento dentro de sua faixa de alcance de sensores (distância **EXTREMA** em terreno aberto, distância **LONGA** em locais fechados). Originalmente projetado para equipes de resgate em busca de civis presos em desmoronamentos e prédios desabados, o rastreador logo encontrou uso pelas forças de guerrilha militares em ambientes extra-solares que tornaram o infravermelho impraticável. Você precisa fazer uma rolagem de Abastecimento de Energia após cada uso. Sua bateria possui Abastecimento de Energia de nível 5 quando totalmente carregada.

RASTREADOR DE MOVIMENTO M316: A desvantagem do M314 é seu tamanho e peso – você não pode disparar sua arma e operar o rastreador ao mesmo tempo. Uma atualização experimental montada em um rifle de pulso – o M316 – está atualmente sendo testada em campo. A boa notícia? É compacto, leve e fácil de olhar em um tiroteio. Obviamente, com as notícias boas sempre vêm as ruins. Embora o M316 opere da mesma forma que o M314, ele tem um alcance muito mais limitado — distância **LONGA** em ambientes externos e **MÉDIA** nos internos. Seus resultados podem variar, mas é para isso que vocês soldados servem — bucha de canhão para ajudar as grandes corporações a descobrir como aperfeiçoar seus novos brinquedos. Abastecimento de Energia 3 quando totalmente carregado.

VISOR MONTADO NA CABEÇA: Sincroniza com a tecnologia da Smart Gun ou da Arma Sentinela para ajudar o operador a focar e escolher alvos.

NEURO VISOR: Um neuro visor é um capacete com um visor MDA que permite ao operador monitorar e interagir com o subconsciente e sonhos de um sujeito em estase. Um usuário habilidoso (requer um teste de **TECNOLOGIA**) também pode usar um neurovisor para se comunicar com o sujeito em hipersono, e um usuário avançado pode usar um para manipular os sonhos — assim, da próxima vez que você entrar em hipersono, mantenha esses sonhos limpos — seu supervisor pode estar assistindo.

W-Y PARÂMETRO ESPECTÁGRAFO POR SATÉLITE — DISPOSITIVO DE MAPEAMENTO GRÁFICO: Às vezes chamado de "PETS", esses dispositivos de mapeamento com custo proibitivo estão em uso há bons cem anos. Os Pets empregam propulsão antigravitacional limitada para flutuar através e sobre outros terrenos difíceis de se navegar por outros meios. À medida que esses orbes exploram, eles constantemente digitalizam uma área de 360 graus ao redor do dispositivo com lasers de mapeamento. Os Pets então enviam as informações do espectrógrafo para um dispositivo sincronizado, geralmente uma nave ou um HoloVis de base terrestre ou uma estação de monitoramento em um veículo de comando móvel. Eles também podem detectar formas de vida, condições atmosféricas, toxinas e muito mais. Os Pets ', palavra em inglês para "animais de estimação",' receberam seu apelido porque emitem um som perturbador, semelhante a um cão uivando, enquanto procuram e examinam. Eles podem escanear uma zona por Rodada e detectar qualquer inimigo nas zonas pelas quais passam. Distância **EXTREMA**.

SEEGSON MICROVISOR-2000SE: Um sistema de mapas de navegação usado em estações espaciais, o Microvisor 2000SE usa as coordenadas do dispositivo a bordo da estação para determinar “Você está aqui” o tempo todo — onde quer que "aqui" seja.

FERRAMENTAS

DISPOSITIVO	PESO	CUSTO	EFEITO
Pistola de Parafuso Watatsumi	1	$400	MAQUINÁRIO PESADO +2
Maçarico de Corte	1	$300	MAQUINÁRIO PESADO +2, Abastecimento de Energia 5
Ferramenta Multiúso	1	$150	MAQUINÁRIO PESADO +1
Ferramentas Eletrônicas	1/2	$250	TECNOLOGIA +1

FERRAMENTAS

PISTOLA DE PARAFUSO WATATSUMI DV-303: Leia mais em Armas acima. Quando usada como ferramenta, a pistola de parafuso dá uma modificação de +2 em **MAQUINÁRIO PESADO** em situações relevantes.

MAÇARICO DE CORTE MECÂNICO: Leia mais em Armas acima. Quando usada como ferramenta, o maçarico de corte dá uma modificação de +2 em **MAQUINÁRIO PESADO** em situações relevantes. O maçarico de corte consome muita eletricidade e é necessário fazer uma rolagem de Abastecimento de Energia após cada uso (consulte a página 34). Sua bateria possui Abastecimento de Energia de nível 5 quando totalmente carregada.

FERRAMENTA MULTIUSO: Uma ferramenta comum usada para abrir câmaras de ar sem energia e desviar energia de ou para caixas de junção elétrica. Dá uma modificação de +1 em **MAQUINÁRIO PESADO** em situações relevantes.

PRODUTOS MÉDICOS

DISPOSITIVO	PESO	CUSTO	EFEITO
Kit de primeiros socorros pessoal	1/4	$50	AJUDA MÉDICA +2
Kit Cirúrgico	1/2	$25-$200	AJUDA MÉDICA +1 para evitar a morte
Cápsula Médica Pauling	–	$2,000,000	AJUDA MÉDICA 10
AutoMed	–	$500,000	AJUDA MÉDICA 6

PRODUTOS MÉDICOS

KIT DE PRIMEIROS SOCORROS PESSOAL: Um Kit de Primeiros Socorros Pessoal contém o que você precisa para interromper um sangramento, desinfetar uma ferida e cauterizá-la, algumas bandagens Pharmax para enrolá-la e um estimulante para mantê-lo de pé. Um Kit de Primeiros Socorros não é uma solução permanente, é mais um band-aid para impedir que suas tripas se espalhem até você conseguir chegar a um AutoMed. Dá uma modificação de +2 às rolagens de **AJUDA MÉDICA**, mas só pode ser usado uma vez.

KIT CIRÚRGICO: Esses instrumentos de aparência desagradável podem significar vida ou morte – tanto nas mãos de um cirurgião quanto nas de um assassino. Embora se destinem a salvar vidas, em uma situação crítica eles podem ser ótimas armas de corte. Dá uma modificação de +1 nas rolagens de **AJUDA MÉDICA** para evitar a morte de uma lesão crítica fatal (veja a página 99). Dano Base 2 quando usado como arma.

CÁPSULA MÉDICA PAULING: Se você for chegar perto da morte, que seja perto de uma Pauling. A resposta para a medicina espacial, a Cápsula Médica Pauling é um scanner médico autônomo e uma unidade cirúrgica capaz de realizar até mesmo uma cirurgia de ponte de safena. A cápsula Médica Pauling pode diagnosticar e tratar infecções através de injeções concentradas de antibióticos. Ela pode realizar reparo básico de feridas e procedimentos cirúrgicos pré-programados, como apendicectomia, ablação laparoscópica e cesariana.

A Cápsula Médica Pauling passou por várias versões. O modelo mais novo é a Cápsula Médica Pauling 1080i. Embora ainda tenha um custo proibitivo, a 1080i é muito mais prolífica que sua predecessora 720i. Todos os modelos da Cápsula Médica Pauling apresentam um escudo de operação hermético, restritores de membros confortáveis, bisturi a laser, braços cirúrgicos robóticos controlados por computador, anestésico por spray líquido e sensores de sinais vitais, todos montados em uma base ajustável de titânio. A Cápsula Médica pode ser programada com um teste de **TECNOLOGIA** simples (+2) e possui um nível de habilidade de **AJUDA MÉDICA** de 10 (role apenas o nível de habilidade), mas não pode forçar suas rolagens.

AUTOMED: Nem todos podem pagar por uma Cápsula Médica Pauling, mas quase todos as naves, estações e colônias têm pelo menos um AutoMed. Essencialmente a versão pobre de uma Pauling, o AutoMed é um dispositivo automatizado de tratamento médico que diagnostica e trata feridas e infecções menores. Não é capaz de fazer cirurgias complexas, mas pode alinhar ossos quebrados. O AutoMed pode ser programado com um teste de **TECNOLOGIA** não modificado e possui um nível de habilidade de **AJUDA MÉDICA** de 6 (mas não pode forçar suas rolagens).

FÁRMACOS

SUBSTÂNCIA	PESO	CUSTO	EFEITO
Comprimidos de Rebite	0	$2	NÍVEL DE ESTRESSE +1 por dose
Hidrataçã1	0	$5	Remove a Desidratação causada pelo hipersono
Naproleve	0	$20	Reduz o NÍVEL DE ESTRESSE a zero
Drogas Recreativas	0	Varia	Varia
Drogas-X	0	Varia	Varia

FÁRMACOS

Existem vários medicamentos prescritos e drogas ilegais comuns na Fronteira.

COMPRIMIDOS DE REBITE: Suplemento de ação rápida que te ajuda a passar bastante da hora de dormir. O uso excessivo pode causar derrame ou ataque cardíaco. Cada dose aumenta o seu **NÍVEL DE ESTRESSE** em um, mas elimina a necessidade de dormir por um dia. Durante esse dia, você não pode diminuir o estresse (veja a página 104).

HIDRATAÇÃ1: Uma solução eletrolítica que neutraliza os efeitos desidratantes do hipersono (veja a página 151), Hidrataçã1 é um dos poucos produtos farmacêuticos da era espacial sem efeitos colaterais.

NAPROLEVE: Um analgésico instantâneo injetável para todas as dores, tensões e irritações. Recomendado para uso durante qualquer cesariana autoinfligida realizada para extrair um feto não convencional do seu útero. Reduz imediatamente o **NÍVEL DE ESTRESSE** do paciente para zero. Aviso: uma overdose de Naproleve pode ter um efeito intoxicante. Cada dose além da primeira no mesmo Período dá uma modificação de -1 em todos os testes de habilidades baseados em **AGILIDADE** até o final do turno.

DROGAS RECREACIONAIS: Fique chapado. Cannabis, tabaco e certas doses de esteroides, benzodiazepínicos e metilenodioximetanfetamina são drogas legais prescritas para uso recreativo por médicos corporativos. O preço varia de $5 para um maço de cigarros a $60.000 por um quilo de benzoilecgonina.

DROGAS-X: Estas são as drogas mais extremas disponíveis que a maioria das corporações éticas tenta manter longe de suas colônias. As drogas-X aumentam a força, a resistência e os sentidos, mas o uso prolongado pode resultar em efeitos colaterais graves, como alucinações, convulsões, psicose e derrame. Há rumores de que a Armada Colonial está experimentando novos e poderosos Estimulantes-X em seus soldados, e algumas companhias inescrupulosas fornecem silenciosamente a seus trabalhadores estimulantes ilegais semelhantes, em um esforço para aumentar a produtividade. Efeitos e preços variam.

COMIDA E BEBIDA

ALIMENTO	PESO	CUSTO	EFEITO
Refeição Pré-Pronta	1/4	$10	Abastecimento de Comida +1
Garrafa de Água	1/4	$2–$100	Abastecimento de Água +1
"Suco de Inseto"	1/4	$5	Abastecimento de Água e Comida +1
Bebida Carbonada	1/4	$2	Abastecimento de Água +1
Barra de Chocolate	1/4	$2–$5	Abastecimento de Comida +1
Café	0	$0–$1.50/xícara	NÍVEL DE ESTRESSE +1
Cerveja	1/4	$4	NÍVEL DE ESTRESSE –1 e –1 em todas as habilidades baseadas em PERSPICÁCIA
Bebida Destilada	1	$10–$500/garrafa	NÍVEL DE ESTRESSE –1 e –1 em todas as habilidades baseadas em PERSPICÁCIA
Refeições Especiais da Colônia	1/4	$20–$300	Abastecimento de Comida +1, NÍVEL DE ESTRESSE –1



COMIDA E BEBIDA

REFEIÇÕES PRÉ-PRONTAS: A refeição média no espaço é uma ração congelada pré-preparada. As refeições típicas a bordo de uma nave estelar incluem massas, cereais, vegetais criodessecados, ensopados, bolo de carne e algo parecido com pão de milho. As empresas obrigam seus funcionários a pagar por essas refeições pré-prontas, apesar de não haver muitas, se houver, opções alternativas e os trabalhadores estarem no espaço a serviço da companhia. Aumenta seu Abastecimento de Comida em um (veja a página 34).

ÁGUA: A água fornecida pela empresa a bordo ($2) é racionada, turva, reciclada e tem um gosto metálico, mas serve. Garrafas de água purificada ($10) são itens de luxo em alguns mundos e podem chegar a até $100/garrafa em um planeta desértico. Aumenta seu Abastecimento de Água em um (veja a página 34).

"SUCO DE INSETO" BEBIDA PROTEICA: Comumente chamada de "suco de inseto", esta bebida calórica rica em proteínas é feita de minhocas, baratas, besouros e outros insetos, todos criados em fazendas de insetos. Feito por uma grande variedade de fabricantes, é uma maneira barata e econômica de se manter vivo na Fronteira. Aumenta tanto o Abastecimento de Água quanto de Comida em um.

REFRIGERANTES E BARRAS DE CHOCOLATE: Itens de luxo na Fronteira, essas delícias podem aumentar seu nível de açúcar, se você precisar. Aumenta seu Abastecimento de Comida em um.

CAFÉ: O café é fornecido na maioria das naves e estações da companhia gratuitamente para a tripulação. Cultivado na Guatemala, na Terra, o café Weyland-Yutani é considerado o melhor dos territórios, e o café gratuito é considerado uma das vantagens de se trabalhar na WY. Se você está prestes a cochilar, o café pode te dar um empurrãozinho da cafeína para você passar a manhã. Aumenta seu **NÍVEL DE ESTRESSE** em um, mas adia temporariamente os inconvenientes da falta de sono em um Período.

REFEIÇÕES ESPECIAIS DA COLÔNIA: A comida das colônias planetárias pode ser uma coisa melhor, pois os colonos são criativos com suas rações para criar novas "delícias culinárias". Algumas colônias cultivam seu próprio gado, enquanto outras têm acesso à fauna indígena comestível, criando uma ampla variedade de cozinhas, desde hambúrgueres e bifes bovinos de Terraforma 3 a tórax de escorpionídeo Tanakano cozido, salada de algas e sushi do Mundo das Algas. Aumenta seu Abastecimento de Comida e reduz o **NÍVEL DE ESTRESSE** em um.

ÁLCOOL: Esses itens são abordados no Capítulo 7 em entretenimento. Cada bebida diminui seu **NÍVEL DE ESTRESSE** em um passo, mas também dá uma modificação de -1 em todas as habilidades baseadas em **PERSPICÁCIA** no próximo Período.

VEÍCULOS

Entre no lugar escuro e assustador. Seja emboscado. Configure algo para explodir e lute para sair. Pegue as chaves, entre no seu veículo e dirija. Rápido. Merda, algo está escondido no maldito porta-malas! E agora? Isso é problema seu – esta seção cobre o que você está dirigindo, não como matar monstros. Embora as listagens abaixo estejam longe de serem exaustivas, elas fornecem uma boa seção transversal do que as pessoas estão usando para se deslocar pelo planeta na Fronteira. Apenas certifique-se de manter o porta-malas trancado.

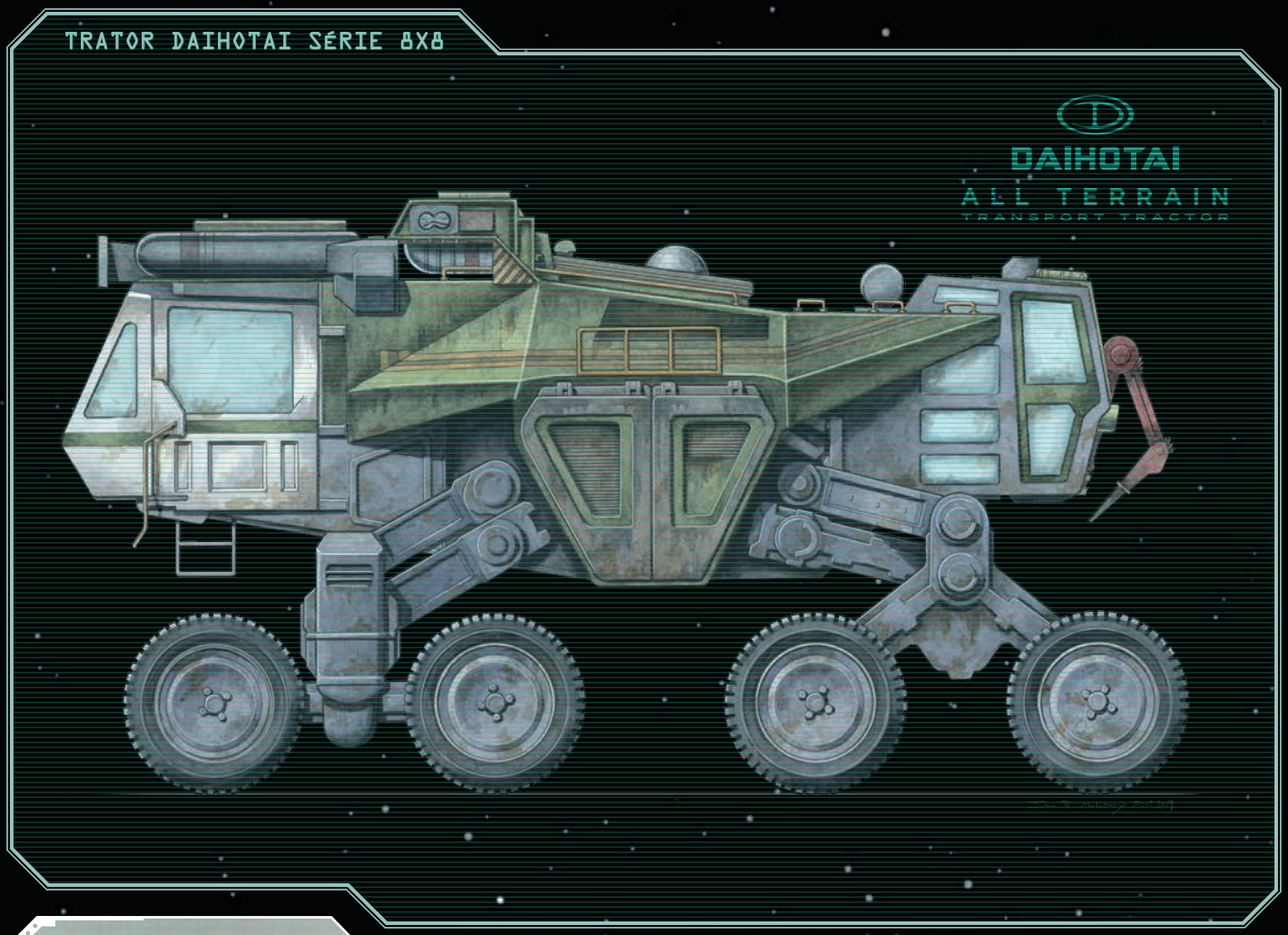
VEÍCULOS

VEÍCULO	PASSAGEIROS	MANOBRABILIDADE	VELOCIDADE	CASCO	ARMADURA	CUSTO
Trator Daihotai	4	+0	2	6	4	$17,000
Weyland VTT NR-9	1	+2	2	2	2	$3,000
TPB M577	13	+1	3	8	8	$500,000
Girocarro Aerodyne	5	+3	3	4	3	$40,000
Nave de Tropas ADV UD-4L Cheyenne	15	+2	4	10	7	$3,100,000
Transportador Elevador de Carga WY-37B	3	-1	3	12	4	$800,000

TRATOR 8X8 SÉRIE DAIHOTAI

Um veículo de trabalho para todos os fins, projetado para o ambiente irregular da Fronteira, a série de tratores Daihotai é completamente adaptável às necessidades da maioria das colônias baixas e sujas. A suspensão de oito rodas do Daihotai oferece uma condução relativamente suave em todos os solavancos, exceto os mais intensos. Esses tratores modulares podem ser equipados com lâminas de buldôzer, escavadeiras, cortadores, guindastes, amostradores de núcleo, compactadores à mola, soldadores, brocas perfuradoras, colheitadeiras e mais. Alguns colonos até montaram armas nesses tratores e as usam para proteger seu trabalho duro. Trailers podem ser acoplados ao Daihotai e ele pode ser usado como transportador de carga pelos campos (os agricultores e pecuaristas de Terraforma 3 usam os tratores para transportar colheitas e para ir e voltar do espaçoporto). A cabine do trator é fechada e pressurizada com seu próprio ambiente independente. Um Daihotai pode funcionar em uma atmosfera venenosa ou mesmo em uma lua sem ar.

TRATOR DAIHOTAI SÉRIE 8X8



WEYLAND SÉRIE NR-9 VEÍCULO PARA TODOS OS TERRENOS

Embora um pouco desatualizada, a série de VTT de um século da Weyland, a NR, ainda está em uso na Fronteira. Os pequenos veículos são resistentes e confiáveis, tornando-os essenciais para a vida nas colônias externas. A série NR acomoda duas pessoas de costas uma para a outra sob uma gaiola de proteção e usa quatro bandas de rodagem com triplo amortecimento para navegar até nos terrenos mais difíceis.

TRATOR DAIHOTAI DE TRANSPORTE MULTITERRENO

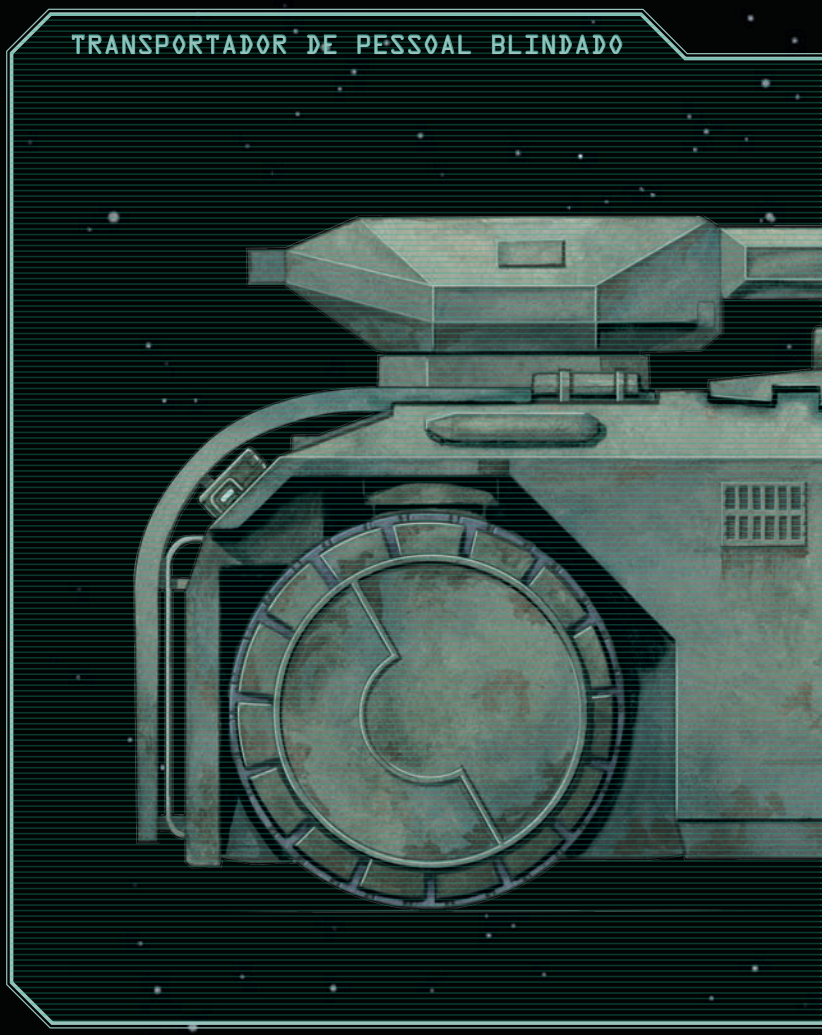
ENCONTRADO: Colônias da Fronteira
VELOCIDADE MÁXIMA: 148 km/h
COMPRIMENTO: 6.6m
ARMAMENTO PADRÃO: Nenhum

WEYLAND NR-9 VTT

ENCONTRADO: Colônias da Fronteira
VELOCIDADE MÁXIMA: 140 km/h
COMPRIMENTO: 3.2m
ARMAMENTO PADRÃO: Nenhum

TRANSPORTADOR DE PESSOAL BLINDADO SÉRIE M570

O transporte terrestre padrão da ACEU, o TPB da série M570, carrega um esquadrão completo para a batalha. Seu interior é equipado com um centro de comando tático com links para as câmeras e biossinais dos capacetes de cada soldado. O exterior é blindado com uma pintura laser-absorvente. Além dos lançadores antirradar e uma pequena torre de artilharia montada na frente, o M570 tem um pacote de armas rotativas em um sistema de trilhos que permite deslizar para trás e armazenar na parte traseira do veículo quando não estiver em uso, deixando a aparência menos ameaçadora e diminuindo a assinatura de calor do TPB. A pressão do ar em suas grandes rodas blindadas é controlada pelo motorista, a fim de facilitar uma melhor tração em terrenos macios e permitir ao chassi do veículo uma folga adicional em terrenos acidentados — sua discrição talvez seja a maior fraqueza do TPB. Coloque um motorista imprudente ao volante em um ambiente rochoso e é provável que você destrua o transeixo. O TPB anfíbio e à prova de vácuo foi projetado para ser transportado no compartimento de veículos de uma Nave de Tropas Cheyenne, permitindo que seja posicionado em praticamente qualquer lugar. Enquanto o M577 é o TPV padrão visto na Borda, existem variantes com diferentes configurações de armas.



ACEU TPB DE FUZILEIROS COLONIAIS M577

ENCONTRADO: Campos de batalha e bases militares da ACEU através da Fronteira e da Borda Externa

VELOCIDADE MÁXIMA: 150 km/h

COMPRIMENTO: 9.2m

ARMAMENTO PADRÃO:

- **Plasma de Fase**
- **Torre de Canhão de Pulso**
- **Torre de Metralhadora de 20mm**

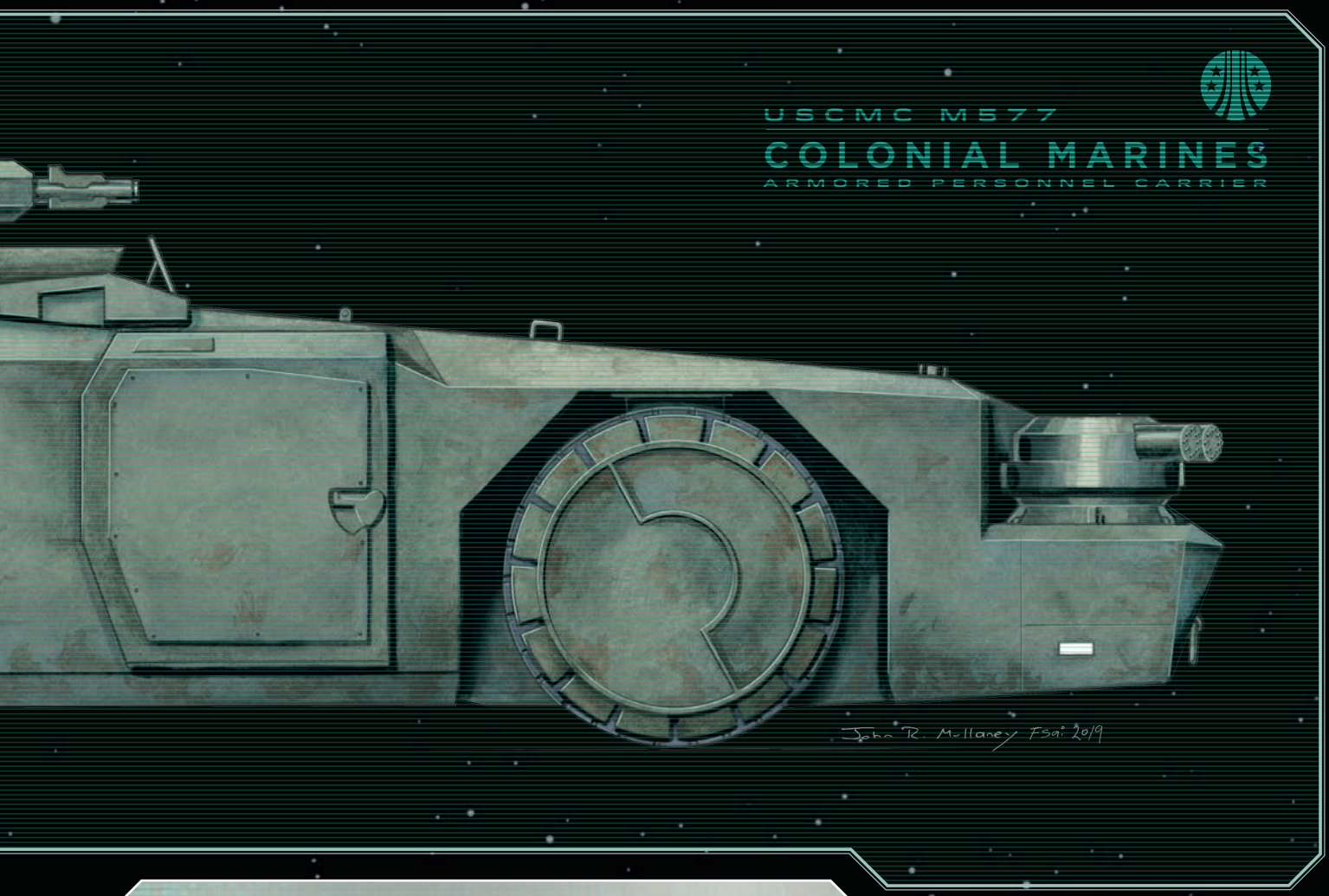
GIROCARRO AUTOMOTIVO ADV LEVE AERODYNE

ENCONTRADO: Colônias densamente povoadas dos sistemas Centrais e do Véu Externo

VELOCIDADE MÁXIMA: 250 km/h

COMPRIMENTO: 5.2m

ARMAMENTO PADRÃO: Nenhum



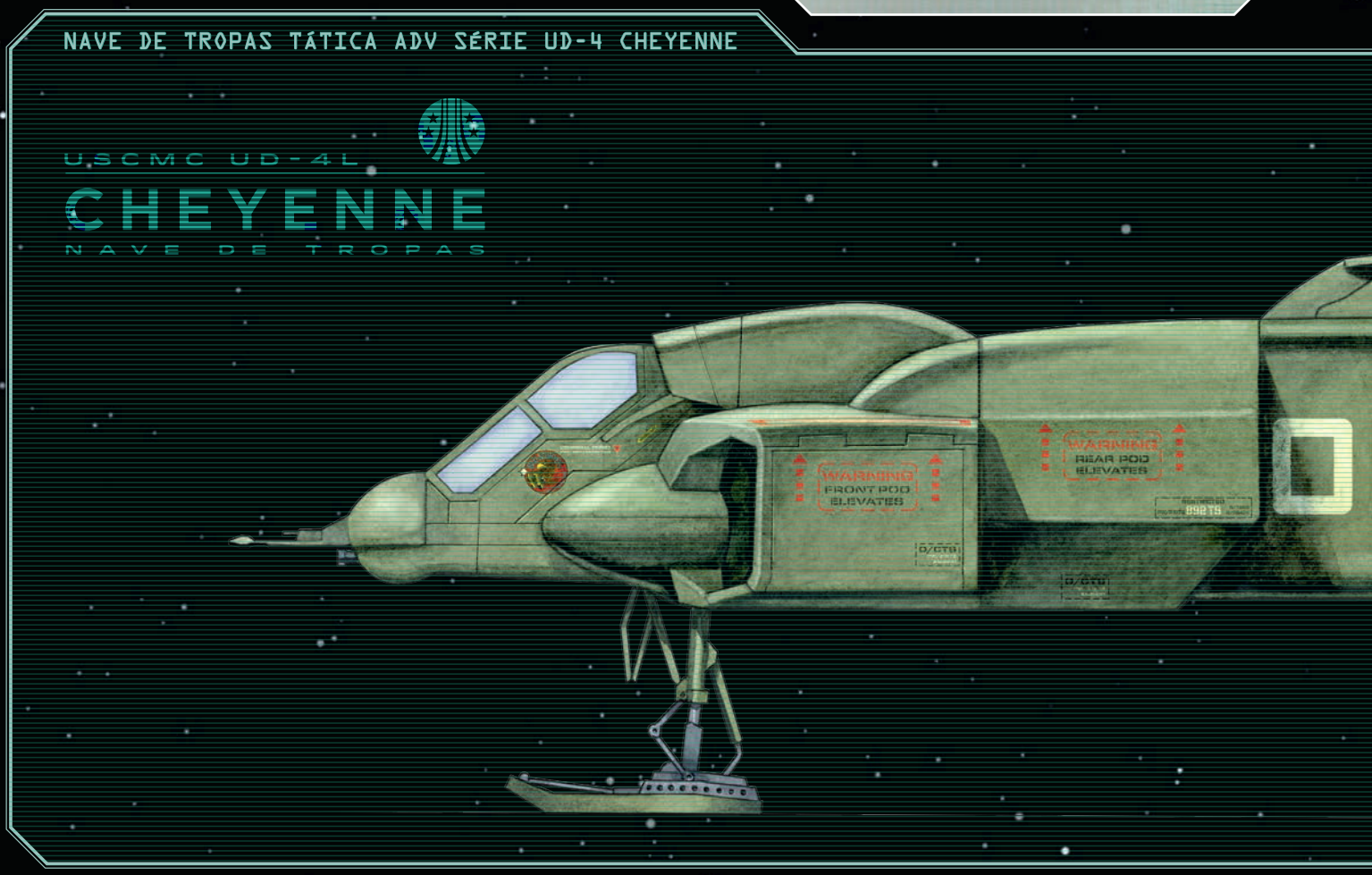
GIROCARRO AUTOMOTIVO ADV LEVE AERODYNE

O girocarro é um automóvel de aterrissagem e decolagem vertical típico encontrado nos mundos mais civilizados do Véu Externo e sistemas Centrais. Existem vários tipos e modelos de duas e quatro portas, que variam desde veículos esportivos de luxo até utilitários. Esses carros giroscópicos acionados por reatores de microfusão podem operar como transporte terrestre com rodas ou utilizar ventiladores internos para gerar almofadas de ar com um teto máximo de voo de 3.000 metros. As câmeras oferecem uma visão de 360 graus e um alerta de proximidade protege contra colisões.

Os girocarros exigem muita manutenção e, portanto, são uma visão rara na Borda Externa e na Fronteira. O experimental Veículo Leve de Ataque Hovertread ADV/ER da ACEU funciona com uma variação dessa tecnologia com asas estabilizadoras retráteis e rodas com bandas de rodagem amortecidas, em vez de rodas padrão.

NAVE DE TROPAS TÁTICA ADV SÉRIE UD-4 CHEYENNE

O auge da supremacia em campo de batalha da ACEU, a Nave de Tropas Cheyenne tem uma taxa de sucesso sem paralelo ao realizar a dupla função de transporte e nave de guerra. Embora verdadeiras naves de guerra como a Tomarralque sejam mais fortemente armadas e naves de ataque como a Puma e a Binturong sejam mais manobráveis, nenhuma tem a versatilidade da Cheyenne. As Cheyenne são lançadas da órbita diretamente para o combate saídas do compartimento ventral de qualquer fragata ou transportadora da ACEU, descendo rapidamente pela atmosfera como um meteoro. O modelo atual foi especificamente aprimorado para transportar o M577 para uma zona de combate, implantar o TPB com seu esquadrão de fuzileiros e imediatamente assumir um papel de suporte aéreo para o esquadrão. A nave é principalmente um compartimento de transporte com cabine, sistemas de armas e motores conectados – não há muito em questão de outras acomodações a bordo. Enquanto em descida supersônica, os módulos de armas da Cheyenne são retraídos com o casco. Esses módulos são implantados para combate subsônico. Com uma conexão de satélite adequada, a Cheyenne pode ser transportada por controle remoto a partir de um terminal portátil. Poucos pilotos têm a habilidade necessária para essa manobra, e a tarefa geralmente é deixada para o androide do esquadrão.



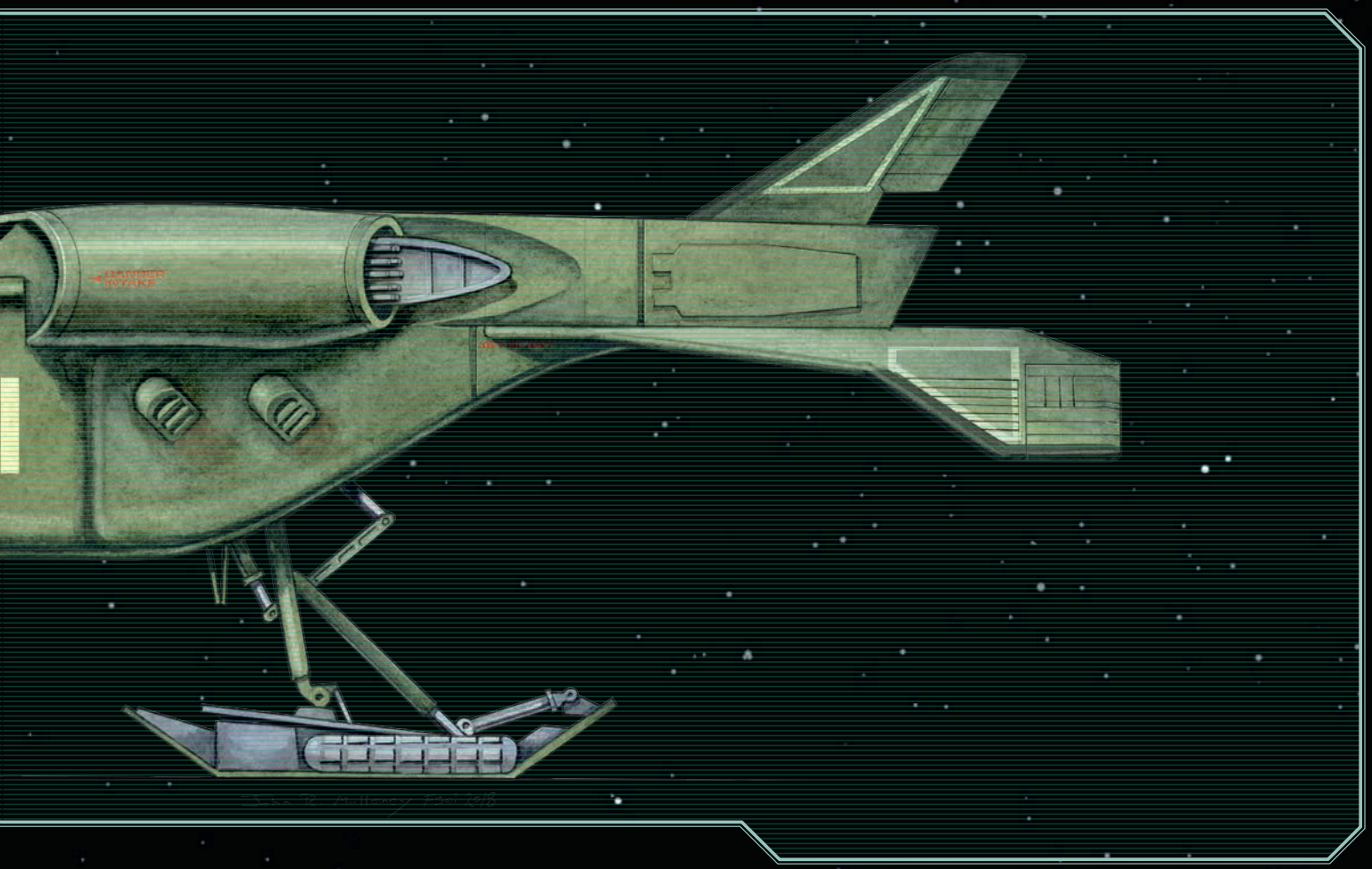
ACEU NAVE DE TROPAS UD-4L CHEYENNE

ENCONTRADO: Campos de batalha e bases militares da ACEU através da Fronteira e da Borda Externa. Algumas chegaram a mãos mercenárias também.

COMPRIMENTO: 25.2m

ARMAMENTO PADRÃO:

- **Metralhadora de 25mm**
- **Lançador de Foguetes Mk16 Não-guiados Banshee 70 de 150 mm**
- **7 x Mísseis Táticos AGM-220C Cérbero II**
- **3 x Mísseis para Aeronaves Mata-leão MIA-90E**



WEYLAND-YUTANI TRANSPORTADOR E GUINDASTE SUBORBITAL

Às vezes, você precisa mover a carga para longas distâncias entre planetas. O antigo, porém confiável, Transportador de Carga é um trenó em uma plataforma com cabine de tripulação, conjunto de guindaste, dois motores de alto rendimento e quatro cascos de propulsão de manobra articulada imensos e super carregados. Embora não seja indicado para uso no espaço profundo, a cabine pressurizada do Transportador de Carga é classificada para uso no vácuo e ele é capaz de fazer transferências de carga em órbita baixa. As placas na plataforma podem ser magnetizadas, e há pontos rígidos de fixação da carga em intervalos regulares em todo o casco. A equipe do Transportador de Carga pode usar um cinto de segurança e um guincho para sair da cabine pressurizada e realizar ajustes de equilíbrio de carga de emergência durante o voo. O conjunto do guindaste extensível operado remotamente é dobrado ao nível do casco durante o vôo e pode ser equipado com um acoplador magnético, uma garra de escavadeira, gancho e cabo ou outros equipamentos. Apenas esteja avisado: utilizar o guindaste durante o vôo pode causar a desestabilização e a queda do Transportador de Carga. É preferível que haja um piloto com altas habilidades de pilotagem. ■

TRANSPORTADOR ELEVADOR DE CARGA WY-37B

ENCONTRADO: Colônias de fronteira, cargueiros estelares e grandes estações espaciais

COMPRIMENTO: 34.2m

ARMAMENTO PADRÃO: Nenhum

ARMAS DE VEÍCULOS

ARMA	BÔNUS	DANO	DISTÂNCIA	CUSTO	COMENTÁRIO
Metralhadora de 20mm	+3	3	Longa	$7,500	Perfuradora de armadura. Automática.
Metralhadora de 25mm	+3	3	Extrema	$9,000	Perfuradora de armadura. Automática.
Torre de Canhão de Pulso de Plasma de Fase	+1	6	Extrema	$54,000	Perfuradora de armadura.
Unidade de Chamas Multidirecional	–	4	Média	$4,200	Fogo de Intensidade 9.
Lançador de Foguetes Mk16 Não-guiados Banshee 70 de 150 mm	–	3	Longa	$48,000	Causa explosão de Poder de Fogo 12 além dos danos diretos. Automática.
Lançador de Mísseis Táticos AGM-220C Cérbero II	+2	7	Extrema	$76,000	Pode atingir apenas veículos e edifícios terrestres. Perfuradora de armadura. Custo dos mísseis: $12.000.
Lançador de Mísseis para Aeronaves Mata-leão MIA-90E	+3	5	Extrema	$64,000	Pode atingir apenas veículos aéreos. Perfuradora de armadura. Custo do míssil: $9.000.



UMA VIDA DIFÍCIL EM MEIO ÀS ESTRELAS

"Existem outros mundos além deste e, se não houver ar para respirar, temos simplesmente que fazê-lo."

—PETER WEYLAND

A vida no espaço não é bonita. A vida humana é barata, assim como os contracheques. Sempre há alguém em situação pior, disposto a fazer seu trabalho por menos ainda, por isso é melhor você não fazer merda e perder o que tem. Na maioria das profissões, saber sobre sujeiras do seu empregador ou tornar-se um especialista certificado em um campo são as únicas maneiras de manter qualquer aparência de segurança no emprego.

Além das acomodações de luxo da elite corporativa e das armas de ponta dos Fuzileiros Coloniais, quase tudo é sujo, usado e precisa de reparos. Os únicos colonos com garantia de receber novas peças e equipamentos são os mineiros e o pessoal de suporte do processador atmosférico em planetas que excedem consistentemente suas cotas corporativas. Em setores remotos, as tecnologias importadas são muito caras e difíceis de encontrar, portanto, a maioria dos equipamentos é equipada com gambiarras, modificada e fabricada com materiais reciclados e reformados. Em alguns territórios, veículos e naves estelares ainda estão em uso com quase um século de idade. Em vez das caras exibições holográficas tridimensionais do ano anterior, a maioria das naves é equipada com monitores convencionais e pacotes básicos de sensores. Nas últimas décadas, os sistemas de computadores MU/TH/UR tornaram-se menos focados na sofisticação da IA e mais nas funções utilitárias. Mesmo os trajes espaciais são mais volumosos e oferecem menos proteção do que os produzidos durante os anos dourados da exploração espacial.

Em essência, a humanidade como sociedade tecnológica está em declínio.

A humanidade nunca teria deixado o berço do nosso sistema solar sem a visão de futuro do empresário e empreendedor visionário Peter Weyland. Sob sua administração, a Corporação Weyland introduziu três coisas que garantiram o domínio da humanidade sobre as estrelas — a capacidade de viajar a velocidades mais rápidas que a luz, a introdução da câmara de hipersono e a capacidade de terraformar mundos inteiros.

MAIS RÁPIDO DO QUE A VELOCIDADE DA LUZ

A capacidade de viajar mais rápido que a luz é o ponto crucial da expansão da humanidade fora de nosso próprio sistema solar. Sem isso, não haveria colônias extra-solares nem impérios estelares corporativos. Desenvolvido pela Weyland Industries na década de 2030, esses motores às vezes são chamados de *unidades de deslocamento*. O sistema trabalha com o princípio de uma relação inversa entre a velocidade e o fluxo do tempo. Uma unidade MRL atinge essas velocidades deslocando o volume de espaço que precede uma espaçonave e puxando a embarcação para a frente com ele. Acelerar para velocidades mais rápidas que a luz não é algo instantâneo. Os propulsores de íons aumentam a velocidade até o ponto em que a unidade de deslocamento pode assumir o controle, impulsionando gradualmente naves estelares a várias vezes a velocidade da luz.

Quando foram implantados pela primeira vez, cento e cinquenta anos atrás, os motores MRL podiam impulsionar uma nave espacial, como um Veículo de Exploração Espacial classe Heliades, de 10 a 15 vezes a velocidade da luz. Embora as naves modernas possam viajar de 50 a mais de 700 vezes MRL (leia mais na página 167), isso ainda significa que pode levar semanas ou até anos para percorrer todo o espaço mapeado. Para complicar, viagens prolongadas a velocidades mais rápidas que a luz podem causar uma síndrome em mamíferos conhecida como Transtorno de Distorção Neurológica – ou TDNs, para encurtar (veja o texto à direita). Para combater isso e economizar recursos em viagens longas, os viajantes espaciais passam a maior parte do tempo em MRL em estase.

HIPERSONO COM AS ESTRELAS

Mesmo antes que o MRL fosse possível, a tecnologia de hipersono estava em desenvolvimento. Desde a década de 2020, Peter Weyland havia ordenado que seus cientistas encontrassem uma maneira de prolongar a vida indefinidamente. Embora não fosse exatamente o que Weyland tinha em mente, a tecnologia resultante foi um salto significativo adiante. A capacidade de retardar os processos biológicos de uma forma de vida a quase uma paralisia foi benéfica tanto para a indústria médica quanto para as missões espaciais em velocidades abaixo da velocidade luz. Quando o MRL se tornou realidade, o estase foi adaptado como uma solução para o gerenciamento de recursos em vôos espaciais.

Descobriu-se que o hipersono oferece outros benefícios à saúde do homem no espaço. Viajar mais rápido que a velocidade da luz pode ter um efeito de distorção na percepção humana. Conhecida como Transtorno de Distorção Neurológica, essa síndrome causa paranoia, epilepsia, comportamento psicótico e outros efeitos adversos. Pior que isso, quanto mais rápido a pessoa viaja, piores os sintomas. O estase protege os viajantes espaciais dos TDNs, com o benefício adicional de interromper o envelhecimento em nível celular.

O SONO DAS ERAS: O processo de entrar em hipersono envolve uma mistura de gases e a redução significativa da temperatura corporal. Embora os viajantes não estejam conscientes quando estão em estase, eles podem – e são incentivados a – sonhar. Como as funções cerebrais também diminuem durante o sono, um único sonho pode durar meses. De fato, um setor industrial inteiro foi criado para tirar proveito disso (na página 163). Sonhar no hipersono promove a saúde mental e pode ajudar na cura regenerativa natural do corpo.

REGRAS: Após um número de dias de viagem MRL igual à classificação MRL da nave (uma classificação mais baixa significa uma nave mais rápida), role um D6 na tabela abaixo. Quando o mesmo número de dias tiver passado novamente, role novamente adicionando +1 à rolagem. Continue rolando com a mesma frequência, sempre adicionando +1 à rolagem. Como afirmado acima, a estase oferece proteção contra os TDNs, mas ser despertado abruptamente do sono profundo é perigoso. Desorientação, dores de cabeça, dor no peito e náusea são efeitos colaterais comuns. Embora incomuns, alguns casos graves resultaram em morte. Em termos de jogo, um despertar abrupto do hipersono conta como um ataque contra você rolado com seis Dados Base. Se você ficar Quebrado por esse dano, deve fazer uma Rolagem de Morte a cada Turno.

Além disso, ficar em hipersono por qualquer período de tempo fará com que você fique desidratado (veja a página 106). O medicamento Hidrataçã1 (ver página 137), tomado antes da estase, neutraliza esse efeito. ■

NEUROLOGICAL DISTORTION DISORDER

ROLAGEM	EFEITO
–5	**SEM EFFEITO. Ainda.**
6–7	**PARANOIA. Você se convence de que alguém ou algo a bordo da nave quer te pegar. O efeito, que dura até o término da viagem MRL, deve ser interpretado.**
8–9	**EPILEPSIA. Você sofre episódios de ataques epiléticos, que o deixarão incapaz por um Turno completo. Role um Dado de Estresse a cada Período – rolar um significa que ocorre uma convulsão.**
10–11	**AMNÉSIA. Sua memória é um quadro em branco. Você não consegue mais se lembrar quem você ou os outros personagens são. O efeito dura D6 dias após o término da viagem MRL e deve ser interpretado.**
12+	**PSICOSE. Você deve atacar imediatamente a pessoa ou criatura mais próxima, amigável ou não. Você não vai parar até que você ou seu alvo esteja Quebrado. Todo personagem amistoso que testemunhar sua fúria deve fazer uma Rolagem de Pânico imediata.**

MÓDULOS DE GRAVIDADE

Os cientistas corporativos estão sempre trabalhando nos avanços da tecnologia MRL. Um desenvolvimento recente opera gerando ondas de força em todo o comprimento da embarcação que a impulsiona além da velocidade da luz sem o auxílio de propulsores. Chamados de Módulos de Gravidade, esses sistemas criam uma distorção no espaço-tempo, permitindo que naves espaciais entrem no Espaço Einsteiniano – um estado relativo de inexistência no universo material, permitindo que as naves viajem muito mais rápido que as MRL convencionais. A tecnologia é um grande salto à frente, mas os TDNs ainda exigem que os viajantes entrem em estase para viagens prolongadas. Os detalhes desse processo e os princípios por trás dele são atualmente considerados confidenciais pela Weyland-Yutani. Ainda em testes experimentais, os Módulos de Gravidade são na sua maioria desconhecidos na Fronteira, encontrados apenas em iates de empresas de ponta e naves de exploração vindos dos Sistemas Centrais.

Um subproduto fortuito do módulo de gravidade é que os campos gerados por ele fornecem proteção poderosa contra ataques de balística e energia. Os Módulos de Gravidade são minuciosamente calibrados e sensíveis ao peso – qualquer quantidade inexplicada de massa a bordo de uma nave estelar que utiliza o sistema corre o risco de desvios graves do curso.

ESPAÇO MAPEADO

Bem-vindo ao espaço. Você vai morrer aqui – e quando isso acontecer, seus parentes precisarão saber onde pegar seu corpo e se devem queimar ou atirar de volta no vazio.

O mapa estelar nas capas internas deste livro mostra todo o espaço mapeado. As três maiores seções divididas pelo governo são o Braço Americano das Américas Unidas, o Braço Anglo-Japonês do Império dos Três Mundos e o Bloco Coletivista da União dos Povos Progressistas. Esses domínios nacionais abrangem o Centro, o Véu Externo, a Borda Externa e a Vastidão Distante do espaço conhecido.

OS SISTEMAS CENTRAIS são os mais próximos da Terra. São as colônias mais prósperas e o parque de diversões da elite. O I3M e as CISC dominam essa região do espaço.

O VÉU EXTERNO: Fora dos sistemas centrais está o Véu Externo. Ricas em recursos para mineração e cultivo, as colônias do Véu Externo foram terraformadas e colonizadas pelo I3M há mais de um século. Desde então, a UPP anexou muitos mundos aqui. Vastas regiões do espaço nessa região foram despojadas e tornadas inabitáveis por métodos de mineração inseguros.

A BORDA EXTERNA: Além do véu externo, está a borda externa. Aqui, os exploradores norte-americanos e da UPP descobriram vários planetas ricos em recursos que poderiam sustentar a vida humana sem terraformação. A Borda é a fronteira externa do espaço civilizado.

A VASTIDÃO DISTANTE: Se estendendo do Braço Americano da Borda Externa, está a Vastidão Distante. Esta área de espaço reivindicado, mas basicamente inexplorado, se estende por vastas áreas do desconhecido até um grupo disperso de colônias vitais terraformadas essenciais para as AU e o I3M. Os caminhoneiros espaciais chamam essa cadeia de mundos de Colar de Pérolas.

A FRONTEIRA: Ao longo do limite do espaço explorado, fica a Fronteira. É uma terra alvoroçada de oportunidade, expandindo constantemente os limites do espaço conhecido. Além disso está a escuridão. ■

VIVENDO NO ESPAÇO

Então, você quer tentar sobreviver na Fronteira. O trabalhador médio aqui é um agricultor, um pioneiro, um engenheiro de manutenção, um petroleiro de exploração, um garimpeiro, um mineiro, um caminhoneiro espacial, um xerife, um gerente ou um soldado — todas profissões sujas e trabalhadoras. Apenas alguns poucos conseguem se chamar de exploradores.

A melhor opção a longo prazo disponível ao humano comum é se tornar um colono da Fronteira. O processo de verificação não é fácil – além de competência e pré-requisitos físicos, os candidatos devem passar por um intenso processo de triagem psicológica no qual muitos colonos em potencial falham. No entanto, uma vez que você é aprovado para uma colônia, você está essencialmente garantido nessa posição para a vida toda, desde que não estrague tudo epicamente. As corporações e a administração colonial não vão perder tempo de substituir um fazendeiro ou um engenheiro de manutenção de terraformação como você por infrações menores. Além disso, o trabalho tem o bônus adicional de seus descendentes herdarem sua posição.

Infelizmente, não há glória ou glamour como colonizador – as colônias da Fronteira estão passando por uma crise econômica, enquanto as companhias dos Sistemas Centrais engordam com o trabalho duro dos outros. Os suprimentos são limitados e, na maioria das vezes, os colonos são instruídos a racionar e improvisar.

NA CIDADE APENAS PARA SUPRIMENTOS

Embora a maioria dos trabalhos da Fronteira sejam baseados nas colônias, todas interagem de uma maneira ou de outra. Garimpeiros e petroleiros de exploração inspecionam o terreno, reivindicando depósitos minerais e perfurando poços exploratórios em regiões até então inexploradas. Os mineiros costumam cumprir um contrato de um ano em um local específico da colônia antes de serem substituídos. Os agricultores cultivam produtos, os engenheiros de manutenção mantêm os processadores atmosféricos funcionando, os gerentes gerais supervisionam tudo e os xerifes mantêm todos na linha. Os caminhoneiros espaciais entregam suprimentos para a colônia e trazem as exportações do mundo de volta aos Sistemas Centrais. Muitos transportadores de carga corporativos são ex-veteranos da Armada Colonial que estão com pouca sorte. Os Fuzileiros Coloniais e a Armada protegem esses mundos, também se alternando pela fronteira. Por fim, as corporações enviarão equipes de segurança e avaliação para garantir que seus recursos sejam bem tratados. Em conjunto, isso tudo representa a bem ajustada máquina do comércio – e todos nela são apenas uma engrenagem, uma engrenagem substituível.

Depois, há o elemento marginal.

Mercenários, vagabundos e corsários vão de colônia em colônia, procurando ganhar a vida à margem da sociedade normal. Alguns são criminosos em fuga, outros estão desencantados com a burocracia colonial e corporativa. Muitos são perigosos.



NAVES ESPACIAIS

Entre missões de observação e corridas de carga, as pessoas na Fronteira passam muito tempo em enormes latas de metal arremessadas pelo espaço. As naves são projetadas para funcionalidade, não estética. As grades do piso podem ser removidas para acessar conduítes localizados embaixo deles, e máquinas e tubos expostos revestem as paredes em todos os locais, exceto os aposentos da tripulação. Várias naves típicas que operam em 2183 DC são descritas nas páginas 180 em diante.

UMA VIDA SOLITÁRIA: Viver em naves espaciais pode significar dormir por meses a fio. Para complicar, toda essa viagem para lá e para cá pode alterar seriamente a dinâmica pessoal. Quando você passa alguns anos transportando cargas em hipersono, você não envelhece muito, enquanto sua família vive uma vida ativa no planeta. As crianças crescem e os amantes envelhecem. Os relacionamentos tendem a desmoronar, deixando você com apenas seu trabalho e sua equipe.



ESTAÇÕES ESPACIAIS

As estações espaciais são projetadas principalmente de maneira semelhante à nave espacial — a diferença é que existem muito mais áreas de habitat, além de grandes shoppings abertos. O design da estação é tão variado quanto o de aeronaves estelares — algumas consistem em várias torres com uma treliça de conexão de tubos amplificadores de ondas, enquanto outras são construídas nas torres de maciços módulos de refinaria desativados. Mais ainda utilizam formas mais tradicionais, como uma roda ou esfera. Enquanto a maioria é feita de composto de titânio e outras ligas de alta qualidade, algumas, como a colônia religiosa Arceon, também são compostas de materiais exóticos. A maioria das estações espaciais é como cidades superpovoadas no espaço — os alojamentos são apertados para todos, exceto a elite, as pessoas da classe trabalhadora vivem e trabalham um em cima do outro, e o crime corre desenfreado.

CLAUSTROFOBIA NO VÁCUO: As pessoas precisam de espaço para respirar. O espaço em si pode ser vasto, mas simplesmente não há muito dele disponível nas estações que flutuam entre as estrelas. Como as janelas são uma mercadoria de luxo no espaço, as estações espaciais geralmente têm centros de recreação e jardins botânicos equipados com paredes ambientais. Esses grandes monitores projetam vistas deslumbrantes de espaços naturais, como clareiras arborizadas, praias tropicais ou montanhas majestosas. Enquanto os modelos caros incluem uma projeção tridimensional, os modelos mais baratos e mais produzidos usam vídeo em tela plana.



ESTAÇÃO ANCORAGEM

Sendo a segunda estação espacial com esse nome, a enorme estação Ancoragem é sua encruzilhada para a Fronteira. Localizado em um espaço não reivindicado, a poucos escassos parsecs da base da CAAU Eco de Liberdade, Ancoragem é um local conveniente para pegar suprimentos, obter comida, reabastecer, fazer reparos em doca seca e escolher a equipe e os funcionários para o seu próximo trabalho. Localização é tudo, e a Ancoragem está posicionada perfeitamente para atender a Borda Externa e a Vastidão Distante, fornecendo uma rota alternativa das Solomons ao espaço civilizado.

A Ancoragem é considerada território neutro e é governada pelas CISC – naves de todo e qualquer governo e empresa são bem-vindos aqui. A CCI e a Administração Colonial costumam enviar representantes para negociar disputas intercoloniais em Ancoragem. As AU operam um Gabinete de Xerifes Coloniais a bordo, e um pequeno contingente de Fuzileiros Coloniais está alocado no escritório da guarnição na torre quatro.

A estação tem uma população permanente muito pequena, mas pode abrigar facilmente mais de 3.000 trabalhadores e colonos temporários. A Ancoragem é composta por quatro módulos de refinaria situados em torno de um terminal central. Três dos módulos foram convertidos em espaço habitável semelhante à antiga estação de Sevastopol da companhia Seegson, enquanto o quarto é uma refinaria em funcionamento para o processamento de minérios e gases destinados às colônias da Fronteira. Com saguões organizados de maneira semelhante a um espaçoporto terrestre, a estação é conhecida por seus botecos, áreas de shopping abertas, androides de serviço e entretenimento barato.

QUAL É A HISTÓRIA, MÃE? Com apenas três anos de idade, a mais nova encarnação de Ancoragem é o projeto de estação espacial mais bem-sucedido fora do sistema Sol. A Ancoragem original era um terminal de reabastecimento colonial/estação científica, situado no setor Neróide, próximo ao espaço da UPP. Em 2179, ela sofreu uma falha catastrófica no reator — por razões desconhecidas. A Administração Colonial e a CCI encomendaram com as Colônias Independentes do Sistema Central a construção de uma nova, colocando-a ainda mais distante na Fronteira para facilitar a expansão da colonização.



ARCEON

Apelidado de "o planeta de madeira" pelos caminhoneiros espaciais, Arceon é uma estação estranha. Originalmente uma antiga esfera de habitação classe V, Arceon, de um quilômetro e meio de extensão, foi reaproveitado como um mosteiro de uma ordem tecnofóbica reclusa. Todas as áreas metálicas dentro e fora foram cobertas de madeira e todas as estruturas dentro da esfera — uma abadia, bibliotecas, banhos comuns, reservatórios e até uma enorme fábrica de vidro — são de madeira e arcaicas.

No interior, existem espaços abertos com tetos de até 100 metros de altura, e a própria estrutura é similar a de um formigueiro. Arceon ostenta campos de grama onde as plantações e os animais são cultivados e mantidos. É grande o suficiente e gira rápido o suficiente para manter sua própria atmosfera fina, que é continuamente processada e reabastecida pela tecnologia localizada no centro do mundo de madeira. O hemisfério superior da estação é dominado por um lago enorme, repleto de vida marinha.

QUAL É A HISTÓRIA, MÃE? Arceon foi fundado por um movimento monástico de "volta à natureza" na década de 2100. Embora inicialmente descartada como uma seita, a ordem provou ser perigosa quando eles usaram o vírus de computador aprimorado chamado Nova Peste para eliminar uma quantidade imensa de dados na Terra, prejudicando as cooperativas de crédito e as corporações trans-estelares. O grupo até mesmo detonou bombas nucleares de baixo rendimento nos principais setores metropolitanos, utilizando o pulso eletromagnético para forçar as pessoas a sobreviver sem tecnologia. À medida que mais e mais seguidores afluíam à ordem, foram tomadas medidas. Reunidos e presos por uma força-tarefa conjunta do I3M e das AU, a sentença final da ordem foi suspensa quando a Weyland Corp comprou os juízes. Os monges foram finalmente libertados sob custódia conscrita da Weyland-Yutani, que os realocou em Arceon em troca do emprego de seu líder, São Tomas — o gênio da computação por trás da Nova Peste. Em Arceon, o grupo é liderado por um Abade. Além disso, um modelo de androide mais antigo chamado Irmão Anthony reside com eles para impedir que eles se rebelem novamente. As naves da W-Y pararam de fornecer suprimentos para Arceon depois que Tomas morreu décadas atrás, e os monges têm muito poucos visitantes. Suas colheitas e gado os sustentam enquanto vivem uma vida simples.

COLONOS DO ESPAÇO PROFUNDO

O conceito de colônia vendido ao público em geral era o de um paraíso fora do mundo. Embora alguns planetas eventualmente tenham se tornando exatamente isso, eles são o produto do sangue, suor e lágrimas de gerações de colonos.

TERRAFORMAÇÃO: A terraformação começou na Terra nos anos 2010, reparando o ecossistema dos estragos da guerra e da poluição. O próximo passo foi a Lua, onde as áreas localizadas foram pressurizadas e transformadas. Marte foi o próximo. Embora o aquecimento global tenha sido interrompido assim que os processadores entraram em vigor, ainda levou décadas para tornar a Terra inteira novamente. Em uma tentativa de acostumar as pessoas à ideia de vida entre as estrelas, Sir Peter Weyland ofereceu incentivos para sair do mundo e colonizar o sistema solar enquanto a Terra se curava. A estratégia foi bem-sucedida e logo as colônias começaram a aparecer até em planetas mais distantes como Saturno. Dentro de uma década após a apresentação do MRL, a Weyland Industries havia instalado uma planta de processamento atmosférico (PPA) em um mundo extra-solar, e não demorou muito para que as pessoas estivessem ansiosas para colonizar lá também. No século 21, a terraformação ajudou a humanidade a se estabelecer entre as estrelas. O processo oneroso era exigente e realizado apenas em planetas que apresentavam condições próximas à terra, levando o planeta a se sustentar assim que o dispendioso processo de terraformação estivesse completo.

Quando a Yutani Corporation se fundiu com a Weyland Corp no início do século 22, a terraformação foi considerada não-lucrativa e deixada de lado. Em vez disso, os astrônomos da W-Y procuraram nos céus por planetas que pudessem dar suporte à vida humana por conta própria. Missões de colônias como a Juramento e a malfadada *Covenant* foram enviadas para começar a vida em planetas recém-descobertos similares à Terra. Sem a enorme tensão econômica que a Weyland Corporation havia sofrido em seus esforços para transformar mundos inteiros, a Weyland-Yutani prosperou. O novo modelo não duraria. À medida que mais e mais pessoas se mudaram para as colônias existentes fora do mundo, as populações nesses mundos aumentam e os recursos diminuíram novamente. Logo, a oferta de mundos habitáveis foi superada pela demanda.

CONSTRUINDO MUNDOS MELHORES: Nos cinquenta anos seguintes, mais e mais recursos foram encontrados em mundos estéreis ao longo da Fronteira instável, levando a Weyland-Yutani a ressuscitar a terraformação e criar uma nova forma rápida de processamento atmosférico. Reciclando uma campanha publicitária de cem anos, a Weyland-Yutani voltou a se gabar de estar "construindo mundos melhores". A reivindicação foi e ainda é discutível. Coloquialmente chamada de “Colônia Instantânea”, um Processador Atmosférico (PA) é introduzido em um planeta ou satélite para limpar sua atmosfera sem os padrões de segurança dos PPAs originais da Weyland. Essencialmente reatores de fusão gigantes, esses PAs completamente automatizados da W-Y ainda exigem monitoramento e manutenção constantes, e as colônias costumam ser montadas em mundos com o único objetivo de fazer essa manutenção. A Weyland-Yutani implantou PPAs por toda a fronteira, criando colônias em qualquer mundo que possa ter recursos exploráveis.

Terraformação pode ser um nome impróprio. Pode levar décadas para transformar a ecologia de um planeta, e nem sempre é permanente. A maioria dos mundos submetidos ao processo nunca se tornará semelhante à Terra. São lugares áridos, desolados e aliens, onde os processadores só podem alterar o suficiente para o ser humano sobreviver sem um traje de pressão. Alguns desses mundos ainda exigem que os PAs funcionem constantemente para manter uma atmosfera adequada, tornando o processador um alvo principal para os poderes e insurgentes inimigos. Alguns planetas ou planetoides ricos em recursos minerais são simplesmente incapazes de sequer começar a sustentar o processo de terraformação. Nesses casos, instalações pressurizadas são construídas na superfície para abrigar trabalhadores e suas famílias. Por esse motivo, colônias podem ser construídas em praticamente qualquer ambiente. Mundos oceânicos, de selva, desertos, árticos e áridos são comuns.

ALOJAMENTOS

No espaço, ninguém pode ouvi-lo roncar... pelo menos em hipersono. Quando não está em estase, porém, você precisa de um lugar para dormir e chamar de seu. Aqui estão as suas opções:

EM RODÍZIO: Como trabalhador de mineração e construção, muitas vezes você está em rodízio e, portanto, não tem seu próprio alojamento. Em vez disso, você ocupa uma beliche em dormitórios comunais chamados gaiolas. Essas instalações têm níveis empilhados de compartimentos grandes o suficiente apenas para abrigar um saco de dormir e a altos o suficiente para sentar-se. Um pequeno armário e uma área de objetos pessoais estão embutidos na cabeceira da cama e a privacidade é alcançada através do uso de persianas. Assim como em naves espaciais, chuveiros e banheiros são compartilhados.

TRAJETOS LONGOS: Nas naves militares e comerciais, a maior parte do seu tempo de sono é feita em cápsulas de estase. Para momentos pessoais enquanto se viaja, muitos cargueiros têm uma área comum com beliches embutidos nas paredes. Assim como as gaiolas, essas acomodações podem ser fechadas com persianas ou cortinas e podem ser decoradas de acordo com seus gostos pessoais (ou com a falta deles). Chuveiros, banheiro, cozinha e refeitórios são comunais nessas naves de serviço, portanto os beliches similares a caixões oferecem o único local privado para a maioria das tripulações militares e de trajeto longo.

ALOJAMENTOS ABARROTADOS: Em algumas estações espaciais, a população é alta e o espaço é otimizado. Não espere ficar muito confortável em tais lugares. Os níveis mais baixos de estações como Passagem têm corredores estreitos e quitinetes apertadas com pequenas cozinhas e banheiros, todos na mesma pequena área. Esses apartamentos podem ser tão pequenos que é desconfortável para duas pessoas andarem por um ao mesmo tempo.

PADRÃO DA GALÁXIA: Os alojamentos da tripulação em naves de colônias e de exploração científica geralmente são mais espaçosos, consistindo em uma quitinete padronizada com um pequeno banheiro privativo. Se você for esperto o suficiente, pode até ter sua própria janela.

ALOJAMENTOS DE LUXO: Não espere passar muito tempo em nenhum desses. Extravagantes ao extremo, esses apartamentos de cobertura em naves e estações às vezes estão localizados em um módulo separado com seu próprio sistema de suporte e suprimentos. Eles são espaçosos, extravagantemente abastecidos com comida, bebida e tudo o que seus ocupantes possam precisar para sobreviver por até dois anos sozinhos.

PRATICIDADE > ESTILO

Na fronteira, você se veste para o sucesso, e aqui isso significa prático. As roupas são geralmente jardineiras, macacões, luvas de couro, jaquetas de aviador e bonés, todos em cores suaves e frequentemente decorados com emblemas coloridos e logotipos corporativos. Nos mundos mais frios, os colonos e exploradores usam anoraques escuros e em camadas e capacetes de aviador de couro, ou chapéus forrados de peles que cobrem as orelhas. Os xerifes geralmente usam uniformes utilitários azuis, cinza ou castanhos, e o pessoal militar, é claro, veste caqui e verde-oliva.

Os representantes da empresa geralmente usam ternos em locais inadequados, distinguindo-se dos operários. A moda corporativa inclui cinza escuro, azul marinho e preto com camisas brancas e colarinhos altos, além de gravatas finas. Em planetoides com atmosferas nebulosas, trajes de compressão são usados, variando de modelos acolchoados pesados a trajes espaciais corporativos mais sofisticados e avançados.



CUSTOS DE VIDA

Nada é de graça na fronteira, nem mesmo respirar. O gráfico abaixo mostra as despesas típicas de moradia, dependendo do seu gosto pelo luxo e do que você pode pagar.

CUSTO SEMANAL	PADRÃO DE VIDA
$25	Mínimo
$100	Básico
$300	Normal
$2,000	Luxuoso

DINHEIRO E IDENTIFICAÇÃO, POR FAVOR

De quem é o dinheiro que você está gastando, afinal? Identificação e contas de crédito estão vinculadas nas colônias e podem ser acessadas de várias maneiras. A maioria dos colonos carrega um cartão de identificação prismático de metal e plástico transparente codificado para a impressão digital do proprietário – os débitos ocorrem apenas quando o destinatário adequado está segurando o cartão. Outras formas de identificação nas colônias incluem códigos de acesso, escaneamentos de retina, analisadores genéticos do hálito, placas de identificação com códigos de barras de plástico ou metal e tatuagens com códigos de barras – embora a última geralmente seja reservada a criminosos condenados.

DINHEIRO FRIO: As contas de crédito constituem a maioria das transações nos territórios, mas a vida na Fronteira pode ser diferente. E se você quiser fazer uma compra particular? Frequentemente, uma transação sem registros é favorável. O dinheiro mais aceito está em denominações definidas por empresas particulares e seu valor sobe e desce com base no valor das ações da empresa. Isso pode causar problemas quando uma empresa em particular aceita apenas formas específicas de moeda. Em vez de notas bancárias, são notas corporativas. As moedas nacionais geralmente estão apenas em contas de crédito eletrônicas, pois a maioria dos governos prefere acompanhar todas as transações de seus cidadãos. No entanto, como as Américas Unidas ficaram desapontadas com sua dependência de empresas como a Weyland-Yutani e a Lasalle Bionational, a Reserva Federal propôs ressuscitar o Dólar Americunidense como moeda de papel.

MOEDAS: Todos os débitos e créditos são medidos e convertidos em dólares Americunidenses (AU), em ienes do Império dos Três Mundos (I3M) ou em yuens da União dos Povos Progressistas (UPP). As notas estão disponíveis em diferentes denominações, como 5, 10, 20, 100, 1.000 e 10.000 – não há notas de 1. Algumas moedas de papel corporativas incluem:

DÓLARES COLONIAIS W-Y: (Pronunciado como Uai) moeda da Weyland-Yutani – a nota de cem dólares da W-Y tem uma impressão de holograma de segurança de Peter Weyland em sua face. Outras notas retratam pioneiros da companhia como Meredith Vickers e Jenny e Hideo Yutani.

NOTAS SEEG: Não tão amplamente aceitas quanto os dólares W-Y, essas notas têm apenas o logotipo da Seegson e uma denominação holográfica.

MOEDAS BINAT: Essa moedas são feitas de uma mistura de metais padrão e preciosos, variando de aço, cobre e platina a metais da Terra ainda mais raros.

As taxas de conversão estão sempre em fluxo, mas, como regra geral, os dólares W-Y mantêm seu valor e, portanto, são os mais procurados.

TRABALHO CONTRATADO

Vamos ser sinceros – você está aqui para receber o salário e não muito mais. Na tabela ao lado estão alguns salários típicos na Fronteira. Os salários base são baixos porque as empresas não querem que você seja dono de nada – elas querem ser donas de você. Créditos e empréstimos corporativos também estão disponíveis. Os pacotes de remuneração dos funcionários da Fronteira também incluem alojamentos, rações-padrão, bônus, ações, seguros e benefícios médicos. Mas escove os dentes, porque ninguém inclui planos dentais. Nunca.

FUNÇÃO	FAIXA SALARIAL SEMANAL		INCLUI, MAS NÃO ESTÁ LIMITADO A
Trabalho Colonial	$500	$640	Mineiros, garimpeiros, agricultores, motoristas, mecânicos e equipe de serviços gerais
Funcionários Comerciais	$400	$960	Caminhoneiros espaciais, oficiais, técnicos, manipuladores de carga, pilotos, navegadores, médicos e oficiais cientistas
Funcionários Corporativos e Governamentais	$540	$1,200	Administração, executivos, secretárias, vendedores, auditores, assassinos de aluguel e agentes
Aplicação da Lei	$400	$700	Xerifes coloniais, investigadores federais, guarda e segurança colonial
Oficiais Militares e Pessoal Alistado	$500	$760	Todas as funções do Exército, Fuzileiros e Armada
Ocupações de Elite	$1,300	$20,000	CEOs, presidentes, profissionais de entretenimento, sonhadores, cientistas, médicos, assassinos de elite, governadores e militares de alto escalão

COMUNICAÇÕES NA FRONTEIRA

O espaço interestelar é vasto. As transmissões não são instantâneas, às vezes levando semanas ou meses para chegar ao destinatário. Felizmente, a Weyland-Yutani construiu uma sofisticada grade de satélites de comunicação em torno da maioria dos setores habitados do espaço. Conhecida como a Rede, todos os sinais são roteados através dela, às vezes saltando por milhares de matrizes de comunicação antes de chegar ao seu destino.

As comunicações entre os sistemas são muito mais imediatas, variando de tempo real a um pequeno atraso, dependendo da distância da pessoa em relação ao destinatário.

Matrizes maciças de antenas e parabólicas dominam naves espaciais, estações e instalações terrestres, e uma ligação ao satélite por fio viável até essas antenas é necessária para se fazer transmissões de qualquer tipo. As chamadas pessoais de longa distância interestelares e intersistêmicas podem ser extremamente caras e, se houver poucas instalações de comunicação disponíveis ou houver alto tráfego de comunicação na Rede, você poderá esperar dias antes de receber um tempo autorizado para essa chamada crítica.

Como pode levar longos períodos para se ter uma resposta, a maioria dos gerentes gerais, xerifes e comandantes militares coloniais é forçada a tomar decisões com base em sua interpretação pessoal da política sem a aprovação da companhia ou da Administração Colonial. Como a vida onde judas perdeu as botas no espaço pode afetar a mente, isso às vezes leva a extrapolações bizarras de leis e procedimentos.

PERDIDO NA TRANSMISSÃO: Ninguém pode ouvi-lo gritar, mas você pode ouvir uma estrela cantando. O espaço também é barulhento. Pulsares, buracos negros e outros fenômenos estelares produzem transmissões em uma ampla variedade de frequências. Os buffers de comunicação eliminam esses sinais errantes, mas, por causa disso, às vezes as transmissões legítimas com sinais fracos podem ser perdidas no meio delas.

Os cartões de chamada entre sistemas são vinculadas diretamente a um destinatário específico. Esses cartões fornecem uma linha direta para seus entes queridos – se a Rede e a distância permitirem. Geralmente usados como cartões de visita por representantes corporativos, esses cartões prismáticos de plástico transparente se conectam automaticamente ao receptor do representante quando inseridos em um terminal de comunicação. Geralmente, a cobrança vai para a companhia, mas pode ser revertida legalmente se um negócio corporativo der errado.

MÍDIA

Não existe imprensa livre na Fronteira. A maioria dos jornalistas é propriedade das corporações, e os poucos que não são, ou são assessores de imprensa do governo ou simplesmente não foram comprados – ainda. A propaganda é a norma, uma vez que cada empresa decide quais notícias transmitir. Sinais baseados em colônias transmitem notícias locais. Devido à demora na transmissão, a transmissão das Notícias Interestelares da Rede muitas vezes está desatualizado em semanas, então a maioria das colônias parou de sintonizar – algo que poderia ser potencialmente catastrófico se uma ameaça inimiga ou alien surgisse na fronteira.

POSSIBILIDADE DE SONHAR

Como observado anteriormente, muito tempo é gasto no espaço em hipersono – um estado no qual as funções corporais e o envelhecimento são retardados a ponto de quase suspensão. Sua mente, no entanto, pode sonhar. De fato, toda uma indústria é dedicada a sonhos manufaturados e criativos.

Sonhadores talentosos podem manipular seus próprios sonhos, que podem ser gravados por equipamentos caros de monitoramento e reproduzidos para o entretenimento de adormecidos menos imaginativos. Sonhadores qualificados tecem e criam histórias e aventuras em suas mentes subconscientes. Aqueles patrocinados por empresas – que é a maioria deles – inserem mensagens subliminares em sua mente enquanto você dorme.

Com alguma habilidade, é possível usar o equipamento de monitoramento de sonhos combinado com um Neuro Visor para conscientemente entrar no sonho de alguém em estase e se comunicar com a pessoa.

ENTRETENIMENTO

Como em todas as épocas anteriores, as pessoas do Século XXII se entediam facilmente. Na Fronteira, esse tédio é remediado por meio de música, bebida e drogas recreativas (para mais informações, consulte a página 137) prescritas pelos médicos da companhia. No cenário musical, o rock clássico e o country ressurgiram ao longo das colônias externas. As gravações são baixadas da Rede e copiadas em cassetes descartáveis. Se alguém pagar taxas de assinatura pesadas, também é possível acessar o entretenimento de transmissão. A maior parte do conteúdo recreativo da Rede existe para promover os produtos de uma companhia e consiste em reality shows, redes de compras e propaganda corporativa glorificante. Assim como acontece com os equipamentos de informática, a tecnologia de entretenimento varia de representações holográficas de ponta a monitores bidimensionais padrão. Terminais de entretenimento em colônias, estações e até algumas naves fornecem acesso a uma variedade de jogos eletrônicos.

DROGAS E BEBIDAS RECREATIVAS: Hora de entrar na sua onda. O álcool continua a ser o mais comum, com uísque e vodka dominando o mercado. A cerveja preferida na fronteira é a original e genuína cerveja Aspen "extra-forte" da Weyland-Yutani. É diluída e tem gosto de mijo, mas faz o que tem que fazer – e é melhor do que aquela porcaria da Souta Seca. Outras substâncias e suplementos são cobertos em Fármacos no Capítulo 6.

RELIGIÃO

A devoção a Deus é uma força a ser reconhecida. As religiões tradicionais ainda existem no século 22 e estão representadas na Fronteira de uma forma ou de outra. Devido à crise econômica e aos rigores da vida no espaço, ramificações e seitas extremas são mais comuns. Cultos apocalípticos, missionários fundamentalistas e gurus espirituais viajam pela Fronteira, recrutando colonos e fortalecendo seu rebanho.

De fato, a único coisa que as corporações parecem incapazes de controlar é a religião. Até pequenos cultos podem ser fanáticos o suficiente para evocar mudanças, e as empresas querem funcionários com esse tipo de fervor trabalhando para eles. Os executivos corporativos até tentaram – até agora sem sucesso – criar um culto ou dois. Alguns chegaram à conclusão de que crenças não podem ser fabricadas, apenas patrocinadas. Para esse fim, os representantes corporativos começaram a se aproximar de grupos religiosos existentes na esperança de alinhar metas em nome da onipotente margem de lucro.

APOCALÍPTICOS MILENARES: Grupos fundamentalistas que acreditam que o fim dos tempos está próximo, os apocalípticos milenares aguardam seu julgamento final e a vinda de Deus. Com um voto de celibato, os membros dessas irmandades apocalípticas procuram expiar seus pecados passados através de trabalho duro e penitência devota. Sem surpresa, os maiores seguidores fanáticos estão nas colônias prisionais, onde a população não tem nada a fazer senão aguardar redenção apocalíptica. Como tal, os grupos apocalípticos costumam atrair ex assassinos e estupradores. A punição para quem se desvia é muitas vezes severa, variando de isolamento a fome, espancamentos severos e até mutilação.

ORDEM MONÁSTICA DE ARCEON: Um movimento antitecnológico iniciado na Terra, a Ordem de Arceon cresceu exponencialmente quando um vírus de computador destruiu grande parte dos dados do mundo. Depois que foi exposto que um membro da Ordem era responsável pelo vírus, o movimento foi considerado uma ameaça global pelo Império dos Três Mundos. Os responsáveis diretos foram presos e a Weyland-Yutani foi contratada para conter e mover o restante dos membros da Ordem para um local extraplanetário. O movimento foi esmagado e a Ordem foi transplantada para o mundo satélite artificial de Arceon (mais sobre Arceon na seção de estações espaciais). Lá eles vivem uma existência monástica e principalmente não tecnológica em uma estação espacial que ironicamente não poderia existir sem a tecnologia.

