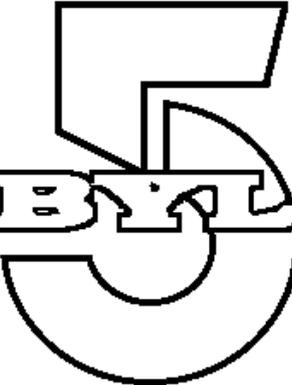


OPERA



BABYLON

Adaptação feita por Sérgio Luiz “The Clansman” Pereira

Este RPG e muitos outros estão disponíveis
para download ou consulta
no site do **OPERA**:



www.rpgopera.tk

Para entrar em contato com o autor, envie um e-mail para:

thec1ansman@email.com

As regras genéricas de RPG OPERA são de autoria de
Leonardo Antônio de Andrade (leoandrade@yahoo.com)
e Rogério de Mello Godoy (robserverador@yahoo.com.br).

A versão shareware destas regras também está disponível gratuitamente no site do OPERA (www.rpgopera.tk)

Esta obra tem sua distribuição gratuita,
as obras, personagens ou marcas aqui citadas têm apenas a função de divulgação.

Capítulo I

Introdução

1.1. Linha Temporal

2075 – Fundada a Earth Alliance.

2081 – Habilidades psíquicas confirmadas; governo terrestre secretamente começa a localizar telepatas.

2090 – Fundada a primeira colônia em Marte com 100 homens e mulheres.

2099 – Primeira colônia em Marte é destruída.

2105 – Colônia permanente fundada em Marte.

2113 – Narn Homeworld é ocupado pelos Centauri.

2122 – Earth Alliance se torna oficialmente a estrutura governamental da Terra.

2152 – EarthGov's Komitee on Psychic Phenomena se torna a Psi-Corps.

2155 – Humanos detectados por patrulha Centauri; Centauri contacta a Terra.

2156 – Jumpgate Centauri é construído na órbita da Terra.

2161 – Centauri vende a tecnologia dos jumpgates para os humanos.

2163 – Lockheed-Mitchell Corp. constrói a primeira nave de exploração da Terra com capacidade para Jump Point.

2165 – Colônia fundada em Proxima III.

2176 – Colônia fundada em Orion VII.

2198 – Earth Alliance constrói Jump Gate em Io e desativa Jump Gate Centauri na órbita da Terra.

2200 – Colônia de Marte requisita independência da Earth Alliance.

2209 – Centauri são expulsos de Narn Homeworld.

2215 – Formada a League of Non-Aligned Worlds.

2231 – Guerra Earth – Dilgar é formalmente declarada.

2232 – Guerra Earth – Dilgar acaba com a vitória da Earth Alliance e os Dilgar são exterminados.

2245 – Humanos contactam os Mimbari, Dukhat é morto e começa a Guerra Earth – Mimbari.

2248 – A Guerra Earth – Mimbari acaba.

2249 – Começa o Projeto Babylon.

2250 – Babylon Station entra em colapso, Babylon 2 é destruída.

2252 – Babylon 3 é destruída.

2253 – Presidente Luís Santiago é eleito.

2254 – Babylon 4 vai ao ar e desaparece.

2256 – Babylon 5 vai ao ar.

2257 – Primeiro contato oficial entre humanos e Vorlons.

2258 – Presidente Santiago morre e Morgan Clark o sucede.

2259 – Narn declara guerra contra os Centauri, imperador Centauri Turhan morre em Babylon 5, Centauri ocupa Narn com ajuda das Shadows.

2260 – São reveladas provas de que Pres. Santiago foi assassinado pelo então vice-presidente Clark, Pres. Clark declara Lei Marcial, Marte se recusa a aceitá-la e é bombardeado, como protesto Proxima III e Orion VII declaram independência da Earth Alliance, ISN revela esse fato e é tomada por forças de Clark, Dellen quebra o Grey Council, clamando pela profecia de Valen, Babylon 5 dá abrigo ao EA Alexander e ao EA Churchill, naves desertoras da Earth Alliance, forças leais a Clark chegam a Babylon 5 para tomá-la, EA Churchill é destruído, Babylon 5 vence graças a embaixatriz Deleenn que chega a estação juntamente com uma frota Mimbari e declara que Babylon 5 está sobre proteção dos Mimbari, começa a guerra contra as Shadows, Babylon 4 é levada 1000 anos no passado para ajudar na primeira guerra contra as Shadows, emb. Sinclair vai junto e se torna Valen, o grande líder espiritual dos Mimbari.

