Opera RPG

Mobile Suit Gundam Seed

Adaptação do Animê Gundam Seed para o Opera RPG.

Adaptação por:
Anderson "Intruder" Salafia. anderson1595@terra.com.br

MOBILE SUIT GUNDAM SEED NetBook Phase-01 (versão 1.2) (3ºEdição) / Dezembro de 2006.

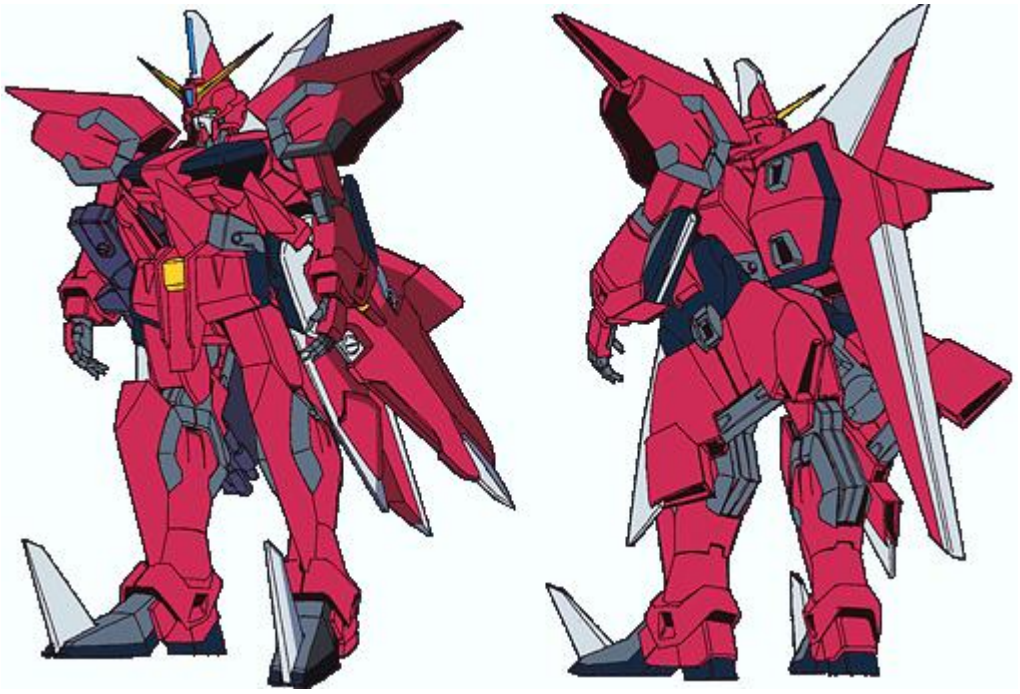
Opera RPG: http://www.rpgopera.com/
Starworks RPG: http://www.starworks.cjb.net
Forum Opera RPG: http://br.groups.yahoo.com/group/operarpg

Este material destina-se a distribuição gratuita através da Internet, tendo sido desenvolvido com regras específicas para uso com o Opera RPG. Gundam Seed é uma marca registrada de Sotsu Agency Co. Ltd. As fotos e informações presentes neste documento foram adquiridas através dos episódios de '***Mobile Suit Gundam Seed***' e do site:
http://www.gundamofficial.com/worlds/ce/index.html

Índice de Capítulos.

1. **Apresentação:**
   - Mobile Suit Gundam.
   - Gundam Seed.
2. **Introdução:**
   - A Era Cósmica.
3. **Cenário Histórico:**
   - Introdução.
   - A '*Guerra de Reconstrução*'.
   - O início da '*Era Cósmica*'.
   - A Engenharia Genética e os '*Coordinators*'.
   - Noves Tecnologias.
   - A Viagem da '*Tsiolkovsky*'.
   - Novas Colônias e a expansão espacial.
   - Intolerância contra os '*Coordinators*'.
   - A conclusão da '*PLANT*' e novas perseguições.
   - O assassinato de '*George Glenn*'.
   - A escalada da crise.
   - '*Mobile Suits*': a nova maneira de se fazer a guerra!
   - A tragédia de '*Bloody Valentine*'.
   - A invasão da Terra.
   - Uma pausa nas batalhas.
   - A doce vida em '*Heliópolis*'.
   - O dilema de '*Kira Yamato*'...
4. **Nações e Facções:**
   - **Aliança Terrestre.**
   - Federação Atlântica.
   - Federação da Eurásia.
   - República do Leste Asiático.
   - Estados Unidos da América do Sul.
   - União da Oceania.
   - União Orb.
   - União da África do Sul.
   - Comunidade Africana.
   - União Equatorial.
   - Reino da Escandinávia.
   - **Zodiac Alliance for Freedom Treaty (ZAFT).**
   - Product Location Ally on Nexus Technology (PLANT).
   - **Outros locais, grupos e facções políticas.**
5. **Tecnologia:**
   - Colônias e Estações Espaciais.
   - Tecnologias.
   - Sistemas bélicos.
6. **Criação de Personagens:**
   - Personagens '*Naturais*' e '*Coordinators*'.
   - Algumas Habilidades e Características.
7. **Personagens:**
   - História dos personagens.
8. **Regras de Combates:**
   - Introdução.
   - Combatendo com '*Naves de Batalha*' e '*Mobile Suits*'.
   - Combates entre '*Naves de Batalha*'.
   - Combates entre '*Mobile Suits*'.
   - Diagrama de Dano, e Danos localizados.
   - Consumo de Energia.
   - Combates entre '*Mobile Suits*' e demais veículos.
   - Danos com '*Beam Weapons*'.
9. **Armas, Equipamentos, Naves e Gundams:**
   - Introdução.
   - Armas e Equipamentos pessoais.
   - Forças da '*Federação Atlântica*'.
   - Forças da '*ZAFT*'.
10. **Apêndice:**
   - O que ficou faltando...
   - Armas e Equipamentos "pesados".
   - Distribuição de Chassi para '*Mobile Suits*'.
   - Fichas para personagens.
   - Fichas para Mechas.
   - Agradecimentos.

Apresentação.
Capitulo I.



'GAT-X303 AEGIS GUNDAM'.

Apresentação.

Mobile Suit Gundam.

Desde o primeiro 'Mobile Suit Gundam' já foram apresentadas inúmeras seqüências, que podem ser divididas em vários universos paralelos, todos abordando a exploração espacial e as disputas entre as nações pelo controle do espaço. O ponto em comum em todas estas histórias é o emprego de poderosos '*mechas*', conhecidos como '*Gundams*'.

Gundam Seed.

'*Gundam Seed'* é a mais recente versão desta consagrada série de animação japonesa, sedo que sua história de passa no universo da '*Cosmic Era*', quando a humanidade finalmente obteve os avanços tecnológicos necessários para lançar-se ao espaço e, embora ainda esteja limitada às órbitas mais próximas da terra, já detém a capacidade de construir imensas colônias orbitais, e mesmo colonizar a Lua onde centenas de milhares de habitantes levam suas vidas tal como levariam na Terra. Entretanto, o grande diferencial está na controvérsia gerada com a manipulação de genes humanos, o que permitiu que fossem criados humanos superiores, os quais tornaram possíveis inúmeros avanços tecnológicos e científicos que lançaram o homem ao espaço. Desta maneira todas as disputas políticas e ideológicas que levaram a guerra entre a Terra e a colônia espacial da '*PLANT*' onde há uma população predominante de pessoas geneticamente melhoradas que buscam sua completa autonomia, reside no fato de facções radicais de ambos os lados, quererem o completo extermínio daqueles que são diferentes, quer sejam humanos '*Naturais*' ou geneticamente melhorados.

Introdução.
Capitulo II.

Início do Século XXI: nave Russa Soyuz TMA-8
a caminho da ISS na histórica “Missão Centenário”.

Introdução.

A Era Cósmica.

O cenário de ‘*Gundam Seed*’ tem como principal tema a disputa pela autonomia das colônias espaciais (conhecidas como ‘*PLANT*’) em relação a Terra (notadamente contra a ‘*Federação Atlântica*’, a qual deseja mantê-las sob seu domínio absoluto). Há também a questão da discriminação contra os ‘*Coordinators*’, humanos geneticamente melhorados que perseguidos pelos humanos ‘*Naturais*’ buscaram exílio nas colônias espaciais, notadamente no grupo situado em ‘*Lagrange Point 5*’ onde se situam as ‘*PLANT*’.

A história tem inicio na ‘*Era cósmica*’ 71, quando após onze meses de combates entre as forças militares da ‘*PLANT*’ e da ‘*Aliança Terrestre*’ a guerra finalmente chega a até então neutra colônia de ‘*Heliópolis*’, onde reside o jovem ‘*Kira Yamato*’, um ‘*Coordinator*’ filho de pais ‘*Naturais*’ que se vê em meio à batalha, não tendo outra escolha que não a de pilotar um poderoso ‘*Mobile Suit*’ experimental conhecido como ‘*Strike’* para proteger seus amigos. Lutando com as forças da ‘*Aliança Terrestre*’, e atormentado pela indesejável guerra, Kira não apenas terá de enfrentar sua própria gente (os ‘*Coordinators*’) lutando ao lado dos ‘*Naturais*’, mas se verá tendo de enfrentar um velho amigo de infância ‘*Athrun Zala*’, o qual é um piloto de ‘*Gundam*’ das forças da ‘*PLANT*’. Poderá a guerra transformar uma grande amizade em ódio, colocando os dois jovens como inimigos mortais?

Não se trata de uma história onde haja heróis ou vilões, nem o certo ou o errado, apenas personagens que lutam por aquilo que acreditam, usando de todos os meios e forças que dispõem para protegerem as pessoas a quem amam, tendo ainda de conviverem com suas consciências, atormentadas pelas lembranças da guerra.

Este será o primeiro de um total de três NetBooks que lhes permitirão criar aventuras no universo de ‘*Gundam Seed*’, contendo todas as informações necessárias para a criação de personagens, combates entre os ‘*Gundams*’ e dados das armas, equipamentos, naves e é claro de poderosos “Mechas” que se converteram na mais poderosa arma de combate da humanidade.

Cenário Histórico.

Capitulo III.

A sempre inconseqüente humanidade e suas guerras insanas.

Cenário Histórico:

Introdução.

Como já foi dito acima, '*Mobile Suit Gundam Seed*' se inicia na '*Era Cósmica*' 71, em meio à guerra entre os humanos '*Naturais*' e os '*Coordinators*'. Abaixo traremos o histórico com os fatos que antecedem a faixa de tempo apresentada no animê, permitindo que você tenha como opção uma maior liberdade para criar suas aventuras.

A '*Era Cósmica*' é o novo calendário adotado pelas Nações Unidas para marcar o inicio da exploração espacial, abandonando o calendário anterior (cujo inicio se deu com o nascimento de Jesus) e reiniciando a contagem dos anos a partir do início da construção da primeira colônia espacial, setenta anos atrás. Todas as datas serão apresentadas com base neste calendário.

As duas principais forças militares são as forças da '*Aliança Terrestre*' na qual se alinham a '*Federação Atlântica*' e a '*Federação da Eurásia*' duas importantes potências mundiais, e as forças da '*ZAFT*' ('*Zodiac Alliance of Freedon Treaty*'), a principal força militar da colônia '*PLANT*'.

A 'Guerra de Reconstrução'.

Ao final do século XX a humanidade se vê diante de seu maior pesadelo com o esgotamento das reservas mundiais de petróleo e a grave poluição ambiental. Sendo completamente dependente desta fonte de energia, a terra mergulha em uma era sombria, onde conflitos étnicos e religiosos aliados à formação de grandes blocos econômicos levaram a deflagração de uma guerra de dimensões globais, conhecida como a 'Guerra de Reconstrução'.

Aliado a guerra, uma epidemia global de uma variante letal da gripe (Vírus Influenza Tipo S) geraram um cenário ainda mais caótico, com números cada vez maiores de baixas entre a população mundial, que passou a declinar rapidamente. Porém, esforços em encontrar uma vacina surtem efeitos, e com o fim das hostilidades finalmente a humanidade reinicia sua reconstrução, e com a visão de que a exploração do espaço é o único meio de assegurar a sobrevivência da humanidade, inúmeros esforços são direcionados para esta árdua tarefa.