PRATICANTES DA SANTA IMOLAÇÃO: Um grupo pacifista quase religioso em oposição direta ao domínio corporativo das colônias, os praticantes da Santa Imolação surgiram pela primeira vez durante a Campanha Tientsin. Desde então, esses fanáticos tornaram-se conhecidos por organizar protestos em que um ou mais de seus membros se imolam em nome de uma Fronteira livre. Principalmente uma ameaça para si mesmos, às vezes colocam em risco outros quando seus incêndios crescem fora de controle em áreas sensíveis, como um biodomo ou uma estação espacial.

IGREJA DA IMACULADA INCUBAÇÃO: Não se sabe muito sobre esse grupo recente. Algumas autoridades suspeitam que possam ser uma facção fragmentada do culto infame dos Salvadores da Terra. Um grupo de um século formado originalmente pelo sonhador e autoproclamado profeta Duncan Fields, os Salvadores da Terra acreditavam que a peregrinação da humanidade às estrelas anunciaria o apocalipse. Como aquela organização morta há muito tempo, a Igreja da Imaculada Incubação coloca forte ênfase nos sonhos apocalípticos de seus videntes fanáticos. Eles acreditam que o fim dos tempos está se aproximando rapidamente, mas sua opinião é que os únicos sobreviventes serão aqueles que buscaram e alcançaram a transformação para uma forma superior. Essa metamorfose é alcançada ao aceitar o que eles chamam de Semente de Deus em seus corações. Com poucos membros e nada para sustentar suas reivindicações, a Igreja da Imaculada Incubação é essencialmente inofensiva. Acreditando que a criatura alien no livro proibido de Robert Morse tenha significado messiânico para o apocalipse iminente, a Igreja distribui prontamente cópias ilegais do Monstro Espacial pelas colônias. Ao procurar compartilhar o sonho de seus profetas com o rebanho, eles também recrutam ativamente sonhadores profissionais para sua causa. Dizem que seu líder enigmático é um homem rico que abandonou a boa vida e investiu seus recursos na Igreja.

MANUTENÇÃO DA LEI

Insurreições, revoluções, golpes, crimes e atrocidades são comuns demais nas colônias. Como tal, existem vários níveis de manutenção da lei na Fronteira.

O ESCRITÓRIO DOS XERIFES COLONIAIS: O EXC é sua força policial local. Para uma colônia de 500 a 3.000 colonos, normalmente haverá um único xerife, um sargento e um grupo de cerca de uma dúzia de oficiais. Colônias com menos de 300 indivíduos geralmente têm apenas um xerife e um vice. Em níveis populacionais mais altos, o escritório do xerife cresce com a importância da própria colônia. Eles deveriam aplicar a lei colonial sobre a política corporativa, mas muitos são pagos para olhar para o outro lado quando se trata de negócios da empresa.

CORPO DA ARMADA COLONIAL DOS ESTADOS UNIDOS: Algumas colônias terão um escritório do Corpo da Armada Colonial e/ou um contingente vinculado a eles. Aquelas que não os têm, ainda estão sob a jurisdição e a proteção do CACEU e da Frota de Defesa da Borda Externa das Américas Unidas, e geralmente estão a dias ou semanas de receber apoio em caso de emergência. Operados pelo Comando Aliado das Américas Unidas, eles mantêm a ordem nas fronteiras do espaço conhecido. Enquanto outras nações têm seus próprios soldados e naves de apoio, nenhuma, exceto a UPP, chega perto de igualar a força dos Fuzileiros Coloniais.

FORÇA DE SEGURANÇA CORPORATIVA: Além da proteção colonial, uma empresa patrocinadora de uma colônia pode ter sua própria força de segurança ligada a ela. Essa equipe de segurança operaria fora da jurisdição do EXC e do CACEU e existiria para garantir a aplicação da política corporativa.

COMISSÃO DE COMÉRCIO INTERESTELAR: Uma organização central que conduz e monitora o comércio interestelar, a CCI possui seus próprios inspetores e agentes que impõem regulamentos e procedimentos de quarentena em todas as colônias. Embora possuídos e operados pela Weyland-Yutani, eles são supostamente uma organização autônoma que regula todo o comércio igualmente. Supostamente. ■

PRISÃO

Quando você comete um crime, você precisa cumprir sua pena. As instalações de prisão da Fronteira variam de simples salas com grades a câmaras de privação sensorial. Nas estações espaciais, as células de isolamento de segurança máxima são mantidas em um estado de vácuo e gravidade nula. Os presos detidos são suspensos em trajes de pressão.

As prisões são outra história. A maioria das instalações correcionais pertence à companhias privadas como a Weyland-Yutani e à Corporação Jǐngtì Lóng. Por quê? Elas fornecem uma fonte abundante de mão de obra barata. Essas prisões são construídas em ambientes extremos, com altos recursos, mas perigosos demais para os funcionários civis explorarem com um bom custo-benefício. Os presos trabalham em busca de benefícios como assistência médica, chamadas interestelares e cigarros. Algumas dessas instalações corporativas de segurança máxima podem receber até dois milhões de condenados. Para acompanhar os presos, todos são tatuados com um código de barras na base do pescoço.

O BÁSICO SOBRE NAVES ESPACIAIS

A menos que você seja um colono ligado à terra, você precisa dar uma volta no espaço e, ocasionalmente, fazer uma parada. Se você gosta disso, então esta seção é definitivamente para você. Aqui, você aprenderá sobre viagens espaciais, naves espaciais e como explodir o lugar inteiro. É a única forma de se ter certeza.

CLASSES E RECURSOS DA NAVE

As embarcações comerciais do Século XXII são rastreadas por modelo e classe de peso. As naves da classe A a G são leves e relativamente baratas. Naves de classe M caem nesse ponto ideal entre ter a melhor capacidade de carga e emissões de motores toleráveis. Elas são as mais usadas pelas AU e pelo I3M.

A tabela abaixo lista algumas classes comuns de naves e suas características típicas, como tamanho da tripulação, comprimento, velocidade MRL e mais. Naves individuais podem variar bastante. Na página 180 e adiante, você encontrará uma seleção de naves específicas descritas em mais detalhes.

Todas as naves espaciais têm os seguintes recursos principais:

- **COMPONENTES PRINCIPAIS** são características centrais presentes em quase todas as naves, como passadiço, reator, motor e anteparas.
- **MÓDULOS INTERNOS** são funções opcionais dentro do casco da nave. Eles podem ser removidos e substituídos.
- **ARMAMENTOS** são armas ofensivas e contramedidas defensivas.
- **ATUALIZAÇÕES** são apenas isso, melhorias e acréscimos de vários tipos.

CLASSES DE NAVES

CLASSE	COMPRIMENTO	TRIPULAÇÃO	MRL	ASSINATURA	PROPULSOR	CASCO	ARMADURA	ARMAMENTO	MÓDULOS	CUSTO
C	15m	1–2	–	–1	+2	2	4	–	2 x tamanho II 4 x tamanho I	$2,000,000
G	50m	3–6	20	+0	+1	5	5	1 x tamanho II 2 x tamanho I	3 x tamanho III 5 x tamanho II 7 x tamanho I	$9,000,000
M	300m	7–10	12	+1	–	9	6	1 x tamanho III 2 x tamanho II	4 x tamanho IV 6 x tamanho III 8 x tamanho II	$28,000,000
R	700m	12–18	8	+2	–1	12	7	2 x tamanho III 4 x tamanho II	5 x tamanho V 7 x tamanho IV 9 x tamanho III	$400,000,000

VIAJANDO MAIS RÁPIDO QUE A LUZ

Toda embarcação capaz de velocidade MRL tem uma classificação MRL que indica quantos dias leva para a nave atravessar um parsec no mapa estelar. Um número menor significa uma nave mais rápida. Atualmente, nenhuma nave existente tem uma classificação MRL menor que 1. Para calcular sua jornada, multiplique o número de dias por parsec pelo número de parsecs. Por exemplo: Se você possui uma unidade MRL com uma classificação de 6 e está viajando 9 parsecs, você terá uma viagem que leva 54 dias.

SOBRECARREGANDO OS MOTORES: Precisa chegar a algum lugar com pressa? Seu engenheiro pode conseguir mais velocidade de seus motores. É claro que o reator pode começar a vazar radiação em todos os lugares e explodir, mas o risco é parte do jogo, não é? Para fazer isso, o engenheiro faz uma rolagem de **MAQUINÁRIO PESADO** (um Período de trabalho). Se for bem-sucedido, a classificação MRL da nave é reduzida em um passo por uma semana (de 6 para 5, por exemplo). Se a rolagem falhar, a nave sofrerá um vazamento do reator (veja danos menor em componente, página 198) e o engenheiro deve fazer outra rolagem imediata de **MAQUINÁRIO PESADO**. Se isso também falhar, a nave sofrerá uma violação do reator (danos maior em componente, veja a página 199), e o engenheiro deverá fazer uma terceira rolagem de **MAQUINÁRIO PESADO**. Se a terceira rolagem também falhar, o reator explode, destruindo a nave e matando todos a bordo. Um engenheiro pode tentar sobrecarregar os motores apenas uma vez por semana.

ATERRISAGEM PLANETÁRIA

Naves construídas para entrada atmosférica e desembarques em superfície planetária (com a atualização Capacidade de Aterrissagem Planetária) podem ser usadas para pousar em qualquer rocha no espaço que você quiser – mas espere uns sacolejos. A aterrissagem planetária normalmente leva cerca de um Período para ser concluída e requer um teste de PILOTAGEM. Se a rolagem falhar, a nave sofrerá algum dano menor em componente (role um D66 na tabela na página 198). Então você pode optar por abortar o desembarque e tentar novamente no próximo Período. Se você quiser continuar, role PILOTAGEM novamente. Se a segunda rolagem também falha, a nave sofre um dano maior em componente (role 2D6 e consulte a tabela na página 199). Se você sofrer uma falha do motor ou uma violação do reator, a nave irá cair – corra para esses VEEs! Se a nave ainda estiver operável, você novamente terá a opção de abortar ou continuar o pouso, fazendo uma terceira rolagem de PILOTAGEM. Se essa terceira rolagem também falhar, a nave cai imediatamente, matando todos a bordo.

ATRIBUTOS DAS NAVES ESPACIAIS

CLASSIFICAÇÃO MRL: Indica quantos dias leva para a nave viajar um parsec.

ASSINATURA: Determina o quão difícil é para os inimigos travarem seus sensores na nave. Veja a página 191.

PROPULSORES: A modificação que você obtém nas suas rolagens de **PILOTAGEM** ao manobrar a nave. Veja a página 193.

CASCO: Quanto dano a nave pode sofrer antes de ficar Avariada. Veja a página 197.

ARMADURA: O Valor de Armadura da nave.

ARMAMENTOS: O número de armamentos de cada tamanho com os quais a nave pode ser equipada. Veja a página 176.

MÓDULOS: O número de módulos internos de cada tamanho que a nave pode conter. Veja a página 170.



SUA PRÓPRIA NAVE?

Os preços das naves listadas aqui são para modelos comuns encontrados na Fronteira. As versões mais antigas da mesma nave serão simultaneamente mais baratas e menos confiáveis. As naves têm um custo proibitivo. Embora existam naves MRL de propriedade independente por aí, a maioria delas é de propriedade corporativa ou militar e a maioria das tripulações são funcionários contratados ou prestadores de serviços. As corporações costumam alugar um veículo comercial a um capitão ou tripulação experiente, com a opção de comprá-lo posteriormente. Um aluguel típico custará 2% do preço total da nave por ano. Se sua equipe se der bem em um trabalho específico, vocês podem ter a vida boa de vocês garantidas, se fizer as jogadas certas, é claro. A independência é um luxo ao qual a maioria das pessoa na Fronteira não pode se dar, mas é um que muitos se esforçam para alcançar.



COMPONENTES CENTRAIS

Os componentes centrais de uma nave não podem ser facilmente substituídos, mas podem ser atualizados.

CASCO: A estrutura da nave geralmente consiste em ligas metálicas e vigas compostas. Esses materiais fornecem força suficiente para aceleração maciça, enquanto permanecem flexíveis o suficiente para suportar a entrada atmosférica para naves com capacidade de aterrissagem planetária. A força estrutural de uma nave é medida por seu valor de Casco, que, por sua vez, determina quanto dano ela pode receber antes de se tornar Avariada (veja a página 197).

ARMADURA: As anteparas externas de naves geralmente são equipadas com isoladores laminados, blindagem de micrometeorito, material composto e aerogel. As naves militares tendem a ter um valor de Armadura maior do que as civis, mas um golpe direto de um canhão de plasma cortará qualquer blindagem inventada. A blindagem de uma nave espacial é medida por seu Valor de Armadura, que funciona de maneira semelhante à armadura de veículos ou pessoas (consulte o Capítulo 5).

PASSADIÇO: O passadiço é o cérebro da nave. Sensores, comunicações e motores são controlados a partir do passadiço. O comandante da nave e o piloto ficam aqui.

SENSORES: As naves espaciais podem ser equipadas com uma variedade de sensores de diferentes tipos. Eles são amplamente divididos em sensores passivos, como telescópios ópticos, infravermelhos e a rádio, e sensores ativos, como matrizes de radar de ondas. Leia mais sobre sensores e seu uso na página 190.

MATRIZ DE COMUNICAÇÕES: As naves são equipadas com uma gama de antenas e repetidores, alguns para comunicações interestelares MRL e outros para comunicação intra-sistema.

REATOR: As naves de 2183 AD são geralmente alimentadas por reatores de fusão. Naves militares normalmente usam hidreto de lítio em pó como combustível, enquanto veículos civis usam isótopos pesados de hidrogênio, como deutério e trítio.

PROPULSORES SUBLUZ: A propulsão subluz é gerada por motores de foguete, alimentados diretamente pelo reator de fusão. A massa de reação, como o diamante industrial de carbono, é simplesmente colocada em contato com o plasma de fusão, que a aquece. O gás aquecido é então expelido pelos motores do foguete. O valor de Propulsores da sua nave funciona como um bônus para a sua habilidade de **PILOTAGEM**.

UNIDADES DE DESLOCAMENTO: A propulsão mais rápida que a luz é fornecida por um hiperpropulsor de desvio de táquions alimentado pelo reator, acelerando a nave além da barreira da luz. O valor MRL da sua nave indica quantos dias leva para percorrer um parsec — um valor mais baixo significa uma nave mais rápida. Veja o texto na caixa da página 167.

MÓDULOS INTERNOS

Os módulos internos são fornecidos em tamanhos diferentes e são divididos em categorias de tamanho com algarismos romanos. Um módulo tamanho I é do tamanho de um veículo pessoal, enquanto os módulos tamanho V são do tamanho de grandes edifícios. Uma nave pode suportar um certo número de módulos de cada tamanho. É possível encaixar um módulo menor em um espaço para um maior, mas não o contrário. Os módulos descritos abaixo estão listados na tabela na página 172, que também inclui capacidades e preços. Mais módulos de naves serão descritos em suplementos futuros para ALIEN RPG.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: Um computador central avançado, capaz de operar a nave quando a tripulação está em hipersono. O MU/TH/UR da Weyland-Yutani e o A.P.O.L.L.O. da Seegson são os dois modelos mais populares. Leia mais na página 130.

PURIFICADORES DE AR: Máquinas necessárias para fornecer à tripulação ar respirável. Os filtros de carbono limpam os poluentes do ar, enquanto as máquinas agitadoras eletrolizam a água e geram oxigênio. Os purificadores de ar vêm em vários tamanhos e níveis de preços, dependendo de quantas pessoas precisam ter o suprimento mantido.

COMPARTIMENTO DE CARGA: Um porão de carga interno com portas de carregamento externas. As portas de carga geralmente estão incluídas e os compartimentos de carga maiores incluem guindastes de pórticos móveis para ajudar no carregamento. A carga e o custo máximos do compartimento de carga dependem do tamanho do módulo do compartimento de carga.

SUITE CORPORATIVA: Uma área espaçosa e luxuosa para representantes de empresas de nível superior. Normalmente inclui um bar e um cofre na parede. Alguns modelos incluem até uma cápsula de fuga pessoal.

CRIOAMBIENTE: Uma sala com câmaras de criogenia para a tripulação. A capacidade e o custo do crioambiente dependem do tamanho do módulo. Leia mais sobre hipersono na página 151.

ACOPLAGEM UMBILICAL: Uma câmara de ar e um túnel umbilical extensível que permite acoplar com outras naves. Uma nave sem uma estação de acoplagem deve pousar dentro de um hangar, ou deixar naves menores em seu próprio hangar, para que a tripulação entre ou saia da nave.

VEÍCULO DE ESCAPE DE EMERGÊNCIA: Todas as naves estelares sancionadas pela CCI são obrigadas por lei a dispor de cápsulas de VEE ou de naves de escape para acomodar toda a tripulação da nave. Isso nem sempre é fiscalizado. Veja a página 173 para obter uma descrição detalhada de uma seleção de VEEs.

REFEITÓRIO: É aqui que você come essas refeições pré-prontas depois de semanas em hipersono. Inclui uma cozinha simples, unidade de refrigeração e cafeteira. A capacidade e o custo do refeitório dependem do tamanho do módulo.

HANGAR: Permite que naves menores aterrissem na sua. Inclui um sistema de câmaras de ar, para permitir a entrada sem descomprimir a nave inteira. Quantas outras naves o hangar pode acomodar depende do tamanho do módulo.

LABORATÓRIO MÉDICO: Uma enfermaria e laboratório que normalmente inclui kits cirúrgicos, kits médicos e uma seleção de medicamentos (veja a página 137). Se você pode comprar um AutoMed ou mesmo uma Cápsula Médica Pauling, é aqui que você a colocará.

GUINDASTE DE RESGATE: Um poderoso mecanismo de guindaste que permite resgatar destroços de naves espaciais e lixo espacial, puxando-os para o compartimento de carga ou prendendo-os no reboque do trator.

LABORATÓRIO DE CIÊNCIA: Um laboratório altamente avançado, onde seu cientista pode examinar amostras de formas de vida aliens — entre outras coisas. O laboratório vem com uma variedade de equipamentos, dando uma modificação de +2 aos testes de **OBSERVAÇÃO** ao usar o talento Análise.

REBOQUE DO TRATOR: Permite conectar sua nave a uma variedade de módulos de carga externos enormes, pesando mais de um milhão de toneladas, como tanques de gás, refinarias ou processadores atmosféricos. Ao rebocar carga externa, a classificação MRL da nave é dobrada (de 6 para 12, por exemplo).

COMPARTIMENTO DE VEÍCULOS: Uma garagem glorificada para veículos terrestres, incluindo uma rampa para facilitar o acesso. Quantos veículos o compartimento pode acomodar depende do tamanho do módulo.

MÓDULOS INTERNOS

MÓDULO	TAMANHO	CAPACIDADE / TIPO	PREÇO
Inteligência Artificial	I		varia
Purificadores de Ar	I	Até 10 pessoas	$50,000
	II	Até 50 pessoas	$200,000
	III	Até 500 pessoas	$1,200,000
	IV	Até 2.500 pessoas	$3,000,000
Compartimento de Carga	I	500 kg	$10,000
	II	10 toneladas	$25,000
	III	250 toneladas	$100,000
	IV	5.000 toneladas	$250,000
	V	100.000 toneladas	$4,000,000
Suíte Corporativa	II		$1,000,000
Crioambiente	I	1 pessoa	$50,000
	II	Até 10 pessoas	$200,000
	III	Até 50 pessoas	$2,000,000
	IV	Até 500 pessoas	$15,000,000
	V	Até 2500 pessoas	$50,000,000
Acoplagem Umbilical	II		$300,000
Veículo de Escape de Emergência	I	Cápsula de Ejeção Classe A	$100,000
	II	VEE Série 20 Classe B	$250,000
	II	VEE Tipo 337 Classe C MRL	$500,000
	III	Módulo Salva-Vidas Classe D	$1,500,000
Refeitório	I	1 pessoa	$20,000
	II	Até 10 pessoas	$50,000
	III	Até 50 pessoas	$125,000
	IV	Até 500 pessoas	$500,000
	V	Até 2500 pessoas	$3,000,000
Hangar	I	Nave Classe A	$100,000
	II	Nave Classe B	$250,000
	III	Nave Classes C-D	$400,000
	IV	Nave Classes E-G	$800,000
	V	Nave Classes H-M	$1,200,000
Laboratório Médico	II		$250,000
Guindaste de Resgate	III		$100,000
Laboratório de Ciências	III		$750,000
Reboque do Trator	III		$600,000
Compartimento de Veículos	I	VTT	$75,000
	II	Girocarro ADV	$150,000
	III	TPB, Trator Dalhotal	$250,000
	IV	10 x TPB	$800,000
	V	100 x TPB	$5,000,000

O BEABÁ DOS VEES

Se sua nave estiver em perigo, você terá que meter o pé de lá, rápido. Em caso de emergência, MU/TH/UR despeja os dados do gravador de voo no seu Veículo de Escape de Emergência, trava no farol de retorno mais próximo e o navega automaticamente para longe da nave que está explodindo. Então sente-se, assista ao show de luzes e respire fundo.

NOTA DA MU/TH/UR: Além dos 337 e das naves equipadas com uma derivação de táquion, a maioria dos veículos de fuga é incapaz da velocidade MRL. Embora pilotados automaticamente, a navegação pode ser substituída por quem está a bordo. Se alguma dessas embarcações for ejetada de dentro de uma atmosfera, haverá a tentativa de uma aterrissagem suave com sucesso limitado.

CÁPSULA DE EJEÇÃO CLASSE A

CAPACIDADE: 1

COMPRIMENTO: 2m

Projetada para ejeção apenas no espaço, a cápsula de ejeção em forma de caixão tem capacidade de impulso limitada, mas pode colocar um ocupante em um estado de semi-estase por até uma semana para prolongar a possibilidade de resgate.

VEE TIPO 20 CLASSE B

CAPACIDADE: 2–4

COMPRIMENTO: 6m–8m (dependendo do modelo)

Uma cápsula simples em forma de caixa, com capacidade mínima de propulsor, o Tipo 20 possui assentos apertados, sem capacidade de criossono e pode sustentar seus ocupantes por dez dias. Ela não pode pousar em um planeta e queimará na reentrada.

VEE TIPO 337 CLASSE C MRL

CAPACIDADE: 5

COMPRIMENTO: 14m

Um módulo de escape padronizado da CCI, projetado pela Bodenwerke Gesellschaft para substituir o VEE BD-409 dos militares, o VEE tipo 337 em forma de L é construído no casco externo de muitas naves modernas. Quando a nave está danificada e não há tempo para despertar a tripulação do estase, MU/TH/UR transfere as cápsulas de criosono da tripulação para os VEEs e as ejeta automaticamente. O 337 pode sustentar uma tripulação em estase por mais de cinquenta anos. O alcance do MRL é limitado a 1,4 parsecs, mas é capaz de um pouso controlado.

MÓDULO SALVA-VIDAS CLASSE D

CAPACIDADE: 2–20

COMPRIMENTO: 23m

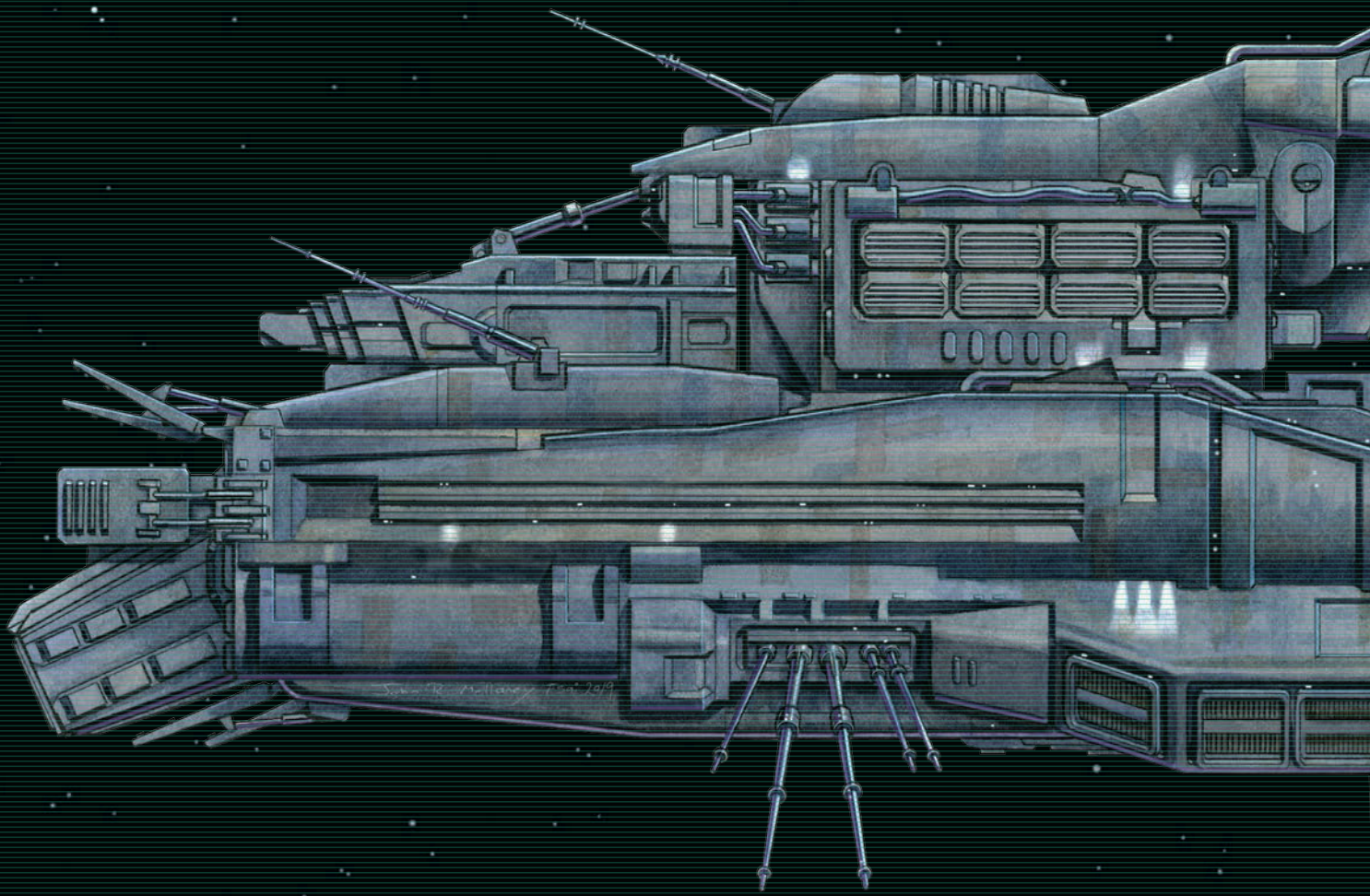
Este veículo de escape manobrável é um módulo ejetado embutido em muitas naves MRL de ponta. O módulo possui sete salas que podem ser configuradas conforme a missão exigir, desde um simples salva-vidas da tripulação até alojamentos de luxo e um laboratório de ciências experimental. Ele pode dar suporte a três ocupantes ativos por dois anos ou até vinte pessoas em criossono durante cinquenta anos. O módulo pode aterrissar em planetas e ser programado para o vôo atmosférico.

EMBARCAÇÃO DE RESGATE COMERCIAL NO ESPAÇO PROFUNDO CLASSE G

LOCK MART

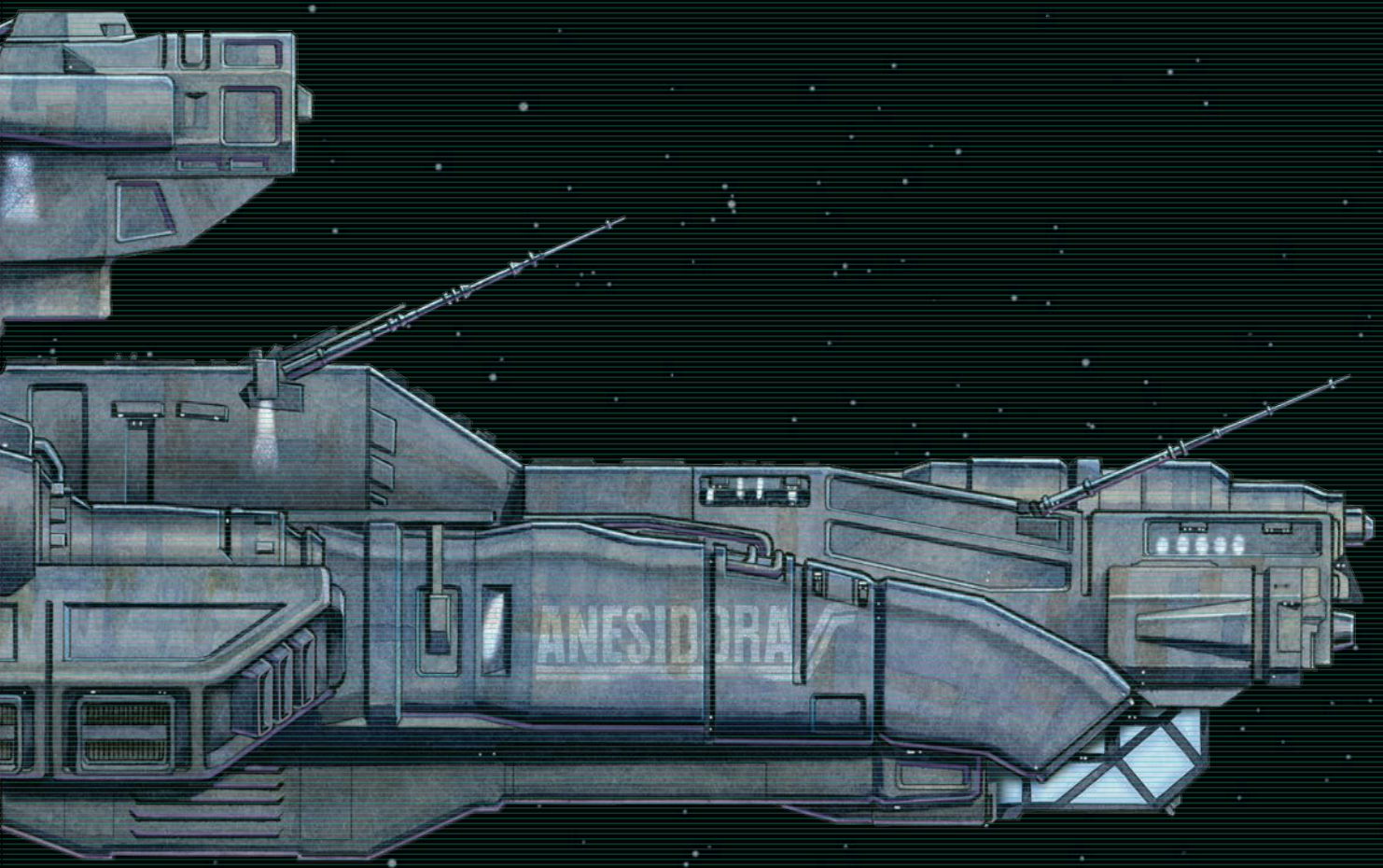
MODELO

CM-90S CORVUS



CM-90S CORVUS

FABRICANTE: Lockmart
TRIPULAÇÃO: 6
IA: MU/TH/UR 6000
COMPRIMENTO: 54m



CLASSIFICAÇÃO MRL: 20
ASSINATURA: +0
PROPULSORES: +1
CASCO: 6
VALOR DE ARMADURA: 5

MÓDULOS INTERNOS:

- Inteligência Artificial I
- Purificadores de Ar II
- Compartimento de Carga III
- Crioambiente II
- Acoplagem Umbilical II
- VEE II
- Refeitório II
- Hangar III
- Guindaste de Resgate III

ARMAMENTOS: Nenhum

ATUALIZAÇÕES:

- Estrutura Reforçada II

ARMAMENTOS

Os armamentos são de dois tipos: sistemas de armas ofensivas e contramedidas defensivas. Como eles são usados é explicado mais adiante neste capítulo. Assim como os módulos, os armamentos podem ser removidos e substituídos, e também são divididos em categorias de tamanho da mesma forma.

Ao contrário dos módulos internos, no entanto, os armamentos são montados em pilones externos. Cada nave só pode ser equipada com um número específico de armamentos de cada tamanho. É possível encaixar um módulo menor em um espaço para um maior, mas não o contrário.

Os danos causados pelos armamentos das naves funcionam da mesma maneira que as armas pessoais, mas a escala é diferente. Os armamentos das naves não podem ser usados para atingir indivíduos.

As armas descritas abaixo estão listadas na tabela à direita, que também inclui preços. Mais armamentos de naves serão descritos em suplementos futuros.

MÍSSEIS ASAT: O armamento principal típico de fragatas militares, mísseis ASAT guiados têm longo alcance e um impacto pesado. Sua principal desvantagem é que eles levam algum tempo para atingir seu alvo, dando a chance de derrubar o míssil ou implantar contramedidas. Uma bateria de mísseis normalmente pode acomodar oito mísseis. Mísseis individuais devem ser adquiridos separadamente.

CANHÃO DE PLASMA: Esta arma de defesa próxima usa plasma superaquecido para disparar balas de metal pesado a uma velocidade extremamente alta, cortando a armadura de uma nave como manteiga. Canhões de plasma não são muito precisos, mas extremamente mortais a curto alcance. Toda armadura conta como metade (arredondada para cima) contra canhões de plasma.

ARMA DE FEIXE DE PARTÍCULAS: Essas armas aceleram partículas em uma onda de energia cinética que causa ionização danosa e pode superaquecer equipamentos eletrônicos até o ponto de desligamento. As armas de feixe de partículas funcionam de maneira diferente de outros armamentos de naves. Primeiro, as contramedidas não têm efeito contra elas. Segundo, seu valor base de Dano é reduzido em um passo para cada categoria de distância além de **CONTATO**. Terceiro, elas não causam danos ao casco, apenas aos componentes.

MINAS ORBITAIS: Baratas e muito eficazes contra embarques indesejados, as minas orbitais são uma arma de curto alcance econômica. Minas individuais devem ser adquiridas separadamente.

ARMAS NUCLEARES: Armas nucleares transportadas por naves são lançadas da órbita para destruir alvos planetários, até colônias inteiras. Uma bomba nuclear de 50 megatons destruirá completamente todos os edifícios e matará todos os seres vivos em um raio de 10 km, causando danos a edifícios e pessoas a até 100 km do centro de detonação. Além disso, uma detonação em alta altitude criará um pulso eletromagnético que destrói eletrônicos não blindados. Uma bateria de mísseis nucleares normalmente pode acomodar cinco mísseis. Mísseis individuais devem ser adquiridos separadamente.

MATRIZ LASER SAA: A contramedida defensiva SAA — Sistema de Abordagem de Armas — é uma série de lasers projetada para atingir e abater mísseis que se aproximarem, e até balas de canhão de plasma.

DRONES DE SENSOR: Quando lançados, os drones de sensor criam assinaturas falsas de sensores que podem manobrar rapidamente e atrair os mísseis e os sistemas de mira do canhão de plasma.

CHAMARIZES DE SENSOR: Esses dispositivos registram assinaturas falsas de radar para confundir armas.

ARMAMENTOS OFENSIVOS

ARMAMENTO	BÔNUS	DANOS	ALCANCE	PILONE	CUSTO	COMENTÁRIO
Míssil ASAT de Curto Alcance	+1	3	Longa	Tamanho II	$12,000,000	Custo do Míssil: $100,000
Míssil ASAT de Curto Alcance	+1	4	Extrema	Tamanho III	$25,000,000	Custo do Míssil: $400,000
Torre de Canhão de Plasma Leve	–	3	Curta	Tamanho I	$1,500,000	Perfuradora de Armadura
Torre de Canhão de Plasma Média	–	4	Curta	Tamanho II	$8,500,000	Perfuradora de Armadura
Torre de Canhão de Plasma Pesada	–	5	Curta	Tamanho III	$20,000,000	Perfuradora de Armadura
Arma de Feixe de Partículas de 400 MeV	+2	4	Longa	Tamanho II	$12,000,000	Dano reduzido ao longo da distância. Veja a página 196.
Arma de Feixe de Partículas de 800 MeV	+2	5	Extrema	Tamanho III	$30,000,000	Dano reduzido ao longo da distância. Veja a página 196.
Minas Orbitais	+2	2	Contato	Tamanho II	$10,000	
Arma Nuclear Tática	N/A	N/A	Surface	Tamanho III	$50,000,000	Custo do Míssil: $1,000,000

CONTRAMEDIDAS DEFENSIVAS

ARMAMENTO	BÔNUS	PILONE	CUSTO
Chamarizes se Sensor	–	Tamanho I	$1,200,000
Drones de Sensor	+1	Tamanho II	$3,600,000
Matriz de laser SAA	+2	Tamanho III	$45,000,000

REMODELANDO A NAVE

Para montar novos módulos ou armamentos em sua nave, ou fazer atualizações, você precisará encontrar uma doca seca em uma grande estação espacial ou colônia planetária. O custo de um módulo ou armamento normalmente inclui o trabalho de ajustá-lo à sua nave. O trabalho pode levar uma semana ou mais, dependendo do tamanho do módulo e se você estiver disposto a pagar a mais para fazê-lo mais rapidamente.

ATUALIZAÇÕES

As atualizações são uma ótima maneira de personalizar sua nave e gastar seus dólares AU suados. Todas as atualizações estão listadas na tabela abaixo.

PILONES EXTRAS: Você adiciona mais um pilone à sua nave, do tamanho máximo de seu maior pilone atual. Esta atualização pode ser adquirida duas vezes.

ANTEPARAS BLINDADAS: O Valor de Armadura de sua nave é aumentada em um. Esta atualização pode ser adquirida até três vezes.

UNIDADES DE DESLOCAMENTO APRIMORADAS: A classificação MRL da sua nave diminui em um. Você pode comprar essa atualização até seis vezes.

SENSORES APRIMORADOS: A matriz de sensores ativos é aumentada, oferecendo uma modificação de +1 à ação Travar a Mira (veja a página 191). Você pode adquirir essa atualização até duas vezes.

MÓDULOS EXTERNOS: Equipamentos para um módulo extra com o tamanho máximo de até seu maior módulo atual são adicionados externamente à sua nave. Sua nave não ficará bonita, mas se você está desesperado por mais espaço, quem se importa? Você precisa adquirir o módulo em si separadamente. Esta atualização pode ser adquirida duas vezes.

PROPULSORES SUPERPOTENTES: A classificação dos Propulsores da sua nave é aumentada em um passo. Você pode adquirir essa atualização até duas vezes.

CAPACIDADE DE ATERRISSAGEM PLANETÁRIA: Com esta atualização, sua nave é capaz de fazer a reentrada atmosférica e pode pousar em qualquer rocha que você quiser. Leia mais sobre isso na página 167.

ESTRUTURA REFORÇADA: A estrutura de sua nave é reforçada, aumentando sua classificação de Casco em um. Você pode adquirir essa atualização até três vezes.

TECNOLOGIA DE FURTIVIDADE: Sua nave é equipada com painéis de casco feitos de materiais absorventes de radar, e suas saídas de propulsor possuem supressores de infravermelho para disfarçar a chama do motor. A classificação de Assinatura da sua nave é reduzida em um. Você pode adquirir essa atualização até duas vezes.

ATUALIZAÇÕES DA NAVE

ATUALIZAÇÃO	CUSTO
Pilone Extra, tamanho I	$1,000,000
Pilone extra, tamanho II	$4,000,000
Pilone Extra, tamanho III	$10,000,000
Anteparas Blindadas	$2,000,000
Unidades de Deslocamento Aprimoradas	$1,400,000
Sensores Aprimorados	$2,200,000
Módulo Externo, tamanho I	$100,000

ATUALIZAÇÃO	CUSTO
Módulo Externo, tamanho II	$500,000
Módulo Externo, tamanho III	$1,000,000
Módulo Externo, tamanho IV	$4,000,000
Módulo Externo, tamanho V	$10,000,000
Propulsores Superpotentes	$1,500,000
Capacidade de Aterrissagem Planetária	$1,800,000
Estrutura Reforçada	$1,200,000
Tecnologia de Furtividade	$50,000,000

MANUTENÇÃO PERIÓDICA

Toda semana, um membro de sua tripulação precisa fazer uma rolagem de **MAQUINÁRIO PESADO** e uma de **TECNOLOGIA** para fazer a manutenção de sua nave. Cada rolagem dura um Período de trabalho. Apenas uma pessoa pode rolar, mas outras podem ajudar. Se vocês todos estiverem em hipersono, ponha um sintético para fazer o trabalho por você. Uma IA de nave como MU/TH/UR pode lidar com o serviço de **TECNOLOGIA**, mas não com **MAQUINÁRIO PESADO**. Se um teste de perícia de manutenção falhar ou não for realizado durante uma semana específica, sua nave sofrerá um dano menor em componente. Role um D66 e consulte a tabela da página 198. ■



NAVES DE 2183 DC

NAVES DE 2183 DC

CLASSE	MODELO	NÚMERO	FUNÇÃO	CUSTO
Classe C	Starcub		Transporte Intra-sistema Leve	$2,300,000
Classe G	Corvus	CM-90S	Embarcação de Resgate Comercial no Espaço Profundo	$17,000,000
Classe M	Bisão	CM-88G	Cargueiro Estelar Comercial	$36,000,000
		CM-88H	Veículo de Reboque Comercial	$42,000,000
	Veleiro Estelar	CYG-NS3	Nave de Transporte Comercial	$37,000,000
Conestoga	Fragata	RRTT-3	Transporte de Tropas de Resposta Rápida	$1,040,000,000

MODELO CM-90S CORVUS

EMBARCAÇÃO DE RESGATE COMERCIAL NO ESPAÇO PROFUNDO CLASSE G

Resgate espacial é um negócio sujo, mas lucrativo. Embora seja um modelo mais antigo, o diminuto Corvus é de um design confiável, com presença constante na Fronteira. Quatro motores multivetoriais superpotentes tornam o transporte de sucata muito mais fácil, enquanto um passadiço suspenso permite ao capitão uma boa visão da tripulação trabalhando. A nave está equipada com uma plataforma de guindaste para levantamento pesado e reboque de embarcações avariadas. Um elevador externo comum às embarcações Lockmart é usado para levar a carga para o espaçoso hangar de armazenamento em G zero. Embora um pouco menor que uma nave de classe M, seus motores superpotentes e o conjunto reforçado de guindaste/reboque quase levam o Corvus para essa classificação. As missões de resgate costumam dar errado – os destroços espaciais que poderiam garantir seu pagamento podem ter um reator defeituoso que quer explodir. Por causa disso, o Corvus está equipado com um módulo salva-vidas traseiro que pode acomodar a maioria da tripulação. O salva-vidas pode operar independentemente de sua embarcação por até três meses.

NAVES NOTÁVEIS: A USCSS *Anesidora* operou dentro e ao redor do Setor Tártaro na década de 2130. A nave foi destruída quando a órbita da estação de Sevastopol decaiu e a estação despencou em KG-348. A embarcação de resgate da capitã Clara Odenkirk, a USCSS *Katharos,* opera fora da Estação *Ancoragem. Como a Katharos* é frequentemente a primeira nave a chegar a qualquer desastre, o Gabinete de Xerifes Coloniais está investigando quaisquer conexões entre sua capitã e as naves frequentemente avariadas na Vastidão Distante.

CM-90S CORVUS

FABRICANTE: Lockmart
TRIPULAÇÃO: 6
IA: MU/TH/UR 6000
COMPRIMENTO: 54m
CLASSIFICAÇÃO MRL: 20
ASSINATURA: +0
PROPULSORES: +1
CASCO: 6
VALOR DE ARMADURA: 5

ARMAMENTOS: Nenhum

MÓDULOS INTERNOS:
- Inteligência Artificial I
- Purificadores de Ar II
- Compartimento de Carga III
- Crioambiente II
- Acoplagem Umbilical II
- VEE II
- Refeitório II
- Hangar III
- Guindaste de Resgate III

ATUALIZAÇÕES:
- Estrutura Reforçada II

MODELO CM-88G BISÃO

CARGUEIRO ESTELAR COMERCIAL DE CLASSE M

Uma embarcação bem conhecida nas rotas estelares, o popular Bisão série CM-88 passou por poucas mudanças cosméticas ao longo do século passado. Embora originalmente anunciado como um cruzador interestelar, os regulamentos da CCI tornaram a classe de peso e o volume interior do Bisão um candidato atraente para transportar mercadorias. Alguns empreendedores estavam instalando novos motores na Bisão e a convertendo em uma nave de reboque. A fabricante Lockmart decidiu oferecer a nave em várias configurações e pacotes de atualização. Modelos mais recentes, como o G, têm pacotes e conjuntos de comunicações MRL mais sofisticados que os modelos B e D mais antigos, mas suas configurações internas e externas são basicamente as mesmas. Além disso, os Gs geralmente não são tão sujos. Na sua configuração de cargueiro, a Bisão transporta sua carga em grandes compartimentos internos.

CM-88G BISÃO

FABRICANTE: Lockmart
TRIPULAÇÃO: 7
IA: MU/TH/UR 6500
COMPRIMENTO: 334m
CLASSIFICAÇÃO MRL: 12
ASSINATURA: +1
PROPULSORES: +0
CASCO: 9
VALOR DE ARMADURA: 6

ARMAMENTOS: Nenhum

MÓDULOS INTERNOS:
- Inteligência Artificial I
- Purificadores de Ar II
- Compartimento de Carga IV x 4
- Crioambiente II
- Acoplagem Umbilical II
- VEE II x 2
- Refeitório II
- Laboratório Médico II

ATUALIZAÇÕES:
- Capacidade de Aterrissagem Planetária

MODELO CM-88H BISÃO

VEÍCULO DE REBOQUE COMERCIAL CLASSE M

A 88H é a atualização mais recente para transformar um cargueiro estelar Bisão em um veículo de reboque completo. Diferentemente dos modelos anteriores, em que seria necessária uma ampla revisão para atualizar o coletor dos motores da Bisão, o modelo H possui núcleos modulares facilmente removíveis, permitindo que os motores Saturno J sejam trocados por um Rolls Royce em apenas uma semana em doca seca. Assim configurada, a 88H pode transportar e entregar uma enorme refinaria de petróleo, planta de processamento de minério, processador atmosférico, estação orbital ou módulos vivos. Embora motores mais potentes pudessem ser instalados, eles alterariam a classe de peso do Bisão e destruiriam o propósito de utilizar uma Bisão para esse tipo de trabalho.

NAVES NOTÁVEIS: A infame USCSS *Nostromo* era uma 88B Bisão em uma configuração de reboque semelhante à H. A *Nostromo* e o módulo de refinaria de minério que ela rebocava foram destruídos na década de 2120, quando sua autodestruição foi definida por sua terceira oficial por razões desconhecidas.

CM-88H BISÃO

FABRICANTE: Lockmart
TRIPULAÇÃO: 7
IA: MU/TH/UR 7000
COMPRIMENTO: 334m
CLASSIFICAÇÃO MRL: 8
ASSINATURA: +1
PROPULSORES: +0
CASCO: 9
VALOR DE ARMADURA: 6

ARMAMENTOS: Nenhum

MÓDULOS INTERNOS:
- **Inteligência Artificial I**
- **Purificadores de Ar II**
- **Compartimento de Carga IV x 2**
- **Crioambiente II**
- **Acoplagem Umbilical II**
- **VEE II x 2 (Naves Starcub)**
- **Refeitório II**
- **Laboratório Médico II**
- **Reboque do Trator III**

ATUALIZAÇÕES:
- **Unidades de Deslocamento Apromoradas x 4**
- **Capacidade de Aterrissagem Planetária**

MODELO CYG-NS3 VELEIRO ESTELAR CLASSE M

NAVE DE TRANSPORTE COMERCIAL

Um projeto Lockmart aposentado, o Veleiro Estelar ainda é amplamente utilizado pelo pessoal de transporte e/ou transporte de pequenas cargas na Fronteira. O teto do compartimento de carga da nave está equipado com xalmas suspensas de acoplamento de cápsulas de estase, permitindo a fácil conexão de cápsulas e passageiros adicionais. Muitos Veleiros Estelares são de propriedade e operação independentes como naves mercantes e embarcações fretadas nas colônias.

VELEIRO ESTELAR CYG-NS3

FABRICANTE: Lockmart
TRIPULAÇÃO: 6
PASSAGEIROS: 200 (em hipersono)
IA: MU/TH/UR 6500
COMPRIMENTO: 300m
CLASSIFICAÇÃO MRL: 6
ASSINATURA: +1
PROPULSORES: +1
CASCO: 9
VALOR DE ARMADURA: 6

ARMAMENTOS: Nenhum

MÓDULOS INTERNOS:
- **Inteligência Artificial I**
- **Purificadores de Ar III**
- **Compartimento de Carga III x 4**
- **Crioambiente IV**
- **Acoplagem Umbilical II**
- **VEE II x 4**
- **Refeitório III**
- **Laboratório Médico II**

ATUALIZAÇÕES:
- **Unidades de Deslocamento Aprimoradas x 6**
- **Capacidade de Aterrissagem Planetária**
- **Propulsores Superpotentes**

TRANSPORTE CLASSE STARCUB

EMBARCAÇÃO INTRASISTEMA CLASSE C

Outro projeto antigo que ainda é usado na Fronteira, o TRANSPORTE Starcub é frequentemente usado como uma embarcação auxiliar em cargueiros e outras naves de grande porte. Embora os modelos mais antigos carregassem apenas duas câmaras de criosono, os modelos posteriores da Starcub passaram a carregar três a bordo. Além de seus motores principais, uma Starcub está equipada com propulsores unidirecionais que permitem igual aceleração para frente e para trás. A Starcub também é capaz de voos MRL de curta distância e tem um alcance máximo de 13 parsecs antes que o reabastecimento seja necessário. A *Narciso* foi uma das duas Starcubs que foram anexadas à USCSS *Nostromo* em 2122, quando a subtenente Ripley a usou para escapar da destruição do cargueiro estelar. A segunda — a *Salmacis* — foi danificada em um acidente de atracação antes da *Nostromo* deixar Thedus e não estava a bordo na época, algo que nunca aconteceria hoje. Os novos protocolos de segurança da CCI proíbem que uma nave decole sem um conjunto completo de veículos auxiliares ou VEEs.

TRANSPORTE CLASSE STARCUB

FABRICANTE: Lockmart
TRIPULAÇÃO: 1
PASSAGEIROS: 3 (em criossono)
IA: NENHUMA
COMPRIMENTO: 16m
CLASSIFICAÇÃO MRL: 15
ASSINATURA: -1
PROPULSORES: +2
CASCO: 2
VALOR DE ARMADURA: 4

MÓDULOS INTERNOS:
- **Purificadores de Ar I**
- **Compartimento de Carga I**
- **Crioambiente II**

ATUALIZAÇÕES: Nenhuma

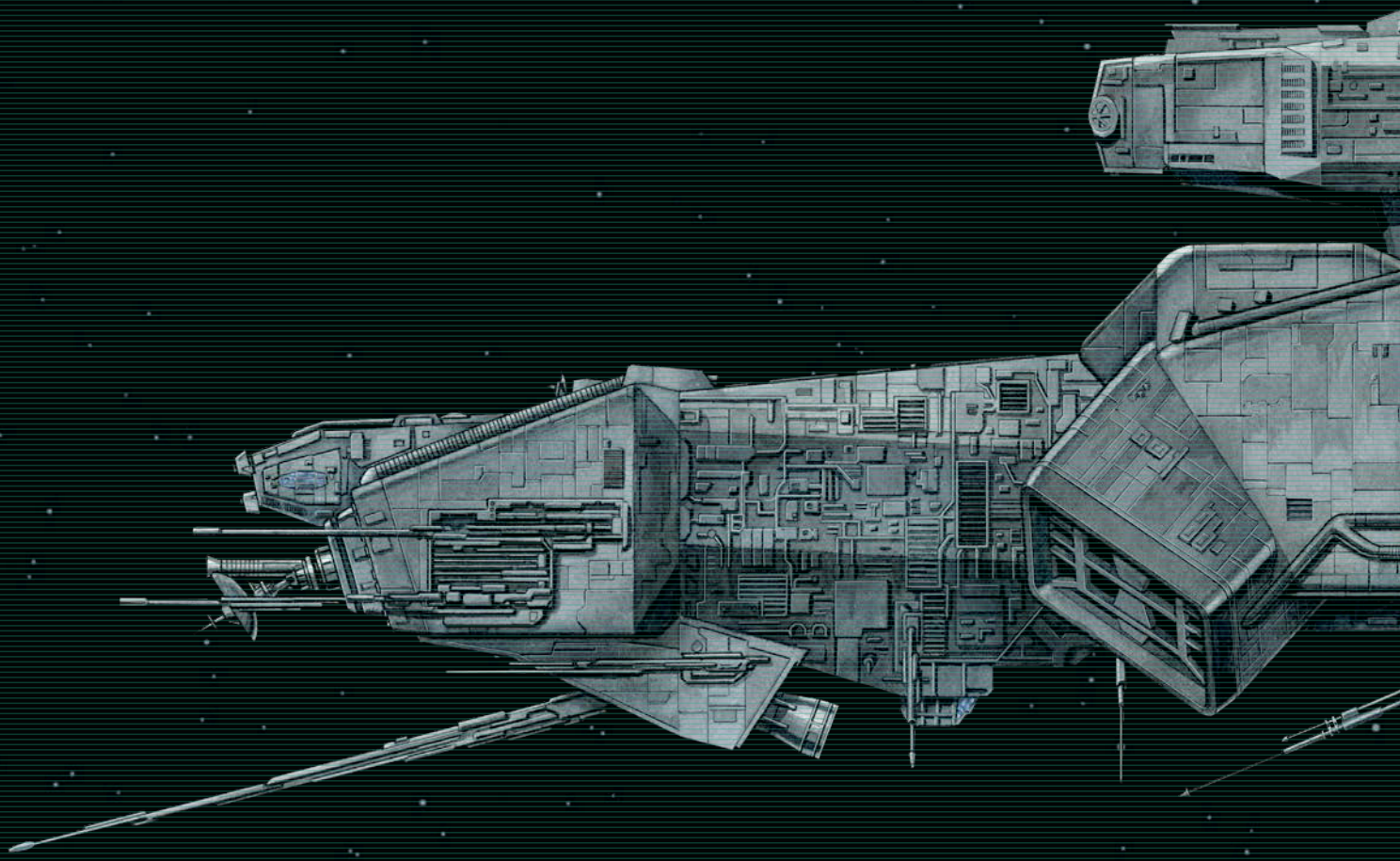
ARMAMENTOS: Nenhum

VEÍCULO DE REBOQUE COMERCIAL CLASSE M

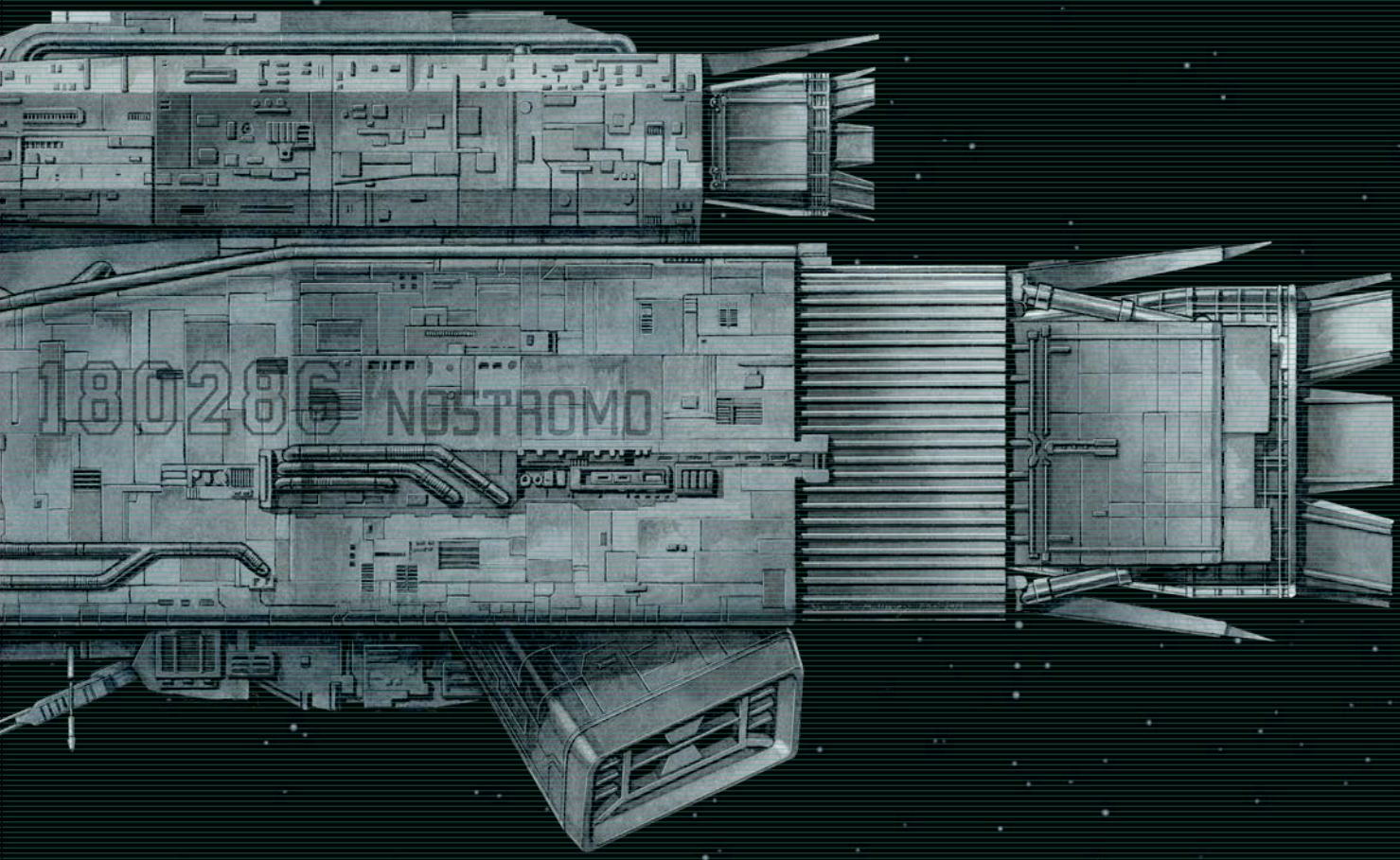
LOCK MART

MODELO

CM-88H BISÃO



FABRICANTE: Lockmart
TRIPULAÇÃO: 7
IA: MU/TH/UR 7000
COMPRIMENTO: 334m



CLASSIFICAÇÃO MRL: 8
ASSINATURA: +1
PROPULSORES: +0
CASCO: 9
VALOR DE ARMADURA: 6

MÓDULOS INTERNOS:
- Inteligência Artificial I
- Purificadores de Ar II
- Compartimento de Carga IV x 2
- Crioambiente II
- Acoplagem Umbilical II
- VEE II x 2 (Naves Starcub)
- Refeitório II
- Laboratório Médico II
- Reboque do Trator III

ARMAMENTOS: Nenhum

ATUALIZAÇÕES:
- Unidades de Deslocamento Aprimoradas x 4
- Capacidade de Aterrissagem Planetária

FRAGATA CLASSE CONESTOGA

A versátil Fragata Classe Conestoga é a nave mais comum em uso pelo CACEU e pelo Gabinete dos Xerifes Coloniais. A fragata possui um interior modular para diferentes configurações de atribuição, bem como vários pontos para a adição ou subtração de conjuntos de armas. A Conestoga pode ser usada como uma embarcação científica, um transportador de carga militar, uma nave hospitalar ou, mais comumente, um transporte de tropas. O computador MU/TH/UR 9000 da nave é capaz de realizar missões sem a ajuda da tripulação, desde que não precise fazer uma aterrissagem planetária. As naves de tropas são implantadas a partir de um hangar ventral, e a fragata pode ser equipada com xalmas de acoplamento externo para transportar uma falange de caças EVAC. O design é construído por uma subsidiária da Weyland-Yutani e, como tal, pode ser encontrado na posse tanto de equipes corporativas quanto militares. Embora 36 teham sido encomendadas pelo CACEU, apenas 25 delas permanecem ativas. Não está claro quantas delas a W-Y possui, uma vez que foram fabricadas nas CISC. Em sua configuração militar padrão, a Conestoga é uma força a ser reconhecida. Você vê uma vindo em sua direção? Não os irrite.

NAVES NOTÁVEIS: Os avistamentos frequentes e histórias de fantasmas do malfadado transporte de tropas do CACEU, a USS *Sulaco,* circulam bastante pela Fronteira. A fragata médica W-Y USCSS *Patna* opera fora da estação Ancoragem. Despojada de seus canhões de plasma e de seus mísseis longo alcance, a *Patna* é a sede móvel de XO Michael Bishop, da W-Y, na Fronteira e está equipada com seis laboratórios de ciências, um compartimento cirúrgico completo operando uma dúzia de cápsulas médicas e um pelotão inteiro de mercenários prontos para o combate. As capacidades completas da *Patna* são desconhecidas, embora haja rumores de que ela carrega armas nucleares enquanto se move pelo espaço da UPP e das AU — em uma clara violação do Tratado Estratégico de Redução de Armas e do Tratado de Washington.

FRAGATA CLASSE CONESTOGA

FABRICANTE: Weyland-Yutani

TRIPULAÇÃO: 12 (Ou MU/TH/UR 9000 mais um androide modelo Hyperdine 341-B)

CAPACIDADE DE SOLDADOS: 90

COMPRIMENTO: 731m

CLASSIFICAÇÃO MRL: 2

ASSINATURA: +0

PROPULSORES: +1

CASCO: 12

VALOR DE ARMADURA: 10

ARMAMENTOS:

- **Mísseis ASAT de Longo Alcance (8 mísseis)**
- **Torre de Canhão de Plasma Pesada**
- **Arma de Feixe de Partículas de 800MeV**
- **Minas Orbitais (60 minas)**
- **Arma Nuclear (20 mísseis)**
- **Matriz de Laser SAA**
- **Drones de Sensor**
- **Chamarizes de Sensor**

MÓDULOS INTERNOS:

- **Inteligência Artificial I**
- **Purificadores de Ar IV**
- **Compartimento de Carga III**
- **Crioambiente IV**
- **Acoplagem Umbilical II**
- **VEE I x 20**
- **Refeitório IV**
- **Hangar IV**
- **Laboratório Médico II**

ATUALIZAÇÕES:

- **Unidades de Deslocamento Aprimoradas x 6**
- **Sensores Aprimorados**
- **Propulsores Superpotentes**
- **Tecnologia de Furtividade**

INCURSÃO DE CONTRABANDISTAS

"Então eu me juntei àquele babaca do Tomland e estávamos na incursão de Volcus. A gente tinha acabado de passar pela fronteira das CISC e estava a meio caminho de levar um módulo de tanque carregado para uma colônia de merda na Vastidão Distante, não lembro qual. Isso foi dez – puta merda, onze anos atrás. Meu contato – o cara que fez a entrega – tinha acabado de liberar o tanque e adivinha quem esbarra na gente? A maldita patrulha da fronteira. Xerifes coloniais numa fragata Conestoga. O entregador entra em pânico e atira nos xerifes com um laser de mineração. É. Eles não gostam nem um pouco disso, então eles ligam o canhão de plasma e dão um tiro na bunda dele. Ele cortou seu rebocador em dois e caiu direto no maldito tanque de energia. O combustível naquelas baterias explodiu muito rápido. A Cony foi atingida pela explosão e usamos a distração para dar o fora dali. Mas esses xerifes ainda não tinham acabado. Eles decolaram atrás da gente - e quero dizer logo atrás da gente. Tomland estava voando em uma maldita linha reta. As únicas manobras que ele fez foram pra manter a Cony diretamente atrás de nós. Sempre. Eu achei que ele tava louco até ver que eles não tava atirando na gente - nem mesmo um tiro de aviso. Tomland era ex-militar e sabia das coisas. Ele imaginou que o PEM da explosão do tanque tinha fritado os feixes de partículas e ASATs do Cony, mas os canhões de plasma dela deveriam ter funcionado muito bem. Acontece que a desgraça não pode disparar suas armas grandes diretamente - elas estão bem na linha de visão do casco dela. Apesar de toda aquela marra, ela tem um ponto cego bem na frente e atrás dela. Tommy nos manteve bem na frente deles até ganharmos distância suficiente para chutar a unidade de deslocamento e ir MRL. Os xerifes ficaram pra trás pra limpar a bagunça. No final, a carga foi explodida, meu contato estava morto, os xerifes ficaram bolados e a Cony estava frita. Mas nós conseguimos sair de lá. Saí fora da nave, larguei o ramo e virei um pecuarista em Terraforma 3. Muito mais feliz agora. Só estou aqui em Ancoragem para deixar uma carga de carne." ■

—ENTREOUVIDO NO CLUBE OKIE NA ESTAÇÃO ANCORAGEM

COMBATE ESPACIAL

As batalhas espaciais em 2183 são curtas, diretas e brutais, com a vitória muitas vezes indo para a nave que vê o inimigo primeiro e consegue o melhor tiro. Esta seção trata do combate espacial e descreve como jogar um encontro violento. O sistema descrito abaixo foi projetado para gerenciar o combate entre apenas algumas naves de cada lado — o típico encontro de combate é um duelo individual.

O combate espacial leva mais tempo do que o combate terrestre, tanto em tempo real quanto em tempo de jogo, e, portanto, é realizado em Turnos (veja a página 83), em vez de Rodadas.

"Há três coisas que você deve se lembrar quando envolvido em uma batalha espacial. Um: quem atira primeiro ganha. Dois: o alcance determina a forma da batalha. Três: é difícil mudar radicalmente seu vetor de velocidade no espaço."

—TRECHO DO SEMINÁRIO INTRODUTÓRIO STARTAC '76 PARA A EQUIPE UNIVERSITÁRIA DA ACEU POR CORONEL JAMES MORTIMER, FAEEU

POSIÇÕES DE TRIPULAÇÃO

As tripulações da espaçonave podem variar bastante, de uma única pessoa a dezenas de pessoas. Normalmente, as equipes são divididas nas seguintes posições durante o combate. Para naves muito pequenas, uma única pessoa pode preencher duas ou mais posições. Observe que um computador central da nave MU/TH/UR ou similar pode preencher uma ou todas as posições da tripulação, se necessário.

- **CAPITÃO:** No comando geral da nave. Dá ordens e saca iniciativa.
- **OPERADOR DE SENSOR:** Opera os sensores da nave, usando a habilidade **TECNOLOGIA**.
- **PILOTO:** A pessoa que controla o voo. Faz testes de **PILOTAGEM** para manobras da nave, modificados pela classificação de Propulsores da nave.
- **ARTILHEIROS:** Disparam os armamentos da nave, usando a habilidade **COMBATE À DISTÂNCIA**. Cada arma ou contramedida geralmente requer pelo menos um artilheiro.
- **ENGENHEIROS:** Fazem reparos de emergência, usando as habilidades **TECNOLOGIA** ou **MAQUINÁRIO PESADO**.

DISTÂNCIA E ZONAS

O espaço é vasto demais para ser relevante acompanhar a distância exata entre as naves. Em vez disso, o jogo usa zonas abstratas, semelhantes ao combate no solo — mas no espaço, uma zona pode ter centenas ou mesmo milhares de quilômetros de largura. Além disso, todo movimento ocorre apenas em uma dimensão ao longo de uma faixa de distância — uma abstração do movimento tridimensional que está realmente ocorrendo.

MAPA DE COMBATE NO ESPAÇO: Para acompanhar as distâncias das naves, você pode usar um mapa de combate espacial encontrado na parte de trás deste livro (também disponível para download em nosso site).

DISTÂNCIA: Como no combate no solo, a distância entre você e seu inimigo é dividido em categorias.

CATEGORIAS DE DISTÂNCIA

DISTÂNCIA	DESCRIÇÃO
Contato	Na mesma zona. Possibilidade de bater e acoplar.
Curta	Zona adjacente. Limite de contato visual.
Média	Duas zonas de distância.
Longa	Até quatro zonas de distância.
Extrema	Até oito zonas de distância. Limite do sensor.

VELOCIDADE DE APROXIMAÇÃO

Naves espaciais viajam em velocidades incríveis. Isso significa que duas naves que se aproximam em diferentes vetores de velocidade passarão rapidamente além do alcance das armas um do outro. Mudar drasticamente seu vetor é difícil. Isso significa que a maioria dos encontros de combate será breve.

Quando duas naves se aproximam, a MJ define a velocidade de aproximação inicial. Normalmente, são duas zonas por turno, mas pode ser maior ou menor dependendo da situação. Se duas naves sincronizaram seus vetores, sua velocidade de aproximação é zero.

Se mais de duas naves estiverem envolvidas no encontro, elas serão divididas em dois lados. Todas as naves de cada lado têm uma velocidade de aproximação inicial contra as naves do outro lado.



DETECÇÃO

Os sensores de nave possuem alcance de distância **EXTREMA** (oito zonas). Quando duas naves entram no alcance do sensor um do outro, elas detectam automaticamente a presença uma da outra. Se você usar o mapa de combate espacial, coloque um marcador representando cada nave nas zonas das extremidades (as marcadas +4 e –4). Se você tiver acesso ao Pacote de Mapas e Marcadores oficial para ALIEN RPG (vendido separadamente), use um marcador de nave espacial com o ponto do radar voltado para cima.

TRANSMISSORES-RECEPTORES: Todas as naves civis precisam viajar com seus transmissores-receptores ligados. Eles transmitem dados sobre a posição, nome, classe, porto de origem e destino da nave. Se a nave que se aproxima tiver um transmissor-receptor ativo, você terá imediatamente essas informações e poderá mirar na nave com seus armamentos (mais sobre isso abaixo). Se você estiver usando o Pacote de Mapas e Marcadores, gire o marcador com o ponto do radar para mostrar a nave na mira.

VIAJANDO SILENCIOSAMENTE: Viajar com o transmissor-receptor desligado é ilegal e considerado suspeito — apenas contrabandistas e naves militares fazem isso. Se a nave que se aproxima estiver silenciosa, seu operador de sensores precisará executar com êxito uma ação Travar a Mira (abaixo) antes que você possa alvejá-la com suas armas. Até que isso seja feito, deixe o marcador da nave espacial com o lado do ponto do radar para cima.

REDUZIR ASSINATURA: Ficar escondido o maior tempo possível, geralmente controlando suas emissões de calor e eletrônicas, pode ser a chave para a vitória. Ao desligar seus motores e sensores, você pode tornar mais difícil para uma nave que se aproxima travar sua mira em você. Isso pode ser feito antes mesmo do início do encontro, se você estiver esperando por problemas. Desligar seus sensores reduz a sua classificação de Assinatura em um, enquanto desligar os motores reduz sua Assinatura em dois. Quando seus sensores estão inoperantes, você não pode Travar a Mira. Quando os motores estão desligados, você não pode pilotar de forma alguma. Tornar a ligar uma nave leva um Turno. Leia mais em Ações do Operador de Sensor abaixo.

VIAJANDO SILENCIOSAMENTE

DESLIGAR	ASSINATURA	LIGAR
Sensores	–1	Um Turno (Operador de Sensor)
Motores	–2	Dois Turnos (Engenheiro)

INICIATIVA E TURNOS

Quando você encontrar uma nave que se aproxima, saque iniciativa. Isso funciona como em combates pessoais (veja a página 87), mas apenas o capitão de cada nave saca uma carta de iniciativa. Cada Turno de combate espacial tem quatro *fases*, e cada nave realiza uma ação em cada fase. Todas as naves executam suas ações na fase, em ordem de iniciativa, antes de passar para a próxima fase.

1. FASE DE SENSORES
2. FASE DE PILOTAGEM (INCLUINDO MOVIMENTO)
3. FASE DE ARTILHARIA
4. FASE DE ENGENHARIA

DECLARANDO AÇÕES

Em cada fase, o capitão de cada nave ordena que o membro da tripulação ativo (operador de sensor, piloto, artilheiro, engenheiro) execute uma ação da lista de ações disponíveis para cada fase (veja abaixo). Apenas uma ação pode ser executada por Turno — não há ações rápidas e lentas no combate espacial. Além disso, não há proezas para jogadas de habilidades — em vez disso, as listagens de ações abaixo determinam os efeitos de rolagens de ✦ adicionais.

Além disso, ao contrário do combate pessoal, adivinhar os movimentos do inimigo é difícil no combate espacial. Portanto, cada nave seleciona sua ação em cada fase secretamente. As ações são declaradas simultaneamente e, em seguida, executadas em ordem de iniciativa. Quando todas as quatro fases são concluídas, um novo Turno começa.

AÇÕES REATIVAS: Algumas ações durante batalhas espaciais são reativas, como bloquear em combate corpo a corpo. Isso significa que elas quebram a ordem normal de iniciativa no Turno.

MARCADORES DE PEDIDOS: Para declarar ações, você pode usar os marcadores de ordem incluídos no Pacote de Mapas e Marcadores. A pessoa ativa em cada nave (jogador ou MJ) oculta secretamente um Marcador de Ordem com a ação escolhida na mão, e estes são revelados. Se você não tiver acesso aos marcadores de ordem, basta anotar as ações em um pedaço de papel.

RECEBENDO ORDENS?

Normalmente, espera-se que os membros da tripulação sigam as ordens do capitão e executem a ação a que são instruídos. Entretanto, é claro que os membros da tripulação podem desobedecer às ordens e executar outra ação de sua própria escolha. As consequências dessa desobediência precisam ser interpretadas.

1. AÇÕES DO OPERADOR DE SENSOR

Na Fase de Sensores, o operador de sensor de cada nave pode executar uma das ações listadas abaixo:

TRAVAR A MIRA: Para travar seus sensores em uma nave inimiga, faça uma rolagem de **TECNOLOGIA**, modificada pela distância, a classificação de Assinatura da nave inimiga e outros fatores (veja a tabela na próxima página). Se você tiver sucesso, seus sensores travam na nave e agora você pode alvejá-la com seus armamentos neste Turno. Se você estiver usando o Pacote de Mapas e Marcadores, gire o marcador da nave para mostrar o contorno da nave espacial.

Nos Turnos subsequentes, você ainda precisa Travar a Mira na mesma nave para disparar contra ela, mas, a menos que a nave inimiga resolva Se Apagar, você não precisa rolar os dados — Travar Mira tem sucesso automático.

SE APAGAR: Ação reativa. Se uma nave inimiga tentar Travar a Mira neste turno, você pode tentar desfazer a trava e escapar, reduzindo suas emissões de infravermelho e eletrônicas ou explorando um ponto cego do sensor, como uma estrela próxima. Faça uma rolagem de **TECNOLOGIA** — cada ✦ que você rolar elimina um ✦ rolado pelo inimigo. Além disso, você pode reduzir sua classificação de Assinatura (entrando em vigor imediatamente) desligando os sensores e/ou os motores de sua nave, como parte da ação Se Apagar (veja a página 190).

LIGAR SENSORES: Se seus sensores estiverem desligados, é preciso um Turno para ligá-los novamente. Nenhuma rolagem é necessária.

AÇÕES DE COMBATE ESPACIAL

FASE	AÇÃO	HABILIDADE	EFEITO
1. Sensores	Travar a Mira	TECNOLOGIA	Trava a mira na nave alvo. Habilita a ação Disparar Arma.
	Se Apagar	TECNOLOGIA	Ação reativa. Cada ⌖ rolado elimina um ⌖ no Travar a Mira do inimigo. Também pode desligar sensores e/ou motores.
	Ligar Sensores	NENHUM	Ativa novamente os sensores.
2. Piloto	Acelerar	PILOTAGEM	Aumenta a velocidade de aproximação em um; dois se mais de um ⌖ for rolado.
	Desacelerar	PILOTAGEM	Diminui a velocidade de aproximação em um; dois, se mais de um ⌖ for rolado.
	Manobrar	PILOTAGEM	Ação reativa. Cada ⌖ rolado elimina um ⌖ em um ataque contra você dentro da distância CURTA ou maior.
	Bater	PILOTAGEM	Apenas na mesma zona. Rolagem resistida de PILOTAGEM Se acertar, ambas as naves sofrem dano.
	Atracar	PILOTAGEM	Apenas na mesma zona. Requer a mesma velocidade de aproximação. Rolagem resistida de PILOTAGEM. Habilita a ação Abrir Câmara de Ar.
3. Artilharia	Disparar Arma	COMBATE À DISTÂNCIA	Requer trava do sensor no alvo. Causa Dano de arma, +1 para cada ⌖ adicional rolado.
	Iniciar Contramedidas	COMBATE À DISTÂNCIA	Ação reativa. Cada ⌖ rolado elimina um ⌖ em um ataque contra você dentro da distância CURTA ou maior.
4. Engenharia	Reparos de Emergência	TECNOLOGIA/ MAQUINÁRIO PESADO	Repara temporariamente o componente danificado. Aguentará apenas um Período.
	Ligar Motor	NENHUM	São necessárias duas ações consecutivas.
	Abrir Câmara de Ar	MAQUINÁRIO PESADO	Permite o embarque.
	Sobrecarga do Reator	MAQUINÁRIO PESADO	Inicia a autodestruição da nave, no final do próximo Turno.

TRAVAR A MIRA

FATOR	MODIFICAÇÃO
Distância Extrema	–2
Distância Longa	–1
Distância Média	+0
Distância Curta	+1
Distância Contato	+2

FATOR	MODIFICAÇÃO
Sensores com Defeito	–2
Assinatura da Nave Alvo	Varia
Sensores da Nave Alvo Desligados	–1
Motores da Nave Alvo Desligados	–2

2. AÇÕES DO PILOTO

Na Fase de Pilotagem, o piloto de cada nave primeiro executa uma das ações listadas abaixo. Depois que todas as ações do piloto forem resolvidas, *todas as naves se movem* um número de zonas igual à velocidade atual de aproximação em direção à(s) embarcação(s) inimiga(s) (ou na direção oposta, se já tiverem passado uma da outra).

ACELERAR: Role **PILOTAGEM**, modificado pela classificação dos Propulsores da sua nave. Se você rolar um ⌖, a velocidade de aproximação da sua nave será aumentada em um. Se você rolar vários ⌖, poderá aumentar sua velocidade de aproximação em um ou dois.

DESACELERAR: Role **PILOTAGEM**, modificado pela classificação dos Propulsores da sua nave. Se você rolar um ⌖, a velocidade de aproximação da sua nave será diminuída em um. Se você rolar vários ⌖, poderá diminuir sua velocidade de aproximação em um ou dois.

MANOBRAR: Faça uma rolagem resistida de **PILOTAGEM** contra o piloto de uma nave inimiga, modificada pela classificação dos Propulsores de sua nave. Isso conta como uma ação para você, mas não para o inimigo. Só você pode forçar a rolagem. Se você vencer a rolagem resistida, poderá trocar cartas de iniciativa com a nave inimiga.

BATER: Esta ação só pode ser tentada se a nave alvo estiver à distância de Contato (mesma zona) no início do Turno (antes do movimento). Faça uma rolagem resistida de **PILOTAGEM** contra o piloto de uma nave inimiga, modificada pela classificação de Propulsores da sua nave. Se você vencer a rolagem resistida, você acerta e ambas as naves sofrem dano igual à metade do valor total de Casco da nave oponente (arredondado para cima). A nave alvo sofre dano extra igual ao número de ⌖ que você rolou além do primeiro.

ACOPLAR: Esta ação só pode ser tentada se a nave alvo estiver à distância de Contato (mesma zona), e se ambas as naves tiverem a mesma velocidade de aproximação. Também requer um módulo de Acoplagem. Faça uma rolagem resistida de **PILOTAGEM** contra o piloto de uma nave inimiga, modificada pela classificação de Propulsores da sua nave. Se você vencer a rolagem resistida, seu engenheiro pode tentar invadir a nave inimiga (veja abaixo). Uma vez concluída a atracação, as naves são unidas — apenas a nave maior pode executar qualquer ação de pilotagem.

ESTRESSE NO COMBATE ESPACIAL

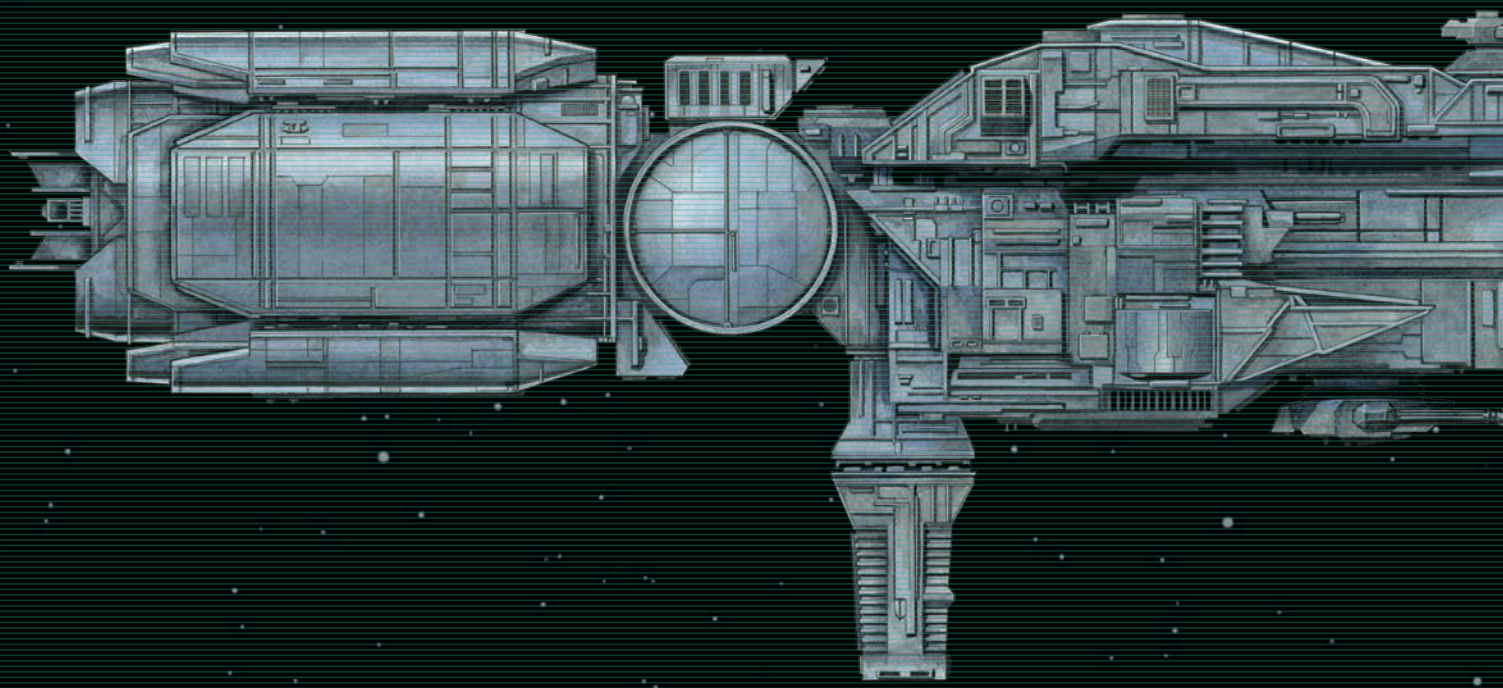
O estresse e os NÍVEIS DE ESTRESSE são tratados da mesma maneira que no combate pessoal (veja o Capítulo 5). No entanto, ao fazer uma Rolagem de Pânico, use a tabela na página 201 em vez da tabela normal. Além disso, você não pode aliviar o estresse (veja a página 104) durante um combate espacial ativo.