2261 – Guerra contra as Shadows acaba, todos os First-Ones atravessam o Limiar e deixam as raças mais jovens para trás. G'kar se alia a Londo e liberta os Narn. Começa a guerra civil da Terra, Mr. Garibaldi se demite da segurança de Babylon 5, Cap. Sheridan ajuda Marte e Proxima III a se libertarem da Earth Alliance, em seguida rumam a Terra, onde Pres. Clark, temendo ter sua personalidade apagada, se suicida, Pres. Luchenko toma seu lugar, Cap. Sheridan deixa a Earth Force, é formada a InterStellar Alliance contando com as raças da antiga Liga, Narn, Mimbari e Centauri, Earth Alliance se junta a nova aliança em troca da tecnologia de gravidade artificial, John J. Sheridan assume a presidência da InterStellar Alliance.

1.2. O Universo de Babylon5

Aliança Terrestre (*Earth Alliance - EA*)

A EA é a estrutura governamental da Terra e de suas colônias. O Earth Dome, que se localiza na Terra, é controlado por um presidente, atualmente é a Pres. Luchenko, e pelo Senado. A Terra é razoavelmente desenvolvida, possui um considerável nível tecnológico, militar e econômico.

Federação Mimbari

Os Mimbari são uma raça muito avançada, que possuem várias crenças e rituais. Até o ano de 2260 era controlado pelo Grey Council. Possuem um altíssimo nível tecnológico, social, cultural e econômico. São a raça mais antiga e avançada, depois dos First-Ones.

Regime Narn

Os Narn são guerreiros natos, oprimidos por anos pelos Centauri agora estão livres e são uma raça razoavelmente avançada, atrás apenas da EA, dos Mimbari e dos Centauri. É controlada pelo Kha'ri.

Republica Centauri

Um povo arrogante e decadente, os membros da corte vivem sonhando com os bons tempos da velha Republica. É governado pelo imperador e pela Royal Court. São altamente avançados tecnologicamente, dão alto valor ao dinheiro e ao status na sua sociedade.

Liga dos Mundos Não Alinhados

A liga foi formada pelas raças menores para sua mutua proteção. É formada por várias raças menos avançadas, como os Drazzi, Pak'ma'ra, Vree, Gaim, Brakiri, dentre vários outros. Cada raça da liga tem seu próprio governo, independente dos demais.

Império Vorlon

Os Vorlons pertencem ao grupo denominado First-Ones. São infinitamente avançados e misteriosos, quase nada se sabe a respeito deles. Para cada raça eles aparecem de uma forma diferente, G'Lan para os Narns, Valeria para os Mimbari, Droshalla para os Drazzi...

Shadows

Também conhecidos como The Ancient Enemy pelos Narns, as Shadow são os grandes vilões da série, pertencendo aos First-Ones, são altamente avançados. Acreditam na sobrevivência do mais fortes e pretendem exterminar os mais fracos.

Aliança Interestelar

Formada após a guerra civil na Terra, a aliança tem como objetivo promover a paz entre seus membros.

Capítulo II

Raças

2.1. Novas Características

2.1.1. Características Favoráveis

Artefato (1 à 4 PC)

Você possui um item ou mais itens específicos de valor (qualquer coisa: de uma herança de família, como um antigo relógio de pulso Rolex; ou um objeto normalmente não por membros de sua raça, como um humano com um Bastão de Combate Minbari). Você não precisa da característica Riqueza Extra para possuir este Artefato, mas você tem que criar uma explicação (aceita pelo *Observador*) para ter seu recurso.