O inicio da 'Era Cósmica'.

Antes da eclosão da 'Guerra de Reconstrução', haviam planos para a construção da Estação Orbital de '*Yggdrasil*', em uma órbita próxima (local conhecido como '*Lagrange point 1*' ou L.1) a qual permitiria que a exploração do espaço fosse iniciada, e a partir de então, iniciou-se a contagem do tempo de acordo com a '*Era Cósmica*', a fim de marcar o inicio da colonização do espaço pela humanidade. Porém tal calendário apenas seria adotado oficialmente pelas Nações Unidas alguns anos a frente, quando do término da guerra, o que ocorreu no ano 9 da Era cósmica. Com o fim dos combates, neste mesmo ano as Nações Unidas reiniciaram a construção da estação de '*Yggdrasil*'.

Neste momento, a geopolítica global sofre uma profunda mudança alterando radicalmente as fronteiras, com o surgimento de umas poucas potências as quais absorveram outras nações menores. Os principais 'novos poderes' são a '*Federação Atlântica*', a '*Federação da Eurásia*' e a '*República do Leste Asiático*'.

A Estação Espacial Internacional foi a primeira iniciativa de um esforço conjunto para a colonização do espaço.

No ano seguinte, a industria voltada a área espacial sofre uma grande expansão e novos e ambiciosos projetos são anunciados, entre eles a construção da cidade lunar de '*Copernicus*'. Porém o lado belicoso do ser humano se mostra presente com a criação da '*Federal Space Force*' pela '*Federação Atlântica*', ato seguido pelas demais potências.

Já nos dois anos seguintes, a estação de '*Yggdrasil*' e a cidade lunar de '*Copernicus*' são concluídas, e no ano 12 da Era Cósmica é anunciado o ambicioso projeto de enviar uma nave de exploração para Júpiter. Tal espaçonave recebe o nome de '*Tsiolkovsky*', e o engenheiro '*George Glenn*' é nomeado como chefe da missão.

A nave é concluída no ano 15 da Era Cósmica, e após três anos de construção, finalmente deixa para trás a estação de '*Yggdrasil*' rumo a Júpiter, sob o comando de '*George Glenn*'. Neste momento, ocorre um ato que mudara profundamente os destinos da humanidade, Glenn antes de deixar a órbita terrestre realiza um ultimo pronunciamento, onde revela seu maior segredo mergulhando o mundo em um novo período de caos...

A engenharia genética e os '*Coordinators*'.

Desde cedo, '*George Glenn*' se destacou em inúmeras áreas, quer fossem intelectuais ou mesmo físicas, ainda jovem foi indicado ao Premio Nobel, destacou-se como jogador de futebol e ao ingressar nas forças armadas demonstrou ser um exímio piloto. Ao término da guerra, teve importante papel no desenvolvimento de novas tecnologias, as quais tornaram possíveis por exemplo, a missão da '*Tsiolkovsky*'. Ganhando fama e notoriedade, toda a humanidade aguardara ansiosa seus próximos feitos porém, ao anunciar ser "diferente" dos humanos '*Naturais*' inúmeros questionamentos éticos vieram a tona.

Confessando ser o primeiro '*Coordinator*', revelou que seus genes haviam sido modificados a ponto de que todas as características negativas fossem suprimidas, e as que lhe confeririam um melhor intelecto, físico e saúde foram melhoradas, tornando-o assim não apenas mais forte e ágil, mas também capaz de aprender com maior facilidade e desenvolver novas tecnologias graças a sua capacidade de raciocínio superior. Com seu pronunciamento ao partir para Júpiter, revelou não apenas seu segredo, mas também o método pelo qual foi gerado, a fim de que novos '*Coordinators*' pudessem ser gerados e assim, guiarem a humanidade em direção ao espaço.

Diante de tal choque, a humanidade se dividiu entre os que apoiavam a geração de novos '*Coordinators*' e grupos radicais que eram contra a manipulação de genes, surgindo então os '*Blue Cosmos*'. Adotando um discurso radicalmente em defesa da ordem natural da evolução humana e contra a geração de novos '*Coordinators*' os '*Blue Cosmos*' passam a realizar intensa pressão política para que sejam proibidas banidas as tecnologias de manipulação de genes.

Tal pressão política obtém sucesso e após uma conferencia global, a partir do ano 16 da era Cósmica passa a ser adotado um protocolo internacional segundo o qual a manipulação de genes humanos é proibida.

Apesar das limitações, ao ter liberado pela rede mundial os arquivos contendo os dados sobre quais os genes a serem alterados Glenn permitiu que alguns hospitais, de maneira sigilosa obtivessem acesso a tecnologia para a criação de novos '*Coordinators*', o que passa a ocorrer de maneira clandestina e com um alto custo, sendo comum algumas famílias ricas optarem por terem filhos geneticamente melhorados.

Cientes de que alguns hospitais estão desrespeitando o protocolo de manipulação de genes, os integrantes mais radicais dos '*Blue Cosmos*' realizam atos de vandalismo contra supostas clinicas que estariam gerando novos '*Coordinators*', culminando com um incêndio criminoso em um hospital de Chicago (Federação Atlântica).

Novas tecnologias.

A partir do ano de 17 da Era Cósmica, com o aumento nos volumes a serem enviados ao espaço diante da construção de inúmeras estações orbitais se inicia na região do Canal do Panamá a construção de um '*Driver de massa*', que nada mais é que uma catapulta eletromagnética que tem a habilidade de acelerar pesadas cargas a velocidade altas o bastante para que possam colocá-las em órbita sem a necessidade de gastos extra de combustível.

Na região do '*Lago Victória*', na África em 21 da Era Cósmica também se inicia a construção de um segundo '*Driver de massa*'.

A viagem da '*Tsiolkovsky*'.

O ano de 22 da Era Cósmica traz novas e inquietantes descobertas da missão de exploração de Júpiter, mergulhando a humanidade em um novo caos sendo desta vez o foco a questão religiosa. Ao explorar a superfície do planeta, é encontrado um fóssil de um animal, que semelhante a uma baleia vai contra todas as doutrinas religiosas, questionando a fé da humanidade e a crença de que teríamos sido criados a imagem e semelhança de Deus.

'George Glenn', foi o primeiro 'Coordinator'. Na foto antes de embarcar na 'Tsiolkovsky' a caminho de Júpiter.

Com a conclusão da missão, a '*Tsiolkovsky*' inicia eu retorno a terra, trazendo a bordo o referido fóssil, que passa

a ser chamado de '*Evidência 01*'. Após uma longa viagem, os exploradores regressam a órbita terrestre no ano 29 da Era Cósmica, tendo como destino a estação de pesquisa '*Zodiac*', situada em '*Lagrange point 5*', a órbita mais distante da terra.

No ano seguinte, com base nos dados obtidos com exames mais detalhados no fóssil é realizada uma conferência entre autoridades religiosas do mundo inteiro, as quais em ter meios de explicar a existência de um fóssil e a provável existência de vida em outros planetas passam a perder sua importância. Em paralelo a esse fato, a tolerância aos '*Coordinators*' passa a ser maior, iniciando um crescimento no numero de bebês geneticamente melhorados.

Novas colônias e a expansão espacial.

A partir da Era Cósmica 30, na área de '*Lagrange point 4*' se iniciam a construção de várias colônias espaciais, bem como a ampliação das já existentes. A '*União Orb*' inicia a construção de seu '*Driver de Massa*' e de seu satélite de pesquisas '*Heliópolis*'.

Já quanto as instalações de pesquisas de '*Zodiac*', estas são ampliadas e convertidas em uma grande estação de pesquisas.

Porém no ano 35 a corrida armamentista chega ao espaço com a construção da base militar na '*Cratera Ptolemaeus*' na Lua, a partir da qual as forças da '*Federação Atlântica*' passam a operar seus poderosos '*Mobile armors*'. Mesmo diante de inúmeras criticas das outras nações, a base é concluída e como maneira de não "ficar para trás", a '*Federação da Eurásia*' responde com o inicio da construção de uma poderosa fortaleza militar situada em um asteróide em '*Lagrange point 3*' batizada de '*Ártemis*'.

O final desta década é marcado pela expansão da estação de pesquisa '*Zodiac*', e do inicio da construção de um novo tipo de estação espacial, cujo projeto de autoria de '*George Glenn*' é financiado pela '*Federação Atlântica*', tendo como local '*Lagrange point 5*'. Também tomam parte do consorcio para a construção da nova colônia a '*Federação da Eurásia*' e a '*Federação do Leste asiático*'. Tais instalações seriam mais tarde nomeadas como '*PLANT*', e abrigariam notadamente industrias as quais se tornariam nas principais fornecedoras de bens para a Terra.

Intolerância contra os '*Coordinators*'.

Como já era de se esperar, a primeira geração de '*Coordinators*' alcançaram sua maturidade e não tardariam a se destacarem em diversas áreas, mostrando-se superiores aos humanos '*Naturais*'. Criticas quanto as diferenças ganham força, bem como algumas ações de intolerância são observadas.

De casamentos entre '*Coordinators*' desta primeira geração, nascem crianças que a exemplo de seus pais, herdaram os genes melhorados, sem haver a necessidade de passarem pelo mesmo processo de modificações da primeira geração. Assim sendo, os '*Coordinators*' geram sua segunda geração, sendo esta uma geração "puro-sangue".

A conclusão da '*PLANT*' e novas perseguições.

Em 44 da era cósmica, as primeiras dez colônias espaciais situadas em '*Lagrange point 5*' estão concluídas, tendo como principal tarefa a de servirem como áreas industriais, provendo a terra com importantes bens industrializados. Não há limites para os artigos que podem ser produzidos no local, embora as nações do consórcio que financiaram a nova colônia tenham proibido a produção de alimentos, os quais deverão ser exclusivamente importados da terra.

A '*PLANT*' é uma colônia de grandes dimensões, sendo possível reproduzir com exatidão a vida na terra e aos poucos, cada vez mais '*Coordinators*' emigram para o local. No ano de 45 da era cósmica, as estimativas indicam que existam aproximadamente 10 milhões de '*Coordinators*', os quais passam a sofrer com novas e mais agressivas perseguições, ocorrendo cada vez mais atos terroristas realizados pelos '*Blue Cosmos*', os quais levam o terror ao espaço vitimando os habitantes da '*PLANT*', que sem autonomia política e nem mesmo permissão para contarem com uma força de segurança são presas fáceis para os constantes ataques.

Diante de tal realidade, e do pouco interesse por parte das nações que integram o consórcio em assegurar condições mínimas de defesa aos '*Coordinators*', a insatisfação cresce entre os habitantes da '*PLANT*' somando-se também as restrições quanto ao comércio com a terra, o que leva no ano de 50 ao surgimento da '*Aliança Zodiac*', que sob a liderança de '*Siegel Clyne*' e '*Patrick Zala*' buscam a criação de um governo próprio, a retirada da proibição quanto a produção de alimentos e o fim das restrições de comércio. Entretanto tal movimento é rapidamente suprimido pelas nações terrestres, passando a atuar no submundo.

O assassinato de '*George Glenn*'.

Tendo sido o primeiro '*Coordinator*', Glenn foi um dos principais responsáveis pelos sucessos da exploração espacial, e principalmente pela construção da '*PLANT*' que aos poucos está se convertendo no principal refugio de outros '*Coordinators*', assim como ele.

Com o aumento do ódio aos '*Coordinators*', com ações terroristas e inúmeros assassinatos não tardaria que este ilustre cientista fosse vitimado pela intolerância, o que ocorreu em 53. Tal ato foi creditado aos '*Blue Cosmos*', porém nada foi comprovado e o crime a exemplo de tantos outros ficou sem solução.

Diante da formação de um Conselho Supremo na '*PLANT*', algo que contraria o controle destas colônias pela Terra, a tensão política cresce e aos poucos se torna evidente uma nítida separação entre os humanos '*Naturais*' e os '*Coordinators*'.

Porém a situação se tornaria mais caótica quando em 54 ocorre uma nova epidemia da influenza, com o vírus 'Tipo S2', que sendo imune as vacinas existentes, causa grande numero de mortes. Em meio ao caos e temores gerados pela nova doença, autoridades religiosas atribuem a doença a um castigo divino, enquanto outros grupos acusam os '*Coordinators*' de terem criado esta epidemia como uma vingança pelo assassinato de '*George Glenn*'. Assim sendo, no ano de 55 da era cósmica é aprovado o '*Protocolo de Torino*', banindo toda e qualquer forma de manipulação genética no planeta.