MOVIMENTO DA NAVE

Observe que o movimento da nave ocorre no final da Fase de Pilotagem, depois que todas as ações do piloto foram resolvidas, mas antes do início da Fase de Artilharia. Se uma nave sair do mapa de combate espacial, mas a distância entre as duas naves ainda for de oito zonas ou menos, basta mover as duas naves um número igual de zonas de volta ao mapa. Lembre-se — no combate espacial, apenas a distância relativa é importante.

FRAGATA CLASSE

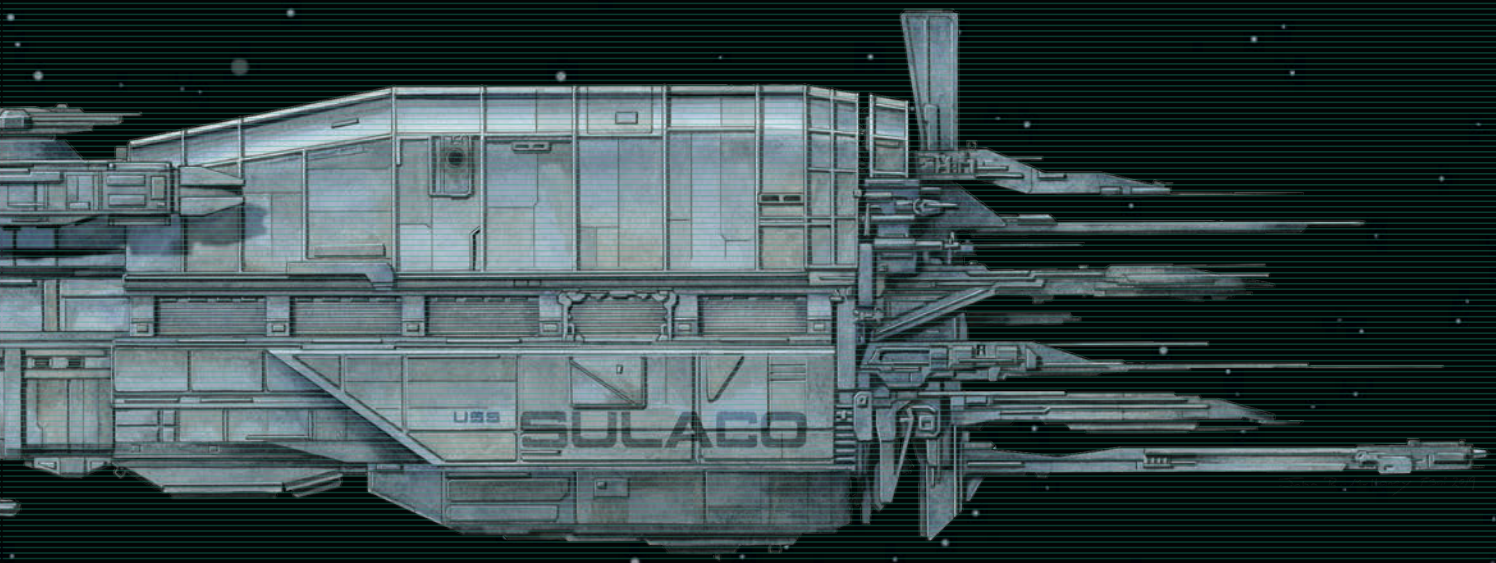
CONESTOGA



FRAGATA CLASSE CONESTOGA

FABRICANTE: Weyland-Yutani
TRIPULAÇÃO: 12 (Ou MU/TH/UR 9000 mais um androide modelo Hyperdine 341-B)
CAPACIDADE DE SOLDADOS: 90
COMPRIMENTO: 731m

Classificação MRL: 2
Assinatura: +0
Propulsores: +1
Casco: 12
Valor de Armadura: 10



MÓDULOS INTERNOS:

- Inteligência Artificial I
- Purificadores de Ar IV
- Compartimento de Carga III
- Crioambiente IV
- Acoplagem Umbilical II
- VEE I x 20
- Refeitório IV
- Hangar IV
- Laboratório Médico II

ARMAMENTOS:

- Mísseis ASAT de Longo Alcance (8 mísseis)
- Torre de Canhão de Plasma Pesada
- Arma de Feixe de Partículas de 800MeV
- Minas Orbitais (60 minas)
- Arma Nuclear (20 mísseis)
- Matriz de Laser SAA
- Drones de Sensor
- Chamarizes de Sensor

ATUALIZAÇÕES:

- Unidades de Deslocamento Aprimoradas
- Sensores Aprimorados
- Propulsores Superpotentes
- Tecnologia de Furtividade

3. AÇÕES DO ARTILHEIRO

Na fase de artilharia, um artilheiro em cada nave pode executar uma das ações abaixo, supondo que sua nave esteja equipada com um ou mais armamentos (veja a página 176). Apenas uma arma pode ser lançada em um Turno, mesmo se você tiver várias armas (e artilheiros) em sua nave.

DISPARAR ARMA: Você só pode atacar um inimigo se houver Travado a Mira. Role **COMBATE À DISTÂNCIA**, modificado pelo Bônus da arma usada e a distância do alvo (veja a tabela abaixo). Se o seu ataque acertar, você causa dano igual ao valor de Dano da arma no alvo, assim como no combate pessoal. Para cada ⌖ extra que você rolar, você causa um ponto adicional de dano. Leia mais sobre danos a naves na página 197. Se o piloto da nave alvo escolher Manobrar (veja acima), cada ⌖ dele elimina um ⌖ rolado por você.

INICIAR CONTRAMEDIDAS: Essa ação reativa é usada para iniciar medidas defensivas, como chamarizes de sensor e drones de sensor (consulte a página 176). Se alguma arma ofensiva for disparada contra sua nave neste turno, a partir da distância **CURTA** (zona adjacente) ou maior, seu artilheiro rola **COMBATE À DISTÂNCIA**, modificado pela valor do bônus da contramedida. Cada ⌖ rolado pelo seu artilheiro elimina um ⌖ rolado pelo atacante. Se você for atacado várias vezes, faça uma rolagem separada para cada ataque recebido.

ATAQUE DE ARMA DA NAVE

FATOR	MODIFICAÇÃO
Distância Extrema	–2
Distância Longa	–1
Distância Média	+0
Distância Curta	+1
Distância Contato	+2

4. AÇÕES DO ENGENHEIRO

Na Fase de Engenharia, um engenheiro em cada nave pode executar uma das seguintes ações. Apenas uma ação pode ser escolhida, não importa o tamanho da tripulação. Outros podem ajudar na rolagem, no entanto (veja a página 73), até uma modificação máxima de +3.

REPAROS DE EMERGÊNCIA: Um dano menor ou maior ao componente (veja a próxima página) é reparado às pressas. Role **MAQUINÁRIO PESADO** ou **TECNOLOGIA** (ou ambas), conforme indicado na tabela nas páginas 198-199. O reparo é apenas uma solução rápida - não requer peças de reposição, mas aguenta apenas um Período. Para reparos permanentes, consulte a página 200.

LIGAR MOTORES: Se os motores de sua nave foram desligados para diminuir a sua classificação de Assinatura (consulte Ações do Operador de Sensor, acima), são necessárias dois Turnos – duas ações sucessivas do engenheiro – para ligá-los novamente.

ABRIR CÂMARA DE AR: Só pode ser executado se o seu piloto tiver concluído com êxito a ação Acoplar (acima). Role **MAQUINÁRIO PESADO**. Se for bem-sucedido, você invadirá a nave inimiga e sua tripulação poderá embarcar nela (e se inicia o combate pessoal).

SOBRECARGA DO REATOR: Requer uma rolagem de **MAQUINÁRIO PESADO**. Se for bem-sucedida, o reator sobrecarregará e explodirá no final do Turno seguinte, destruindo a nave e matando todos a bordo. Certifique-se de entrar nesses VEEs logo. A sequência de autodestruição pode ser interrompida com outro teste de **MAQUINÁRIO PESADO** (leva um Turno).

COMBATE PESSOAL

No espaço, o combate pessoal e o combate espacial podem acontecer ao mesmo tempo. Um Xenomorfo pode atacar sua tripulação no meio de um encontro hostil com outra nave. Como o combate pessoal é realizado em Rodadas e o combate espacial em Turnos, recomendamos que você jogue o combate pessoal até a sua conclusão antes de retomar o combate espacial. No entanto, a MJ tem todo o direito de fazer com que você jogue um Turno de combate espacial no meio de uma luta desesperada a bordo, apenas para aumentar ainda mais a tensão.

ARMADURA DE NAVE

A armadura de uma nave funciona exatamente como uma armadura corporal em combate no solo. Se sua nave for atingida, jogue um número de dados igual à seu Valor de Armadura. Para cada ✠ que você rolar, o dano será reduzido em um. Este teste não conta como uma ação para nenhum membro da tripulação.

DANOS EM COMPONENTE

LIMIAR DE DANO	DANO EM COMPONENTE
1 ou mais	Dano Menor
1/2 de Casco total ou mais	Dano Maior
Total de Casco ou mais	Perda total da nave e tripulação

DANO AO CASCO

As naves espaciais sofrem danos exatamente como as pessoas, mas a escala é diferente. Quando uma nave sofreu dano igual ou superior a seu valor de Casco, ela fica Avariada. Isso significa que seus motores e todos os sistemas de armas falham e todo a nave sofre descompressão explosiva — hora de correr para as cápsulas de fuga ou, pelo menos, um traje de compressão. Uma nave Avariada não é totalmente destruída, no entanto, ela ainda pode ser reparada (a menos que sofra dano igual a seu valor de Casco total em um único ataque, mais sobre isso abaixo).

Observe que as armas com feixes de partículas não causam danos ao casco, apenas danos aos componentes (abaixo).

DANOS EM COMPONENTE

Danos estruturais no casco não são o único perigo para uma nave espacial. Componentes e módulos específicos também podem ser danificados por cada ataque, com efeitos que variam do irritante ao catastrófico. Isso é chamado de *dano ao componente.*

- Se um único ataque inflige um ou mais pontos de dano a uma nave, mas menos da metade da sua classificação de Casco (arredondada para cima), a nave sofre um *Dano Menor em Componente.* Role um D66 e consulte a tabela da próxima página. Se o resultado não for aplicável à sua nave, role novamente.
- Se um único ataque causa dano igual ou superior à metade da classificação do Casco (arredondado para cima), mas menor que o valor total de Casco, a nave sofre *Dano Maior em Componente*. Role 2D6 e consulte a tabela na página 199.
- Se um único ataque causa dano igual ou superior ao valor do Casco, a nave é completamente destruída e toda a tripulação e passageiros mortos.

DANO MENOR EM COMPONENTE

D66	DANO	EFEITOS	ROLAGEM DE REPARO
11	Mau funcionamento da I.A.	rolagem de TECNOLOGIA necessária para acessar a I.A. da nave	TECNOLOGIA
12	Purificadores de ar desligados	Modificação de -2 em todas as rolagens de RESISTÊNCIA em um Período e, em seguida, perda total de ar.	MAQUINÁRIO PESADO
13	Mau funcionamento da câmara de ar	A câmara de ar principal não pode ser acessada.	MAQUINÁRIO PESADO
14–15	Mau funcionamento do armamento	Modificação de -2 em todos os ataques usando um armamento aleatório na nave	MAQUINÁRIO PESADO
16	Mau funcionamento da gravidade artificial	A ação de correr requer rolagem de MOBILIDADE.	MAQUINÁRIO PESADO + TECNOLOGIA
21	Automed offline	Instalações médicas não podem ser usadas.	MAQUINÁRIO PESADO
22–23	Dano à carga	Um item aleatório mantido em um compartimento de carga é destruído.	-
24	Mau funcionamento da cafeteira	A cafeteira na cozinha não pode ser usada.	MAQUINÁRIO PESADO
25	Mau funcionamento dos comunicadores	Todas as comunicações externas desativadas.	TECNOLOGIA
26–31	Descompressão compartimental	Um compartimento aleatório da nave sofre descompressão repentina	MAQUINÁRIO PESADO
32–33	Lesão na tripulação	Um membro aleatório da tripulação é ferido. Role o ataque com seis Dados Base. Cada ✠ causa um ponto de dano.	-
34	Câmaras de hipersono desligadas	Câmaras de criosono não podem ser usadas.	MAQUINÁRIO PESADO + TECNOLOGIA
35	Mau funcionamento da unidade de deslocamento	Classificação MRL reduzida pela metade.	MAQUINÁRIO PESADO + TECNOLOGIA
36	Estação de acoplagem danificada	A nave não pode se acoplar em outras embarcações.	MAQUINÁRIO PESADO
41	Mau funcionamento da cápsula de escape	VEEs não podem ser usados.	MAQUINÁRIO PESADO
42	Danos no hangar	Uma nave aleatória no hangar da nave principal é Avariada.	MAQUINÁRIO PESADO
43–44	Mau funcionamento de instrumento	As rolagens de PILOTAGEM, COMBATE À DISTÂNCIA e TECNOLOGIA na nave recebem uma modificação de -1.	TECNOLOGIA
45	Intercomunicadores desativados	Todas as comunicações internas desativadas.	TECNOLOGIA
46	Escada danificada	Rolagem de MOBILIDADE necessária para se mover entre os níveis da nave.	MAQUINÁRIO PESADO
51	Suporte de vida offline	Todos na nave sem um traje de pressão fcam Congelando, forçando uma rolagem de RESISTÊNCIA a cada turno.	MAQUINÁRIO PESADO

D66	DAMAGE	EFFECTS	REPAIR ROLL
52	Sistema de navegação offline	É necessária uma rolagem de TECNOLOGIA com uma modificação de -2 para fazer qualquer deslocamento MRL.	TECNOLOGIA
53–54	Vazamento do reator	Radiação fraca (1 Rad/Período) na área de controle do reator.	MAQUINÁRIO PESADO
55	Unidade de refrigeração danificada	Todos os alimentos refrigerados na nave são perdidos após um dia.	MAQUINÁRIO PESADO
56–61	Mau funcionamento do sensor	Todas as rolagens de TECNOLOGIA usando os sensores da nave recebem uma modificação de -2.	TECNOLOGIA
62–64	Dano aos propulsores	Reduz a classificação dos Propulsores da nave em dois.	MAQUINÁRIO PESADO
65	Transmissor-receptor offline	O transmissor-receptor da nave para de funcionar.	TECNOLOGIA
66	Mau funcionamento do descarte de resíduos	As coisas estão prestes a ficar muito malcheirosas.	MAQUINÁRIO PESADO

DANO MAIOR EM COMPONENTE

2D6	DANO	EFEITOS	ROLAGEM DE REPARO
2	I.A. offline	A I.A. da nave está offline.	3 x TECNOLOGIA
3	Cápsulas de escape fortemente danificadas	Nenhum VEE pode ser usado.	MAQUINÁRIO PESADO, TECNOLOGIA
4	Falha no sensor	Os sensores da nave falham completamente. Não é possível efetuar a ação Travar Mira.	2 x TECNOLOGIA
5	Falha na unidade deslocamento	Não é possível o deslocamento do MRL.	MAQUINÁRIO PESADO, 2 x TECNOLOGIA
6	Armamento danificado	Um armamento aleatório na nave se torna inutilizável.	MAQUINÁRIO PESADO, TECNOLOGIA
7	Falha no motor	A nave está parada no espaço. Nenhuma ação do piloto pode ser executada.	2 x MAQUINÁRIO PESADO, TECNOLOGIA
8	Lesão crítica da tripulação	Um membro aleatório da tripulação fica Quebrado e sofre uma lesão crítica aleatória.	-
9	Passadiço exposto ao vácuo	A nave não pode mais ser controlada e todo o pessoal no passadiço sofre descompressão explosiva.	2 x MAQUINÁRIO PESADO, TECNOLOGIA
10	Violação do reator	A nave perde toda a propulsão. Radiação forte (1 Rad / Turno) na área de controle do reator, radiação fraca no restante da nave.	2 x MAQUINÁRIO PESADO, TECNOLOGIA
11	Reação em cadeia	Role duas vezes e consulte a tabela.	-
12	Detonação do reator	Perda total da nave e de toda a tripulação.	-

REPAROS NA NAVE

Reparar uma nave danificada requer tempo, habilidade, ferramentas (veja o Capítulo 5) e, frequentemente, peças de reposição.

REPAROS DO CASCO: A reparação de danos no casco requer uma ou várias rolagens de **MAQUINÁRIO PESADO**. Um rolagem pode ser feita por Período. Apenas uma pessoa pode rolar para reparar o casco, mas outras podem ajudar (veja a página 63). Cada ✦ rolado remove um ponto de dano. Se a nave foi Avariada, reparar pelo menos um ponto de dano remove essa condição.

REPAROS A COMPONENTES: As listas de danos menores e maiores em componentes descrevem quais rolagens de habilidade são necessários para reparar o componente e quantas rolagens devem ser feitas. Se várias rolagens de habilidades estiverem listadas, apenas uma rolagem poderá ser feita por Período. Apenas uma pessoa pode rolar para reparar o mesmo componente, mas outras podem ajudar. Reparos em componentes também requerem peças de reposição.

As peças de reposição são abstraídas em duas versões: mecânica e eletrônica. Uma peça de reposição mecânica é necessária para cada rolagem de **MAQUINÁRIO PESADO** e uma peça de reposição eletrônica, para cada rolagem de **TECNOLOGIA**. A peça de reposição é consumida se a rolagem for bem-sucedido. Consulte o texto na caixa à direita para mais informações sobre peças de reposição.

REPAROS DE EMERGÊNCIA: Durante o combate, os engenheiros da nave podem fazer reparos de emergência nos componentes, mas não no casco. Funciona como o reparo normal de componentes (acima), mas com algumas diferenças importantes:

- Cada rolagem de reparo leva um Turno em vez de um Período.
- Os reparos não exigem peças de reposição.
- O reparo é apenas uma correção temporária e o componente falhará novamente após um Período.

REPAROS EM AEV: O reparo do casco, assim como o reparo de componentes externos, exigirão que você saia da nave. Se não puder, encontre a estação espacial mais próxima com uma doca seca. ■

FORÇANDO REPAROS

Se você passar um Período consertando sua nave e forçar a rolagem de habilidade, não terá tempo para aliviar o estresse (veja a página 104) antes do início do próximo Período, caso deseje também passar o próximo Período consertando a nave.

OBTENDO PEÇAS SOBRESSELENTES

Você aprenderá em breve como as peças sobressalentes podem ser importantes para a sua nave. Existem duas maneiras principais de obter mais delas: comprar e vasculhar. Os custos podem variar bastante, mas uma peça de reposição mecânica normalmente custa cerca de $100.000 em um espaçoporto médio e uma peça de reposição eletrônica pode custar o dobro dessa soma. Se você não deseja pagar por peças de reposição, o resgate de espaço profundo pode ser o negócio certo para você. Com um Período de trabalho e um a rolagem de habilidade (MAQUINÁRIO PESADO para mecânica e TECNOLOGIA para eletrônica), você pode encontrar uma peça de reposição de uma nave abandonada, supondo que não esteja completamente destruída. No total, você normalmente pode achar um número de peças de reposição de uma nave igual a seu valor total de Casco — metade mecânica e metade eletrônica.

ROLAGEM DE PÂNICO NO COMBATE ESPACIAL

RESULTADO	EFEITO
1–6	SEGURANDO A ONDA. Você consegue manter seus nervos sob controle. Muito mal.
7	TIQUE NERVOSO. Seu NÍVEL DE ESTRESSE e o NÍVEL DE ESTRESSE de todos os PJs amigáveis no mesmo compartimento que você aumentam em um.
8	TREMEDEIRA. Você começa a tremer incontrolavelmente. Todas as rolagens de habilidade sofrem uma modificação de -2 até que seu pânico pare.
9	IGNORAR ORDENS. Você não consegue se concentrar e perde a noção do que acontece ao seu redor. No Turno seguinte, você não seguirá ordens, aceitará ajuda ou discutirá nada com ninguém. Seu NÍVEL DE ESTRESSE aumenta em um.
10	COMUNICAÇÃO HISTÉRICA. Você perde a calma e grita ou tagarela pelo intercomunicador, tornando as comunicações impossíveis. Seu NÍVEL DE ESTRESSE diminui em um, mas o NÍVEL DE ESTRESSE de todo PJ amigável que ouve sua conversa aumenta em um.
11–12	CONGELAR. Você está paralisado pelo medo ou pelo estresse por um Turno, perdendo sua próxima ação. Seu NÍVEL DE ESTRESSE e o NÍVEL DE ESTRESSE de todos os PJs amigáveis no mesmo compartimento que você aumentam em um.
13	CORRER PARA A SEGURANÇA. Você não aguenta mais. Você deve deixar sua estação e fugir para uma área mais segura da nave, seja uma cabine, o refeitório ou qualquer outro lugar. Seu NÍVEL DE ESTRESSE diminui em um, mas todo personagem amigável que testemunha sem comportamento errático deve fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
14	ABANDONAR NAVE. Você é dominado pelo terror e precisa sair da nave. Você corre para a cápsula de escape mais próxima e a ativa. Se o sua nave não tiver VEE, você entra em um traje de compressão e sai pela câmara de ar. Todo PJ amigável que vê você fugir deve fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
15+	SOBRECARGA MÁXIMA. O horror é demais. Você perde todo o controle e sobrecarrega sua estação, causando danos críticos. Perca sua próxima ação e verifique a tabela de dano maior em componente, dependendo da sua posição na nave. Operador de sensores: Falha no sensor; Piloto: Falha no motor; Artilheiro: Armamento danificado; Engenheiro: Violação do reator.

EXEMPLO DE COMBATE ENTRE NAVES

Os PJs, trabalhando para os Xerifes Coloniais, estão a bordo da *Porphyrion*, uma Fragata Classe Conestoga. Eles estão procurando uma nave contrabandista Corvus CM-90S chamada *Lyssa*, que tem saqueado colônias no setor. De repente, uma nave aparece no radar deles, viajando com o transmissor-receptor desligado.

ANTES DA BATALHA: As duas naves se detectam à distância EXTREMA (oito zonas), de modo que a MJ monta o mapa de combate espacial, colocando um marcador representando a *Porphyrion* na zona –4 e um marcador de "ping" para a nave sem nome na zona +4. A MJ também decide que a velocidade de aproximação inicial de ambas as naves é a padrão de duas zonas por turno.

SACANDO INICIATIVA: Agora é hora de começar o combate a sério. Ambos os capitães sacam iniciativa. A MJ saca um seis, enquanto Galt, capitão da *Porphyrion*, saca um oito. Como o número mais baixo age o primeiro, a MJ é a primeira em cada uma das quatro fases do Turno, depois que as ações são declaradas.

TURNO 1 – FASE DE SENSORES: A MJ e os jogadores secretamente escolhem uma ação da lista disponível para a fase dos sensores. A MJ decide que a nave misteriosa, depois de ver a nave dos Xerifes, escolhe a ação Travar Mira. Os jogadores estão aqui procurando contrabandistas, e a falta de um sinal do transmissor-receptor os deixou cautelosos. Eles rapidamente escolhem a ação Travar Mira também. Depois que todos decidem o que querem fazer, a MJ e os PJs revelam a ação escolhida ao mesmo tempo. A MJ ganhou a iniciativa, então ela vai primeiro. Ela faz uma rolagem de TECNOLOGIA (com uma modificação de -2 devido à distância EXTREMA) e consegue um único ✦. Ambas as naves têm suas miras travadas uma na outra.

TURNO 1 – FASE DE PILOTAGEM: Ambos os pilotos secretamente escolhem uma ação dentre as disponíveis. A MJ escolhe a ação Acelerar para a *Lyssa*, a fim de terminar o encontro o mais rápido possível. A tripulação da *Porphyrion* deseja manter a outra nave à vista o maior tempo possível, então eles decidem escolher a ação Desacelerar nesta fase. Ambas as escolhas são reveladas simultaneamente. Como ela sacou a carta de iniciativa mais baixa, ela age primeiro. A ação Acelerar exige um teste de PILOTAGEM, com uma modificação de +1 dos propulsores da *Lyssa*. O resultado é um ✦. A velocidade de aproximação da *Lyssa* é aumentada em um, para três zonas por turno. Agora Mira, a piloto da *Porphyrion*, pode agir. A ação Desacelerar também exige um teste de PILOTAGEM, com uma modificação de +1 dos propulsores da *Porphyrion*, e depois que os dados param de rolar, Mira tem um ✦. A *Porphyrion* reduz sua velocidade de aproximação em um, para uma única zona por Turno. Feito tudo isso, as duas naves finalizam a fase do piloto. A *Lyssa* se move três zonas, para a zona marcada com +1, enquanto a *Porphyrion* se move apenas uma zona e é colocada na zona marcada com -3.

TURNO 1 – FASE DE ARTILHARIA: Mais uma vez, as ações são escolhidas em segredo. A MJ decide que os contrabandistas tentam assustar os PJs e seleciona a ação Disparar Arma. Os PJs estão aqui para acabar com a ameaça dos contrabandistas, então eles também escolhem a ação Disparar Arma. A MJ vai primeiro, lançando um Míssil ASAT de Longo Alcance, que dá uma modificação de +1 à rolagem de COMBATE À DISTÂNCIA. Ela consegue um único ✦, e o míssil acerta, causando quatro pontos de dano. O capitão Galt, da *Porphyrion,* rola o valor de Armadura de sua nave, obtendo um único ✦, que reduz o dano em um, levando a um total de três. Como três é menos da metade do valor total de Casco da *Porphyrion*, a nave também sofre um dano menor em componente. Rolando um D66 e obtendo quarenta e cinco,

eles consultam a tabela e percebem que o golpe desativou os comunicadores internos. O artilheiro da *Porphyrion*, carinhosamente apelidado de Boi, agora atira de volta com seu próprio Míssil ASAT de Longo alcance. Ele rola COMBATE CORPO-A-CORPO, também com uma modificação de +1 do míssil, e obtém três ⊕. O primeiro ⊕ significa que o ataque acerta, enquanto cada um dos outros adiciona um dano extra aos quatro já causados pelo míssil, totalizando seis pontos de dano. A MJ rola um número de dados igual ao valor de Armadura da *Lyssa,* obtendo dois ⊕. Dois são subtraídos de seis, e a *Lyssa* sofre quatro pontos de dano. Como quatro é mais da metade do valor de Casco de 6 da *Lyssa, Lyssa* também sofre um dano maior em componente. Rolando em 2D6 e obtendo um total de três, a MJ consulta a tabela e vê que as cápsulas de escape da *Lyssa* estão fortemente danificadas. Parece que os contrabandistas não vão escapar por ali!

TURNO 1 – FASE DE ENGENHARIA: Como as duas naves foram danificadas, o Engenheiro da *Lyssa* e Sarosawa, a Engenheira da *Porphyrion*[1], decidem escolher Reparos de Emergência como ação para esta fase. A MJ vai primeiro e precisa escolher entre uma rolagem de MAQUINÁRIO PESADO ou TECNOLOGIA, já que ambas são necessárias para consertar os VEEs. Ela escolhe MAQUINÁRIO PESADO e rola os dados, obtendo um ⊕. O trabalho sobre nos VEEs começou. Sarosawa começa a consertar os comunicadores e faz uma rolagem de TECNOLOGIA, obtendo dois ⊕. Os intercomunicadores voltaram a funcionar.

TURNO 2 – FASE DE SENSORES: A MJ sabe que os PJs querem terminar o trabalho neste turno, então escolhe Se Apagar para evitar que a nave seja atingida novamente. Não é de surpreender que os PJs novamente escolham Travar Mira como ação para a fase. Depois que as ações são reveladas, a escolha de Se Apagar pela MJ significa que Dalhouse, o operador de sensor da *Porphyrion,* precisa rolar novamente TECNOLOGIA, agora com uma modificação de -1, graças à distância Longa (quatro zonas). Dalhouse obtém um ⊕. A MJ lança seus dados para a ação reativa Se Apagar, mas infelizmente não recebe nenhum ⊕. Mais uma vez, os PJs têm a *Lyssa* na mira.

TURNO 2 – FASE DE PILOTAGEM: A essa altura, a MJ decide que a única chance dos contrabandistas é fugir, então ela escolhe a ação Acelerar. Os PJs continuam a desacelerar. A MJ rola seus dados de PILOTAGEM. Ela obtém dois ⊕ e decide aumentar o *vetor* de aproximação de *Lyssa* em mais dois, num total de cinco. Mira, a piloto da *Porphyrion* também rola PILOTAGEM, mas desta vez não recebe nenhum ⊕. O vetor de aproximação do *Porphyrion* permanece o mesmo, em um. A *Lyssa* pula para a zona marcada com -4 no mapa de combate espacial, enquanto a *Porphyrion* é colocada na zona marçada com -2.

TURNO 2 – FASE DE ARTILHARIA: Os contrabandistas decidem usar a ação Lançar Contramedidas, esperando ganhar pelo menos mais um Turno de sobrevivência. Os PJs decidem usar a ação da Disparar Arma. Lançar Contramedidas é uma ação reativa, então a MJ espera ansiosamente enquanto Boi prepara outro Míssil ASAT de Longo Alcance. Ele rola quatro ⊕! Não é um bom dia para ser contrabandista, ao que parece. A MJ faz um teste de COMBATE À DISTÂNCIA para suas contramedidas reativas, chegando a três ⊕, um a menos do que ela precisava. O míssil atinge a *Lyssa*, causando quatro pontos de dano. A MJ faz uma última rolagem do Valor de Armadura da Lyssa, obtendo um único ⊕ e reduzindo o dano a três — ainda mais que o suficiente para Avariar a nave contrabandista.

E assim, em menos de dois Turnos completos, a batalha acabou. O combate espacial em ALIEN RPG é tão rápido quanto mortal. Combata a seu próprio risco!



SUA FUNÇÃO COMO MÃE DO JOGO

"É isso aí, cara. Acabou, cara. Acabou!"

—SOLDADO WILLIAM HUDSON

Você é a Mãe do Jogo. Você é a escuridão fria do próprio espaço, os colonos monitorando os processadores atmosféricos, as empresas gananciosas e seus planos. Você é os segredos perdidos à espera de serem descobertos. Você é o Xenomorfo. Ser a MJ exige algum trabalho, mas também é muito gratificante. Afinal, você dirige e estrela seu próprio filme de Alien. Este capítulo mostra como fazer e o que você precisará. Mas a ferramenta mais importante é a sua própria imaginação. Use-a bem.

PRINCÍPIOS DO JOGO

Oito princípios básicos sustentam o jogo. Seu objetivo é definir o tom certo e fornecer uma estrutura de suporte para lidar com várias situações que podem surgir durante o jogo.

1 COPIE DOS FILMES

Todos nós já vimos os filmes da franquia ALIEN, a maioria de nós várias vezes. Use esse fato no jogo. Copie diálogos, cenas e personagens. Descreva um corredor como uma das passarelas da *Nostromo*'s em *Alien*. Baseie um personagem em um dos fuzileiros em *Alien - O Resgate*. Incentive os jogadores a fazer o mesmo. Há bastante fontes das quais se extrair. Use-as.

2 LIMITE OS RECURSOS

Sempre se certifique de que os PJs não tenham muito de algo. Munição insuficiente, apenas uma arma para compartilhar, um traje de compressão a menos do que o número de PJs. A escassez de recursos cria tensão e força os jogadores a fazer escolhas difíceis.

3 FIQUE NAS SOMBRAS

Sugira a fonte do perigo, não mostre. Crie uma atmosfera de pavor e antecipação e deixe a imaginação dos jogadores fazer o resto. Evite revelar ameaças muito cedo. Uma vez que os jogadores sabem exatamente o que estão enfrentando, a tensão resultante de enfrentar o desconhecido é perdida.

4 AUMENTE A PRESSÃO

Comece fácil e lentamente adicione mais e mais complicações à situação. Pense como um filme — o primeiro ato começa devagar, depois acelera para o grande final. Quando as coisas começarem a dar errado, deixe que dêem errado todas de uma vez. Lembre-se, este é um jogo de terror. Force os PJs a lutar por suas vidas.

5 DEIXE-OS RESPIRAR

No centro de toda tempestade há um ponto de calmaria. Às vezes é importante recuar e deixar que os jogadores levem algum tempo para se recuperar. Dê espaço aos PJs para recuperar o fôlego e lamber suas feridas. Deixe-os fazer planos e adaptar sua estratégia. Isso os encoraja a baixar a guarda, mesmo que seja apenas por um momento. Quando isso acontecer, tenha um novo desafio à espera.

6 DÊ ESPAÇO PARA PERSEGUIREM SUAS METAS

Os PJs são personagens vivos no mundo de ALIEN, cada um com suas próprias metas e objetivos. Saiba suas metas de cor e as desenvolva. Coloque-os em situações que desafiam diretamente seus objetivos e veja como eles reagem. Use sua humanidade frágil contra eles.

7 TRAGA MORTES HORRÍVEIS

PJs vão morrer, e morrer de forma horrível. Quando chegar a hora, aproveite ao máximo. Abrace a morte. A franquia Alien é conhecida por suas cenas de morte icônicas, então faça o mesmo para o seu jogo. A morte de um PJ pode ser horrível e trágica, mas às vezes também catártica. Isso aumenta os riscos para os sobreviventes, que precisam melhorar suas jogadas e encontrar uma forma de continuar.

8 REVELE O UNIVERSO

O universo de ALIEN é duro e implacável. Mas também é o lar de segredos há muito perdidos, planetas maravilhosos e fenômenos estranhos. De vez em quando, dê aos PJs um vislumbre de algo maior. Deixe-os sentir a vastidão do universo e a insignificância da humanidade. Mostre a eles a beleza e o horror. ■

CONHECENDO O INCOGNOSCÍVEL

A incerteza é a mãe do medo. Os jogadores podem ter visto os filmes, mas os PJs certamente não. Mude as coisas para que nem os jogadores nem os PJs tenham certeza do que estão enfrentando ou do que acontecerá a seguir. Talvez estejam enfrentando um tipo diferente de inimigo? Talvez esse Xenomorfo se comporte de maneira inesperada.
Nunca deixe que tenham certeza de nada. Surpreenda-os.

TEMAS

Três temas abrangentes sustentam o jogo ALIEN: horror espacial, ação de ficção científica e sentido de encantamento. Juntos, eles definem o universo de ALIEN. Por si sós, eles definem aspectos-chave que os filmes da franquia ALIEN e este jogo exploram em detalhes. Use-os para pintar seu universo de ALIEN nos tons desejados e destacar os elementos que você e seus jogadores acham mais emocionantes. Além disso, cada tema principal possui vários subtemas que enfatizam partes importantes do universo de ALIEN.

HORROR ESPACIAL

Em essência, ALIEN é sobre sobrevivência. É sobre enfrentar seus medos mais profundos, combatê-los e tentar chegar em casa inteiro. É sobre horror. O icônico Xenomorfo é a manifestação final desse aspecto, mas o universo é capaz de criar horror de muitas maneiras diferentes e nem todas são de natureza alien. Experimentos corporativos antiéticos, conflitos sangrentos e desastres naturais violentos tornam a vida em 2183 uma proposta difícil. O filme *Alien* original de 1979 é o exemplo perfeito de uma história de horror espacial.

O ESPAÇO É UM INFERNO: A natureza não é boa nem má. Ela é, porém, indiferente à humanidade. O universo é um lugar difícil de se morar e o matará em um piscar de olhos, se houver uma chance. Uma caminhada espacial rotineira, uma repentina erupção solar ou uma tempestade de gelo pode passar de algo sereno ou até bonito a ameaçador à vida em um segundo.

GANÂNCIA ASSASSINA: Alien se foca nos trabalhadores braçais na parte inferior da escada econômica. Os homens e mulheres comuns que lutam para sobreviver em uma sociedade brutal e hipercapitalista são os verdadeiros heróis das histórias. É uma ficção científica da classe trabalhadora, onde sua empatia deve ser dada aos operários. As corporações gananciosas e as nações famintas pelo poder são os dragões que os PJs terão que enfrentar, mais cedo ou mais tarde. No final, os humanos são frequentemente os maiores monstros.

AÇÃO DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Grandes cenários, armas poderosas e cenas de combate frenéticas. A ação é um poderoso motor no universo de ALIEN, seja na forma de fuzileiros coloniais que vasculham uma mina aparentemente abandonada apenas para descobrir algo à espreita no escuro, naves espaciais poderosas que trocam mísseis em alta órbita ou agentes corporativos se infiltrando em uma instalação inimiga. A ação de tirar o fôlego é um elemento central em ALIEN RPG. *Alien, O Resgate*, de James Cameron em 1986, é o filme de ação influente da série.

GUERRA DE OUTRÉM: Os conflitos e as guerras do século 22 são sobre as grandes corporações ou grandes nações que desejam ser ainda maiores. Elas são sobre poder e dinheiro para aqueles que já têm muito. A classe trabalhadora é quem realmente está lutando e você pode ter certeza de que a guerra não tem muito haver com suas necessidades. Soldados, fuzileiros e capangas... todos trabalham pro interesse das elites. Eles lutam porque precisam do salário para sobreviver, não por uma causa idealista.

ATIVOS DISPENSÁVEIS: Ser soldado em 2183 é ser uma engrenagem muito pequena em uma máquina muito grande. Um soldado é totalmente dispensável. Não faltam rapazes e moças pobres que estejam dispostos a ocupar as fileiras. Servir como militar significa estar à mercê dos altos escalões e de seus soberanos corporativos. A vida humana não é uma mercadoria valiosa, é melhor se acostumar.

SENTIDO DE ENCANTAMENTO

O universo de ALIEN é um lugar de segredos perdidos e mistérios antigos. Colonos distantes relatam descobertas estranhas, tripulações de naves espaciais na Fronteira descobrem sinais inexplicáveis e encontram coisas que desafiam a classificação. Há claramente mais no universo do que se pensava anteriormente. A percepção de que o universo não é um lugar vazio é um aspecto importante das histórias de ALIEN. O primeiro ato do filme *Alien* original de Ridley Scott é sobre encontrar o impensável. Um tema semelhante está presente em *Prometheus*.

A ORIGEM DA VIDA: De onde viemos, quem nos criou, para que estamos aqui? Essas perguntas são tão antigas quanto a própria humanidade. No entanto, esses pensamentos existenciais são ainda mais relevantes quando os seres humanos encontram a vida entre as estrelas. O nascimento, a morte e o ciclo da vida são um tema importante de muitas histórias em ALIEN.

VELHOS E NOVOS DEUSES: Com a ciência tendo dificuldades para responder à questão da vida alien e nosso papel no universo, a religião responde ao chamado. Quando a humanidade olha para o escuro abismo do espaço e vê a morte e o horror, muitos se voltam para a fé e a adoração. ■



RETROFUTURISMO

O futuro é velho e desgastado. As naves espaciais parecem refinarias de petróleo, os computadores são do tamanho de uma sala, os trajes espaciais parecem pertencer a mergulhadores do século XIX. Tudo no universo de ALIEN é projetado para praticidade e durabilidade. A estética retrofuturista está em toda parte, com a possível exceção das habitações da elite corporativa. Essa marca específica de retro futurismo é o resultado de Ron Cobb, Ridley Scott e outros que criaram o filme *Alien* original. Use isso para descrever o universo de ALIEN para os jogadores. Descreva telas CRT tremeluzentes, aparelhos analógicos e equipamentos pesados. Imagine um mundo de ficção científica com tecnologia da década de 1970, canos com vazamentos e iluminação ruim e você está no ponto.

ESTRESSE E HORROR

ALIEN RPG é um jogo de terror. A questão não é se, mas sim, quando os PJs encontrarão algo horrível e lutarão desesperadamente para escapar ou dar suas vidas para que outros o façam. Medo e horror estão no próprio DNA de ALIEN. Suas principais ferramentas para invocar o terror em torno da mesa de jogo são o estresse e o pânico (veja a página 103).

O estresse pode ser introduzido por você enquanto Mãe do Jogo quando os PJs encontrarem certas situações horríveis ou seres temíveis, mas ele será induzido principalmente em resposta às próprias ações dos PJs. Isso torna seu trabalho mais fácil. Você só precisa apresentar algum tipo de terror e deixar que os PJs interajam com ele enquanto os níveis de estresse aumentam e as Metas Pessoais colidem.

No final, a luta pela sobrevivência será tanto contra sua própria natureza humana quanto contra a horrível criatura ou situação que eles enfrentam.

Aqui estão três ferramentas para criar o horror:

MEDO DO DESCONHECIDO: Não saber o que você está enfrentando é assustador. Tire vantagem disso e deixe os inimigos se esconderem nas sombras pelo maior tempo possível. Deixe a imaginação dos jogadores fazer o trabalho por você.

PERDA DE CONTROLE: Faça com que os PJs se sintam impotentes, gastando seus recursos. Apague as luzes. Corte a energia. Faça as máquinas darem defeito. Quando eles perdem o controle sobre as coisas, o medo assume.

ESCOLHAS HORRÍVEIS: Coloque-os em situações em que precisam fazer escolhas difíceis, escolhas de vida ou morte. Sacrificarão um para salvar a muitos? Arriscarão tudo por um camarada? Faça-os decidir.



OS TRÊS ESTÁGIOS DO MEDO

Criar horror em um RPG nem sempre é fácil. Exagere, e os jogadores não estão mais assustados – pegue leve demais, e o jogo se arrasta. A chave para ser Mãe do Jogo em um jogo de horror é gerenciar o ritmo adequadamente e manter a maior ameaça oculta o maior tempo possível. Para fazer isso de forma eficaz, você precisa gerenciar cuidadosamente os estágios do medo no jogo: receio, terror e horror.

RECEIO: A sensação de que algo ruim está prestes a acontecer, mas ninguém sabe ao certo o que ou por quê. O receio é o primeiro estágio do medo em ALIEN RPG e deve ser empregado com a maior frequência possível. A chave para usar o receio é plantar sementes e assistir aos eventos se desenrolarem. Os jogadores sabem que algo terrível está prestes a acontecer, mas sem saber o que é, eles não podem fazer nada sobre isso. Esse receio pode evoluir para o próximo estágio, mas às vezes não – e tudo bem se não evoluir. Exemplos de receio:

- Um painel de controle indica que a câmara de ar foi acionada manualmente enquanto toda a tripulação está no passadiço.
- Alguém encontra sangue na passarela. O gato da nave está desaparecido.
- Um ovo estranho e semelhante a couro é encontrado em uma nave acidentada abandonada. É como se algo estivesse vivo lá dentro.

TERROR: Você sente terror quando sabe que algo ruim vai acontecer a qualquer momento. Não se trata mais de se, mas de quando será. De uma perspectiva de interpretação, o sentimento de terror é o sentimento mais eficaz de medo, já que os PJs estão em seu estado mais desamparado. Portanto, o terror geralmente envolve os momentos mais assustadores de uma sessão de jogo. Use-o seletivamente para obter o efeito máximo. Exemplos de terror:

- Um esquadrão de fuzileiros que investiga uma mina antiga pisa em algo viscoso. Uma fuzileira ouve um som sibilante. Ela percebe que algo está diretamente acima dela.
- Uma xerife colonial seguindo um assassino nas entranhas profundas de uma estação espacial percebe que ela é a presa.
- Um piloto em uma pequena nave barricada na cabine ouve um barulho de batidas na escotilha de acesso. Algo quer entrar.

HORROR: A forma final do medo é o horror. O horror é o momento em que o perigo se revela. É o momento do clímax. A recompensa que os estágios anteriores do medo sugeriram. Mas por causa disso, também é menos assustador que o terror. Quando o horror ocorre, a mecânica do jogo assume o controle. Você saca a iniciativa e luta com o que quer que seja ou tenta escapar. O horror é vital para o jogo, mas deve ser usado raramente e geralmente é melhor utilizado no final da sessão do que no início. Exemplos de horror:

- Um agente corporativo se vira e fica frente a frente com um alien arreganhando os dentes.
- O ovo se abre e uma criatura parecida com um caranguejo se lança contra o membro da tripulação mais próximo, prendendo-se ao rosto dele em meio aos gritos de seus amigos.
- Criaturas negras e rápidas como um raio rastejam através das paredes e do teto em direção ao esquadrão de fuzileiros.

ALIVIANDO O ESTRESSE

Uma parte importante do jogo é gerenciar os **NÍVEIS DE ESTRESSE** dos PJs. Os jogadores têm várias maneiras de fazer isso, como interagir com um item emocional, encontrar um lugar seguro para se esconder ou ajudar um ao outro a se acalmar (veja a página 104). Como MJ, deixe-os recuperar o fôlego coletivo e se reagrupar de tempos em tempos. Períodos mais calmos são vitais para manter uma atmosfera de horror durante uma sessão de jogo. Isso também abre novas oportunidades para você aumentar a pressão. Quando eles se sentirem seguros e baixarem a guarda, ataque-os novamente. Afinal, não terá acabado até acabar de fato.

DIVIDINDO O GRUPO

Às vezes, os jogadores vão querer se dividir em grupos menores. Deixe que façam isso. Ao fazer isso, é importante que você se alterne entre os grupos para que um grupo não precise esperar muito tempo pelo outro. Deixe-os todos à mesa, mesmo que não estejam no mesmo local. Confie nos jogadores para separar o que sabem e o que os PJs sabem. Use o fato de que eles se separaram para criar situações interessantes e assustadoras. Além disso, considere os meios de comunicação aos quais os PJs têm acesso. Eles têm comunicadores pessoais? Caso contrário, existem terminais de comunicação por perto? ■

METAS, SEGREDOS E PVP

A Meta Pessoal de todo PJ é secreta e apenas o jogador e a MJ conhecem. Às vezes, um jogador pode querer comunicar algo secretamente a você. Recomendamos que você permita, mas seja simples. Fique na sala e peça que anote o que quiser dizer um pedaço de papel. Alguns grupos se sentem à vontade para falar abertamente sobre segredos, separando seus conhecimentos dos de seus PJs. Encontre uma maneira que faça sentido para o seu grupo. Não complique demais as coisas. E lembre-se – se um PJ começar a agir em oposição direta ao resto do grupo, é hora de começar o PvP. Jogue a cena atual até o fim e depois transforme o PJ em um PNJ.

PERSONAGENS NÃO JOGÁVEIS

Você comanda tempestades solares e naves espaciais enormes. Aliens e androides seguem todos os seus caprichos. No entanto, se você deseja criar tensão e drama, suas ferramentas mais poderosas são seus PNJs.

CRIANDO PNJS

Vários PNJs típicos podem ser encontrados na página 354 no Capítulo 12. Se você precisar criar rapidamente um PNJ, escolha um deles ou use-o como base para sua própria criação.

ATRIBUTOS: PNJs típicos têm um total de 14 pontos de atributo, assim como os PJs, mas essa não é uma regra absoluta. Nenhum PNJ pode ter um valor de atributo maior que 5, com a única exceção dos androides.

HABILIDADES: Como regra geral, apenas atribua níveis de habilidade a um PNJ se houver uma boa chance de ele realmente precisar usar essas habilidades. Um NPC razoavelmente competente tem um nível de habilidade 2, enquanto os especialistas podem ter níveis de habilidade 3, 4 ou até 5.

TALENTOS: Os PNJs geralmente não têm talentos, mas você pode dar talentos a um PNJ especialmente capaz, se desejar.

NOME, APARÊNCIA, CARACTERÍSTICA, META: Além das estatísticas e pontuações, há quatro coisas que você precisa saber sobre cada NPC:

- **NOME**. Qual seu nome?
- **APARÊNCIA**. Como se parece, como se comporta, tem alguma peculiaridade?
- **CARACTERÍSTICA**. Uma característica definidora do PNJ (por exemplo, cínico, racional, implacável).
- **META**. Quais são seus objetivos?

JOGANDO COM PNJS: Os PNJs são governados pelas mesmas regras que os PJs, mas você pode desconsiderá-las desde que o PNJ não esteja interagindo diretamente com um PJ. Não acompanhe os consumíveis ou equipamentos dos PNJs – dessa forma, você tem a liberdade de decidir quando eles ficarão sem algo. Não jogue dados para as ações dos PNJs, a menos que eles ataquem ou interajam com um PJ.

PNJS EM GRUPOS: Ao lidar com vários PNJs, você pode fazer com que eles executem ações como um grupo em vez de individualmente. Veja as regras de ajuda na página 63. ■



JOGO CINEMATOGRÁFICO

CIN

As histórias icônicas do universo ALIEN são intensas, emocionantes e mortais. O jogo de gato e rato entre o Xenomorfo e a tripulação da *Nostromo* em *Alien*, a descida dos fuzileiros no inferno que antes era Hadley's Hope em *Alien, o Resgate,* ou a última resistência dos prisioneiros em Fiorina 161 em *Alien 3*. O jogo cinematográfico é o modo de jogo usado para imitar essas histórias, criando experiências curtas, focadas e intensas, como filmes, às quais os PJs terão sorte em sobreviver.

O jogo cinematográfico exige algum trabalho da parte da MJ — você precisa ler o cenário e preparar folhetos, mapas e personagens. A recompensa, no entanto, será ótima. Como a maior parte da carga de trabalho é da MJ e não dos jogadores, o Jogo Cinematográfico é ideal para iniciantes e para apresentar alguém ao mundo do RPG. Também é ideal para jogos em convenções e eventos, pois esse tipo de cenário geralmente pode ser reproduzido do começo ao fim em uma única sessão. Recomendamos que você jogue um cenário Cinematográfico antes de mergulhar no jogo de Campanha. Os cenários Cinematográficos vêm com um conjunto de personagens pré-gerados. Pense neles como os papéis em um roteiro escrito. Como eles são feitos sob medida para o cenário específico, você pode garantir que seus históricos e metas se encaixam na história do cenário.

METAS & PONTOS DE HISTÓRIA

No final de cada Ato, você deve determinar se cada jogador seguiu ou não a Meta Pessoal do PJ. Se você determinar que avançou em sua Meta, apesar do risco pessoal ou do sacrifício significativo, anuncie isso e conceda um Ponto de História. Não diga por que concedeu essa recompensa. Suas Metas devem permanecer ocultas até o final do cenário.

A ESTRUTURA DOS CENÁRIOS CINEMATOGRÁFICOS

O primeiro cenário Cinematográfico publicado para ALIEN RPG é o *Carruagem dos Deuses*, publicado separadamente. Nós o recomendamos como seu primeiro grande jogo Cinematográfico, e ele apresenta muito bem o conceito. Para uma rápida amostra da experiência Cinematográfica, você pode experimentar o mini-cenário *Último dia de Hope* na página 369 deste livro.

No futuro, muitos outros cenários Cinematográficos serão publicados, mas você também pode escrever seus próprios. Dessa forma, você pode ser o roteirista e o diretor do seu próprio filme de ALIEN e deixar seus amigos o estrelarem. Eis como estruturar um cenário Cinematográfico:

O PRÓLOGO: Apresentação aos jogadores, a ser lida em voz alta pela MJ. Prepara o terreno para o cenário e garante que os jogadores saibam o suficiente para seguir em frente.

A SITUAÇÃO: O que realmente está acontecendo. O objetivo aqui é fornecer à MJ uma visão geral concisa do que está acontecendo nos bastidores do cenário.

OS PERSONAGENS: Os PJs e os PNJs no cenário. Cada um com estatísticas e histórico. Cada PJ tem uma Meta Pessoal para cada um dos três Atos do cenário.

LOCAIS: Os cenários Cinematográficos geralmente são baseados em locais. Cada cenário inclui um mapa detalhado da área (ou áreas) do cenário principal, com os principais locais marcados e descritos.

ATOS E EVENTOS: Um cenário cinematográfico é dividido em três Atos, cada um descrito brevemente de acordo com a seguinte estrutura:

- **ATO1: A PREPARAÇÃO.** PJs e PNJs são apresentados, conflitos são estabelecidos.
- **ATO 2: A INCLINAÇÃO.** Algo inesperado acontece, aumentando as apostas e o nível de perigo. Segredos são revelados.
- **ATO 3: O CONFRONTO.** A história chega a uma resolução climática, dependendo das ações dos PJs.

Cada Ato tem um número de Eventos possíveis. Alguns desses Eventos podem ser obrigatórios, mas a maioria deve ser opcional, usada ou não, dependendo das ações executadas pelos PJs. Esses Eventos também devem geralmente ser independentes, não conectados em uma narrativa predeterminada. Alguns Eventos afetam todos os PJs, outros são direcionados a indivíduos específicos. Alguns Eventos podem até alterar a Meta pessoal de um PJ.

EPÍLOGO: Uma mensagem sugerida de encerramento por um dos PJs, supondo que alguém ainda esteja vivo. O jogador deste PJ pode ler a mensagem em voz alta ou adaptá-la de acordo com o que aconteceu no cenário. ■

JOGO DE CAMPANHA



Há mais no universo de Alien do que aparenta. Os filmes, livros e quadrinhos mal arranharam a superfície. Você e seus jogadores podem se aprofundar mais no jogo de Campanha. Este modo de jogo deve ser jogado por um longo período de tempo, pelo menos 5 a 6 sessões de jogo, e geralmente muito mais do que isso. No jogo de Campanha, os PJs podem percorrer o mapa estelar, aceitar trabalhos e aventurar-se enquanto descobrem segredos perdidos, fazem acordos com facções diferentes e lutam para se manter vivos.

SESSÃO ZERO

Recomendamos que você inicie sua campanha com uma sessão em que vocês, como um grupo, criem seus personagens juntos e decidam em qual estrutura de campanha vocês desejam jogar – Caminhoneiros Espaciais, Fuzileiros Coloniais ou Colonos Fronteiriços (veja a página 326). Uma grande parte desta sessão será um debate entre os jogadores e você, a MJ. Abaixo estão algumas perguntas recomendadas para analisarem e responderem juntos.

- Como vocês se conheceram e há quanto tempo trabalham juntos?
- Quem são seus camaradas e quem são seus rivais?
- O que você faz e por que faz isso?
- Você tem uma nave espacial? Se sim, de que tipo? Dê um nome a ela.
- Quais são seus objetivos enquanto grupo?
- Vocês tem aliados ou inimigos em comum?
- Para quem vocês trabalham?
- Onde estão agora?

OBJETIVOS E RECOMPENSAS

Antes de iniciar uma nova campanha, é importante refletir sobre recompensas e objetivos. Por que os PJs estão fazendo o que fazem e em direção de qual objetivo estão indo? As respostas para essas duas perguntas são importantes, porque fornecem a principal motivação para os PJs saírem e explorarem o universo de ALIEN.

Talvez eles sejam uma tripulação de caminhoneiros espaciais navegando pela Fronteira, aceitando quaisquer trabalhos que puderem para que possam alugar sua própria nave. Ou por que não um grupo de Xerifes Coloniais querendo se vingar de um sindicato criminoso que matou seus colegas? Outra opção é um grupo de fuzileiros alistados, em um turno de serviço para poder pagar um quarto barato na estação Ancoragem.

Metas podem mudar, e provavelmente mudarão. Mas é importante que os jogadores saibam em direção a que seus PJs estão tentando ir. Lembre-se, trate os PJs como pessoas reais, com sonhos reais.

FOCO DA CAMPANHA

Ao iniciar uma nova campanha, pense em quais temas você deseja dar mais importância. Dê foco à campanha, algo ao redor do qual você construirá o enredo. Uma frase simples ou apenas uma palavra serve. Lembre-se disso quando criar enredos e antagonistas para os PJs. Se você quiser facilitar as coisas, escolha ou role na tabela abaixo ou faça o seu. Em seguida, coloque sua imaginação para trabalhar.

1. **Ganância Assassina**
2. **Intriga Corporativa**
3. **Notícias de Guerra**
4. **Novas Oportunidades**
5. **Pesquisa Secreta**
6. **Ecos do Passado**

UM LUGAR PARA CHAMAR DE LAR

Embora não seja obrigatório, recomendamos que o grupo inicie a campanha nas proximidades de uma base. Para muitos grupos, pode ser simplesmente sua nave espacial, que funciona como uma espécie de lar longe de casa. Mas faz sentido ter um lugar físico real onde eles possam fazer conexões, obter ofertas de emprego e relaxar entre as missões. A Estação Novgorod na página 358 está incluída neste livro para esse fim. É um pequeno posto avançado na fronteira, perfeita como ponto de partida para explorar o universo de ALIEN.

EXPLORAR AS ESTRELAS

Uma grande parte do jogo de Campanha é viajar pelo espaço conhecido e visitar mundos estranhos e colônias diferentes. Por esse motivo, os PJs normalmente começam com uma nave espacial. Entre os trabalhos, coloque o mapa estelar sobre a mesa e informe-os de que destinos eles têm para escolher com base nas ofertas de trabalho atuais. Não há respostas certas ou erradas aqui, nem trilhos a seguir. Use o sistema estelar e o gerador de planetas no Capítulo 12 para gerar detalhes do destino. Torne interessante todos os lugares que eles visitarem. Talvez exista uma base secreta de pesquisa da Weyland-Yutani no sonolento sistema isolado em que se encontram?

CRIANDO TRABALHOS

O modo de Campanha destina-se a facilitar o jogo de "universo aberto". Isso significa que são os próprios jogadores que decidem para onde querem ir, quais trabalhos querem pegar e como chegarão lá. Para poder fazer isso, eles precisam aceitar empregos e ganhar dinheiro. Um trabalho pode ser qualquer coisa, desde um simples contrato de retirada e entrega até uma extração complicada de ativos em uma base corporativa secreta.

No capítulo 12, você encontrará tabelas para gerar trabalhos para as três estruturas principais de campanha: Caminhoneiros Espaciais, Fuzileiros Coloniais e Colonos Fronteiriços. Recomendamos que você sempre tenha 2 a 3 trabalhos gerados, para poder fornecer rapidamente aos jogadores opções assim que eles terminarem sua tarefa atual. Apresente os diferentes trabalhos aos jogadores, diga a eles quais destinos eles têm e deixe-os escolher qual deles eles querem seguir. Deixe os jogadores decidirem o que querem fazer e trabalhe com isso para criar uma aventura divertida.

Ao criar um trabalho, você escolhe ou rola várias complicações e uma reviravolta. Use isso para criar a oposição para o trabalho. Você pode encontrar estatísticas para PNJs típicos na página 354 e informações sobre Xenomorfos e outras criaturas no Capítulo 11.

XENOMORFOS EM UM JOGO DE CAMPANHA

Uma diferença distinta entre o jogo de Campanha e o jogo Cinematográfico é o papel do Xenomorfo. No jogo Cinematográfico, você deve fornecer a experiência completa de ALIEN em um pacote compacto e acessível, e o Xenomorfo geralmente faz parte disso. Por outro lado, no jogo de Campanha, você percorrerá as pistas estelares do espaço conhecido e levará o tempo que for preciso para fazê-lo. Não faria sentido encontrar um alien letal durante todos os trabalhos que os PJs assumissem. Em vez disso, aproveite ao máximo outros inimigos: agentes corporativos, soldados inimigos, assassinos, equipes rivais, androides com defeito, criaturas e assim por diante. Guarde o Xenomorfo para ocasiões especiais. ■

LISTA DE LEITURA

Para se inspirar e mergulhar mais a fundo no universo de ALIEN, recomendamos que você dê uma olhada nestas excelentes publicações:

ALIEN: THE COLD FORGE por Alex White. Um excelente romance sobre o programa secreto para usar o Xenomorfo como arma.

ALIENS: BUG HUNT por Scott Siegler e outros. Uma coleção de histórias curtas com foco em encontros violentos com bichos e criaturas.

SAÍDO DAS SOMBRAS, RIO DE SOFRIMENTO, MAR DE ANGÚSTIA. Três romances também disponíveis como audiobooks com valores de produção excepcionais.

ALIENS: ÓRBITA MORTA por James Stokoe. Quadrinhos atmosféricos que formariam um excelente cenário Cinematográfico.

THE WEYLAND-YUTANI REPORT por S.D. Perry. Fornece uma excelente visão geral da saga ALIEN e possui vários folhetos úteis para iniciar os jogos.

ALIENS: COLONIAL MARINES TECHNICAL MANUAL por Lee Brimmicombe-Wood. Um pouco datado no momento, mas ainda é a fonte mais profunda de informações técnicas do universo de ALIEN.





GOVERNOS E CORPORAÇÕES

"Eu trabalho para a companhia. Mas não deixa isso te enganar, eu sou realmente um cara legal."

—CARTER J. BURKE

GRANDES NEGÓCIOS, GRANDES GOVERNOS E GRANDES MENTIRAS

Todo mundo responde a alguém e todo mundo quer ser pago. No início do século XXI, a humanidade estava em um precipício. O aumento das emissões de carbono, o descarte inadequado de resíduos tóxicos, os conflitos nucleares limitados e a superpopulação levaram à extinção em massa de várias espécies, doenças desenfreadas, deterioração ambiental, uma crise energética mundial e fome.

Enquanto governos estagnados relutavam em mudar para enfrentar essas ameaças, corporações multinacionais chefiadas por visionários como Peter Weyland tomaram a frente e lideraram a incursão em direção ao futuro. Como muitas nações fecharam seus programas espaciais, o setor privado investiu dinheiro e recursos para forçar a humanidade a ir para o grande sistema solar e além. Enquanto os políticos discutiam sobre o aquecimento global e saúde pública, as corporações começaram a reparar a camada de ozônio e curar a maioria dos cânceres. Estabelecendo colônias fora do mundo dentro do sistema solar, as corporações deram à humanidade novos lugares para florescer ao invés de definhar em uma Terra danificada.

Enquanto Weyland-Yutani e outras empresas exploravam as estrelas, elas estabeleceram colônias extra-solares antes que houvesse legislação em vigor para governá-las. À medida que esses mundos floresciam, eram as companhias que faziam a norma. Percebendo sua dependência tecnológica de empresas como a Weyland-Yutani para viajar e terraformar esses planetas, os governos da Terra não tiveram escolha a não ser seguir as regras da companhia. À mercê desses soberanos corporativos, as nações logo se viram em dívidas financeiras severas com eles.

Tendo como modelo a formação da União Européia no final do século XX, os principais países do mundo logo se fundiram para formar nações maiores. A extrema necessidade econômica, associada à diminuição dos recursos, logo levou à fusão política sem precedentes de culturas que estavam em desacordo no passado. No final do século XXI, o Império dos Três Mundos foi formado. As Américas Unidas e a União dos Povos Progressistas logo se seguiram, e os governos começaram a recuperar alguma aparência de seu antigo poder. Mas tanto o complexo industrial militar, quanto o comércio interestelar e a mineração no espaço profundo mantêm o sistema funcionando, e é preciso que as corporações cuidem disso. Sem elas, a economia entraria em colapso. A atual crise na Fronteira é sintomática desse cabo de guerra político e corporativo. O controle do governo é uma ilusão, e uma muito mal executada. Você pode ter certeza de que, por trás de todo político, existe um soberano corporativo que exerce alguma forma de controle.

O que se segue é uma olhada nos marionetes e marionetistas dos anos 2180.

A COMPANHIA QUE ESTÁ CONTIGO: A Weyland-Yutani não é dona de tudo, só da maioria das coisas. Abaixo está uma pequena amostra de outras entidades corporativas que operam na Fronteira. Você pode apostar que qualquer uma dessas empresas que não são aliadas à W-Y estão na lista da companhia.

- **ALPHATECH HARDWARE:** Contratante militar importante das AU e outras corporações.
- **CORPORAÇÃO CHIGUSA:** A rival da W-Y se concentra nas operações de colonização, coleta de plasma e mineração.
- **GEMBA SYSTEC:** Fabricação de eletrônicos e manuseio de carga.
- **SISTEMA HYPERDINE:** Subsidiária da W-Y nas CISC que fabrica sintéticos e próteses cibernéticas de ponta.
- **CORPORAÇÃO JĪNGTI LONG:** Empresa das CISC que é rival da W-Y e da Seegson com foco em colonização e P&D de armas.
- **COMPANHIA DE MINERAÇÃO KELLAND:** Empresa de Mineração no Espaço Profundo, conhecida por construir enormes estações orbitais de mineração.
- **KOORLANDER CORP:** Uma empresa com fazendas de tabaco em vários mundos de colônias. Koorlander é a marca de cigarros rival da Balaji Imperial.
- **SOUTA CORP:** Produtores da cerveja Souta Seca, uma alternativa barata à Cerveja Aspen da Weyland-Yutani.
- **LOCKMART:** Empresa das CISC que é a principal construtora de naves comerciais.
- **EMPRESA DE GADO DA CIDADE GUIA:** Uma pequena empresa em Terraforma 3 que fornece animais de tração e carne de qualidade às colônias da Fronteira.

O IMPÉRIO DOS TRÊS MUNDOS

A mais tecnologicamente próspera das superpotências interestelares, o Império dos Três Mundos estabeleceu a maioria das colônias de longo prazo nos territórios. Antes de sua formação no final do século XXI, o Reino Unido e o Japão foram pioneiros em tecnologias de exploração e assentamento espacial através da britânica Weyland Corp e da japonesa Yutani Corporation. Essas duas empresas inovadoras foram as primeiras a construir colônias em outros planetas e satélites dentro do sistema solar. Os três mundos aos quais o nome da coalizão se refere são Terra, Marte e Titã – os três primeiros mundos a serem habitados pela humanidade.



HISTÓRIA

O Império dos Três Mundos foi a primeira das nações conglomeradas. Com o nascimento de colônias extra-solares, a Terra estava se tornando um lugar menor. Ao perceber que a reunião de recursos resultaria em uma base mais forte para colonizar as estrelas, Reino Unido, Japão, Índia e vários países em desenvolvimento uniram forças na década de 2180. Além dos países mencionados, os estados membros incluem Indonésia, Papua Nova Guiné, Quênia, Fiji e outros.

MILITARISMO E ORGANIZAÇÕES

Através de contratos e tratados de defesa, as colônias da Fronteira do I3M são protegidas pela Armada Colonial dos Estados Unidos. No entanto, o Império dos Três Mundos mantém uma armada extensa, bem como sua própria força militar limitada, na forma do Comando de Fuzileiros Reais. Embora bem treinado e equipado com o que há de mais moderno em hardware de ponta, o CFR do I3M simplesmente não possui a força regimental ou o alcance do CACEU. O I3M reforça suas forças armadas com soldados contratados da — isso mesmo — Weyland-Yutani.

VIHAA REDDY

GOVERNADORA PROVISÓRIA DAS COLÔNIAS FRONTEIRIÇAS DO IMPÉRIO DOS TRÊS MUNDOS

De descendência britânica-indiana, a governadora Reddy acredita firmemente no progresso e quer ver as novas colônias na Fronteira prosperarem tanto quanto as do Véu Externo prosperaram no século anterior. Enquanto outros oficiais do governo deixam suas famílias para trás na Terra ou nos Sistemas Centrais, Reddy fez com que se mudassem para morar com ela na Fronteira. Ela sente que fez muito pelos colonos sob seu domínio e fica chocada ao ouvir qualquer queixa contra suas políticas. Além disso, deseja que as AU se desvincule dos assuntos do I3M e da situação em Linna 349. Embora tenha boas intenções, ela realmente não entende as dificuldades do colono fronteiriço médio. Ela mora na fronteira com eles, mas também vive uma vida de luxo, protegida atrás dos muros do governo. Altiva e respeitável, ela é facilmente ofendida e fica perturbada por qualquer ação agressiva realizada por colonos ingratos.

LÍDERES

O Império dos Três Mundos é uma social-democracia parlamentar supervisionada por uma monarquia constitucional. Composta pelas antigas famílias reais da Grã-Bretanha e do Japão agora unidas em matrimônio, a Monarquia serve como testa-de-ferro e tem pouco ou nenhum poder real. O governo é liderado por um Primeiro-Ministro eleito, que supervisiona um Parlamento composto por representantes de cada território e nação anterior, mas nada disso te interessa muito. Na Fronteira, os mundos do I3M são mantidos por uma governadora provisória, e são as políticas, impostos e tarifas definidas pelo escritório dela que contam para você.

LOCAIS

Além de suas propriedades no Sistema Sol, o Império dos Três Mundos controla a maioria das colônias extra-solares no Véu Externo e nos Sistemas Centrais. Eles fizeram uma investida limitada na Borda Externa e na Fronteira. Combinadas, essas áreas são chamadas de Braço Anglo-Japonês. Mundos notáveis incluem a Colônia Coroa, Desvario de Gorham, Fiorina 161 e Linna 349.

RELAÇÕES

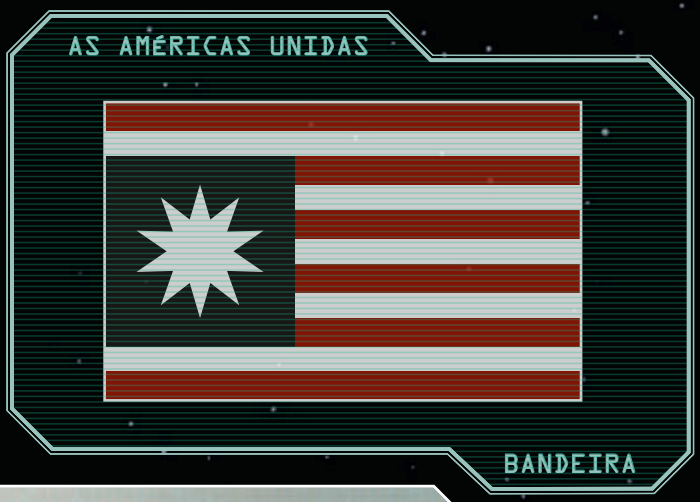
O Império dos Três Mundos é fortemente influenciado pela Weyland-Yutani — na verdade, a W-Y é o único não-estado a ter um assento no parlamento. Existem muitos rumores de que vários membros importantes do Parlamento foram substituídos por duplicatas androides da W-Y, mas nenhum foi exposto — ainda. O I3M manteve um relacionamento um tanto pacífico com as Américas Unidas, embora as AU desconfiem dos esforços agressivos de expansão do I3M e monitore suas fronteiras o tempo todo. À medida que as tensões aumentam entre as AU e a Weyland-Yutani, o I3M fica preso no fogo cruzado. Alguns acham que é apenas uma questão de tempo até que um conflito armado ocorra ao longo da Fronteira.

ATIVIDADES ATUAIS

A Weyland-Yutani colocou o Império dos Três Mundos contra a parede no que diz respeito às relações interestelares com as Américas Unidas. Embora não tenham uma força de combate para igualar os Fuzileiros Coloniais, eles têm uma extensa Armada e são apoiados pelo poder tecnológico e mercenário da Weyland-Yutani. Existem muitos boatos de que a W-Y está desenvolvendo algum tipo de arma biológica para o I3M, implantável a partir da órbita planetária e extremamente mortal. Verdade ou não, a realidade é que o I3M prefere manter o status quo do que entrar em guerra, e teme que, se a WY for longe demais, o parlamento será forçado a restringir as atividades da empresa — uma ação que sem dúvida terá consequências. ■

AS AMÉRICAS UNIDAS

As Américas Unidas são a nação mais poderosa em questão de navegação estelar e colonização do século 22. Gigante econômico e político, tanto no sistema Sol como em todas as colônias fora da Terra, o poder militar das AU é incomparável.



HISTÓRIA

Criadas para combater o poder financeiro e político do recém-formado Império dos Três Mundos, as Américas Unidas surgiram em 2104 como uma união das nações da América do Norte, Central e do Sul em um único bloco socioeconômico. Essa aliança permitiu que as Américas alcançassem o I3M e se tornassem pioneiras em viagens espaciais e colônias extra-solares. O Tratado de Washington desempenhou um papel central na fusão, definindo as responsabilidades dos Estados membros em relação à união e delineando provisões para ações militares realizadas sob a bandeira das Américas Unidas. Os Estados Unidos da América estavam na vanguarda da nação recém-formada, seu complexo industrial científico e militar pré-existente abrindo caminho para o Corpo da Armada Colonial dos Estados Unidos se tornar a principal força de manutenção da paz da humanidade através das colônias.

Quando as Américas Unidas foram formadas, já havia várias colônias fora do mundo colonizadas por seus estados membros antes da união — e nem todos esses mundos estavam felizes por fazer parte desse novo governo abrangente. Torin Prime era um deles. Recusando-se a reconhecer a autoridade das AU, uma facção rebelde terrorista que se autodenominava J'Har tomou a colônia, assassinou oficiais do planeta e matou ou prendeu a qualquer um que não fosse leal à sua causa. Com medo de que outras colônias copiassem essas ações, as AU não tiveram outra escolha a não ser tornar Torin Prime um exemplo. Enquanto os J'Har reuniam mais da metade da população e os aprisionavam em campos de concentração, o recém-formado Comando Aliado das Américas Unidas (CAAU) trabalhou com contra-insurgentes no planeta para retomar o mundo. Quando os J'Har conseguiram controlar uma flotilha de naves de guerra, a Frota de Defesa da Borda Externa respondeu na mesma moeda. A guerra civil se transformou em uma guerra espacial maior e levou dois anos para ser resolvida, mas no processo as AU consolidaram sua posição como uma nação poderosa entre as estrelas.

MILITARISMO E ORGANIZAÇÕES

COMANDO ALIADO DAS AMÉRICAS UNIDAS: O CAAU é o comando conjunto das forças militares de todos os membros das Américas Unidas. É composto pelo Corpo da Armada Colonial dos Estados Unidos (CACEU), pelas Forças Armadas Coloniais do Canadá (FACC), pela Armada Colonial da América Latina (ACAL), pela Força AeroEspacial dos Estados Unidos (FAEEU) e pela Frota de Defesa da Borda Externa das Américas Unidas (FDBEAU). Liderado pelo Secretário de Defesa, o comando aliado é uma usina de ideias de almirantes e generais de alto nível que coordenam e elaboram estratégias para todas as principais operações de combate.

O CORPO DA ARMADA COLONIAL DOS ESTADOS UNIDOS: Fundado antes da fusão das Américas, o foco principal do CACEU é manter a segurança de todos os estados membros das AU e suas colônias extra-solares. O CACEU lidera todas as campanhas militares realizadas pelo Comando Aliado das Américas Unidas. Eles mantêm várias bases nos territórios e estão estacionados em todas as guarnições das AU, colocando-os a uma curta distância de praticamente qualquer ponto de crise. Embora operem em conjunto com a Força Aeroespacial e a Frota de Defesa da Borda Externa, eles operam sua própria frota de fragatas e transporte de tropas. Em um estado constante de prontidão, o CACEU tem a tecnologia e o treinamento para enviar tropas a qualquer momento e operar uma unidade independente por longos períodos em ambientes hostis sem nenhum suporte. Ao longo das oito décadas desde a sua criação, o CACEU se envolveu em conflitos armados em quase trinta mundos extra-solares. Eles lutaram contra nações desgarradas e colônias rebeldes, bem como enfrentaram potências estrangeiras em disputas de fronteiras e recursos. Eles forneceram ajuda humanitária em desastres naturais, protegeram civis em crises terroristas e de reféns e protegeram colônias de formas de vida hostis.

ADMINISTRAÇÃO COLONIAL: Esta divisão das AU foi formada para proteger os direitos de todos os colonos fora do mundo. A AC apoia e monitora todas as colônias e estações extra-solares das AU e garante que as cadeias de suprimentos fluam conforme o esperado, as vacinas sejam distribuídas e que uma aparência de ordem seja mantida. Durante décadas, eles lutaram para ter um salário mínimo estabelecido para os colonos, apenas para ter seus esforços bloqueados por lobistas corporativos.

GABINETE DE XERIFES COLONIAIS: O órgão de aplicação da lei da Administração Colonial é o Gabinete de Xerifes Coloniais, que mantém postos policiais nas colônias e trabalha com a Comissão de Comércio Interestelar para impedir a importação ou exportação de produtos biológicos e químicos perigosos. Em todos os principais postos de Xerifes há um agente da Comissão de Comércio Interestelar (CCI). Os Xerifes também costumam trabalhar em conjunto com agências Federais dos EUA.

LÍDERES

As Américas Unidas são essencialmente uma extensão do governo dos Estados Unidos da América e, como tal, são dirigidas por um Presidente, um Vice-Presidente e um Congresso representando todos os membros signatários. Na Fronteira, é provável que qualquer encontro com a liderança das AU seja com um Xerife Colonial, um burocrata da Administração Colonial ou um comandante dos Fuzileiros Coloniais.

AERON PERCIVAL

CORONEL, COMANDANTE DO 4º BATALHÃO DE RECONHECIMENTO, 7º REGIMENTO ESTELAR, SISTEMA DE GUARNIÇÕES CRESTUS DELTA, CORPO DA ARMADA COLONIAL DOS ESTADOS UNIDOS, COMANDO ALIADO DAS AMÉRICAS UNIDAS.

Alocado no Sistema de Guarnições Crestus Delta, o batalhão de reconhecimento do Coronel Percival do CACEU opera em uma área dos Territórios da Borda Externa que inclui uma grande faixa da Fronteira. Um estrategista pragmático, Percival está preocupado com o fato de o CACEU estar no auge da arrogância. Suas viagens pelas bases e estações pela Borda Externa revelou que falta disciplina nas fileiras e que muitos Comandantes estão descansando sobre seus louros. Percival acredita no velho conceito de que o poder vem da força e sabe que os fuzileiros coloniais são simplesmente os melhores dos melhores — até que não sejam mais. Todo mundo está destinado a cumprir suas metas e, se for acreditar em relatórios de inteligência, existe alguém ou algo maior e mais cruel do que o CACEU, apenas esperando o momento certo para atacar. Atípico para um militar de alto escalão, Percival provavelmente se colocará na linha de frente em qualquer grande engajamento militar sob sua alçada.

LOCAIS

Enquanto as nações que mais tarde se tornaram o I3M foram pioneiras na expansão da humanidade nos sistemas centrais e no Véu Externo, a maioria das colônias das Américas Unidas ocupa uma vasta área dos Territórios da Borda Externa chamada de Braço Americano. O Comando Aliado das AU opera bases e estações militares em todos os territórios, e colônias adicionais são acrescentadas ao longo da Fronteira. Os mundos principais incluem Mundo das Algas, Terraforma 3, Glória Matinal e os Sistemas de Guarnições Crestus.

RELAÇÕES

As Américas Unidas e a União dos Povos Progressistas (UPP) estão em estado de guerra fria há décadas. Enquanto os Fuzileiros Coloniais estão no local para manter a paz nas colônias do braço americano, contratos e tratados com as colônias do I3M e as Colônias Independentes do Sistema Central significam que eles também são obrigados a proteger seus mundos. Embora o CACEU não seja controlado pela Weyland-Yutani, as participações comerciais da empresa com o Comando Aliado das Américas Unidas significam que os Fuzileiros Coloniais podem ser chamados a fornecer segurança aos ativos da W-Y a qualquer momento — fato que não é bem aceito por muitos comandantes de pelotão.

ATIVIDADES ATUAIS

As Américas Unidas se envolveram em maiores conflitos de fronteira com a UPP sobre mundos disputados. Recentemente, várias unidades do CACEU desapareceram, fazendo com que as AU iniciassem uma investigação completa. O batalhão de reconhecimento do Coronel Percival encontrou evidências crescentes de que a Weyland-Yutani pode ser diretamente responsável pela perda de Hardley's Hope em LV-426 — uma colônia sob a jurisdição conjunta da Administração Colonial e da companhia. Se as relações se deteriorarem ainda mais entre as AU e a W-Y, o I3M poderá ser arrastado para o conflito, e isso pode acabar em guerra. ■

A UNIÃO DOS POVOS PROGRESSISTAS

Um governo socialista que controla uma vasta área do espaço colonizado, a União dos Povos Progressistas também é a mais pobre das nações interestelares em recursos. Embora empobrecidos e superlotados, na UPP os trabalhadores controlam os meios de produção. Existe um estado de guerra fria entre a UPP e seus rivais de longa data, as AU — e os impasses entre as Forças de Operações Espaciais da União dos Povo Progressistas e o Corpo da Armada Colonial dos Estados Unidos tornam-se cada vez mais frequentes a cada ano.

A UNIÃO DOS POVOS PROGRESSISTAS



BANDEIRA

HISTORY

No início do século 22, a UPP foi formada pela China e pela Rússia em resposta direta a uma ameaça percebida pela combinação do Império dos Três Mundos e das Américas Unidas. Presa em uma corrida armamentista cada vez maior com esses conglomerados capitalistas, a UPP sempre conseguiu ficar apenas um passo atrás deles, apesar de não negociarem com a Weyland-Yutani ou com outras corporações. Outros países membros incluem Vietnã, Alemanha, Espanha e vários outros países da Ásia e Leste Europeu. No momento de sua criação, muitos androides já estavam em uso nos estados membros da UPP. No entanto, eles não receberam nenhum status de cidadania. Agora, sessenta anos depois, eles ainda são considerados máquinas e propriedade do estado.

PHAM DINH

GOVERNADORA GERAL DAS COLÔNIAS FRONTEIRIÇAS DA UPP

A Governadora Geral Dinh é uma comandante da Armada da UPP endurecida pela batalha que serviu em muitas campanhas. Embora os comandantes mais jovens vejam a alocação na Fronteira como uma chance de progresso, para Dinh, isso é um castigo. Prestes a se aposentar, ela não quer nada além de ser alocada de volta a seu mundo colonial natal, onde pode estar perto de sua filha e netos. Dinh acredita no bem maior do povo, no entanto, e fará o melhor de sua missão — buscar novos mundos ricos em recursos ao longo da fronteira para reivindicar para os cidadãos pobres da UPP. Ela não tem medo de ir à guerra para proteger os interesses de sua nação e nunca recuou de um combate.

MILITARISMO E ORGANIZAÇÕES

FORÇAS DE OPERAÇÕES ESPACIAIS: Os comandos de elite da UPP são conhecidos como Forças de Operações Espaciais. É dito que são aproximadamente equivalente aos Fuzileiros Coloniais dos Estados Unidos, e as FOE de fato têm um funcionamento regimental semelhante. Eles mantêm uma frota de naves de guerra e embarcações de transporte, têm suas próprias naves de tropas e usam enormes caminhões blindados de dois andares para o envio de soldados. Embora as FOE possuam seu próprio rifle de pulso modelo AK, eles também usam pistolas AK montadas no pulso que permitem disparar com as mãos livres enquanto usam armaduras de compressão.