Dom da Profecia (4 ou 6 PC)

Esta característica só pode ser por personagens Centauri femininos. Muitas mulheres Centauri com o dom da profecia são também telepatas, mas não necessariamente. Note que esta característica requer a permissão do *Observador*, e deve ser discutida com ele. O personagem tem a habilidade para prever eventos que ainda estão por vir. Tais visões sempre são sombras - não fatos inevitáveis - mas o poder e clareza da visão estão diretamente relacionadas ao quão provável os eventos são de realmente acontecer, e com o quão forte é o dom da personagem. Cada vidente tem um método particular de invocar visões - algumas olham dentro de uma xícara de chá, enquanto outras relaxam e fecham os olhos enquanto entoam um mantra - mas toda vidente está sujeita a ocasional visões inadvertidas trazidas quando alguém a tocar. Personagens com o dom da profecia são freqüentemente assombrados pelo que eles vêm saber. Este dom está completamente sob o controle do *Observador* é, a única escolha que o jogador tem é o "poder" de seu dom; 4 PC para um dom fraco e 6 PC para fortes visões de profecia. NOTA: Se uma personagem tem esta característica ela tem automaticamente a característica de Senso de Perigo sem nenhum custo.

Espaçonave (2 a 6 PC)

O personagem possui uma astronave, mesmo se seus recursos não possam comprar um. Estas naves podem vir de eventos extraordinários como: uma herança familiar, um presente, um produto de roubo, um golpe de sorte em um cassino, etc. Pagando para 2 PC o têm um pequeno iate de duas pessoas; 3 PC uma nave pessoal pequena (até dez passageiros); 4 PC representam um cargueiro com capacidade de 10 toneladas de carga, um transporte de passageiros para vinte cinco pessoas ou um velho caça espacial (um Aurora por exemplo); 5 PC compram um cargueiro de 500 toneladas de carga, um caça espacial de segunda linha, um transporte pessoal, iate de luxo, de médio porte, ou mesmo uma pequena nave de combate; se o *Observador* permitir o jogador pode pagar 5 PC que lhe dá direito a naves como: um caça espacial último tipo, um iate de luxo de grande porte, um cargueiro de 1000 toneladas ou até mesmo uma nave de combate média.

NOTA: Jogadores podem "juntar" pontos para comprarem uma nave em parceria

Segunda Cultura (2 PC)

O personagem teve a chance para viver em contato prolongado e profundo com uma cultura alienígena (escolha qualquer uma, mas o *Observador* tem que permitir isto). Possuindo esta característica o personagem tem que ter a habilidade no idioma apropriado. Esta característica trabalha da mesma maneira de bom senso, mas é direcionado a sua segunda cultura.

Sonho da Morte (2 a 5 PC)

Esta característica só é permitida para personagens Centauri. O personagem tem uma previsão (na forma de um sonho) da própria morte. Todos os Centauri podem, potencialmente, ter este sonho durante a vida; mas só alguns na verdade o fazem, e menos ainda se lembram ou notam isto depois de despertar. Pouquíssimos se lembram claramente das circunstâncias que cercam os eventos no sonho. Um personagem com esta característica se lembra do sonho, em uma memória nublada (+1 PC), ou em todos os detalhes que cercam sua morte (+2 PC). O *Observador* decide o restante do valor da característica de acordo com a situação escolhida (de comum acordo entre o *Observador* e o jogador) para a morte do personagem.

Conhecendo as circunstâncias de sua morte ele provavelmente tentará evitar estas circunstâncias a qualquer preço, e se ele for forçado a confrontar situações que se assemelhem ao seu sonho ele ficará tenso e reagirá mal (-1 em todas as jogadas). Este sonho, como toda profecia, é só uma sombra do futuro, e morte prematura não está descartada - mas o futuro mostrado pelo sonho é o destino mais provável do personagem. Para simular isto o personagem pode rolar novamente (uma vez só por situação) qualquer jogada que tenha resultado em sua morte em circunstâncias diferentes da mostrada em seu sonho; se a segunda jogada ainda significar morte, não há nada que se possa fazer sobre isto...