Mesmo sofrendo tamanha perseguição, cientistas da '*PLANT*' se mostram solidários a situação na terra, e desenvolvem uma nova vacina, a qual se mostra eficaz ao vírus '*Tipo S2*', e a enviam para a terra, colocando um fim a epidemia, porém constantes atos de discriminação forçam

muitos '*Coordinators*' a deixarem a Terra em direção ao espaço.

Com a epidemia sob controle, a prioridade é conter os ideais de autonomia que ganharam força e forma com a criação do Conselho Supremo na '*PLANT*', e em uma nítida manobra de intimidação, as nações da terra enviam uma poderosa frota para o espaço aéreo das colônias da '*PLANT*'. Apesar desta manobra, o Conselho se mantêm ativo, e a '*PLANT*' se torna a principal fonte produtora da Terra, gerando inúmeras riquezas para as três principais potências, algo que gera descontentamentos entre as demais nações, que não tem acesso ao comercio direto com as colônias.

A escalada da crise.

Embora a tensão nos últimos anos tenha sido algo constante, mas com o foco sendo voltado para os sentimentos anti-'*Coordinators*', a década de 60 irá assistir a uma degradação maior ainda nas relações entre as colônias espaciais e a Terra, levando a humanidade a um conflito iminente.

Ainda desprovidos de uma força de defesa, em 63 a '*PLANT*' sofre um grave ato terrorista que executado pelos '*Blue Cosmos*' destroem o departamento de produção de energia da colônia. Enfrentando uma crise energética, os habitantes da '*PLANT*' sugerem que a produção e por conseqüência as exportações sejam temporariamente suspensas, mas dependentes de tais produtos as nações integrantes do consórcio negam tal pedido, e quando técnicos '*Coordinators*' iniciam uma campanha de sabotagens para prejudicar as exportações, as forças militares terrestres demonstram suas forças através de manobras com seus '*Mobile armors*' a fim de intimidarem e dissuadirem qualquer ação dos colonos.

Se militarmente (ainda) não era possível dar uma resposta, no campo político '*Patrick Zala*' e '*Siegel Clyne*' assumem voz ativa no Conselho Supremo da '*PLANT*' em favor da independência das colônias, e são iniciados trabalhos secretos em novas armas, os quais levarão a criação dos primeiros '*Mobile Suits*'. Em paralelo, a antiga '*Aliança Zodiac*' passa a atrair mais simpatizantes, e em 65 tem seu nome modificado para '*Zodiac Alliance of Freedom Treaty*' ou simplesmente '*ZAFT*'. Com o primeiro '*Mobile Suit*' concluído e testado com sucesso, na cidade de '*Maius*' é instalada uma fabrica secreta onde serão produzidas a primeira série de '*Mobile Suits*', denominado '*GINN*'.

O ano de 68 é marcado por inúmeros fatos que agravam a crise, a eleição de '*Siegel Clyne*' para o cargo de Conselheiro, bem como o fato de o Conselho Supremo estar constituído por uma maioria de integrantes da '*ZAFT*' colocam temas referentes a autonomia e independência da '*PLANT*' em primeiro lugar. Ainda demonstrando sua força, as nações da Terra buscam intimidar os '*Coordinators*', que se deparam com uma implacável perseguição por parte dos '*Blue Cosmos*', tornando impraticável a permanência desses na terra.

Como maneira de burlar as limitações comerciais impostas à '*PLANT*', o Conselheiro Clyne procura iniciar conversas com os '*Estados Unidos da América do Sul*' e a '*União da Oceania*', buscando assim ampliar as exportações, e buscar por condições mais justas. Entretanto tal interesse é descoberto pela '*Federação Atlântica*', que como principal integrante do consórcio que construiu as estações de '*Lagrange point 5*' exigem a imediata demissão de Clyne e a dissolução do Conselho Supremo. Entretanto tais ordens são negadas e a tensão aumenta, ainda mais depois do '*Incidente Mandelbrot*', quando uma nave da '*ZAFT*' carregando suprimentos desde os '*Estados Unidos da América do Sul*' foi destruída pela '*Federação Atlântica*', o que levou a re-organização das forças da '*ZAFT*' em um exército bem equipado, contando com os avançados '*GINN*'.

Decididos a não mais se subjugarem a '*Federação Atlântica*', e assegurarem sua completa autonomia em relação a Terra, no ano de 69 o conselheiro Clyne ordena que algumas das colônias sejam convertidas em áreas agrícolas, produzindo assim os viveres necessários. Em resposta a tal ato as forças terrestres que já há alguns anos encontravam-se estacionadas no espaço aéreo da '*PLANT*' iniciam novas manobras militares de caráter intimidativo porém, os '*Coordinators*' contam com sua própria força militar, e para espanto do '*Capitão Halberton*' da 4º Frota da '*Federação Atlântica*' os novos '*Mobile suit*' estréiam em combate se mostrando extremamente superiores aos '*Mobile Armors*'. Como resultado, as naves terrestres se retiram de '*Lagrange point 5*' com o sentimento de serem inferiores as diminutas forças da '*ZAFT*'.

'*Mobile suits*': a nova maneira de se fazer a guerra!

Após o fracasso em manter o domínio do espaço aéreo da '*PLANT*', o '*Capitão Halberton*' propõem a seus superiores que a '*Federação Atlântica*' também inicie urgentes trabalhos para o desenvolvimento de uma série de '*Mobile Suits*', o que é recusado pela ampla maioria, mas uns poucos lhe apóiam e em segredo se iniciam os trabalhos na '*G-series*'.

Confiantes em suas próprias forças, o Conselheiro Clyne manifesta seus interesses em assegurar completa autonomia e liberdade de comércio para a '*PLANT*', e ameaça cortar todas as exportações a partir de 1 de janeiro de 70. Na data prevista para o inicio do embargo, ocorre uma reunião entre representantes das nações da Terra, e membros do Conselho Supremo da '*PLANT*'. Porém tal reunião seria interrompida por um grave ataque terrorista, no qual um membro do conselho perderia a vida. Após os '*Blue Cosmos*' terem assumido a autoria do ataque, foram encontradas evidências que apontavam para a '*Federação Atlântica*' como a principal autora da ação, o que é prontamente respondido com o corte nas exportações para a Terra, colocando as potências contra a parede.

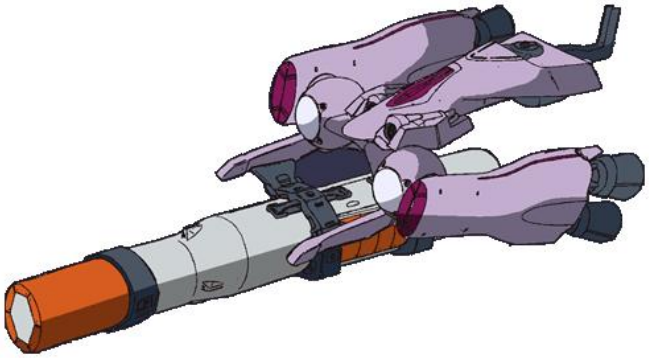
Buscando uma saída para o impasse, o Secretário Geral das Nações Unidas organiza um encontro entre ambas as partes na cidade lunar de '*Copernicus*', a ser realizado em 5 de fevereiro. Porém novamente o terror tem lugar e um ataque vitima a todos. Tal ataque passa a ser interpretado como uma resposta dos '*Coordinators*' ao ataque de janeiro, ainda mais quando seu representante o conselheiro Clyne, atrasou-se para o encontro escapando da explosão.

A guerra se torna iminente, e no dia 7 é assinada a '*Declaração do Alaska*', estabelecendo a união de forças entre a '*Federação Atlântica*' e a '*Federação da Eurásia*' nascendo assim, da fusão de suas forças a '*Aliança Terrestre*'. Tal declaração deixava claro que o ataque contra '*Copernicus*' era um ato de guerra dos '*Coordinators*', e que as Nações Unidas seriam substituídas pela nova aliança. Enquanto outras nações declaravam sua não adesão a '*Aliança Terrestre*', cinco dias depois partia da base lunar de '*Ptolemaeus*' uma poderosa frota de batalha com destino ao '*Lagrange point 5*' com a missão de

atacar a '*PLANT*', declarando assim guerra a todos os '*Coordinators*'.

A tragédia de '*Bloody Valentine*'.

Em 14 de fevereiro, as forças atacantes chegam ao espaço aéreo da '*PLANT*', iniciando-se uma grande batalha entre as forças da '*Aliança Terrestre*' e da '*ZAFT*' que contando com seus '*Mobile Suits*', obtêm êxito ao repelir os atacantes. Durante os combates, militares leais aos '*Blue Cosmos*' que haviam carregado ilegalmente uma ogiva nuclear a bordo do '*Armor Carrier*' Roosevelt, a usam em um ataque contra a colônia de '*Junius seven*' (que havia sido convertida para a produção de alimentos). Em resultado ao ataque, a estrutura da colônia não resiste ao danos e entra em colapso; como resultado do ataque, todos os seus 243.721 habitantes são lançados ao espaço e perdem suas vidas. '*Patrick Zala*' perde sua esposa durante o ataque, sendo ela uma residente da colônia.



Foi um 'Mobile Armor' como este o responsável pela destruição de 'Junius Seven'. Na foto configurado com um míssil nuclear similar ao usado no ataque.

Mesmo tendo sido um ataque não intencional, os ânimos se aquecem ainda mais e o Conselheiro Clyne não apenas promete lutar até o fim contra a '*Aliança Terrestre*', mas também se compromete a oferecer vantagens comerciais para as nações que se opuserem as duas federações aliadas. A '*Federação da Oceania*' e os '*Estados Unidos da América do Sul*' com quem já haviam bons relacionamentos aceitam a proposta. Como resposta, a '*Aliança Terrestre*' invade a zona do Canal do Panamá no dia 19, e posteriormente anexa todo o continente sul-americano. Diante dos fatos, um dia mais tarde a '*União da Oceania*' declara seu apoio irrestrito a '*PLANT*'.

A invasão da Terra.

Buscando levar o combate para o planeta terra e vingar os habitantes de '*Junius Seven*', as forças da '*ZAFT*' combatem o inimigo na área da estação orbital de '*Yggdrasil*'. No local as 1º, 2º e 3º Frotas da '*Aliança Terrestre*' os estão esperando. Mesmo empregando pela primeira vez os '*N-Jammers*' que acabam por afetar ambas as forças os '*Coordinators*' sofrem pesadas baixas, mas como resultado, diante dos danos sofridos a estação de '*Yggdrasil*' não resiste e acaba por ser destruída.

Mesmo tendo sofrido pesadas baixas, a exemplo do que ocorrera com s forças da '*Aliança Terrestre*', em 8 de março é iniciada a invasão do planeta, com o ataque contra Victória, tendo como objetivo seu '*Driver de massa*'. Porém as forças defensoras repelem o ataque e a invasão é postergada.

Após um breve período de reavaliação do quadro tático, o Conselho Supremo autoriza o inicio da '*Operação Uroboros*', que possuía três objetivos a serem alcançados: estabelecer uma base terrestre que possa servir de apoio a futuras ações, lançar numerosos '*N-Jammers*' ao longo da superfície da terra (neutralizando as comunicações e sensores inimigos, bem como anulando reações de fissão nuclear) e assumir o controle de todos os '*Drivers de Massa*', impedindo assim as forças terrestres de se lançarem ao espaço.

Com o emprego dos 'N-Jammers', os 'Coordinators' lançaram a Terra em uma grave crise energética, com blecautes e distúrbios.

Iniciada em 1 de abril, a referida operação teve como primeiro movimento o envio dos '*N-Jammers*', que ao desabilitarem as usinas nucleares da terra, a mergulharam em uma grave crise energética, e também geraram transtornos aos sistemas de comunicação e detecção.

No dia seguinte os combates tomam lugar no Golfo de Carpentária, norte da Austrália onde com apoio da '*Federação da Oceania*' as forças da '*ZAFT*' lançam componentes para a construção de sua base terrestre. A fim de impedir o sucesso em tal operação, a frota do pacifico da '*Federação Atlântica*' ataca o inimigo sem entretanto, obter sucesso.