MINISTÉRIO DA SEGURANÇA ESPACIAL: Uma agência de segurança nacional e polícia secreta, o MSE reúne inteligência interna e externa para o bem da União dos Povos Progressistas. O Ministério mantém um número de agentes em toda a fronteira, disfarçados nos mundos controlados pela UPP e nas colônias Americunidenses. Os espiões do MSE se infiltraram nas principais corporações e roubaram seus projetos militares. Eles monitoram seus próprios cidadãos para garantir que permaneçam fiéis à União. Na UPP, eles dizem "confie que seu inimigo será seu inimigo, mas nunca confie que seu vizinho será seu amigo". O MSE é o porquê.

LÍDERES

A UPP é um governo socialista com um presidente como chefe de estado e um primeiro-ministro que preside o conselho de estado. Os mundos da Fronteira da UPP são supervisionados por um Governador-Geral e uma força-tarefa espacial, e cada colônia tem seu próprio prefeito.

LOCAIS

A maioria dos planetas descobertos dentro de suas fronteiras é pobre em recursos, fazendo com que a UPP constantemente avance mais profundamente na fronteira em busca de mundos ricos e habitáveis. Como a UPP nunca desenvolveu processadores atmosféricos, eles não terraformam. Em vez disso, se um mundo for inóspito, eles construirão uma colônia abaixo da superfície ou construirão cúpulas habitacionais sobre ele. Por causa disso, os poucos mundos naturalmente habitáveis que a UPP possui são superpovoados. Mundos notáveis incluem Nova Kiev, Qi Xi III, 17 Phei Phei, Colônia Xiang e os postos avançados de Chiu e Wan An.

RELAÇÕES

A UPP está em um estado de guerra fria com as Américas Unidas. Nas últimas décadas, conflitos limitados viram mundos fronteiriços mudar de mãos ou até ser destruídos. Cerca de vinte anos atrás, uma mudança de regime no mundo independente do 8 Eta Boötis A III levou ao que ficou conhecida como a campanha Tientsin — um conflito sangrento em que as AU apoiaram a tentativa de um planeta independente de impedir que um governo alinhado pela UPP tomasse o poder. O conflito dizimou o mundo outrora exuberante e o deixou em ruínas.

Mais recentemente, houve rumores de que a UPP está por trás da destruição da colônia em LV-426 e de uma equipe de resgate da Armada Colonial. As alegações são de que a Força Operacional Espacial da UPP tirou o local de órbita em resposta a uma arma biológica da Weyland-Yutani que sendo desenvolvida naquele planeta. Ironicamente, embora tenha sido a W-Y quem acusou a UPP do ataque, eles também negam a existência de quaisquer armas biológicas em Hadley's Hope. Grande parte da tecnologia mais avançada da UPP parece ser fruto da engenharia reversa a partir dos projetos da W-Y, algo que não deixa nem a Weyland-Yutani nem as AU particularmente felizes.

ATIVIDADES ATUAIS

O povo da UPP tem fome. À medida que a UPP descobre um novo planeta na Fronteira, naves de colonização são despachadas imediatamente para ajudar a aliviar o problema de superpopulação de seus mundos membros existentes. Os cidadãos não decidem quem é transferido para um novo mundo colonial. Eles são simplesmente transferidos para o bem maior da União. Essas tendências expansionistas preocupam as Américas Unidas, e uma grande quantidade de recursos da Armada Colonial e dos Fuzileiros é dedicada à proteção das fronteiras contra incursões da UPP. Houve muitos alarmes falsos. Imagine o alívio de um escritório de Xerifes Coloniais de dois homens quando uma armada de naves da UPP entrando em um sistema vizinho acaba sendo uma expedição de colonização e não uma frota de guerra. ■

AS COLÔNIAS INDEPENDENTES DO SISTEMA CENTRAL

AS COLÔNIAS INDEPENDENTES DO SISTEMA CENTRAL



LOGO

As CISC são uma aliança frouxa de mundos que reivindicaram independência de qualquer órgão governamental interestelar. Embora sejam independentes, as colônias membros vendem e trocam recursos e pagam taxas para serem protegidas pelas forças armadas corporativas. O Consórcio Espacial Central das CISC, de propriedade corporativa, é visto como um refúgio para aqueles que fogem do governo. Se alguém com um conjunto de habilidades úteis para uma colônia corporativa vier buscar asilo dentro do CEC, o Consórcio geralmente comprará o tribunal dessa pessoa e a tornará uma cidadã contratada. Dessa forma, as empresas reforçam suas forças mercenárias privadas e redes de espionagem com o melhor dos piores elementos da sociedade.

HISTÓRIA

Antes conhecido como CEC, ou Consórcio Espacial Central, esse setor foi formado nos anos 2080 por empresas que procuravam uma maneira de evitar o pagamento de impostos a seus governos terrestres. Estabelecendo grandes participações em colônias fora do mundo, essas corporações declararam sua independência e criaram suas próprias leis. Empresas como Weyland-Yutani, Seegson, Chigusa, Hiperdyne e Corporação Jĭngtì Lóng, todas possuem participações planetárias no CEC.

À medida que o alcance da humanidade se estendia para a Borda Externa durante os anos 2100, mais e mais colônias das AU e do I3M ficaram insatisfeitas com o apoio que recebiam de seus governos. A administração colonial era insuficiente e estava sobrecarregada. As linhas de suprimento estavam atrasadas e os fuzileiros e os xerifes eram poucos. Algumas colônias decidiram se declarar independentes, mas sem um gigante corporativo atrás delas, logo se viram presas fáceis de piratas e da recuperação do governo.

No espírito do livre comércio, o Consórcio se reinventou como Colônias Independentes do Sistema Central e ampliou seu alcance para além dos sistemas centrais para oferecer apoio a qualquer colônia que desejasse sua liberdade — e pudesse pagar as taxas de proteção do CEC. Como as CISC estão fora de qualquer jurisdição governamental, planetas individuais estabelecem suas próprias regras. Vários grandes bancos e empresas de crédito se estabeleceram aqui, fornecendo títulos e garantias para corporações cujas transações obscuras poderiam, de outra forma, fazer suas contas serem congeladas para investigação do governo.

MILITARISMO

As CISC operam uma frota de segurança combinada de agentes mercenários de cada um dos membros corporativos. Como se pode adivinhar, embora sejam mortais quando operam em pequenas unidades, são desastrosas em manobras de frota e nas defesas coordenadas simplesmente porque não possuem o mesmo treinamento ou seguem as mesmas regras de combate.

LÍDERES

As CISC são administradas pelo Consórcio Espacial Central, uma diretoria representando cada corporação importante e um diretor representando as colônias membros fora dos sistemas centrais. O escritório do diretor envia um representante para visitar as colônias independentes, para ver o que esses mundos solitários precisam da aliança, bem como o que eles podem fornecer em troca.

LOCAIS

As CISC estão agrupadas no Centro, em uma das áreas mais ricas em recursos da galáxia conhecida — o Setor Novo Éden. Os principais sistemas aqui incluem Volcus, Ventix, Grendel e as colônias de Alexandria, Exeter e São João.

MARTIN

INTERMEDIÁRIO/RECRUTADOR, CONSÓRCIO ESPACIAL CENTRAL, COLÔNIAS INDEPENDENTES DO SISTEMA CENTRAL

Uma pessoa artificial, Martin é calmo, calado e de bom coração. Ele ouve os colonos com quem lida, absorvendo o máximo de informações possível e, em seguida, oferece soluções. A maioria das pessoas que lidam com ele nem percebe que ele é um androide, e sua aparente empatia fez de Martin o mais bem-sucedido intermediário colonial que as CISC já empregaram. Enquanto ele desempenha o papel de solucionador de problemas, sua missão principal é, é claro, manter as colônias independentes pedindo o mínimo possível e tirando delas o máximo que puder. Martin começou a perceber ultimamente que suas promessas são vazias e que seus mestres nada mais são do que vigaristas. Ele vê que suas ações estão prejudicando indiretamente as pessoas que ele pretende ajudar, o que vai contra as regras da robótica. Agora, Martin está passando por uma crise existencial. É apenas uma questão de tempo até que ele sofra uma falha na programação — e não há como dizer quais podem ser as consequências.

RELAÇÕES

Tanto o I3M quanto as AU impuseram sanções comerciais e severos impostos de importação e exportação às CISC. Uma grande base do CACEU está localizada nos arredores das CISC — em parte para vigiar os sistemas independentes, mas também porque a Weyland-Yutani quer os Fuzileiros Coloniais por perto em caso de invasão das CISC pela UPP. Embora seja separado dos governos principais, o Consórcio possui contratos para usar as forças militares nacionais para proteção adicional. Fora do Centro, as CISC prestam serviços de manutenção, protegem e fazem comércio com um número considerável de mundos independentes na Borda Externa e na Fronteira, incluindo as Solomons e a Estação Ancoragem.

ATIVIDADES ATUAIS

Enquanto as corporações são impiedosas no "mundo real", elas são forçadas a se comportar bem dentro dos limites das CISC. Juntas, elas operam uma enorme rede de contrabando e uma operação no comércio clandestino. Existem muitas oportunidades para as tripulações de naves estelares dispostas a fazer uma viagem discreta de ida e volta do Novo Éden à Fronteira.

Por esse motivo, os agentes da CCI e os xerifes coloniais estão em pleno policiamento das importações e exportações do setor. O Consórcio também enviou secretamente recrutadores para colônias bem-sucedidas, na tentativa de convencê-los a deixar seu governo e ingressar nas CISC. Essa prática é ilegal e a Administração Colonial está monitorando a situação de perto. ■

COMISSÃO DE COMÉRCIO INTERESTELAR

A Comissão de Comércio Interestelar é uma organização projetada para monitorar e conduzir o comércio interestelar. Eles impõem restrições de envio e procedimentos biológicos e químicos de quarentena para a Terra e todas as outras colônias com uma população de 200.000 ou mais. Além de realizar inspeções de acoplagem espacial, a CCI pode deter, apreender e procurar cargas e embarcações pessoais aleatoriamente em caso de suspeita de contrabando.

COMISSÃO DE COMÉRCIO INTERESTELAR

CCI

LOGO

HISTÓRIA

Após um surto de doenças transmissíveis em várias estações espaciais e em Luna, houve rumores de que as AU e o I3M criariam agências governamentais que restringiriam o transporte de recursos e manteriam rotas de navegação. A Weyland-Yutani foi mais rápida com a formação da CCI, racionalizando que a auto-regulação seria melhor que a regulamentação governamental. Satisfeitos porque a CCI lidaria com a tarefa, os dois governos deixaram os negócios voltarem ao normal.

LÍDERES

A Comissão de Comércio Interestelar é administrada por uma diretoria com representantes de todas as principais corporações e governos. A CCI envia executivos para refletir sobre assuntos importantes para a comissão.

LOCAIS

A Comissão de Comércio Interestelar está sediada em KOI 812,03 "Colônia Rubi." O maior espaçoporto no Véu Externo, a maior parte do tráfego rotativo e periférico entre a Borda Externa e o Centro é roteado pela Comissão neste sistema. A CCI opera equipes de inspeção e naves da guarda costeira em todas as principais estações espaciais das AU, I3M e CISC, enquanto também patrulha a fronteira da UPP.

PAUL VAN LEUWEN

EXECUTIVO, COMISSÃO DE COMÉRCIO INTERESTELAR

Van Leuwen foi o representante da CCI que presidiu o tribunal de Ellen Ripley pela perda do cargueiro comercial Nostromo. Não encontrando nenhuma evidência para apoiar as alegações da oficial Ripley de uma forma de vida alienígena que subiu a bordo da nave em LV-426 e matou sua tripulação, Van Leuwen descartou suas alegações, revogou seu status de voo e a levou à avaliação psiquiátrica. Quando a colônia em LV-426 perdeu o contato, Paul pensou a princípio que era uma coincidência — provavelmente um transmissor abatido ou uma explosão solar. Quando ele descobriu que um pelotão de Fuzileiros Coloniais com Ripley como conselheira havia sido enviado para investigar e também desapareceu, ele começou a se perguntar se a ex-oficial da Nostromo estava dizendo a verdade. Descobrindo sobre a destruição da colônia e o livro de Robert Morse, Monstro Espacial, Van Leuwen lançou uma investigação da CCI para saber mais sobre esse suposto alien. Cético e cansado de uma vida inteira de experiência, Paul está agora vendo a galáxia através de novos olhos. Reservando passagens privadas nas naves corporativas da W-Y, Van Leuwen pode ser visto entrando e saindo da estação Ancoragem enquanto sua investigação prossegue.

RELAÇÕES

Embora sejam supostamente uma entidade autônoma e leal a nenhuma parte em particular, a CCI é de fato possuída e operada pela Weyland-Yutani. Entenda como quiser.

ATIVIDADES ATUAIS

Todas as naves estelares comerciais devem passar na inspeção e cada membro da tripulação deve possuir uma licença da CCI para operar uma embarcação designada para transportar alimentos, pessoas, matérias-primas ou mercadorias de um sistema estelar para outro. À medida que rumores sobre formas de vida aliens e patógenos bizarros circulam nas colônias, a CCI tem reprimido naves que retornam do espaço profundo e da Fronteira — garantindo que elas contenham tripulações licenciadas, cargas certificadas e nada além disso a bordo. ■

WEYLAND-YUTANI

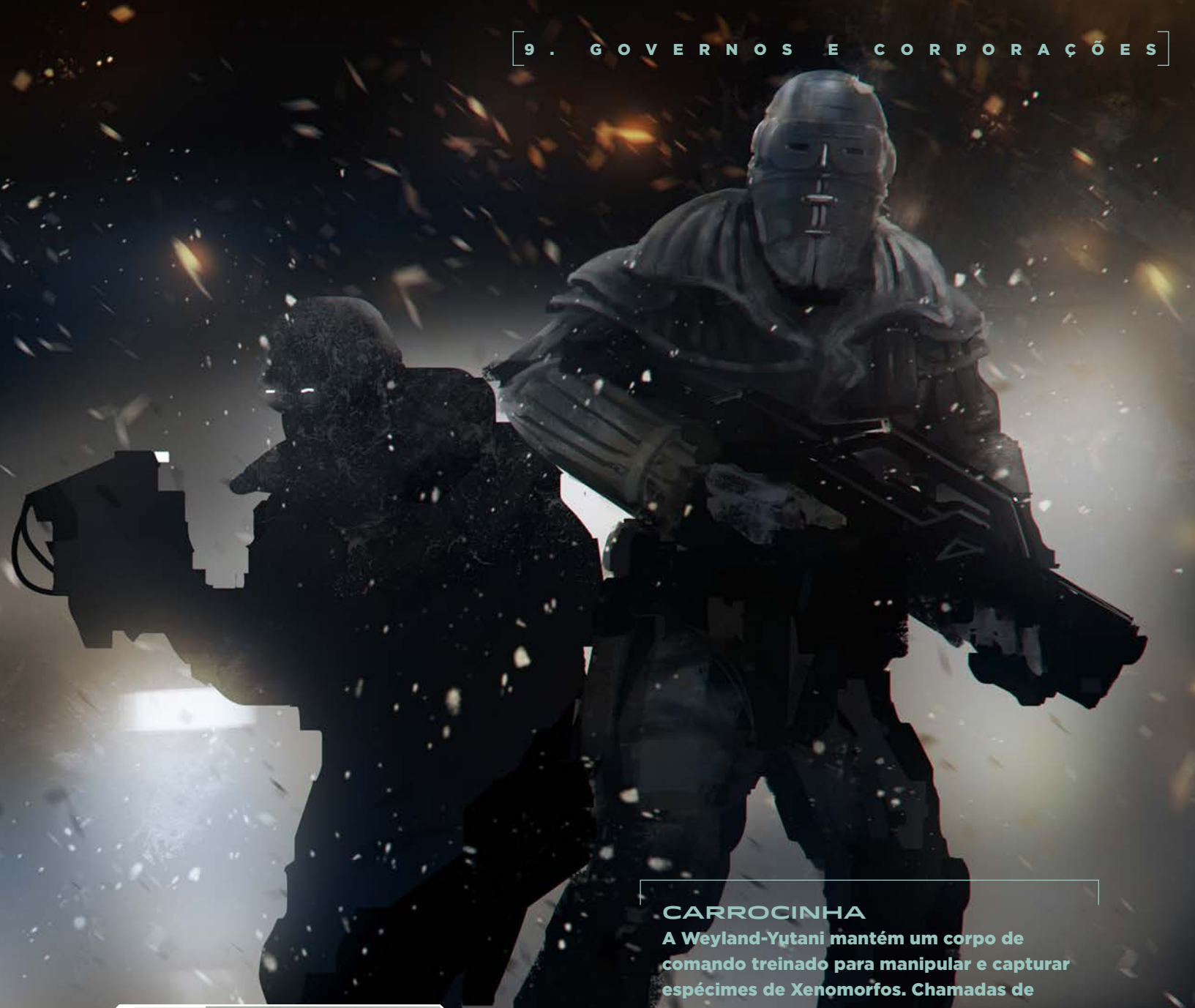
A Corporação Weyland-Yutani é um conglomerado multinacional Britânico-Japonês que domina as estrelas. Eles são produtores e fabricantes inovadores de sintéticos, naves espaciais, computadores e armas para o consumidor médio, além de clientes comerciais e do complexo militar industrial. Eles estão no negócio de mineração em espaço profundo e aquisição de recursos, transporte interplanetário, terraformação e estabelecimento e manutenção de colônias extra-solares. A Weyland-Yutani também mantém uma extensa divisão de Pesquisa e Desenvolvimento dedicada ao desenvolvimento de armas biológicas e químicas.



HISTÓRIA

A Weyland-Yutani foi fundada na virada do século pela fusão da Weyland Corp e da Yutani Corporation. As duas empresas eram tão conhecidas por suas aquisições corporativas que as circunstâncias por trás de sua fusão se tornaram obscuras. Embora se saiba que a Weyland Corp tenha sofrido graves prejuízos financeiros com o fracasso da missão Prometheus e as mortes do fundador da empresa Peter Weyland e da diretora executiva Meredith Vickers, também é verdade que a Yutani sofreu seus próprios contratempos.

Informações privilegiadas conflitantes versus relatos da mídia tornam questionável se foi a Yutani ou a Weyland quem realizou uma aquisição hostil do outro — e o conselho da empresa gosta disso. A empresa herdou e expandiu as tecnologias e produtos de seus fundadores, incluindo unidades MRL, inteligência artificial e equipamentos de vigilância profunda. Já líderes na mineração e no transporte de recursos extra-solares, na década de 2130 eles decidiram voltar à terraformação com uma reformulação comparativamente barata e menos segura dos processadores atmosféricos da Weyland Corp. Nos 30 anos seguintes, eles estabeleceram muitos novos mundos de colônias dentro do Braço Americano na Borda Externa, tornando-se o principal fornecedor de armas e naves estelares das Américas Unidas.



LÍDERES

Como qualquer grande corporação, a Weyland-Yutani é administrada por uma diretoria e acionistas. Embora sem fundamento, há rumores de que a alta gerência é na verdade controlada por sintéticos operando sob diretrizes que datam da série de androides David do co-fundador Peter Weyland.

Os Oficiais Executivos e agentes corporativos da W-Y são numerosos na Fronteira, mas o verdadeiro homem responsável por lá é Michael Bishop.

CARROCINHA

A Weyland-Yutani mantém um corpo de comando treinado para manipular e capturar espécimes de Xenomorfos. Chamadas de Carrocinha, essas unidades de segurança corporativa geralmente incluem quatro unidades, duas especialistas em contenção de animais, uma equipe de ciências e um cirurgião chefe — geralmente liderados por um executivo corporativo de alto nível. Essas unidades usam trajesAMU (consulte o Capítulo 6), carregam rifles de pulso e utilizam equipamentos de captura especializados. Infelizmente, a maioria das informações que a Weyland-Yutani recolheu sobre o Xenomorfo e suas subespécies é baseada em relatórios de segunda mão, e, portanto, essas equipes geralmente estão mal equipadas para lidar com a ameaça real que as criaturas representam.

MICHAEL BISHOP

DIRETOR DE PROJETOS ESPECIAIS, P&D DE BIO-ARMAS E DESIGN SINTÉTICO, CORPORAÇÃO WEYLAND-YUTANI

Um gênio narcisista e criador da série de androides Bishop, o comportamento ambicioso e manipulador de Michael Bishop o catapultou através das fileiras corporativas de um designer de sintéticos da Hiperdyne Systems até uma posição sênior em armas biológicas e diretor de projetos especiais na Weyland-Yutani. Seu foco nos últimos anos tem sido obter amostras viáveis de *p.praepotens* para a pesquisa de armas biológicas. Ele quase alcançou seu objetivo ao confrontar Ellen Ripley na Unidade Correcional de Trabalho Classe C em Fiorina 161, mas seu suicídio por imolação impediu-o de receber seu prêmio.

Durante o incidente, Michael sofreu um traumatismo craniano grave e, desde então, recebeu extensas cirurgias corretivas e implantes cibernéticos, a fim de reparar os danos ao seu crânio. Infelizmente, os médicos não conseguiram controlar suas graves enxaquecas e crises de excesso de sangue na cabeça, e Michael tornou-se dependente de analgésicos altamente viciantes. Não sendo do tipo que joga a toalha, Michael desde então opera na Fronteira, localizando qualquer pista e avistamento do Xenomorfo XX121 na esperança de capturar um e usar como arma. Sua nave de transporte corporativo, Patna, pode ser encontrada frequentemente atracada no cais corporativo da W-Y na Estação Ancoragem.

LOCAIS

A Weyland-Yutani possui escritórios principais em Tóquio, Londres, São Francisco, Mar de Tranquilidade e Thedus. Eles podem ser encontrados em qualquer grande mundo estelar, e têm propriedades em Alexandria nas Colônias Independentes do Sistema Central. Em todo o Véu Externo, Borda Externa e Fronteira estão dezenas de colônias patrocinadas pela W-Y, projetos de terraformação e operações de mineração.

RELAÇÕES

Como ambas as empresas antecessoras, a W-Y joga duro com fusões e aquisições, comprando as que pode e destruindo as que não pode. Como tal, eles têm uma reputação brutal e implacável no mundo corporativo. Apesar do fato de a empresa ter um assento no Conselho de Revisão de Empresas da Comissão de Comércio Interestelar, sabe-se que a administração de sua frota comercial suborna agentes da CCI e xerifes coloniais, em vez de submeter suas naves a inspeções de segurança obrigatórias. Existe uma aliança desconfortável de conveniência entre a W-Y e as Américas Unidas, que atualmente está pressionando o relacionamento das duas entidades com o Império dos Três Mundos.

ATIVIDADES ATUAIS

A Weyland-Yutani está operando instalações secretas de P&D em todo o território, especializadas no desenvolvimento ilegal de armas sintéticas e bioquímicas. Durante décadas, um dos principais focos dessa pesquisa foi a aquisição do químico A0-3959X.91-15 e do *p.praepotens* para uso como armas auto-replicantes bioquímicas.

Após os incidentes em LV-426 e em Fiorina 161, a W-Y dobrou seus esforços. Instalações de pesquisa orbital como RB-232 "A Forja Fria" e estação Odobenus gastaram um tempo e esforço consideráveis pesquisando os Xenomorfos, mas a empresa ainda não encontrou um método para contê-los com segurança. As equipes especiais de comando e ciência "Carrocinha", sob a supervisão de Michael Bishop, exploram a fronteira em busca dos mundos colmeias do Xenomorfo XX121, ruínas arqueológicas pertencentes aos Engenheiros e espécimes aliens viáveis. A W-Y também está desenvolvendo secretamente Estimulantes-X agressivos, exo-trajes integrados cibernéticos e androides de combate ilegais para o CACEU. ■

LASALLE BIONACIONAL

LASALLE BIONACIONAL

LASALLE
BIONACIONAL

LOGO

Lasalle Bionacional é um conglomerado multinacional especializado em pesquisa e desenvolvimento biológico.

HISTÓRIA

Uma empresa relativamente nova, a Lasalle Bionacional foi formada na sequência de demissões em massa na divisão de biopesquisa e desenvolvimento da W-Y durante o final dos anos 2130. O vice-presidente da W-Y, Brendan Lasalle, se demitiu na época, citando "diferenças criativas" como o motivo. Ele obteve fundos iniciais e reuniu os demitidos para criar a Lasalle Bionacional. Não demorou muito para que sua empresa adquirisse um contrato lucrativo com o governo para produzir um substituto para o milho barato e resistente à radiação, além de um vírus que destruísse as plantações de um inimigo, garantindo seu lugar no mercado.

LÍDERES

A Bionacional pertence e é operada pela família Lasalle, transmitida de pai para filha. Embora exista uma diretoria, a família controla a maioria das ações, garantindo que não possam ser demitidas de sua própria corporação.

LOCAIS

A Lasalle Bionacional possui seus escritórios na Terra no Texas, Colúmbia e Polinésia Francesa. A empresa é conhecida por operar várias estações espaciais de pesquisa estéreis no Véu Exterior e patrocinar as colônias em Taurus 7 e LV-113 nos Territórios da Borda Externa. Na fronteira, a Lassalle Bionacional mantém uma colônia agrícola em Terraforma 3 e opera uma frota de NEEs fora da Estação Ancoragem.

RELAÇÕES

Lasalle Bionacional está em uma corrida de armas biológicas com a Weyland-Yutani para garantir contratos de armas biológicas com o CACEU, e cada uma é constantemente vítima de espionagem corporativa e sabotagem pela outra. Como a Lasalle Bionacional não é tão bem protegida quanto a W-Y, a UPP colocou espiões dentro da administração da Bionacional com a intenção de roubar suas pesquisas.

EDINA LASALLE

DIRETORA EXECUTIVA DA LASALLE BIONACIONAL

Filha do fundador da empresa, Edina acaba de assumir o cargo de seu pai agora aposentado. Edina acredita que a expansão do departamento de armas biológicas da empresa é a chave para sua sobrevivência e intensificou os planos iniciais de seu pai para sequenciar o genoma do Xenomorfo XX121. Não confiando nos relatórios, Edina está atualmente inspecionando e revisando os ativos da empresa em primeira mão, viajando com uma equipe de segurança para todas as instalações para determinar o valor de cada projeto. Embora seu pai Brendan tenha deixado o cargo e posto Edina no comando, ele ainda tem um assento na diretoria e atua como seu consultor. Edina não tem um coração gelado, ela apenas tem uma abordagem logística das coisas — tratando os funcionários como bens da empresa, para bem ou para mal. Após várias violações de segurança e mortes de funcionários importantes, Edina Lasalle está procurando alguém com um conjunto específico de habilidades para proteger os interesses da empresa.

PRODUTOS

A Lasalle Bionacional é conhecida por suas culturas resistentes à radiação, pecuária com engenharia biológica que pode ser personalizada para vários ambientes diferentes, vacinas contra patógenos extra-solares e sua divisão de pesquisa biológica, aquisição e armas.

ATIVIDADES ATUAIS

Rivais da divisão de armas biológicas da Weyland-Yutani, a Lasalle Bionacional conseguiu de fato garantir seu próprio depósitos de ovomorfos de Xenomorfos XX121 e criou com sucesso uma colmeia para estudo e observação no sistema Taurus. As equipes da Bionacional de exploração de ciência e segurança percorrem a Fronteira em busca de antigos laboratórios de Engenheiros e vestígios do Químico A0-3959X.91-15, e quaisquer outras formas de vida aliens, vírus ou mutagênicos que aguardam descoberta. ■

SEEGSON

SEEGSON

SEEGSON

LOGO

Um fabricante proeminente de alternativas baratas às linhas de produtos da Weyland-Yutani, a Seegson é um conglomerado europeu que estará para sempre na sombra da Weyland-Yutani. Conhecida por seu premiado computadr central de IA A.P.O.L.L.O. e sintéticos básicos, a Seegson ganhou notoriedade ao compartilhar suas invenções e reunir seus recursos com empresas menores.



Sintético "Funcionario Joe"

HISTÓRIA

Um dos inovadores dos voos espaciais na década de 2030, a Sieg and Son foi fundada em concorrência direta à Weyland Corp. Depois de patentear seu próprio sistema de acionamento de deslocamento MRL, a Sieg and Son compartilhou suas tecnologias com outras empresas, garantindo que a Weyland não fosse a única a chegar às estrelas. Na década de 2070, eles estavam operando grandes fábricas em todo o mundo, a família Sieg havia revendido suas ações para a empresa e Sieg and Son foi condensada em Seegson.

A corporação entrou no mercado de sintéticos no início dos anos 2100 com seus androides modelo Funcionário Joe. Nem de longe tão avançados quanto as séries David ou Walter, de Weyland, os Funcionários Joe têm uma inteligência mais rudimentar e são projetados para executar tarefas domésticas e de manutenção. Em vez de serem indistinguíveis dos humanos, eles têm uma pele emborrachada barata que lhes dá a aparência de manequins animados. Utilizáveis como uma força de trabalho barata, os Funcionários Joe venderam bem na Fronteira, sempre em constante mudança.

Bem sucedida em tantas áreas, a Seegson cometeu um erro de investimento que a prejudicaria por décadas. Sem ter uma patente nos processadores atmosféricos, a Seegson investiu seu dinheiro em colônias de plataformas orbitais no espaço profundo extra-solar. À medida que Weyland-Yutani terraformava mais mundos, as ações da Seegson começaram a despencar. Até os mundos mais severos se mostraram mais atraentes para os colonos do que a vida dentro de uma lata flutuante no espaço. Em 2140, a maioria das estações espaciais da Seegson havia sido colocada no mercado. Hoje, a empresa sobrevive através de suas vendas em colônias isoladas e na Fronteira, onde tudo precisa ser barato e confiável.

LÍDERES

A Seegson é uma empresa de capital aberto administrada por uma diretoria. Na fronteira, o Diretor James Russell cuida dos interesses da empresa em sua sede na Estação Ancoragem.

JAMES EVANS-RUSSELL

DIRETOR DE OPERAÇÕES FRONTEIRIÇAS, SEEGSON

Colecionador de filmes e simulações de faroeste, Russell também é um pouco romântico. Ele vê a fronteira como parecida com o Velho Oeste Norte Americano, e usa qualquer desculpa para deixar seu escritório aconchegante em Ancoragem e experimentar em primeira mão os muitos mundos sem lei por aí. Apesar disso, Russell é um homem da companhia e anda na linha da Seegson.

LOCAIS

Ainda que operem pouquíssimas colônias, a Seegson mantém um escritório em todos os principais espaçoportos dos Sistemas Centrais, no Véu Externo e na Borda Externa. Seus escritórios estão em Londres, Buenos Aires, Nagasaki e Luna, nas Solomons e em Ancoragem. Eles ainda operam algumas estações no espaço profundo como plataformas de P&D.

PRODUTOS

A Seegson é conhecida por seu trabalho em segurança e comunicação, seus serviços de crédito e o computador central de IA A.P.O.L.L.O. Eles são os principais produtores de veículos espaciais e terrestres, produtos farmacêuticos e sua linha "Funcionário Joe" de sintéticos econômicos similares a manequins. Embora mantenham uma impressionante variedade de linhas de produtos, os produtos da Seegson são considerados um pouco inferiores aos produzidos pela Weyland-Yutani. O Diário Colonial chegou a se referir às mercadorias da Seegson como "imitações baratas". Ainda assim, uma colônia independente que não pudesse pagar um sistema de segurança da W-Y se sairia quase tão bem quanto com um da Seegson, e o sistema A.P.O.L.L.O. continua sendo uma opção popular e econômica para o gerenciamento de naves estelares e colônias na Fronteira.

RELAÇÕES

A Seegson tem contratos lucrativos com as Colônias Independentes do Sistema Central e o Império dos Três Mundos. Seus afiliados comerciais incluem Geofundo, Exoplanetas Gêmeos Soluções e Projeto Gustafsson Ltda. Embora a Seegson esteja sempre buscando uma grande vitória sobre a Weyland-Yutani, a W-Y não os considera uma ameaça. Como a W-Y, a Seegson procura garantir amostras do Xenomorfo XX121 para estudo e avaliação.

ATIVIDADES ATUAIS

A Seegson está tentando ativamente sabotar os interesses da W-Y na fronteira. Infelizmente, eles também têm o começo de um escândalo em suas mãos. Uma grande remessa de sintéticos Funcionário Joe da Seegson foi vendida recentemente antes da instalação de seus inibidores de comportamento, e essas unidades foram para um comprador anônimo na Fronteira. Embora sem fundamento, alguns acreditam que esses androides foram comprados por um ditador em potencial para uso em um golpe em um planeta isolado. Outros acreditam que esses Funcionários Joe foram secretamente encomendados pela UPP para uso como uma unidade de combate artificial, e ainda outros temem que a omissão da programação do inibidor seja apenas um erro simples com o potencial de ramificações desastrosas. A ideia de sintéticos capazes de assassinato introduzidos na população civil é algo que nenhum administrador colonial ou xerife quer contemplar. ■



SISTEMAS E PLANETAS

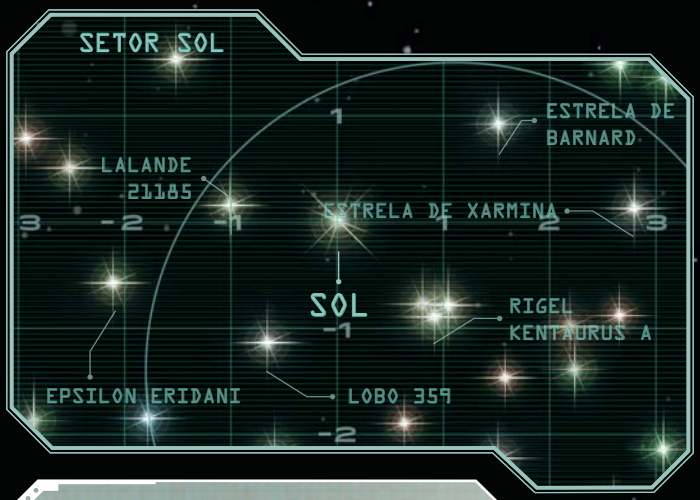
"Eu devo chegar à fronteira em cerca de seis semanas. Com um pouco de sorte, a Rede vai me resgatar."

—TEN. ELLEN RIPLEY

TERRITÓRIO	SECTOR	SISTEMA	COLÔNIAS PLANETÁRIAS / DE SATÉLITE
Sistemas Centrais	Setor Sol	Sistema Sol	Terra Luna - Colônia Mar da Tranquilidade Marte - Colônia Valles Phobos Júpiter Io
		Confidencial	Confidencial - Terceira Base
	Setor Novo Eden	Sistema HG-4550	AG-4550.02 - Colônia de Alexandria
		Sistema Heske 377	Volcus Etna
Véu Externo	Setor 3847	Sistema JPG-770	JPG-770.03 - Desvario de Gorham
	Setor Neróide	Sistema POL-5362	POL-5362.01 Posto Avançado Aires
		Sistema Fiori 16	Fiorina 161 - Fúria
	Setor Bao Sau	Sistema 17 Phei Phei	17 Phei Phei E - Posto Avançado Znoy
Territórios da Borda Externa	Setor Borodino	Sistema Requist	DP-27
		Sistema Gliese 326-3827	Gliese 326-3827b – Mundo das Algas Joilete
		Sistema 8 ETA Bootis	8 Eta Bootis A - Colônia Tientsin
	Aglomerado Crestus Prime	Sistemas Crestus Prime, Alfa, Beta, Gama e Delta	Confidencial
	Setor Tártaro	Sistema Alfa Linna	Linna 349
		Sistema GJ-229 Torin	Torin Prime
Fronteira		Sistema Khadaji	KJ-331 KJ-331b – Líbano II
		Sistema Gama Leporis	Gama Leporis A3 – Terraforma 3
		Sistema Zeta Reticuli Zeta1 Reticuli Zeta2 Reticuli	KG-348 Calpamos LV-223 LV-426 – Aqueronte
	A Vastidão Distante	Sistema Alfa Caeli	Alfa Caeli V b,c,d,e,f,g,h – As Solomons
		Sistema Epsilon Reticuli	Thedus
		Sistema Tanaka	Tanaka 5
Não reclamado	Setor 117	Sistema Aquiles	G-435

O espaço está cheio de demônios, e eles querem o seu sangue. Em qualquer número de locais citados abaixo, você pode encontrar um Xerife Colonial suspeito querendo fazer dinheiro, um Oficial Executivo corporativo ganancioso que o considere dispensável ou um sintético psicopata com um complexo de deus. Você pode ser enganado por piratas ou traído por um comandante militar megalomaníaco. Você pode encontrar tesouros cheios de pragas e se deparar com um organismo perigoso ou uma espécie alien hostil. As sementes desses encontros são plantadas nos sistemas planetários aqui apresentados – cabe a você determinar quais germinarão e onde.

SETOR SOL



Seu novo começo está lá na Fronteira, longe de casa, por isso não há sentido em elaborar as minúcias da vida em nosso sistema solar. No entanto, uma breve recapitulação do local está incluída aqui, porque antes de você olhar para onde está indo, é importante saber onde esteve.

TERRA: Tendo sido recuperada do desastre ambiental por meio da terraformação, a Terra é um conjunto eclético de centros densamente compactados de decadência urbana e belas vistas verdes. Ainda que algumas ainda permaneçam, a maioria das zonas de radiação de conflitos passados foram limpas e representam pouca ameaça. A Terra está longe de ser um lugar seguro para se viver, no entanto. As guerras do petróleo nos Estados Unidos afetaram a América do Norte. A recente Rebelião Australiana contra o I3M terminou rapidamente com o ataque nuclear na capital da Austrália, Canberra. O custo de vida na Terra é extravagante, e aqueles que não são ricos estão confinados aos guetos metropolitanos. A Terra se tornou um mundo para ninguém além da elite corporativa e governamental e aqueles que os servem. Ainda assim, os centros de poder dos I3M, AU e UPP estão todos localizados na Terra.

LUNA: Primeira colônia fora da Terra, Luna possui uma população de mais de 6 milhões em duas colônias e é um centro de mineração e indústria pesada para todo o sistema.

OS PLANETAS EXTERNOS: Titã é uma das principais colônias fora da Terra dentro do sistema solar, cujas comunidades abobadadas ostentam uma população total de aproximadamente 7 milhões. Estações de mineração pesadas como a de Io e estações coloniais orbitais como as que orbitam Saturno e Júpiter cobrem os satélites e os planetas em todo o sistema solar.

MARTE: Juntamente com a Terra e Titã, Marte é um dos três mundos capitais do Império dos Três Mundos. A Colônia Valles em Marte era a antiga sede da Weyland Corp antes de se fundirem com a Yutani. A terraformação fez do planeta o lar de mais de 20 milhões de colonos. A Weyland-Yutani ainda mantém escritórios lá e opera uma instalação de testes de armas no satélite de Phobos. ■

OS SISTEMAS CENTRAIS

Quando a humanidade se aventurou pela primeira vez nas estrelas, foi por aqui. Os Sistemas Centrais são o futuro próspero da humanidade no espaço, construído com o trabalho duro do homem comum do passado. Hoje, as pessoas comuns trabalham no Véu Externo, tentam forjar uma nova vida nos Territórios da Borda Externa, ou arriscam tudo na Fronteira, enquanto as corporações e os ricos puxam suas cordas da segurança de seus paraísos fortificados fora do mundo.

TERCEIRA BASE: Uma base de pesquisa confidencial da ACEU situada em um pequeno satélite natural não designado, a Terceira Base está localizada a uma curta distância de salto do Setor Novo Éden e do sistema Sol. A Terceira Base é uma instalação pressurizada projetada para pesquisa avançada de armas biológicas e contém um hangar imenso capaz de acomodar várias grandes naves de transporte e carga militares, juntamente com um depósito de veículos bem abastecido e um amplo arsenal.

As forças da Armada Colonial estacionadas no local são treinadas e posicionadas para lançar um primeiro ataque em qualquer mundo das SISC, se necessário. Apesar de seu status confidencial, a Terceira Base fica adjacente à colônia civil e à usina de processamento atmosférico no satélite. Uma série de cavernas e antigos reservatórios de gelo alvejam a superfície e serviram como alojamento temporário enquanto a colônia estava sendo estabelecida. A própria colônia é isolada do resto da galáxia. Todas as comunicações são tratadas em canais militares e devem ser aprovadas. Eles são monitorados com um atraso interno para censura, e todo e qualquer suprimento é importado apenas por meio de transporte de cargas militares.

TERCEIRA BASE

Localização	**Sistemas Centrais, CONFIDENCIAL**
Afiliação	**Américas Unidas, CACEU**
Classificação	**Satélite terrestre**
Clima	**Atmosfera respirável, chuvas torrenciais, tempestades elétricas**
Temperatura Média	**25°C (Temperado)**
Terreno	**Estéril**
Colônias	**Uma, além de uma base militar**
População	**168 colonos, 500 fuzileiros, 48 cientistas militares**
Recursos Principais	**Base militar, pesquisa**

SETOR NOVO EDEN

Lar das Colônias Independentes do Sistema Central, o Setor Novo Eden exala riqueza e prestígio e é protegido pela frota mercenária corporativa das CISC. Localizada no sistema Ventix, a frota está sempre a alguns parsecs de Relitor, NE/JV e das colônias Alexandria e Olímpia. As colônias corporativas do Setor Novo Éden lutaram contra o I3M por sua independência. Embora a sucessão das CISC tenha sido concedida na última década, as sanções e tarifas das AU e do I3M restringem o fluxo de mercadorias, pessoas e equipamento militar tanto dentro como fora da região, criando inadvertidamente uma indústria de contrabando e um próspero mercado ilegal.



SISTEMA AG-4550

AG-4550.02 (COLÔNIA ALEXANDRIA): Um mundo altamente desenvolvido e industrializado com uma população próspera, a Colônia Alexandria é onde os executivos da empresa se aposentam e as empresas escondem seus lucros dos olhares indiscretos do governo. Como o planeta é quente e seco, com poucos corpos d'água grandes, os principais assentamentos estão localizados perto dos pólos e ao longo das regiões costeiras. Os processadores atmosféricos que datam da Era Weyland pontilham a superfície, mantendo condições de vida quase ideais, enquanto um sistema avançado de irrigação e programas agrícolas dedicados praticamente eliminaram a necessidade de suprimentos importados. Um mundo quase auto-suficiente, Alexandria também é a capital das Colônias Independentes do Sistema Central. A partir daqui, o Consórcio Espacial Central controla as CISC na forma de uma república democrática composta por representantes de corporações com interesse no bem-estar das CISC.

AG-4550.02
(COLÔNIA ALEXANDRIA)

Localização	**Sistemas Centrais, Setor Novo Éden**
Afiliação	**Colônias Independentes do Sistema Central, Consórcio Espacial Central, Weyland-Yutani, Seegson e outras grandes corporações e instituições bancárias**
Classificação	**Planeta terrestre**
Clima	**Atmosfera respirável, quente e seca, terraformada**
Temperatura Média	**38°C na maior parte do planeta, mas 30°C nos pólos**
Terreno	**Deserto com algumas grandes massas de água**
Colônias	**Uma, com vários assentamentos costeiros e polares**
População	**30,000,000**
Recursos Principais	**Agricultura, água, reservas financeiras, tecnologias**

SISTEMA HESKE 337

VOLCUS (COLETOR ORBITAL V-23 E O SATÉLITE ETNA): Geologicamente falando, Volcus é um planeta recentemente coalescido que está na fase de resfriamento de seu desenvolvimento. Como tal, a superfície é um inferno de enxofre, magma e gases quentes. Embora não exista colônia na superfície em si, as centrais elétricas automatizadas flutuam nos mares de magma do planeta, atraindo energia geotérmica e transmitindo-a ao coletor orbital V-23 e à estação retransmissora. Uma vez acumulada lá, a energia é transferida para a Colônia Rede no satélite sem ar de Volcus, Etna. Enquanto um excedente de energia é gerado pelo coletor, células de alta potência são produzidas aqui e exportadas para todas as CISC. O conjunto interligado de cúpulas de habitat em Etna sustenta quase duzentos mil colonos, enquanto cem engenheiros mantêm e vivem em V-23. ■



VOLCUS
(COLETOR ORBITAL V-23 E O SATÉLITE ETNA)

Localização	**Sistemas Centrais Internos, Setor Novo Éden**
Afiliação	**Colônias Independentes do Sistema Central, Consórcio do Espaço Central**
Classificação	**Planeta/satélite terrestre**
Clima	**Atmosfera corrosiva, cinzas e fluxos piroclásticos, calor abrasivo/vácuo sem ar**
Temperatura média	**400ºC em Volcus / -173ºC em Etna**
Terreno	**Mares de magma e ilhas vulcânicas / satélite estéril**
Colônias	**Colônia Rede (em Etna)**
População	**200,000**
Recursos Principais	**Energia geotérmica, bauxita, ouro, diamantes, metais básicos e raros**

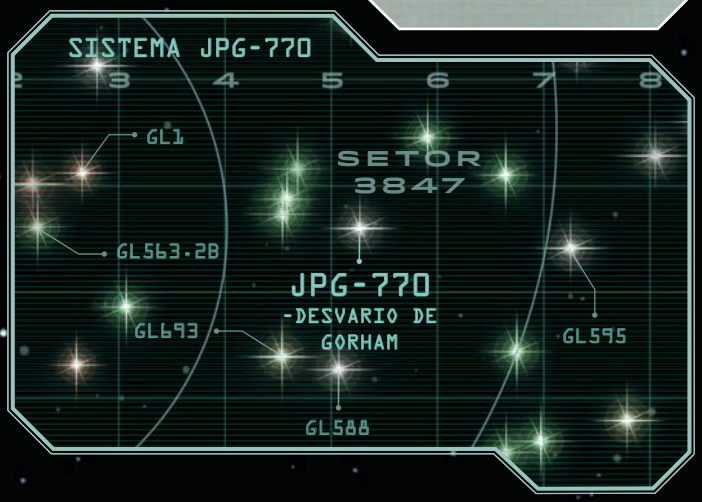


O VÉU EXTERNO

Uma região do espaço relativamente rica em recursos que separa os Sistemas Centrais da Borda Externa, o Véu Externo é principalmente uma área fértil de colonização, mineração e terraformação. Embora existam setores densamente povoados dentro do Véu Externo, também existem áreas remotas sem valor real. As Américas Unidas têm apenas uma faixa de colônias aqui. Apelidada de Corredor Americano por caminhoneiros espaciais, essa área de aproximadamente um parsec de largura leva aos setores das AU na Borda Externa (coletivamente chamados de Braço Americano). No entanto, o Império dos Três Mundos e a União dos Povos Progressistas têm importantes áreas no Véu Externo. A UPP desolou os planetas que descobriram aqui, deixando para trás um trecho de mundos estéreis que está entre os mais pobres de sua nação.

SETOR 3847

De nome pouco criativo, o Setor 3847 foi uma das primeiras áreas do Véu Externo que se considera rica em recursos minerais exploráveis. Este setor bem estabelecido possui colônias grandes e bem-sucedidas.



SISTEMA JPG-770

JPG-770.03 (DESVARIO DE GORHAM): Depois que a primeira Colônia de Mineração de Gorham foi anexada pela UPP no início dos anos 2100, o industrialista Charles Gorham simplesmente fundou uma melhor. Esse mundo terraformado é o local da operação de mineração mais profunda no Véu Externo. Os eixos das minas em JPG-770.03 descem até 42 quilômetros. Algumas seções do planeta foram escavadas e mineiradas até não sobrar nada antes da introdução de métodos mais seguros. A colônia existe para atender às operações de mineração, mas os próprios mineiros são contratados com contratos de 18 meses. Desvario de Gorham emprega inúmeros androides de serviço para manter os mineiros felizes. Existem extensas rotas comerciais entre o JPG-770.03, o Centro e a Borda Externa.

JPG-770.03
(DESVARIO DE GORHAM):

Localização	**Véu Externo, Braço Anglo-Japonês**
Afiliação	**Império dos Três Mundos, Weyland-Yutani**
Classificação	**Planeta terrestre**
Clima	**Atmosfera respirável, árida, temperada e terraformada**
Temperatura Média	**35°C**
Terreno	**Platôs rochosos com fissuras profundas e desfiladeiros**
Colônias	**Uma, Colônia Gorham**
População	**700,000**

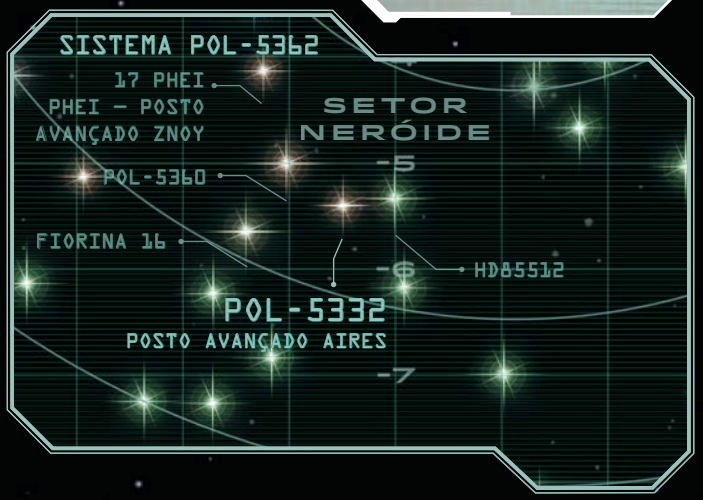
SETOR NERÓIDE

Uma área controlada pela Weyland-Yutani do Império dos Três Mundos, próxima ao espaço da UPP, o remoto setor Neróide é desprovido de quase qualquer coisa de valor. Aqui, a empresa mantém uma série de estações de pesquisa que sobraram da era Weyland e também usa mundos abandonados e destruídos para armazenar resíduos tóxicos e excedentes de armas químicas.

SISTEMA POL-5362

POL-5362.01 (POSTO AVANÇADO AIRES): Aires é um planeta de extremos — alternando entre um deserto congelado de metano e um mar revolto de metano. À medida que sua órbita o afasta de sua estrela, a atmosfera do planeta congela, deixando um período de quatro meses a cada rotação em que tudo no planeta fica preso no gelo. Cem anos atrás, uma pesquisa detectou vida se movendo sob a superfície congelada de Aires e uma grande expedição científica foi lançada para investigar. Infelizmente, nada mais foi visto ou registrado por um século. Quando a expedição da Weyland Corp foi chamada de volta, apenas uma equipe rotativa reduzida foi designada para monitorar o planeta.

Agora, uma equipe de trinta e dois cientistas, administradores e agentes de segurança vive em uma plataforma velha de pesquisa e monitoramento flutuante / submersível, construída para acomodar duzentas pessoas. A equipe tem dois submarinos antigos, quatro cápsulas de pesquisa e uma nave de tropas para levá-los de e para a órbita. A alocação na Plataforma Aires é considerada um beco sem saída para os cientistas da W-Y com experiência e um bom começo para estagiários e novos contratados. Embora infundados, há rumores de que a última transmissão de Aires indicou que a equipe localizou o que parecia ser estruturas artificiais no fundo do mar de metano e que suas boias de sensor começaram a registrar novamente o movimento sob o gelo...



POL-5362.01
(POSTO AVANÇADO AIRES)

Localização	**Véu Externo, Setor Neróide, Braço Anglo-Japonês**
Afiliação	**Império dos Três Mundos, Weyland-Yutani**
Classificação	**Planeta terrestre**
Clima	**Atmosfera tóxica, fortes tempestades de metano**
Temperatura Média	**-223°C**
Terreno	**Varia entre o deserto congelado de metano quando está mais distante da estrela e mares profundos de metano quando mais próximo**
Colônias	**Centro de pesquisa**
População	**32**
Recursos Principais	**Metano, não catalogado**

SISTEMA FIORI 16

Um sistema estelar binário localizado no setor Neróide, Fiori 16 é um sistema aparentemente comum com um mundo habitável — Fiorina 161 — cuja órbita acelerada circula em torno de Fiori 16b a cada dez dias.

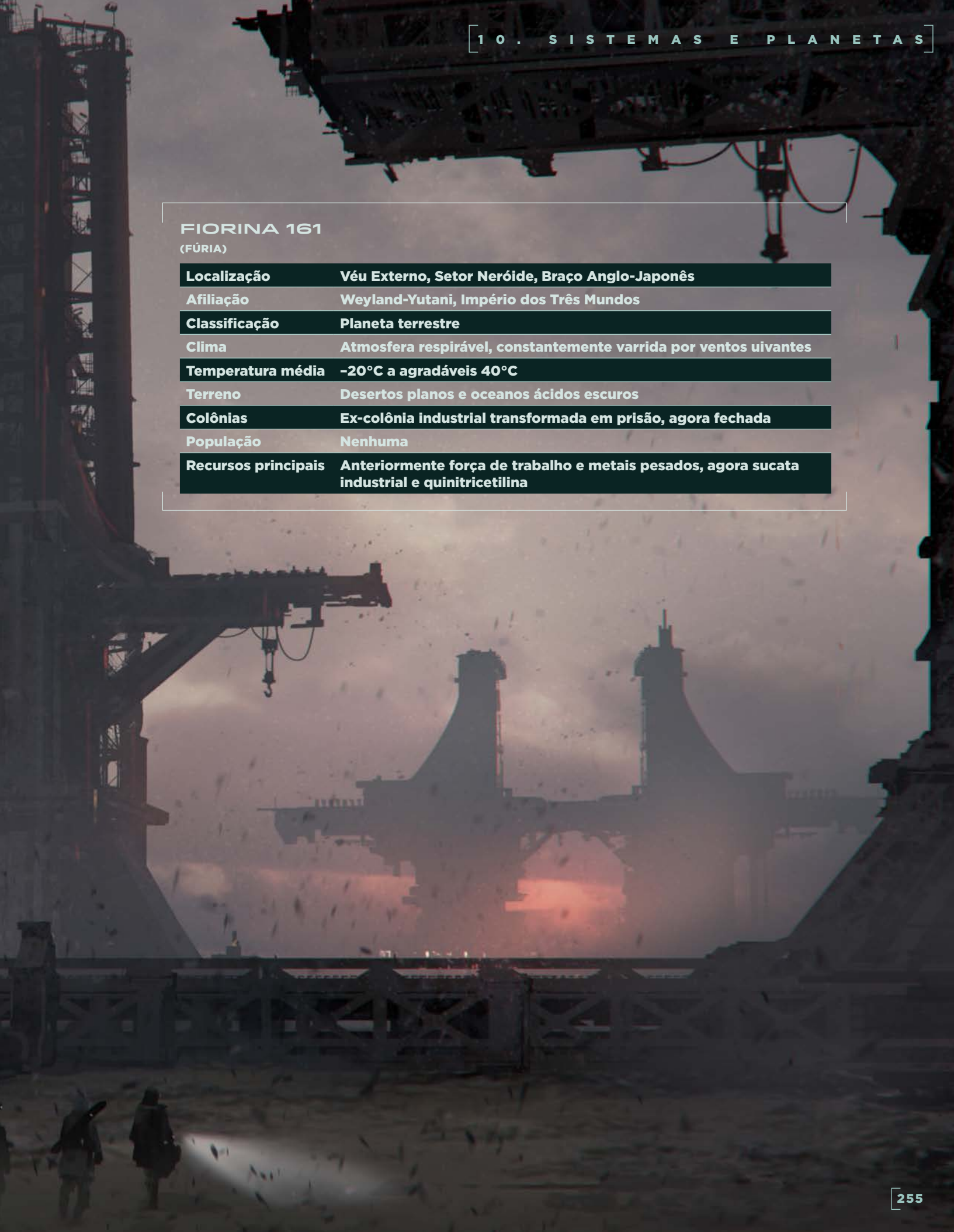
FIORINA 161 (FÚRIA): Apelidada de "Fúria" pelos detentos de cromossomo duplo-Y da prisão lá localizada, Fiorina 161 é um lugar implacável. As temperaturas variam muito à medida que o mundo orbita em torno das estrelas binárias de Fiori 16a e b. Fúria abriga uma grande variedade de peixes, além de pelo menos um grupo de animais terrestres primitivos. Infelizmente, a espécie mais prolífica do planeta é um pequeno artrópode semelhante ao piolho, tornando obrigatório que todos os visitantes raspem todos os pelos do corpo. O ano em Fúria 161 dura apenas dez dias — e metade desse ano se passa no escuro.

Dito rico em platina, o planeta foi extensivamente minerado por décadas. As estimativas mostraram-se otimistas, no entanto, e os recursos de Fúria 161 se esgotaram rapidamente. Nunca perdendo tempo, a Weyland-Yutani converteu o local de trabalho em uma Unidade Correcional de Trabalho Classe C e liderou obras para a eliminação de resíduos radioativos e tóxicos, alugando-o ao Império dos Três Mundos. Enquanto no auge, a instalação abrigava milhares de prisioneiros, mas foi fechada na década de 2170 — deixando apenas uma equipe de custódia e menos de duas dúzias de presos para manter a instalação em funcionamento.

Em 2179, uma cápsula de VEE da espaçonave errante *Sulaco* caiu no planeta, trazendo algum tipo de contágio. Os rumores sugerem que era uma cepa rara de Cólera. Fosse o que fosse, os condenados lá alocados fizeram uso não autorizado dos estoques de quinitricetilina da instalação em uma tentativa de queimar o agente infeccioso, matando acidentalmente vários deles no processo. A Weyland-Yutani despachou a fragata médica *Patna* para Fúria 161, mas era tarde demais para salvá-los, exceto um preso — Robert Morse.

A história foi sensacionalizada pelo livro proibido de Morse, *Monstro Espacial*, no qual ele afirma que não era um contágio, mas um organismo hostil que estava a bordo do VEE, e que ele matou a quase todos antes de finalmente ser eliminado. Morse também afirma que a companhia foi culpada pelo massacre. A Weyland-Yutani colocou recentemente a instalação no mercado para ser vendida como sucata, mas até agora não houve compradores.





FIORINA 161
(FÚRIA)

Localização	**Véu Externo, Setor Neróide, Braço Anglo-Japonês**
Afiliação	**Weyland-Yutani, Império dos Três Mundos**
Classificação	**Planeta terrestre**
Clima	**Atmosfera respirável, constantemente varrida por ventos uivantes**
Temperatura média	**–20°C a agradáveis 40°C**
Terreno	**Desertos planos e oceanos ácidos escuros**
Colônias	**Ex-colônia industrial transformada em prisão, agora fechada**
População	**Nenhuma**
Recursos principais	**Anteriormente força de trabalho e metais pesados, agora sucata industrial e quinitricetilina**

FÚRIA 161: CONTROLE DE RUMORES

Embora colorido, o relato de O Monstro Espacial de Morse sobre o que houve em Fúria 161 é preciso. Durante o Incidente de Hadley's Hope em LV-426, uma Rainha alien conseguiu entrar a bordo da USS Sulaco e depositar pelo menos um saco de ovos não desenvolvido a bordo da nave antes de ser expulsa da câmara pela consultora da missão, Ten. Ellen Ripley. Como os computadores da Sulaco foram posteriormente danificados, não está claro se houve um ou dois abraçadores nascidos a bordo na época - mas o que está claro é que um foi capaz de produzir um embrião real. Uma vez que os sobreviventes desavisados entraram em hipersono, a criatura recém-nascida tentou entrar no criotubo de Jorden, causando acidentalmente um incêndio elétrico nas câmaras de hipersono da Sulaco. A MU/TH/UR da nave ejetou a cápsula de VEE, lançando Ripley, Cabo Hicks, Rebecca Jorden e o Androide da Sulaco, Bishop, em direção a Fúria 161. Sua cápsula acabou colidindo com o oceano perto da instalação correcional.

Hicks e Jorden não sobreviveram ao acidente, e o androide Bishop foi danificado além do reparo. Ten. Ripley logo descobriu estar gestando uma rainha dentro dela. Ou o Abraçador Real foi capaz de produzir dois embriões — uma habilidade que os cientistas da W-Y consideraram, mas não conseguiram confirmar — ou um segundo Abraçador também estava a bordo do VEE com eles. Independentemente do culpado, um dos animais domésticos da instalação foi subsequentemente impregnado com a variedade Corredor do p.praepotens. O Corredor conseguiu massacrar a todos os condenados e funcionários, exceto Morse e o guarda da prisão Francis Aaron. Por causa da futura Rainha que Ripley gestava, o Corredor a deixou em paz.

Ciente de que a tenente era portadora de um embrião, a Weyland-Yutani enviou o Oficial Executivo Michael Bishop e uma equipe médica de operações especiais para recuperar o

embrião. Quando chegaram, Ripley e Morse haviam conseguido abater o Corredor. Aaron atacou Michael e foi morto por soldados da empresa, e Ripley se jogou na fornalha de chumbo para impedir que a empresa adquirisse a Rainha.

Após o incidente, a Weyland-Yutani examinou as instalações e fornalhas da prisão, na esperança de encontrar qualquer vestígio de DNA alien. Embora tenham conseguido apanhar amostras de sangue da Ten. Ripley que foram coletadas pelo Dr. Clemens antes de sua morte, não foi encontrado material genético viável do p.praepotens. A empresa ordenou o fechamento do local e colocou o equipamento à venda como sucata.

Nem toda a quinitricetilina foi usada na tentativa dos detentos de livrar a prisão do monstro estelar. Embora a maior parte das instalações de Fúria 161 tenha sido retirada e preparada para sucata, a Weyland-Yutani ainda não encontrou compradores para ela — e isso inclui os tambores restantes armazenados ali. Mas isso não é tudo.

A equipe da Weyland-Yutani designada para vasculhar a instalação não foi tão meticulosa quanto poderia ter sido — provavelmente porque seus superiores estavam relutantes em explicar exatamente o que estavam procurando. Nas profundezas das longas seções abandonadas da instalação, jaz o início de uma colmeia de resina secretada. Assim como o Zangão Xenomorfo a bordo da Nostromo havia feito com Dallas e Brett, o Corredor de Fúria 161 estava criando um ninho e já havia iniciado o processo de transformação do Superintendente Andrews e dos detentos Boggs e Rains em ovomorfos de contingência.

Desde então, outras partes se interessaram pelo Monstro Espacial de Morse, e é apenas uma questão de tempo até que alguém envie sua própria equipe secreta para investigar. Por enquanto, os ovos de alien de Fúria 161 estão dormentes, esperando alguém tropeçar neles. ■

SETOR BAO SAU

Uma área de espaço da UPP que faz fronteira diretamente com os setores Neróide e Tártaro, o Setor Bao Sau é uma vasta área de mundos estéreis e despojados, com uma pitada de colônias superpovoadas e subnutridas.

SISTEMA 17 PHEI PHEI

7 Phei Phei é um sistema de defesa de fronteira da UPP na fronteira do setor Bao Sau/Neróide entre a UPP e o I3M. O sistema possui cinco pequenos planetoides com um imenso cinturão de asteroides orbitando uma estrela da sequência principal. Os cientistas da UPP determinaram que o sistema deve ter sofrido algum evento catastrófico importante no passado, fazendo com que seus planetas se desviassem para os planos orbitais um do outro, resultando em uma série de colisões que transformaram o sistema em nada além de escombros. Apenas cinco pequenos planetoides que orbitam extremamente perto da estrela permanecem em um sistema que, segundo estimativas, já hospedou mais de trinta planetas e satélites. Em algum momento no futuro, esses planetoides também colidirão, mas por enquanto eles permanecem presos em órbitas em decaimento lento e muito próximas da estrela em si.

17 PHEI PHEI E (POSTO AVANÇADO ZNOY): Como um corpo celeste, 17 Phei Phei E é decepcionante. O planetoide gira muito lentamente e é pequeno demais para capturar sua própria atmosfera. A única coisa digna de nota no sistema é o posto de escuta e monitoramento Znoy ("Calor" em russo). Znoy é apenas um de muitos desses postos na fronteira da UPP, todos conectados por uma grade de satélites sensores que registram qualquer incursão. Infelizmente, na melhor das hipóteses, os sensores são rudimentares, por isso é difícil para a equipe do posto avançado determinar se uma frota de invasão está a caminho ou se a rede simplesmente registrou um cometa desgarrado ou detritos estelares. Enquanto os recém-chegados tentam alertar o Comando da FOEUPP de qualquer contato, os veteranos já estão acostumados.

O Posto Avançado Znoy é principalmente subterrâneo, tendo sido cravado na rocha como uma estaca gigante. Durante o dia, o posto avançado abre um escudo solar para protegê-lo do calor direto e aproveitar os raios da estrela e recarregar suas células de energia. Um "dia" em 17 Phei Phei E dura quase dois meses terrestres, enquanto uma "noite" dura cerca de 28 dias terrestres. As naves de suprimentos só podem se aproximar quando o posto avançado estiver do lado noturno, pois o próprio planetoide protege os transportes do calor extremo do sol.

A alocação em Znoy é considerada uma punição. A equipe é insuficiente e mal equipada para enfrentar até uma invasão improvável que possa surgir nessa área. Embora esteja equipada com matrizes nucleares orbitais em todo o sistema, o posto avançado em si tem apenas duas naves de tropas e quatro veículos rastreados com proteção térmica para operações na superfície. Para piorar a situação dos soldados alocados lá, Znoy é a instalação militar da UPP mais próxima de Zeta Reticuli, e o Comando Aliado das Américas Unidas está investigando a possibilidade de um ataque da UPP ter sido lançado ali contra Hadley's Hope. Se tal ataque aconteceu, o CAAU acredita que teria se originado de Znoy. ■



17 PHEI PHEI E
(POSTO AVANÇADO ZNOY)

Localização	**Véu Externo, Setor Bao Sau**
Afiliação	**UPP**
Classificação	**Planetoide terrestre**
Clima	**Sem atmosfera**
Temperatura média	**–173°C à noite a 427°C durante o dia**
Terreno	**Rocha estéril com crateras**
Colônias	**Nenhuma, posto avançado de monitoramento militar**
População	**115 soldados**
Recursos Principais	**Metais pesados no cinturão de asteroides**

TERRITÓRIOS DA BORDA EXTERNA

A Borda Externa é um local de diplomacia política arriscada. Na virada do século, o Império dos Três Mundos e as muitas nações que se tornariam a UPP reivindicaram os sistemas estelares mais próximos da Terra. As nações Americanas, em vez disso, olharam além do Véu Externo para conquistar novos territórios ricos e férteis. Muitos dos mundos que os exploradores americanos descobriram na Borda Externa foram capazes de sustentar a vida sem o uso de Processadores Atmosféricos, tornando a colonização rápida e comparativamente barata. As colônias americanas se uniram e as Américas Unidas foram formadas.

Temendo a expansão americana, a recém-criada UPP investiu seus recursos na exploração e reivindicação de uma grande parte da Borda Externa — no processo de se estender demais e prejudicar sua economia. Embora o I3M tenha feito seu próprio avanço limitado na Borda Externa, ele depende exclusivamente da Weyland-Yutani para lidar com esses esforços de expansão. Embora civilizados até certo ponto, os Territórios da Borda Externa de hoje são abundantes e cheios de conflitos. Lar de muitas instalações militares, a Borda Externa é onde o homem moderno luta suas guerras e enfrenta o desconhecido.

SETOR BORODINO

Aninhado em um bolso entre as expansivas Américas Unidas e a União dos Povos Progressistas, parte do Setor Borodino é abertamente disputada como Fronteira na Borda Externa. Aqui, um sistema da UPP pode ser vizinho de um das AU e, por isso, é uma área volátil. É o local de algumas das batalhas mais famosas dos fuzileiros coloniais, incluindo a Campanha Tientsin e os Conflitos Arcturanos. Alguns mundos aqui declararam sua total independência, enquanto outros são protegidos pelas CISC.

SISTEMA REQUIST

PD-27: Um mundo atormentado pelo crime na Borda Externa, a enorme prisão em PD-27 (às vezes chamada de Planeta de Detenção 27 por aqueles que cumpriram pena lá) é o lar de mais de 20.000 condenados. Como a prisão permite visitantes, centros de processamento tiveram que ser construídos para acomodá-los. Eventualmente, várias famílias visitantes decidiram se estabelecer lá, transformando o centro de processamento em sua própria colônia corporativa. Os assentamentos se desenvolveram nas linhas radiantes das enormes instalações prisionais e coletivamente ficaram conhecidos como "o Alastre".

Aproveitando seus recursos naturais, a Seegson Corporation construiu várias fábricas no Alastre para produzir girocarros em massa. À medida que a Weyland Corp desenvolvia melhores tecnologias, os modelos da Seegson se tornaram menos populares. As fábricas fecharam, a colônia ficou desamparada e as perspectivas futuras para quem morava lá ficaram cada vez mais sombrias. Aproveitando a situação, o Corpo de Fuzileiros Coloniais abriu seu maior centro de recrutamento na Borda Externa em DP-27. O CACEU oferece aos colonos a chance de ver a galáxia, tornando os soldados a maior exportação do planeta.



DP-27

Localização	**Borda Externa, Braço Americano, Setor Borodino**
Afiliação	**Américas Unidas, Seegson**
Classificação	**Satélite terrestre**
Clima	**Atmosfera respirável, nublado, chuva congelante**
Temperatura Média	**5°C**
Terreno	**Expansão urbana em planícies com grandes lagos**
Colônias	**Uma, o Alastre**
População	**60,000**
Recursos Principais	**Soldados, metais raros**

SISTEMA GLIESE 326-3827

SISTEMA GLIESE 326-3827B (MUNDO DAS ALGAS): Um mundo de colônias de cultura aquática, o Mundo das Algas é coberto por mares rasos e uma pequena população de criadores de algas e suas instalações de apoio. Possui vida marinha abundante, incluindo grandes crustáceos achelata. A Alfatech mantém um posto avançado entre as fazendas de algas nesse mundo e uma instalação de mineração em seu satélite.

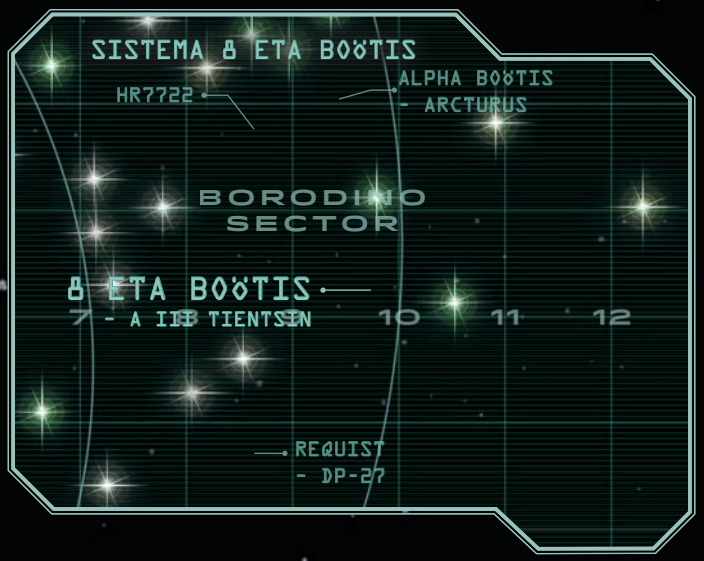


GLIESE 326-3827B
(MUNDO DAS ALGAS)

Localização	**Borda Externa, Braço Americano, Fronteira dos Setores Borodino e Cerberus**
Afiliação	**Américas Unidas, Alfatech Corp.**
Classificação	**Planeta aquático**
Clima	**Atmosfera respirável, tropical a fresco, céu limpo, alguns vendavais e tsunamis**
Temperatura Média	**27°C**
Terreno	**Mares rasos**
Colônias	**Duas, Mundo das Algas e a Instalação de Mineração do Satélite Joilete**
População	**200**
Principais recursos	**Algas, peixes e seus derivados**

SISTEMA 8 ETA BOÖTIS

Um sistema binário de 12 planetas, o 8 Eta Boötis está muito próximo a Arcturus e faz parte do Circuito Arcturus. Os recursos e a localização do sistema, a apenas três parsecs da fronteira da UPP/AU, tornaram-no vítima de muitos conflitos armados ao longo dos anos 2100, culminando na Campanha Tientsin nos anos 2160.



8 ETA BOÖTIS A III (COLÔNIA TIENTSIN): Uma colônia independente, 8 Eta Boötis A III está situada na fronteira entre a UPP e as Américas Unidas. Quando a UPP apoiou um golpe de governo duas décadas atrás, as AU enviaram os Fuzileiros Coloniais para apoiar o antigo regime. Presos no fogo cruzado, muitos colonos pegaram em armas para se defender das duas forças opostas, dividindo a ilha principal de Tientsin em várias facções em guerra. O conflito em si nunca foi realmente resolvido, com as AU e a UPP eventualmente retirando suas forças e permitindo que os colonos se defendessem. Sem o apoio de nenhum dos lados, a colônia se dissolveu em caos. Os ataques nucleares dizimaram os arquipélagos ricos em recursos do planeta, dificultando as operações de mineração. Nos últimos anos, a Weyland-Yutani ofereceu ajuda humanitária à Colônia Tientsin na forma de processadores atmosféricos de modelo mais antigo, mas sua oferta foi rejeitada pelo atual governo. Muitos oficiais superiores dos Fuzileiros Coloniais serviram durante a Campanha Tientsin.

8 ETA BOÖTIS A III
(COLÔNIA TIENTSIN)

Localização	**Borda Externa, fronteira UPP/Braço Americano, Setor Borodino**
Afiliação	**Independente**
Classificação	**Planeta terrestre**
Clima	**Atmosfera respirável, quente e úmida, tempestades**
Temperatura Média	**31°C**
Terreno	**Cadeias de ilhas com florestas densas, áreas úmidas e mares alcalinos profundos**
Colônias	**Colônia Tientsin, vários pequenos agrupamentos independentes**
População	**500,000**
Recursos Principais	**Bauxita, cromato, promécio, ítrio, manganês e ouro**

SETOR TÁRTARO

Se o Setor Borodino está no limite, o Tártaro está caótico. Em grande parte ignorado durante os primeiros esforços de expansão, esse setor possui vastas áreas que não foram desenvolvidas por nenhum governo ou corporação específicos. Em vez disso, qualquer empresa — grande ou pequena — pode reivindicar uma descoberta ali. Outras partes do setor foram engolidas pelos braços Anglo-Japonês e Americano. Pronta para o conflito, a Frota de Defesa da Borda Externa opera fora da base Eco de Liberdade neste setor. Sendo a área menos civilizada e menos explorada da Borda Externa, o Tártaro é repleto de rebeliões, guerras abertas e anomalias estelares. A extremidade da Fronteira atravessa o Tártaro.

PROTEGENDO AS COLÔNIAS: BASES MILITARES DO CAAU

AGLOMERADO CRESTUS PRIME

SISTEMAS DE GUARNIÇÕES CRESTUS. Grandes estaleiros militares, bases de serviço e áreas de preparação, essas instalações do CAAU na Borda Externa são proibidas para qualquer visitante não autorizado. Embora esses sistemas em si não contenham colônias civis ou corporativas, existem instalações coloniais para militares de carreira e suas famílias. Esses sistemas são fortificados com matrizes de sensores do espaço profundo e patrulhados por fragatas de defesa do sistema.

Localizado no Braço Americano da Borda Externa e perto da fronteira de Borodino, os Sistemas de Guarnições Crestus estão espalhados por todo o aglomerado de estrelas e rotulados como Prime, Alfa, Beta, Gama e Delta. As forças da Frota de Defesa da Borda Externa, das Forças Armadas Coloniais do Canadá, da Armada Colonial da América Latina e da Força AeroEspacial dos Estados Unidos e do Corpo de Fuzileiros Coloniais estão posicionadas aqui em prontidão. Esses sistemas também abrigam instalações militares e científicas secretas.

Enquanto aqueles nas Guarnições Crestus apoiam as forças combinadas da CAAU, outras instituições dedicadas a uma única força militar também existem. Por exemplo, as bases do CACEU em todo o Centro, Véu Externo e Borda Externa incluem o Forte Orbital Nebrasca, Surier 430, Georgia 525 e Terceira Base, além da Base Pendleton na Terra. A Frota de Defesa da Borda Externa mantém sua própria estação de serviço na Eco de Liberdade. ■



SISTEMA GJ229A

TORIN PRIME: Embora fosse quase oito décadas atrás, Torin Prime nunca se recuperou realmente de sua tentativa fracassada de sucessão das Américas Unidas (veja Governos e Corporações). Sanções impedem a colônia de prosperar como costumava. O governo local é proibido de se armar, contando com a proteção direta do CAAU. Para os habitantes locais, parece que eles estão vivendo em um estado policial. Os relatórios de inteligência sugerem que a facção rebelde J'Har está em ascensão novamente, se organizando e crescendo em força enquanto planejam um golpe, desta vez não apenas em Torin Prime, mas em todo o setor Tártaro. A inteligência das AU acredita que essa nova revolta será silenciosamente apoiada pela UPP e a Frota de Eco da Liberdade está se preparando para responder de acordo.

TORIN PRIME

Localização	**Borda Externa, Setor Tártaro**
Afiliação	**Américas Unidas**
Classificação	**Planeta terrestre**
Clima	**Atmosfera respirável, semi-árido, verões chuvosos e invernos secos**
Temperatura Média	**18°C**
Terreno	**Clareiras montanhosas e cumes altos**
Colônias	**Três**
População	**700,000**
Recursos Principais	**Crômio, titânio, ósmio, paládio, irídio, metais pesados**

SISTEMA GL300

LINNA 349: Um planeta membro do Império dos Três Mundos, Linna 349 é um mundo florestal, com duas grandes colônias e um sistema de rodovias desenvolvido. Anos atrás, uma facção rebelde se revoltou e tentou dominar o governo do planeta. Sem os recursos da Borda Externa para lidar com a ameaça, o Império dos Três Mundos solicitou a assistência do Comando Aliado das Américas Unidas. Ansiosas por ajudar em troca de novos tratados sobre tarifas e exportações, as Américas Unidas enviaram os fuzileiros. Como os Fuzileiros Coloniais consideraram as incursões rebeldes pouco mais que um incômodo, os colonos rebeldes foram apelidados de "Insetos".

A situação mudou quando os Insetos começaram a usar armas sofisticadas de uma fonte não identificada — um inimigo corporativo ou político do Império dos Três Mundos — e conseguiram prejudicar a fragata do CACEU, a USS *Sulaco,* com um ataque orbital. O CACEU pagou na mesma moeda, trazendo naves, fuzileiros, equipamentos pesados e tanques para retomar o planeta. Os Insetos foram esmagados, e o CACEU tem mantido uma força de paz de ocupação em Linna 349 desde então, apesar dos pedidos do Império dos Três Mundos para liberar o local. A principal exportação de Linna é a madeira excepcional produzida a partir de suas árvores nativas espinhosas, as Karytas. ■



LINNA 349

Localização	**Borda Externa, Braço Anglo-Japonês, Setor Tártaro**
Afiliação	**Império dos Três Mundos, AU ocupando como força de paz**
Classificação	**Planeta terrestre**
Clima	**Atmosfera respirável e úmida**
Temperatura Média	**30°C**
Terreno	**Florestas e lagos**
Colônias	**Duas oficiais e tribos nômades**
População	**30,000**
Recursos Principais	**Madeira, lantânio, lutécio e outros metais raros**

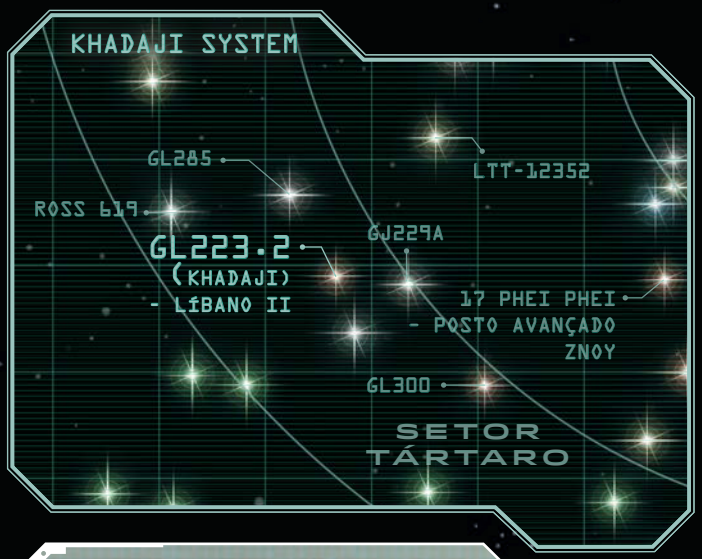
A FRONTEIRA

A fronteira é a área mais distante do espaço conhecido — e é onde você provavelmente passará seu tempo tentando construir uma vida e ganhar dinheiro. Enquanto a Borda Externa pode estar além do Véu Externo, o vácuo é vasto, e a Fronteira corta o Véu Externo e a Borda Externa antes de seguir para as profundezas desconhecidas do espaço. Os setores que tocam a Fronteira incluem Tártaro, Bao Sau e o Setor 87. Como tal, alguns planetas e sistemas na Fronteira também estão localizados nessas áreas. Estações da Fronteira, como a Ancoragem, atuam como uma zona neutra para todas as corporações e governos. Colônias isoladas como Doca de Bowen, LV-492 e LV-422 ficam na Fronteira ao longo da Vastidão Distante do Braço Americano — uma área de expansão agressiva das AU que se estende muito além da Borda Externa. Embora seja parte das Américas Unidas e protegida pela Frota de Defesa da Borda Externa, os centros de mineração e navegação como Thedus e as Solomons estão abertos a todos os empreendedores e pioneiros. Existem pistas estelares bem estabelecidas de e para esses mundos distantes, mas o espaço que essas rotas atravessam é entre as zonas da Fronteira e, portanto, não-mapeado, inexplorado e perigoso. É sempre recomendável que as naves permaneçam na velocidade MRL nesses setores.

SISTEMA KHADAJI

O rico em minerais sistema Khadaji foi inicialmente reivindicado e estabelecido pelo Império dos Três Mundos na década de 2120, mas foi anexado às Américas Unidas trinta anos depois.

KJ-331B LÍBANO II: Em órbita ao redor do gigante gasoso KJ-331, Líbano II é um satélite natural à beira de uma revolução. Décadas de mudanças nas alianças governamentais não ajudaram a colônia de Poços a prosperar, mas ajudaram a encher os bolsos de muitos executivos corporativos. Poços fica diretamente sobre uma enorme fonte natural que produz água fresca com eletrólitos que ocorrem naturalmente — tornando-a uma favorita da elite e procurada nos Sistemas Centrais Internos.
Contratos com várias empresas corporativas garante que o satélite seja minada pesadamente em suas reservas de água, ferro e urânio, que são vendidas a quantidades escassas, para manter a demanda maior do que a oferta, enquanto os colonos são forçados a viver na miséria. Como as petições por melhores padrões de vida foram ignoradas pelo grande governo americunidense, um pequeno estado sul-americano viu a situação da colônia de Poços como um meio de ganhar mais poder nas AU. Como tal, eles começaram a incentivar os rebeldes a sabotar as linhas de suprimentos, enquanto demandavam melhores salários e suprimentos. Com os rebeldes cada vez mais ousados, é apenas uma questão de tempo até que os Fuzileiros Coloniais sejam convocados.