Telepata Latente (2 PC)

Esta característica só está disponível para personagens humanos. O personagem tem habilidades telepáticas desconhecidas ou latentes. Por qualquer razão, estas habilidades não manifestaram durante adolescência como na maioria do telepatas, mas o poder está lá, esperando para algum evento ativa-lo. Uma vez que o personagem possua esta característica o *Mestre* pode "ligar" este poder segundo sua vontade, e quando isso ocorrer a Psi-Corps desenvolverá um interesse sério pelo personagem.

Xenoadaptabilidade (2 PC*)

O personagem tem uma facilidade, intuitiva ou acumulada ao longo da vida, em se relacionar com raças alienígenas. Cada nível desta característica elimina 1 das penalidades que por ventura estejam envolvidas em uma jogada de interação social com outras raças.

2.1.2. Características Desfavoráveis

Ódio Racial (-2,- 4, -6 PC)

O personagem possui um ódio quase incontrolável direcionado para toda uma raça, cabe ao jogador explicar a origem deste ódio (guerras, rixas pessoais, etc). Por -2 PC o personagem reage agressivamente contra todos os membros da raça alvo, tentando prejudica-los sempre que possível (dificilmente o personagem irá matar um membro da raça rival sem um bom motivo); jogadas de interação social tem uma penalidade extra de -1. O valor de -4 PC implica que o personagem tem um ódio claro e só precisa de uma desculpa para atacar um membro da raça rival (um insulto mais ou menos sério é o bastante para justificar emprego de força mortal contra um membro da raça alvo do seu ódio) ; jogadas de interação social tem uma penalidade extra de -2. O último nível significa que o personagem irá atacar um membro da raça rival a menos que tenha um bom motivo para não fazer isso (o emprego de força mortal é a atitude padrão quando envolvido em discussões com a raça rival) ; jogadas de interação social tem uma penalidade extra de -3.

Potencial Telepático Inativo (-3 Pontos)

A raça que possui esta desvantagem não pode possuir telepatas (ou o gene está ausente ou é muito fraco para se manifestar).

Voto de Justiça (-2 a -8 PC)

O personagem está envolvido, de alguma maneira, em um juramento judicial Narn. Esta característica geralmente aplica só a personagens Narns, mas existe a possibilidade de que membros de outras raças possam estar envolvidos em um voto de justiça (especialmente personagens Centauri envolvidos na ocupação de Narn). Outros personagens também podem usar estes valores como um guia para uma ordem judicial Não-Narn ou algum tipo de vingança vingança jurado (mas com valor e intensidade menores). Juramentos de Justiça afetam o emissor do juramento assim como o alvo da vingança - quer dizer, o emissor é obrigado levar a cabo o juramento uma vez ele tenha sido declarado (normalmente com o valor um pouco menor). Há três tipos de juramentos:

- **Cha'lar:** Este juramento esta ligado a crimes menores que podem ser compensados com o pagamento de uma taxa. O dinheiro ou propriedade devido é geralmente proporcional ao grau do crime cometido; embora isso é um obviamente bastante subjetivo (o *Observador* decide). Se o personagem é o alvo deste juramento ele deve dinheiro ou propriedade ao emissor do juramento. Se o personagem é o emissor ele deve cobrar tal taxa. O valor sugerido é de -1 a -2 PC.
- **Chol'tar:** Este juramento esta ligado a crimes sérios que devem ser compensados com a prestação de serviços aqueles que ele lesou. O alvo deste juramento deve servir o emissor por um período de tempo de acordo com a natureza e severidade do dele ou o

crime dela. Se o personagem é o emissor ele deve exigir esse serviço. O valor sugerido é -2 até -5 PC.

- **Chon'kar:** É a forma mais forte de um juramento de justiça, um juramento de sangue. Um personagem que emitiu um Chon'kar jurou extorquir uma vingança específica - morte, ou talvez a amputação de um membro - no alvo assim que o criminoso for localizado. Quando um juramento de justiça grave é invocado, a ninhada inteira, ou mesmo um clã inteiro (no caso de um Chon'Kar extremo) do emissor é envolvido, se o emissor falhar (morrer) ou não pode mais continuar, um outro parente tomará o lugar dele.