Na desesperada tentativa de manter os combates apenas no espaço, as 5º e 6º Frotas são enviadas em uma nova missão de ataque contra a colônia de '*PLANT*'. Tendo partido da base lunar a força não alcançou seu objetivo, sendo interceptada e derrotada nas proximidade do satélite de pesquisas de '*Jachin Due*' no dia 17 do mesmo mês. Em uma tentativa de se impedir que novas missões sejam enviadas desde a lua, em maio forças da '*ZAFT*' estabelece sua base na lua ('*Cratera Lorentz*'), e os combates resultam em um impasse que divide a lua entre ambas as forças, sendo estabelecido o '*Front Grimaldi*'. O impasse segue por um mês, quando as forças inimigas atacam a base da '*Cratera Edymion*', onde se situa a base da 3º Frota. Na desesperada tentativa de barrar o avanço inimigo, é empregado o '*Sistema Cyclops*' pelas forças da '*Aliança Terrestre*', o qual causa pesadas baixas aos atacantes, vitimando também suas próprias forças. A batalha se dá por encerrada em 2 de junho quando as forças remanescentes da '*ZAFT*' se retiram da lua.

Ao final de maio, as forças da '*ZAFT*' iniciam sua campanha terrestre para tomar as bases inimigas, e ao adentrarem no Mediterrâneo, travam combate com as forças terrestres. Vitoriosos, os atacantes iniciam a construção de sua base no estreito de Gibraltar, e seu avanço em direção ao sul, através do continente africano. Cinco dias mais tarde, em 30 de maio '*Andrew Waltfeld*' vence uma poderosa força blindada da aliança, capturando Suez. Após esta batalha, '*Waltfeld*' passaria a ser conhecido como o '*Tigre do Deserto*'.

'*Andrew Waltfeld*', também conhecido como o 'Tigre do Deserto'.

Uma "pausa" nas batalhas.

O mês de julho assiste as batalhas nas proximidades do satélite de pesquisas '*Nova*', que sendo controlada pela '*Republica do Leste Asiático*' sofre grandes avarias, bem como outras colônias situadas em '*Lagrange point 4*'. Optando por abandonar '*Nova*', as forças da '*Aliança Terrestre*' recuam, e a guerra tem sua intensidade reduzida, limitando-se a pequenas "escaramuças" entre os dois lados, enquanto alguns lideres buscam por uma saída pacifica e os '*Naturais*' buscam desesperadamente concluir sua força de '*Mobile Suits*'. Após avaliar os resultados das batalhas até então travadas, finalmente o projeto de construção de '*Mobile Suits*' proposto pelo então Capitão '*Halberton*' é aceito formalmente, e como parte do programa da '*GAT-X Serie*' se iniciam em '*Heliópolis*' o trabalho de desenvolvimento de cinco '*Gundams*' e do '*Mobile Suit Carrier Archangel*'.

Em outubro ocorrem tentativas de se iniciar diálogos abertos entre as duas forças, a fim de levar a uma solução pacifica, o que não gera resultados. O ano 70 da Era Cósmica se encerra com o impasse na guerra.

O inicio do novo ano demonstra a determinação dos '*Coordinators*' em abreviarem o final da guerra, e no dia 15 de janeiro lançam sua ofensiva contra o espaço-porto de '*Kaohsiung*' ('*Republica do Sudeste Asiático*'), cujas defesas caem no dia 23.

A doce vida em '*Heliópolis*'.

Alheios a guerra, e sentindo-se seguros por estarem em um satélite de pesquisa de uma nação neutra ('*Heliópolis*' pertence a '*União Orb*'), '*Kira Yamato*' e outros jovens levam suas vidas acreditando em uma "falsa paz". Em segredo as forças da '*Aliança Terrestre*' estão usando a colônia para a montagem final de seus '*Mobile Suits*', tendo tido sucesso em manter tal informação em segredo a segurança tanto dos civis quanto da equipe técnica estava garantida. No entanto tal ilusão seria desfeita quando o comandante '*Le Creuset*' ao obter informações de um espião sobre o programa dos '*Naturais*' decide investigar, e contando com suas naves '*Versalius*' e '*Gamov*' inicia o assalto contra '*Heliópolis*' com o objetivo de capturar ou destruir os '*Mobile Suits*' antes que entrem em produção seriada.

No dia 25 de janeiro da Era Cósmica 71, as forças da '*ZAFT*' atacam as defesas de '*Heliópolis*' de surpresa obtendo a vantagem, e adentram na estação em busca dos cinco '*Gundams*'. Em meio ao caos do ataque, enquanto todos os civis são evacuados para os abrigos, '*Kira*' acaba por ingressar na fabrica onde se encontra o ultimo '*Mobile Suit*' que ainda não caiu nas mãos do inimigo. Ao salvar a vida da Tenente '*Murrue Ramius*' acaba por se ver no meio da batalha a bordo do '*GAT-X105 Strike Gundam*'.

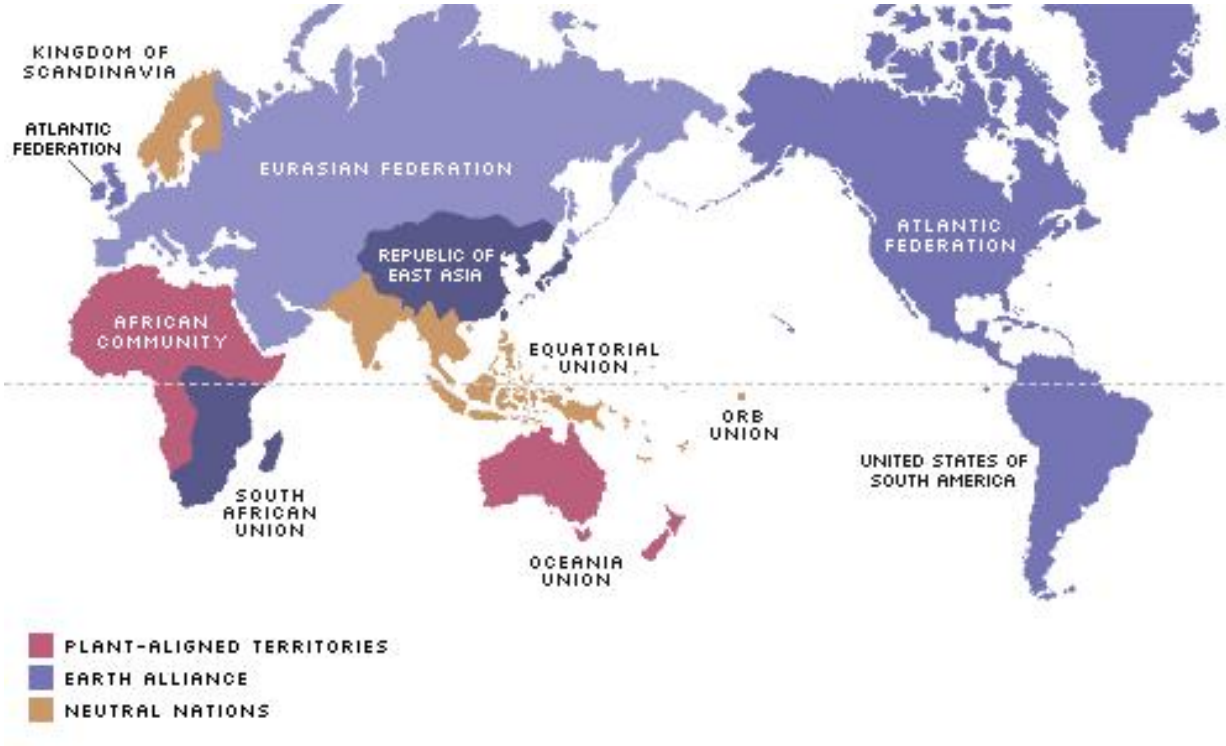
Durante a batalha, na desesperada tentativa de capturar a ultima unidade da '*GAT-X Serie*', agora pilotada pelo jovem '*Kira*', a colônia sofre extensos danos em sua estrutura a qual entra em colapso resultando na destruição de '*Heliópolis*'. Ao contrário de '*Junius Seven*', os abrigos foram projetados de modo que em caso de necessidade atuariam como '*Pods de salvamento*', não se repetindo o que houve no episódio que ficou conhecido como a '*Tragédia de Bloody Valentine*'. Em meio ao caos gerado por este fato, a nave '*Archangel*' consegue deixar a força inimiga para trás e inicia seu longo regresso para a Terra, tendo de enfrentar os outros quatro poderosos '*Gundams*' pilotados por hábeis pilotos inimigos, contando tão somente com seus próprios sistemas de armas, do habilidoso Tenente '*Mu La Flaga*' e seu '*Moebius Zero*' e do jovem '*Kira Yamato*' no comando do '*Strike Gundam*'.

O dilema de Kira e o inicio da grande aventura...

A bordo da '*Archangel*', sendo o único capaz de pilotar o '*Gundam Strike*' para proteger seus amigos, '*Kira*' passa a viver o difícil dilema de ter de lutar contra um inimigo, que assim como ele também são '*Coordinators*', e mais que isso se vê na terrível situação de ter de combater seu amigo de infância '*Athrun Zala*', piloto do '*Aegis Gundam*'.

Nações e Facções.

Capitulo IV.



Ao final do ano 70 da Era Cósmica haviam apenas umas poucas nações.

Nações e Facções.

Como é possível ver no histórico acima, o mapa geopolítico sofreu profundas alterações ao término da '*Guerra da Reconstrução*', onde novas nações surgiram da fusão de nações menores, resumindo-se a umas poucas potências. Na verdade foram formados grandes blocos econômicos, buscando assim unir forças para poderem superar as crises geradas pela guerra, epidemias, degradação do meio ambiente e escassez de recursos naturais. Porém com o tempo o que se assistiu foi a um processo de completa fusão de nações menores e mais fracas as antigas potências globais, as quais estenderam seu domínio a diversos outros povos.

Com a evolução da tecnologia espacial, não podemos nos esquecer de citar as inúmeras colônias orbitais que tem a importante missão de proverem recursos e servirem como laboratórios ou áreas de produção, as quais em muitos casos equivalem a pequenas nações, tal como a '*PLANT*' onde inúmeras estruturas interligadas e administradas por um único governo (que busca sua independência em relação a Terra) são dotadas de industrias diversas, grandes cidades e áreas de cultivo e produção de alimentos.

Não poderíamos também de mencionar as duas principais forças militares que se encontram em combate, sendo a '*Aliança Terrestre*' comandada pelos '*Naturais*', cujo objetivo é retomar o controle sobre a rebelde colônia de '*PLANT*', a qual conta com sua própria força militar para defendê-la, a '*ZAFT*'. E ainda atuando nos bastidores, os fanáticos membros do grupo terrorista '*Blue Cosmos*' que não medirão esforços para exterminar até o ultimo '*Coordinator*', tudo em nome da "preservação de um mundo azul e puro".

Aliança Terrestre.

Com a declaração de que a '*PLANT*' não mais se sujeitaria ao controle das nações que haviam patrocinado sua construção, e os fatos que se sucederam após o primeiro confronto entre suas forças pelo controle do espaço aéreo em '*Lagrange Point 5*', e tendo o ataque terrorista contra as lideranças das Nações Unidas na conferência de 5 de fevereiro em '*Copernicus*', a '*Federação Atlântica*' decidiu criar uma poderosa aliança militar que unisse todas as forças da Terra, ocupando o lugar que até então era da ONU, que havia fracassado em evitar um conflito. A fim de manter o pleno controle sobre as importantes fábricas que foram instaladas nas colônias '*PLANT*', foi anunciada a '*Declaração do Alaska*', que em 7 de fevereiro do ano 70 da Era Cósmica, contando com o apoio da '*Federação da Eurásia*' deveria unificar todas as forças militares terrestres para aniquilar por completo as forças da '*ZAFT*' e sufocar os ideais de independência dos '*Coordinators*'. Posteriormente adeririam a '*Declaração do Alaska*' a '*União Sul-africana*' e a '*República do Leste Asiático*', enquanto que os '*Estados Unidos da América do Sul*' viriam a ser invadidos e anexados à '*Federação Atlântica*' quando além de se negarem a apoiá-los, estavam fechando acordos comerciais com a '*PLANT*'. Após o incidente de '*Bloody Valentine*' ficava claro que a aliança estava sob pesada influência dos '*Blue Cosmos*', cujo

objetivo era o de exterminar todo e qualquer '*Coordinator*', o que apenas serviu para prolongar o conflito e enterrar definitivamente uma solução pacífica para a crise. Embora seja mais comum ser chamada por '*Aliança Terrestre*', seu nome formal é '*Oppose Militancy & Neutralize Invasion Enforcer*', ou simplesmente OMNI-Enforcer.