SISTEMA ALFA CAELI

AS SOLOMONS (ALFA CAELI VB-H): Sete satélites colonizados (rotulados de b a h) dos oito que orbitam o gigante gasoso Alfa Caeli V, as Solomons são ricas em recursos minerais e uma fonte primária dos minérios necessários para viagens espaciais. Várias colônias de mineração estão localizadas lá, bem como uma guarnição dos Fuzileiros Coloniais no satélite Alfa Caeli Vg. Os satélites possuem a maior rede de painéis solares orbitais concebida pelo homem.

Por várias décadas, as Solomons representaram a maior distância registrada da humanidade através do desconhecido. Muitas expedições anteriores a explorar além de Alfa Caeli se perderam, levando alguns cientistas a sugerir que as zonas de radiação mais afastadas do espaço profundo são mortais para os seres humanos. Nos últimos vinte anos, as AU avançaram além da borda por essa névoa e começou a estabelecer colônias por ali.

KJ-331B LÍBANO II

Localização	**Fronteira, Borda Externa, orbitando KJ-331, fronteira do Setor Tártaro**
Afiliação	**Américas Unidas, Lasalle Bionacional, Weyland-Yutani**
Classificação	**Satélite terrestre**
Clima	**Atmosfera respirável, verões quentes e secos, invernos chuvosos**
Temperatura Média	**28°C**
Terreno	**Uma rede de rios, nascentes e ravinas cruzando uma planície rochosa estéril**
Colônias	**Uma, Poços**
População	**40,000**
Recursos Principais	**Água mineral, ferro, urânio**



AS SOLOMONS
(ALFA CAELI VB-H)

Localização	**Fronteira, Vastidão Distante do Braço Americano, Orbitando Alfa Caeli V**
Afiliação	**Participações de propriedade corporativa, Américas Unidas**
Classificação	**Um gigante gasoso joviano com um sistema de oito satélites**
Clima	**Varia de cúpulas pressurizadas de clima controlado a atmosferas frias terraformadas**
Temperatura Média	**Varia**
Terreno	**n/a**
Colônias	**Numerosas, incluindo guarnições do CACEU**
População	**3,000,000**
Recursos principais	**Nióbio, neodímio, cromo, hélio-3, hematita e platina**



SISTEMA GAMA LEPORIS

Cada uma das estrelas trinárias de Gama Leporis têm um mundo dentro de sua zona habitável e todos os três foram colonizados ao mesmo tempo. Apenas uma dessas colônias prosperou. Apelidado de Terraforma 3, o planeta listado abaixo é na verdade a terceira tentativa de terraformar um planeta no sistema Gama Leporis.

O primeiro, orbitando Gama Leporis B, acabou em um fracasso catastrófico quando um asteroide colidiu com o planeta. O segundo é mais confuso. O contato com a colônia de terraformação patrocinada pela Seegson, orbitando Gama Leporis C, se perdeu em 2175. Quando a companhia foi investigar, eles descobriram que todos os colonos simplesmente desapareceram sem deixar rastros. A colônia em si estava intacta, exceto pelo fato de o processador atmosférico ter sido desligado. O planeta é geralmente evitado e o que quer que tenha acontecido permanece um mistério até hoje.

Finalmente, o sistema Gama Leporis é um dos muitos locais misteriosos com avistamentos da "nave fantasma" do transporte de tropas classe Conestoga perdido, a *Sulaco*. Após o incidente em Hadley's Hope, a nave ejetou seus módulos VEE nas proximidades do setor Neroide e desapareceu.

GAMA LEPORIS A3: "Terraforma 3" alimenta a Fronteira e possui os melhores bifes da galáxia. Uma próspera reserva de bovinos, as terras terraformadas de Terraforma 3 fornecem à Fronteira carne fresca e subprodutos da carne. O planeta sofre com fortes tempestades de poeira todo inverno, durante o qual fazendas ao ar livre levam seus rebanhos para o subsolo. Embora a Weyland Corp mantenha pouco interesse no mundo, seu processador atmosférico ainda mantém o clima do planeta. Cada vez mais a pecuária da Cidade dos Bezerros está sendo industrializada, já que empresas como a Lasalle Bionacional compram vastas extensões de terra e montam fábricas de processamento de carne automatizadas.





SISTEMA EPSILON RETICULI

THEDUS: Localizado fora da Borda Externa, Thedus foi originalmente confundido com um pequeno gigante gasoso devido à sua atmosfera espessa e nublada. Em vez disso, acabou sendo um grande mundo terrestre com depósitos de metais pesados. O planeta é rico em minérios naturais, fato que a Weyland-Yutani aproveita há mais de um século por meio de extensas operações de mineração. Vastas seções da superfície do planeta foram desminadas, deixando para trás enormes gargantas e desfiladeiros profundos. Grande parte do material exportado da Fronteira distante é encaminhada ou por Thedus ou pela Estação Ancoragem antes de seguir para o Véu Externo e os Sistemas Centrais.

Devido a um grave acidente ambiental em 2109, partes do planeta ficaram inabitáveis por muitas décadas. Uma revolta de mineiros por más condições de vida levou o transportador de tropas NAU *Arcanjo* a ser enviado ao planeta para manter a paz. Através de uma série de eventos confidenciais, a *Arcanjo* caiu, destruindo um dos processadores atmosféricos do planeta e causando a morte de mais de 15.000 civis e fuzileiros. A partir da década de 2180, uma nova terraformação reparou grande parte dos danos planetários, mas a atmosfera de Thedus ainda está fria.

Thedus foi o último porto de escala para o veículo de reboque comercial *Nostromo* antes dele desaparecer em 2122.

GAMA LEPORIS A3
(Terraforma 3)

Localização	**Fronteira, Braço Americano, Próximo ao Setor Tártaro**
Afiliação	**Américas Unidas, Lasalle Bionacional**
Classificação	**Planeta terrestre**
Clima	**Respirável, terraformado**
Temperatura Média	**25°C**
Terreno	**Pastagens, lagos e terras agrícolas**
Colônias	**Uma, Cidade dos Bezerros**
População	**9,000**
Recursos Principais	**Agricultura**



THEDUS

Localização	**Fronteira, Vastidão Distante do Braço Americano**
Afiliação	**Weyland-Yutani, Império dos Três Mundos, Américas Unidas**
Classificação	**Planeta terrestre**
Clima	**Frio, atmosfera fina, terraformado**
Temperatura Média	**8°C**
Terreno	**Montanhas e desfiladeiros**
Colônias	**Três**
População	**2,000,000**
Recursos Principais	**Ítrio, nióbio, hélio-3, outros metais raros**

SISTEMA TANAKA

O sistema Tanaka tem seis mundos, quatro dos quais estão tão próximos da estrela azul do sistema que são pouco mais do que pedaços de escória em chamas no espaço. O sexto planeta - uma bola gelada de metano - está tão longe da estrela de Tanaka que, na primeira vez que passaram por ele, os desbravadores sequer o notaram. O quinto planeta encontra-se por pouco dentro da zona habitável da estrela e é detalhado abaixo.

TANAKA 5: Um planeta árido e desértico propenso a tempestades de areia mortais, Tanaka 5 foi mapeado brevemente na década de 2170 e determinado como um provável recurso para túlio, térbio, ouro e manganês. Este relatório ainda não foi confirmado, mas isso não impediu alguns garimpeiros de explorar o mundo e estabelecer assentamentos temporários. Uma criatura parecida com um escorpião de 2 a 3 metros de comprimento é considerada nativa do planeta, o que tem sido uma maldição e uma bênção. Embora altamente agressiva, a neurotoxina da forma de vida provou ser um agente neutralizador de várias doenças - tornando o planeta um recurso para necessidades medicinais. Também se fala de estranhas ruínas entre as nascentes subterrâneas sob os desertos, mas esses relatórios não têm evidências que os deem credibilidade.



TANAKA 5

Localização	**Fronteira, próximo à Vastidão Distante do Braço Americano**
Afiliação	**Não Afiliado**
Classificação	**Planeta terrestre**
Clima	**Atmosfera respirável, dias áridos e quentes e noites frias, frequentes tempestades de areia**
Temperatura Média	**45°C**
Terreno	**Desertos e desfiladeiros**
Colônias	**Nenhuma**
População	**Quatro dúzias de habitantes temporários**
Recursos Principais	**Vacinas, possivelmente metais**

SISTEMA ZETA RETICULI

Um amplo sistema estelar binário à beira do Setor Tártaro e na constelação sul de Reticulum, Zeta Reticuli estava além das fronteiras do espaço conhecido há apenas quatro décadas. Desde então, a Fronteira Americunidense expandiu-se para envolver as estrelas binárias, reivindicando-as como parte do Braço Americano. Infelizmente, o sistema Zeta Reticuli tem sido um local recorrente de tragédia e infortúnio. É aqui que a humanidade teve seus primeiros encontros registrados com o Químico A0-3959X.91-15 e o Xenomorfo XX121, perdendo várias naves estelares e duas colônias no processo.



KG-348	
Localização	Fronteira, Braço Americano, próximo ao Setor Tártaro
Afiliação	Américas Unidas, Seegson
Classificação	Gigante gasoso joviano
Clima	Atmosfera de hidrogênio molecular frígida
Temperatura Média	-145°C
Terreno	n/a
Colônias	Antigamente o local da Estação Sevastopol
População	Nenhuma
Recursos Principais	Hélio 3, gases metálicos raros detectados

ZETA¹ RETICULI

KG-348: O antigo local da Estação de Sevastopol, o KG-348, é um gigante gasoso orbitando a estrela Zeta¹ O KG-348 possui uma atmosfera rara, rica em gases metálicos e tem há muito tempo sido cogitada como local para uma operação de mineração atmosférica. A Seegson administrava a Estação Sevastopol até ela sofrer um acidente catastrófico nos anos 2130, assumir uma órbita decadente ao redor do planeta e queimar na atmosfera. Embora a Seegson ainda mantenha os direitos de mineração do planeta, eles ainda não os exploraram, e há rumores de que operações independentes de mineração de piratas estão ocorrendo lá.

ZETA² RETICULI

CALPAMOS: Um gigante gasoso marrom-avermelhado grande e anelado, Calpamos é o quarto planeta em órbita ao redor de Zeta² Reticuli. O planeta em si não é digno de nota e é mais conhecido pelos trágicos rumores em torno de incidentes que supostamente ocorreram dentro de seu sistema de satélites naturais.

CALPAMOS	
Localização	Fronteira, às margens do Setor Tártaro, sistema Zeta Reticuli
Afiliação	Weyland-Yutani, Américas Unidas
Classificação	Gigante gasoso anelado
Clima	Atmosfera frígida de amônia
Temperatura Média	-173°C
Terreno	n/a
Colônias	Uma destruída e uma estação orbitando o satélite natural LV-426
População	Nenhuma
Recursos principais	Não examinados

ZETA² RETICULI

LV-223: Orbitando Calpamos, o LV-223 é um satélite desolado, quase similar à Terra, com desertos vastos e vales montanhosos. Infelizmente, sua atmosfera contém uma concentração mortal de dióxido de carbono, tornando-a irrespirável para os seres humanos, e o satélite é propenso a tempestades mortais e inesperadas de sílica. Os poucos dados existentes em LV-223 são compilados a partir de transmissões confusas enviadas de volta à sede da Weyland pela missão USCSS *Prometheus* na década de 2090. Vários rumores afirmam que é o local de um cemitério de naves estelares, um mundo cheio de pragas coberto de ruínas extraterrestres estranhas e antigas e o lar de várias espécies mortais. De qualquer maneira, as equipes das naves fogem de LV-223 em busca de céus mais brilhantes e pastos mais verdes.

LV-223

Localização	**Fronteira, às margens do Setor Tártaro, orbitando Calpamos**
Afiliação	**Não reivindicada, Américas Unidas**
Classificação	**Satélite terrestre**
Clima	**Tempestades violentas de sílica e atmosfera venenosa, com atmosfera respirável apenas na região do vale do templo**
Temperatura Média	**12°C**
Terreno	**Desertos, montanhas gigantes, vales profundos, vegetação exuberante apenas na região do vale do templo**
Colônias	**Nenhuma**
População	**Desconhecida**
Recursos principais	**Inexplorado**



LV-223: CONTROLE DE RUMORES

Em busca da imortalidade e das origens da humanidade, a NEE USCSS Prometheus pousou em LV-223 no final do século 21 em uma missão liderada pela diretora executiva da Weyland, Meredith Vickers, os Doutores Elizabeth Shaw e Charlie Holloway, e o próprio fundador da empresa, Peter Weyland. Aqui, a expedição descobriu uma série de templos construídos por uma raça alien que a Dra. Shaw chamava de "os Engenheiros". Investigando a estrutura mais próxima, a equipe encontrou evidências de um surto tóxico que destruiu o posto avançado dos Engenheiros. Essa toxina era o Químico AO-3959X.91-15, um fluido preto viscoso que atua como um acelerador evolutivo em qualquer hospedeiro biológico contaminado.

Através de uma série de eventos trágicos, alguns membros da equipe foram infectados com o acelerador, resultando em muitas mortes. Um único Engenheiro acordado do criossono matou Peter Weyland e a maior parte do restante da tripulação. Enquanto o Engenheiro tentava lançar uma das naves Jamanta de sua espécie em uma missão para acabar com a humanidade, Capitão Janek, da Prometheus, ligou o drive de íons do NEE na atmosfera e se chocou contra a nave alienígena. Prometheus foi destruída e a Jamanta danificada. Apenas a Dra. Shaw e o sintético da missão, David 8, sobreviveram, escapando de LV-223 em outra Jamanta dos Engenheiros e seguindo em direção ao Planeta 4 no Setor 87.

Muito do que estava lá quando a USCSS Prometheus foi destruída permanece em LV-223 quase cem anos depois. Contaminado pelo acelerador liberado, no entanto, o planeta sofreu uma metamorfose no vale onde a Jamanta danificada caiu. Uma selva exuberante criou raízes, produzindo uma atmosfera respirável para aqueles que ficam na área. Criaturas mutantes aberrantes habitam a zona da selva, e uma estranha estrutura biomecânica cresceu por lá - uma montanha viva da qual a fauna do satélite receia se aproximar.

Os templos dos Engenheiros e os hangares das Jamantas abaixo deles ainda estão intactos, assim como um vasto suprimento de ampolas dos Engenheiros cheias com o produto químico AO-3959X.91-15. Com suas células de energia há muito mortas, o salva-vidas da Prometheus ainda está na superfície, assim como uma surpresa: a Nave Escavadeira Classe 7 conhecida como Onager. Uma nave orbital de curto

alcance atribuída a Hadley's Hope foi usada por um grupo de colonos de Aqueronte para escapar da infestação alien de sua colônia e fazer um pouso de emergência aqui. Infelizmente, eles trouxeram vários Plagiarus praepotens com eles, e as espécies de Xenomorfos transformaram a Onager em uma colmeia improvisada. Presume-se que os colonos estejam mortos. Assim como todas as outras criaturas vivas, os Xenomorfos também se mostraram suscetíveis ao acelerador - resultando em mutações bizarras pela colmeia. ■

NOTA DA MU/TH/UR: Evolução fora de controle, a situação em LV-223 é incrivelmente perigosa. Qualquer pessoa que visite este satélite provavelmente não sobreviverá. Fique longe. ■

LV-426 (AQUERONTE): Com um período de rotação de duas horas e uma gravidade de .86 Padrão da Terra, o satélite chamado LV-426 é uma rocha árida e inóspita no espaço. O dia é um crepúsculo perpétuo e a noite é fria e escura. Catalogada por uma sonda espacial francesa na década de 2040, o satélite permaneceu inexplorado pelo próximo século. Em 2122, a USCSS *Nostromo* pousou em LV-426 em resposta a um pedido de socorro desconhecido, supostamente encontrando uma forma de vida alienígena hostil que acabou levando à destruição da nave nas mãos de alguém da tripulação. No entanto, quando o satélite foi explroado extensivamente na década de 2130, descobriu-se que não tinha vida nativa, questionando os rumores sobre a *Nostromo*.

LV-426 é talvez mais conhecido como o local da colônia condenada Hadley's Hope. Trinta e cinco anos após o incidente da *Nostromo*, a Weyland-Yutani e a Administração Colonial instalaram um processador atmosférico no satélite de rotação rápida e começaram os procedimentos de terraformação. O satélite foi renomeado como Aqueronte por seus primeiros colonos, e Hadley's Hope permaneceu ali por mais de vinte anos. A colônia parou de transmitir relatórios em julho de 2179, provocando a visita de um contingente de fuzileiros coloniais. O que aconteceu depois levou à aniquilação nuclear da colônia e à morte da unidade de fuzileiros coloniais e de todos os 158 colonos. O que causou a destruição é incerto - relatórios conflitantes variam de um ataque de um governo rival ou de espécies aliens desconhecidas a um simples acidente e colapso de reator. Tudo o que resta é uma área radioativa vazia que se estende por 700 km.

Logo após o incidente, a Weyland-Yutani e os Fuzileiros Coloniais enviaram equipes de busca e resgate a Aqueronte, na esperança de encontrar sobreviventes. Embora a colônia e o processador atmosférico tivessem sido vaporizados, era teoricamente possível que quaisquer colonos que chegassem até a Cordilheira Ílio fossem protegidos da explosão pelas montanhas de lá. A companhia montou uma estação de socorro em órbita, mas nenhum sobrevivente foi encontrado. Chamada de Estação Kathar, ela agora é uma pequena plataforma de pesquisa mantida por uma equipe de zeladores.



LV-426

(AQUERONTE)

Localização	**Fronteira, Braço Americano, próximo ao Setor Tártaro, orbitando Calpamos**
Afiliação	**Weyland-Yutani, Américas Unidas**
Classificação	**Satélite terrestre**
Clima	**Atmosfera respirável, parcialmente terraformada, tempestades de vento de alta velocidade**
Temperatura Média	**10°C (através de terraformação)**
Terreno	**Rochas de lava estéreis, montanhas**
Colônias	**Estação Odobenus em órbita, antigo local de Hadley's Hope**
População	**Desconhecida**
Recursos principais	**Nenhum identificado**



AQUERONTE: CONTROLE DE RUMORES

Respondendo ao que parecia ser um pedido de socorro em 2122, a Nostromo alterou o curso e pousou em LV-426. Sua equipe logo localizou uma Jamanta dos Engenheiros abandonada com um compartimento de carga cheio de ovos de aliens. O primeiro oficial da nave, Kane, foi imediatamente atacado por um abraçador e impregnado com um embrião de Plagiarus praepotens que, quando totalmente formado, começou a perseguir a tripulação. Sem a presença de uma Rainha, o alien iniciou a transformação em ovomorfo no capitão Dallas e no técnico Brett, convertendo seus corpos em ovos viáveis de aliens. A terceira oficial Ellen Ripley configurou a nave para a autodestruição e escapou na Narciso, finalmente matando a criatura ao lançá-la para fora da câmara de ar e explodi-la com uma rajada de fogo dos motores da nave.

Em 2137, o Capitão Marlow da nave de resgate espacial Anesidora também localizou o sinal e o desligou - mas não antes de sua esposa ser impregnada por um abraçador.

Décadas se passaram. Com o sinal esquecido, a colônia Hadley's Hope foi fundada em LV-426. Quando a atual administração da Weyland-Yutani soube da existência da Jamanta, os colonos foram enviados para encontrá-la sem saber o que era. Não demorou muito para que toda a colônia fosse invadida pelos aliens e o processador atmosférico se transformasse em uma colmeia.

Uma unidade dos Fuzileiros Coloniais enviada para investigar foi emboscada por um exército de Xenomorfos XX121 no processador atmosférico da colônia. Durante a batalha que se seguiu, o reator da usina foi danificado, resultando em um colapso nuclear. Apenas o cabo Dwayne Hicks, a colona Rebecca "Newt" Jorden, a consultora da missão Ten. Ellen Ripley e o androide da unidade, Bishop, sobreviveram. A rainha da colmeia escapou da destruição pegando uma carona no trem de pouso da nave dos fuzileiros e foi finalmente morta por Ripley a bordo da Sulaco.

A Weyland-Yutani fez um trabalho rápido para encobrir o incidente enquanto procuravam ovos aliens viáveis - chegando ao ponto de espalhar os rumores de que Hadley's Hope foi na verdade bombardeada por uma força militar não identificada

- possivelmente a UPP - ou até uma equipe de fuzileiros desgarrada.

A Estação Kathar foi colocada em órbita para monitorar LV-426 e coletar qualquer material alien que pudesse ter sobrevivido à detonação nuclear que ocorreu ali. É possível que a nave dos Engenheiros não tenha sido completamente destruída na explosão - uma vez que o minério natural na Cordilheira Ílio poderia protegê-la - embora os destroços já houvessem sido danificados por terremotos e fluxos de lava quando a família Jorden o localizou em julho de 2179. Mesmo indetectável, a Jamanta pode ter sido engolida por um abismo criado pela explosão e enterrada sob uma avalanche. Exatamente o que aconteceu e o que Kathar está fazendo em órbita anos depois é desconhecido. ■

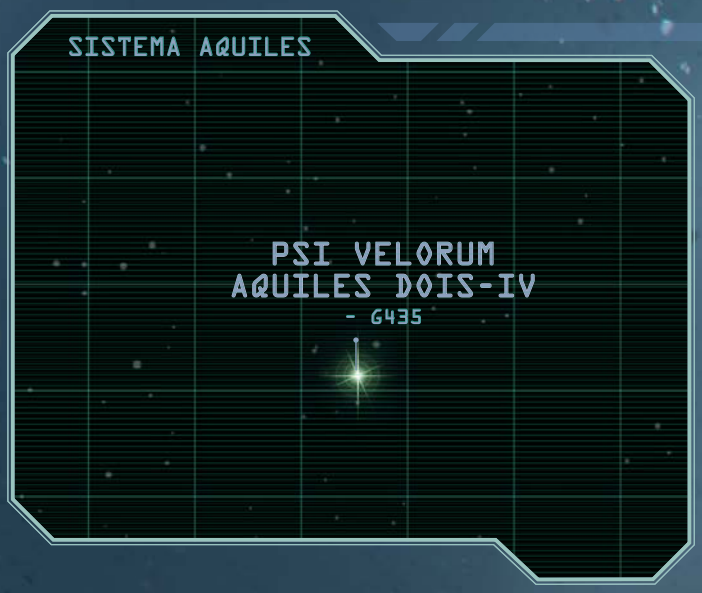
NOTA DA MU/TH/UR: Embora outras fontes indicassem que a nave realmente sobreviveu, a validade desses trabalhos como cânone foi questionada. Cabe a você decidir o que funciona melhor para sua campanha. ■

SETOR 117

Uma área remota do espaço que permanece desocupada. No início e meados dos anos 2100, muitas missões de colonização foram lançadas nessa região do espaço e desapareceram. Além da Fronteira, estar tão longe no espaço representa verdadeiramente o desconhecido.

SISTEMA AQUILES

Um sistema binário não incluído em nenhum mapa estelar comercial, as duas estrelas do Sistema Aquiles escondem um planeta que é melhor não ser descoberto.



G-435 (AQUILES 2.4): Um mundo de uma colmeia de Xenomorfos XX121, o G-435 está coberto pelas criaturas. Coberto de desertos e mares rasos, quentes e salgados, o terreno de G-435 é basicamente plano, exceto pelos complexos de colmeias aliens espalhados por lá. O planeta tenebroso fica em um constante estado de crepúsculo. É o lar de várias formas de vida nativas que abrigam o Plagiarus praepotens, incluindo uma espécie de réptil aviária. Há poucos exemplos de terreno elevado aqui, exceto pelas enormes estruturas de colmeias aliens que dominam a paisagem. ■

G-435

(AQUILES 2.4)

Localização	**Setor 117, orbitando Aquiles Dois**
Afiliação	**Não reivindicada**
Classificação	**Planeta**
Clima	**Atmosfera respirável, quente e úmido, crepúsculo perpétuo**
Temperatura Média	**40°C**
Terreno	**Terreno baldio, pântanos rasos e mares salgados, vegetação mínima**
Colônias	**Dezenas de colônias de colmeias aliens**
População	**Desconhecida**
Recursos principais	**Plagiarus praepotens**

G-435: CONTROLE DE RUMORES

Se o espaço é um inferno, este planeta é pior. O G-435 é o mais próximo de um mundo natal que existe para o p.praepotens. Embora eles não sejam daqui, eles definitivamente fizeram dele seu lar. Se eles chegaram através de propagação intencional, um experimento que deu errado ou apenas por meio de uma nave estelar que caiu, os aliens aqui são mais fortes e mais rápidos do que os encontrados fora do mundo. Existem novas adaptações de p.praepotens presentes em G-435 que não existem em nenhum outro lugar, incluindo uma imensa Imperatriz mãe alien e sua comitiva de servos e protetores. Cada colônia de colmeias aqui tem sua própria Rainha e a ordem é mantida enquanto a Imperatriz vive. Remova-a da equação e as várias colmeias entram em guerra umas com as outras, cada Rainha se esforçando para dominar e se tornar a nova Imperatriz.

Aqui, diferentes colônias de p.praepotens têm exoesqueletos de tons variados. Como é incerto em que espectro - se houver - o alien enxerga, a mudança de cor pode parecer arbitrária. No entanto, teoriza-se que a mudança de cor é um subproduto dos feromônios químicos liberados na presença de outras colmeias. Isso permite que uma Rainha e seus servos saibam se um guerreiro que se aproxima é um servo ou um invasor.

Para se reproduzir, o p.praepotens requer hospedeiros. Felizmente, pelo menos para eles, existem várias espécies de mamíferos e répteis em G-435. Essas criaturas são astutas, capazes de manter-se um passo à frente de uma eventual extinção causada pelo Xenomorfo XX121. ■

NOTA DA MU/TH/UR: Perigo! Evite a todo custo. As chances de sobrevivência são insignificantes para quaisquer formas de vida não nativas. Repito. Evite a todo custo. ■





ESPÉCIES ALIENS

"O Titã Prometeu queria elevar a humanidade ao mesmo patamar que os deuses — por isso ele foi expulso do Olimpo. Bem, meus amigos, finalmente chegou a hora de seu retorno."

—PETER WEYLAND

Os seres humanos são filhos da puta arrogantes. Saltamos para o espaço pensando que ele seria nosso. Certamente, alguns de nós acreditavam — até esperavam — que encontraríamos outras formas de vida ao longo do caminho, mas estávamos absolutamente certos de que sempre estaríamos no topo da cadeia alimentar. Nossos deuses estavam mortos, e nós éramos os novos deuses. Bem, tudo acabou bem longe de ser verdade. Nossos deuses podem ou não ter desaparecido, mas definitivamente nos deixaram algumas surpresas desagradáveis para nos tornar mais humildes — coisas vivas que não só se agitam durante a noite, mas também o comem de dentro para fora. Há vida aqui fora, e ela quer a todos nós mortos. Aqui está uma pequena amostra do que você pode esperar encontrar à espreita no escuro.

OS ENGENHEIROS

As ruínas de suas enormes necrópoles e estruturas piramidais estão espalhadas pelas estrelas. A sofisticação de sua biotecnologia fossilizada confunde os exploradores, enquanto suas estátuas e bustos megalíticos de pedra atestam sua superioridade artística e arquitetônica. Mas quem são eles? Se a companhia puder garantir, você nunca descobrirá.

As tabuletas hieroglíficas desenterradas em Tanaka 5 os chamam de Ossianos. O sinal abandonado decodificado em LV426 fazia referência aos Mala'kak. Como eles se chamam? Para os humanos modernos, são conhecidos simplesmente como Engenheiros.

Dra. Elizabeth Shaw cunhou o termo quando ela e Dr. Charles Holloway descobriram pictogramas em muitos dos continentes da Terra, representando seres gigantes apontando para as estrelas. Acreditando que os seres projetaram a humanidade, ela os apelidou de acordo. Essa configuração estelar acabou sendo um mapa estelar que levou à missão da *Prometheus* a um satélite distante e às ruínas de um posto avançado dos Engenheiros. O que quer que encontrassem foi apagado dos arquivos, e o destino da *Prometheus* foi considerado confidencial e quase esquecido — mas as transmissões perdidas captadas pelos satélites da empresa confirmaram a existência dos seres.

Ao longo das décadas, cientistas corporativos disfarçados tentaram confidencializá-las. Aqueles com tendências religiosas os compararam aos Nefilim — anjos caídos expulsos do céu por se intrometerem com — ou neste caso criarem a — humanidade. Como os primeiros restos desse tipo foram descobertos na cabine de controle de suas naves desativadas, alguns os rotularam de *Mundus gubernavi*, ou "piloto universal". Como o termo errôneo *Internecivus Raptus* — "ladrão assassino" — que às vezes está associado ao Xenomorfo XX121, a classificação, por si só, é incorreta. Não existe um gênero "piloto" para se basear. As anotações científicas da falecida Doutora Shaw que foram recuperadas em um sinal distorcido enviado após a perda da *Prometheus* fornecem a revelação mais chocante sobre esses Engenheiros — seu DNA é humano. Eles nos antecederam, eles são nós, e nós viemos deles. A redescoberta das anotações de Shaw levou a um nome mais científico para esses gigantes — *Homo Genitor,* ou "criador do homem".

O pouco mais que se sabe sobre eles foi recolhido de várias escavações arqueológicas extra-solares descobertas nos últimos três anos à medida que a Fronteira avançava para o desconhecido. Não se sabe se existem engenheiros vivos — e os poucos xenoantropólogos cientes deles acreditam que morreram milhares de anos atrás. Sua passagem é marcada por suas cidadelas em ruínas, naves abandonadas e seus experimentos biogenéticos e evolutivos. O que também fica claro nas transmissões da Dra. Shaw é que, embora eles tenham criado a humanidade, em algum momento, milênios atrás, eles decidiram desfazer sua criação — tentando destruir a Terra e começar de novo.

TRAÇOS FÍSICOS

Os Engenheiros eram seres colossais. Enquanto algumas evidências fossilizadas os colocam com até 4,5 metros de altura, a maioria concorda que eles têm uma média de 2,7 metros de altura. Na primeira aparição, seus corpos pareciam biomecânicos por natureza, com uma cabeça bulbosa e com tronco. Este era, na verdade, um traje de pressão removível que se fundia com o corpo do Engenheiro, com a "cabeça" sendo algum tipo de capacete. Esses trajes e capacetes vivos só foram encontrados mortos — ossificados e fossilizados por milênios de desuso. Sob suas vestes estranhas, os Engenheiros são esculturais. Eles têm físico esculpido e sem pêlos, com pele translúcida branco-azulada, sobrancelhas pesadas, nariz alto e grandes olhos brilhantes e completamente negros. Eles são bonitos e poderosos na aparência. Embora se acreditasse que todos eram do sexo masculino, agora há evidências que sugerem que também tenham existido Engenheiras. Dra. Shaw teorizou que as mulheres operavam a nível de liderança enquanto os homens assumiam papéis de soldados, artesãos e filósofos, mas não há evidências para apoiar isso. As mulheres também não têm pelos e são igualmente perigosas.

ANÁLISE ESPECULATIVA

Algumas teorias sugerem que existem diferentes raças ou castas de Engenheiros com alternativas físicas programadas por meio da procriação — diferenciando assim facções civis e militares. Outras propuseram que nem todos os edifícios desmoronados desenterrados na Fronteira são dos Engenheiros, mas que alguns pertencem a outras espécies cruzadas com eles. Se for esse o caso, essas civilizações também desapareceram. E apontando para os enormes restos fossilizados do chamado "Jóquei Espacial", supostamente vistos por duas equipes de caça e colonos de Hadley's Hope, alguns xenoantropólogos sugerem que os Engenheiros basearam sua tecnologia biomecânica em criaturas maiores que eles — seres estranhos de tamanho imenso repleto de trombas paquidérmicas. No entanto, como o espécime em questão foi infelizmente destruído e não há Engenheiros por perto para perguntar, tudo isso não passa de boato e conjecturas.

ARQUITETURA

A arquitetura dos Engenheiros é em grande escala, com cidadelas de pedra monolíticas, arcos impressionantes e cúpulas enormes. A maioria das instalações dos Engenheiros terá pelo menos uma cabeça de pedra gigante. Acredita-se que essas cabeças representem um dos seis anciãos de sua civilização — intelectuais, artistas e sábios. Sua cultura parece estar mergulhada nas ciências e nas artes. Além de suas maravilhas biotecnológicas, murais lindamente pintados e baixos-relevos de criaturas aliens bizarras adornam as paredes de seus santuários mais íntimos. Embora ainda não sejam entendidas, suas interfaces de computador funcionam com uma combinação de iniciação musical mais a manipulação de símbolos hieroglíficos pressionáveis e nódulos de controle emborrachados em forma de ovo. Há evidências de terraformação em muitos de seus locais, por meio de um método que os cientistas das companhias até agora não conseguem explicar. Supõe-se que vastos hangares subterrâneos abrigam os restos de suas jamantas estelares, embora todos esses hangares descobertos até agora estejam vazios.





EVOLUÇÃO ACELERADA:: AGENTE AO-3959X.91-15

Um acelerador genético criado por uma raça antiga de Engenheiros aliens, o Agente AO-3959X.91-15 é uma substância negra, semelhante a alcatrão, com capacidades destrutivas e geradoras de vida. Embora exista na forma líquida viscosa, ele atomiza quando liberado na atmosfera, matando ou alterando todos os seres vivos com azar o suficiente para estar ao seu alcance. Embora a extensão total de seu potencial seja desconhecida, qualquer corporação que o descobre, o deseja. A única coisa que se sabe ao certo sobre o Agente AO-3959X.91-15 e seus derivados é que suas capacidades mutagênicas são responsáveis pela criação de Abominações, Neomorfos e outras criaturas repugnantes. Simplificando: qualquer coisa viva que entre em contato direto com a gosma negra morrerá horrivelmente, dará à luz monstros ou se tornará um monstro. Ande com cuidado e procure por esporos aliens sob seus pés. ■



"Uma espécie superior, sem dúvidas."

—DAVID 8

TECNOLOGIA

FLAUTA DOS ENGENHEIROS: A música é o ponto crucial da sociedade dos Engenheiros. Supõe-se que eles possam ver as melodias como cores, formas e palavras. Como tal, a música é fundamental para operar a maior parte de sua tecnologia. Flautas diferentes funcionam como teclas para destravar portas e tecnologias diferentes, e tocar tons diferentes nessas flautas ativará funções diferentes, como acender as luzes, ligar uma jamanta, traçar um percurso de navegação ou até mesmo destravar um biotraje.

Um androide ou humano que possua um talento específico para a música poderia aprender a soprar os tons apropriados para ativar e operar a tecnologia dos Engenheiros, mas é uma habilidade extremamente difícil de se dominar.

BIOTRAJE DOS ENGENHEIROS: Teorizou-se que esses trajes de pressão aumentam a força do usuário, os ajudam a processar toxinas e agem como armaduras contra armas balísticas. Com seu capacete, um desses trajes manteria um Engenheiro vivo no vácuo do espaço. Os cientistas acreditam que um Engenheiro poderia sobreviver em um ambiente tóxico por pelo menos uma hora sem capacete, pois o biotraje respiraria por eles. O biotraje também atua como um kit médico avançado, reparando danos ao corpo do Engenheiro e fornecendo ao usuário um sustento limitado.

RESPIRADOR DOS ENGENHEIROS: Geralmente usados pelos engenheiros quando colocadas no criossono, essas máscaras projetadas por bioengenharia inserem um tubo na garganta do usuário e fornecem oxigênio diretamente aos pulmões.

SARCÓFAGOS: Assemelhando-se a caixões grandes e translúcidos, esses tubos de hipersono dos Engenheiros podem manter alguém vivo em animação suspensa por séculos, se não milênios. Um respirador de Engenheiro deve ser usado enquanto estiver na câmara.

HOLOGRAFIA: Os Engenheiros registram tudo dentro de suas instalações usando um gel de memória que reveste as paredes e o teto internos. Quando as correntes eletrostáticas adequadas são canalizadas através do gel, a reprodução holográfica ocorrerá no ambiente real, produzindo representações nebulosas de partículas azuis de vários eventos registrados. A maioria das evidências das ações passadas dos Engenheiros veio de tais gravações.

PLANETÁRIO: Os mapas holográficos da galáxia dos Engenheiros são extremamente detalhados e interativos, permitindo que os espectadores simplesmente retirem uma representação fotônica de um mundo do nada e tenham suas estatísticas e coordenadas alimentadas diretamente em um sistema de navegação. Planetários estão localizados na ponte de uma nave de Engenheiros e, às vezes, servem como observatórios ou centros de comando nas instalações dos Engenheiros.

JAMANTAS: Essas embarcações enormes, assimétricas e em forma de ferradura parecem mais cultivadas do que construídas. Cada nave contém pelo menos um compartimento de carga maciço com um sistema de entrega de ampolas (consulte o registro da ampola ao lado). Essas naves geralmente têm de quatro a oito câmaras de hipersono, dispostas em torno de um estrado central no nível superior do centro da nave. No meio desse estrado, há um assento de piloto retrátil que se conecta com o piloto e o torna um com a nave. A câmara inteira pode ser usada para exibir um mapa da galáxia, focando em qualquer mundo ou sistema e traçando um percurso para o local desejado. Teoriza-se que as jamantas fossem máquinas de guerra ou bombardeiros de algum tipo e capazes de velocidades MRL que rivalizam com as nossas.

JAMANTA MÃE: Embarcações colossais em forma de rabo de escorpião, as naves-mãe dos Engenheiros são estações de ancoragem defensivas que pairam sobre e protegem as principais instalações e cidades dos Engenheiros. Jamantas e outras embarcações dos Engenheiros podem atracar em uma Nave-mãe para reabastecer suas energias e suprimentos.

COURAÇADOS: Embora nenhum ainda tenha sido visto, os Couraçados são as naves de guerra hipotéticas dos Engenheiros. Hieróglifos parcialmente traduzidos parecem indicar que essas embarcações retorcidas e em forma de nó são maiores que as jamantas, mas ainda seguem a mesma filosofia de design. Acredita-se que os Couraçados sejam extremamente armados e capazes de MRL.

AMPOLAS DE ESTEATITO: Recipientes de armazenamento metálico com cerca de meio metro de altura, cada urna contém quatro recipientes cônicos de vidro — cada um dos quais contém uma cepa da maior criação dos Engenheiros — o acelerador genético chamado Agente A0-3959X.91-15. Hermeticamente seladas, as urnas são projetadas para liberar a gosma negra em resposta à pressão, temperatura e outras mudanças ambientais. Elas são excepcionalmente perigosas e devem ser evitadas. ■

OS XENOMORFOS

Neomorfos, Praetomorfos, Ultramorfos e Xenomorfos — esqueçam tudo que você ouviu antes sobre enfrentar aliens. Ignore as bravatas que você ouviu fuzileiros navais bêbados metidos a machões gritando em bares — especialmente aqueles sem cicatrizes no rosto e todos os membros intactos. Eles estão vivos (e arrogantes) porque nunca viram um xeno de verdade. Se soubessem de algo relevante sobre essas coisas, ficariam abalados e seriam reservados. Se você vir um xeno, você faz uma coisa: correr. Você não tem chance, nunca teve e nunca terá. Você acha que tem poder de fogo superior em suas mãos? Use todos os seus brinquedos grandes e chiques para cobrir sua fuga, mas dê o fora dali.

Enquanto o clássico Xenomorfo XX121 (P. praepotens) é aquele sobre o qual mais se sussurra, também existem outras raças criadas pelas várias cepas do patógeno do xenovírus. Uma variedade delas é apresentada abaixo, mas existem várias outras que serão detalhadas em outros suplementos. Cada um desses tipos de xeno é aterrorizante à sua maneira e lhe fará sofrer de TEPT — se você conseguir sair vivo.

REGRAS GERAIS DOS XENOMORFOS

Em combate, os Xenomorfos seguem regras especiais — basicamente, eles têm um valor de Velocidade e ataques característicos.

HABILIDADES: Xenomorfos não têm Atributos como os humanos. Eles podem usar habilidades específicas e depois rolar um número de Dados Base igual a apenas seu nível de habilidade. Xenomorfos podem ter níveis de habilidade muito mais altos que os humanos. Eles nunca forçam rolagens.

VALOR DE ARMADURA: A maioria dos Xenomorfos tem uma pele grossa, resistente a ataques, dando a eles um Valor de Armadura natural.

VITALIDADE: Quando um Xenomorfo é reduzido à Vitalidade zero, ele não fica Quebrado da mesma maneira que um ser humano. Em vez disso, role um D6 na tabela de ferimentos críticos à direita.

HABILIDADES ESPECIAIS: Alguns Xenomorfos têm ações especiais além dos seus ataques característicos. Isso é especificado em cada descrição do Xenomorfo.

"Você ainda não entende com o que está lidando, não é? Organismo. Perfeito. Sua perfeição estrutural é comparada apenas à sua hostilidade."
"Você admira essa coisa."
"Eu admiro sua pureza. Um sobrevivente... livre de consciência, remorso ou ilusões de moralidade."

—ASH AND LAMBERT

VELOCIDADE

Os xenomorfos costumam ser muito mais rápidos que os seres humanos. Isso é representado por seu Valor de Velocidade. A Velocidade tem dois usos:

- No modo furtivo (consulte a página 85), o Xenomorfo pode se mover a duas zonas por ponto de Velocidade a cada turno. Os seres humanos podem se mover apenas uma zona, ou seja, eles têm uma Velocidade de 1.
- Em combate, um Xenomorfo age uma vez para cada ponto de Velocidade em cada Rodada. Saque uma carta de iniciativa para cada ponto de Velocidade. A cada ponto de Velocidade, o Xenomorfo realiza uma ação rápida e uma lenta.

ATAQUES CARACTERÍSTICOS

A maioria dos Xenomorfos ataca apenas em combate corpo a corpo, à distância **ENGAJADA**. No entanto, eles não fazem ataques comuns de combate corpo a corpo. Em vez disso, toda vez que um Xenomorfo ataca, role um D6 em uma tabela para os ataques característicos da criatura e resolva os efeitos. Alguns ataques característicos são extremamente mortais.

BLOQUEIO: Salvo indicação em contrário, um ataque característico pode ser bloqueado (veja a página 92), mas isso exige algum tipo de arma ou instrumento contusivo.

LESÕES CRÍTICAS EM XENOMORFOS

D6	CRIT.	EFEITO
1	Reerguer-se	O Xenomorfo cai no chão, aparentemente morto, mas é um ardil. Se for atacado novamente, ou em sua próxima iniciativa, recupera um ponto de Vitalidade e se levanta - alimentado pelo ódio instintivo.
2	Ferido	O Xenomorfo cambaleia, sangrando gravemente. Obtém a Velocidade -1 (até um mínimo de 1, perdendo a iniciativa mais baixa), mas recupera um ponto de Vitalidade. Role um D6 no início de cada Rodada. Em 1-3, ele tenta escapar.
3	Ação Desesperada	O Xenomorfo está gravemente ferido e grita em sua fúria alien. Ele imediatamente executa uma ação rápida e uma lenta, fora da ordem normal do turno. Role um D6: Em 1–3, ele tenta escapar (se conseguir, recupera metade da sua Vitalidade). Em 4-6, ele ataca instantaneamente o oponente mais próximo. Se não causar nenhum dano, a criatura morre. Se for bem-sucedida, recupera um ponto de Vitalidade.
4	Último Suspiro	O Xenomorfo está mortalmente ferido e se contorce descontroladamente. Em sua próxima iniciativa, ele tentará matar a vítima mais próxima e então a criatura morrerá. Se for ferida novamente antes disso, morrerá instantaneamente.
5–6	Destroçado	Morte instantânea. O Xenomorfo é despedaçado ou esmagado em meio a gritos de raiva. Severamente mutilado, só pode ser analisado com OBSERVAÇÃO –2.



Fase IV: Neomorfo Jovem

NEOMORFO

O termo Neomorfo é o nome comum para o organismo extraterrestre endoparasitário (OEE) que foi originalmente encontrado por seres humanos no Planeta 4 de um sistema não mapeado no Setor 87. Acredita-se que um desastre ecológico tenha causado a liberação do agente A0-3959X.91-15 na atmosfera, levando o acelerador a se estabelecer e a mutar a vida nativa de fungos e insetos para produzir um pesadelo vivo. Semelhante a um Xenomorfo XX121, o parasita Neomorfo (*P. celerius*) é entregue a um hospedeiro através de um organismo transportador (*Tachinidae tabellarium*). Uma vez implantado, o parasita é gestado dentro de um hospedeiro vivo que é morto pelo nascimento violento da criatura. Existem várias diferenças, no entanto, fazendo com que a criatura seja classificada separadamente.

ATRIBUTOS FÍSICOS: Em termos de aparência, os Neomorfos não têm olhos e têm pele translúcida branco-acinzentada, uma cauda com pontas, cabeça bulbosa alongada e orifício facial semelhante ao esfíncter que se distancia para revelar uma boca cheia de dentes cruéis. Embora o sangue deles seja amarelo translúcido como o de um Xenomorfo, ele não é ácido. Eles produzem sons sutis de clique e exibem grunhidos e gritos animalescos, além de emitir um som de piado distinto quando adultos. Os Neomorfos são mais animalescos que seus irmãos Xenomorfos e claramente não são tão inteligentes.

FASES: O ciclo de vida de um Neomorfo é dividido em cinco Fases conhecidos que são abordados abaixo, além de vários protocolos de extermínio associados a cada Fase.

ESTERILIZAÇÃO: Neomorfos são geneticamente programados para matar toda as formas de vida. Acreditado por alguns como um derivado do líquido preto, o *P. celerius* provavelmente foi projetado pelos Engenheiros para limpar um planeta de qualquer espécie nativa que ainda vivesse após o Agente A0-3959X.91-15 destruir a maioria da população de um planeta.

FASE I: SACOS DE OVOS NEOMÓRFICOS

Cápsulas pequenas e bulbosas que crescem como fungos, os sacos de ovos são o resultado do agente mutagênico A0-3959X.91-15 interagindo com pólen e elementos microbianos em um planeta ou em uma espaçonave. Uma vez formadas, as cápsulas do tamanho de um ovo de pássaro tendem a crescer em ninhadas de 2D6 – e muitas vezes existem várias ninhadas em uma área infectada. Os sacos de ovos são o sistema de entrega para os Ciscos Neomórficos (ver Fase II).

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: A melhor maneira de se livrar dos Sacos de Ovos é expô-los a mudanças severas de temperatura - eles podem ser destruídos com fogo ou tornados inertes com nitrogênio líquido (pelo menos até derreterem).

FASE II: CISCOS NEOMÓRFICOS

Quando os sacos de ovos são perturbados, eles liberam o que parece ser uma nuvem de pólen. Na realidade, é um enxame sincronizado de ciscos de *Tachinidae tabellarium* altamente infeccioso. Menores que grãos de areia, esses parasitas são às vezes visíveis quando agrupados para aumentar suas capacidades locomotivas. Possuindo uma inteligência coletiva primitiva, os ciscos visam o hospedeiro potencial mais próximo e se concentram em um orifício desprotegido, como olhos, ouvidos, nariz, garganta ou uma ferida aberta. De lá, eles entram na corrente sanguínea e injetam quantidades microscópicas do agente A0-3959X.91-15 nos glóbulos brancos da vítima.

INFECÇÃO: A exposição a Ciscos Neomórficos é tratada como uma doença com Virulência 9. Se a primeira Rolagem de Doença falhar, o paciente entra no Estágio III em um Período. Não são feitas outras Rolagens de Doença.

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: Como todos os insetos — aliens ou não — o Cisco Neomórfico tende a evitar a fumaça e é morto pelo fogo.

FASE III: ROMPEDOR NEOMÓRFICO

Uma vez que os Ciscos entraram na corrente sanguínea de um hospedeiro, eles entregam sua carga microscópica e morrem. O agente A0-3959X.91-15 injetado começa a mutar os glóbulos brancos à medida que circulam pelo corpo até formar um crescimento canceroso que se aloja em uma parede venosa ou arterial. Esse tumor pode se enraizar em qualquer área do corpo com massa suficiente — como os pulmões, o trato digestivo, o esôfago ou até o cérebro. Formando um saco amniótico, o tumor começa a converter rapidamente as próprias células mutadas do hospedeiro em um Rompedor larval.

Se alojado em uma região do corpo com músculos densos ou ossos e sem saída fácil, a criatura gestante desenvolve espinhos dorsais para ajudar sua saída. Quando o recém-formado Rompedor está pronto para nascer, ele se remove violentamente do hospedeiro — usando sua força excessiva, espinhos, dentes e garras para cortar e rasgar carne, osso e tendão. O processo causa hemorragias graves e danos maciços nos tecidos do hospedeiro, é sempre fatal e resulta no nascimento de um Rompedor.

Os Rompedores têm uma cabeça bulbosa com caninos afiados e correm de quatro. Essas criaturas quadrúpedes raivosas confiam em sua velocidade e agilidade para evitar danos. Emergindo com cerca de 30 centímetros de comprimento, os Rompedores continuam a crescer exponencialmente, visivelmente aumentando à medida que se movimentam. Altamente agressivos, eles atacam qualquer coisa ao seu redor. Eles usam suas garras, cauda e dentes para ferir ferozmente suas vítimas.

NASCIMENTO: Um paciente que entra na fase III é imediatamente morto pelo nascimento do Rompedor. O recém-nascido Rompedor leva uma Rodada para se libertar preguiçosamente de seu saco amniótico. Assim que está livre, ele entra em fúria selvagem e ataca qualquer criatura viva que encontrar. Veja a tabela de ataques característicos à direita. Após apenas algumas rodadas, o Rompedor entra na Fase IV (Neomorfo Jovem).

ACELERAR: Como uma ação lenta, o Rompedor pode correr como se tivesse usado duas ações de correr, ou seja, através de duas zonas ou de uma zona adjacente diretamente para a distância **ENGAJADA** de um alvo.

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: A melhor aposta é atacar um Rompedor logo após o nascimento — antes que ele tenha se libertado de seu saco amniótico (acima). Fogo ou qualquer dano grave causado à criatura nesse momento faz com que ela fuja e se esconda enquanto cresce rapidamente para sua forma jovem.

ATAQUES DO ROMPEDOR

D6	ATAQUE
1–3	**FUGIR.** Com um rosnado, o Rompedor foge, se afastando duas zonas em uma única ação, para o duto de ar mais próximo, se possível. Assim que os PJs perdem a linha de visão, o combate termina e o modo furtivo começa. Após D6 Turnos, o Rompedor cresce, se torna um Neomorfo Jovem e começa a perseguir os PJs.
4	**SIBILADO ASSUSTADOR.** O Rompedor pula sobre a vítima, mostrando seus dentes afiados e sibilando. A vítima precisa fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
5	**MORDIDA NA PERNA.** Com um grunhido, o Rompedor morde a perna da vítima. Role o ataque usando seis Dados Base, Dano 2. Se o ataque causar dano, ele infligirá automaticamente a lesão crítica nº 53 (mesmo que a vítima não esteja quebrada), provocando uma Rolagem de Pânico imediata.
6	**MORDIDA NA GARGANTA.** O Rompedor morde a garganta da vítima. Role o ataque usando oito Dados Base, Dano 1. Se o ataque causar dano, ele infligirá automaticamente a lesão crítica nº 61 (mesmo que a vítima não esteja quebrada), provocando uma Rolagem de Pânico imediata.

STATUS COMUNS

ROMPEDOR NEOMÓRFICO

VELOCIDADE: 3

VITALIDADE: 2

HABILIDADES: Mobilidade 9, Observação 6

VALOR DE ARMADURA: 3 (zero contra dano de fogo)

STATUS COMUNS

NEÓFITO (NEOMORFO JOVEM)

VELOCIDADE: 3

VITALIDADE: 4

HABILIDADES: Mobilidade 10, Observação 6

VALOR DE ARMADURA: 4 (2 contra dano de fogo)

FASE IV: NEÓFITO (NEOMORFO JOVEM)

Crescendo de 1,2 a 1,8 metros de comprimento, um Neomorfo jovem continua a se movimentar de quatro. Ainda que sua cabeça ainda seja bulbosa, ela começou a se alongar e se afinar até certo ponto. Eles são caçadores agressivos, difíceis de se assustar. Os jovens escolhem um animal em um bando como presa e dedicam todos os recursos para derrubar essa presa, chegando ao ponto de rastreá-la se ela escapar. Selvagem e feroz, um Neomorfo jovem usa sua cauda e dentes afiados para atacar.

EVOLUÇÃO: Após um Período, o Neomorfo jovem entra na Fase V e se torna um Neomorfo adulto.

ACELERAR: Como uma ação lenta, o Neomorfo pode correr como se tivesse usado duas ações de correr, ou seja, através de duas zonas ou de uma zona adjacente diretamente para a distância **ENGAJADA** de um alvo.

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: Mesmo ao atirar com armas, um Neomorfo jovem está tão concentrado no ataque que ignora os danos a si próprio até que se tornem críticos. O fogo concentrado acabará com a coisa, se ela não te pegar primeiro.

FASE V: NEOMORFO ADULTO

Quando chega à idade adulta, a cabeça lisa e sem olhos do Neomorfo se torna mais alongada e pontiaguda. Logo, assume uma postura macilenta e bípede, atingindo uma altura de 2,1 metros ou mais. Quando a boca da criatura se fecha, sua mandíbula é imperceptível, dando-lhe uma aparência etérea e inquisitiva. Quando provocado, a mandíbula superior do Neomorfo adulto se projeta de maneira semelhante a um tubarão-duende, permitindo que ele pegue a presa e a puxe para matá-la Quando adultos, utilizam táticas furtivas para caçar suas presas, mas ainda são carnívoros vorazes.

VIDA CURTA: O ciclo de vida e o metabolismo dos neomorfos é tão rápido que eles morrem rapidamente. Um Neomorfo adulto geralmente morre de causas naturais dentro de 24 horas (quatro Períodos). Os fungos que interagirem com o cadáver em decomposição serão transformados em novos sacos de esporos, continuando o ciclo.

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: Os neomorfos adultos caem rapidamente com uma explosão total de um rifle de pulso, mas qualquer arma automática eventualmente resolve. Um tiro final na cabeça é uma boa ideia, pois essas criaturas são conhecidas por se levantarem e atacarem, mesmo quando parecem estar mortas.

ATAQUES DO NEOMORFO

D6	ATAQUE
1	**SIBILADO ASSUSTADOR.** O Neomorfo se inclina para perto da vítima, mostrando seus dentes afiados e sibilando. A vítima precisa fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
2	**GOLPE DE CAUDA.** O Neomorfo gira, cortando sua vítima com sua cauda afiada. A vítima é atacada usando dez Dados Base, Dano 2. O ataque é perfurador de armadura, diminuindo qualquer Valor de Armadura em metade.
3	**AGARRÃO MORTAL.** O Neomorfo pula em sua vítima, agarrando-a e arrastando-a para longe. Role o ataque usando oito Dados Base, Dano 1. Se acertar, o Neomorfo arrasta a vítima imediatamente para a próxima zona (distância MÉDIA) antes de soltá-la. A vítima cai de bruços, deixa cair quaisquer itens que estiver carregando em suas mãos e deve fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
4	**ATAQUE DE SALTO.** O Neomorfo pula na vítima. Role o ataque usando oito Dados Base, Dano 1. Se o ataque for bem sucedido, a vítima é jogada ao chão e deve fazer uma Rolagem de Pânico imediata, e o Neomorfo imediatamente executa um ataque extra com dez Dados Base, Dano 2 (não conta como uma ação). O ataque extra não pode ser bloqueado.
5	**MORDIDA NA GARGANTA.** O Neomorfo morde a garganta da vítima. Role o ataque usando oito Dados Base, Dano 1. Se o ataque causar dano, ele infligirá automaticamente a lesão crítica nº 61 (mesmo que a vítima não esteja quebrada), provocando uma Rolagem de Pânico imediata.
6	**FERRÃO DA CAUDA.** O Neomorfo empala a vítima com sua cauda afiada. Role o ataque usando sete Dados Base, Dano 1. O ataque é perfurador de armadura, diminuindo qualquer Valor de Armadura em metade. Se o ataque causar dano, ele automaticamente causa a lesão crítica nº 66 (mesmo que a vítima não esteja quebrada), matando a vítima imediatamente.

NEOMORFO ADULTO

VELOCIDADE: 2

VITALIDADE: 6

HABILIDADES: Mobilidade 9, Observação 8

VALOR DE ARMADURA: 6 (3 contra dano de fogo)

ACELERAR: Como uma ação lenta, o Neomorfo pode correr como se tivesse usado duas ações de correr, ou seja, através de duas zonas ou de uma zona adjacente diretamente para a distância ENGAJADA de um alvo.

XENOMORFO XX121

Conhecido por uma variedade de nomes, o alien terrivelmente bizarro Xenomorfo XX121 é uma forma de vida endoparasitária com um ciclo de vida único. O alienígena muda de ovo para Abraçador parasita para Estoura-peito embrionário para criatura adulta e além antes de começar o ciclo novamente. Embora tenha sido classificado incorretamente como *Invictus raptus* ou *Linguafaeda acheronis* pelos poucos na comunidade científica que observaram o alien e sobreviveram, pesquisas recentes parecem indicar que o Xenomorfo XX121 é realmente composto de duas espécies separadas — o Abraçador (*Manumala noxhydria*) que insemina um hospedeiro e a criatura Estoura-peito (*Plagiarus praepotens*) que resulta desse ato — ambos operando juntos em um relacionamento simbiótico. Supostamente cego, o alien ainda tem sentidos aguçados e pode detectar até o menor movimento. Essas criaturas biomecanóides descamam suas células e as substituem por silício polarizado, essencialmente cultivando sua própria armadura refrativa. Eles têm ácido concentrado altamente cáustico como sangue e caudas preênseis mortais. Imensamente forte em suas formas adultas, um Zangão ou Soldado *Plagiarus* pode facilmente levantar um homem pela cabeça e esmagar seu crânio em suas mãos.

Quanto às suas origens, ninguém tem certeza. Alguns acreditam que sejam armas biológicas criadas por alguma raça extinta, possivelmente os enigmáticos e divinos Engenheiros, enquanto outros acreditam que são uma espécie evoluída naturalmente que os próprios Engenheiros adoravam. Alguns cultos religiosos dão um passo adiante, acreditando que os alienígenas foram enviados por Deus ou deuses para exigir retribuição divina à humanidade por deixar nosso sistema solar e ousar entrar nos céus. Outros ainda acreditam que a humanidade teve participação na criação das criaturas, e que elas são um experimento corporativo que saiu de controle. O que é certo é que eles são perigosos para todos. São uma praga parasitária que atravessa a Fronteira, e a Weyland-Yutani, assim como outras corporações, quer encontrar uma maneira de controlá-las e usá-las como arma para obter lucro.

NOTA DA MU/TH/UR. É importante observar que diferentes cepas do Xenomorfo XX121 têm características diferentes e que as informações fornecidas aqui são baseadas nas informações xenobiológicas mais recentes. À medida que os estudamos mais e avanços na ciência são feitos, lentamente começaremos a entender melhor essas criaturas, suplantando a teoria com o fato. ■

HABILIDADES ESPECIAIS DO XENOMORFO XX121

As habilidades especiais descritas abaixo são comuns a todas as variedades de Xenomorfo XX121.

BORRIFO DE ÁCIDO: Quando um Xenomorfo XX121 é ferido, parte de seu sangue ácido pode respingar em seu atacante e em qualquer pessoa dentro da distância **ENGAJADA**. Cada tipo de Xenomorfo causa um nível diferente de dano por borrifo de ácido. Somente danos que tirem sangue causam borrifos de ácido - portanto, um ataque de fogo não tem esse efeito. Quanto maior o Xenomorfo, e quanto mais dano houver recebido, maior será o borrifo.

A força de um borrifo de ácido é baseada no valor de Borrifo de Ácido do Xenomorfo mais a quantidade de dano que o Xeno recebeu do ataque, em Dados Base, com Dano base 1. A armadura reduz o dano, mas para cada ✦ rolado, o Valor de Armadura da vítima é reduzida em um, uma vez que o ácido a corrói. O sangue ácido também afetará o ambiente e poderá espirrar perto de munições ou granadas, ou queimar pisos, cabos, o casco de uma nave, etc. (a critério da MJ).

O sangue ácido continua a queimar após o borrifo inicial. Uma vítima que sofre dano do borrifo inicial sofre outro ataque a cada Rodada, no início da Rodada, como se fosse dano de fogo (veja a página 108). No entanto, o número de Dados Base rolados para o ataque é reduzido pela metade (arredondados para baixo) no início de cada nova Rodada, à medida que o ácido é gasto lentamente. Se a qualquer momento um teste de ataque com ácido não causar nenhum dano, o ácido se esgota e o efeito do ácido acaba.

Se uma vítima for Quebrada pelo borrifo de ácido, ou sofrer mais dano por borrifo de ácido quando já estiver Quebrada, ela deve fazer um Rolagem de Morte a cada Rodada até morrer ou ser salva por um teste de **AJUDA MÉDICA**.



ACELERAR: Todas as variedades do Xenomorfo XX121, exceto a Fase I, podem, como uma ação lenta, correr como se tivessem usado duas ações de correr - ou seja, através de duas zonas ou de uma zona adjacente diretamente para a distância **ENGAJADA** de um alvo.

RESISTÊNCIA AO VÁCUO: A fisiologia resiliente do Xenomorfo XX121 oferece proteção total contra o vácuo do espaço. Como tal, o Xeno pode agir indefinidamente em um ambiente como esse sem sofrer nenhum efeito prejudicial.

QUEDA: Os Xenomorfos são maravilhosamente adaptados para escalar e pular. Como tal, eles podem cair de grandes alturas sem sofrer nenhum dano. O dano de queda causado em um Xenomorfo é igual à distância caída em metros dividida por 4 (arredondado para baixo), reduzido pela Armadura.

IMUNE AO FRIO: Temperaturas frias parecem não ter efeito em um Xenomorfo. Mesmo o abismo gelado do espaço não os impede de maneira alguma.

RADIAÇÃO: O Xenomorfo XX121 provou ser extremamente resistente a todas as formas de radiação. Eles podem sofrer 10 Rads antes de sentir quaisquer efeitos negativos — ou seja, os 10 primeiros pontos sofridos são ignorados em quaisquer rolagens de radiação).

SEM RESPIRAÇÃO: Para todos os efeitos, um Xenomorfo não precisa respirar, pelo menos, de nenhuma maneira que tenha sido observada atualmente.

SEM ASSINATURA DE CALOR: O Xenomorfo XX121 não se registra em sensores infravermelhos ou termográficos.

EXEMPLO

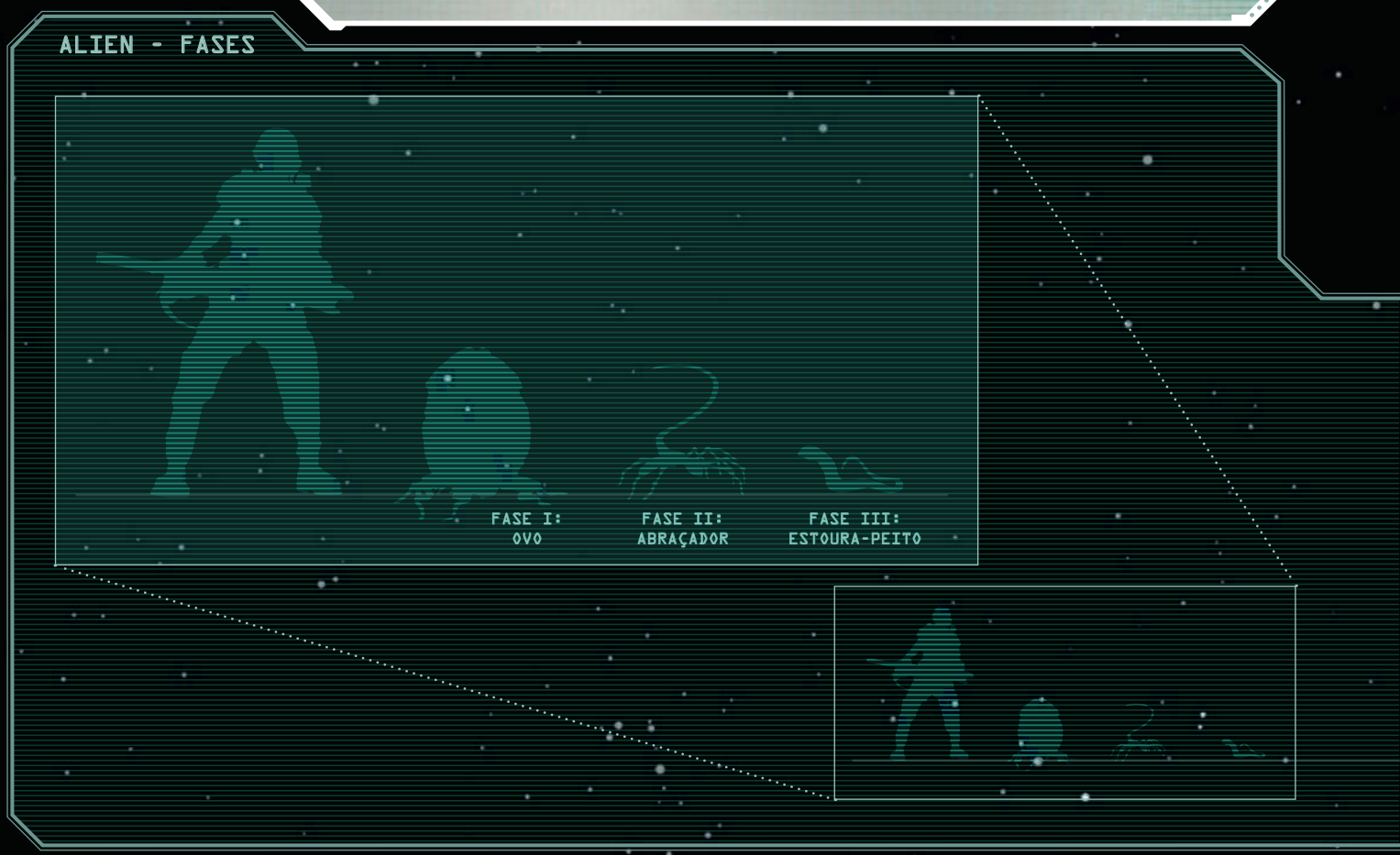
Um Xenomorfo com um valor de Borrifo de Ácido de 8 sofre um enorme golpe, sofrendo cinco pontos de dano de uma Smart Gun no modo de disparo automático. Seu sangue espirra por toda parte, causando um ataque de 13 (8 + 5) Dados Base em todos os que estiverem dentro da distância ENGAJADA. ■

FASE I: OVOMORFO (OVO)

Grandes objetos com uma cobertura semelhante ao couro, Ovomorfos são o começo do ciclo de vida alien. Eles vêm em vários tamanhos, de 0,6 a 1,2 metros de altura. Embora a maioria se abra com quatro pétalas no topo, alguns têm apenas uma única fenda que se abre para revelar o Abraçador que ela carrega. Esses ovos são formas de vida por si só, capazes de proteger sua carga preciosa de danos contusivos e entrada forçada, além de sentir movimento para despertar o parasita lá dentro no momento certo. Os ovos de aliens que ocorrem naturalmente são gerados de uma das duas formas — ou são o resultado de uma transformação perpetrada em um hospedeiro vivo, fazendo com que ele se metamorfoseie em um Ovomorfo, ou são simplesmente postos por uma rainha. Os ovos produzidos pela rainha são mais duros e saudáveis do que os produzidos através da ovomorfização.

ABRINDO O OVO: Se um hospedeiro em potencial estiver dentro da distância **ENGAJADA** de um Ovomorfo, ele deverá fazer uma rolagem de **MOBILIDADE** a cada Rodada para não perturbá-lo. Se falhar, o ovo será aberto e liberará um Abraçador. Um Ovomorfo pode liberar seu Abraçador mesmo a uma distância **CURTA** — role um Dado de Estresse a cada Rodada. Em um  , o Abraçador é lançado.

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: Se você atirar em um ovo com um rifle, é provável que a bala ricocheteie em sua pele emborrachada. O fogo é um método comprovado de esterilizá-los, e explosivos funcionam também. Lembre-se de que os ovos são essencialmente tanques de ácido e, ao explodir, causarão dano de ácido. O frio extremo pode tornar um ovo dormente.

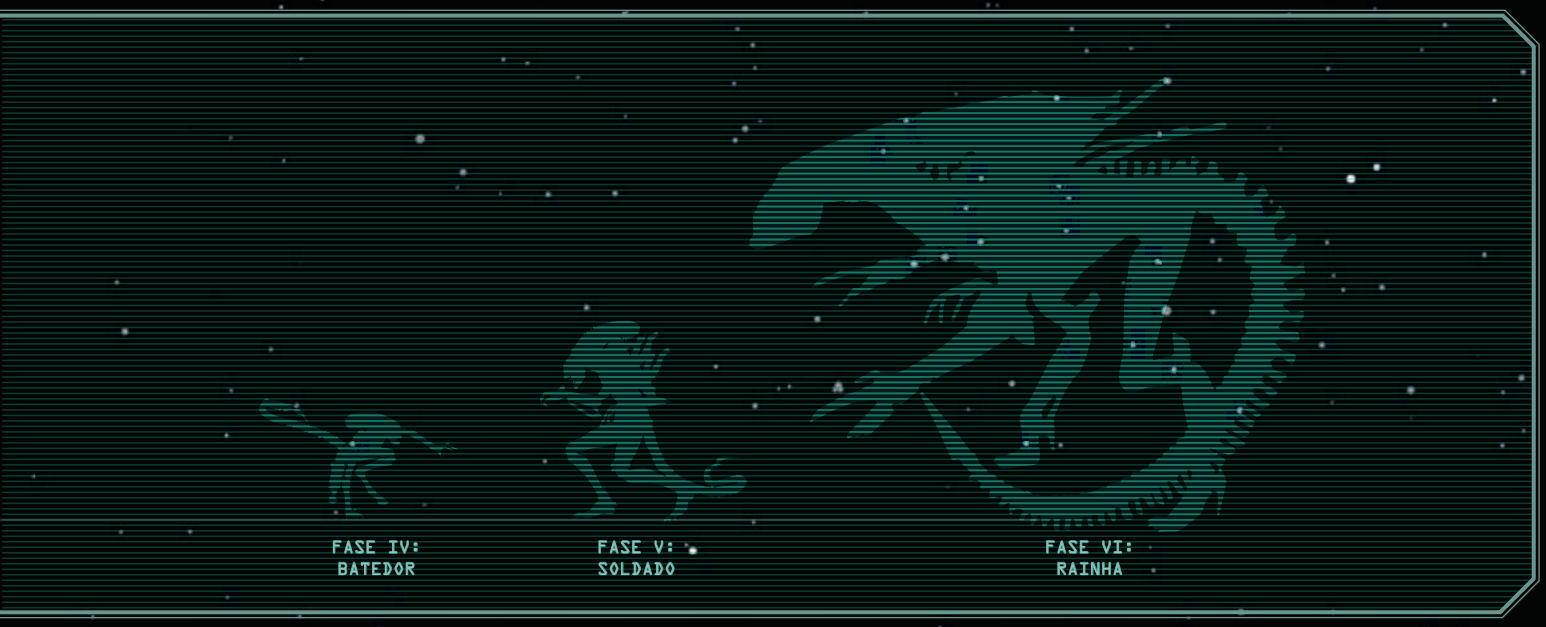


OVOMORFO (OVO)

	Ovomorfo	Ovo da Rainha
VELOCIDADE	0	0
VITALIDADE	2	3
HABILIDADES	Nenhuma	Nenhuma
VALOR DE ARMADURA	2 (0 contra fogo)	3 (1 contra fogo)
BORRIFO DE ÁCIDO	4	5

OVOMORFIZAÇÃO: O QUE VEIO PRIMEIRO — O OVO OU O ALIEN?

Quando isolado de uma colméia, um Zangão começará a coletar hospedeiros, normalmente incapacitando-os ao esmagar parcialmente seus crânios. Ele porá então suas vítimas em casulo feito de uma resina de saliva secretada, introduzindo uma série de enzimas e hormônios de crescimento nos hospedeiros, a fim de transformá-los em ovos de alien. Esse processo é chamado *ovomorfização*. Usando a farpa em desenvolvimento em sua cauda cortante, o Zangão insere material genético de *M. noxhydria* no corpo em ovomorfização do hospedeiro, permitindo que o ovo recém-formado incube um novo Abraçador, continuando assim o ciclo de vida do alien. Se as condições forem adequadas, uma nova Rainha estará presente em pouco tempo. O processo de ovomorfização normalmente leva de 24 a 36 horas (quatro a seis Períodos) para ser concluído.



FASE IV: BATEDOR

FASE V: SOLDADO

FASE VI: RAINHA

FASE II: ABRAÇADOR

Manumala noxhydria é uma forma parasitária do Xenomorfo projetada para uma única tarefa — a implantação da bactéria Plagiarus em um hospedeiro vivo. Apresentando uma variedade de tons de pele amarelados a marrons, um Abraçador tem um corpo pequeno, oito dedos similares a patas de aranha ou de caranguejo, dois grandes sacos de respiração e uma cauda longa e poderosa que ele usa para saltar sobre o rosto de um hospedeiro assustado. O Abraçador aperta os dedos em volta da cabeça da vítima, envolve a cauda em volta da garganta e emite um anestésico que deixa o hospedeiro inconsciente, antes de inserir sua tromba na garganta da criatura. Existem vários tipos diferentes de Abraçadores que parecem variar apenas ligeiramente na aparência. A principal diferença é o tipo de semente que eles carregam — seja de um Praetomorfo, Zangão Xenomorfo ou Rainha.

ABRAÇADOR E PRAETO-ABRAÇADOR: Essas criaturas típicas são descritas acima. O Praeto-Abraçador é um pouco maior que o padrão, mas funciona da mesma forma e é menos hábil.

ABRAÇADOR REAL: A variedade real do Abraçador tem oito dedos palmados e é muito maior que o tipo padrão. Blindado, possui também duas pontas dos dedos serrilhadas e uma cauda com lâminas para se defender. Sabe-se também que alguns espécimes têm espinhos nas costas e manchas em suas bexigas de ar. Embora seja teorizado que um Abraçador comum possa produzir um *P. praepotens* com a capacidade de transmutar em uma Rainha, se necessário, os Abraçadores Reais, maiores e mais poderosos, são conhecidos por produzirem especificamente Rainhas e supõe-se que carregam não um, mas dois esporos de *P. praepotens* — permitindo que o Abraçador real não produza apenas uma Rainha, mas também um protetor para a realeza recém-nascida.

IMPLANTAÇÃO DE EMBRIÕES: O cientista cirúrgico da Weyland-Yutani, Dr. Matshuita, acredita que um Abraçador deposita um embrião de Estoura-peito dentro de sua vítima, significando que são da mesma espécie. Outros acreditam que o que é depositado é um crescimento canceroso que muta e se transforma em um Estoura-peito, enquanto a ex-geneticista da WY, Dra. Blue Grace Marsalis, levantou a hipótese de uma terceira teoria controversa. Dra. Marsalis acredita que existe uma relação simbiótica entre o Abraçador e o Estoura-peito, chamando o primeiro de *Manumala noxhydria e o segundo de P. praepotens.* Ela postulou que não é um embrião nem um câncer implantado, mas uma bactéria injetada que é o começo do *P. praepotens.*

ABRAÇANDO: O Xeno na Fase II abraçará automaticamente o rosto de qualquer potencial hospedeiro imobilizado dentro da distância **ENGAJADA**. Em combate, um ataque característico nº 6 bem-sucedido faz isso. Se o rosto da vítima for abraçado, o Xenomorfo infecta seu hospedeiro por meio de sua tromba, inseminando-a profundamente dentro da cavidade torácica. Lá, as próprias células do hospedeiro sofrem mutação para formar e incubar o Xenomorfo até sua próxima Fase. A vítima fica inconsciente. Dentro de um Período, o Abraçador morre e cai. A vítima acorda, tipicamente com muita fome. Após outro Período, um Estoura-peito (Fase III) nasce, matando o hospedeiro.

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: Um Abraçador é incrivelmente rápido e forte para seu tamanho e, na maioria dos casos, não pode ser removido do rosto de um hospedeiro sem matar o próprio hospedeiro. Embora sua pele de silício polarizado o proteja da maioria das formas de ataque corpo a corpo, ela é impotente contra rajadas de pulso e ferramentas a laser. Novamente, o fogo faz maravilhas.

ABRAÇADOR

	Abraçador	Praeto-Abraçador	Abraçador Real
VELOCIDADE	2	2	2
VITALIDADE	2	2	3
HABILIDADES			
Mobilidade	8	6	8
Observação	8	8	10
VALOR DE ARMADURA	2 (0 contra fogo)	2 (0 contra fogo)	4 (2 contra fogo)
BORRIFO DE ÁCIDO	4	4	5

ATAQUES DO ABRAÇADOR

D6	ATAQUE
1–2	AMEAÇA ÁGIL: O Abraçador escolheu seu hospedeiro e ele sabe que está chegando! Ele avança, decidido e horrivelmente parecido com uma aranha. A vítima sofre +1 NÍVEL DE ESTRESSE e deve fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
3	CHICOTADA DE CAUDA: O pequeno monstro vem em direção ao seu alvo, atacando com sua cauda cruel. Ele ataca com cinco Dados Base, Dano 1. (O Abraçador Real usa seis Dados Base, Dano 2). Além de qualquer dano, a vítima recebe +1 NÍVEL DE ESTRESSE.
4	AGARRÃO DE CAUDA: O Abraçador pula e pega a vítima por trás, com sua cauda batendo violentamente. Role um D6: ▸ 1–2: As pernas do alvo estão presas e ele cai - faça uma Rolagem de Pânico. ▸ 3–4: Os braços da vítima ficam irremediavelmente emaranhados na cauda da fera — ela não pode usar nenhum item que esteja segurando e deve fazer uma Rolagem de Pânico. ▸ 5–6: O Abraçador enrola a cauda em volta do pescoço do alvo, sufocando-o — ele sofre os efeitos de estar SE AFOGANDO e deve fazer uma Rolagem de Pânico.
5	AGARRANDO O ROSTO: O Abraçador pula em sua vítima. Faça uma rolagem resistida com seis Dados Bases contra a habilidade de COMBATE CORPO A CORPO do alvo (sem contar como uma ação para a vítima): ▸ Se o Abraçador vencer, o alvo sofrerá O ABRAÇO FINAL (abaixo) na próxima iniciativa do Abraçador. ▸ Se a vítima vencer, jogará o monstro no chão; mas ele ainda não terá acabado com ela e atacará o mesmo alvo novamente em sua próxima iniciativa.
6	O ABRAÇO FINAL: O Abraçador chega à vítima, com seu ácido incapacitando qualquer capacete ou respirador no caminho. Role o ataque com seis Dados Base. Se houver um ou mais sucessos ⊕, a pobre vítima é abraçada e imediatamente Quebrada. Suas últimas sensações são horríveis, embora estranhamente agradáveis: uma carícia firme, mas gentil, em torno de suas cabeças; uma sensação sufocante seguida por uma explosão quente de ar rico em oxigênio enchendo seus pulmões; uma profunda sensação de queda lenta; está tudo bem se adormecer...

DOUTORES EM DUELO

As mensagens a seguir foram interceptadas pelo Controle de Comunicações da CCI em 23.5.82. Esses sinais codificados foram enviados por meio de matrizes de comunicação redundantes e redirecionados para os sinalizadores coloniais da Rede, tornando assim seu ponto de origem não rastreável. Ocorrendo em um nó de rede sombria recorrente chamado 1010121, acredita-se que o diálogo seja uma discussão parcial entre dois cientistas concorrentes. Nós entre corporações como esse aparecem de vez em quando, onde cientistas de empresas rivais discutem e comparam anotações sobre projetos semelhantes. Este parece ser um debate sobre várias teorias sobre a propagação alien. Tomar parte em uma discussão do tipo equivale a espionagem corporativa. Embora o código de criptografia tenha sido quebrado pelo FBI, a jurisdição conjunta para prender os infratores foi concedida à W-Y e ao Gabinete de Xerifes Coloniais.

PARA: WYNTONJAZZ232 – [NÃO DEFINIDO] – DA REDE
COMCON Nó 1010121 – EIJA44146537
MENSAGEM RECEBIDA
HIPÓTESE REVISADA. O CONCEITO DE DUAS ESPÉCIES NÃO FAZ SENTIDO. A FASE DO ABRAÇADOR DE INTERNECIVUS RAPTUS DEPOSITA O EMBRIÃO NO ORGANISMO HOSPEDEIRO. O EMBRIÃO AMADURECE ATÉ O FASE DE ESTOURA-PEITO E NASCE, MATANDO DITO HOSPEDEIRO.
AGUARDANDO RECONHECIMENTO ■

PARA: – EIJA44146537 [NÃO DEFINIDO] – DA REDE
COMCON Nó 1010121– WYNTONjazz232
MENSAGEM RECEBIDA
ANÁLISE INCORRETA. NOME ADEQUADO DO ABRAÇADOR É MANUMALA NOXHYDRIA. NÃO DEPOSITA. EM VEZ DISSO, INSEMINA VÍTIMA COM BACTÉRIAS. TAIS BACTÉRIAS ENTÃO MUTA OS ÓRGÃOS DO HOSPEDEIRO EM PLAGIARUS PRAEPOTENS NA FASE CHAMADA DE ESTOURA-PEITO. QUESTIONO INTERNECIVUS RAPTUS – LADRÃO ASSASSINO? CONVENÇÃO DE NOMEAÇÃO INCORRETA. ONDE SE FORMOU, DOUTOR? VOCÊ SE ESQUECEU DE COMO DERIVAR NOMENCLATURA DE ESPÉCIES SIMPLES?
AGUARDANDO RECONHECIMENTO
AGUARDANDO RECONHECIMENTO
AGUARDANDO RECONHECIMENTO
CONEXÃO ENCERRADA ■

FASE III: ESTOURA-PEITO, ROMPEDOR-BAMBI, DIABRETE

O alien cresce dentro do peito do animal hospedeiro, atingindo um ponto de maturidade em que não depende mais do hospedeiro para sobreviver. Embora a maioria dos hospedeiros se sinta mal do estômago à medida que o parasita cresce dentro deles, alguns comentam que se sentem melhor do que jamais sentiram. À medida que os órgãos do hospedeiro são transformados no alien embrionário, a caixa torácica do hospedeiro também é amolecida a um ponto em que o Estoura-peito pode executar o ato pelo qual foi nomeado. Com a gestação concluída, a criatura irrompe do hospedeiro, matando-o por uma combinação de danos maciços nos tecidos, perda de sangue e transformação dos órgãos. Um alien recém-nascido exibe características diferentes dependendo do seu tipo.

ESTOURA-PEITO: De cor bege-amarelada, o Estoura-peito, semelhante a uma cobra, tem uma boca cheia de caninos metálicos. Dependendo da duração da gestação, um Estoura-peito nascerá com pequenos braços ou protuberâncias onde os braços eventualmente crescerão.