Xenofobia (-1 PC*)

O personagem (ou a raça do personagem) possui uma dificuldade em se relacionar com raças alienígenas. Essa dificuldade se reflete em uma penalidade em todas as jogadas envolvendo interações sociais com membros de outras raças. Esta penalidade é igual ao maior dos níveis de Xenofobia dos personagens que estiverem envolvidos na interação (caso a interação seja com um grupo de uma mesma raça sempre o maior valor individual).

NOTA: Cada uma das principais raças do universo de Babylon 5 possui um valor de Xenofobia típico (este valor pode variar em personagens específicos, mas a raça em geral Segue o valor listado abaixo:

Centauri:	-1 PC
Humanos:	-1 PC
Minbari:	-2 PC
Narn:	-2 PC

O uso da habilidade adequada reduz essa penalidade em 2. Por exemplo um humano utilizando a habilidade Etiqueta (Humana) com um Centauri tem uma penalidade de -1, um Narn que possua a habilidade Etiqueta (Mimbari) ao utiliza-la com um Mimbari tem uma penalidade de apenas -1 ao invés dos -2 que seriam esperados. A única exceção para esta regra é a Habilidade intimidação que funciona normalmente em qualquer raça (erguer a voz, e uma PPG, sempre são facilmente entendidos).

2.2. Raças

Em Babylon 5 existem muita raças, contudo, 7 delas estão listadas a seguir e disponíveis para os personagens: Humanos, Mimbari, Narn, Centauri, Pak'ma'ra, Drazi e Brakiri, sendo que esta última, por ter sido extinta em 2259, só pode ser usada em campanhas anteriores a esta data.

2.2.1. Humanos (0 PC)

Os humanos no século XXIII são exatamente iguais aos da nossa época, para criar um PC humano use as mesmas características descritas no módulo básico.

2.2.2. Mimbari (10 PC)



Aparência: Os Mimbari são muito parecidos com os Humanos, a única diferença perceptível é a ausência de pelos na cabeça e a presença de um osso na parte de trás da cabeça, que serve como proteção.

Temperamento: Varia de acordo com a Caste de cada um. Os membros da Casta Religiosa são calmos e gentis, os da Classe Guerreira são guerreiros ferozes e não tratam bem seres de outras raças e os membros da Casta Trabalhadora são indiferentes aos demais.

Os Mimbari no universo: Os Mimbari são uma das raças mais influentes de todo universo, possuem alto nível tecnológico e uma sociedade muito avançada. Quase todos os seus embaixadores são da Casta Religiosa.

Atributos: (10PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	3	3	3
Máximo	10	10	10
Médio	5	6	7

Pontos de Atributos: 18

Pontos de Criação: Inteligência x 3 + 10

Características:

Psíquicas: Mão mentir (-2PC) Note que isso não os impede de dizerem meias verdades

Raciais: Todos os Mimbari possuem ossos na parte de trás das suas cabeças, eles contam como armaduras 1/1 (0). (2PC)

2.2.3 Narn (6PC)



Aparência: Os Narn são humanóides e têm aparência reptiliana. Sua pele é bem espessa, num tom alaranjado.

Temperamento: Embora alguns sejam sábios, todos são guerreiros natos. A grande maioria é impulsiva e violenta. São muito apegados a honra e a moral. Quando possuem um amigo de verdade, este será seu amigo para sempre. Embora violentos os Narn são bons, e auxiliam os outros quando possível.

Os Narn no universo: Os Narn são bem avançados tecnologicamente, suas naves são poderosas e são bem vistos por quase todos, menos os Centauri é claro.

Atributos: (10PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	5	3	2
Máximo	12	10	9
Médio	8	6	4

Pontos de Atributos: 18 (um a mais que seres humanos)

Pontos de Criação: Inteligência x 3 + 10

Características:

Psíquicas: Fúria (-2PC); Orgulho (-4PC)

Raciais: Pele dura (conta como armadura 1/0 (0) (2 PC)

2.2.4 Centauri (0PC)



Aparência: Os Centauri são muito semelhantes aos humanos, a única diferença são os cabelos. Os Centauri penteiam seus cabelos como cristas, quanto maior a crista, maior a posição do indivíduo na sociedade Centauri.