Federação Atlântica.

Sendo de longe o maior poder bélico da Terra, desde cedo deixou bem claras sus intenções de assumir a liderança da humanidade. Compreendendo os territórios da América do Norte e o antigo Reino Unido ao final do século XX era uma das poucas potências que possuíam tecnologia para viagens ao espaço. Assim sendo, junto com a '*Federação da Eurásia*' logo assumiu a dianteira na nova corrida espacial. Ainda com um espírito belicoso foi a primeira nação a militarizar o espaço, com a construção de sua base lunar na '*Cratera Ptolemaeus*' em 35, e se manteve na vanguarda ao colocar em operação os primeiros '*Mobile Armors*' com os quais assegurava seus interesses. Quando ficou decidido que seriam construídas novas colônias em '*Lagrange Point 5*', seguindo um projeto de autoria de '*George Glenn*', formou ao lado da '*Federação da Eurásia*' e '*República do Leste Asiático*' um consórcio que construiu as '*PLANT*', e teriam privilégios nos futuros acordos comerciais a serem fechados com as instalações fabris que existiriam no local.

Como instalações orbitais possui apenas a base lunar de '*Ptolemaeus*', onde está alojada sua poderosa frota de batalha. Além de um Quartel General situado no Alasca. Quanto a sua relação com as demais nações, costuma expressar um certo sentimento de superioridade em relação as demais, apenas se aproximando daquelas que lhe interessa. Embora tenham nas forças da '*Federação da Eurásia*' seu mais importante aliado, costumam trata-lo como dispensáveis.

Base lunar Ptolemaeus: composta por instalações construídas no subsolo é imensa o bastante para abrigar dezenas de naves de batalha de grande porte, bem como unidades de combate dotada de '*Mobile armors*'. Quando do inicio da crise com os colonos de '*PLANT*' foi o principal ponto de apoio para as forças que atuaram patrulhando o espaço aéreo de '*Lagrange Point 5*', e após a expulsão das forças da '*Federação Atlântica*' passou a ser usada como ponto de partida para todos os ataques posteriores contra aquelas instalações.

Joint Supremme Headquarters-Alaska (JOSH-A): esta é a principal base militar da Federação, sendo composta por várias instalações subterrâneas interligadas no Alasca. A partir de lá são tomadas todas as decisões importantes sobre os cursos da guerra. Como defesa conta com forças navais e aéreas, além de inúmeros sistemas de defesa antiaérea.

Cratera Edymion: quando da criação da '*Aliança Terrestre*' estas instalações se converteram na principal base de operações conjuntas da aliança, e foram palcos de uma encarniçada batalha contras as forças da '*ZAFT*' que haviam invadido a Lua. Os combates tiveram fim em maio de 70, quando diante de uma derrota iminente os militares terrestres atraíram o inimigo e acionaram o '*Sistema Ciclops*' que destruiu a base, e também as forças inimigas. Entretanto, também houveram baixas entre as forças da Aliança.

Driver de Massa do Panamá: construído em conjunto com os '*Estados Unidos da América do Sul*' é o principal meio de se colocar cargas e naves em órbita. Estando situado na zona do Canal é uma área bem guardada e protegida, para que não venha a cair nas mãos inimigas.

Federação da Eurásia.

Em termos de poder militar e importância política são os mais próximos da '*Federação Atlântica*', dos quais são os mais importantes aliados, embora não sejam muito confiáveis.

Ocupando a Europa, antiga União Soviética e Oriente Médio possuem importantes reservas estratégicas, o que aliado ao fato de inúmeras nações desenvolvidas terem sido absorvidas quando de sua criação gerou todas as condições para que se lançasse ao espaço.

Além de ter integrado o consórcio que construiu a '*PLANT*', e em resposta a construção da Base Lunar de '*Ptolemaeus*', colocou em operação a poderosa '*Fortaleza de Ártemis*', construída em um asteróide em '*Lagrange Point 3*'. Interessante observar que não possui um '*Driver de massa*' próprio, sendo então necessário realizar seus lançamentos com apoio de outras nações.

Fortaleza de Ártemis: todas suas instalações foram escavadas na rocha de um asteróide posicionado em '*Lagrange Point 3*'. Possuindo instalações para receber naves de batalha, logo se converteu em um posto avançado da '*Aliança Terrestre*', apoiando as operações contra as colônias inimigas, e monitorando suas atividades. Não contando com armas ofensivas, nem mesmo unidades de '*Mobile Armors*' ou espaçonaves, sua principal defesa é o '*Guarda-chuva de Ártemis*', um poderoso escudo de energia que impede que qualquer coisa adentre em seu interior quer seja uma nave, ou algum tipo de disparo balístico ou de '*Beam cannons*'.

Republica do Leste Asiático.

Sendo notadamente composta pela união da China as duas Coréias, Japão e Taiwan, não apenas possui uma expressiva e disponível quantidade de mão de obra especializada, e familiarizada com um sistema de trabalho desumano, mas também tem altos índices de industrialização em diversas áreas que vão desde a metalurgia a sofisticados sistemas eletrônicos. Desta maneira teve importante papel na construção da '*PLANT*' e na posterior instalação das industrias, que seriam a razão de ser das novas colônias. Além de integrar o consórcio, também construiu sua própria colônia espacial.

Colônia de Nova: situada em '*Lagrange Point 4*', foi instalada junto a um asteróide que servia como fonte de matérias primas. Porém com a série de combates travados naquela região ao longo do ano 70 entre as forças da '*ZAFT*' e da '*Aliança Terrestre*' foi gravemente danificada e por fim abandonada, vindo a cair nas mãos inimigas.

Driver de Massa de Kaohsiung: Construído em Taiwan representa o segundo dispositivo sob controle direto da Aliança. Tendo sido atacado pelas forças de '*ZAFT*' em 15 de janeiro de 71, foi tomado no dia 23.

Estados Unidos da América do Sul.

Ao sul do Canal do Panamá, todas as nações sul-americanas se uniram sob um único governo que, contando com importantes reservas de água doce, e importantes reservas florestais, possuía um importante instrumento de barganha quando do inicio da era cósmica. Tanto que devido as boas relações com a '*Federação Atlântica*' desenvolveram em conjunto um '*Driver de Massa*' na zona do Canal do Panamá.

Se o '*Driver de Massa*' construído em parceria teve importante papel na construção das colônias em '*Lagrange Point 5*', não foi aceita no consórcio que as construiu. A partir deste ponto seguiu uma política de distanciamento com seu antigo parceiro. Tal descontentamento com a não inclusão nos acordos comerciais com as novas colônias ficou evidente quando do '*Incidente Mandelbrot*', que expôs as reais intenções de seu governo.

Quando da eclosão da guerra contra a '*PLANT*', seus lideres optaram por não aderir a '*Declaração do Alaska*', mantendo sua neutralidade. Porém, após a tragédia de '*Bloody Valentine*' aceitou a oferta de '*Siegel Clyne*' de obter vantagens comerciais caso não apoiasse as forças terrestres. Em resposta a este seu novo ato contra a '*Federação Atlântica*', o continente foi invadido e anexado em 19 de fevereiro de 70. Com esta ação é visível a posição das lideranças da '*Federação Atlântica*' de que todas as nações da Terra devem se unir na luta contra os '*Coordinators*'.

União da Oceania.

Situada no sul do oceano Pacífico, nasceu da união da Austrália e Nova Zelândia, surgindo uma nação mais homogênea e estável politicamente. Também excluída da exploração do espaço, assim como os '*Estados Unidos da América do Sul*' buscou de todas as formas derrubar as barreiras que impediam o livre comércio da '*PLANT*'. Quando a situação evoluiu rapidamente de um estado de crise para um conflito em larga escala buscou manter sua neutralidade porém, com a invasão da América do sul não hesitou em aliar-se incondicionalmente aos '*Coordinators*' e permitir que as forças de '*ZAFT*' instalassem uma importante base militar no '*Golfo de Carpentaria*'.

União Sul-africana.

Tendo sido a quarta nação a aderir a '*Aliança Terrestre*' ocupa a porção sudeste do continente africano, e a ilha de Madagascar. Quando de sua formação não foi capaz de apagar velhas rivalidades com outras nações da áfrica saariana, e temendo uma maior aproximação da '*Comunidade Africana*' como o inimigo uniu-se na luta buscando apenas o apoio das forças aliadas. Sendo uma das poucas nações a possuírem um '*Driver de Massa*' tal aliança é mais que importante para a '*Federação Atlântica*'.

Driver de Massa de Habilis: situado no antigo Quênia as margens do Lago Victória, sua construção se iniciou no ano 21. Foi palco de duas batalhas de grandes dimensões entre as forças da Aliança e da '*ZAFT*'. A Primeira Batalha de Victória ocorreu em 8 de março de 70, quando ocorreu a primeira tentativa de invasão da Terra. Tendo resultado em fracasso a primeira tentativa, em 13 de fevereiro do ano seguinte houve uma nova investida que resultou na captura das instalações.

Comunidade Africana.

Podemos dizer que aquelas nações do norte da África que foram desprezadas pelas potências ao término da '*Guerra de Reconstrução*' se uniram em uma comunidade, onde cada povo manteve sua independência política. Sua área se estende desde a áfrica saariana ao norte, descendo até Angola, no sudoeste do continente Africano.

Tendo ficado a margem da exploração do espaço, e sendo ignorada pela '*Aliança Terrestre*' não criou nenhuma oposição ao avanço das forças de '*ZAFT*', e logo se converteu em área de influência do inimigo.

A única resistência a ocupação inimiga são as ações isoladas do grupo de resistência '*Amanhecer do Deserto*'.

União Equatorial.

Compreende a Índia, diversas nações do Sudeste Asiático e inúmeras ilhas ao redor da Indonésia e Filipinas. Ao contrário das nações que se unificaram, cada pais ainda mantém uma relativa autonomia, sendo comum seus integrantes negociarem com quem mais lhe será lucrativo. De uma maneira geral, ainda mantém sua neutralidade. Não contam com colônias espaciais.

Reino da Escandinávia.

Situado em uma região próxima ao Circulo Polar Ártico, formou-se com a união da Noruega, Suécia, e Finlândia, ambos com tradições e costumes similares. Sem maiores destaques no cenário mundial da Era Cósmica não encontra dificuldades em manter sua neutralidade. Foi neste reino que nasceu '*Siegel Clyne*'.

União Orb.

Sendo uma pequeno arquipélago vulcânico no centro do Pacífico, é a única nação onde existe um bom relacionamento entre humanos '*Naturais*' e '*Coordinators*', que podem co-existir pacificamente graças a uma maior tolerância apoiada por uma política de repressão aos '*Blue Cosmos*'. De política complexa, é governada por uma assembléia onde os representantes de cinco famílias nobres, cada qual com seus próprios interesses, procuram manter a nação nos trilhos. Adotando uma postura de neutralidade absoluta, soube incentivar o desenvolvimento tecnológico e possui seu próprio '*Driver de Massa*', uma colônia orbital e forças de defesa muito bem equipadas e preparadas, feitos os quais foram possíveis graças a cooperação dos '*Coordinators*' que residem na ilha.

Apesar de serem neutros, prestaram apoio a '*Federação Atlântica*' em seu projeto de construção de '*Mobile Suits*', os quais foram finalizados na colônia de '*Heliópolis*'.

Driver de Massa de Kaguya: este complexo está anexado ao principal porto militar de Orb, e tem importante papel no apoio as operações em '*Heliópolis*'.