ROMPEDOR BAMBI: Relativamente semelhante ao Estoura-peito, esta criatura parecida com um cervo é o resultado de um embrião alien que se desenvolveu dentro de um hospedeiro quadrúpede. Como os animais geralmente amadurecem a uma taxa mais rápida que os humanos, o Rompedor-Bambi nasce com quatro pernas finas que ele usa para se impulsionar a grandes velocidades.

DIABRETE: A forma imatura de um Praetomorfo, o Diabrete tem uma pele translúcida, uma carapaça e aparência de pele e osso que o fazem parecer muito com uma versão em miniatura de sua forma adulta. Se um Diabrete não se sentir ameaçado ao emergir, às vezes imitará as ações da criatura mais próxima. Como todas as Fases do Praetomorfo, os Diabretes amadurecem a uma taxa substancialmente mais rápida do que os Estoura-peitos tradicionais.

ROMPEDOR RAINHA: Uma rainha embrionária, o Xenomorfo de Fase III apelidado de Rompedor Rainha gesta por dias, em vez de horas. Ao nascer, a criatura tem uma crista parcialmente formada em sua cabeça, ambos conjuntos de braços e pernas totalmente desenvolvidas.

NASCIMENTO: O nascimento do Estoura-peito mata o hospedeiro imediatamente. O Estoura-peito evoluiu para fazer uma exibição chocante imediatamente após o nascimento como um mecanismo de defesa: rosna, assobia e grita enquanto espalha o sangue de seu hospedeiro em todas as direções. As pessoas que testemunham isso pela primeira vez devem fazer uma Rolagem de Pânico imediata. Dentro de um Período, o Estoura-peito evolui para a Fase IV.

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: As tentativas cirúrgicas de remover um Estoura-peito embrionário até o momento resultaram na morte do paciente e — dependendo de há quanto tempo está no período de gestação — na morte do alien também. Apesar de ser capaz de se defender, essa é a fase mais vulnerável do Xenomorfo. É facilmente morto por tiros, explosivos, facas e fogo — se puder ser pego. Após o nascimento, ele buscará imediatamente um lugar para se esconder e uma fonte de metais brutos para consumir, a fim de completar a transformação em adulto — além dos alimentos orgânicos, os alienígenas comem metais para aumentar sua massa. Suficientemente alimentado, o Estoura-peito começará a escurecer e soltar sua pele, revestindo-se de resina para a metamorfose para a próxima Fase.

GESTAÇÃO VARIÁVEL

Embora em circunstâncias normais cada espécie de Plagiarus tenha um período de gestação típico, vários fatores podem retardar ou acelerar o processo. Por exemplo, se alguém tem propensão ao câncer ou um sistema imunológico comprometido, a taxa de crescimento de qualquer Xenomorfo dentro dela pode acelerar ou desacelerar.

Ser infectado durante o hipersono pode retardar o processo após o reavivamento, e ser colocado em estase enquanto infectado interrompe a infecção ou a incubação até que o afetado seja despertado. Em última análise, cabe à Mãe do Jogo e às necessidades da história decidir quão rápido é qualquer período de gestação do xenovírus.

ESTOURA-PEITO, ROMPEDOR-BAMBI, DIABRETE

	Estoura-peito	Rompedor Bambi	Diabrete	Rompedor Rainha
VELOCIDADE	2	2	2	2
VITALIDADE	2	2	2	3
HABILIDADES				
Mobilidade	8	10	8	8
Observação	6	6	8	6
VALOR DE ARMADURA	2 (0 contra fogo)	2 (0 contra fogo)	0 (3 contra fogo)	4 (2 contra fogo)
BORRIFO DE ÁCIDO	4	4	4	5

ATAQUES DO ESTOURA-PEITO

D6	ATAQUE
1–3	FUGA: Com um grunhido, o Estoura-peito foge, se afastando duas zonas em uma ação, direto para a abertura mais próxima, esgoto ou duto, se possível. Assim que os PJs perderem a linha de visão, o Estoura-peito escapou. O modo furtivo ocorre quando o Estoura-peito tenta se esconder e crescer.
4	SIBILO ATERRORIZANTE: O Estoura-peito pula em direção a um alvo, mostrando seus dentes afiados e sibilando de forma maligna. O alvo deve fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
5	CORTE NA PERNA: Com um rosnado, o Estoura-peito corta a perna do alvo, com seus dentes metálicos reluzindo. Role o ataque usando seis Dados Base, Dano 2. Se o ataque causar dano, ele inflingirá automaticamente a lesão crítica nº 53 (mesmo que a vítima não esteja Quebrada), provocando uma Rolagem de Pânico imediata.
6	MORDIDA NA GARGANTA: O Estoura-peito solta um grito agudo e vai para a garganta. Role o ataque usando oito Dados Base, Dano 1. Se o ataque causar dano, ele infligirá imediatamente a lesão crítica nº 61 (mesmo que a vítima não esteja quebrada), provocando uma Rolagem de Pânico imediata.



FASE IV: CAÇADOR, BATEDOR, ZANGÃO

Agora jovens adultos, os Xenos da Fase IV, são capazes de adaptar uma postura bípede, mesmo que nem sempre a utilizem. A pele agora totalmente polarizada tem tom quase preto; eles têm uma cauda preênsil com lâminas, mãos de seis dedos com unhas aumentadas, costelas pronunciadas e cabeças de translúcidas a opacas em um formato de cúpula lisa. Além de suas bocas metálicas e dentadas, eles têm um conjunto interno de mandíbulas que podem golpear como um pistão — um modo de ataque favorecido por eles.

Com exceção do Batedor, os xenomorfos na Fase IV têm quatro tubos dorsais afixados nas costas. Embora alguns tenham teorizado que os tubos são usados para girar e encapsular a resina para sua colmeia, isso geralmente é considerado uma falácia. A linha de pensamento atual é que os tubos são um tipo de aparelho respiratório, filtrando as toxinas transportadas pelo ar e permitindo que as criaturas respirem debaixo d'água. No entanto, como os aliens foram vistos sobrevivendo no vácuo do espaço, é possível que eles não precisem respirar.

CAÇADOR: Com uma média de 2,7 metros de altura e se movimentando confortavelmente de forma bípede e quadrúpede, os Caçadores são a forma adulta altamente agressiva do Praetomorfo. Classificado como *Plagiarus linesteres,* o Praetomorfo é uma raça variante do Xenomorfo XX121. Acredita-se que o Caçador seja um beco sem saída evolutivo para o Praetomorfo, pois nenhum espécime encontrado jamais se metamorfoseou além. Diferentemente de seu parente filogenético *P. praepotens,* o *P. linesteres* não parece ter uma fase de Rainha. Também difere por não possuir endosqueleto biomecânico e seus dentes serem de osso translúcido em vez de metal. Eles são maiores, mais poderosos, mais resilientes e mais resistentes ao fogo que os Xenos comuns - mas por acaso são menos inteligentes e mais animalescos.

BATEDOR: Com 2,1 metros de altura, o Batedor ou Corredor, de cor que varia do marrom escuro ao preto, é uma adaptação particularmente rápida do *P. praepotens*. Geralmente se movendo de quatro, o trabalho do Batedor é procurar uma fonte próxima de hospedeiros e alertar à colmeia quando alguém for encontrado. Se ainda não existir uma colméia, o batedor começará a capturar os hospedeiros e a embrulhá-los para a ovomorfização até que um Rompedor Rainha seja produzido. Depois que a Rainha nascer e um local de colmeia for assegurado, um Batedor se metamorfoseará para a próxima fase. Por razões desconhecidas, os Batedores não têm tubos dorsais — eles não os desenvolvem até a Fase V.

ZANGÃO: Às vezes chamado de Espreitadores, os Zangões têm 2,4 metros de altura e são caçadores de emboscadas furtivos. Suas caudas terminam em uma lâmina mortal em formato de gancho e uma farpa rudimentar para injeção de Ovomorfos. De muitas maneiras, os Zangões são os mais aliens da espécie. É teorizado que o comportamento estranho frequentemente exibido por Zangões se deve a eles atingirem a idade jovem adulta sem estabelecer uma conexão com a mente coletiva alien. Os movimentos fluidos, porém desajeitados, das criaturas furtivas e as reações não-ortodoxas aos estímulos evidenciam sua inteligência metódica. Da mesma forma que um Caçador age como um animal feroz, um Zangão planeja. O Zangão é uma iteração inteligente, porém focada, do Xenomorfo. O desenvolvimento do *P. praepotens* será interrompido na Fase IV, a menos que os feromônios de uma Rainha façam com que ele se transforme em um Trabalhador ou Soldado — qualquer que seja a forma que a colmeia mais precise. Até lá, ele comerá, reunirá hospedeiros para a ovomorfização e dormirá. Quando evolui para a próxima fase, junta-se à mente coletiva.

ASSASSINO SILENCIOSO [APENAS ZANGÃO]: Ao fazer uma rolagem no modo furtivo ou um ataque furtivo dentro da mesma zona, o Zangão fica tão silencioso que seu alvo recebe uma modificação de -2 no teste de **OBSERVAÇÃO**.

FOME FERAL [APENAS CAÇADOR]: O Caçador tem uma necessidade insaciável de matar. Se fizer um ataque que causa dano, ele fará imediatamente um segundo ataque (com oito Dados Base, Dano 1) contra o mesmo alvo como uma ação livre.

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: Xenos na Fase IV são notoriamente difíceis de matar. Eles operam fora da mente coletiva alien e são independentes — mas cada um exibe características que podem ser exploradas. Caçadores e Batedores podem ser enganados e levados a esbarrar em uma situação perigosa. Os Zangões são um pouco mais inteligentes, mas seguem uma rotina e passam a maior parte do tempo hibernando em lugares quentes, como em algum lugar próximo ao núcleo do reator — e podem ser caçados de acordo.

CAÇADOR, BATEDOR, ZANGÃO

	Caçador	Batedor	Zangão
VELOCIDADE	2	3	2
VITALIDADE	6	5	7
HABILIDADES			
Mobilidade	8	8	10
Observação	6	10	8
VALOR DE ARMADURA	10 (5 contra fogo)	8 (4 contra fogo)	8 (4 contra fogo)
BORRIFO DE ÁCIDO	8	8	8

ATAQUES DE CAÇADOR, BATEDOR E ZANGÃO

D6	ATAQUE
1	OLHAR HIPNOTIZANTE: O Xenomorfo, por mais que pareça não ter olhos, olha profundamente na alma de sua vítima. A vítima está hipnotizada pela terrível beleza de tal monstro. Eles ficam admirados com o que a natureza, ou deus, ou o diabo criou, recebem +1 NÍVEL DE ESTRESSE e devem fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
2	BRINCANDO COM SUA PRESA: O Xeno ataca, mas não para matar. O alvo é jogado no chão e solta todos os itens que carrega em sua mão, mas não sofre dano. O Xenomorfo fica sobre ele, provocando sua presa a correr para que o jogo possa continuar. A vítima sofre de +1 NÍVEL DE ESTRESSE e deve fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
3	AGARRÃO MORTAL: A fera se lança no ar, agarrando sua vítima. Ela ataca com dez Dados Base, Dano 1. Se acertar, arrasta-a imediatamente para uma zona vizinha, jogando-a no chão. A vítima cai, solta quaisquer itens que estiver carregando em suas mãos e deve fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
4	PRONTO PARA MATAR: O Xenomorfo agarra sua vítima, suas mandíbulas internas prontas para atacar. Role o ataque com seis Dados Base. Se acertar, a vítima conta como agarrada (veja a página 93) e precisa fazer uma rolagem resistida de COMBATE CORPO A CORPO contra dez Dados Base para se soltar. A vítima e todos os personagens aliados na mesma zona devem fazer uma Rolagem de Pânico. A menos que a vítima se liberte, o Xenomorfo usará um ataque BOCADA NA CABEÇA contra ela em sua próxima iniciativa.
5	CAPTURAR PARA A COLMEIA: O Xenomorfo ataca com sua cauda de ponta venenosa, com dez Dados Base, Dano 1. Se o ataque causar algum dano, o Xeno segura o ataque para que apenas um ponto de dano seja infligido, e o veneno paralisante faça efeito. A vítima deve fazer um teste de RESISTÊNCIA — o número de ✦ rolados é o número de Rodadas em que eles podem ficar de pé, depois ficam inconscientes por um Período. A paralisia pode ser removida com uma injeção de adrenalina (um teste de AJUDA MÉDICA usando um Kit de Primeiros Socorros).
6	BOCADA NA CABEÇA: O Xenomorfo abre bem suas mandíbulas exteriores, e as mandíbulas internas mortais saem, rangendo em antecipação antes de avançar. O ataque tem uma força de nove Dados Base, Dano 2. Se causar algum dano, inflige automaticamente a lesão crítica nº 64, matando a vítima em um único golpe terrível. No entanto, se a MJ desejar, a vítima permanece viva o suficiente para o Xenomorfo iniciar o processo de ovomorfização.

FASE V: SOLDADO, TRABALHADOR, SENTINELA

À medida que a mente coletiva se apodera deles no Fase V de seu desenvolvimento, o *P. praepotens* muda para assumir papéis especializados em sua comunidade.

SOLDADO: Romanticamente chamado de Guerreiro, um Xenomorfo Soldado é a forma adulta de um Zangão. À medida que o alien amadurece, a cúpula na cabeça da criatura perde sua forma e se funde com os tecidos estriados abaixo dela. A cabeça do alien começa a polarizar e endurecer, formando uma carapaça blindada. Lâminas começarão a crescer a partir dos cotovelos do Xeno, e suas mãos se transformarão em garras de cinco dedos, perdendo o sexto. De cor preta azulada, os soldados são ágeis e atacam em massa. A cauda do soldado tem uma farpa no final com uma toxina que pode causar paralisia na maioria das formas de vida conhecidas. Uma vez incapacitada, o Soldado levará sua presa de volta à colmeia para ser impregnada por um Abraçador.

TRABALHADOR: Os diminutos Trabalhadores constroem e mantêm a colmeia. Também chamados de Tecelões, eles produzem e tecem a resina da colmeia com suas longas línguas similares a trombas, modelam-na com as mãos e os pés, posicionam os ovos perto de hospedeiros em casulos e alimentam e mantêm a Rainha. Fisicamente, eles são um pouco diferentes dos outros membros do *P. praepotens*. A transformação de Zangão em Trabalhador fará um alien encolher para entre 1,2 e 1,8 metros de altura. Sua pele se torna de um branco-acinzentado doentio, enquanto a língua fica rosada, alonga-se e desenvolve um funil através do qual secretará os ingredientes da colmeia. Os trabalhadores ignoram ameaças dentro da colmeia e correm se ameaçados, deixando sua proteção nas mãos dos Soldados e Sentinelas.

SENTINELA: Depois que os Batedores garantem uma colmeia e uma fonte de hospedeiros, eles evoluem para Sentinelas. Como Soldados, suas carapaças tornam-se estriadas e blindadas. Eles ainda são incrivelmente rápidos e hábeis, com mãos e pés especializados em agarrar que lhes permitem escalar paredes e tetos com maior eficiência do que outros Xenos. Sintonizados com as necessidades da Rainha, eles recuam ou atacam conforme ela sinalizar. Também chamados de Defensores, os Sentinelas não hesitarão em se sacrificar para manter os invasores das colmeias afastados e proteger sua Rainha.

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: Como sempre, o fogo mantém os Xenomorfos afastados. Os Trabalhadores, não agressivos, são fáceis de derrubar, pois oferecem pouca resistência. A carapaça de um Soldado é blindada o suficiente para ignorar munições comuns, mas os rifles de pulso costumam funcionar. Os soldados tendem a trabalhar em grupos, sobrepujando os alvos com números absolutos. Por causa disso, é possível eliminar um grande número deles com uma arma de efeito de área, com sorte melhorando as probabilidades. Sentinelas não sairão da colmeia interna a menos que a Rainha o faça, então fique fora de lá e você os evitará facilmente. Quer saber? Só fique fora de uma colmeia alien. Ponto final.

SOLDADO, TRABALHADOR, SENTINELA

	Soldado	Trabalhador	Sentinela
VELOCIDADE	2	1	3
VITALIDADE	8	4	8
HABILIDADES			
Mobilidade	8	4	12
Observação	8	4	10
VALOR DE ARMADURA	10 (5 contra fogo)	5 (2 contra fogo)	12 (5 contra fogo)
BORRIFO DE ÁCIDO	10	6	10

ATAQUES DE SOLDADO E SENTINELA

D6	ATAQUE
1	**AVALIANDO A AMEAÇA:** O Xenomorfo faz uma pausa, sibilando baixinho, mas ainda mais ameaçador por isso. Parece que está pensando, ou talvez dando ordens silenciosas a companheiros invisíveis. Todos na distância MÉDIA recebem +1 NÍVEL DE ESTRESSE.
2	**UM POR TODOS:** O Xeno pula no maior grupo de inimigos e ruge um desafio, varrendo seus braços, pernas e cauda por suas fileiras. Todos os alvos dentro da distância CURTA devem ter sucesso em um teste de MOBILIDADE ou ser derrubados, sofrendo um ponto de dano. Todos os alvos devem fazer Rolagens de Pânico imediatas.
3	**ATAQUE TOTAL:** O Xenomorfo se lança em um ataque selvagem, lançando todas as garras, presas e rabo pontudo em sua vítima. Ele ataca com doze Dados Base, Dano 2, e o ataque é perfurador de armadura.
4	**CAPTURAR PARA A COLMEIA:** O Xenomorfo ataca com sua cauda de ponta venenosa, com doze Dados Base, Dano 1. Se o ataque causar algum dano, o Xeno segura o ataque para que apenas um ponto de dano seja infligido, e o veneno paralisante faça efeito. A vítima deve fazer um teste de RESISTÊNCIA o número de ✦ rolados é o número de Rodadas em que eles podem ficar de pé, depois ficam inconscientes por um Período. A paralisia pode ser removida com uma injeção de adrenalina (um teste de AJUDA MÉDICA usando um Kit de Primeiros Socorros), mas, caso contrário, o Xeno irá capturar a vítima para a câmara de ovos.
5	**MORRER PELA RAINHA:** O Xenomorfo, desesperado para proteger sua colmeia e a Rainha, salta em direção a um inimigo, eviscerando-se enquanto salta. Seu sangue ácido é derramado em todos os lugares: todos os alvos dentro da distância CURTA do Xeno sofrem um ataque de borrifo de ácido imediato de doze Dados Base. O Xeno morre, gritando.
6	**BOCADA NA CABEÇA:** O Xenomorfo abre bem suas mandíbulas exteriores, e as mandíbulas internas mortais saem, rangendo em antecipação antes de avançar. O ataque é rolado com dez Dados Base, Dano 2. Se causar algum dano, inflige automaticamente a lesão crítica nº 64, matando a vítima em um único golpe terrível.

"Eles cortaram a energia."
"O que você quer dizer com "eles cortaram a energia"? Como eles poderiam cortar a energia, cara? Eles são animais!"

—TEN. ELLEN RIPLEY E CABO DE PRIMEIRA CLASSE WILLIAM HUDSON

MENTE COLETIVA

Embora um alien solitário opere bem por si só, quando meia dúzia ou mais Xenomorfos XX121 na Fase IV se reúnem, eles começam a operar em uníssono. Adicione uma Rainha à mistura e eles vão mutar para a Fase V. É aí que seus movimentos coordenados se tornam absolutamente perturbadores. Enquanto alguns teorizam que isso é realizado pela Rainha através de feromônios e outros estímulos comunicativos, outros acreditam que é uma inteligência coletiva acumulada. Parece que quanto mais Xenomorfos XX121 existem em uma colmeia, mais inteligentes eles se tornam.

FASE VI: PRAETORIANO, TRITURADOR, RAINHA

P. praepotens na Fase VI são horrores monstruosos. Seu imenso tamanho e carapaça com crista marcam-nos como os líderes de sua colmeia. Mais fortes e inteligentes do que os que estão embaixo deles, Xenos da Fase VI comandam exércitos aliens. Essas etapas são alcançadas apenas quando uma Rainha existente produz geleia real e expõe seus Soldados e Sentinelas a ela.

PRAETORIANO: Quando uma colmeia atinge uma população de mais de 300 indivíduos, os Trabalhadores alimentam os guerreiros escolhidos da Rainha com Geleia Real até que a transformação para Praetoriano ocorra. A penúltima forma de um Soldado alien, os Praetorianos crescem até o dobro da altura de seus irmãos. Eles desenvolvem uma crista na cabeça semelhante à da Rainha, mas mantêm uma forma bípede mais padronizada com apenas dois braços. Protetores-líderes da colmeia, os praetorianos são os Guardas Reais da Rainha e os comandantes do exército. É teorizado que, se uma colmeia perde sua Rainha, um praetoriano pode se transformar em uma nova. Se isso acontecer antes da invasão de outra colmeia, a antiga colmeia pode ser preservada. Caso contrário, os invasores aproveitam os Xenos sem líder e os reivindicam para sua própria Rainha.

BLINDADO: Também chamado de Triturador, o Blindado é o equivalente Xenomorfo de um tanque. Depois de ser alimentado de Geleia Real e metais brutos à força pelos trabalhadores da Rainha por semanas, um Sentinela estufado se casula em resina e passa por uma transformação maciça. Sua posição quadrúpede se avoluma e em sua cabeça cresce uma enorme crista quitinosa blindada semelhante à de uma rainha. Blindados crescem até atingir entre 1,8 e 3 metros de altura no ombro. Protetores defensivos da colmeia, o Triturador atacará um inimigo como um rinoceronte raivoso, atropelando o pessoal e atravessando até veículos levemente blindados. Essencialmente a variante Corredor do Praetoriano, a mobilidade do Blindado é limitada, pois não pode escalar ou pular muito bem. Felizmente, eles são relativamente raros e só aparecem em colmeias estabelecidas há muito tempo.

RAINHA: A mãe da colmeia. Com seis metros de altura ou mais, a Rainha alien é talvez a mais forte e mais inteligente da espécie. Enquanto qualquer alien adulto é capaz de iniciar a ovomorfização em um organismo hospedeiro, apenas as Rainhas têm a capacidade de pôr ovos em massa. Quando sua primeira muda é concluída e a Rainha está fértil, seus Trabalhadores fazem um berço de resina que a mantém suspensa acima do chão da colmeia. A rainha cresce então um enorme saco de ovos que logo se distende e se enche de ovos em desenvolvimento. À medida que cada novo Ovomorfo está pronto, ela o deposita no chão via um ovipositor para que seus Trabalhadores os levem até os hospedeiros em casulos nas proximidades.

A coisa mais surpreendente sobre a Rainha é sua capacidade de se comunicar com sua colmeia. Embora existam evidências para sugerir que ela o faça por meio de uma combinação de feromônios e vocalizações subsônicas, há consultores de empresas que acreditam que ela também se comunica telepaticamente, "conversando" com seus filhos por distâncias imensuráveis. De fato, os psiquiatras corporativos documentaram que os funcionários que obtiverem alta pontuação nos testes da companhia e se encontrarem nas proximidades de uma colmeia alien terão sonhos vívidos com a rainha chamando por eles, estejam eles cientes de sua existência ou não.

Além disso, os sonhadores profissionais parecem ter dificuldade em produzir após serem expostos a uma Rainha alien. Obviamente, isso poderia ser simplesmente uma forma de TEPT, mas é preciso investigar mais. As características distintivas de uma Rainha alien incluem seu tamanho, sua grande cabeça com crista, conjunto de seis espinhos dorsais (em vez de tubos), postura única e um segundo conjunto de braços.

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: Um Blindado é quase invulnerável quando ataca com a proteção da cabeça abaixada, mas seu corpo é tão blindado quanto o de um Soldado alien comum, e explosivos bem posicionados ou artilharia pesada dificultam o trabalho da criatura. Embora tenham poucas fraquezas, derrubar um Praetoriano desorientará temporariamente os Soldados que ele coordena. Quanto a lidar com a rainha... É. Não.

GELEIA REAL

Secretada por uma rainha Xenomorfo, a Geleia Real é uma substância gelatinosa que uma mãe Xeno usa para moldar os Sentinelas de sua colmeia. A Geleia Real contém uma cepa especializada do Agente A0-3959X.91-15 que induz uma metamorfose acelerada em *P. praepotens* e *M. noxhydria*. A Geleia Real é extremamente viciante para seres humanos e outros animais e, quando ingerida em grandes quantidades, causa um aumento adrenal na força, resistência e tendências agressivas — chegando a beirar o sobre-humano e o homicida.

"Eles agarram os colonos, os transportam para lá e os imobilizam para serem hospedeiros de mais deles. O que significaria que haveria muitos desses parasitas, certo? Um para cada colono. São mais de cem, pelo menos."
"Sim, isso confere."
"Mas cada uma dessas coisas vem de um ovo, certo? Então, quem está pondo esses ovos??"
"Eu não sei. Deve ser algo que ainda não vimos."

— TEN. ELLEN RIPLEY E BISHOP

PRAETORIANO, TRITURADOR, RAINHA

	Praetoriano	Blindado / Triturador	Rainha
VELOCIDADE	2	1	2
VITALIDADE	10	16	14
HABILIDADES			
Mobilidade	5	4	8
Observação	8	5	12
VALOR DE ARMADURA	12 (5 contra fogo)	18 (6 contra fogo)	14 (5 contra fogo)
BORRIFO DE ÁCIDO	10	10	10

ATAQUES DE PRAETORIANOS, BLINDADOS E RAINHAS

D6	ATAQUE
1	**CHAMAR A GUARDA:** O enorme Xenomorfo solta um grito estridente de socorro, chamando D6 Sentinelas (para a Rainha) ou Soldados (para o Praetoriano ou Blindado) em sua defesa. Eles alcançam a zona na Rodada seguinte, depois sacam iniciativa e podem agir.
2	**CARGA:** Apenas Blindado (role novamente para Praetoriano ou Rainha). O alvo deve fazer uma rolagem de MOBILIDADE (sem ação) ou ser esmagado, ficando imediatamente Quebrado e sofrendo uma lesão crítica aleatória. Mesmo que a vítima tenha sucesso, ela cai e ganha +1 NÍVEL DE ESTRESSE.
3	**MORDIDA FERAL:** O Xenomorfo arranca uma mordida enorme de sua vítima. O ataque é rolado com dez Dados Base, Dano 1. Se o ataque causar algum dano, ele causa a lesão crítica nº 61, mesmo que a vítima não esteja Quebrada, provocando uma Rolagem de Pânico.
4	**GOLPE ESMAGADOR:** O Xenomorfo joga todo o seu peso sobre a pobre vítima, que deve fazer uma rolagem de MOBILIDADE -2 (sem ação) ou ser esmagada, sofrendo imediatamente três lesões críticas (rolar três vezes na tabela de lesões críticas e aplicar todos os três resultados, independentemente de a vítima estar ou não Quebrada). A vítima é derrubada no chão e deve fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
5	**FERRÃO DA CAUDA:** A cauda empala a vítima com força terrível. Role o ataque usando dez Dados Base (quatorze para uma Rainha), Dano 1. O ataque é perfurador de armadura. Se o ataque causar algum dano, ele provoca automaticamente a lesão crítica n° 66, matando-a imediatamente.
6	**BOCADA NA CABEÇA:** O Xenomorfo abre a boca e as mandíbulas internas se soltam. O ataque usa dez Dados Base, Dano 2. Se causar algum dano, a vítima sofre imediatamente a lesão crítica nº 64, matando a vítima em um único golpe terrível.

FASE VII E ALÉM

Nem tudo se sabe sobre o *P. praepotens* e seu ciclo de desenvolvimento. Foi sugerido que uma rainha continuará a crescer à medida que sua colmeia cresce, atingindo proporções de um Tiranossauro rex nas fases Imperatriz e Rainha Mãe, que governam várias Rainhas e várias colmeias. Há relatos de Praetorianos se transformando em algo chamado Palantinos e rumores sobre o chamado Rei Alien, mas até agora os relatos de tais transformações são infundados e apenas hipotéticos. O que será encontrado a seguir na Fronteira é uma incógnita.

OUTROS TIPOS DE XENOMORFO

Como está implícito, há coisas por aí que não entendemos. Os murais dos engenheiros retratam monstruosidades horripilantes, coisas que ainda não encontramos na Fronteira. Eles podem ser simplesmente mitológicos, ou podem ser reais. Há relatos de xenocobras e grandes criaturas estrelas-do-mar semelhantes a lulas, bem como de um alien que parece ser um elo perdido entre um Neomorfo e um Xenomorfo XX121 - um Xeno azul escuro, com a mandíbula de um tubarão-duende, apelidado carinhosamente de Diácono (por causa de sua cabeça pontiaguda). O que quer que esteja lá fora, apenas reze para que você não os encontre no escuro.

A COLMEIA ALIEN

Uma colmeia alien é um grande ninho de Xenomorfos XX121, composto principalmente de resina secretada, que é construída em uma estrutura existente ou independente. As colmeias estão cheias de túneis e corredores biomecânicos retorcidos e confusos que foram girados e criados por aliens Trabalhadores. As paredes cinza-esverdeadas e úmidas tornam mais fácil para o *P. praepotens* escalar e manobrar, e estão cheias de saliências e bolsos para os Soldados aliens se esconderem. As paredes pegajosas também servem a outro propósito — os hospedeiros são postos em um casulo e impregnados dentro delas até o nascimento de um Estoura-peito, e são então mortos. Os corpos em decomposição dos hospedeiros ficam na resina, servindo de alimento para os Trabalhadores e Soldados da colmeia. A atmosfera dentro da colmeia é geralmente quente e úmida, e o cheiro pútrido é insuportável. Os soldados permanecem dormentes, hibernando nas paredes e no teto até serem chamados ao trabalho pela Rainha. Ao longo do caminho, existem muitas câmaras pequenas que servem a objetivos desconhecidos, e no fundo do labirinto desse ninho há uma câmara centralizada e protegida, onde a Rainha fica no topo de um saco de ovos inchado e os deposita. Verificou-se que algumas colmeias contêm conjuntos de derivados diluídos do Químico A0-3959X.91-15, provavelmente secretado pelos próprios Xenomorfos e usado para realizar alterações genéticas nos hospedeiros, a fim de torná-los mais adequados para a produção do tipo de Estoura-peito de que a colmeia mais precisa. É um lugar desagradável e você deve evitar. ■

INTERAÇÃO DE ESPÉCIES: POR QUE NÃO PODEMOS SÓ CONVIVER?

Vamos ser sinceros — não há amor na Fronteira. Os aliens odeiam os seres humanos e, assim como os humanos, eles também odeiam um aos outros. Criaturas de tipos diferentes geralmente não se dão bem. Certamente, um Abraçador e um Soldado Xenomorfo trabalharão juntos, mas um Soldado Xenomorfo e um Neomorfo saltarão na garganta um do outro. Os Neomorfos selvagens atacarão qualquer coisa que não seja do seu tipo — eles acham os androides uma curiosidade e só os atacam se forem provocados. Xenomorfos XX121 são semelhantes, atacando qualquer criatura que considerem uma ameaça. As abominações odeiam a todos até atingirem a maturidade — então começam a se estabelecer e a tolerar a presença um do outro (mas ainda não gostam de humanos, androides e outros aliens). Praetomorfos, por outro lado, simplesmente não toleram outras espécies aliens. Xenomorfos de diferentes colmeias entrarão em conflito com a intenção de matar a Rainha um do outro. Quando uma colmeia mata a Rainha de outra, a colmeia sem líder é absorvida pelo vencedor. Os ovos e Praetorianos da rainha anterior são destruídos, enquanto Batedores, Trabalhadores e Zangões são imediatamente assimilados. Os Soldados são outra história. Embora uma Rainha reinante libere feromônios que ligam os novos soldados a ela, muitas vezes ela simplesmente os destrói também.

OUTRAS ESPÉCIES EXTRASOLARES

Além de Engenheiros e Xenomorfos, alguns exoplanetas possuem espécies próprias — peixes rápidos, animais terrestres lentos, artrópodes do tamanho de cães, insetos, baleias, paquidermes e muito mais. Espécies de diferentes classificações cumprem os mesmos papéis em uma ecologia que suas contrapartes na Terra. Alguns mundos como Arcturus e Zagreus são mesmo o lar de várias espécies únicas. Abaixo está uma pequena amostra do que mais vive entre as estrelas.

O ENXAME

- **TIPO:** Insetos Onívoros
- **HABITAT:** LV-KR 115, grama fértil e terras agrícolas, ou à deriva no espaço
- **TAMANHO:** Cerca de 15 centímetros cada, mas juntos eles podem formar enxames maciços com muitos quilômetros de diâmetro
- **CARACTERÍSTICAS:** Cobrem uma área e consomem tudo por lá, exceto metais.

Apelidado de gafanhotos espaciais pelos Fuzileiros Coloniais, o enxame originou-se ou parou no planeta LV-KR 115. Por séculos incontáveis, eles devastavam as pastagens por uma temporada, antes de entrar em hibernação por décadas, apenas despertando quando as terras estavam férteis mais uma vez. Entre os ciclos, a companhia descobriu o mundo e criou um método para criar culturas de auto-reabastecimento no país. O enxame acordou mais uma vez para devorar a tudo. Mas com plantações que poderiam voltar a crescer após qualquer ataque, o enxame não tinha motivos para entrar em hibernação. Em vez disso, seus números cresceram exponencialmente até cobrir todo o planeta. A empresa foi forçada a bombardear o planeta com pesticidas que tornaram o planeta inabitável.

Embora grave em sua solução, o problema foi resolvido em LV-KR 115, mas isso foi apenas o começo. O termo gafanhoto espacial parece ter sido adequado, pois os cientistas traçaram uma linha através da Fronteira de mundos que sofreram repetidos danos ecológicos, e enxames adormecidos foram localizados à deriva no espaço profundo. É possível que esses insetos flutuem no espaço por milênios antes de alcançar novos mundos para devastar. Ninguém sabe quantos estão lá fora, nem quantos já estão adormecidos em mundos férteis de colônias, apenas esperando acordar e começar o ciclo novamente.

REGRAS DO ENXAME: O tamanho de um enxame é medido pelo número de zonas que ele cobre. O valor de Velocidade de um enxame é igual ao número de zonas que ele cobre. A Vitalidade de um enxame é igual a 5 vezes o número de zonas que ele cobre. O Enxame não pode ser morto. As vítimas só podem fugir ou tentar expulsá-lo. Se a Vitalidade do Enxame cai para zero, ele se cansa e vai buscar escolhas mais fáceis.

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: Boa sorte. Tente atirar neles o quanto quiser, pois existem centenas para substituir cada gafanhoto que você atingir. No espaço, você pode cozinhar as criaturas adormecidas nos seus pós-combustores. Uma vez em um planeta, o fogo, a condutividade elétrica e os pesticidas letais são os únicos meios de lidar com essa ameaça espacial.

Veja essa coisa linda! Em todos os sistemas que já catalogamos, nunca encontramos nada maior que bactérias, mas isso... isso é vida. Nós encontramos vida."
"Nosso primeiro alien."

— MILLBURN E DAVID 8

O ENXAME

VELOCIDADE: 1 por zona

VITALIDADE: 5 por zona

HABILIDADES: Nenhuma

VALOR DE ARMADURA: Impermeável a todos os ataques, exceto fogo, explosões e eletricidade.

ATAQUES DO ENXAME

D6	ATAQUE
1	**CONSUMIR:** O enxame consome tudo em seu caminho, e este local é rico em alimentos. A Vitalidade do Enxame é restaurada em 2 pontos, dificultando expulsá-lo.
2	**FEROMÔNIOS:** O enxame está ficando cada vez mais agitado e mais e mais feromônios estão sendo liberados no ar. A próxima rolagem do Enxame nesta tabela recebe +1. Este efeito é cumulativo.
3	**ENXAME SUFOCANTE:** As criaturas do enxame estão por toda parte: o ar está denso com elas. Eles estão nos olhos, ouvidos e bocas das vítimas, e é quase impossível respirar. Todos dentro da área do enxame devem fazer uma rolagem de RESISTÊNCIA. Falhar significa que a vítima não pode agir durante a próxima Rodada, e o Enxame realizará um ataque ATÉ OS OSSOS contra a vítima como sua próxima ação.
4	**FOME DESESPERADA:** O enxame está com tanta fome que come qualquer coisa, e agora os polímeros e compostos na armadura dos jogadores parecem bons. Todo mundo dentro do Enxame usando armadura sofre um ataque rolado com oito Dados Base, Dano 1. Qualquer dano é subtraído imediatamente do Valor de Armadura. Aqueles que não usam armadura descobrem que suas roupas foram rasgadas, mas o ataque não causa nenhum dano.
5	**FRENESI ALIMENTAR:** O enxame está com fome e tenta comer qualquer coisa que possa envolver. Todos os personagens dentro do Enxame sofrem um ataque lançado com seis Dados Base, Dano 1. A armadura é reduzida pela metade (arredondada para baixo) uma vez que as criaturas procuram maneiras de passar por ela.
6	**ATÉ OS OSSOS:** O Enxame concentra-se em um alvo, e a vítima sofre um ataque rolado com oito Dados Base, Dano 1. A armadura é reduzida pela metade (arredondada para baixo) uma vez que as criaturas se contorcem embaixo dela. Se o ataque causar algum dano, o Enxame devastou a vítima e ela sofre uma lesão crítica, mesmo que não esteja Quebrada. A cada Rodada seguinte, uma das ações do enxame é automaticamente atacar esse alvo novamente com esse ataque, na próxima iniciativa do Enxame. Isso continuará até que a vítima seja descarnada até os ossos, resgatada ou até que o Enxame seja expulso.

CEIFEIRA

- **TIPO:** Mamífero Onívoro
- **HABITAT:** Tártaro e várias colônias de mineração.
- **TAMANHO:** 6 metros ou mais
- **CARACTERÍSTICAS:** Irrompe do chão, pisoteia quando ameaçada, investe quando encurralada. Não sabe quando recuar.

Animais terrestres subterrâneos imensos, as Ceifeiras são pesadelos de seis pernas do tamanho de um Anquilossauro que são famosos por ter destruído a colônia em Tártaro. Essas escavadeiras grandes e de movimento rápido têm olhos minúsculos e inúteis, uma vez que utilizam o sonar para se localizar. Elas têm garras frontais enormes e uma boca com um mecanismo de trituração exclusivo que mói materiais orgânicos e o armazena em um dos seis estômagos. Essa boca age como um moedor de carne circular rotativo, esmagando e destruindo carne, ossos, plantas, madeira, rochas e a maioria dos metais. Somente os materiais mais fortes resistirão à destruição, causando a asfixia da Ceifeira até que o item ofensivo seja removido.
Alvos típicos incluem terras agrícolas, cemitérios, lojas de comida ou um grupo de pessoas ou animais. Embora as Ceifeiras não cacem os seres vivos em si, qualquer criatura com azar de estar em sua zona de alimentação vira ração. Como o ar em seu habitat natural é mais alto em dióxido de carbono do que a norma humana, as Ceifeiras são capazes de respirar atmosferas venenosas. Eles carregam seus filhotes sob as dobras de sua concha blindada - criaturas do tamanho de javalis que se destacam e atacam se sua mãe for sobrepujada.

Enquanto nativa do Tártaro, algum executivo da Bionacional enfiou na cabeça que as Ceifeiras poderiam ser usadas para escavar minas em outros mundos ricos em metais. Elas foram transportadas para vários planetas e satélites de mineração na Fronteira e o fizeram — antes de escaparem para a natureza e também perturbarem essas colônias.

GIGANTE OCULTO: Quando em repouso, a Ceifeira dorme frequentemente logo abaixo da superfície, com uma fina camada de terra acima dela. Se alguém atravessar esse terreno, ele pode fazer um teste de **OBSERVAÇÃO** para detectar a terra enfraquecida, mas, caso contrário, ela entrará em colapso e a assustadora Ceifeira terá direito a um ataque grátis.

CEIFEIRAS JOVENS: Uma mãe Ceifeira levará até 2D6 jovens com segurança sob o seu revestimento de armadura. Se ela for atacada e estiver em perigo real, esses jovens também pularão em sua defesa e atacarão, lançando quatro Dados Base, Dano 1.

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: Essas coisas são destruidoras em larga escala. Os habitantes da Colônia Tártaro atraíram as criaturas para a superfície e as atacaram com aeronaves com sucesso limitado antes que os animais aprendessem a evitar tais armadilhas. A melhor maneira de matar uma Ceifeira em fúria é atacar seu ventre macio e desprotegido — mas boa sorte para chegar perto o suficiente sem ser esmagado ou moído.

CEIFEIRA

	CEIFEIRA	Ceifeira Jovem
VELOCIDADE	1	1
VITALIDADE	15	4
HABILIDADES		
Mobilidade	4	8
VALOR DE ARMADURA	15 (exceto abaixo da barriga, com 5)	4



ATAQUES DA CEIFEIRA

D6	ATAQUE
1	**VARREDURA DE SONAR: A Ceifeira observa seus arredores lançando rapidamente o pulso do sonar. Adicione +1 à próxima rolagem nesta tabela (em um máximo de 6). Todos os PJs a até a distância LONGA são afetados pelo guincho agudo e recebem +1 NÍVEL DE ESTRESSE.**
2	**PULSO DO SONAR: A Ceifeira usa seu sonar como arma. Todo mundo dentro da distância CURTA é atingido pela explosão ultra-sônica e deve fazer um teste de RESISTÊNCIA (sem ação) ou ficar atordoado e perder a próxima ação. Aqueles que não estiverem atordoados devem fazer uma Rolagem de Pânico.**
3	**CARGA: A Ceifeira encurralada investe em direção ao jogador que considera ser a maior ameaça. Ela faz uma investida maníaca contra ele, e todos os que estão nessa direção, enquanto a carga cruza até a próxima zona. Todos os alvos devem fazer um teste de MOBILIDADE (sem ação) para sair do caminho. Qualquer um que falhar sofre um ataque lançado com dez Dados Base, Dano 1, e é derrubado.**
4	**ESTOURO: A Ceifeira fica furiosa, como um cavalo selvagem, e se agita em um frenesi enlouquecido. Todos os alvos dentro da distância CURTA sofrem um ataque esmagador de seis Dados Base, Dano 2 e são derrubados se atingidos.**
5	**GARRAS CAVOCADORAS: As garras da fera são quase tão ruins quanto a sua boca e ela salta sobre uma pobre vítima, que sofre um ataque com dez Dados Base, Dano 2.**
6	**PULVERIZAR: A vítima é arrastada para o terrível moedor de carne que é a boca da criatura. Ela consegue fazer uma última rolagem resistida de COMBATE CORPO A CORPO contra oito Dados Base (sem ação), para evitar esse destino terrível. Se ela fracassa no teste, morre, seu corpo é moído sem piedade, e seus gritos de agonia ecoam nos ouvidos dos seus amigos até seus últimos dias. Todos que testemunham isso recebem +1 NÍVEL DE ESTRESSE e devem fazer uma Rolagem de Pânico.**

VERMES-LEÃO

- **TIPO:** Invertebrado Carnívoro
- **HABITAT:** Ermos de Zagreus
- **TAMANHO:** 1.8–3 metros
- **CARACTERÍSTICAS:** Caçador implacável, ataca primeiro, recua para o subsolo quando confuso.

Uma criatura carnívora agressiva coberta de cílios dourados e de movimento rápido, o Verme-Leão está no topo da cadeia alimentar no mundo de selvas dos sonhos dos xenobiólogos que é Zagreus. Sem olhos, o Verme-Leão tem uma série de orelhas correndo ao longo do corpo com um grupo de narinas no centro de seu enorme bico afiado. Como as Ceifeiras de Tártaro, o verme é um escavador, mas, diferentemente daqueles animais terrestres gigantes, o Verme-Leão só pode viajar por terra mole. É um predador de emboscada que procura ativamente por presas vivas. Há boatos de que os caçadores ilegais têm removido os vermes-leões de seu habitat natural, passando-os pela quarentena da CCI e vendendo-os para a elite corporativa como animais de estimação. Se forem reais, é um desastre em potencial esperando para acontecer — um verme-leão que escapar pode se reproduzir rapidamente e perturbar o equilíbrio ecológico de qualquer mundo colonizado, além de ser responsável por muitas mortes.

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: Os vermes-leões podem ser desorientados pela liberação de pólen ou poluentes no ar. Eles são facilmente distraídos pelos feromônios de outro verme-leão, algo que os colonos em em Zagreus foram sábios o suficiente para coletar. Um verme-leão percebe o cheiro de outro de seu tipo como uma invasão de suas áreas de caça e procurará e atacará o agressor de acordo.

VERME-LEÃO

VELOCIDADE: 2

VITALIDADE: 8

HABILIDADES: Mobilidade 12, Observação 8

VALOR DE ARMADURA: 4

PREDADOR DE EMBOSCADA: O Verme-Leão é um predador do topo da cadeia alimentar. Em seu próprio território, montará armadilhas, poços, paredes de trepadeiras e linhas de árvores que ajudam a capturar suas presas. No modo furtivo, a presa de um Verme-Leão recebe uma modificação de -2 em **OBSERVAÇÃO**, devido aos instintos astutos do Verme, se ela estiver no território do Verme-Leão.

ATAQUES DO VERME-LEÃO

D6	ATAQUE
1	**VISÃO INTIMIDADORA:** O verme-leão se ergue, seus cílios dourados fluindo em padrões ameaçadores. Mas é um blefe. O predador viu um problema e está usando uma demonstração agressiva para cobrir uma retirada tática (o que ele faz na próxima ação). Todos os PJs dentro da distância **CURTA** devem fazer uma Rolagem de Pânico. Mas o Verme-Leão não desistiu da caçada: quando se retira, o modo furtivo é retomado com o Verme-Leão ainda caçando os PJs. Quando fizer seu próximo ataque, recebe +1 na rolagem nessa tabela (no máximo 6).
2	**BRINCANDO COM A PRESA:** O Verme-Leão ataca, mas por diversão, ao invés de matar. Role o ataque usando oito Dados Base, Dano 1. Se o ataque acertar, o alvo é jogado no chão e solta todos os itens que carrega em sua mão, mas está ileso. O Verme se ergue sobre ele, desejando que sua presa corra antes que ataque novamente. A vítima precisa fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
3	**FEROMÔNIOS ÁCIDOS:** O verme-leão libera uma enorme quantidade de feromônios no ar. Eles são tão pungentes que qualquer pessoa perto da criatura começa a tossir e todos os PJs dentro da distância **CURTA** devem fazer uma rolagem de **RESISTÊNCIA**. Se não obtiverem sucesso, ficam atordoados e perdem a próxima ação lenta.
4	**RAIVA FERAL:** A criatura ataca, jogando tudo em sua vítima, com dez Dados Base, Dano 2. Se causar algum dano, seu desejo insaciável de matar permite que ele faça imediatamente um segundo ataque como uma ação livre, com o mesmo número de Dados Base e valor de Dano.
5	**ATAQUE INCAPACITANTE:** O verme-leão ataca para incapacitar seu alvo, seja para comer mais tarde, seja para obter espaço suficiente para escapar de uma situação ruim. Ele dá um golpe incapacitante, fazendo um ataque com oito Dados Base, Dano 1. Se causar algum dano, causa automaticamente a lesão crítica nº 56, mesmo que a vítima não esteja Quebrada.
6	**ROLO DE MORTE:** O Verme-Leão se esforça para matar, agarrando seu alvo e envolvendo-o em um rolamento mortal. Role o ataque usando oito Dados Base, Dano 1. Se o ataque acertar, a vítima é agarrada e desorientada e perde a próxima ação lenta. Em sua próxima ação, o Verme-Leão apertará a vítima, atacando com dez Dados Base, Dano 1 novamente.

ESCORPIONÍDEOS TANAKANOS

- **TIPO:** Artrópode Carnívoro
- **HABITAT:** Tanaka 5, desertos e nascentes cavernosas
- **TAMANHO:** 1.5–2.4 metros
- **CARACTERÍSTICAS:** Esconde-se em dunas e rochas durante o dia, caça à noite, agressivos se provocados e nadadores surpreendentemente adeptos

Embora sejam equipados com ferrões venenosos, os escorpiões do deserto de Tanaka 5 têm mais em comum com os escorpiões marinhos pré-históricos da Terra do que com a variedade terráquea padrão. Essas criaturas afuniladas e segmentadas têm cabeças arredondadas, um conjunto de pinças grandes, oito pernas similares às de um caranguejo e duas grandes estruturas como barbatanas em ambos os lados do corpo. Embora inicialmente se pensasse que elas eram utilizadas em exibições de intimidação, as nadadeiras tinham um propósito diferente quando os sistemas subterrâneos de lagos do planeta foram descobertos — os Escorpionídeos são nadadores hábeis e passam pelo menos metade de sua vida debaixo d'água. Esses lagos estão repletos de vida aquática, facilitando a caça dos artrópodes. Embora eles normalmente sejam mais reservados, os Escorpionídeos lutam caso se sintam ameaçados. As pinças podem quebrar a perna de um homem, e o ferrão pode matar um ser humano adulto rapidamente, a menos que um antídoto seja administrado. O veneno mortal em seus ferrões pode ser usado para uma infinidade de propósitos medicinais. Embora perigoso e um tanto desagradável, coletar Escorpionídeos e ordenhar seu veneno pode fazer com que você ganhe dinheiro rapidamente. Os Escorpionídeos apresentam uma gama de cores que vão de um vermelho alaranjado a um azul profundo.

CORRIDA SUBAQUÁTICA: Como uma ação lenta, um Escorpionídeo pode correr como se tivesse usado duas ações de corrida (ou seja, através de duas zonas ou de uma zona adjacente diretamente para o distância **ENGAJADO** de um alvo) se estiver na água ou se seu movimento começar na água. Ele usa essa capacidade para fazer ataques furtivos contra presas na praia.

PROTOCOLO DE CONTENÇÃO E EXTERMÍNIO: Suas conchas os protegem de facas e outras armas brancas, mas não são muito úteis contra balas.

ESCORPIONÍDEOS TANAKANOS

	Em Terra	Na Água
VELOCIDADE	1	3
VITALIDADE	5	5
HABILIDADES		
Mobilidade	6	10
Observação	6	10
VALOR DE ARMADURA	6 (3 contra balas)	6 (3 contra balas)

ATAQUES DE ESCORPIONÍDEOS

D6	ATAQUE
1	**RECUAR:** O Escorpionídeo não é estúpido e não luta, a menos que haja uma boa razão para isso. Nesta ocasião, ele decide fugir da luta o mais rápido possível.
2	**PRENDER NO CHÃO:** O Escorpionídeo usa suas pinças poderosas para prender seu alvo no chão. Role o ataque usando dez Dados Base, Dano 1. Se o ataque acertar, o alvo é derrubado, deixa cair quaisquer itens que estiver segurando e deve fazer uma Rolagem de Pânico imediata.
3	**AGARRÃO COM A PINÇA:** A criatura tenta agarrar sua vítima em suas enormes garras, tremendo com a antecipação de um ataque rápido com sua enorme cauda. Role o ataque usando oito Dados Base, Dano 1. Se o ataque acertar, a vítima conta como agarrada (veja a página 93) e precisa fazer uma rolagem resistida de COMBATE CORPO A CORPO contra oito Dados Base para se soltar. Se o Escorpionídeo mantiver sua pegada, ele automaticamente fará um ataque GOLPE DE CAUDA (abaixo) contra a vítima em sua próxima iniciativa. Se este ataque atingir debaixo d'água, o Escorpionídeo arrastará a vítima para mais fundo e a uma zona do grupo, causando também os efeitos de afogamento.
4	**ATAQUE AGITADO:** A pinça do Escorpionídeo golpeia seu alvo. Role o ataque usando oito Dados Base, Dano 1. Se o ataque ocorrer, o Escorpionídeo lança a vítima para a próxima zona, causando uma lesão crítica imediata (independentemente de a vítima estar Quebrada). A vítima fica caída e solta todos os itens que estiver carregando em suas mãos.
5	**GOLPE DE CAUDA:** O Escorpionídeo balança sua cauda terrível para a frente com um propósito mortal. Ele ataca com dez Dados Base, Dano 1. Se causar algum dano, envenena a vítima com um veneno mortal, contando como uma doença de Virulência 9 (veja a página 109).
6	**IMOBILIZAR:** O Escorpionídeo quer escapar, mas para isso precisa tirar seus atacantes da luta. Ele lança-se na direção das pernas da vítima com suas enormes garras, fazendo um ataque com oito Dados Base, Dano 2. Se causar algum dano, a vítima sofre imediatamente a lesão crítica nº 35, esteja ou não Quebrada.

MELHOR AMIGO DO HUMANO

Quando a humanidade conquista um admirável mundo novo, eles trazem seus companheiros animais com eles - e por bons motivos. Os animais de estimação são incrivelmente importantes para o bem-estar psicológico das tripulações de naves de longo curso, e toda nave deve ter um. Embora longe de ser comum, os animais típicos de carne e osso encontrados na fronteira incluem cães, gatos, ratos, répteis, peixes e pássaros. Além disso, cópias sintéticas de animais terrestres mundanos e exóticos foram produzidas por várias empresas. Ratos e insetos infestaram muitas espaçonaves, espalhando doenças e alterando a ecologia de mundos aliens. Os macacos ainda são usados em laboratório, e gado, ovelhas, cavalos e porcos foram transplantados para colônias extrasolares agrícolas.





JOGO DE CAMPANHA

"Gente, tiramos a sorte grande desta vez!"
"O que é isso, papai?"
"Não tenho certeza. Vê se não podemos olhar essa coisa mais de perto."

–REBECCA "NEWT" JORDEN E SEU PAI, RUSS JORDEN



O que os personagens do jogador fazem? Para onde vão? O que é que tem lá fora? Este capítulo fornece as ferramentas para ajudar uma MJ a desenvolver uma estrutura para a criação de uma campanha, além de mundos de colônia e outros destinos de aventura. Ele também fornece tabelas aleatórias que estão repletas de ideias para missões, complicações, encontros e assim por diante, sejam vocês Caminhoneiros Espaciais, Fuzileiros Coloniais ou Colonos Fronteiriços.

Lembre-se de que rolagens aleatórias são uma ajuda para a imaginação e que as MJs sempre podem simplesmente escolher uma entrada de uma das tabelas, se parecer adequada, ou se parecer promissora – não seja escravo dos dados. Muitas vezes, um conjunto de rolagens aleatórias lança ideias interessantes e incomuns para cenários ou locais que você nunca imaginou, mas lembre-se sempre de que os resultados podem ser alterados ou ignorados.

A ESTRUTURA DA CAMPANHA

Antes de você jogar uma campanha completa em ALIEN RPG, você precisa decidir qual estrutura de campanha jogar – quem são os personagens e qual papel eles desempenham no universo de ALIEN. Isso é algo que recomendamos que você faça junto com os jogadores, já que você se divertirá mais se todos estiverem envolvidos na criação do jogo.

Três estruturas de campanha sugeridas – Caminhoneiros Espaciais, Fuzileiros Coloniais e Colonos Fronteiriços – são descritas abaixo e, mais adiante neste capítulo, você encontrará geradores de missão para cada uma delas. No futuro, a New Order lançará uma série de módulos de campanha que se aprofundam em cada uma das três estruturas acima, mas as informações neste capítulo são suficientes para você iniciar uma campanha completa em ALIEN RPG.

FUNCIONÁRIOS OU FREELANCERS?

Qualquer que seja a estrutura de campanha escolhida, você deve decidir desde o início se os PJs são empregados por um governo, uma corporação ou militares, ou se são freelancers, pegando quaisquer trabalhos que encontrarem em seu campo.

Como funcionários, os PJs recebem um salário constante (mesmo que pequeno) e acesso a enquipamentos que a maioria dos freelancers não pode pagar. Os freelancers têm muito menos segurança, mas são livres para aceitar os trabalhos que quiserem e, se tiverem sorte, poderão um dia tirar a sorte grande.

NAVE INICIAL

Recomendamos que você permita que os jogadores comecem com acesso a uma espaçonave. Dessa forma, eles têm mobilidade desde o início e podem explorar o mapa estelar e descobrir o universo de ALIEN peça por peça. As viagens espaciais são explicadas em detalhes no Capítulo 7. Se os PJs forem empregados por um governo, corporação ou militares, sua espaçonave será designada a eles e espera-se que cuidem bem dela. Se os PJs são freelancers, eles podem alugar ou mesmo possuir sua própria nave espacial e usar o dinheiro que ganham para repará-la e atualizá-la. Leia mais sobre isso no Capítulo 7.

CAMINHONEIROS ESPACIAIS

Você não dá a mínima para as colônias. Você tem contas a pagar – e o dinheiro fácil se faz transportando cargas e refinarias da Orla Externa para os Mundos Principais. Embora exista muito trabalho difícil e frustrante nos dois extremos da viagem, a maior parte do trabalho é gasta em hipersono, viajando daqui para lá enquanto a nave se pilota. Graças às criocâmaras, você está envelhecendo muito mais devagar do que seus amigos em casa. Continue nessa vida e você poderá viver para sempre. Se você tiver sorte, estará em casa a tempo de ver o terceiro aniversário do seu recém-nascido. Até então, você precisa convencer a empresa de que seu trabalho nessa tarefa vale um salário completo.

Como tripulação de um poderoso rebocador ou transportador de carga, os PJs são funcionários do proprietário da nave e seus trabalhos variarão tremendamente, dependendo das necessidades do cliente. Eles podem estar transportando minério para uma refinaria ou levando colonos em hiperssono para um planeta inexplorado. Existem suprimentos para transportar para as colônias, plataformas de perfuração para rebocar para a fronteira e trabalhos de resgate para realizar. Ter uma nave = viajar. As tabelas sugerem algumas das cargas comuns a serem enviadas e os possíveis destinos para entrega. Embora pareça mundano, esse trabalho está cheio de problemas, complicações e encontros inesperados com o desconhecido. Você está por sua conta, navegando frequentemente à margem do espaço conhecido... falhas, emergências e as frustrações de trabalhar com colônias insignificantes podem ser transformadas em cenários agradáveis.

TRABALHOS TÍPICOS: Transportes de carga (consulte a página 342).

EMPREGADORES SUGERIDOS: Weyland-Yutani, Lasalle Bionacional, Seegson.

CARREIRAS SUGERIDAS: Agente da Companhia, Médico, Oficial, Piloto, Operário.

NAVE SUGERIDA: Cargueiro comercial Classe M Modelo CM-88G Bisão (veja a página 181).

SALÁRIO SEMANAL: $400–960

ESTAÇÃO NOVGOROD

No final deste capítulo, você encontrará a Estação Novgorod, uma pequena estação espacial na Fronteira. O posto avançado de Novgorod pode ser um centro de trabalhos, aventuras e intrigas. Se desejar, você pode usá-lo como ponto de partida para sua campanha. Você pode usar a localização sugerida no mapa estelar ou colocá-la onde quiser.

FUZILEIROS COLONIAIS

O espaço é uma droga, e a guerra no espaço é pior ainda. Qualquer tiroteio a bordo provavelmente terminará com alguém sendo jogado no espaço. Seus superiores não dão a mínima para qualquer monte de merda em que o jogam – apenas se sentam e decidem quem vive e quem morre de longe. Além disso, você e seus amigos são sempre os encarregados de limpar a bagunça de algum político ou diretor executivo, geralmente por meio de caça a insetos, balas e sangue. A paz através do poder de fogo superior é o seu modo de vida. A parada é que você é bom nisso. Na verdade, às vezes você até gosta disso.

Uma vida militar nas colônias pode ser difícil e desafiadora, principalmente quando se trata de missões. Não existe uma tabela de empregadores para os Fuzileiros, Armada ou o Exército Coloniais – todas as suas ordens vêm do QG do Comando. As missões são tipicamente orientadas para o combate com objetivos militares, mas a MJ poderia facilmente substituir tabelas das outras estruturas de campanha para ter inspiração, se assim desejar. A maioria dos objetivos da missão será instalações fora do mundo, zonas de guerra, estações de combate ou fortificações. A chave para jogar um jogo de Fuzileiros Coloniais é fazer com que os PJs sejam os líderes do esquadrão, aqueles que tomam todas as decisões. Isso funciona com quase qualquer grupo militar, de fuzileiros a pilotos de caça. Lembre-se de manter o esquadrão pequeno. Afinal, este é um jogo de RPG, não um jogo de guerra.

TRABALHOS TÍPICOS: Missões militares (veja a página 344).

EMPREGADORES SUGERIDOS: CACEU (Américas), Forças de Operações Espaciais (União dos Povos Progressistas), Comando de Fuzileiros Reais (Império dos Três Mundos).

CARREIRAS SUGERIDAS: Fuzileiro Colonial, Médico, Oficial, Piloto, Operário.

NAVE SUGERIDA: Fragata Classe Conestoga (veja a página 186).

SALÁRIO SEMANAL: $500–760

CADEIA DE COMANDO

Como fuzileiros, independentemente de você trabalhar para as AU, I3M ou UPP, você faz parte de uma organização militar e espera-se que siga as ordens. Isso significa que você não pode escolher em quais missões você será enviado; alguém lá em cima simplesmente lhe dará ordens. Em termos de jogo, isso significa que a MJ prepara uma missão e fornece aos jogadores um resumo dos objetivos. Se você deseja uma abordagem mais aberta, recomendamos que você jogue como uma companhia mercenária. Dessa forma, você é livre para escolher para onde ir e em quais missões deseja participar.

COLONOS FRONTEIRIÇOS

"A vida nas colônias fora do mundo é uma aventura", disseram. "Comece uma vida nova com a perspectiva de riquezas incalculáveis", disseram. O que não disseram foi que os mundos das colônias são difíceis e implacáveis, e embora existam sim oportunidades para fazer uma fortuna, sempre parece acontecer com outra pessoa. Mas sua chance chegará – você é um topógrafo, um garimpeiro, um mineiro ou um explorador – e se houver tesouros por aqui, você os encontrará. E então você pode vender sua reivindicação a uma das companhias por uma fortuna."

Os Colonos Fronteiriços são proletários durões e trabalhadores, e, de acordo com os rumores, se arriscam com especulações ou simplesmente vão às cegas para localizar e extrair matérias-primas valiosas ou resgatar tecnologia abandonada. Suas habilidades e tenacidade são procuradas por terceiros que não desejam enfrentar os perigos da Borda Externa. Encontrar muito dinheiro para financiar sua própria expedição não é fácil. Isso torna a maioria dos exploradores dependentes de patrocinadores. Muitas vezes, as recompensas permitem autorizar expedições próprias ou novos conhecimentos desejáveis.

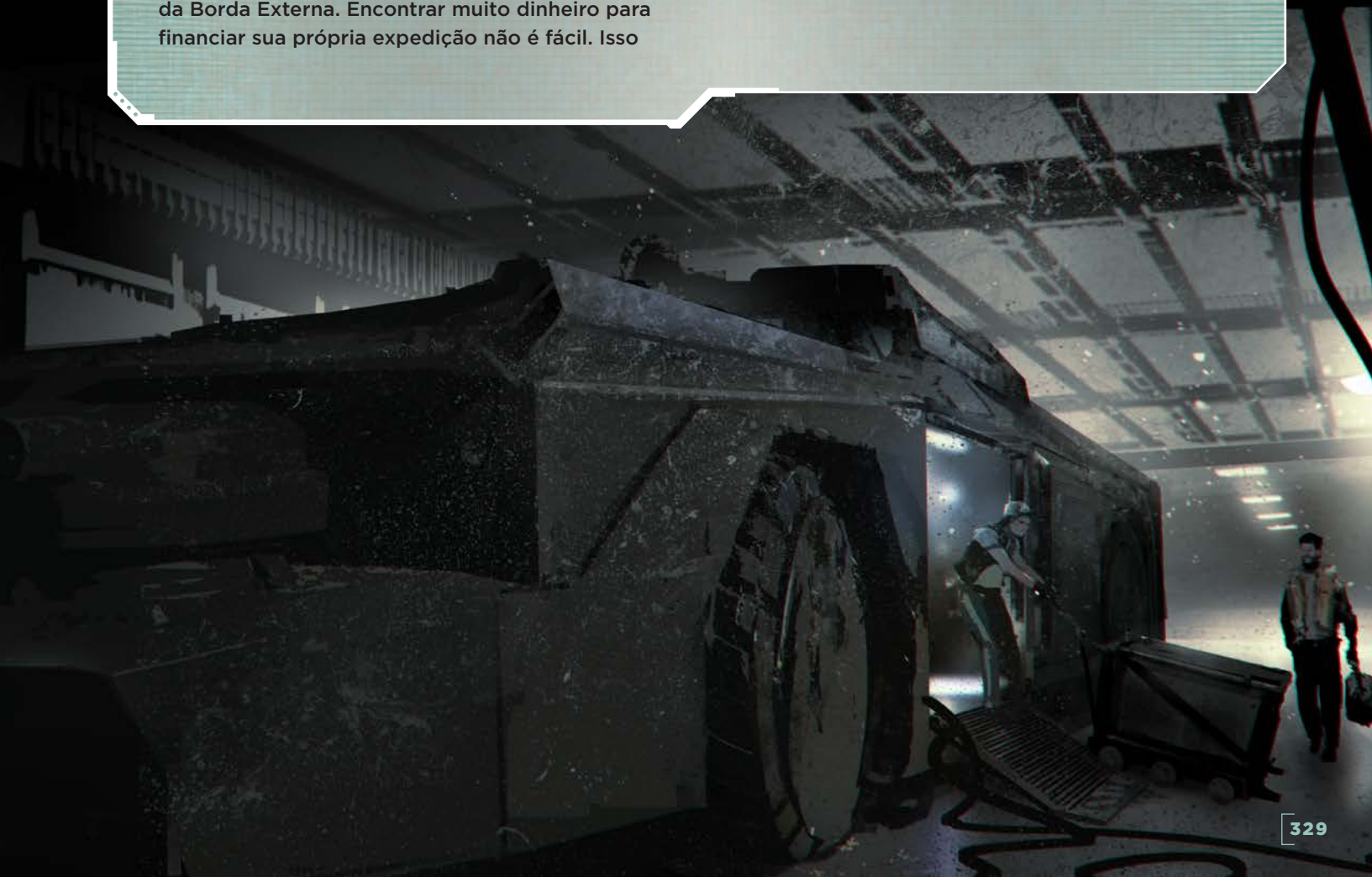
TRABALHOS TÍPICOS: Expedições (veja a página 348).

EMPREGADORES SUGERIDOS: Weyland-Yutani, CISC, Gabinete de Xerifes Coloniais.

CARREIRAS SUGERIDAS: Agente da Companhia, Criança, Médico, Piloto, Operário, Cientista.

NAVE SUGERIDA: Embarcação de Resgate Espacial no Espaço Profundo Classe G Modelo CM-90S CORVUS (veja a página 180).

SALÁRIO SEMANAL: $500–640



CRIANDO SISTEMAS ESTELARES

As regras nesta seção permitem à MJ criar um mundo de colônias na Fronteira ou na Borda Externa e com todas as informações necessárias para começar a criar cenários com seus jogadores. Se o sistema estelar mais amplo exigir mais exploração, serão incluídas regras opcionais para criar todos os planetas ao redor de uma estrela.

TIPOS DE ESTRELAS

As estrelas variam muito, desde anãs brancas do tamanho da lua a gigantes, imensos e frios vermelho-escuros tipo M a ferozes estrelas brancas e azuis.

TIPO DE ESTRELA

TIPO	DESCRIÇÃO	CLASSE DE BRILHO
Gigante	Estrela enorme, brilhante e fria em um estágio final da evolução	Tipo III
Subgigante	Uma estrela grande e brilhante, esgotando seu combustível	Tipo IV
Sequência Principal	Tipo de estrela pequeno, mas incrivelmente comum	Tipo V
Anã Branca	Uma estrela morta, esgotada, minúscula e superdensa	Tipo DA
Anã Vermelha	Uma estrela vermelha da sequência principal, pequena e fria. Estrela muito comum.	Tipo MV
Sequência Principal Branca	Estrelas brancas da sequência principal que queimam quente e intensamente	Tipo A0V

CLASSE DE BRILHO: Existem outras classes de estrelas, tipo I e II, mas não existem em nossas vizinhanças estelares.

CLASSE ESPECTRAL: As estrelas também recebem uma classe espectral, com base na temperatura. Elas são:

- O – Azul
- B – Azul
- A – Branca
- F – Branca-Amarelada
- G – Amarela
- K – Laranja
- M – Vermelha

Uma estrela é descrita combinando as duas classificações, por exemplo: MV, GIII, FV. Não há estrelas do tipo O em nossas vizinhanças estelares.

NOMES PLANETÁRIOS

Planetas desabitados recebem nomes que geralmente se referem à mitologia grega ou a temas sombrios ou de presságio. Planetas e satélites inexplorados permanecem sem nome, enquanto qualquer satélite ou planeta explorado (antes da colonização) receberá uma designação de três dígitos prefixada pelo código da CCI como "LV", "MT" ou "RF" (por exemplo, RF/9, LV-562 e MT-338). Uma lista sugerida de nomes é fornecida aqui:

- **Aníbal**
- **Monos**
- **Réquiem**
- **Nakaya**
- **Faetonte**
- **Nocturne**
- **Próspero**
- **Magdala**
- **Hamilton**
- **Tracatus**
- **Aurora**
- **Arges**
- **Maldição**
- **Nero**
- **Doramin**
- **Solitude**
- **Eufrates**
- **Nêmesis**
- **Moabe**
- **Estéropes**
- **Napier**

CRIAÇÃO DO MUNDO PRINCIPAL

A presença humana em um sistema estelar será estabelecida no planeta mais lucrativo, não no mais parecido com a Terra. Pode haver ar venenoso e mares de ácido sulfúrico, mas se houver paládio ou irídio para se minar, então é para onde a colônia irá. Às vezes esse mundo colonizado é chamado de mundo principal, para diferenciá-lo de todos os planetas e satélites desabitados no resto do sistema estelar.

Cada mundo principal exige que a MJ crie aleatoriamente seu Tamanho, Atmosfera, Temperatura e Geosfera. Um Traço Planetário aleatório pode ser criado (para criar uma impressão inicial da superfície do mundo) antes de passar para o Tamanho da Colônia, Missão da Colônia, Facções em ação e quaisquer Componentes Orbitais.

TAMANHO DO PLANETA: O tamanho listado é o diâmetro do planeta em quilômetros, com exemplos de corpos aproximadamente equivalentes do nosso Sistema Solar. Os mundos com menos de 0,7 G são considerados mundos de baixa gravidade, enquanto os de 1,3 G ou mais são classificados como de alta gravidade. Nos mundos de gravidades baixa e alta, os personagens terão problemas para se movimentar e receberão uma modificação de -2 em todos os testes de **AGILIDADE, COMBATE CORPO A CORPO** e **RESISTÊNCIA**. Após um período de aclimatação, essa modificação desaparece.

TAMANHO DO PLANETA

2D6	TAMANHO	GRAVIDADE DA SUPERFÍCIE	EXEMPLOS
2 ou menos	<1,000 km	Quase 0-G	Ceres e outros asteroides
3–4	2,000 km	0.1 G	Júpeto
5–6	4,000 km	0.2 G	Luna, Europa
7	7,000 km	0.5 G	Marte
8	10,000 km	0.7 G	
9–10	12,500 km	1.0 G	Terra, Vênus
11	15,000 km	1.3 G	
12	20,000 km	2 G	Super-Terra

Subtraia o modificador listado abaixo, se aplicável:

- **PLANETA GÉLIDO: –2 (veja o Gerador de Sistema Estelar)**
- **SATÉLITE DE GIGANTE GASOSO: –4 (veja o Gerador de Sistema Estelar)**

ATMOSFERA: O tamanho de um planeta pode afetar a atmosfera, com as entradas de dígitos baixos (2 a 8) geralmente mais comuns em mundos pequenos e as mais altas (9 a 12) associadas a mundos maiores. Muitos planetas têm atmosferas tóxicas e irrespiráveis – esteja preparado!

ATMOSFERA

2D6	TIPO
3 ou menos	Rarefeita
4–6	Respirável
7–8	Tóxica
9	Densa
10	Corrosiva
11	Infiltrante
12	Especial

Subtraia os modificadores listados abaixo, se aplicáveis:

- **4.000 km de diâmetro ou menos: –6**
- **4.001 km - 7.000 km de diâmetro: –2**

- **TÓXICA.** A atmosfera tóxica tem uma densidade semelhante à da Terra, mas está repleta de enxofre, dióxido de carbono ou outros gases venenosos – não é respirável sem uma máscara de filtro. Qualquer pessoa sem uma máscara de filtro sofre um ataque rolado com quatro Dados Base no início de cada Rodada. Cada rolado causa um ponto de dano. Se a vítima for Quebrada, ela deve fazer um Rolagem de Morte a cada Turno até morrer ou ser trazida para a segurança.
- **RAREFEITA.** Uma atmosfera rarefeita é fina demais para se respirar. Pode ser equivalente ao topo do Monte Everest ou a altitude em que os aviões do século XXI voam, ou pode ser tão tênue que conta como vácuo. Trajes de pressão são necessários aqui. Danos ao traje levam à descompressão explosiva como se estivesse no vácuo (página 107). Em mundos com uma atmosfera rarefeita, barrancos profundos conterão pressão alta o suficiente para os humanos sobreviverem sem trajes, embora sejam necessárias máscaras de compressor.
- **RESPIRÁVEL.** A atmosfera tem a densidade da Terra e contém oxigênio e dióxido de carbono em quantidades para sustentar a vida humana.
- **DENSA.** O ar não é tóxico, mas é tão denso que literalmente é espesso demais para respirar. Somente em grandes altitudes os humanos podem respirar confortavelmente sem um traje de pressão. Durante longos períodos de exposição, a circulação sanguínea reduzida resulta em dormência, cãibras e até coágulos, que trazem riscos à vida. Trajes de pressão devem ser usados nesses mundos. Danos ao traje levam a um efeito de implosão semelhante à exposição ao vácuo (veja a página 107).
- **CORROSIVA, TÓXICA.** As atmosferas corrosivas são tóxicas e também contêm substâncias químicas como amônia, flúor ou cloro que queimam a garganta e os pulmões. Qualquer pessoa sem uma traje de pressão sofre um ataque rolado com cinco Dados Base no início de cada Rodada. Cada rolado causa um ponto de dano. Se a vítima for Quebrada, ela deve fazer um Rolagem de Morte a cada Turno até morrer ou ser trazida para a segurança. Trajes de Pressão protegem contra atmosferas corrosivas.
- **INFILTRANTE, TÓXICA.** Gases corrosivos, em grande concentração, podem até destruir trajes de pressão e vedações de câmaras de ar em um Período. Esse tipo de atmosfera é classificado como infiltrante. Ligas especiais são necessárias para sobreviver a essa atmosfera mortal. Qualquer pessoa sem um traje de pressão intacto sofre um ataque rolado com seis Dados Base no início de cada Rodada. Cada rolado causa um ponto de dano. Se a vítima for Quebrada, ela deve fazer um Rolagem de Morte a cada Turno até morrer ou ser trazida para a segurança. Observe que esses mundos terão chuvas, mares e lagos de hidróxido de amônio, ácido fluorídrico, ácido clorídrico, etc.
- **ESPECIAL.** Essa atmosfera varia através da superfície do planeta. Pode ser densa no equador e rarefeita ao redor dos pólos, ter uma forma líquida ou outras propriedades especiais decididas pela MJ. Se estiver sem ideias, role novamente.

TEMPERATURA: A temperatura média da superfície de um planeta depende da distância da estrela, assim como da atmosfera do planeta. Essa temperatura fornece uma pista sobre sua posição no sistema estelar.

TEMPERATURA

2D6	TEMPERATURA	TEMPERATURA MÉDIA	DESCRIÇÃO
3 ou menos	Congelante	–50°C ou menos	Titã, Plutão, Encélado
4–5	Fria	–50 a 0°C	Alasca ou Antártica no inverno
6–7	Temperada	0 a 30°C	Boston ou Paris
8–10	Quente	31 a 80°C	Desertos de Mojava ou Saara
11+	Escaldante	80°C ou mais	Mercúrio, Vênus

Adicione ou subtraia os modificadores listados abaixo, se aplicáveis:

- **Atmosfera rarefeita: –4 (com diferenças drásticas de temperatura entre noite e dia)**
- **Atmosfera densa: +1**
- **Atmosfera corrosiva ou infiltrante: +6**
- **Atmosfera especial: MJ decide**

GEOSFERA: Os resultados na tabela de geosfera (abaixo) indicam a proporção de terra seca em relação ao oceano que existe no planeta. Note que um mundo Congelante terá todos os mares e oceanos em forma de gelo e um mundo Escaldante transformará seus oceanos em vapor. Além disso, deve-se ressaltar que, quando se trata de outros planetas, nem todos os oceanos são compostos de água.

TABELA DE GEOSFERA

2D6	TIPO DE GEOSFERA	DESCRIÇÃO
4 ou menos	Mundo Desértico	Sem água na superfície
5–6	Mundo Árido	Desertos globais e estepes secas, com alguns lagos e mares pequenos
7–8	Mundo Temperado-Seco	Os oceanos cobrem de 30 a 40% da superfície do mundo
9–10	Mundo Temperado-Úmido	Os oceanos cobrem de 60 a 70% da superfície do mundo
11	Mundo Úmido	Oceanos globais com algumas ilhas e arquipélagos
12	Mundo Aquático	Sem terra seca

Adicione ou subtraia os modificadores listados abaixo, se aplicáveis:

- **Atmosfera fina, densa, corrosiva ou infiltrante: –4**
- **Atmosfera especial: MJ decide.**
- **Temperatura quente: -2**
- **Temperatura escaldante: –4**
- **Congelado –2**
- **Sem atmosfera = Mundo Desértico**

TERRENO PLANETÁRIO: Role nesta tabela para um único tipo distinto de terreno planetário. Se estiver usando o Gerador de Sistema Estelar, esses resultados serão adequados apenas para Planetas Terrestres; para Planetas Glaciais, use a Tabela de Terreno de Planetas Glaciais.

PLANETARY TERRAIN TABLE

D66	TERRENO	D66	TERRENO
≤11	Cratera de impacto imensa	41	Rio impressionante de grande extensão
12	Planícies de gás silício	42	Florestas estranhamente coloridas de vegetação alienígena
13	Formações rochosas perturbadoras esculpidas pelo vento	43	Montanhas cortadas por lagos azul-celeste
14	Tempestade global de poeira permanente	44	Planícies vastas de grama imensa
15	Planícies de poeira coloridas	45	Vida vegetal altamente tóxica, mas linda
16	Campos de lava vulcânica ativos	46	Satélites naturais pequenos, brilhantes e incrivelmente rápidos em órbita
21	Extensos campos de sal	51	Deltas de rios vastos e complexos
22	Céu em um pôr do sol permanente carregado de poeira	52	Imensa série de cachoeiras
23	Planícies de lava antigas e enegrecidas	53	Lamaçal sem fim com cursos de água sinuosos
24	Fontes termais e saídas de vapor	54	Litoral impressionante de fiordes e falésias
25	Montanhas altas e cobertas de cascalho	55	Vulcões, ativos e espalhados
26	Ventos uivantes que nunca param	56	Selva impenetrável
31	Bancos de névoa se espalham diariamente	61	Marés perigosas - rápidas e ruidosas
32	Vales profundos e largos de fendas tectônicas	62	Grande tempestade permanente e vasta
33	Terras bizarramente erodidas e cortadas pelo vento	63	Criaturas marinhas tóxicas seguindo as correntes
34	Desfiladeiros íngremes cortados em rochas macias por rios	64	Cadeias de ilhas vulcânicas
35	Satélite enorme domina o céu dia e noite	65	Nublado permanentemente com chuva constante
36	Super cânion que abrange todo o mundo	≥66	Oceanos levemente ácidos e chuvas

Adicione ou subtraia as modificações listadas abaixo no dígito das *dezenas* da rolagem do D66, se aplicável:

- **Mundo Desértico: -3**
- **Mundo Árido: -2**
- **Mundo Húmido: +2**
- **Mundo Aquático: +3**
- **Temperaturas Congelantes: -2**

TABELA DE TERRENO DO PLANETA GÉLIDO

2D6	CARACTERÍSTICA
2	Cratera de impacto imensa
3	Gêiseres jogam água em órbita baixa devido a longas fendas
4	Fissuras profundas que levam a um oceano subterrâneo
5	Fissuras de gelo de um verde-azulado dramático
6	Criovulcão enorme e ativo
7	Vasta cadeia de montanhas
8	Super cânion que abrange todo o mundo
9	Formações de gelo perturbadoras esculpidas pelo vento
10	Planícies de gelo negras e cobertas de poeira
11	Impressionante escarpa de gelo de grande comprimento
12	Extensos campos de dunas de grãos de areia de metano

COLÔNIAS: A habitação colonial na Borda Externa e na Fronteira geralmente é limitada a pequenos assentamentos com apenas uma ou duas missões. Essas colônias têm patrocinadores dos quais dependem. Role primeiro o tamanho da colônia e depois as missões. Role inicialmente para o Tamanho da Colônia e depois role várias vezes na Tabela de Missões da Colônia, conforme determinado pelo Tamanho da Colônia. Se a MJ estiver criando um planeta inexplorado e desabitado, não use as tabelas a seguir. Alguns planetas habitados foram colonizados por mais de um poder. A MJ pode decidir que esse é o caso ou usar o 2D6, com o 10 indicando duas colônias concorrentes no mesmo mundo.

TAMANHO DA COLÔNIA

2D6	TAMANHO	POPULAÇÃO	MISSÕES
7 ou menos	Inicial	3D6 x 10	1
8–10	Jovem	3D6 x 100	D3–1
11+	Estabelecida	2D6 x 1,000	D3

Adicione ou subtraia os modificadores listados abaixo, se aplicáveis:

- **Atmosfera Respirável: +1**
- **Atmosfera Corrosiva ou Infiltrante: -2**
- **Tamanho de 4.000 km ou menos: -3**

MISSÃO DA COLÔNIA

2D6	TIPO
2 ou menos	Terraformação
3	Pesquisa
4	Exploração
5	Prisão / Isolamento ou Exílio
6	Mineração e Refino
7	Perfuração Mineral
8	Retransmissão de Comunicação
9	Militar
10	Pecuária / Exploração Agrícola
11	Sede Corporativa
12+	Sede de Governo

Adicione ou subtraia os modificadores listados abaixo, se aplicáveis:

- **Atmosfera Tóxica / Corrosiva / Infiltrante: -6**
- **Colônia Iniciante -1**
- **Atmosfera Respirável: +1**
- **Colônia Estabelecida: +4**

COMPONENTES ORBITAIS: Um mundo colonizado terá objetos de interesse em órbita. Se o planeta é inexplorado e desabitado, basta rolar D3-1 para o número de satélites naturais.

FACÇÕES: Nenhuma colônia e nenhuma sociedade humana é verdadeiramente harmoniosa – existem cismas, grupos e facções, lutando pelo controle. Essas facções podem criar tensão e podem ter um efeito dramático em qualquer situação que possa ocorrer na colônia. Primeiro role o número de facções, depois role a natureza dessas facções.