Temperamento: Os Centauri são calmos e muito sociáveis, porém não são dignos de absolutamente nenhuma confiança. São os negociantes, tudo por dinheiro e ascensão.

História e cultura: Os Centauri acreditam que o universo foi criado pelo Great Maker, embora não seja louvado, ele é clamado quando acontece algo surpreendente. Os Centauri são um povo decadente. Os mais conservadores sonham com os bons tempos da velha República, e sonham restaurá-la. Os Centauri são controlados por um Imperador e por um conselho chamado Centaurum. O Imperador tem plenos poderes para fazer o que ele bem entender. Até o ano de 2259, o Imperador é Turhan, um homem sábio e bom, que queria a paz. Após sua morte seu sobrinho Cartagia ascendeu ao trono, Cartagia era um tolo. Caiu perante Londo Mollari, que assumiu a posição após ele, já que não havia outro membro da família Real.

Os Centauri no universo: Os Centauri são um povo bem avançado tecnologicamente. Por qualquer lugar que passem são vistos com desconfiança por todos.

Atributos:

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	3	3	3
Máximo	10	10	10
Médio	5	5	7

Pontos de Atributos: 17 (o mesmo que seres humanos)

Pontos de Criação: Inteligência x 3 + 10 (o mesmo que seres humanos)

2.2.5 Pak'ma'ra (-10PC)



Aparência: Os Pak'ma'ra são humanóides de estatura um pouco elevada. Em vez de lábios, possuem seis tentáculos em sua face, sendo usados para levar comida para a cavidade bucal. Os Pak'ma'ra não conseguem falar a maioria das línguas, portanto fazem uso de aparelhos tradutores.

Temperamento: Os Pak'ma'ra são pacíficos e calmos, sendo uma das raças mais pacíficas do universo.

Os Pak'ma'ra no universo: Embora não sejam muito avançados tecnologicamente, os Pak'ma'ra são muito influentes entre os membros da League of Non-Aligned Worlds, sendo respeitados também pelos demais povos.

Atributos: (-10PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	2	1	5
Máximo	9	8	12
Médio	5	4	7

Pontos de Atributos: 16 (1 a menos que seres humanos: -10PC)

Pontos de Criação: Inteligência x 3 + 15 (5 a mais que seres humanos)

Características:

Psíquicas: Pacifismo (-2PC)

Raciais: Inabilidade para línguas (-3PC)

2.2.6 Drazi (5PC)



Aparência: Os Drazi são humanóides com uma pele muito espessa, mais que a dos Narn, num tom verde escuro.

Temperamento: Os Drazi são uma das raças mais guerreiras que existem, para decidir quem governará sua sociedade eles fazem uma mini-guerra onde, aleatoriamente, alguns usam uma tarja roxa e outros usam uma verde, o grupo que derrotar os outros irá governar a raça por cinco anos, passados esses anos, começa tudo novamente, para os Drazi quem é fisicamente superior também é mentalmente superior.

Os Drazi no universo: Os Drazi possuem baixo nível tecnológico, como os demais membros da League of Non-Aligned Worlds. Eles são a raça mais influente na liga, sendo quase sempre apontados como seus porta-vozes.

Atributos: (5PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	5	3	2
Máximo	12	10	9
Médio	8	5	4

Pontos de Atributos: 18 (1 a mais que seres humanos: 10PC)

Pontos de Criação: Inteligência x 3 + 5 (5 a menos que seres humanos: -5PC)

Características:

Psíquicas: Fúria (leve: -2PC); Impulsividade (leve: -2PC)

Raciais: Pele dura (conta como armadura 1/0 (0) (2PC)

2.2.7 Brakiri (0PC)



Aparência: São muito parecidos com os humanos, exceto pelas rugas e dobras em seus corpos.

Temperamento: Tendem a ser calmos, mas não são totalmente pacíficos.

Os Brakiri no universo: Os Brakiri são uma raça com baixo nível tecnológico e que mantém boas relações com as demais raças do universo.

Atributos:

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	3	3	3
Máximo	10	10	10
Médio	5	6	6

Pontos de Atributos: 17 (o mesmo que seres humanos)

Pontos de criação: $\text{Inteligência} \times 3 + 10$ (o mesmo que seres humanos).