Colônia de Heliópolis: construído em '*Lagrange Point 3*' originalmente era mais um satélite de exploração, tendo sido construído anexo a um asteróide. Composto de uma seção principal, onde se encontra a colônia, sua gravidade é gerada por um movimento de rotação, a qual é gerada pela rotação do corpo principal da colônia através de um eixo central. Além da colônia, que conta com residências, escolas e outras facilidades, há ainda a fábrica de '*Morgenroete*', na qual foram concluídos os cinco '*Mobile Suits*' da Aliança. Em seu amplo interior é possível recriar uma paisagem característica da terra, com rica vegetação, avenidas e estradas, prédios e outras instalações. Em 25 de janeiro de 71 foi vitima de um ataque das forças de '*ZAFT*' que tinha por objetivo roubar os '*Mobile Suits*'. Em conseqüência dos danos sofridos durante as seis horas de batalha, sua estrutura entrou em colapso e se destruiu.

Fábrica de Morgenroete: toda a tecnologia bélica das forças de Orb, são construídas em instalações subterrâneas secretas e bem protegidas, situadas na ilha de Onogoro. Além de suas instalações principais na terra, possui uma fábrica na colônia de '*Heliópolis*'.

Zodiac Alliance of Freedom Treaty (ZAFT).

Originalmente '*Siegel Clyne*' e '*Partick Zala*' criaram no ano 50 a Aliança Zodiac, com finalidades políticas, em busca de uma maior autonomia para a '*PLANT'*. Mas diante da crescente onda de ataques terroristas executados pelos '*Blue Cosmos*', 15 anos depois passou a agrupar voluntários que tinham por missão assegurar as mínimas condições de defesa dos '*Coordinators*'. Após o '*Incidente Mandelbrot*', em 68 foi re-organizada como uma força militar, e recebeu seus primeiros '*Mobile Suits*'.

Com a escalada da crise e a eclosão da guerra provou ser uma força de combate altamente capaz de fazer frente as numerosas forças terrestres. Sua organização não envolve uma cadeia hierárquica, mas há distinção entre comandantes e capitães, como forma de diferenciar os oficiais que comandam as naves ou unidades de combate. Cada unidade recebe o nome de seu comandante, e seus integrantes estão aptos a combaterem em qualquer local, quer seja no espaço, na terra, no mar ou ar. Dentro desta organização '*Athrun Zala*' integra a equipe de Creuset, cujo comandante é '*Rau Le Creuset*'. Sua missão inicial era a de defender a '*PLANT*' e todos os '*Coordinators*', e não conta com aliados, a exceção fica por conta da cooperação da '*União da Oceania*' que permitiu que fosse instalada uma base em seu território.

Productive Location Ally on Nexus Technology (PLANT).

Este revolucionário projeto de estação espacial foi desenvolvido por '*George Glenn*', e teve sua construção realizada por um consórcio composto pela '*Federação Atlântica*', '*Federação da Eurásia*' e '*República do Leste da Ásia*'. As novas instalações abrigariam todas as facilidades para a instalação de industrias, servindo como uma importante fonte de recursos para a Terra, além de ter condições ideais para suportar um grande numero de colonos. A '*PLANT*' conta com doze cidades, cada qual nomeada com um nome do mês e tendo uma função especifica, como produzir alimentos, produtos industrializados ou armas. Sua administração é baseada em um Conselho Supremo, onde há um representante para cada cidade.

Sua construção teve inicio no ano de 38 da era cósmica, e a principio era administrada diretamente pelas nações que haviam integrado o consórcio. Porém em 53 foi criado seu Conselho Supremo, graças as pressões da Aliança Zodiac, liderada por Clyne e Zala. Com o passar do tempo tal Conselho assumiu um papel mais ativo e com o numero cada vez maior de '*Coordinators*' que migravam para as cidades, fugindo da perseguição a que estavam expostos na terra, era criado um sentimento de que era necessário maior autonomia, ainda mais diante da ausência de uma força própria de segurança, que permitis inúmeros atos de violência. Os acordos comerciais desfavoráveis com a '*Federação Atlântica*' e a proibição de se produzir alimentos na '*PLANT*' também ampliaram o sentimento de descontentamento e por fim, a crise se agravou a ponto de ser declarada a guerra.

Entre algumas outras instalações, os '*Coordinators*' contam com as seguintes:

Zodiac: situada em '*Lagrange Point 5*' foi construída como uma grande instalação de pesquisa e no ano 29 recebeu a '*Tsiolkovsky*' e ficou encarregada de estudar o fóssil encontrado em Júpiter, se convertendo assim na mais importante instalação de pesquisa extraterrestre. Também serviu de apoio para a construção da '*PLANT*'.

Boaz: anteriormente sob posse da '*República do Leste da Ásia*', sob o nome de '*Nova*' estava situado em '*Lagrange Point 4*', e após intensas batalhas da região, foi abandonado pela Aliança em julho de 70, caindo sob controle das forças de '*ZAFT*', que o moveram o asteróide para '*Lagrange Point 5*', e o converteram em uma fortaleza militar, com o propósito de defender as colônias de '*PLANT*', atuando como ultima linha de defesa. Suas instalações, a exemplo da '*Fortaleza de Ártemis*' foram escavadas no interior do asteróide, abrigando sistemas de defesa como canhões e instalações e demais facilidades para a operação de unidades de '*Mobile Suits*'.

Jachin Due: antes da eclosão da guerra este asteróide abrigava instalações de exploração de recursos minerais. Porém não tardou a ser convertido em uma fortaleza militar que juntamente com '*Boaz*' provém uma importante defesa para as colônias de '*Lagrange Point 5*'. Também conta com instalações para abrigar unidades de '*Mobile Suits*', e um centro de comando. Sua conversão como fortaleza se deu após a batalha travada na região em abril de 70, quando as forças terrestres foram definitivamente expulsas do espaço aéreo controlado pela '*ZAFT*'.

Base de Carpentária: após a invasão da América do sul por forças da '*Federação Atlântica*', a '*União da Oceania*' aliou-se a '*ZAFT*' e concedeu permissão para que se fosse instalada uma base na região do Golfo de Carpentária, ao norte da Austrália. Esta importante base naval, construída a partir de abril de 70 foi montada com o lançamento de suas seções pré-montadas desde a órbita terrestre, assegurando um reduzido tempo entre o inicio da montagem e a chegada das forças que posteriormente seguiriam os planos de tomar todos os '*Drivers de Massa*' sob controle do inimigo. Conta com todas as facilidades para as operações de veículos submarinos, '*Mobile Suits*' e aeronaves.

Gibraltar: com o avanço através do oceano Indico, suas forças chegaram as portas do Mar Mediterrâneo, e não tiveram dificuldades em tomar Gibraltar, convertendo-o em sua principal base de apoio a campanha no norte da África a partir de maio de 70.

Banadiya: após assumirem o controle do território da '*Comunidade africana*', as forças sob comando de '*Andrew Waltfeld*' estabeleceram sua base de operações nesta cidade, a qual se encontra no norte da África, no deserto do Saara.

Outros locais, grupos e facções políticas.

O universo de '*Gundam Seed*' possui inúmeras outras facções políticas, grupos militares e mesmo alguns locais que não estão sob controle de nenhuma das duas principais forças que estão se confrontando. Embora possam parecer menos poderosas ou de ações inexpressivas, seus atos podem mudar o destino da humanidade.

Amanhecer do Deserto.

Atuando no Norte da áfrica, no deserto da Líbia, são liderados por '*Sahib Ashman*' na desesperada luta contra as forças de ocupação da '*ZAFT*', lideradas pelo '*Tigre do Deserto*'. Sua base de operações é a cidade de '*Tassil*', de onde são recrutados seus membros, assim como de Moula e '*Banadiya*'.

Embora contando com meios limitados, suas táticas não convencionais mostram bons resultados em batalhas isoladas.

Blue Cosmos.

Surgiram no ano 15 da era cósmica, imediatamente após a declaração de '*George Glenn*' sobre qual o segredo se seu inquietante sucesso como atleta e brilhante carreira acadêmica. A intenção inicial de seus lideres era abolir toda e qualquer nova pesquisa que gerasse novos humanos geneticamente melhorados, que posteriormente seriam chamados de '*Coordinators*', exercendo forte pressão política, obtendo importantes resultados. Porém diante de iniciativas, muitas das quais clandestinas de se gerar novos bebês '*Coordinators*' por parte de médicos e algumas clínicas, passaram a adotar uma postura mais radical, realizando ataques contra tais locais, sem no entanto causarem vitimas.

Porém as ações de protesto pacifistas logo dariam lugar a atos terroristas, notadamente a partir de 45 quando a população de '*Coordinators*' atinge a faixa dos 10 milhões e com suas habilidades passam a se destacar em diversas áreas. Uma onda de violência, com assassinatos e ataques se inicia, convertendo os '*Blue Cosmos*' em um grupo terrorista. Entre inúmeros atos de violência cometidos por seus integrantes, podem ser destacados o assassinato de '*George Glenn*', em 53 e atos de sabotagem nas instalações de energia da das colônias da '*PLANT*' (ocorrido em 63 e que levou a surgirem os primeiros desejos de autonomia das colônias que abrigavam uma população predominantemente de '*Coordinators*'), e por fim o ataque biológico a colônia de '*Mendel*', que abrigava inúmeros laboratórios de pesquisas médicas e clinicas que geravam novos '*Coordinators*'.

Porém sob a liderança de '*Muruta Azrael*', Diretor da Associação das Industrias de Defesa seriam desferidos seus mais cruéis golpes contra a paz entre '*Naturais*' e '*Coordinators*': o emprego de ogivas nucleares contra '*Junius Seven*', em um episódio que enterrou de uma vez as esperanças de uma saída pacífica para a crise, e que ficou conhecido como a '*Tragédia de Bloody Valentine*'.

Seus fanáticos membros não medem esforços para alcançarem seu objetivo de exterminar todos os '*Coordinators*', e para isso contam com o apoio de inúmeros simpatizantes tanto entre os militares de baixa patente, quanto entre os altos escalões da '*Aliança Terrestre*' e importantes círculos do poder. Suas reais intenções se expressam em seu lema: "pela preservação de um mundo azul e puro!".

Organização das Nações Unidas.

Embora sua atuação durante a Era Cósmica seja um tanto que insignificante, ela ainda se manteve ativa como principal organização capaz de unir os povos até fevereiro de 70, quando suas lideranças foram mortas em um ataque terrorista na cidade lunar de '*Copernicus*', enquanto aguardavam os representantes da '*PLANT*' para uma importante reunião que poderia ter evitado a guerra.

Ao final da '*Guerra de Reconstrução*' teve importante papel ao liderar a humanidade em seus primeiros passos na direção do espaço, liderando a construção da estação orbital de '*Yggdrasil*', e da cidade lunar. Porém com a '*Declaração do Alaska*' deixou de existir, sendo substituída pela '*Aliança Terrestre*' que em lugar de adotar a missão de preservar a paz entre os povos, tinha o objetivo nada nobre de subjugar aos anseios de liberdade dos habitantes da '*PLANT*'.

Barreira de destroços.

Vagando em torno da Terra, esta região concentra inúmeros destroços resultantes de mais de um século de exploração espacial. É possível encontrar de tudo, desde satélites de comunicações obsoletos a tanques de combustíveis vazios e mesmo lixo espacial. Sua localização é variável, girando livremente e ocasionalmente vendo parte de seus detritos sendo atraídos pela gravidade e caindo na superfície do planeta.

Cidade Lunar de Copernicus.

Está foi a primeira cidade construída na lua, e que teve sua construção iniciada no ano 10 com a missão de prover os recursos necessários a construção de futuras colônias espaciais. Em apenas dois anos já começava a receber seus primeiros habitantes, crescendo rapidamente. Contando com todas as facilidades que uma cidade na Terra tem, atrai inúmeras famílias que buscam fugir das duras condições geradas pela crise energética.

Colônia de Mendel.

A exemplo de outras colônias, foi construída tendo como base um asteróide, o qual serviu de fonte de importantes recursos. Está situada em '*Lagrange Point 4*' desde que foi construída no ano 30, porém com o banimento das pesquisas com genes humanos na Terra, o que ocorreu quando da assinatura do '*Protocolo de Torino*' no ano 55 se converteu no principal centro de pesquisas genéticas, contando como inúmeras clinicas cuja especialidade era a criação de '*Coordinators*'. Também há relatos de pesquisas envolvendo clonagens e desenvolvimento de úteros artificiais, que foram realizadas pelo pesquisador Ulen Hibiki, e que permitiriam a geração de '*Coordinators*' perfeitos, graças a não estarem sujeitos aos riscos de uma gestação convencional.