ÓRBITA

2D6	EM ÓRBITA
2–4	Pouco (talvez destroços) ou nada
5	Anel
6	Estação Espacial ou Satélite Artificial Abandonados ou Reutilizados
7–8	D3 Satélites Naturais
9	Estação de Observação
10	Vários Satélites de Pesquisa e Comunicação
11	Estação de Transferência
12+	Role D6 vezes

Adicione ou subtraia os modificadores listados abaixo à sua rolagem, se aplicáveis:

- **Colônia Jovem: +1**
- **Colônia Estabelecida: +2**

NÚMERO DE FACÇÕES

D6	NÚMERO DE FACÇÕES
1	Uma facção dominante
2	Duas facções equilibradas
3	Duas facções concorrentes
4	Uma facção dominante, uma fraca
5	Três facções concorrentes
6	D6 Facções, suas forças comparativas são determinados por D6 cada

FACÇÕES DA COLÔNIA

D6	FACÇÕES DA COLÔNIA
1	Recém-chegados
2	Representantes Corporativos
3	Cientistas
4	Trabalhadores
5	Segurança/Militar
6	Liderança Colonial

Uma colônia pode ter uma lealdade geral a uma corporação ou nação, dependendo de sua localização. Na União dos Povos Progressistas, a lealdade de uma colônia é sempre da própria UPP. Nas Colônias Independentes do Sistema Central (CISC), embora as colônias sejam tecnicamente independentes, na realidade, cada uma é fortemente dominada por uma corporação com interesses por lá. As colônias dos braços Americano e Anglo-japonês têm fortes alianças ou com o poder governante nessa parte do espaço ou com uma empresa com fortes interesses comerciais no planeta. Para colônias fora da UPP, role aleatoriamente para uma aliança, escolha uma ou crie a sua.

ALIANÇA DA COLÔNIA

3D6	COLÔNIAS INDEPENDENTES DO SISTEMA CENTRAL	BRAÇO AMERICANO OU ANGLO-JAPONÊS
3–4	Companhia de Mineração Kelland	Companhia de Mineração Kelland
5	Geofundo Investidores	Projeto Gustaffson
6	Projeto Gustaffsson	Geofundo Investidores
7	Seegson	Lasalle Bionacional
8	Nenhuma aliança (independente)	Weyland-Yutani
9–11	Corporação Jĭngtì Lóng	Representante do Governo
12	Corporação Chigusa	Weyland-Yutani
13	Lasalle Bionacional	Seegson
14	Seegson	Corporação Jĭngtì Lóng
15	Lorenz SysTech	Corporação Chigusa
16	Exoplanetas Gêmeos	Exoplanetas Gêmeos
17–18	Confins Mineração	Confins Mineração

GANCHOS DE CENÁRIO: A MJ pode adicionar um gancho de cenário para fazer o mundo parecer vivo e dinâmico – coisas que já estão acontecendo quando os PJs chegarem lá!

GANCHOS DE CENÁRIO

D66	GANCHO	D66	GANCHO
11	Furtos e Roubos forçam a segurança a revistar salas e armários.	41	Os PJs são convidados para um jantar formal, reunião ou festa
12	Incidentes de sabotagem estão aumentando; a segurança suspeita de uma campanha organizada.	42	Os colonos locais não são o que parecem.
13	A Administração Colonial está investigando a colônia por práticas ilegais.	43	Uma nave militar está em órbita e a equipe de desembarque está procurando por alguém / alguma coisa.
14	Os colonos que retornam à base relatam avistar um "monstro" na superfície.	44	Uma colônia ou corporação rival está prestes a realizar um ato de sabotagem.
15	Pequenos crimes, roubos e sabotagens são comuns.	45	O espaçoporto está atualmente em quarentena.
16	Falha em algum equipamento resultou em racionamento na colônia. Os ânimos estão esgotados.	46	Situação de segurança na colônia.
21	Uma nave chegou recentemente com algum tipo de parasita que em breve se espalhará pela colônia.	51	Um monte de mineiros de asteroides estão causando problemas enquanto estão de licença.
22	Produtos roubados são oferecidos – e barato!	52	Nave misteriosa chega ao espaçoporto.
23	Sem você saber, um velho amigo/ relacionamento está na colônia.	53	A agitação civil está prestes a irromper.
24	Sem você saber, um velho inimigo/rival está na colônia.	54	Os colonos estão presos e precisam ser resgatados longe do próprio assentamento.
25	Um dignitário/pessoa importante de menor notabilidade está visitando na companhia de vários assessores ou guardas.	55	As autoridades acabaram de declarar lockdown na colônia depois de um tumulto.
26	Parte da colônia é declarada temporariamente fora dos limites – não é dado um motivo.	56	Um líder religioso está provocando descontentamento.
31	Restrição repentina à livre circulação, a menos que você encontre uma maneira de evitá-la.	61	Os PJs serão importunados por moradores irritados. Por que a raiva? E por que direcionado ao pessoal de fora do mundo?
32	Uma emergência significa que peças de reparo e suprimentos vitais estão sendo enviados de uma colônia próxima.	62	Uma expedição está sendo montada para uma caminhada por terra – os PJs foram convidados.
33	Crise local prestes a atingir (tempestade, terremoto, rebelião, incêndio, etc.)	63	Um importante funcionário colonial é assassinado, apenas uma hora depois de vocês chegarem.
34	Período de erupção solar – cortará as comunicações por um Período (D6 dias se for uma estrela tipo MV).	64	Vários colonos desapareceram – uma busca está em andamento.
35	Espiões de uma colônia vizinha foram descobertos e presos.	65	Uma cápsula salva-vidas caiu no planeta e continha um indivíduo interessante.
36	O gerente de operações e seu vice estão em conflito; todos estão escolhendo lados.	66	A corporação ou governo que paga pela colônia continua ordenando que as equipes procurem áreas remotas – mas não dizem pelo que estão procurando.

GERADOR DE SISTEMA ESTELAR

Em muitos casos, detalhes sobre o mundo principal são tudo o que é necessário para um cenário. Mas a MJ pode querer que o jogo leve a um dos outros planetas do sistema estelar. As regras a seguir podem desenvolver rapidamente esses outros planetas com uma série de jogadas de dados.

OBJETOS DO SISTEMA: Quantos planetas existem no sistema estelar? Uma vez determinado, role novamente para adicionar detalhes a quaisquer gigantes gasosos ou cinturões de asteroides.

OBJETOS DO SISTEMA

TIPO DE OBJETO	NÚMERO	MODIFICADOR
Gigantes Gasosos	D6–1	-1 se Subgigante, -4 se Anã Branca
Planetas Terrestres	D6	-3 se Anã Vermelha, -3 se Anã Branca
Planetas Glaciais	D6+1	-1 se Subgigante, -1 se Gigante, -1 se Sequência Principal Branca
Cinturões de Asteroides	D6–3	-2 se Anã Branca, -2 se Subgigante

GIGANTES GASOSOS: Um gigante gasoso tem D6 + 4 satélites significativos que podem ser criados como se fossem Planetas Terrestres. A maioria dos gigantes gasosos existe no sistema estelar externo, mas às vezes eles podem orbitar perto da estrela (um "Júpiter Quente").

CINTURÕES DE ASTEROIDES: Podem ocorrer em qualquer lugar do sistema.

PLANETA TERRESTRE: Crie detalhes de quaisquer Planetas Terrestres usando as regras de criação do Mundo Principal acima, mas pare em Tamanho da Colônia. Planetas temperados ficam na "Zona Habitável" do sistema. Use as temperaturas planetárias para colocar os planetas restante nas outras, com planetas mais quentes perto da estrela.

PLANETAS GLACIAIS: Crie detalhes de quaisquer Planetas Glaciais usando as regras de Criação do Mundo Principal acima, exceto que a temperatura deve ser Congelante. Pare de rolar dados quando chegar em Tamanho da Colônia. Os planetas glaciais existem além da zona habitável. ■

GIGANTE GASOSO

D6	CARACTERÍSTICA
1	Tempestades
2	Super Tempestade Individual
3	Aneis
4	Ventos Fortes
5	Campos de Radiação Intensa
6	Pequeno Gigante Gasoso

CINTURÃO DE ASTEROIDES

D6	CARACTERÍSTICA
1	Brilhante e altamente visível
2	Alta inclinação angular orbital
3	Faixa de poeira
4	Contém vários planetas anões grandes
5	Muito extenso – cobrindo várias órbitas
6	Asteroides intensamente ricos em minerais

GERADOR DE TRABALHO

Nem sempre é fácil criar novos trabalhos para os jogadores. Este capítulo fornece ferramentas e inspiração para a criação rápida de trabalhos personalizados para o seu grupo. Os geradores abaixo estão divididos entre as três estruturas de campanha diferentes. Cada gerador de trabalho consiste em uma série de tabelas e em um texto breve com detalhes. A configuração dos trabalhos é a seguinte:

- Tipo de trabalho, com destino, recompensas base
- Empregador, patrono ou patrocinador
- Breve descrição da missão ou contrato de carga
- Local da missão ou destino da viagem
- Complicação que desafiará os PJs
- Recompensa sugerida
- Reviravolta que a MJ pode usar para adicionar drama

As missões podem ser geradas aleatoriamente usando dados ou escolhendo as entradas da tabela que você preferir. Role novamente os resultados que não parecem se encaixar bem. É provável que a missão leve os PJs para um sistema diferente daquele em que já estão. Lembre-se de que algumas tabelas não são relevantes se o grupo for empregado por uma única corporação ou nação.

TIPO DE TRABALHO

D66	TIPO DE TRABALHO	DESTINO*	COMPLICAÇÃO	RECOMPENSA BASE (Em milhares de dólares AU)	RECOMPENSA EXTRA**
11–12	Rotina	Dentro do Sistema	No	20+D6	0
13–15	Rotina	Dentro do Sistema	1	20+D6	0
16–23	Rotina	Dentro do Sistema	1	30+D6	0
24–25	Fácil	Dentro do Sistema	No	20+2D6	0
26–31	Fácil	Sistema Próximo	1	20+2D6	1
32–33	Fácil	Sistema Próximo	1	25+2D6	1
34–45	Normal	Sistema Próximo	1	30+3D6	0
46–51	Normal	Sistema Próximo	1	30+3D6	1
52–53	Normal	Sistema Próximo	1	40+3D6	1
54	Normal	Sistema Distante	1	50+4D6	0
55	Normal	Sistema Distante	1	50+4D6	1
56–61	Difícil	Dentro do Sistema	2	60+4D6	1
62–63	Difícil	Sistema Próximo	2	50+4D6	0
64	Difícil	Sistema Próximo	2	50+4D6	1
65	Difícil	Sistema Distante	2	50+5D6	1
66	Difícil	Sistema Distante	3	50+5D6	2

*Sistema próximo refere-se a um sistema determinado aleatoriamente a 1-2 parsecs de distância. Os sistemas distantes estão a 3 ou mais parsecs de distância.

**O número de rolagens que você faz na tabela de recompensas apropriada para a estrutura da campanha.

TRANSPORTES DE CARGA

EMPREGADOR

CAMINHONEIROS ESPACIAIS

D66	EMPREGADOR
11–16	Representante da Colônia
21–24	Administração Colonial
25–35	Companhia de Mineração
36–46	Corporação Maior
51–53	Oficial Militar
54–56	Corporação de Frete
61–63	Banco Financeiro
64–66	Indivíduo Rico

RECOMPENSAS

CAMINHONEIROS ESPACIAIS

Os Caminhoneiros Espaciais são recompensados com remuneração financeira, mais...

D66	RECOMPENSA
11–13	Desconto em novas cargas
14–16	Contrato novo garantido
21–46	Recompensa monetária
51–53	Módulo/recurso para a nave
54–56	Contato de facção
61–66	Cancelamento de débito (ou crédito concedido)

DESTINO

CAMINHONEIROS ESPACIAIS

D66	DESTINO	DESCRIÇÃO
11–13	Apenas Coordenadas	Coordenadas para uma área no espaço profundo.
14–16	Floresta/Selva/Deserto Hostis	O local de pouso é nos ermos de um planeta, longe da habitação humana, ou em um mundo desabitado.
21–26	Mina	Uma instalação de mineração, longe de uma colônia ou porto estelar.
31–33	Espaçoporto	Espaçoporto em um asteroide ou satélite, ou um campo de pouso perto de um assentamento maior.
34–36	Asteroide/Satélite	A superfície de um asteroide ou um pequeno satélite natural. Vácuo ou atmosfera perigosa.
41–43	Estação Espacial	Uma estação espacial em órbita.
44–46	Terra	O centro movimentado de todo o tráfego e comércio interestelar.
51–53	Colônia Jovem	Uma pequena colônia com apenas algumas centenas de habitantes.
54–56	Colônia Estabelecida	Uma colônia movimentada com vários milhares de pessoas e uma próspera indústria local.
61–63	Nave Estelar	Uma nave estelar em órbita, aguardando sua chegada.
64–66	Posto Avançado	Um pequeno posto avançado, geralmente no terreno de um planeta. Um posto avançado é geralmente apenas um único complexo com uma função específica; pode ser corporativo, militar ou científico.

MERCADORIAS

CAMINHONEIROS ESPACIAIS

D66	MERCADORIAS	DESCRIÇÃO
11–12	Gases industriais	Propileno, acetileno, propano, metanoato de etila, clorofluorocarboneto, amônia, monóxido de carbono, óxido de etileno, cloreto de hidrogênio, dióxido de enxofre, hexafluoreto de enxofre.
13–14	Lingotes ou bolas de metal	Ouro, platina, paládio, prata, tungstênio, cobre, ferro, etc.
15–16	Colonos	Humanos em estase, prontos para iniciar um projeto de colonização
21	Madeira	Produtos exóticos de árvores aliens, destinados à Terra
22	Gelo/Água	Água, gelo de água ou outra solução congelada rara
23	Produtos químicos industriais	Cloreto de Alumínio, Sulfato de Alumínio, Acetato de Cálcio, Fosfato Monossódico, Sulfato Férrico, Hidróxido de Sódio, Ácido Clorídrico, Aluminato de Sódio, Cloreto de Polialumínio, Cloreto Ferroso, Borato, Acetato de Potássio etc.
24	Fertilizante	Compostos fertilizantes multinutrientes compostos por nitrogênio, potássio e/ou fosfato
25–26	Petróleo	Petróleo bruto ou subprodutos líquidos do petróleo
31–32	Alimentos	Alimentos a granel, como grão de bico, soja e outras leguminosas, grãos (milho, cevada, arroz, trigo) ou versões refinadas deles
33–36	Minério	Bauxita (alumínio), galena (chumbo), pentlandita (níquel), quartzo-ouro, cassiterita (estanho), malaquita (cobre), magnetita (ferro), areia com platina, trimonita (tungstênio)
41	Bens Medicinais	Vacinas, medicamentos, desinfetantes, equipamentos cirúrgicos, máquinas de imagiologia, leitos hospitalares
42–43	Peças Técnicas	De diferentes marcas e tipos, para trajes, refinarias, veículos, centrais elétricas, hospitais, equipamentos de prospecção, fábricas, processadores atmosféricos, armas ou sistemas de suporte de vida
44–45	Peças técnicas de naves estelares	Módulos, recursos, peças para/de naves desmontadas
46	Trajes de Pressão	Trajes espaciais para entrega às colônias
51	Único item de grandes dimensões	Turbinas eólicas, gerador de usina, estrutura do casco de uma estação espacial, painéis solares, máquinas de perfuração, usina ou forno de processamento de minério
52	Veículos	Escavadeiras, tratores, veículos de esteiras quádruplas, veículos para todos os terrenos, exo-empilhadeiras
53–54	Armas e armaduras	Armas de fogo, munição e armadura para as colônias ou estações remotas
55–56	Radioativos	Bolos amarelos de urânio processado ou dióxido de urânio em pó ou pelotas de combustível para usinas de fusão, como deutério, trítio, prótio ou hélio-3
61–62	Construção de colônias	Vigas, módulos, câmaras de ar, cascas externas, material de cobertura, etc.
63	Alimentação animal	Concentrados para alimentação animal que contêm grãos, refeições oleosas de alta proteína e subprodutos do processamento de beterraba e cana
64–65	Gado/animais	Gado em estase, pronto para ser criados em uma colônia fora do mundo
66	Destroços/Resgate	Transporte ou cápsula de fuga/carga que requer investigação e estudo

COMPLICAÇÕES

CAMINHONEIROS ESPACIAIS

D66	COMPLICAÇÃO	DESCRIÇÃO
11–13	Embargo/Quarentena	O destino é colocado em quarentena ou em um embargo.
14–16	Interrupção	O computador da nave tira a nave do hiperespaço mais cedo e depois acorda a tripulação. Qual é a história?
21–26	Militar	Uma nave estelar militar envia uma pequena equipe de busca para uma verificação "rotineira" da CCI e da alfândega. Os PJs deveriam estar preocupados?
31–33	Atraso	Há um atraso na decolagem/desacoplagem; talvez o combustível para as unidades de reação ou o líquido de arrefecimento não pudesse ser bombeado a bordo. Pode haver uma greve, um adiamento administrativo ou o equipamento de carga pode ter quebrado.
34–43	Manutenção	Uma peça crítica (bomba de acionamento, bobina de plasma, bomba de líquido de arrefecimento, reciclador de água, unidade de controle de compensador de gravidade, sensor do motor cardan etc.) requer substituição antes de falhar, exigindo a maior parte do pagamento da tripulação.
44–53	Chá de Cadeira	Problemas no destino significam que eles não estão prontos para aceitar a carga. A equipe pode ajudar a acelerar as coisas?
54–56	Contratempo com a Carga	Há um problema sério com a carga, esteja ela se movendo, vazando, superaquecendo ou pegando fogo.
61–66	Destroços	Um pequeno pedaço de destroços é visto no alcance do sensor; um contêiner de carga, cápsula de escape, cadáver congelado, parte de uma nave estelar – esmagada ou explodida, etc.

MISSÕES MILITARES

RECOMPENSAS

FUZILEIROS COLONIAIS

D66	RECOMPENSA	D66	RECOMPENSA
11–13	Contato de facção	51–53	Novo Equipamento
14–16	Módulo da Nave	54–56	Arma Nova
21–46	Recompensa monetária	61–66	Estrela de Bronze ou Prata

MISSÃO

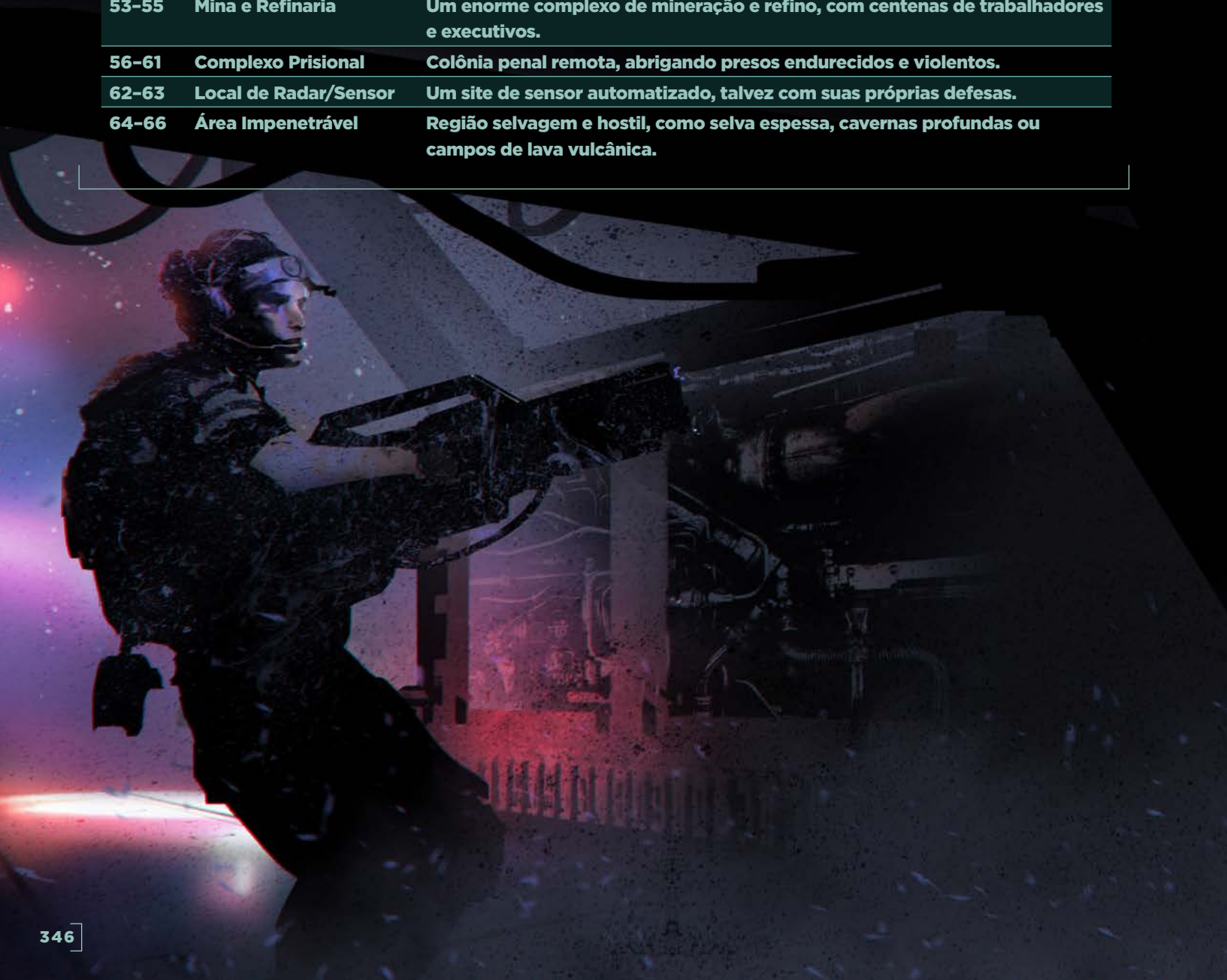
FUZILEIROS COLONIAIS

D66	MISSÃO	DESCRIÇÃO
11–13	Reconhecimento	Explore um local, coletar informações e depois relate.
14–15	Ataque	Ataque e mantenha um objetivo pela força.
16–21	Defesa	Defenda um local/pessoa/grupo e evite qualquer ataque até que as coisas se acalmem ou por um período definido.
22–23	Patrulha de Combate	Patrulhe uma área, procurando sinais do inimigo.
24–26	Sabotagem	Infiltre-se em um local inimigo e destrua um recurso essencial (ponte, torre de ligação ascendente, antena de radar, etc.)
31–32	Incursão	Crie caos e destruição atacando alvos de oportunidade atrás das linhas inimigas.
33–35	Busca e Salvamento	Procure um piloto abatido, colonos perdidos, etc.
36–42	Manutenção da paz	Acalme uma rebelião e restabeleça a ordem ou proteja as linhas de comunicação e serviços essenciais até que a autoridade possa ser restaurada.
43–46	Caça a Inseto	Extermine a vida alien local que está ameaçando os colonos em um planeta fora do mundo.
51–52	Evacuação Civil	Uma população colonial ou de estação espacial precisa de resgate imediato de uma crise ou catástrofe natural.
53–54	Ataque Espacial	Uma estação espacial, plataforma orbital ou nave estelar deve ser capturada (ou recapturada) por meio de embarcar e assumir o controle.
55	Segurança de Tráfego Espacial	Os fuzileiros estão a bordo de uma nave militar que faz verificações alfandegárias e de segurança em naves civis na área, procurando drogas ilegais ou outros bens, armas, trabalhadores sendo traficados etc.
56–62	Busca e Apreensão	Localize e apreenda um item, pessoa ou grupo por trás das linhas inimigas. Pode ser reféns, prisioneiros de guerra, um comandante inimigo ou um objeto de alta tecnologia.
63–66	Investigação	Uma estação, colônia ou instalação não está respondendo às comunicações da Rede. Investigue.

OBJETIVO

FUZILEIROS COLONIAIS

D66	OBJETIVO	DESCRIÇÃO
11–23	Colônia	Uma colônia estabelecida ou jovem.
24–26	Posto Avançado Isolado	Uma estação de pesquisa ou posto militar remoto.
31–32	Nave Estelar em Órbita	Uma nave inimiga, ou talvez uma nave abandonada.
33–34	Estação Espacial Orbital	Estação de transferência, colônia espacial ou plataforma de pesquisa orbital.
35–36	Localização nos Ermos	Longe da civilização, um ponto remoto em uma superfície planetária.
41–43	Zona de Guerra Planetária	Uma zona de guerra ativa, travada entre colônias, corporações ou estados-nação, com prédios em ruínas, veículos destruídos e fortificações.
44–46	Espaçoporto Isolado	Um campo de pouso distante de qualquer colônia, de propriedade de uma corporação, individual ou militar.
51–52	Casas Espalhadas	Fazendas coloniais, longe da civilização e espalhadas pela superfície planetária.
53–55	Mina e Refinaria	Um enorme complexo de mineração e refino, com centenas de trabalhadores e executivos.
56–61	Complexo Prisional	Colônia penal remota, abrigando presos endurecidos e violentos.
62–63	Local de Radar/Sensor	Um site de sensor automatizado, talvez com suas próprias defesas.
64–66	Área Impenetrável	Região selvagem e hostil, como selva espessa, cavernas profundas ou campos de lava vulcânica.



COMPLICAÇÕES

FUZILEIROS COLONIAIS

D66	COMPLICAÇÃO	DESCRIÇÃO
11–12	Inversão de Papéis	Os fuzileiros descobrem que os bandidos são na verdade os mocinhos.
13–15	Passageiros	Durante a missão, os fuzileiros coloniais podem encontrar-se sobrecarregados com prisioneiros inimigos ou civis inocentes que eles devem agora guardar/proteger.
16	Observador	A equipe tem que aturar um repórter/operador de câmera ou um oficial sênior que atrapalha e faz perguntas estúpidas.
21–23	Intromissão da Companhia	Um representante corporativo se junta à equipe e existe para garantir a proteção dos ativos e interesses da empresa.
24–25	Conselheiro Civil	O conhecimento técnico ou aconselhamento no local é fornecido por um consultor civil que tem pouco conhecimento de operações militares. Ele pode ficar assustado ou entrar em pânico facilmente.
26–32	Capturado	Um PNJ ou mesmo um PJ é capturado por forças hostis.
33–36	Problemas de Equipamento	A equipe tem equipamento defeituoso. Pode ser qualquer coisa, de munição ou armas a sensores ou veículos.
41–44	Resistência Forte	Os oponentes são muito mais duros e mais cruéis do que o esperado.
45–46	Encurralados	Durante a missão, a equipe descobre que está completamente encurralada, física ou taticamente.
51–53	Sob fogo!	O local da missão é atingido por um ataque aéreo, minas ou armas pesadas, possivelmente o resultado de um acidente de suas próprias forças!
54–55	Campo de Glória	Um novo oficial de comando, um tenente, está ansioso para conseguir uma medalha ou elogio e força o esquadrão de fuzileiros a situações perigosas. Alguém vai ser morto!
56–62	Armadilhas	Existem perigos ocultos no local da missão, variando com a natureza do local. Podem ser minas, bombas caseiras, plantas carnívoras predatórias ou armadilhas improvisadas.
63–64	Restrições	Existem restrições táticas impostas à missão – como o esquadrão age, aonde pode ir, que armas pode usar etc.
65–66	Comandante Novato	Um novo comandante de pelotão é um tenente novato, não testado e não experimentado. Ele leu os livros, sobreviveu ao treinamento e passou pelas simulações – mas ficará em frangalhos quando as balas começarem a voar.

EXPEDIÇÕES

PATROCINADORES

COLONOS FRONTEIRIÇOS

D66	PATROCINADOR
11–16	Administração Colonial
21–26	Cientista
31–36	Grupo de Investidores
41–46	Representante Corporativo
51–56	Representante de Empresa de Mineração
61–66	Representante do Governo

RECOMPENSAS

COLONOS FRONTEIRIÇOS

D66	RECOMPENSA
11–13	Fundos para uma expedição própria
14–16	Módulo para a nave
21–46	Recompensa monetária
51–53	Contrato com uma empresa de mineração
54–56	Equipamento
61–66	Conhecimento para usar ou vender

MISSÃO

COLONOS FRONTEIRIÇOS

D66	MISSÃO	DESCRIÇÃO
11–16	Resgate	Localize uma nave, estação ou instalação planetária abandonada ou destruída. Recupere itens de valor e evite o destino dos destroços...
21–24	Pesquisa	Mapeie um local ou uma área para o empregador. Relate com mapas de sensores e outros dados coletados.
25–32	Mineração	Comece a mineração de teste para determinar a viabilidade para investidores posteriores. A substância que está sendo recuperada pode ser cobalto, ouro, tungstênio, óleo, gás natural, chumbo ou qualquer outra coisa.
33–36	Assistência à Colônia	Auxilie uma colônia iniciante com equipamentos, informações ou conhecimentos especializados sobre exploração de superfície, medicina, exploração, construção ou qualquer outra coisa.
41–45	Exploração	Comande uma expedição de exploração ou garanta uma reivindicação a algum lugar. Pode ser mineração, colheita em asteroides, exploração madeireira ou vasculhe por gases.
46–52	Coleta de Dados	Encontre uma informação específica para o empregador. Às vezes, o grupo não sabe o uso pretendido da informação.
53–55	Correio	Certifique-se de que informações confidenciais, recursos ou bens sejam entregues com segurança do empregador ao destinatário – sem demora
56–62	Exploração de Anomalias	Um fenômeno único requer investigação rápida – é uma ameaça ou algo que pode ser explorado com fins lucrativos? Pode ser um buraco de minhoca, lentes de gravidade, emissão de radiação poderosa ou outra anomalia.
63–66	Expedição de Resgate	Resgate um grupo, colônia, expedição de pesquisa ou correspondentes de um ataque ou de algum outro perigo. Frequentemente, os PJs desconhecem o destino das vítimas desaparecidas.

ÁREA-ALVO

COLONOS FRONTEIRIÇOS

D66	ÁREA-ALVO	DESCRIÇÃO
11–14	Estação Orbital Abandonada	Esquecida, abandonada, mal operacional.
15–21	Asteroide Desgarrado	Um asteroide interestelar ou planeta em movimento rápido passando através de um sistema estelar.
22–24	Mina Abandonada	Um projeto de mineração fracassado com túneis e edifícios, agora abandonado e em decadência.
25–31	Satélite	O satélite rochoso de um planeta ou gigante gasoso.
32–35	Cinturão de Asteroides	Um asteroide que fica no meio de um denso cinturão de asteroides.
36	Mundo Colonizado	A área-alvo fica nos ermos de um mundo que já contém colonos.
41–43	Planeta Terrestre	A área-alvo fica em um planeta terrestre desabitado.
44	Colônia Abandonada	Uma colônia fracassada, com prédios e estruturas abandonados e em decadência.
45–51	Planeta Gélido	A área-alvo fica em um planeta gélido desabitado.
55–63	Destroços	Os destroços de uma nave espacial, role novamente para a sua localização atual.
64–66	Cometa	Um cometa se aproximando da estrela do sistema, que contém valiosos compostos químicos e matérias-primas.

COMPLICAÇÕES

COLONOS FRONTEIRIÇOS

D66	COMPLICAÇÃO	DESCRIÇÃO
11–21	Fenômeno Natural	Algum evento natural grave ocorre durante a missão: uma rápida mudança de temperatura, incêndio florestal, furacão, tsunami, terremoto, deslizamento de terra, etc.
22–32	Problemas de Inspeção	A área-alvo é difícil de localizar ou difícil de se inspecionar com segurança ou eficiência.
33–35	Supostamente Desaparecidos	Se os PJs obtiverem uma permissão para inspecionar sua área de destino, eles podem ou não perceber que ela é herdada de uma expedição anterior que desapareceu sem deixar rasto.
36–44	Expedição Rival	Um grupo competidor tem o mesmo objetivo da expedição e tenta chegar lá primeiro ou parar os PJs. Eles têm aproximadamente o mesmo equipamento que os PJs
45–52	Quarentena	A área de destino está em quarentena ou fora dos limites, possivelmente por razões desconhecidas. A expedição não tem permissão e estará infringindo a lei se optar por prosseguir.
53–62	Tesouro Mortal	Existem objetos terríveis na área de destino, sem o conhecimento dos PJs. Essa descoberta mortal pode ser lixo nuclear, um depósito de armas biológicas, um ninho de ovos de Xenomorfos ou algo igualmente horrível e ameaçador à vida!
63–66	Vigilância	A expedição está sob vigilância dos militares, governo ou outro grupo. Eles não vão intervir, embora possam comunicar sua presença à equipe. Por que eles estão vigiando? O que eles realmente querem?

REVIRAVOLTAS

A tabela de reviravoltas abaixo pode ser usada para adicionar um elemento imprevisível ao trabalho de qualquer estrutura de campanha.

As entradas são destinadas a criar ainda mais drama do que as complicações. ■

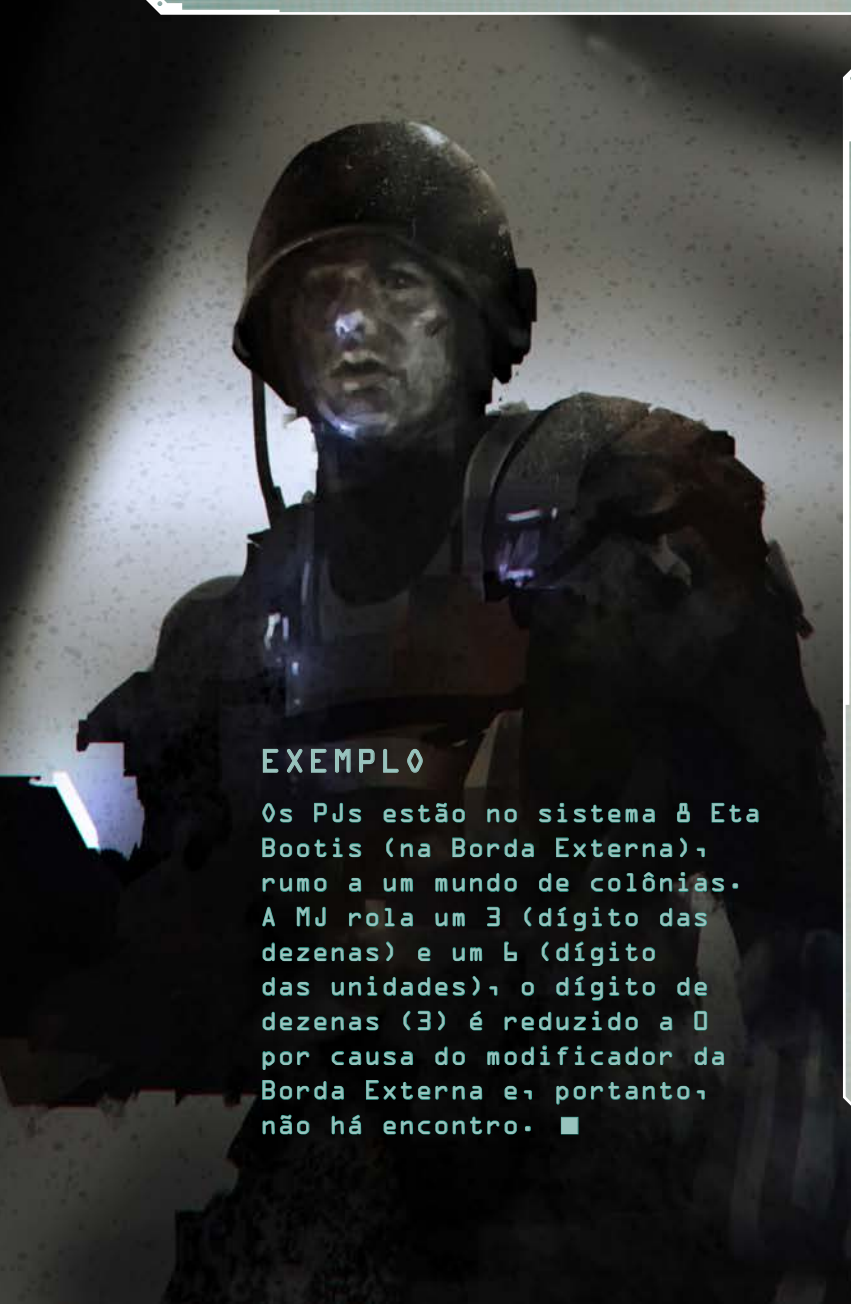
REVIRAVOLTAS

TODOS AS ESTRUTURAS

D66	REVIRAVOLTA	DESCRIÇÃO
11–15	Mayday	Antes (ou depois) da nave estelar estar no hiperespaço, a tripulação recebe um sinal de socorro e é obrigada por lei a ajudar. Como alternativa, o chamado pode ocorrer enquanto estiver no planeta.
16–22	Informação Falsa	As principais informações da missão se mostrarão falsas ou muito enganadoras.
23–25	Sabotagem	Um mau funcionamento ou crise grave (incêndio, etc.) rapidamente se mostra como sabotagem, mas quem é o sabotador?
26–35	Enredo Secreto	PNJs ou PJs no jogo têm outra meta que é contrária à dos jogadores e eles estão ocupados trabalhando nisso.
36–43	Assassinato	Um PNJ é assassinado de repente. Quem o matou? Por quê?
44–46	Erupção Estelar	Uma explosão de radiação estelar atinge a localização dos PJs de uma estrela anã vermelha, uma estrela distante de nêutrons ou outro fenômeno. Isso pode causar interrupções de energia ou, no mínimo, apagões completos das comunicações.
51–55	Mal Funcionamento	Um componente essencial da missão falha quando necessário – uma câmara de ar ou unidade, uma máquina de demolição ou broca de diamante. E agora?
56–64	Limite de Tempo	A missão tem um prazo final; vidas (talvez suas próprias) dependem disso.
65–66	Infestação Alien	No centro desse cenário está a presença do Xenomorfo XX121. Pode ser um ovo ou dezenas; ou os restos massacrados de um grupo infeliz de humanos com um guerreiro Xenomorfo ainda à espreita. Boa sorte...

ENCONTROS

Aventura, perigo e horror estão além do conforto da Terra, nas colônias fora do mundo, nas profundezas do espaço e em mundos inexplorados. Viajar em uma nave estelar pelo hiperespaço para alcançar esses destinos colocará os PJs em contato com outras naves, com perigos e problemas. Como todo o resto neste livro, as tabelas abaixo devem ser usadas apenas se adicionar algo ao jogo. Você é totalmente livre para ignorá-las e deixar a jornada livre de problemas, ou simplesmente pular a viagem e abrir o cenário quando o grupo chegar ao seu destino - isso força os jogadores a começar a tomar decisões quase imediatamente.



ENCONTROS DOS SISTEMAS ESTELARES

O espaço é vasto e vazio, mas os humanos ainda tendem a se agrupar em torno de planetas habitáveis e mundos ricos em minério. Às vezes, os PJs encontrão outras naves estelares, mesmo que apenas nas telas dos sensores ou no canal de comunicação. Role na tabela de Encontros do Sistema Estelar antes de entrar no hiperespaço e mais uma vez depois de sair do hiperespaço (mas antes de aterrissar ou atracar). As naves que permanecem em um sistema estelar podem rolar uma vez por dia se estiverem próximos a um planeta habitável ou uma vez por semana se estiverem mais distantes no sistema estelar. Essas almas corajosas em sistemas estelares inexplorados apenas rolam uma vez por mês.

Adicione ou subtraia os modificadores listados abaixo ao D6 no dígito das dezenas, se aplicável. Um resultado de 10 ou menos indica que não há encontro:

- Sistema da Borda Externa ou da Fronteira: -3
- Espaço não Mapeado: -5

EXEMPLO

Os PJs estão no sistema 8 Eta Bootis (na Borda Externa), rumo a um mundo de colônias. A MJ rola um 3 (dígito das dezenas) e um 6 (dígito das unidades), o dígito de dezenas (3) é reduzido a 0 por causa do modificador da Borda Externa e, portanto, não há encontro. ■

ENCONTROS DOS SISTEMAS ESTELARES

D66	ENCONTRO	D66	ENCONTRO
00–10	Nenhum	41	Cruzador de Mísseis Militar
11	Nave de Pesquisa	42	Rebocador Atualmente Não Rebocando
12	Nave de Perfuração de Asteroides	43	Embarcação Pesada
13	Nave de Levantamento Pequena	44	Embarcação de Entregas Rápida
14	Embarcação de Suprimentos de Colônia	45	Transporte Modular de Carga
15	Embarcação Militar de Reconhecimento	46	Estação Espacial Grande
16	Transporte Executivo Privado	51	Rebocador Leve
21	Transporte de Hiperssono	52	Embarcação Intrassistema
22	Embarcação Leve	53	Nave Container
23	Cargueiro Volumoso	54	Estação de Retransmissão de Comunicações
24	Transporte de Gás Liquefeito	55	Nave de Tropas Militar em Órbita
25	Rebocador Rebocando uma Plataforma	56	Embarcação Intrassistema
26	Cargueiro Volumoso	61	Nave Aduaneira
31	Nave de Contêineres	62	Embarcação Intrassistema
32	Embarcação de Suprimentos de Colônia	63	Nave de Assalto Militar
33	Transportador de Petróleo	64	Estação Espacial Corporativa
34	Nave de Resgate	65	Nave de Segurança Privada
35	Nave de Patrulha Militar	66	Equipamento de Construção Móvel
36	Nave de Resposta a Emergências		

REAÇÕES DA NAVE

A maioria das naves está ocupada tentando manter um cronograma, mas às vezes uma nave entra em contato. Role na tabela abaixo para descobrir se é o caso.

REAÇÕES DA NAVE

2D6	REAÇÃO
2	INCOMUM. Pode estar em uma trajetória incomum, ter o registro de uma nave desaparecida ou simplesmente se recusar a responder aos sinais dos PJs.
3–4	DESDENHOSA. Se solicitada informações ou assistência, a nave recusará
5–8	SILÊNCIO DE RÁDIO. Ignora a nave dos PJs, mas educada se contatada.
9–10	AMIGÁVEL. Pode transmitir informações ou conselhos, se relevante.
11	ASSISTÊNCIA. Pode solicitar informações ou solicitar assistência ou uma peça de reposição etc.
12	EMBARCAÇÃO FAMILIAR. A nave é conhecida por você, você pode até conhecer a tripulação.

ENCONTROS NO PLANETA

Na superfície de um planeta, os encontros a cada dia podem envolver riscos naturais, além de inconvenientes para as viagens pelo planeta. Role na tabela de Encontros na Superfície. Encontros diários dentro de assentamentos coloniais são geralmente significativos ou dignos de nota e provavelmente envolvem uma interação ou conversa; role na tabela de Encontros da Colônia, mas adicione um modificador de +1 ao D6 das dezenas, se a colônia for Estabelecida. ■

ENCONTROS NA SUPERFÍCIE

3D6	MUNDO INABITADO	MUNDO COLONIZADO	DESCRIÇÃO
3–5	Mudança de Temperatura	Mudança de Temperatura	Em um mundo frio, as temperaturas cairão drasticamente; em um mundo quente elas vão subir.
6–7	Terreno Instável	Terreno Instável	Gelo, areia macia, pântano ou outro terreno complicado.
8	Desvio	Desvio	Uma escarpa, um desfiladeiro ou outra coisa similar força os PJs em uma direção indesejável por D6 horas.
9	Atravessar Barranco/Rio	Atravessar Barranco/Rio	Um barranco ou rio pode ser atravessado com muito cuidado, mas leva D6 horas e alguns momentos tensos.
10	Terreno Acidentado	Terreno Acidentado	O solo rochoso ou a vegetação espessa diminui a velocidade para meia velocidade por D6 horas.
11	Nenhum	Nenhum	Nenhuma.
12	Nenhum	Petroleiros de Exploração	Prospectores em um único trator
13	Nenhum	Operação de Mineração	Operação temporária de perfuração ou mineração.
14	Nenhum	Colono Solitário	A pé ou em um veículo.
15	Nenhum	Cientistas	Em um veículo, estudando algum fenômeno natural, vida vegetal ou geologia.
16	Nenhum	Kit Abandonado	Inútil, valioso ou destruído...
17–18	Nenhum	Exploradores	Em um veículo, mapeando a área local e catalogando o que encontram.

ENCONTROS DA COLÔNIA

D66	ENCONTRO	D66	ENCONTRO
11	Mineradores Turbulentos	44	Colonos ameaçando um ao outro
12	Técnicos fazendo reparos	45	Investigador corporativo
13	Trabalhadores exaustos chegando	46	Mineiros relaxando
14	Trabalhadores se preparando para sair	51	Danos na colônia que precisam de reparo
15	Suprimentos sendo entregues	52	Equipe de operações tendo um debate
16	Trabalhadores da colônia de folga	53	Engenheiros de computação no trabalho
21	Família de folga juntos	54	Suprimentos sem supervisão
22	Crise médica	55	Equipe de manutenção
23	Gerente da colônia e vice	56	Xerife procurando ou prendendo um suspeito
24	Discussão barulhenta	61	Visitantes de outra colônia
25	Foliões bêbados	62	Cordão de segurança
26	Crianças brincando	63	Cientista misterioso
31	Administrador fazendo as rondas	64	Reunião da direção
32	Xerife conduzindo uma investigação	65	Androide solícito
33	Piloto arrogante	66	Equipe de limpeza
34	Oficial infeliz	71	Tripulação de nave estelar de folga
35	Representante corporativo dissimulado	72	Bandidos
36	Engenheiro-chefe exaurido	73	Patrulha de segurança
41	Cientistas debatendo	74	Oficial colonial com comitiva
42	Tráfico de drogas em andamento	75	Acidente em andamento
43	Fofoca entrouvida	76	Colonos em greve ou protesto

PERSONAGENS NÃO JOGÁVEIS

O universo é povoado por outras pessoas que não os personagens dos jogadores, de pilotos de empilhadeiras a paramédicos, fuzileiros de folga a oficiais de espaçoportos – e todos os demais. A MJ pode escolher um dos seguintes PNJs e colocá-los em um cenário como um encontro, mas podem também criar um cenário em torno desse PNJ, usando a figura como um tipo de patrono – que contrata os personagens dos jogadores para ajudar a alcançar algum objetivo ou objetivo ou outro. ■

ANDROIDE, OCULTO

FORÇA 8, AGILIDADE 8, PERSPICÁCIA 3, EMPATIA 1

HABILIDADES: Combate Corpo a Corpo 3, Combate À Distância 2, Sobrevivência 1, Tecnologia 2, Maquinário Pesado 2

VITALIDADE: 8

TALENTO: Assumir o controle

ANDROIDE, CURIOSO

FORÇA 4, AGILIDADE 4, PERSPICÁCIA 8, EMPATIA 4

HABILIDADES: Observação 3, Mobilidade 2, Tecnologia 3, Resistência 2

VITALIDADE: 4

TALENTO: Atento

ANDROIDE, REFORMADO

FORÇA 7, AGILIDADE 7, PERSPICÁCIA 3, EMPATIA 3

HABILIDADES: Maquinário Pesado 2, Tecnologia 2, Observação 2, Pilotagem 4

VITALIDADE: 7

TALENTO: Mecânico da Nave

XERIFE COLONIAL

FORÇA 4, AGILIDADE 4, PERSPICÁCIA 4, EMPATIA 2

HABILIDADES: Mobilidade 1, Observação 2, Ajuda Médica 1, Combate Corpo a Corpo 2, Manipulação 1, Combate à Distância 3

TALENTO: Reflexos Rápidos

VITALIDADE: 4

EQUIPAMENTO: Faca dobrável, Espingarda Armat Calibre 12 Ação de Bomba, Pistola M4A3, Algemas, Lanterna.

GERENTE DE OPERAÇÕES DA COLÔNIA

FORÇA 2, AGILIDADE 4, PERSPICÁCIA 3, EMPATIA 5

HABILIDADES: Resistência 2, Tecnologia 1, Comando 3, Manipulação 2, Sobrevivência 1, Maquinário Pesado 1

VITALIDADE: 2

TALENTO: Conselheiro

EXECUTIVO CORPORATIVO

FORÇA 2, AGILIDADE 3, PERSPICÁCIA 5, EMPATIA 4

HABILIDADES: Comando 3, Manipulação 4, Observação 3

TALENTO: Assumir o controle

VITALIDADE: 2

EQUIPAMENTO: Lanterna de Bolso, Canivete Suíço, Dinheiro para Suborno ($2.000), Transmissor de Dados Pessoais, Gravador de Voz.

ASSASSINO CÓPORATIVO

FORÇA 4, AGILIDADE 5, PERSPICÁCIA 4, EMPATIA 1

HABILIDADES: Combate Corpo a Corpo 3, Combate à Distância 4, Observação 2, Mobilidade 1

TALENTO: Impiedoso

VITALIDADE: 4

EQUIPAMENTO: Rifle de Precisão M42A, Faca de Caça, Kit de Primeiros Socorros Portátil, Lanterna, Garrote, Mordaça, 10 Abraçadeiras, Binóculos.

CULTISTA

FORÇA 4, AGILIDADE 3, PERSPICÁCIA 2, EMPATIA 5

HABILIDADES: Combate Corpo a Corpo 3, Manipulação 3, Observação 2, Combate à Distância 2

TALENTO: Cabeça-quente

VITALIDADE: 4

EQUIPAMENTO: Duas Facas de Caça, Doze doses de drogas recreativas, Revólver Magnum .357.

INSPETOR DA CCI

FORÇA 3, AGILIDADE 3, PERSPICÁCIA 5, EMPATIA 3

HABILIDADES: Observação 4, Tecnologia 2, Comando 2, Manipulação 2

TALENTO: Atento

VITALIDADE: 3

EQUIPAMENTO: Dad-P Seegson, Lanterna, Câmera Digital, Gravador de Voz, Canetas, Prancheta, Fita de Isolamento "Não Ultrapasse" Dispositivo de Diagnóstico do Sistema Seegson.

MÉDICO

FORÇA 2, AGILIDADE 3, PERSPICÁCIA 4, EMPATIA 5

HABILIDADES: Observação 3, Ajuda Médica 4, Manipulação 3

TALENTO: Cirurgião de Campo

VITALIDADE: 2

EQUIPAMENTO: Kit de Primeiros Socorros Pessoal, Kit Cirúrgico, Lanterna, Quatro doses de Naproleve, Agulhas Hipodérmicas em um Estojo.

MERCENÁRIO/SOLDADO

FORÇA 5, AGILIDADE 4, PERSPICÁCIA 3, EMPATIA 2

HABILIDADES: Combate Corpo a Corpo 2, Resistência 2, Combate à Distância 3, Mobilidade 2, Sobrevivência 1

TALENTO: Matador

VITALIDADE: 5

EQUIPAMENTO: Pistola M4A3, Kit de Primeiros Socorros Pessoal, Lanterna, Rifle de Pulso M4A1, 4 Granadas, Faca de Combate.

MINEIRO DE EXPLORAÇÃO

FORÇA 5, AGILIDADE 3, PERSPICÁCIA 3, EMPATIA 3

HABILIDADES: Resistência 2, Combate Corpo a Corpo 1, Sobrevivência 3, Maquinário Pesado 3, Tecnologia 1

TALENTO: Impiedoso

VITALIDADE: 5

EQUIPAMENTO: Kit de Teste de Geologia, Cordas e Equipamento de Escalada, Lanterna, Multi-Ferramenta, Câmera Digital, Recipiente para guardar amostras.

CIENTISTA DESGARRADO

FORÇA 3, AGILIDADE 4, PERSPICÁCIA 5, EMPATIA 2

HABILIDADES: Observação 4, Sobrevivência 2, Tecnologia 3, Mobilidade 1

TALENTO: Análise

VITALIDADE: 3

EQUIPAMENTO: Kit de Teste Biológico, Faca de Sobrevivência, Kit de Sobrevivência de Bolso, Câmera Digital, Kit de Reparo Eletrônico, Gravador de Voz, Estojo de Amostras.

PERITO EM RESGATE

FORÇA 5, AGILIDADE 4, PERSPICÁCIA 3, EMPATIA 2

HABILIDADES: Maquinário Pesado 3, Mobilidade 3, Resistência 2, Sobrevivência 2

TALENTO: Mecânico da Nave

VITALIDADE: 5

EQUIPAMENTO: Lanterna Robusta, Multi-ferramenta, Ferramenta de Corte Mecânica, Ferramenta Multiuso.

PILOTO

FORÇA 3, AGILIDADE 5, PERSPICÁCIA 3, EMPATIA 3

HABILIDADES: Pilotagem 3, Combate à Distância 3, Tecnologia 2, Observação 1, Sobrevivência 1

TALENTO: Aceleração Total

VITALIDADE: 3

EQUIPAMENTO: Pistola M4A3, Binóculos, Lanterna, Diário de Bordo do Piloto, Cartas de Navegação.

ESTAÇÃO NOVGOROD

A Estação Novgorod (registro CCI: 1709556) é uma estação de transferência de 10.000 toneladas que orbita a estrela Alfa Fornacis. Cerca de 140 a 150 tripulantes trabalham neste posto interestelar solitário que serve como estação de passagem para cargueiros de longa distância e naves de pesquisa, além de apoiar operações de mineração no sistema. O sistema estelar é dominado por um disco de detritos composto por milhões de asteroides e planetoides ricos em minerais. Postos avançados de mineração espalhados buscam depósitos de tungstênio e trimonita. Novgorod é dos projetos típicos de pequenas estações atualmente disponíveis, perfeitamente adequados para regiões de baixo tráfego e baratos para se rebocar conforme a situação exigir.

Novgorod é muito semelhante a dezenas de outras estações da Seegson estabelecidas ao longo da Fronteira e serve como um modelo útil para outras pequenas estações espaciais. Como MJ, você pode usar as descrições de configuração e locais para seus próprios jogos, simplesmente alterando o nome e/ou o local da estação para se adequar à sua campanha atual.

VISÃO GERAL

A Estação Novgorod mantém o design de "pináculo pontiagudo" de suas irmãs muito maiores. Possui uma ampla base de engenharia circular (Piso A), sobre a qual estão empilhados nove andares circulares cada vez menores, num total de dez. Pode acomodar até 40 visitantes e pode atracar até duas naves estelares ao mesmo tempo. Embarcações visitantes adicionais devem se afastar e aguardar a transferência pelo único transporte classe *Starcub* da estação.

Atravessando o centro de todos os pisos, está o Tubo de Trânsito, que abriga dois elevadores de passageiros, escadas de emergência e um banheiro, além de conduítes e tubulações de serviço que circulam entre os pisos.

Os passageiros não podem sair do Piso C, o Piso-Saguão, e os elevadores não funcionarão para eles. Os elevadores só abrirão no Piso G se o tripulante possuir nível de segurança correto. Os cartões de identificação são encaixados nos controles do elevador para abrir as portas do piso.

Os dez pisos da estação são, de cima para baixo:

- **J - PLATAFORMA DE COMUNICAÇÕES:** Contém o equipamento de comunicações e sensores e um compartimento de lançamento de sonda.
- **I - MÓDULO DE CIÊNCIAS SEEGSON:** Laboratórios e escritórios alugados pela Seegson Corporation.
- **H - MÓDULO DE CIÊNCIAS GUSTAFSSON:** Laboratórios e escritórios alugados pelo Projeto Gustaffson
- **G - TORRE SUPERIOR:** Contém o centro de operações, as cabines dos oficiais e um restaurante.
- **F - TORRE INFERIOR:** Contém o compartimento de transporte, o processador de combustível e o centro de administração da estação.
- **E - BLOCO HABITACIONAL:** Contém cabines de acomodação padrão, com café e loja. Esse piso tem altura dupla, com escadas que levam a um segundo nível de cabines da tripulação (22). O Andarilhos Bar e Grill (17) também está em dois níveis.
- **D - PISO DO SUPORTE DE VIDA:** Inclui um jardim, tanques de água e instalações de reciclagem de ar e água.
- **C - SAGUÃO PRINCIPAL:** Inclui a Galeria Nishi, a Pousada Marianas e o Espaçoporto Novgorod.
- **B - PISO DE CARGA:** Contém os compartimentos de carga, com elevadores de carga para o Saguão Principal, além de oficinas técnicas.
- **A - PLATAFORMA DE ENGENHARIA:** Contém o reator de fusão, o líquido de arrefecimento e o combustível.



COMPUTADOR CENTRAL A.P.O.L.L.O.

O computador central A.P.O.L.L.O. pode ser acessado a partir de um dos dezenas de terminais públicos espalhados pela estação. Esses terminais são unidades acopladas na parede, com uma tela e um teclado manual, cada um exigindo que um cartão de identificação seja inserido antes de se conectar. Eles fornecem acesso ao A.P.O.L.L.O., um sistema de mensagens eletrônicas e de dados da estação, usado como biblioteca, registro de dados e sistema de administração e contabilidade. Os terminais também são videofones, ativados levantando o receptor similar a um telefone e discando com o teclado. A imagem de quem estiver do outro lado da linha aparece na tela.

OUTROS NOMES DE ESTAÇÕES

- **Estação de Junção**
- **Terminal Korosten**
- **Estação Carlisle**
- **Plataforma KT3**
- **Estação Tétis**

NOVGOROD VISÃO GERAL

SEEGSON
ESTAÇÃO
NOVGOROD

PISO J — PLATAFORMA DE COMUNICAÇÕES

PISO I — MÓDULO DE CIÊNCIAS SEEGSON

PISO H — MÓDULO DE CIÊNCIAS GUSTAFSSON

PISO G — TORRE SUPERIOR

PISO F — TORRE INFERIOR

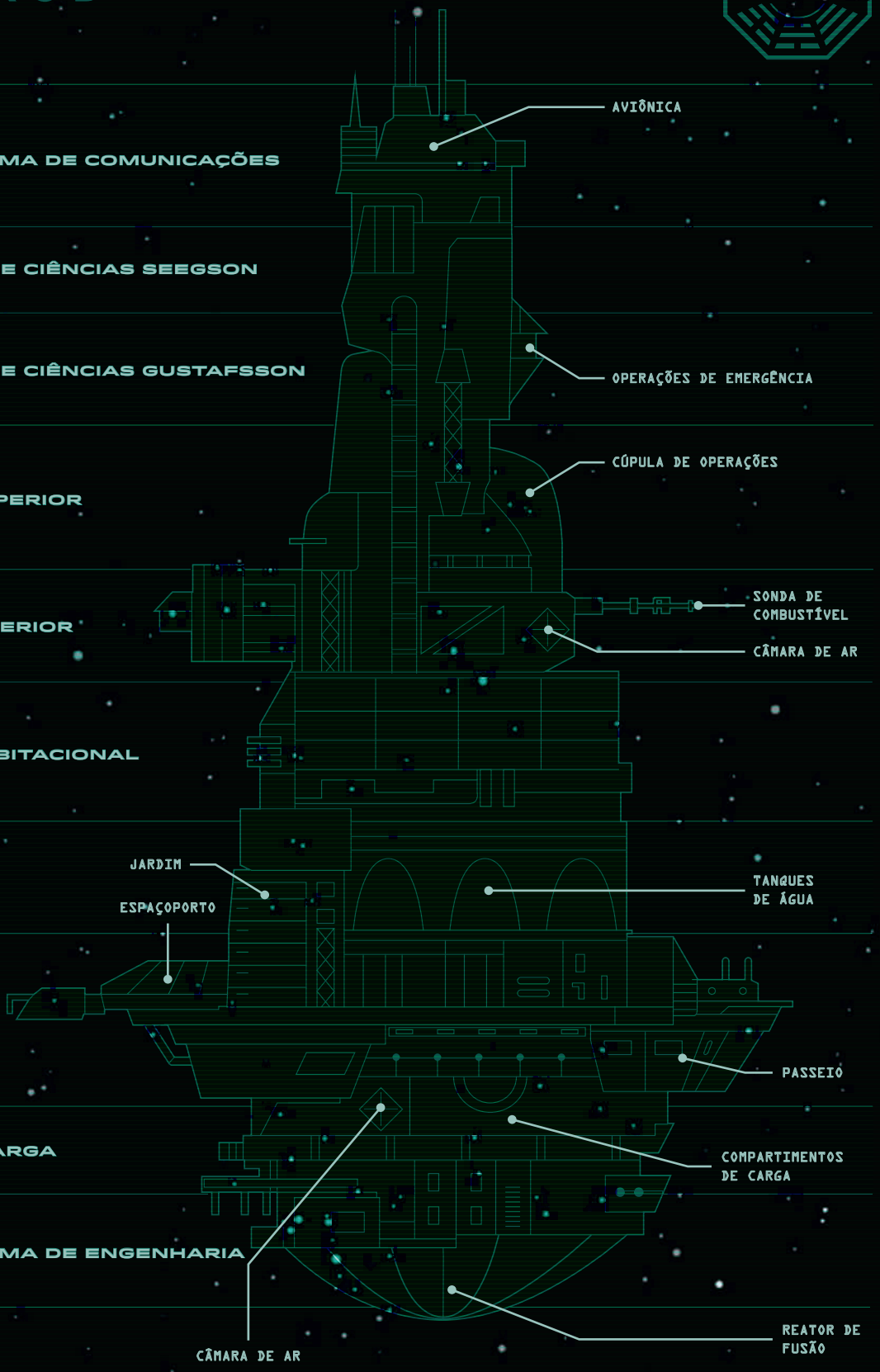
PISO E — BLOCO HABITACIONAL

PISO D — PISO DO SUPORTE DE VIDA

PISO C — SAGUÃO PRINCIPAL

PISO B — PISO DE CARGA

PISO A — PLATAFORMA DE ENGENHARIA



SEEGSON
ESTAÇÃO
NOVGOROD

CABINE TÍPICA DA ESTAÇÃO



LEGENDA DO MAPA

- CÂMARA DE AR
- ACESSO À ESCADA
- ARMAZENAMENTO DE TRAJES PARA VÁCUO
- KIT DE PRIMEIROS SOCORROS
- CÁPSULA DE FUGA
- OFICINA / ENGENHARIA
- INTERCOMUNICAÇÃO
- TERMINAL DE ACESSO
- CÁPSULAS DE CRIOSSONO
- ÁREA RADIOATIVA
- CASERNAS
- APOSENTOS DE CAPITÃO
- COMPUTADOR CENTRAL
- LABORATÓRIO MÉDICO
- ARSENAL
- ELEVADOR
- OBSERVAÇÃO
- CAMINHO DO RESPIRADOURO

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

ESTAÇÃO NOVGOROD
1709556

VOLUME: 23.400 metros cúbicos

ALTURA: 154 metros

LARGURA: 81 metros

POTÊNCIA DO MOTOR: Usina de fusão de 3.1 Gigawatt

PISOS: 10

DATA DE CONSTRUÇÃO: 11/05/2030

PESSOAL: 140 funcionários

CAPACIDADE: 40 quartos de passageiros

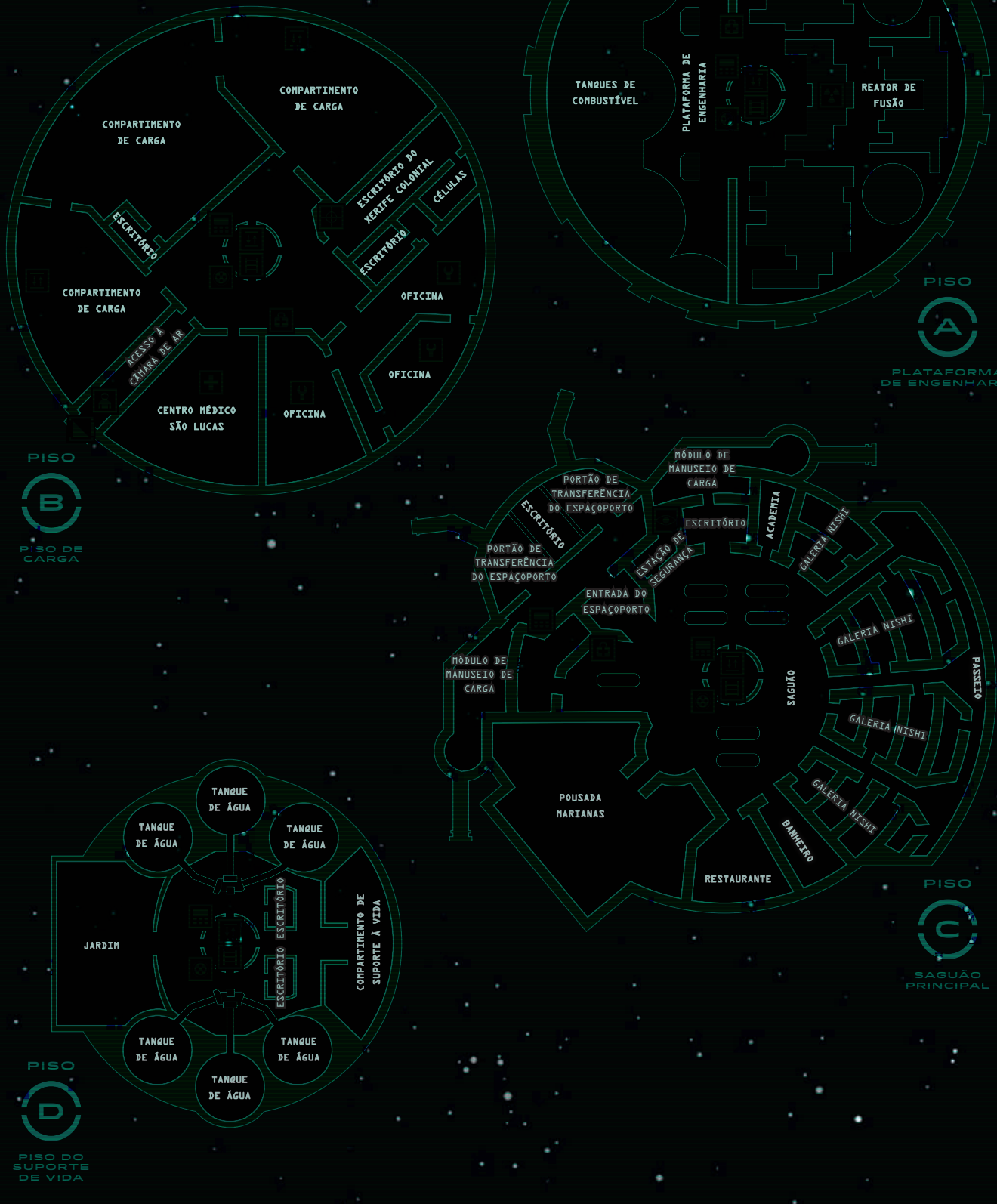
CARGA: 2.100 metros cúbicos

SEEGSON

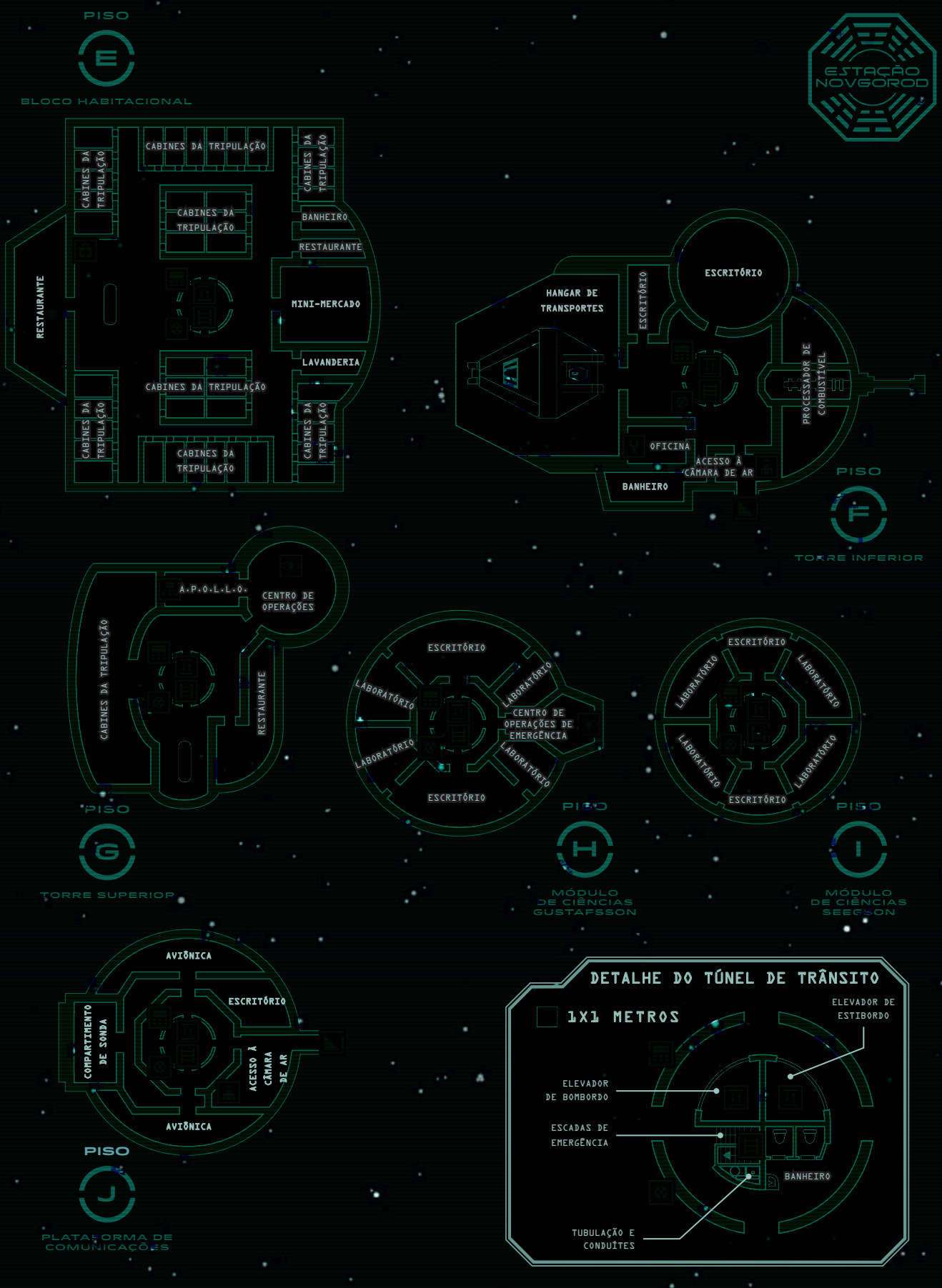
ESTAÇÃO

NOVGOROD

3X3 METROS



NOVGOROD - PISOS A-J



DETALHES DO INTERIOR

PLATAFORMA DE ENGENHARIA: Um convés de plano aberto, que dá acesso ao reator de fusão e suas máquinas operacionais. Existem duas estações de controle próximas aos tanques de combustível de hidrogênio líquido. Dois tanques de refrigeração atrás do reator retêm potássio líquido.

TANQUES DE COMBUSTÍVEL: O hidrogênio líquido é armazenado aqui, usado pelos transportes, bem como empilhadeiras, exo-empilhadeiras e transportes de visitantes. Eles não têm capacidade para reabastecer um cargueiro interestelar.

REATOR DE FUSÃO: Uma usina de fusão de 3,1 Gigawatts operando em uma reação deutério / trítio que fornece energia à estação.

COMPARTIMENTO DE CARGA: Três compartimentos de carga, servindo como um depósito de suprimentos para a estação. Paletes e contêineres de carga são trazidos do porto estelar através de dois elevadores de carga e postos no lugar por algumas empilhadeiras e exo-empilhadeiras.

ACESSO À CÂMARA DE AR: Uma câmara de ar para acesso ao exterior da estação, incluindo uma área de preparação de AEV com trajes de pressão e armários para equipamentos.

ESCRITÓRIOS: Escritórios administrativos de plano aberto, com terminais conectados ao A.P.O.L.L.O..

ESCRITÓRIO DE XERIFE COLONIAL: O xerife e seu vice têm um escritório aqui, além de uma sala de entrevistas, um arsenal bem abastecido e quatro celas.

CENTRO MÉDICO SÃO LUCAS: Uma pequena clínica, com quatro leitos, sala de operações, loja, farmácia e consultório.

OFICINA: Área técnica com tornos, bancadas de teste, prateleiras de peças sobressalentes e equipamentos.

ENTRADA DO ESPAÇOPORTO: Uma área aberta com balcões de check-in, um ponto de informações e assentos.

PORTÃO DE TRANSFERÊNCIA DO ESPAÇOPORTO: Dois portões de chegada / partida e seus saguões ficam do lado de fora do balcão de segurança, assim como um escritório do porto estelar de plano aberto.

MÓDULO DE MANUSEIO DE CARGA: Uma câmara de ar de carga usada para mover mercadorias de e para naves estelares acopladas. O módulo é conectado aos compartimentos de carga no Piso B via elevador de carga.

SAGUÃO: O coração da estação Novgorod é uma praça aberta e espaçosa, com áreas de estar e telas de vídeo, alinhadas com escritórios, cafés, uma academia, banheiros e a Pousada Marianas (nº 18). Em frente ao Porto Estelar estão as dezenas de lojas da Galeria Nishi.

ACADEMIA: Pequena academia usada principalmente pelo pessoal da estação.

ESTAÇÃO DE SEGURANÇA: Mesa e escritório de monitoramento de segurança, usados pelos dois oficiais de segurança do Porto Estelar para monitorar os passageiros.

GALERIA NISHI: Cerca de dez lojas fornecendo itens essenciais e luxuosos para o pessoal da estação, bem como passageiros visitantes – roupas, eletrônicos, ferramentas, alimentos, joias, produtos de banho, calçados, revistas e muitos outros itens.

RESTAURANTE: Uma instalação para refeições, seja um pequeno restaurante ou um café, com base no tamanho da instalação. O restaurante ao lado dos banheiros no Piso C é chamado Lanchonete Maxine, enquanto a instalação mais exclusiva no Piso G é o Bistro Hibachi. O Bar e Grill apenas para funcionários do Piso E é de uma franquia chamada Andarilhos.

POUSADA MARIANAS: Pequena estalagem de vinte quartos usada por visitantes ou passageiros em trânsito. Todos os quartos têm banheiros particulares. Uma lavanderia, escritório e recepção estão inclusos.

JARDIM: Um jardim hidropônico, separado do resto do piso por grandes janelas transparentes. É usado não para diversão ou agricultura, mas como um sistema suplementar de tratamento de oxigênio e água.

TANQUES DE ÁGUA: A água potável é armazenada aqui.

COMPARTIMENTO DE SUPORTE À VIDA: O esgoto é tratado e reciclado em água, a água usada é reciclada e o ar é limpo e recirculado a partir daqui.

CABINES DA TRIPULAÇÃO: Cabines básicas da tripulação, cada uma com cama, banheiro, chuveiro, videofone estação-a-estação, mesa e unidades de armazenamento. Um terminal padrão fornece acesso à rede A.P.O.L.L.O., incluindo vários canais de entretenimento pré-gravados. Uma pequena cozinha permite que refeições simples sejam preparadas.

PASSEIO: Ampla passagem com grandes janelas dando para o espaço.

MINI-MERCADO: Pequena loja de conveniência para o uso do pessoal da estação que costuma comprar alimentos que podem ser cozidos na cabine.

LAVANDERIA: Máquinas de lavar e secar roupa para uso do pessoal da estação.

LABORATÓRIO: Laboratório multifuncional, generosamente mobiliado com equipamentos.

CENTRO DE OPERAÇÕES DE EMERGÊNCIA: Um centro de operações de apoio, geralmente bloqueado e desativado.

AVIÔNICA: Equipamento de sensores e baias eletrônicas de comunicações.

COMPARTIMENTO DE SONDA: Sondas de ciência robótica são lançadas a partir deste compartimento.

PROCESSADOR DE COMBUSTÍVEL: Bombas para transferir combustível de hidrogênio líquido de uma nave-tanque e processadores para refiná-lo.

CENTRO DE OPERAÇÕES: Central de plano aberto e posto de comando da estação, estabelecido como a ponte desordenada de uma nave estelar. Cerca de seis funcionários estão aqui em cada turno, administrando a estação todos os dias. Escadas em espiral levam à administração, permitindo que a equipe se mova facilmente entre os dois.

HANGAR DE TRANSFERÊNCIA: Abriga um transporte Starcub, com espaço adjacente para manutenção e carregamento de carga.

COMPUTADOR CENTRAL A.P.O.L.L.O.: Os servidores do A.P.O.L.L.O. estão localizados aqui, adjacentes ao centro de operações. A sala inclui um acesso direto e um terminal de programação.

BANHEIRO: Sanitários e instalações básicas de banho fornecidas para o pessoal ou passageiros naquele piso.

EVENTOS

Eventos inesperados podem simplesmente gerar interesse ou sinalizar o início de uma crise.

A NAVE: Uma nave misteriosa parou do lado de fora da estação e a o transporte transferiu a tripulação a bordo. Mas ninguém sabe onde eles estão ou o que está acontecendo. Na verdade, a nave da Weyland-Yutani não tem tripulação – nenhuma viva, pelo menos. Um androide avariado (um dos primeiros modelos Hyperdine 120-A2) matou toda a tripulação, tudo graças a ordens conflitantes que o proibiam de revelar a verdadeira natureza da missão da empresa. O androide, Glynn, foi removido para estudo pelo laboratório de ciências Seegson, e os corpos devem em breve ser descartados no espaço a partir do transporte. A natureza da missão da nave ainda é confidencial ou desconhecida.

SEGREDOS: Os personagens dos jogadores tropeçam em um segredo na estação, talvez envolvendo os experimentos ultra-secretos com computadores centrais envolvendo A.P.O.L.L.O. (Veja o personagem Dra. Alicia Svenson, página 367). O grupo pode tentar lucrar com esse segredo, o que pode envolver risco de multas, prisão ou até morte.

FUGA: Os personagens do jogador são abordados por um piloto. Seu amigo (engenheiro de uma nave) foi preso por brigar no bar e provavelmente perderá a partida de sua nave – o que o fará perder o emprego. Eles poderiam fornecer algum tipo de distração para confundir ou enganar os xerifes, enquanto o piloto libera o engenheiro de sua cela no Piso B? Eles serão amplamente compensados em milhares de dólares. O piloto está mentindo, o engenheiro acaba de apresentar as provas do estado contra sua companhia de navegação e o piloto tem ordens para assassiná-lo em sua cela. Se os PJs ajudarem, o piloto desaparecerá, deixando os personagens com a culpa.

JOGOS SOMBRIOS: Um personagem do jogador tem algo roubado de seu quarto, talvez uma arma ou câmera, lanterna ou bolsa. Então, algo é roubado de sua nave ou do quarto de outro personagem jogador. Eles estariam sendo visados por algo ou alguém? Por que esses objetos estão sendo roubados? Eles devem trabalhar com Xerife Otaka para capturar os culpados, o que é dificultado pela investigação de um dilúvio de pichações anti-Seegson do outro lado da estação. Há um agente secreto a bordo, contratado pela Weyland-Yutani, que acredita que os PJs estão roubando e vendendo dados da empresa, possivelmente aqui em Novgorod. O agente está chantageando um dos pilotos de naves de transporte que o ajudou a ter acesso à nave, atualmente parada na estação. Ele acredita que os dados estão ocultos entre itens pessoais. Quando um agente da Seegson entra em contato com o grupo desejando comprar seus 'dados', as coisas devem ficar mais confusas – e perigosas. A Seegson acredita, com ou sem razão, que os PJs são ladrões de dados e querem o que eles têm!

GREVE: O espaçoporto é fechado por causa de uma greve dos carregadores devido a uma disputa de gerenciamento. Isso causa pânico leve, discussões no saguão e conversas urgentes a portas fechadas. A chefe de carga, Mallory Bourne, está lutando pela causa dos carregadores. Há quem esteja desesperado para sair da estação, talvez porque tenha cometido um crime. Será que os PJs serão tentados a ajudar essa pessoa? Que outras situações podem ocorrer durante esse período de preocupação? Como o Xerife está gerenciando a interrupção? ■

MALLORY BOURNE

(Chefe de Carga)

Mallory foi incluída no cargo e sua equipe de carregadores, todos homens, não a queria lá. Mas ela é firme, dura e ameaçou demissões, marcando seu território. Agora ela dirige o compartimento de carga com mão de ferro e cuida dos outros mestres de carga quando a gerência começa a dar-lhes dificuldades. Mallory fica de olho em todas as cargas e movimentos de naves, detectando anomalias, remessas incomuns da Seegson e voos não registrados. O que está acontecendo?

FORÇA 4, AGILIDADE 4, PERSPICÁCIA 3, EMPATIA 2

VITALIDADE: 4

HABILIDADES: Maquinário Pesado 4, Resistência 3, Comando 1, Combate Corpo a Corpo 1

TALENTO: Nervos de Aço

ENGRENAGEM: Ferramenta Multiuso, Lanterna, Luvas

JONATHON OTAKA

(Xerife)

Otaka está com quase 40 anos e a Novgorod é seu sétimo posto em uma estação. Ele é bom nesse trabalho e, em particular, em treinar seus auxiliares para lidar com os crimes e desafios únicos da Borda Externa. Ele é o tipo de pessoa que se lembra do nome de todos e sabe no que todos estão metidos. Se alguma vez fosse posto contra a parede, muitos funcionários da estação se voluntariariam para ajudá-lo.

FORÇA 4, AGILIDADE 3, PERSPICÁCIA 5, EMPATIA 4

VITALIDADE: 4

HABILIDADES: Tecnologia 1, Observação 4, Ajuda Médica 2, Combate à Distância 2, Combate Corpo a Corpo 2

TALENTO: Presença Calmante

EQUIPAMENTO: Revólver Magnum .357, Lanterna, Algemas, Espingarda Armat Calibre 12

DR ALICIA SVENSON

(Cientista da Seegson)

Dra. Svenson é uma talentosa engenheira eletrônica e cibernética que ajudou a atualizar o computador central da Novgorod de seu antigo servidor TYPHON para o sistema de ponta A.P.O.L.L.O.. O trabalho de Svenson em Novgorod é dedicado a softwares bioelétricos e de inteligência artificial ultra secretos e A.P.O.L.L.O. é um banco de ensaio para toda uma nova linha de computadores inteligentes da Seegson. Ela é apaixonada e muito protetora de seu trabalho, acreditando que o professor Arnuld Keenes, o cientista chefe da Seegson, é incompetente e não confiável. Ela quer o emprego dele e quer a glória de aperfeiçoar o produto A.P.O.L.L.O. para si mesma.

FORÇA 2, AGILIDADE 4, PERSPICÁCIA 5, EMPATIA 3

VITALIDADE: 2

HABILIDADES: Observação 3, Manipulação 3, Mobilidade 2, Tecnologia

TALENTO: Questionador

EQUIPAMENTO: Dispositivo de Diagnóstico Seegson

SERGEI MOROZOV

(Chefe da Engenharia)

Um chefe de engenharia severo, mas trabalhador, ele dirige sua equipe esfarrapada, perseguindo defeitos, realizando a manutenção diária e trocando peças de máquinas para testes de rotina. Ele comanda um departamento eficiente de vinte técnicos e engenheiros, mas está sempre perturbando a gerência. Morozov mete o nariz onde não é chamado, acreditando que muito do que se passa em Novgorod é problema dele – e não é. Isso cria um conflito com todos os outros chefes de departamento.