Capítulo III

Tecnologia

3.1. Introdução

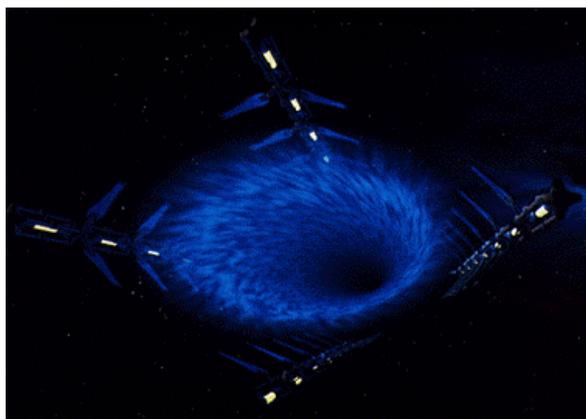
A tecnologia de Babylon 5 pode ser considerada genérica, variando muito pouco de raça para raça. Esse capítulo é dividido em três partes:

- **Tecnologia Geral** – Coloquei aqui informações sobre as tecnologias que não se enquadram em nenhum critério;
- **Equipamentos** – Equipamentos básicos;
- **Armamentos** – Coloquei as armas e armaduras usadas em B5.

Nota: Na descrição dos equipamentos o custo se encontra em EAcr, ou seja, EA Credits.

3.2. Tecnologia Geral

3.2.1 - Jumpgates



Jumpgate, ou Vortex Generator, é a tecnologia que permite viagem interestelar. Eles criam um buraco entre o Hyperspace e o espaço normal. Os princípios da tecnologia dos jumpgates são considerados universais. A tecnologia dos Jumpgates provém dos Vorlons.

A maioria dos jumpgates são projetados com quatro geradores de força, embora outros usem apenas três. Estes “braços” encontram-se flutuando no espaço com um computador central que controla a posição das partes do mecanismo, permitindo a passagem de naves maiores, mantendo uma posição estacionária relativa. Depois de ativação, um jumpgate leva normalmente cinco minutos para se recarregar, apesar de seus volumosos geradores de fusão.

O elemento Quantum-40 é um componente vital de um jumpgate. O subproduto químico de Q-40 é Duridium que é mais fácil de descobrir em um escaneamento planetário que Q-40. Nitrato de Duridium é um explosivo disponível comercialmente (só vendido com etiquetas que permitem a sua localização).

Jumpgates podem ser utilizados por qualquer nave. O jumpgate contata automaticamente a nave que o usa, e cobra um pedágio. O dinheiro vai para o governo que instalou o portal extremamente caro.

Uma vez no hyperspace, o navio segue um sinal gerado pelo jumpgate pelo qual o ponto de entrada é unido ao de saída. Nem todos o jumpgates são unidos a um ao outro. Porém, a pessoa não tem que saltar continuamente pra dentro e fora do hyperspace para alcançar um certo destino. A nave pode montar uma trilha no hyperspace, de portão para portão, para alcançar o ponto de saída desejado. Os jumpgates transmitem um sinal que pode ser captado a um pouco mais de mil quilômetros de distância. Este sinal dá uma localização dimensional para o portal e é uma precaução para ajudar naves que por ventura venham a se perder no hyperspace.

A maioria dos naves importantes, como cruzadores de guerra e naves exploradoras, são capazes de gerar seu próprio jump point. Perfurar um buraco para o hyperspace requer uma tremenda quantidade de energia, assim eles têm que formar o portal a uma certa distância ou há o risco de serem gravemente danificadas.

Em critérios de jogo um Jump point é aberto automaticamente, se o jogador assim o quiser. Porém, se o jumpgate ou o gerador de jump point da nave estiver danificado, o mestre pode pedir um teste, caso o jogador falhe, o portal é destruído, assim como qualquer nave que esteja passando por ele.



Entrada do Jump Point



Saída do Jump Point

3.2.2 – Gravimetric

Gravimetric Engines são usadas para gerar gravidade artificial em algumas naves. Elas também são usadas no sistema propulsor das naves para auxiliar na realização de manobras. Antes da criação da InterStellar Alliance apenas os Mimbari e os Centeuri possuíam esta tecnologia.