Porém a colônia foi abandonada no ano 68, quando esta foi vitima de um ataque biológico atribuído aos '*Blue Cosmos*'. Após a evacuação completa das instalações, o local foi completamente descontaminado, mas mesmo assim se manteve deserto. Por não estar em uso, a colônia foi poupada de ataques, sobrevivendo as batalhas travadas durante o ano de 70.

Estação de Yggdrasil.

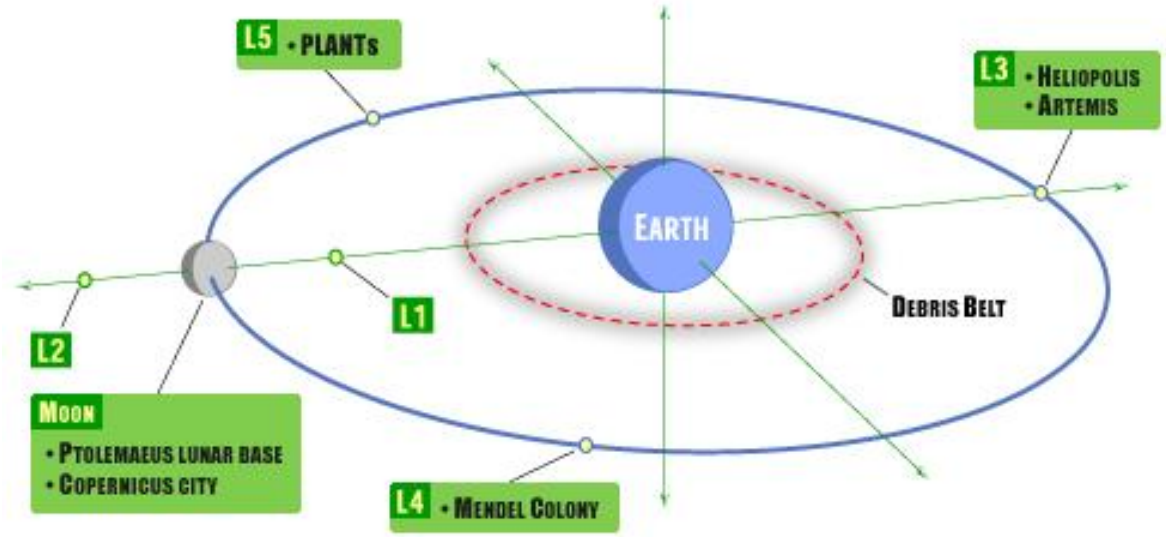
Sua construção teve inicio pouco antes da eclosão da '*Guerra de Reconstrução*', a qual apenas foi retomada no ano 9, com o termino das hostilidades e por fim entrou em operação plena dois anos mais tarde. Localizada em '*Lagrange Point 1*' foi um importante centro de pesquisas e teve importante papel na construção de futuras colônias. A histórica missão a Júpiter teve inicio em suas instalações, as quais serviram para montagem da nave '*Tsiolkovsky*'. Porém seu legado foi destruído durante uma batalha travada em 70, e que resultou em sua completa destruição.

Tassil.

Situada na Líbia, esta cidade é a sede de operações do grupo de Resistência '*Amanhecer do Deserto*'. Grande parte de seus integrantes são de moradores da cidade, que lutam para proteger suas famílias.

A população local auxilia o grupo fornecendo suprimentos diversos e alimentos, além de não delatar suas posições. Em cavernas nas montanhas próximas estão guardadas munições e armas usadas nas operações de combate.

Tecnologia.
Capitulo V.



Mapa com as localizações das principais colônias orbitais em operação no ano 71 da Era Cósmica.

Tecnologia:

Colônias e Estações Espaciais.

A humanidade finalmente adquiriu a tecnologia necessária para viver no espaço, e não tardou a expandir seus domínios para além da superfície do planeta Terra. Inúmeras estações de pesquisa, colônias de exploração e mesmo verdadeiras cidades começaram a ser construídas nas órbitas próximas ao planeta Terra e à Lua.

Lagrange Points.

A região próxima as órbitas da Terra e da Lua foram divididas em cinco regiões, classificadas de acordo com suas estabilidades gravitacionais, a qual é obtida através da interação entre os movimentos dos dois astros. Tais regiões foram nomeadas de '*Lagrange Point*', em homenagem ao matemático de mesmo nome que já no século XVIII havia observado tal fenômeno.

Embora seja comum a construção de colônias em todos os cinco pontos definidos por Lagrange (de L.1 a L.5), as maiores colônias estão situadas nas regiões conhecidas como '*Lagrange Point 4*' e '*Lagrange Point 5*', pois estas áreas são mais estáveis que as demais, abrigando por exemplo as colônias da '*PLANT*'.

Productive Location Ally on Nexus Technology (PLANT).

Existem inúmeros projetos de colônias espaciais, mas nenhum é tão ousado ou avançado quanto o conceito desenvolvido por '*George Glenn*'. Este novo projeto consiste na montagem de dois discos com 10 quilômetros de diâmetro, que são ligados através de um eixo central, com 30 quilômetros de comprimento de cada lado, unindo-se a uma seção central, que exerce o papel de eixo de rotação da estrutura, permitindo assim gerar o efeito de gravidade nas extremidades, onde se concentram todas as instalações. A ligação entre as duas seções da colônia é realizada através de elevadores de grande velocidade, que são instalados junto ao eixo central, e sobem os 30 quilômetros até a seção central, permitindo a comunicação entre as duas extremidades. Externamente, fechando o interior da colônia estão cabos que sustentam a estrutura que assegura o isolamento dos habitantes com o espaço.

Com tal arranjo, se obteve uma grande área interna, sendo possível recriar com perfeição a paisagem terrestre, com uma rica vegetação e mesmo água corrente, algo impossível nos projetos anteriores. Desta maneira cada unidade da '*PLANT*' possui duas seções separadas, cada qual contando com todas as instalações e facilidades que se encontraria na Terra.

À seção central estão ligados duas hastes que seguram dois imensos espelhos, os quais são voltados para a direção do sol, com o intuito de refletir sua luz para o interior da colônia, conferindo assim uma iluminação natural.

A colônia consiste em uma série de estruturas como as descritas acima construídas próximas umas das outras, formando um grande complexo, capaz de abrigar centenas de milhares de pessoas, podendo ser facilmente comparável a uma pequena nação.

A '*PLANT*' consiste em 120 dessas estruturas, sendo divididas em doze grupos ou cidades, cada qual tendo sido nomeada com o nome de um dos meses do calendário romano. Cada cidade consiste no agrupamento de 10 estruturas, formando assim um pequeno grupo especializado em determinada tarefa, tal como apresentado na tabela da próxima página.

Desta maneira, considerando uma cidade, teremos, no caso da cidade de Junius City, as sub-divisões de Junius One, Junius Two, até Junius Ten. Devemos esclarecer que '*Junius Seven*' era a sétima estrutura de Junius City, todas dedicadas as atividades agrícolas.

Cidade	Função Básica
Januarius City	Micro engenharia básica e aplicada
Februarius City	Medicina básica e clínica. Bioquímica. Biologia molecular.
Martius City	Engenharia aeroespacial. Construção de naves espaciais.
Aprilius City	Astronomia. Astrofísica. Cosmologia. Ciência planetária espacial e de vida no espaço.
Maius City	Engenharia mecânica aplicada e de materiais. Metalurgia básica e aplicada. Robótica.
Junius City	Engenharia social. Ciências de agricultura básica e aplicada.
Quintilis City	Química básica e aplicada.
Sextilis City	Física básica e teórica. Física de partículas e hiper-dimensional. Matemática.
September City	Eletrônica. Engenharia de Informação e de Inteligência artificial. Ciência da Informação.
October City	Ciências sociais.
November City	Engenharia industrial e praticas multi-propósito.
December City	Educação elementar.

Island 3 Space Colony.

Este projeto de colônia adotado pela '*União Orb*' para a construção de '*Heliópolis*' consiste na montagem de três eixos cilíndricos que giram ao redor de um eixo central, onde se situa a colônia. Costuma ser anexada a um asteróide, o qual tem também a finalidade se servir como fonte de materiais.

Embora seu interior não seja tão espaçoso como o encontrado nas '*PLANT*', possui um arranjo que em muito se assemelha a imagem de uma cidade terrestre, com prédios e outras estruturas distribuídos em uma seção retangular. Também possui uma razoável área verde embora não haja água corrente em seu interior e conta com hangares e instalações para a operação de naves espaciais e mesmo unidades militares de defesa.

Colônia de Mendel.

Outro projeto bem comum de estações orbitais, é o adotado para a construção da Colônia de '*Mendel*', sendo basicamente formada por uma grande seção cilíndrica, dentro da qual estão abrigadas suas instalações, bem como facilidades para a operação de naves e outros veículos. Ao contrario de outros projetos, não tem a finalidade de recriar o ambiente terrestre, sendo comparável a uma nave espacial, com corredores e salas diversas.

Gerando Gravidade artificial.

Um dos maiores entraves para a ocupação de uma futura estação orbital por civis, e a construção de uma cidade é a questão da gravidade. Estando nosso organismo adaptado a seus efeitos, dificilmente conseguiríamos viver em sua ausência por muito tempo, estando ainda sujeito a inúmeras questões de saúde, como redução de massa óssea, entre outros problemas.

Assim sendo, há uma grande preocupação em se gerar uma gravidade, geralmente através do movimento da estrutura ao redor de um eixo, gerando assim um efeito similar ao da Terra. Porém a ausência dela em certos momentos pode ser algo útil como, por exemplo, para se manipular grandes cargas ou se deslocar mais rapidamente e com menos esforço físico.

Desta maneira serão comuns certas áreas de uma colônia não contar com os efeitos da gravidade (notadamente instalações militares), estando situadas no centro do eixo de rotação ou, por exemplo em anexos externos a estrutura principal.

A bordo das naves a situação é diferente, pois incapazes de se manterem em uma rotação constante e na velocidade adequada, este efeito é gerado através de outros meios, sendo possível haver pessoas caminhando e outras "flutuando" em um mesmo ambiente.

Tecnologias.

Vamos agora detalhar algumas das tecnologias e inovações presentes no universo de '*Gundam Seed*', e que tornam possíveis a exploração e colonização do espaço, bem como a construção dos poderosos '*Mobile Suits*'.

Para facilitar a pesquisa, iremos separar todas as tecnologias entre as mais comuns e as bélicas (retratadas mais adiante).

Ablative Gel: uma das maiores dificuldades para as naves espaciais é o momento da re-entrada na atmosfera, quando o atrito do casco com o ar gera um grande aquecimento, exigindo pesadas placas de materiais resistentes a altas temperaturas. A fim de evitar este ganho adicional de peso, a '*Achangel*' foi dotada de um avançado sistema que consiste na liberação de um gel especial sobre as áreas do casco que estão sujeitas a este atrito durante seu regresso a Terra. Desta maneira enquanto a nave realiza sua descida, o calor é dissipado pelo gel que se evapora.

Armadura Laminada: a maior ameaça as naves de batalha são os '*Beam cannons*', um tipo de arma laser extremamente potente que não possuem dificuldades em perfurar as blindagens convencionais das naves. Quando da construção da '*Archangel*', além da blindagem convencional (eficiente contra armas balísticas ou de projéteis), lhe foi adicionada este novo tipo de armadura, que ao receber o disparo de um '*Beam Cannon*', dissipa sua energia através do casco, anulando seu efeito. Porém, disparos sucessivos e concentrados podem vir a super aquecer a área, tornando a armadura ineficaz contra novos disparos.

Carga anti-beam: além da '*Armadura Laminada*', outras naves mais antigas (e mesmo a '*Archangel*') contam com cargas que disparadas desde tubos apropriados detonam entre a nave defensora e a força inimiga, dissipando partículas que absorvem grande parte da energia dos '*Beam Cannons*'. Sendo seu efeito de curta duração, e da mesma maneira que interferem nos disparos inimigos também impedem que a nave que a empregou dispare seus '*Beam Cannons*', deve ser empregada com cuidado, demandando um delicado estudo da situação tática.