FORÇA 3, AGILIDADE 2, PERSPICÁCIA 4, EMPATIA 2

VITALIDADE: 3

HABILIDADES: Maquinário Pesado 4, Tecnologia 2, Combate Corpo a Corpo 1, Resistência 2, Comando 2

TALENTO: Cabeça-quente

EQUIPAMENTO: Ferramenta Multiuso, Lanterna, DAD-P Seegson





O ÚLTIMO DIA DE HOPE

"Ai do homem cujo coração não aprendeu... a ter esperança."

—AXEL HEYST

Hadley's Hope é uma "colônia instantânea" localizada no satélite LV-426. Fundada em 2157, a colônia é uma instalação de terraformação, pesquisa e mineração, e um novo lar para seus pioneiros. Em 2179, havia 158 colonos ali, e os primeiros nativos de LV-426 haviam nascido. Os processadores gigantes estão mudando a atmosfera: agora respirável, mas ainda sufocada por nuvens densas e cortada por tempestades elétricas. O céu está sempre sombrio, mais parecido com a noite do que com o dia. Mesmo quando o sol está acima do horizonte, muitas vezes fica escondido atrás da forma gigante de Calpamos, o planeta pai de LV-426.

Alguns disseram que construir a colônia não era sensato. O satélite nem havia sido mapeado em 2157, o clima tornaria a vida uma luta constante e a geologia violenta dava a sensação de que o mundo não queria ninguém ali. Ainda assim, alguém na Weyland-Yutani alocou o orçamento e deu o sinal verde, e assim Hadley's Hope foi fundada. O supervisor Al Simpson ficou preso ao trabalho e os colonos logo aprenderam a conviver com as peculiaridades de LV-426. Não demorou muito para que eles começassem a ter algum sucesso com essa colônia tão improvável.

O Último Dia de Hope conta a história das horas finais de Hadley's Hope, tudo através dos olhos de cinco colonos. Ela oferece uma breve amostra de um jogo cinematográfico e leva os jogadores direto para a ação. Todos os personagens previamente gerados têm suas próprias Agendas, Amigos e Rivais, mas juntos eles têm uma missão coletiva desesperada: escapar de LV-426 vivos.

Este curto cenário abrange o que normalmente seria o terceiro e último Ato de um cenário Cinematográfico de três Atos e pode ser jogado em menos de duas horas. Ele é projetado para dar a você uma breve amostra da de um jogo Cinematográfico — para a experiência Cinematográfica completa, veja o cenário completo *Carruagem dos Deuses*, de Andrew EC Gaska, publicado separadamente. Mais cenários Cinematográficos serão publicados em breve.

Comece o jogo fazendo com que seus jogadores escolham seus personagens (ou selecione-os aleatoriamente) e leia o texto de introdução “Qual é a História, Mãe” para eles.

A SITUAÇÃO

Fosse por duplicidade corporativa ou pelas ações tolas de algum executivo, um explorador foi enviado para verificar a suposta nave alien que Ellen Ripley relatou após sua primeira visita a LV-426. Agora, Hadley's Hope está com sérios problemas. Depois que Russ Jorden voltou infectado por um Abraçador, o Supervisor Simpson enviou mais pessoas para inspecionar o que Jorden havia encontrado, apenas para que eles também voltassem infectados.

O Estoura-peito nascido do pobre Jorden desapareceu na base e cresceu rápido. Ele logo foi seguido por outros, e seus instintos os levaram a construir uma colmeia, para capturar hospedeiros e transformá-los em Ovomorfos até o momento em que uma Rainha nascesse. Em poucos dias, dez Zangões Xenomorfos estavam se escondendo na colônia. Alguns colonos tentaram fugir, mas foram rapidamente capturados pelos Xenomorfos e levados para o Processador 1 para iniciar a colmeia propriamente dita.

Quando uma equipe de inspeção da Weyland-Yutani liderada pela agente da companhia Miranda Reynolds chegou e viu o que estava acontecendo, eles discretamente começaram a preparar o transporte para partir. Os colonos restantes se armaram com todas as armas que puderam encontrar e se barricaram em uma área de armazenamento no subsolo, agarrando-se à esperança aflita da segurança na superioridade numérica.

QUAL É A HISTÓRIA, MÃE?

Hadley's Hope, financiada conjuntamente pela Weyland-Yutani e as Américas Unidas, tem uma sensação de "nós e eles", com qualquer visitante corporativo olhando com desprezo para os trabalhadores da colônia. Apesar disso, a colônia tem se desenvolvido bem. Há muitas oportunidades — e muitos riscos também.

Quatro dias atrás, um explorador chamado Russ Jorden foi trazido infectado com algo. Ele morreu, e um parasita semelhante a uma cobra desapareceu nas entranhas da base. A segurança não teve sorte em pegar a coisa e, de alguma forma, mais pessoas foram infectadas. Há rumores de que alguns deles morreram, e que existem mais dessas coisas-cobra do que o Supervisor Simpson está admitindo. Simpson falou pelos intercomunicadores, pedindo calma.

Crise ou não, vocês têm um trabalho a fazer. Vinte e quatro horas atrás, vocês saíram para fazer a manutenção do Processador 9, felizes por deixar a base até que a crise passasse. Dez quilômetros depois, o trator Singleton morreu. Um estrago mecânico desagradável deixava claro que ele não iria além. Chamados para Hadley's Hope tiveram uma resposta rápida: disseram-lhes para esperar que eles resolveriam seu probleminha quando tivessem tempo.

Enquanto vocês esperavam, vocês começaram a conversar sobre a crise e a nave da Weyland-Yutani que chegou pouco antes de vocês partirem. A nave transportava uma equipe de inspeção liderada pela agente da companhia Miranda Reynolds e sua cientista-chefe, Theodora Komiskey. Sigg repassou algo que entreouvira - uma conversa abafada sobre a nave sendo rápida e silenciosamente preparada para partir. Reynolds e Komiskey são provavelmente as únicas que podem autorizar seu uso e as únicas com os cartões de acesso necessários para usá-lo. Pelo que você sabe, foi Reynolds quem ordenou que Jorden fosse lá em primeiro lugar. Não é certo que os representantes da Weyland-Yutani simplesmente saiam fora e deixem para vocês - os trabalhadores - limparem essa bagunça! Se as coisas derem errado, por que vocês não deveriam pegar esses cartões de acesso e ir embora?

Um dia se passou e vocês ainda não ouviram nada. Todas as novas tentativas de contatar Hadley's Hope foram infrutíferas. Ninguém virá os ajudar. As únicas comunicações que você capta são distorcidas, soando até mesmo em pânico. Não há outra opção a não ser caminhar de volta e ver o que diabos está acontecendo...

PERSONAGENS DO JOGADOR

As páginas a seguir descrevem cinco personagens dos jogadores previamente gerados para este cenário. Um dos PJs (Holroyd) é um androide da Companhia e as regras normais para os Androides se aplicam, consulte a página 29. Antes de jogar, imprima ou copie as fichas de personagem e preencha-as. Há uma no final deste livro, e ela também está disponível para download no site da New Order. Se você tiver menos de cinco jogadores, os PJs restantes podem ser jogados como PNJs. Os cinco PJs listados aqui são seguidos por dois PNJs: Theodora Komiskey e Wes Osterman. Alguns Xenomorfos XX121 também aparecem neste cenário. Você pode encontrar as estatísticas deles no Capítulo 11.

MACWHIRR, OFICIAL



NOME COMPLETO: Janice Macwhirr
FUNÇÃO: Organizadora do Sindicato da AC
IDADE: 42
PERSONALIDADE: Intrometida

Você é a organizadora do sindicato da Administração Colonial aqui em LV-426 e leva suas responsabilidades muito a sério. Naturalmente, você espera que seus funcionários façam o mesmo. Já é difícil o suficiente com os bastardos da Weyland-Yutani enfiando a cara no seu trabalho, mas se você não conseguir ajuda dos trabalhadores, que esperança há? Pelo menos alguns, como Singleton, dão apoio, embora você despediria Hirsch e Holroyd se pudesse.

FORÇA 3, AGILIDADE 2, PERSPICÁCIA 4, EMPATIA 5

VITALIDADE: 3

HABILIDADES: Mobilidade 1, Combate à Distância 1, Observação 2, Tecnologia 1, Comando 3, Manipulação 2

TALENTO: Abuso de Poder

ITEM EMOCIONAL: Crachá de identificação da empresa

EQUIPAMENTO: Faca, Pistola de Parafuso Watatsumi (4 tiros)

CAMARADA: Singleton

RIVAL: Hirsch

META PESSOAL: Você não demonstra, mas ama o povo de Hadley's Hope. Agora seus amigos estão morrendo, e você deve se vingar das corporações por causarem esta crise. A agente Reynolds e sua lacaia científica, Komiskey, devem pagar por seus crimes.

HIRSCH, EX-FUZILEIRO



NOME COMPLETO: Morgan Hirsch
FUNÇÃO: Faxineiro
IDADE: 39
PERSONALIDADE: Religiosa

Você tem limpado Hadley's Hope desde o primeiro dia, e já viu e fez de tudo. Quando você desertou dos Fuzileiros Coloniais e se escondeu aqui eras atrás, você sabia que Hadley's Hope seria seu lar pelo resto da vida. O único problema é MacWhirr. Ela é sua chefe e nunca permite que você esqueça isso, embora a jovem Singleton também não goste muito de você.

FORÇA 5, AGILIDADE 3, PERSPICÁCIA 3, EMPATIA 3

VITALIDADE: 5

HABILIDADES: Maquinário Pesado 1, Combate Corpo a Corpo 3, Reststência 2, Mobilidade 1, Combate à Distância 2, Sobrevivência 1

TALENTO: Galhofa

ITEM EMOCIONAL: Colar de crucifixo

EQUIPAMENTO: Maçarico de Corte (Abastecimento de Energia 3)

CAMARADA: Sigg

RIVAL: MacWhirr

META PESSOAL: Algumas pessoas lutam contra demônios internos — você sabe que essas criaturas são para testar sua fé em Deus. Vai com tudo e mostre ao diabo quem manda.

SINGLETON, PILOTO



NOME COMPLETO: Hannah Singleton
FUNÇÃO: Piloto de Trator
IDADE: 32
PERSONALIDADE: Autossuficiente

Você se virou por conta própria desde que se lembra. A única lição que seus pais inúteis lhe deram foi que a vida é dura e você tem que ser mais durona ainda. Você deseja avançar por todos os meios possíveis, e se isso inclui ignorar alguns princípios no caminho, e daí? Você tem suas ordens da Companhia, então finja que gosta de MacWhirr e finja que não gosta de Hirsch.

FORÇA 4, AGILIDADE 5, PERSPICÁCIA 2, EMPATIA 3

VITALIDADE: 4

HABILIDADES: Maquinário Pesado 1, Combate Corpo a Corpo 1, Combate à Distância 2, Mobilidade 2, Pilotagem 2, Tecnologia 1, Comando 1

TALENTO: Imprudente

ITEM EMOCIONAL: Dinossauro de brinquedo

EQUIPAMENTO: Rastreador de Movimento M314 (Abastecimento de Energia 5), Pistola de Serviço M4A3 (uma recarga)

CAMARADA: MacWhirr

RIVAL: Hirsch

META PESSOAL: Você é uma agente dormente da Weyland-Yutani. Holroyd é um androide da Companhia, mas não sabe que você está na folha de pagamento. Ele é suspeito de desobedecer às ordens da empresa, então fique de olho nele. Além disso, a notícia deste surto não pode vazar, mesmo que isso signifique acabar com qualquer um dos seus "amigos" que tentarem escapar...

SIGG, CIENTISTA



NOME COMPLETO: Sonny Sigg
FUNÇÃO: Técnico de Laboratório
IDADE: 29
PERSONALIDADE: Curiosa

Você ama seu trabalho como técnico de laboratório, então aqueles cientistas da equipe de inspeção da Weyland-Yutani aparecem e o tratam com um desprezo mal disfarçado. Hadley's Hope é apenas um posto intermediário para você antes de prosseguir para coisas maiores e melhores. Você gosta de Hirsch porque ele tem uma mente aberta, mas MacWhirr age como se ela fosse dona do lugar — e de você.

FORÇA 2, AGILIDADE 4, SABEDORIA 4, EMPATIA 4

VITALIDADE: 2

HABILIDADES: Observação 2, Tecnologia 3, Ajuda Médica 2, Manipulação 1, Mobilidade 2

TALENTO: Análise

ITEM EMOCIONAL: Jaleco

EQUIPAMENTO: Kit de primeiros socorros

CAMARADA: Hirsch

RIVAL: MacWhirr

META PESSOAL: Essa equipe de inspeção da Weyland-Yutani não será tão arrogante se você puder ser mais esperto e levar um alien para a Companhia primeiro. Você só precisa obter um espécime que não esteja morto e sair de LV-426 vivo. Quem vai rir então?

HOLROYD, OPERÁRIO



IDADE: Parece ter cerca de 30

FUNÇÃO: Mecânico

PERSONALIDADE: Trabalhadora

Você é um androide da Weyland-Yutani. Você está em LV-426 há dois anos e é um técnico conhecido por fazer as coisas sem reclamar. Você tenta se dar bem com todo mundo e, no geral, funciona bem. No entanto, você acha que Sigg passa muito tempo reclamando e não trabalhando o suficiente, e por algum motivo MacWhirr não gosta de você.

FORÇA 7, AGILIDADE 6, PERSPICÁCIA 4, EMPATIA 3

VITALIDADE: 7

HABILIDADES: Maquinário Pesado 3, Resistência 1, Combate à Distância 1, Mobilidade 1, Sobrevivência 1, Tecnologia 2, Ajuda Médica 1

TALENTO: Resiliente

ITEM EMOCIONAL: Nenhum

EQUIPAMENTO: Ferramentas Eletrônicas, Relógio Samani Série E

CAMARADA: Hirsch

RIVAL: Sigg

META PESSOAL: Você sabe sobre a nave alienígena e porque Miranda está aqui. Você deveria encobrir isso, mas sente uma terrível responsabilidade pelo que aconteceu. Você deve fazer tudo que puder para salvar seus camaradas, incluindo sacrificar a si mesmo, se necessário.

THEODORA KOMISKEY (PNJ)

IDADE: 41

CARREIRA: Cientista

Komiskey é cientista-chefe da equipe corporativa de Miranda há anos. Mesmo que ela tenha sido inicialmente mantida no escuro sobre a situação em LV-426, ela apoiou totalmente quando finalmente descobriu. Ela não tinha acreditado nas histórias e, agora que elas se tornaram realidade, ela não consegue lidar com isso.

FORÇA 2, AGILIDADE 4, PERSPICÁCIA 5, EMPATIA 3

VITALIDADE: 2

HABILIDADES: Resistência 1, Observação 2, Tecnologia 2, Comando 1, Ajuda Médica 3, Pilotagem 1

TALENTO: Análise

EQUIPAMENTO: Nenhum

WES OSTERMAN (PNJ)

IDADE: 49

CARREIRA: Operário

A vida nova de Osterman em Hadley's Hope é sua última chance, considerando o quão difícil foi para ele ficar em um emprego fixo. Ele mantém sistemas de aquecimento. Quando mandado de volta a seus aposentos, ele demonstrou a mesma falta de disciplina que o perseguiu por toda a vida e disse: "Dane-se, vou ao Bar do Billy beber!"

FORÇA 4, AGILIDADE 3, PERSPICÁCIA 4, EMPATIA 3

VITALIDADE: 4

HABILIDADES: Maquinário Pesado 3, Combate Corpo a Corpo 2, Resistência 2, Tecnologia 1, Manipulação 1, Mobilidade 1

TALENTO: Resiliente

EQUIPAMENTO: Nenhum

INICIANDO A AÇÃO

Quando o cenário começa, a equipe se arrasta até a Câmara de Ar Oeste (veja Locais, abaixo), cansada de sua longa caminhada. Os PJs ouvem uma voz distante falando pelo intercomunicador. Está difícil de se ouvir por causa da estática, mas eles podem entender o seguinte: *"Esta é uma mensagem de emergência. Todos os colonos devem se reunir imediatamente no depósito principal no subssolo para sua segurança."* Após várias repetições, a mensagem é cortada com um guincho eletrônico e os PJs não obtêm resposta se tentarem o intercomunicador.

Naquele silêncio mortal, eles ouvem um tiro e um grito solitário que ecoa pelos dutos de ventilação: pode ter vindo de qualquer lugar (**NÍVEL DE ESTRESSE** +1). Qualquer pessoa que pudesse realmente ajudar — a equipe de pesquisa da colônia, segurança, Supervisor Simpson e o resto da administração — não está em lugar algum.

Algo está muito errado e é hora de começar a planejar como dar o fora dali. Os jogadores devem estar pensando em encontrar a Agente da Companhia Reynolds ou a Dra. Komiskey e seus cartões de acesso, e eles sabem onde elas podem ser encontradas: os escritórios nos blocos C2 e E1.

Deixe os jogadores explorarem a base livremente, mas sinta-se à vontade para empurrá-los em direção a Reynolds e Komiskey se eles parecerem perdidos. O jogo começa em modo furtivo. Vários Xenomorfos **PASSIVOS** estão escondidos na base — veja o texto na caixa abaixo. ■

XENOMORFOS OCULTOS

Alguns Xenomorfos do tipo XX121 (consulte o Capítulo 11) estão escondidos em vários locais quando o cenário começa. Eles estão listados abaixo. Todos eles são PASSIVOS quando o cenário começa, mas se tornarão ATIVOS quando encontrarem um PJ ou quando você, a MJ, quiser aumentar a pressão sobre seus jogadores. Leia mais sobre o modo furtivo na página 85.

- **Zangão no Bloco A perto da Câmara Norte**
- **Batedor na Área da Tripulação de Comando, Bloco B2**
- **Abraçador nos dutos de ventilação do Bloco C1**
- **Zangão no Bloco E1 perto da Câmara Sul**
- **Abraçador preso no Laboratório Médico, Bloco E2 (com a Dra. Komiskey)**
- **Zangão do lado de fora do Bar do Billy**
- **Xenos adicionais podem ser introduzidos durante o cenário, veja em Eventos**

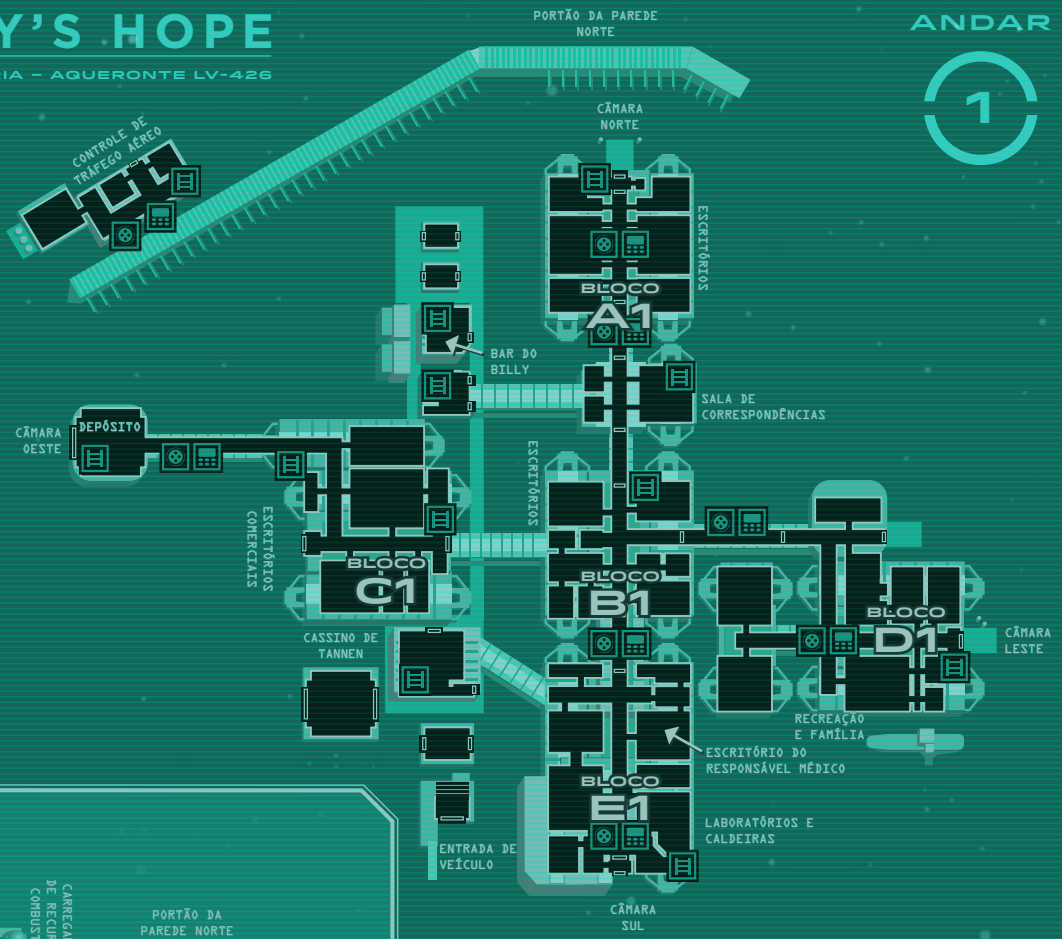
HADLEY'S HOPE - 1º ANDAR

HADLEY'S HOPE

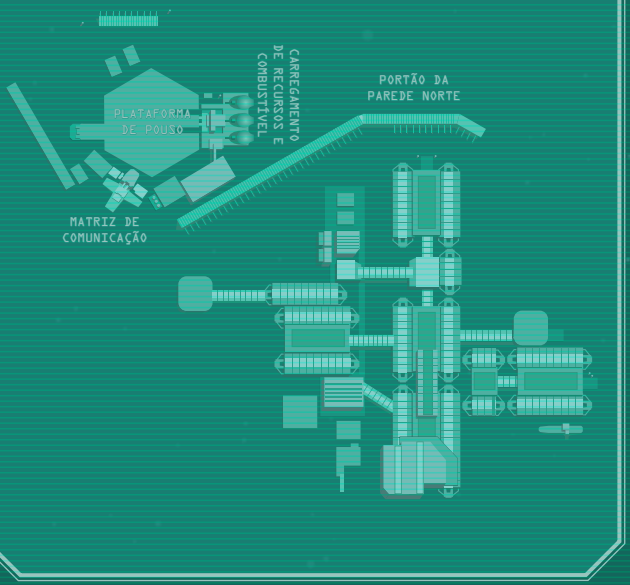
COLÔNIA PLANETÁRIA – AQUERONTE LV-426

5X5 METROS

ANDAR 1



VISÃO GERAL



LEGENDA DO MAPA

- ACESSO À ESCADA
- INTERCOMUNICAÇÃO
- OFICINA / ENGENHARIA
- OBSERVAÇÃO
- TERMINAL DE ACESSO
- COMPUTADOR CENTRAL
- KIT DE PRIMEIROS SOCORROS
- LABORATÓRIO MÉDICO
- ARSENAL

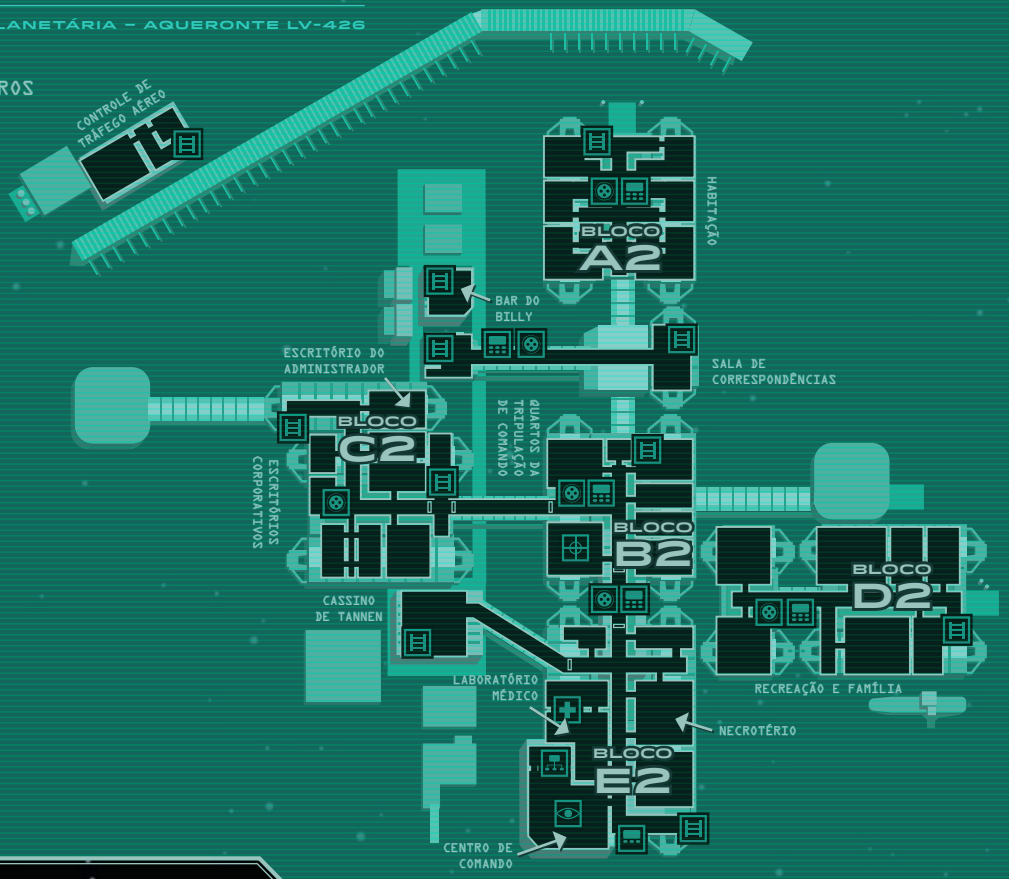
HADLEY´S HOPE - 2º ANDAR

HADLEY'S HOPE

COLÔNIA PLANETÁRIA – AQUERONTE LV-426

ANDAR 2

5X5 METROS



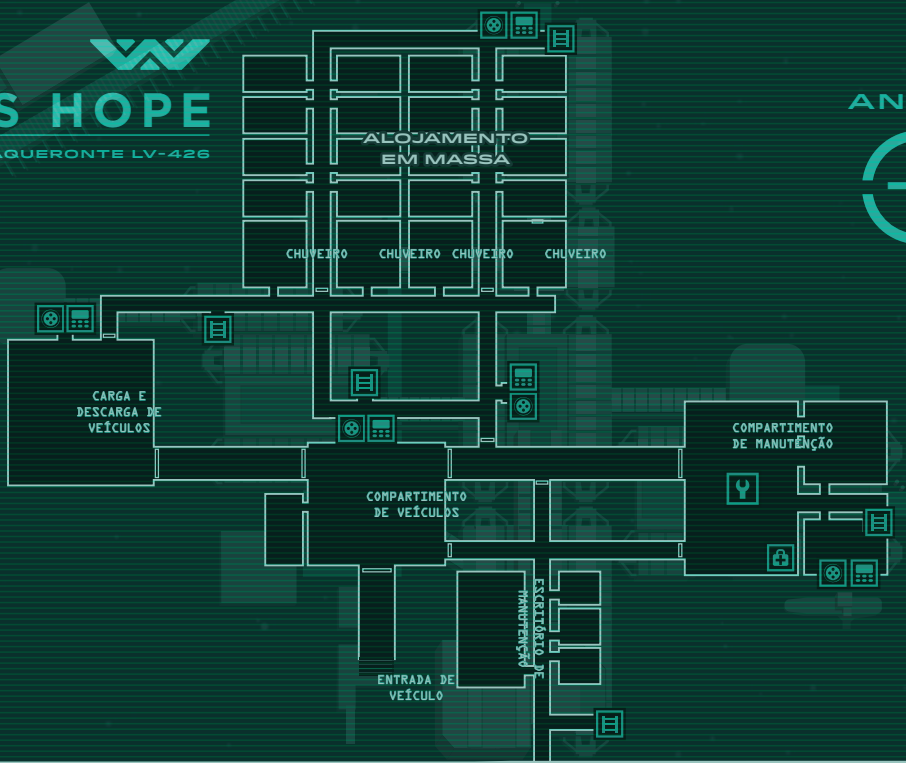
HADLEY´S HOPE - SUBSOLO 1

HADLEY'S HOPE

COLÔNIA PLANETÁRIA – AQUERONTE LV-426

ANDAR -1

5X5 METROS



LOCAIS

A seção a seguir contém os principais locais do cenário. Veja os mapas correspondentes nas páginas anteriores. Algumas áreas familiares da colônia de Hadley's Hope, como a estação de controle de tráfego aéreo e os processadores atmosféricos, não estão incluídas porque os PJs não têm um motivo convincente para visitar esses locais durante este cenário.

CÂMARA OESTE

Longe do corpo principal da base, não há nenhum ruído aqui, exceto o zumbido suave da colônia e o guincho do vento. A sala de espera é grande, com bancos de metal e armários com estrutura similar a grades. A iluminação é sempre fraca e o local exala um cheiro de poeira e desuso.

BLOCO A

A1 – ESCRITÓRIOS: Normalmente uma parte movimentada da colônia com escritórios comuns. Ninguém limpa a própria bagunça, então o lugar está cheio de xícaras de café e as lixeiras estão cheias. Um Zangão Xenomorfo (**PASSIVO**) está à espreita perto da Câmara Norte.

A2 – HABITAÇÃO: Apartamentos familiares amplos. É barulhento, com ar condicionado e dutos de aquecimento para a base logo acima deles. O sistema de aquecimento está vazando água fervente. É uma sauna infernal com carpetes encharcados. Os PJs espirram água enquanto se movem (-1 em **MOBILIDADE** se estiverem se esgueirando).

BLOCO B

B1 – ESCRITÓRIOS: Escritórios para trabalhadores oficiais da colônia, mas o local está uma bagunça silenciosa.

B2 – ÁREA DA TRIPULAÇÃO DE COMANDO: O nível superior do bloco central de Hadley's Hope consiste em um escritório, sala de espera operacional e o arsenal. O bloco é bloqueado com cartão de acesso apenas para o pessoal de comando, mas um teste de **TECNOLOGIA** Difícil (-2) abrirá os bloqueios. Um Batedor Xenomorfo (**PASSIVO**) está à espreita por aqui.

O arsenal está na sala de espera no canto sudoeste, com gráficos e escalas fixadas nas paredes. A porta do arsenal é pesada (Valor de Armadura 4 e requer 12 pontos de dano para ser destruída). Apenas o Administrador e a Segurança têm chaves - e eles estão desaparecidos. Uma espingarda Armat Modelo 37A2 Calibre 12 Ação de Bomba e um Revolver Magnum .357 com duas recargas cada é tudo o que resta no arsenal.

BLOCO C

C1 – ESCRITÓRIOS COMERCIAIS: É onde os funcionários corporativos fazem seus negócios. Um Abraçador **PASSIVO** está escondido nos dutos de ventilação. Ele pode ser alertado se algum PJ entrar na área e então se tornar **ATIVO** e começar a persegui-lo.

C2 – ESCRITÓRIOS CORPORATIVOS. Os escritórios da Weyland-Yutani ficam todos no C2, o andar superior com janelas que oferecem uma vista sombria. O escritório do supervisor Al Simpson está localizado aqui, no canto nordeste, recentemente confiscado pela agente corporativa Miranda Reynolds.

Se os PJs entrarem neste escritório, eles encontrarão Reynolds em uma cadeira de costas para a porta. Ela parece estar sentada calmamente com a cabeça baixa, talvez cochilando. Uma pequena grade de ventilação no alto foi arrancada e o próprio duto de ventilação está retorcido como se o que quer que tivesse saído de lá mal pudesse caber no espaço.

O cartão de acesso de Reynolds está pendurado em seu pescoço em um cordão da Weyland-Yutani. Ela está morta, no entanto, tendo sido brutalmente assassinada por um Zangão. Seu rosto e pescoço estão uma bagunça sangrenta (+1 **NÍVEL DE ESTRESSE** para todos que a veem). Se um PJ remover o cartão de acesso e limpar o sangue (+1 **NÍVEL DE ESTRESSE**), eles perceberão que ele foi destruído.

Sobre a mesa, respingado com o sangue de Reynolds, está um pequeno dispositivo de comunicação portátil, ligado à Dra. Komiskey. Uma luz está piscando. Komiskey está tentando desesperadamente pedir ajuda para Reynolds, desde que ela acordou presa no Laboratório Médico. Se os PJs responderem, eles podem falar com Komiskey, que está em E2. Ela está em choque, parecendo vaga e distante. Ela pede ajuda (veja E2 na próxima página).

Se os PJs permanecerem, o Xeno que matou Miranda retornará para coletar seu corpo como matéria-prima para a colmeia.

BLOCO D

D1 E D2 - SERVIÇOS DE RECREAÇÃO E FAMÍLIA: O Bloco D é destinado a salas de aula, academia, salas de jogos, salas de descanso e uma sala de conferências, denominada Câmara Municipal. Esta área agora

PROCURANDO EQUIPAMENTO

Se os PJs quiserem procurar por equipamentos, eles precisam de um Turno adicional para procurar um local (zona). Role OBSERVAÇÃO. Apenas um PJ pode rolar, mas outros podem ajudar. Se a rolagem for bem sucedida, role uma vez na tabela a seguir. Os PJs podem revistar cada local apenas uma vez:

2D6	ITEM ENCONTRADO
2	Magnum .357 (sem recargas)
3	Machado de incêndio (sem bônus, Dano 2)
4	Extintor de incêndio
5	Maçarico de corte (Abastecimento de Energia D3)
6	Ferramenta pesada (Bônus +1, Dano 1)
7	Pacote de charutos
8	Kit de Primeiros Socorros
9	Célula de energia (Abastecimento de Energia D3)
10	Conjunto de D3 macacões de trabalho pesado (Valor de Armadura 3)
11	Rastreador de movimento (Abastecimento de Energia D3)
12	Unidade Incineradora

BLOCO E

E1 – SALA DE LABORATÓRIOS E CALDEIRA: No lado leste ficam os laboratórios de geologia, que acompanham o andamento da terraformação de LV-426. O lado oeste abriga a casa de máquinas da colônia, carinhosamente conhecida como "A Sala da Caldeira". Os escritórios de pesquisa no canto nordeste estão desertos. Um Zangão Xenomorfo **PASSIVO** espreita aqui, perto da Câmara Sul.

Os laboratórios de geologia foram designados para pesquisar os Xenomorfos. Os restos de um Abraçador parcialmente dissecado estão presos a uma placa. Um donut comido pela metade está sobre uma mesa. Em um gabinete lacrado, há três ovos de alien. Eles parecem, e estão, vivos (ver página 300). Existem vários recipientes médicos e bolsas de equipamentos espalhados que podem ser usados para transportar um ovo. O gabinete pode ser facilmente aberto (apenas dois pontos de dano são necessários).

E2 – COMANDO, MÉDICO, NECROTÉRIO: O Centro de Comando ocupa o andar superior do Bloco E. Consiste na Sala de Comando (conhecida como Ops), no escritório do Gerente Assistente de Operações Lydecker, no laboratório médico e no necrotério.

O **LABORATÓRIO MÉDICO** consiste em uma sala de exames e uma cabine de quarentena (que está trancada por fora, mas possui janela de visualização e interfone). O lugar está em ruínas, armários vazios abertos e virados na corrida louca por suprimentos médicos.

Dra. Komiskey (veja a página 374) está presa na sala de quarentena, automaticamente selada quando a base foi bloqueada. Junto com Komiskey na sala de quarentena, os PJs podem ver o cadáver de um homem em uma mesa de exame, um tubo de amostra com um Abraçador vivo (conta como um item de inventário) e um Abraçador morto no chão.

A Dra. Komiskey está encostada na janela de visualização, com marcas de lágrimas já secas em seu rosto. Ela acordou depois de ter sido atacada por um abraçador e sabe que está condenada. Ela acaba de dar ao homem sobre a mesa uma overdose massiva para matá-lo, já que ele também foi atacado por um abraçador, mas não consegue reunir coragem para se matar. Ela está em choque e implora aos PJs que a libertem. Depois de muito soluçar, ela concordará em ajudá-los a escapar na nave. Ela tem o cartão de acesso em um cordão em volta do pescoço.

Acalmando-se, Komiskey divaga sobre como Reynolds interceptou uma transmissão de algum executivo corporativo na Terra e decidiu tentar crescer com a descoberta potencial. Ela montou sua equipe de inspeção extra-oficial e veio aqui.

Se os PJs perguntarem sobre o homem na mesa, ela irá dizer a eles que ele (Michael Drapers) está morto. Ela o matou para poupá-lo de um destino terrível. Ela não contará voluntariamente o fato de que foi atacada por um abraçador, mas se eles fizerem um teste de **MANIPULAÇÃO** bem-sucedido contra ela, ela admitirá (+1 **NÍVEL DE ESTRESSE** para todos que ouvirem isso).

A porta da sala de quarentena não pode ser aberta por dentro. Os PJs podem abri-la com um rolagem de **TECNOLOGIA**. Se eles falharem, eles podem quebrá-la, mas ela tem Nível de Armadura 6 e requer doze pontos de dano para ser violada - uma maneira certa de alertar o Zangão um andar abaixo. Se os PJs libertarem a Dra. Komiskey, o Estoura-peito nela pode nascer mais tarde (veja Eventos). Ela também mostrará aos PJs as latas de spray de hiper-refrigerante que sua equipe tem usado para manter os ovos em um estado dormente para transporte (mantém um ovo dormente por D6 Turnos).

A **OPS** é a espinha dorsal da colônia, monitorando funções vitais e de segurança. Geralmente é um lugar cheio, mas agora não há ninguém ali. O intercomunicador sibila estática, uma tela pisca. O sistema de CFTV está danificado, mas uma rolagem de **TECNOLOGIA** bem-sucedida dá acesso a algumas câmeras. Olhando rapidamente, os PJs veem cenas de carnificina:

- Uma visão da carnificina nas Áreas de Subsolo - veja o texto à direita (+1 **NÍVEL DE ESTRESSE**).
- Um corredor deserto. À distância, há movimento. Ampliando, você avista os restos mortais ensanguentados de uma pessoa sendo lentamente arrastada para fora de vista (Bloco A1, Escritórios).
- Movimento em outra câmera, uma mostrando o Bloco E1, Câmara Sul. Os PJs têm a primeira visão real de um Zangão Xenomorfo - logo abaixo deles! Eles podem apenas observar impotentes o xenomorfo ali, parado, com a cabeça sem olhos erguida, e o chicote que é sua cauda languidamente cortando o ar (+1 **NÍVEL DE ESTRESSE**).

CASSINO DE TANNEN

O brilho fresco não pode esconder a natureza utilitária deste lugar. Há uma passagem em desuso do andar superior do cassino até o Bloco E2, um vestígio dos primeiros dias da colônia. A passagem de acesso é escura e **ABARROTADA**, o lugar perfeito para um Xenomorfo se esconder. Existem cinco cadáveres, empilhados contra a porta selada do cassino. Eles caem em uma cascata de sangue coagulado se a porta for aberta, dando +1 **NÍVEL DE ESTRESSE** para todos que a veem, e +2 **NÍVEL DE ESTRESSE** para o pobre coitado que abriu a porta. Uma vítima, Maria Hemming, está viva, mas inconsciente. Ela foi atacada por um Abraçador e em breve poderá dar à luz um Estoura-peito.

BAR DO BILLY

Um local com painéis de madeira, com o bar no andar de baixo e assentos no andar de cima. Ele só pode ser acessado de fora. O colono Wes Osterman (ver página 374) está preso dentro, e um Zangão Xenomorfo do lado de fora está tentando entrar. O Xeno é **PASSIVO** em relação aos PJs. Veja o evento "Um Grito por Ajuda".

ÁREAS DO SUBSOLO

ALOJAMENTO EM MASSA E MANUTENÇÃO: Abaixo do 1º Andar da colônia existe um nível de subsolo. É escuro e fedorento, com habitações claustrofóbicas e túneis e tuneis e vãos de manutenção altos. Não há mais tratores funcionando, e as peças desmontadas que sobraram não podem ser transformadas em um trator funcional. No túnel para o Processador 1 está uma Arma Sentinela ativa (veja a página 125) colocada lá pela milícia para impedir o primeiro Estoura-peito de escapar.

A área de habitação em massa é onde ocorreu a última resistência dos colonos restantes. Existem sinais de uma batalha terrível. As portas estão rasgadas e os painéis do teto e do piso foram destruídos. Há alguns corpos mutilados, mas não tantos quanto você poderia esperar. Há muito sangue ainda pegajoso e muitas marcas de arrastão manchadas de vermelho. As queimaduras de ácido ainda borbulham e enchem o ar com um cheiro acre que se mistura com o fedor de morte e fumaça de restos de focos baixos de incêndio. Os PJs não conseguem ver nenhum Xenomorfo, mas todos eles ganham +1 **NÍVEL DE ESTRESSE** por testemunhar a cena. Se eles vasculharem a bagunça com cuidado (o que levará um Turno adicional), eles obterão +1 **NÍVEL DE ESTRESSE**, mas encontrarão um Rifle de Pulso M41A, uma Pistola de Serviço M4A3 e uma Unidade Incineradora M240, mas não há recargas.

CENTRO DE CONTROLE DE TRÁFEGO AÉREO

Fora da muralha norte da colônia fica o centro de Controle de Tráfego Aéreo, com o edifício de CCTA, matriz de comunicação e plataforma de pouso. O prédio da CCTA possui um almoxarifado e gerador no térreo e sala de controle com janelas panorâmicas no primeiro andar. Não há energia no CCTA, e nenhuma maneira de fazer com que volte.

O TRANSPORTE CORPORATIVO: Um Starcub XL Lockmart modificado repousa do outro lado da plataforma de pouso. Pode transportar até 20 pessoas apertadas. No entanto, ele está firmemente preso ao solo como resultado do procedimento de travamento automático e um dos grampos bloqueia completamente a escotilha de acesso. A única maneira de liberar a nave é usando o cartão de acesso de Komiskey. O uso de um Detector de Movimento direcionado à nave mostrará movimento lá dentro, mas o sinal é distorcido demais para revelar quantos indivíduos estão presentes.

A FUGA: Quando os PJs fizerem sua corrida final para a nave, os Xenos estarão atrás deles (veja o evento "Caçados" abaixo). Fechar portas, levantar barricadas e sacrifícios heroicos só vai atrasá-los. À medida que os PJs e quaisquer sobreviventes PNJ alcançam a nave e abrem a escotilha, desesperados para escapar dos gritos de seus amigos que eles deixaram para trás, eles têm uma surpresa desagradável.

A equipe de Miranda estivera ocupada recolhendo vários ovos e armazenando-os dentro da nave. O problema é que o efeito do líquido refrigerante aplicado aos ovos (consulte a página 380) passou mais rápido do que o esperado. As criaturas despertas dentro daqueles ovos se mexeram e logo entraram em ação. A maioria da equipe saiu e fechou a escotilha atrás deles, deixando seus amigos lá dentro para serem impregnados e o transporte fervilhando de Abraçadores soltos. Quando a escotilha do transporte se abre, eles saem à procura de hospedeiros. Cada PJ e PNJ é atacado por um Abraçador (veja a página 303).

Se algum dos PJs sobreviver a esse ataque, eles podem ligar a nave e escapar. O cenário acabou - veja o Epílogo. Seu destino final está além dos limites deste cenário. Nenhum registro do paradeiro desses personagens existe além de sua partida de LV-426.

EVENTOS

Para apimentar as coisas e aumentar ainda mais a tensão, abaixo você encontrará eventos que você pode lançar para os jogadores durante o cenário. Esses eventos não precisam ocorrer todos e não precisam ocorrer na ordem listada. Em vez disso, considere os eventos um arsenal de drama para você usar como achar melhor.

UM GRITO POR AJUDA: Uma campainha de intercomunicador toca perto dos PJs, soando alta em meio ao silêncio, fazendo todos eles pularem de susto. O colono Wes Osterman está preso no Bar do Billy. Ele continua tentando contato até atenderem e então implorará por ajuda. Se eles não responderem, o barulho tornará qualquer Xeno em sua área **ATIVO**.

Osterman trancou a porta, mas algo está tentando entrar. Ao fundo, eles podem ouvir o baque surdo de algo pesado batendo constantemente contra a porta do bar. Se eles decidirem ajudar Wes, há um Zangão Xeno tentando invadir pelas portas do andar térreo. Ele fica feliz em encontrar outra presa mais fácil.

Se os PJs esperarem muito para decidir, eles ouvem a porta do bar finalmente ceder, junto com os guinchos do Xeno e os gritos de Osterman enquanto ele é levado para a colmeia (+1 **NÍVEL DE ESTRESSE**).

O NASCIMENTO: Se os PJs resgatarem a Dra. Komiskey do Laboratório Médico ou Maria Hemming do Cassino de Tannen, os Estoura-Peitos dentro delas nascerão mais cedo ou mais tarde (veja a página 306). Esta é provavelmente a primeira vez que os PJs testemunham tal evento, desencadeando uma Rolagem de Pânico imediata.

CAÇADOS: Em nenhum momento os PJs devem se sentir seguros. Se eles ficarem por tempo demais em um lugar ou começarem a ficar complacentes, um ou mais Zangões ou Batedores **ATIVOS** chegam da colmeia próxima e começam a persegui-los. A única maneira de sobreviver ao *Último Dia de Hope* é usar a nave para escapar. ■

EPÍLOGO

METAS & PONTOS DE HISTÓRIA

Depois que tudo terminar, avalie como cada jogador seguiu a Agenda Pessoal de seu PJ e distribua um Ponto de História para aqueles que se saíram bem. Permita que os jogadores revelem suas Metas, se assim o desejarem, e então organize uma discussão de elucidação. Elas podem ser muito divertidas.

Os Pontos de História pertencem aos jogadores, não aos PJs, e os jogadores podem manter seus Pontos de História para usar no próximo Cenário Cinematográfico, se desejarem. Nenhum jogador pode ter mais do que três Pontos de História, entretanto.

DESLIGANDO

Uma mensagem sugerida de encerramento a ser dita por um dos PJs, presumindo que alguém ainda esteja vivo. O jogador desse PJ pode ler a mensagem a seguir em voz alta, ou adaptá-la de acordo com o que aconteceu no cenário.

Este é o relatório final de Hadley's Hope. Relatório de [nome do PJ]. A colônia foi invadida por monstros. Das 158 almas que residiam ali, apenas [número] sobreviveram. O resto... bem, tenho medo de pensar no que aconteceu com o resto. Só posso esperar que eles tenham tido a misericórdia de uma morte rápida, mas eu duvido. Se você receber esta mensagem, não tente um resgate: fique longe e informe os Fuzileiros Coloniais o mais rápido possível. Só eles podem lidar com esses monstros. Aqui é [Nome do PJ], desligando.

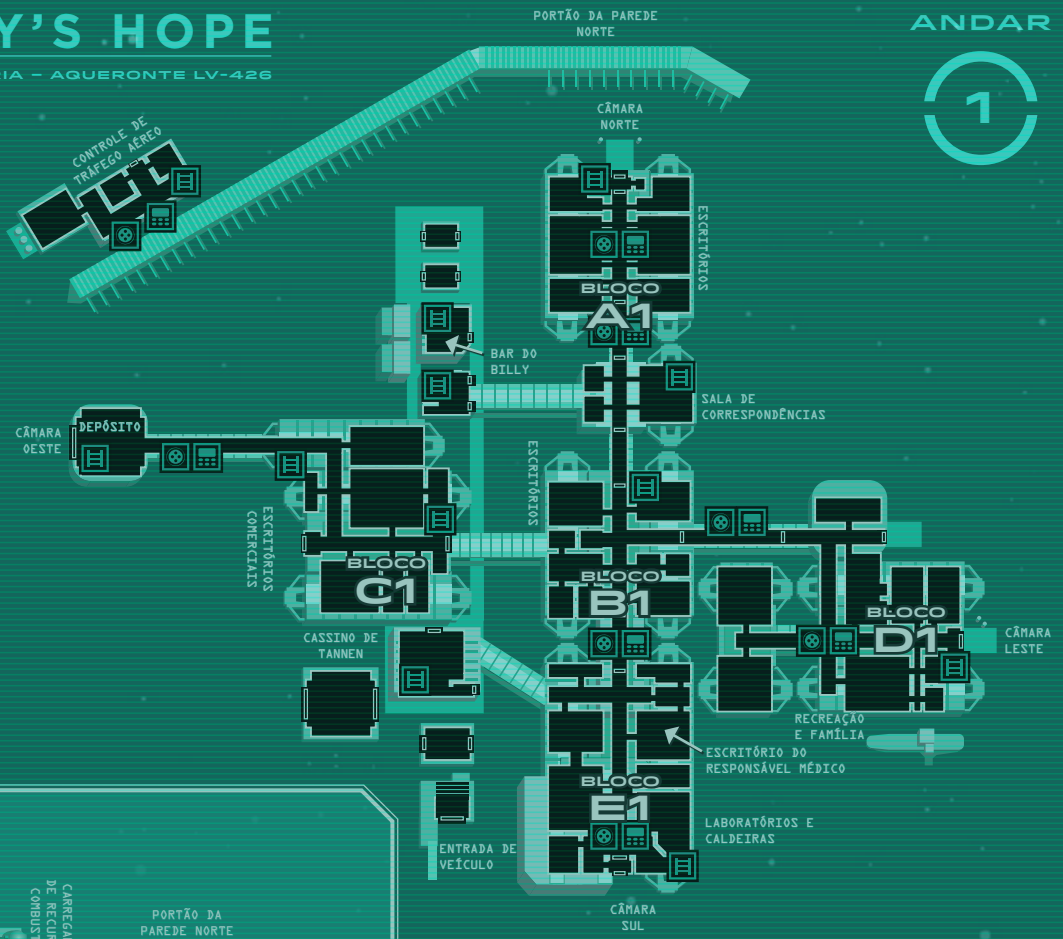
HADLEY'S HOPE - 1º ANDAR

HADLEY'S HOPE

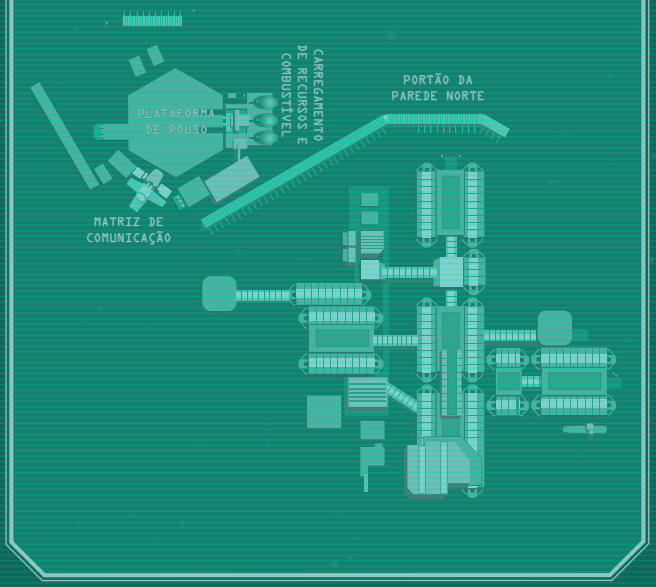
COLÔNIA PLANETÁRIA – AQUERONTE LV-426

5X5 METROS

ANDAR 1



VISÃO GERAL



LEGENDA DO MAPA

- ACESSO À ESCADA
- INTERCOMUNICAÇÃO
- OFICINA / ENGENHARIA
- OBSERVAÇÃO
- TERMINAL DE ACESSO
- COMPUTADOR CENTRAL
- KIT DE PRIMEIROS SOCORROS
- LABORATÓRIO MÉDICO
- ARSENAL

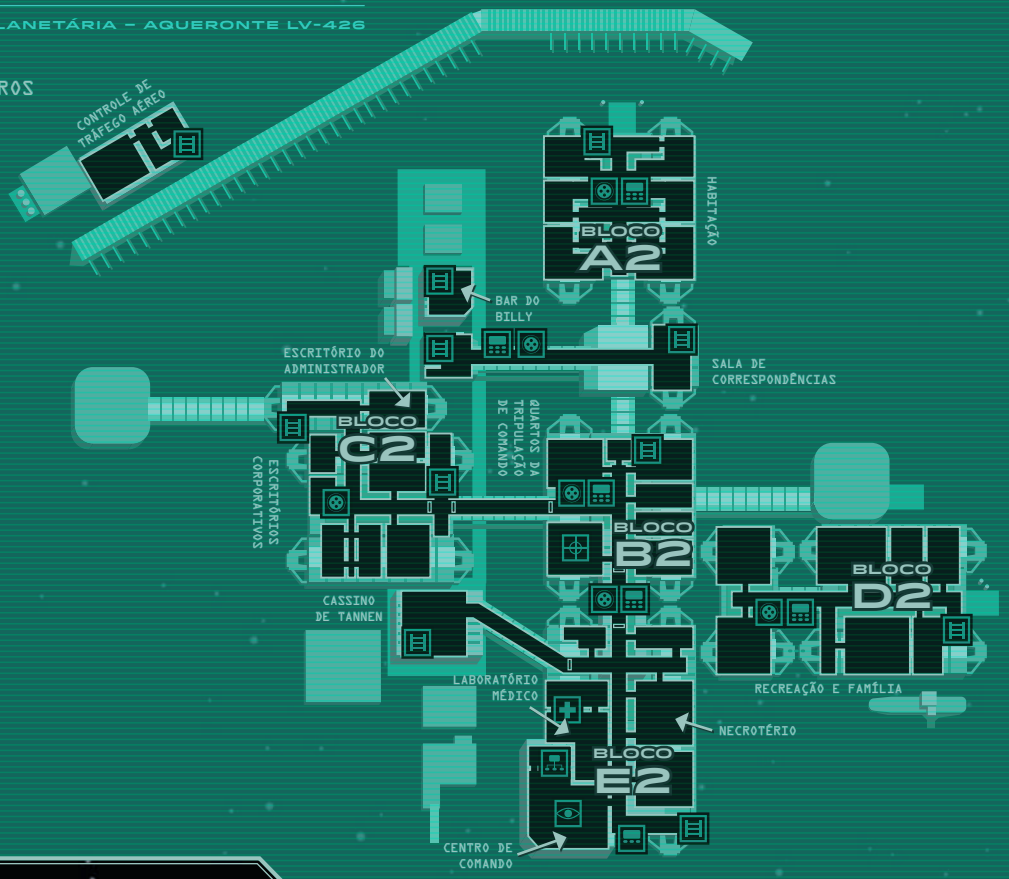
HADLEY´S HOPE - 2º ANDAR

HADLEY'S HOPE

COLÔNIA PLANETÁRIA – AQUERONTE LV-426

ANDAR 2

5X5 METROS



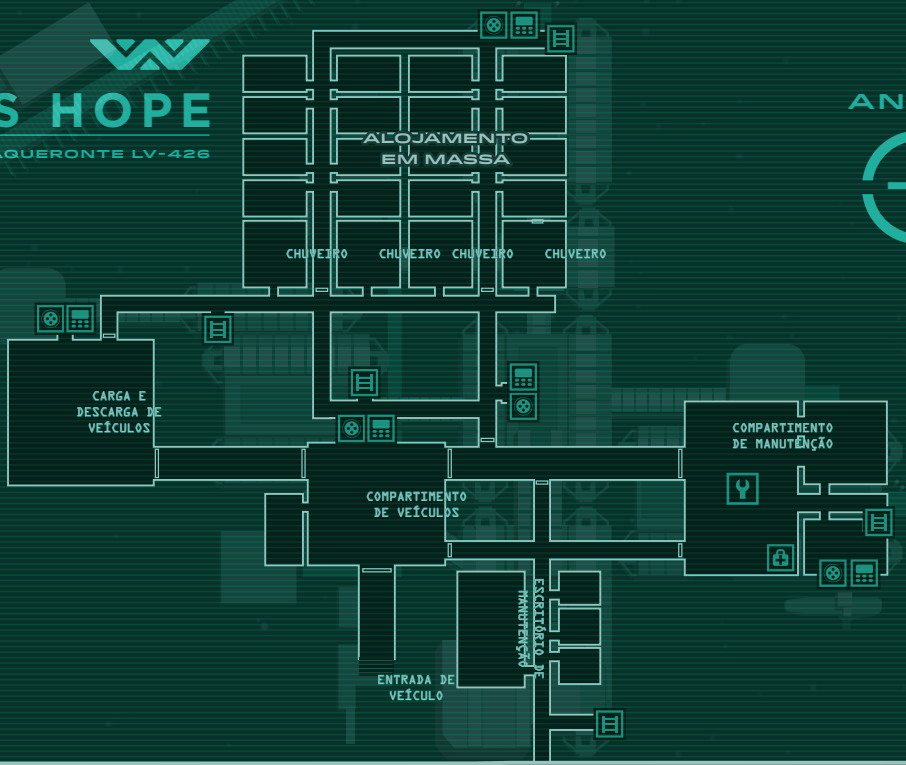
HADLEY´S HOPE - SUBSOLO 1

HADLEY'S HOPE

COLÔNIA PLANETÁRIA – AQUERONTE LV-426

ANDAR -1

5X5 METROS



ÍNDICE REMISSIVO

A

A Borda Externa 152, 259
A Fronteira 152, 266
A Longa Jornada (Talento) 76
A Vastidão Distante 152
A.P.O.L.L.O. 130
Abominação 287
Abraçador 302
Abuso de Poder (Talento) 76
Ação de Ficção Científica 20, 209
Aceleração Total (Talento) 76
Ações Lentas 87
Ações Rápidas 87
Ações 86
Afogando-se 110
Agarrando 93
Agente da Companhia (Carreira) 42
Ágil (Talento) 75
Agilidade (Atributo) 27
Ajuda (Rolagens de Dados) 63
Ajuda Médica (Habilidade) 71
Além do Limite (Talento) 74
Aliviando o Estresse 104
Alugando Naves 168
Américas Unidas 11, 226
Análise (Talento) 77
Androides 29, 111
Anesidora, USCSS 278
Animais 323
Aplicação da Lei 165
Armadura (Combate Espacial) 197
Armadura (Equipamento) 128
Armadura (Veículo) 114
Armadura 98
Armamentos 176
Armas (Pessoais) 118
Armas de Combate Corpo a Corpo 127
Armas de Feixe de Partículas 176
Armas de Veículos 147
Armas Nucleares 176
Armas Pesadas 125
Armazenamento de Dados 131
Artilheiro (Nave Espacial) 188
Artilheiro de Nave (Talento) 79
Assinatura Reduzida 190
Assumir o Controle (Talento) 75
Astúcia (Talento) 75
Ataque Forte (Talento) 78
Ataques Característicos (Xenomorfos) 291
Ataques Furtivos 90
Atento (Talento) 79
Atmosfera (Planeta) 332
Atributo Principal 28
Atributos 27
Atualizações (Nave Espacial) 178
AutoMed 136
Autoridade (Talento) 74

B

Bar do Billy 381
Batedor (Xenomorfo) 308
Bebidas 139
Bishop, Michael 238
Blindado (Xenomorfo) 312
Bloqueando 92
Borrifo de Ácido 298
Bourne, Mallory 367
Burro de Carga (Talento) 79

C

Cabeça-quente (Talento) 78
Caçador (Xenomorfo) 308
CACEU 227
Caindo 108
Camarada 31
Caminhoneiros Espaciais (Campanha) 327
Canhões de Plasma 176
Capitão (Nave Espacial) 188
Cápsula Médica Pauling 136
Carga 34
Carreira 27
Carrocinha 237
Cartas 22
Casco (Veículo) 114
Cassino de Tannen 381
Categorias de Distância (Combate Espacial) 189
Categorias de Distância 83
Ceifeira (Espécie) 318
Chamarizes de Sensor 176
Chance de Sucesso 59
Cientista (Carreira) 54
Cirurgião de Campo (Talento) 75
Classes de Naves 166
Classificação MRL (Nave Espacial) 167, 170
Cobertura (Combate) 96
Colmeia (Xenomorfo) 315
Colônias Independentes do Sistema Central 11, 232
Colonos Fronteiriços (Campanha) 329
Comandante da Nave (Talento) 79
Comandante de Campo (Talento) 76
Comando (Habilidade) 71
Combate à Distância (Habilidade) 67
Combate à Distância 94
Combate Corpo a Corpo (Habilidade) 66
Combate Corpo a Corpo 91
Combate em Veículos 113
Combate Espacial 188
Começando o PVP 32
Comida 139
Comissão de Comércio Interestelar 243
Como a Palma da Mão (Talento) 76
Como um Passarinho (Talento) 78
Compaixão (Talento) 75
Componentes Centrais 170
Computadores Centrais 130
Comunicações 162
Congelando (Condição) 107
Conselheiro (Talento) 78
Consumíveis 34
Contramedidas (Combate Espacial) 196
Contramedidas (Nave Espacial) 176
Corpo da Armada Colonial dos Estados Unidos 165, 227
Corredor (Xenomorfo) 308
Correndo 89
Covenant, USCSS 15
Criança (Carreira) 44
Cura 101
Curta (Distância) 83

D

D3 22
D66 22
Dados Base 22
Dados de Estresse 22, 103
Dados 22
Dano (Arma) 118
Dano ao Casco (Combate Espacial) 197
Dano Maior em Componente 197
Dano Menor em Componente 197
Dano 98
Danos em Componentes (Nave Espacial) 197
Danos em Componentes (Veículo) 114
Descompressão Explosiva 107
Desidratado (Condição) 106
Detecção (Combate Espacial) 190
Detecção 85
Determinação Verdadeira (Talento) 76
Diagnósticos e Visor 131
Dificuldade (Rolagens de Dados) 63
Dinheiro 161
Disparo Totalmente Automático 96
Dispositivos de Visão 133
Doença 109
Drogas 137
Drones de Sensor 176
Durão (Talento) 79

E

Emboscada 90
Empatia (Atributo) 27
Empurrando (Combate) 93
Encontros (Campanha) 351
Engajada (Distância) 83
Engenheiro (Nave Espacial) 188
Engenheiros (Espécie) 284
Entrada Atmosférica 167
Entretenimento 163
Enxame (Espécie) 316
Escorpionídeos Tanakanos (Espécie) 322
Exausto (Condição) 106
Especialista em AEV (Talento) 78
Especialista em Arma (Talento) 79
Esquivar (Talento) 75
Estação Ancoragem 156
Estação Arceon 157
Estação Novgorod 358
Estóico (Talento) 79
Estoque Oculto (Talento) 78
Estoura-Peito 305
Estrutura da Campanha 326
Exo-Empilhadeira 128
Expedições (Campanha) 348
Explosões 108
Extrema (Distância) 83

F

Falha 59
Faminto (Condição) 106
Fase de Artilharia (Combate Espacial) 196
Fase de Engenharia
(Combate Espacial) 196
Fase de Pilotagem
(Combate Espacial) 193
Fase de Sensores (Combate Espacial) 191
Ferramentas 131
Fiorina 161 254
Fogo 108
Força (Atributo) 27
Forçando Rolagens de Dados 60
Fragata Classe Conestoga 186
Furtivo (Talento) 79
Fuzileiro Colonial (Carreira) 38
Fuzileiros Coloniais(Campanha) 328
Fuzileiros Coloniais 16

G

Galhofa (Talento) 74
Geléia Real (Xenomorfo) 313
Gerador de Trabalho 162
Girocarro Automotivo ADV
Leve Aerodyne 143
Golpe de Misericórdia 99
Guarda-Costas (Talento) 78
Guerreiro (Xenomorfo) 310

H

Habilidades 28
Hadley's Hope 370
Hirsch, Morgan 372
Holroyd 374
Horror Espacial 20, 208

I

Império dos Três Mundos 11, 223
Impiedoso (Talento) XX
Imprudente (Talento) 79
Influência (Talento) 76
Iniciativa 87
Inimigo Ativo 85
Inimigo Passivo 85
Intensidade 108
Intimidador (Talento) 79
Investigador (Talento) 74
Item Emocional 33
Itens Leves 34
Itens Minúsculos 34
Itens Pesados 34

J

Jogador Versus Jogador 32, 213
Jogo Cinematográfico 26, 215
Jogo de Campanha 26, 271

K

Komiskey, Theodora 374

L

Lasalle Bionacional 239
Lesões Críticas (Xenomorfos) 291
Lesões Críticas 99
Longa (Distância) 83
Lua 248
LV-223 273
LV-426 275

M

MacWhirr, Janice 372, 373
Madrugador (Talento) 78
Mãe do Jogo 18, 206
Mal Notado (Talento) 75
Manipulação (Habilidade) 70
Manobrabilidade 114
Manutenção (Nave Espacial) 179
Mapa de Combate Espacial 188
Maquinário Pesado (Habilidade) 64
Marcadores de Mapa 86
Marte 248
Matador (Talento) 78
Matriz de Laser SAA 176
Mecânico da Nave (Talento) 79
Média (Distância) 83
Médico (Carreira) 46
Meta Pessoal 31, 213
Metralhador (Talento) 78
Mídia 163
Minas Orbitais 176
Mirar (Combate) 94
Mísseis ASAT 176
Missões Militares (Campanha) 344
Mobilidade (Habilidade) 66
Modelo CM-88G Bisão 181
Modelo CM-88H Bisão 182
Modelo CM-90S Corvus 180
Modelo CYG-NS3 Veleiro Estelar 182
Modificação 62
Modo Furtivo 85
Módulos Infernos 170
Moedas 161
Morozov, Sergei 367
Morte 99
Movimento (Combate Espacial) 193
Movimento (Combate) 89
MU/TH/UR 130
Munição 96

N

Narciso 183
Nave de Tropas ADV 144
Neomorfo 293
Nervos de Aço (Talento) 79
Nível de Estresse 61, 103
Nostromo, USCSS 15, 182

O

O Véu Externo 152, 251
Observação (Habilidade) 68
Empregos 162
Oficial (Carreira) 48
Operador de Sensor (Nave Espacial) 188
Operário (Carreira) 52
Os Sistemas Centrais 152, 248
Osterman, Wes 374
Otaka, Jonathon 367
Ovomorfo 300

P

Pânico 104
PE 35
Peças Sobressalentes (Nave Espacial) 200
Períodos 83
Personagem do Jogador (PJ) 18
Personagens Não-Jogáveis (Típicos) 354
Personagens Não-Jogáveis
(Uso de Habilidades) 62
Personagens Não-Jogáveis 214
Perspicácia (Atributo) 27
Peso Mosca (Talento) 78
Pilotagem (Habilidade) 67
Piloto (Carreira) 50
Piloto (Nave Espacial) 188
Pistolas 119
PNJs 214
Pontos de Experiência 35
Pontos de História 31, 61
Posição de Negociação 71
Praetoriano (Xenomorfo) 312
Presença Calmante (Talento) 75
Princípios do jogo 206
Produtos Médicos 136
Proezas (Uso de Habilidade) 64
Prometheus, USCSS 14

Q

Quebrado (Combate) 98
Questionador (Talento) 77

R

Radiação 110
Rainha (Xenomorfo) 312
Rastejando 89
Rastreadores de Movimento 86
Recarga Rápida (Talento) 79
Recompensas 217
Recuando (Combate) 93
Recuperação Rápida (Talento) 78
Reflexos Rápidos (Talento) 78
Religião 164
Reparos (Nave Espacial) 200
Reparos (Veículo) 115
Resiliente (Talento) 76
Resistência (Habilidade) 65
Respiração Calma (Talento) 78
Retomar o Fôlego (Talento) 79

Retrofuturismo 210
Revelação (Talento) 77
Rifle de Pulso 121
Rifles 121
Rival 31
Rodadas 83
Rolagem de Morte 99
Rolagem de Pânico 104
Rolagens de Dados em Grupo 62
Rolagens Resistidas 64

S

Salários 162
Saque Rápido (Talento) 79
Seegson 241
Segurança Pessoal (Talento) 75
Sentido de Encantamento 20, 209
Sentinela (Xenomorfo) 310
Setor 117 279
Setor 3847 252
Setor Bao Sau 258
Setor Borodino 260
Setor Neróide 253
Setor Novo Éden 249
Setor Sol 247
Setor Tártaro 262
Sigg, Sonny 373
Singleton, Hannah 373
Sintéticos Funcionários Joe 243
Sintéticos 111
Sistemas de Armas (Naves Espaciais) 176
Sistemas Estelares (Criando) 330
Sobrecarga do Reator (Combate Espacial) 196
Sobrevivência (Habilidade) 70
Soldado (Xenomorfo) 310
Sonhadores 163
Subjugar (Talento) 74
Sufocamento 110
Sulaco, USS 186
Svenson, Dra. Alicia 367

T

Talentos 73
Tamanho (Planeta) 331
TDN 151
Tecnologia (Habilidade) 69
Temas 208
Temperatura (Planeta) 333
Terra 247
Terraformação 158
Terreno (Planeta) 335
Tiro Rápido (Talento) 79
Tiros de Cobertura 97
TPB Série M570 142
Trabalhador (Xenomorfo) 310
Traje de Compressão 128
Transmissores-receptores 190
Transporte Classe Starcub 183
Transportes de Carga (Campanha) 342
Transtorno de Distorção Neurológica 151
Trator Daihotai 140
Trauma Mental Permanente 101, 104
Turnos XX

U

UD-4L Cheyenne 145
União dos Povos Progressistas 11, 229
Unidade Incineradora 125
Unidades de Deslocamento 170

V

Vácuo 107
Classificação de Abastecimento 34
Valor de Casco (Nave Espacial) 170
Valor de Virulência 109
Valor dos Propulsores (Nave Espacial) 170
Veículos (Equipamento) 140
Veículos Aéreos 155
Veículos de Escape de Emergência 173
Velocidade (Veículo) 114
Velocidade (Xenomorfos) 112, 291
Velocidade de Aproximação 189
Verme-Leão (Espécie) 320
Viagem MRL 150
Viajando Silenciosamente (Combate Espacial) 190
Violência (Talento) 74
Vitalidade 30

W

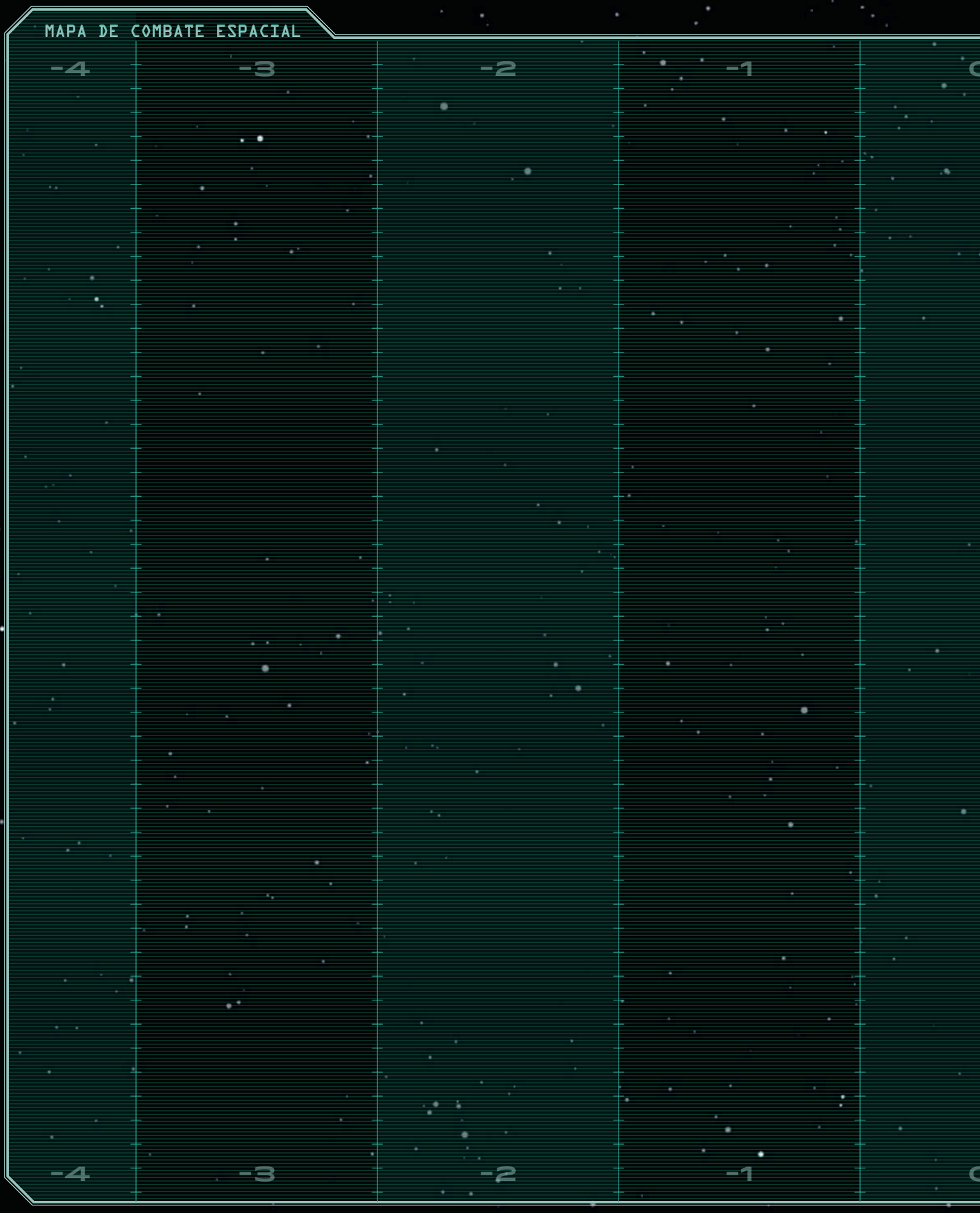
Weyland NR-9 VTT 141
Weyland, Peter 14
Weyland-Yutani (Corporação) 236

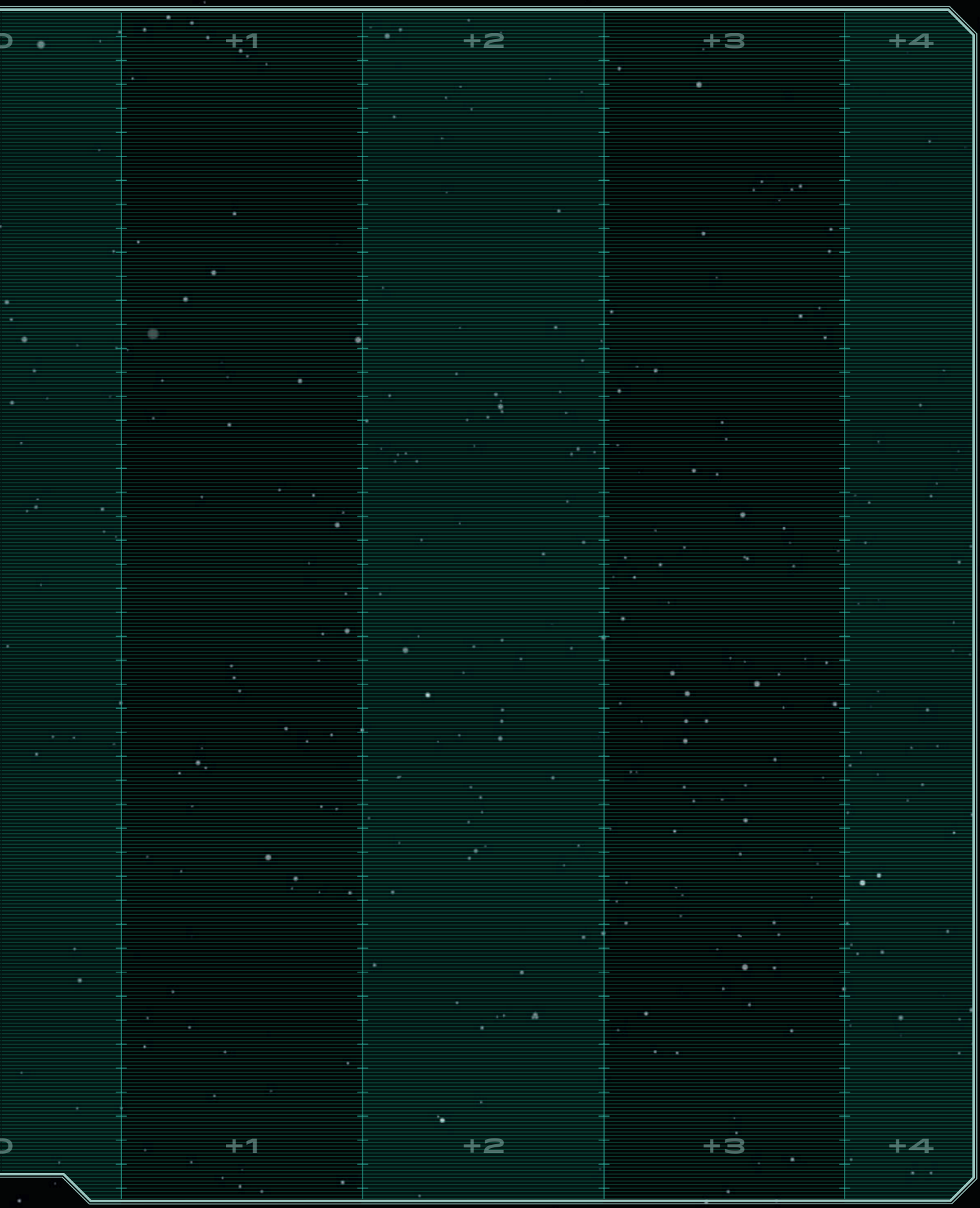
X

Xenomorfo XX121 297
Xenomorfos (Em Combate) 112
Xenomorfos 112
Xerife Colonial (Carreira) 40
Xerifes Coloniais 165

Z

Zangão (Xenomorfo) 308
Zonas (Combate) 82


MAPA DE COMBATE ESPACIAL
-4
-3
-2
-1
0
-4
-3
-2
-1
0


+1
+2
+3
+4
+1
+2
+3
+4

MÓDULOS INTERNOS

TAMANHO

NOME

FABRICAÇÃO

IA

TRIPULAÇÃO

PASSAGEIROS

COMPRIMENTO

CLASSIFICAÇÃO MRL

ASSINATURA

PROPULSORES

CASCO

ARMADURA

DANO

VALOR DE ALUGUEL

DIÁRIO DA NAVE

DATA

LOCALIZAÇÃO

DANO MENOR EM COMPONENTE

EFEITO

DANO MAIOR EM COMPONENTE

EFEITO

ATUALIZAÇÕES

EFEITO

ARMAMENTOS

BÔNUS

DANO

DISTÂNCIA

TAMANHO

FICHA DA NAVE

META PESSOAL

NOME

CARREIRA

APARÊNCIA

TALENTOS

RELACIONAMENTOS

CAMARADA:

RIVAL:

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

NÍVEL DE ESTRESSE

PONTOS DE HISTÓRIA

VITALIDADE

COMBATE CORPO A CORPO

MAQUINÁRIO PESADO

FORÇA

RESISTÊNCIA

ITENS MINÚSCULOS

RADIAÇÃO

COMBATE À DISTÂNCIA

OBSERVAÇÃO

MOBILIDADE

AGILIDADE

ATRIBUTOS

PERSPICÁCIA

SOBREVIVÊNCIA

PILOTAGEM

TECNOLOGIA

LESÕES CRÍTICAS

ITEM EMOCIONAL

COMANDO

EMPATIA

AJUDA MÉDICA

EQUIPAMENTO

1:

2:

3:

4:

5:

6:

7:

8:

9:

10:

MANIPULAÇÃO

CONDIÇÕES

FAMINTO

DESIDRATADO

EXAUSTO

CONGELANDO

ARMADURA

NÍVEL

CARGA

ARMAS

BÔNUS

DANO

DISTÂNCIA

CONSUMÍVEIS

AR

COMIDA

ENERGIA

ÁGUA

FICHA DE PERSONAGEM

“Não vou mentir sobre suas chances, mas... vocês têm minha simpatia.”

O espaço é vasto, escuro, e não é seu amigo. Raios gama e rajadas de neutrinos surgem de estrelas moribundas para cozinhá-lo vivo, buracos negros te estraçalham, e o vazio em si ferve seu sangue e captura seu cérebro. Tente gritar e ninguém poderá ouvi-lo — prenda a respiração e rompa os pulmões. O espaço também não é tão vazio quanto você imagina — suas fronteiras estão sempre se expandindo. Governos rivais travam uma guerra fria, enquanto empresas gananciosas disputam recursos valiosos. Os colonos alcançam as estrelas e apostam com suas vidas — cada novo mundo domado é um banquete ou pura fome. E há coisas à espreita nas sombras de todos os asteroides — coisas estranhas, diferentes e mortais.

Coisas aliens.

Este é ALIEN RPG — um universo de horror corporal e diplomacia corporativa arriscada, onde pessoas sintéticas brincam de Deus, enquanto caminhoneiros espaciais e fuzileiros servem de hospedeiros para criaturas macabras recém-nascidas. É um universo cruel e implacável e você não é nada além de dispensável.

Fique vivo, se puder.

Este livro de capa dura colorido e bem ilustrado apresenta o mundo de ALIEN no ano de 2183 e fornece um conjunto de regras rápido e eficaz, projetadas especificamente para aprimorar a experiência no universo de ALIEN. O jogo suporta dois modos de jogo distintos:

- **O Jogo Cinematográfico** é baseada em cenários pré-fabricados que simulam o arco dramático de um filme de ALIEN. Projetado para ser jogado em uma única sessão, este modo de jogo enfatiza apostas altas e jogadas rápidas e brutais. Não se espera que todos sobrevivam. O livro básico contém um cenário Cinematográfico introdutório, O Último Dia de Hope.
- **O Jogo de Campanha** foi projetado para um jogo contínuo mais longo com o mesmo elenco de personagens de jogadores em muitas sessões de jogo, permitindo que você explore o universo de ALIEN livremente, em universo aberto. O livro básico contém tabelas aleatórias e outras ferramentas poderosas para criar rapidamente sistemas estelares, colônias, missões, encontros e PNJs para sua campanha.

As regras do jogo são baseadas na aclamada *Year Zero Engine*, usado em jogos premiados como *Tales from the Loop, Forbidden Lands* e *Mutant: Ano Zero*, mas adaptados e desenvolvidos para dar apoio total aos principais temas de ALIEN: horror e ação na escuridão fria do espaço.

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
12 VIOLÊNCIA
Não recomendado para menores de 12 ANOS

9 788568 458044
www.neworderedITORA.com.br

EDITORA NEW ORDER

™ & © 2020 20th Century Studios, Inc. All rights reserved.

ENNIES GOLD 2020

Proibida a reprodução total ou parcial sem autorização prévia.