3.2.3 – Mecanismos Temporais

A tecnologia que permite manipular o tempo está presente apenas dentro da Great Machine (falarei sobre isso no capítulo 5) em Epsilon 3. Essa tecnologia produz um intenso campo de tachyon. Este campo cria uma feda no tempo-espaço, que permite a viagem temporal. Estabilizadores devem ser utilizados por pessoas e devem ser feitas modificações nas naves para passarem por estes, caso contrário elas se perderão no tempo.

Seres desprotegidos vagando no tempo podem ser levados a qualquer época, voltando ao tempo de onde se perderam por alguns breves momentos, e se perdendo denovo. Para se trazer uma pessoa de volta e preciso entregar um estabilizador a esta pessoa quando ela aparece no seu tempo. Mesmo pessoas preparadas podem sofrer flashes de memórias, sejam do passado ou do futuro.

3.3. Equipamentos

3.3.1. Identocard

São pequenos cartões que contém a identificação da pessoa que o porta. Contem várias informações, como a imagem holográfica de seu dono, informações médicas, DNA. Ele substitui os documentos que usamos hoje em dia.

3.3.2. Link Pessoal

São pequenas peças de metal que funcionam como um comunicador. Elas são colada na parte de cima de uma das mãos de todos os oficiais da Earth Force. Além de fazer a comunicação com qualquer outro membro da Earth Force que esteja na base ou nave em que ele se encontra, também serve para controlar pequenas funções em terminais de computadores.

3.3.3. EnviroCom T5 Life Pod

São as cápsulas de sobrevivência que estão presentes em todas as naves. Mantém um suprimento para manter a vida por 2 dias. As capacidades delas são variáveis conforme as necessidades das naves. Custo 3000EAcr.

3.3.4 EnviroCom 3270

Máscaras de respiração. Cobrem toda a face e também os ouvidos. Fornece suprimento de ar para 4h. Custo 300EAcr.

3.3.5. EnviroCom FBL-42/JR Space Suit

Roupas espaciais. São usadas para um humano poder sobreviver no espaço. Possui suprimento de ar para 8h. Custo 2500EAcr.

3.3.6. EnviroCom GN-339

Roupas usadas para entrar em ambientes biologicamente hostis, permite que seu usuário entre em uma área contaminada sem adoecer. Ela filtra o ar ao seu redor, ao invés de usar o sistema convencional de tanque de ar. Custo 1500EAcr.

3.3.7. EnviroCom RE-698

Roupa usada para proteção contra radiação. Ela filtra o ar ao seu redor, mas quando não é possível deve ser usado o modelo RE-698/S, com um suprimento de ar para 8h. Custo 1700EAcr.

3.4. Armas e Armaduras

3.4.1. Coleman MA-6 Body Armor

Essa armadura consiste em jaqueta e calça. Possui uma superfície que dificilmente pode ser perfurada por lâminas e resiste a disparos de PPG, porém, se levar um tiro de PPG, deve ser retirada imediatamente para evitar queimaduras, depois de cinco rodadas. Custo 850EAcr

3.4.2. KR-4/BX Hostile Environment Armor

Armadura completa, para uso em ambientes hostis, onde não é possível a sobrevivência humana, como atmosferas de outros planetas. Possui duas camadas, a interna protege o usuário do ambiente e a externa de danos de outras armas. A camada externa é composta por várias placas, que protegem todas as partes do corpo. Caso seja atingido por um disparo de PPG, a placa que protege aquela área deve ser retirada em 6 turnos, para evitar queimaduras. Custo 4600EAcr.

3.4.3. Auricon EF-7

Pistola de mão utilizada por toda EF. Pequena e leve, carrega 30 disparos. É uma arma exclusiva para o pessoal da EF, e só pode ser adquirida através dela.. Custo 450EAcr.

3.4.4. Auricon EF-PR

Rifle utilizado pela EF em combates. Possui disparo automático. Leve, com 150 disparos. Também é exclusiva para a EF. Custo 550EAcr.