Catapulta Linear: a fim de gerar uma maior aceleração quando do lançamento de '*Mobile Armors*' e '*Mobile Suits*' as naves que os transportam contam com catapultas magnéticas, as quais aceleram o veiculo até a velocidade de lançamento, arremessando-os para fora da nave. Sua grande vantagem está no fato de poderem ser retraídas enquanto não estão em uso, gerando uma economia de espaço nas naves de batalha.

Coordinators: a partir do momento em que '*George Glenn*' revelou seu segredo, confessando ser um humano geneticamente melhorado, e tornou pública a técnica através da qual é possível manipular os genes humanos, muitos outros bebês também passaram pelo mesmo processo. Uma criança '*Coordinator*' possui uma maior capacidade de aprender que uma criança '*natural*', e ainda aprende muito mais rápido. Seu corpo é mais forte e ágil, e virtualmente imune a doenças. Desta maneira inúmeras controvérsias surgiram desde o ano 15 da Era Cósmica, quando Glenn liberou esta técnica. Após muito debate e uma proibição inicial, a técnica foi liberada e a população geneticamente melhorada cresceu rapidamente. Quando os '*Coordinators*' de primeira geração (filhos de pais '*naturais*') se casaram e tiveram seus próprios filhos, estes herdaram as mesmas características genéticas, sendo também '*Coordinators*' (segunda geração). Porém após o ano 55 com o '*Protocolo de Torino*' foram banidas todas as experiências envolvendo a manipulação de genes humanos, e a intolerância contra tais humanos cresceu gradativamente.

Designador laser: com as limitações impostas ao emprego de radar quando do emprego dos '*N-Jammers*', a única maneira eficiente de se guiar os mísseis consiste no emprego de sistemas de iluminação do alvo a laser. Tal sistema consiste na emissão de um foco de laser que marca o alvo, mostrando ao míssil o caminho a seguir.

Driver de Massa: empregando o mesmo conceito da '*Catapulta linear*', estes dispositivos possuem dimensões infinitamente maiores, sendo sua missão a de lançarem ao espaço naves tripuladas e veículos de carga com um consumo insignificante ou mesmo nulo de combustível por parte da nave, o que permite construir naves maiores ou levar maior quantidades de cargas. De construção complexa e demorada, consistem de um longo trilho que acelera a nave até a velocidade de lançamento necessária para que possa se livrar da gravidade da terra. A fase final do trilho consiste em uma rampa que posiciona o veiculo em um ângulo ideal para realizar a subida ao espaço. Na Era Cósmica existem apenas quatro destes dispositivos operacionais, sendo eles listados abaixo:

- Porta Panamá – Estados Unidos da América do Sul.
- Habilis – União Sul-africana.
- Kaohsiung – República do Leste da Ásia.
- Kaguya – União Orb.

Os processos de lançamento de cargas e passageiros ocorrem separadamente, usando-se de veículos diferentes, pois as cargas recebem uma maior aceleração, descartando o emprego de sistemas adicionais de propulsão, enquanto as naves tripuladas devem ser lançadas com velocidades mais baixas, a fim de gerar menos desconforto aos passageiros, e embora seja necessário o emprego de propulsão adicional, os gastos são menores. O desgaste resultante de cada lançamento exige manutenções constantes e é impossível a realização de múltiplos lançamentos em um curto intervalo de tempo.

A localização de tais dispositivos ao longo da região equatorial se dá ao fato de que as velocidades para se atingir as órbitas necessárias são menores, graças a inúmeros fatores.

Escudo Anti-Beam: os '*Mobile Suits*' desenvolvidos em segredo na Colônia de '*Heliópolis*' foram dotados de um escudo que além de sua blindagem normal, possui um '*Revestimento Anti-Beam*', o qual protege os '*Gundams*' de disparos de armas de energia ('*Beam Cannons*').

Evidência 01: quando da chegada da '*Tsiolkovsky*' a Júpiter, não apenas a superfície do planeta foi detalhadamente estudada, mas também seus satélites e demais corpos celestes ao redor de sua órbita. Durante a exploração da lua Europa, foi encontrado no interior de um asteróide um fóssil que se assemelhava ao de uma baleia (fato ocorrido no ano 22 da Era Cósmica). Tal descoberta gerou inúmeras controvérsias sobre a criação da humanidade e mesmo sobre a possibilidade de vida fora do sistema solar. Quando do regresso da missão, sete anos depois da descoberta, o mesmo foi levado para a estação orbital de '*Zodiac*', pode foi detidamente estudado. Quando da eclosão da guerra entre a Terra e a '*PLANT*' tal evidência foi mantida sob controle dos '*Coordinators*'.

GAT-X Serie: assim foi chamado o programa de construção de cinco '*Mobile Suits*' pela '*Federação Atlântica*', os quais tiveram seus protótipos concluídos em '*Heliópolis*' juntamente com a nave '*Archangel*'. A g-series como também é conhecida consiste e três tipos de '*Gundams*', a série X100, contendo unidades básicas e muti-funcionais (da qual o Strike faz parte), a série X200 com equipamentos especializados (Blitz, dotado de camuflagem especial), e por fim a série X300 capaz de se transformar em modos diferentes de combate (tal como o AEGIS que adota uma formação diferente para empregar seu canhão de 580mm).

Guarda-chuva de Ártemis: a poderosa '*Fortaleza de Ártemis*' conta com um sistema defensivo composto de um escudo de energia que envolve totalmente o asteróide no qual está localizada. Essa barreira é gerada por emissores dispersos pelo lado externo da rocha, que emitem feixes que ao se unirem formam uma esfera que envolve as instalações. Sendo efetivo contra todos os tipos de ataque, quer sejam de armas balísticas, projéteis ou mesmo '*Beam Cannons*' consomem uma grande quantidade de energia, sendo apenas ativados quando há um inimigo próximo. A exemplo das forças atacantes, a própria fortaleza não pode efetuar disparo algum.

GINN: quando o Conselho Supremo da '*PLANT*' optou por criar uma força de defesa própria, havia a necessidade de se contar com uma arma capaz de fazer frente aos então poderosos '*Mobile Armors*' da onipresente '*Federação Atlântica*'. Surgia assim o ZGMF-1017 GINN. Após quatro anos entre os trabalhos iniciais, entrava em produção seriada o primeiro '*Mobile Suit*' totalmente operacional, e que ao entrar em combate se mostraria muito superior as forças terrestres. Com a experiência adquirida em combates posteriores, novas configurações de armamentos foram surgindo e sendo adaptadas ao modelo básico, provando sua versatilidade.

GUNDAM: é a sigla para: "General Unilateral Neuro-link Dispersive Autonomic Maneuver System", como são chamados os '*Mobile Suits*' da '*Aliança Terrestre*'.

IR Sensor: com os radares sendo ineficientes ou passando a ter um alcance irrisório, o mais eficiente meio de se detectar as unidades inimigas passou a ser o calor gerado quer seja pelo uso de seus propulsores, ou do atrito de seu casco contra o ambiente externo. Sendo um sistema passivo, permite que se detecte uma unidade inimiga sem que sua posição seja denunciada, ao contrário do que ocorre com o radar.

Mirage Colloid: adotado apenas no '*Blitz Gundam*' este sistema de camuflagem o torna completamente invisível quer seja a radares e outros sistemas de detecção, quanto ao olho humano! Seu funcionamento consiste na liberação de um gás composto de micro prismas, os quais absorvem e refletem as ondas de luz e radar, impedindo assim que se possa localizá-lo. Uma vez lançado este gás ao redor da unidade, o mesmo é mantido em volta da unidade graças a geração de um intenso campo eletro-magnético, o qual pode ser empregado por apenas 80 minutos, porém a '*PS-Armor*' deve ser desabilitada, o que resulta em uma grave vulnerabilidade, pois poderá ser atacada e destruída.

Mobile Armor: representam o principal veiculo de combate das forças da '*Federação Atlântica*', consistindo de veículos espaciais similares a caças, os quais possuem uma maior agilidade que as naves principais, e contam com um poder de fogo razoável. Sendo tripulados por um único homem, há dois modelos disponíveis, os '*TS-MA2 Moebius*', destinado as unidades de combate, e o '*TS-MA2mod.00 Moebius Zero*', adotado apenas por unidades de elite. Quando da aparição dos '*Mobile Suits*' em combate, logo ficou evidente que não eram páreos para os muito mais ágeis '*Gundams*', sendo que eram necessários cinco ou mais destes caças espaciais para poder fazer frente a um único '*Mobile Suit*'!

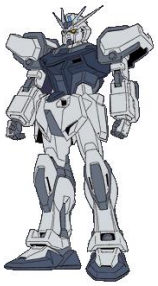
Mobile Suit: diante da intimidadora presença de forças terrestres no espaço aéreo da '*PLANT*', os técnicos e cientistas '*coordinators*' desenvolveram um novo veiculo de batalha que pudesse fazer frente aos '*Mobile armors*'. Tomando como ponto de partida os exoesqueletos usados a partir da viagem da '*Tsiolkovsky*', que permitiam uma maior facilidade para realizar trabalhos no espaço, foram iniciados em 63 os trabalhos para desenvolver um veiculo de combate tão ágil e versátil quanto este equipamento. Assim dento, dois anos mais tarde surgia o primeiro protótipo de um '*GINN*', que a partir de 67 entrava em produção seriada. Tais unidades podem operar com armas balísticas, de projéteis, '*Beam Cannons*' ou ainda espadas e escudos que lhes permitem partirem para o combate corporal com o inimigo. Tripulados por um único homem, tem como limitação suas reservas de energia, que consistem em baterias que alimentam seus sistemas (com o emprego dos '*N-Jammers*' o emprego de energia nuclear se tornou impossível) e armas, o que limita sua autonomia. Extremamente difíceis de serem pilotados, apenas '*Coordinators*' possuem a necessária coordenação para combater com tais maquinas, embora técnicos '*Naturais*' estejam trabalhando em softwares de IA que auxiliem na operação de tais maquinas.

Natural: com a crescente população de '*Coordinators*', aos poucos se convencionou chamar assim a todos os humanos que nasceram sem terem tido seus genes alterados, estando assim suscetíveis a certas variáveis genéticas negativas, como doenças ou deficiências.

Naves de Batalha: as naves de maior porte, tais como as da classe '*Nazca*' ou mesmo a '*Archangel*' se enquadram nesta categoria, sendo espaçonaves de grande porte, contando com uma grande tripulação e capacidade para levar outras naves em seu interior, como '*Mobile Suits*' e '*Mobile Armors*' além é claro, de contarem com pesado armamento.

Nêutron Jammer: após o ataque nuclear a '*Junius Seven*' os '*coordinators*' lançaram sua resposta as forças terrestres com o uso destes dispositivos que são capazes de anular toda e qualquer reação nuclear, quer seja de ogivas ou mesmo usinas de energia! Seu funcionamento consiste em bloquear o movimento de elétrons livres, que são usados para iniciarem as reações de fissão nuclear (que liberam grande quantidade de energia, movendo reatores nucleares ou resultando em detonações atômicas!), tornando assim impossível a destruição de átomos pesados e a liberação de energia. Tais dispositivos possuem um grande alcance, e ao terem sido lançados ao longo da superfície terrestre, instalaram-se no sub-solo, sendo impossível sua remoção ou mesmo detecção exata. Um outro efeito deste dispositivo é a interferência em emissões de radio e radar (tornando-os ineficientes), sendo também empregados como eficientes sistemas de guerra eletrônica, estando presente em todas as naves de batalha das forças de '*ZAFT*'

Phase Shift Armor: a '*GAT-X Serie*' foi dota com um revolucionário sistema de absorção de danos, que consiste em uma armadura que é capaz de mudar de fase, tornando ineficaz todos os ataques com armas convencionais, tais como mísseis, projéteis e armas de contato tais como espadas, e mesmo golpes físicos. A '*PS Armor*' como é mais conhecida, consiste em um campo de energia que quando ativado cobre toda a superfície do '*Mobile Suit*', impedindo que sua estrutura receba os danos. De eficácia comprovada porém tem o inconveniente de gastar muita energia, resultando em um menor tempo de combate. Interessante que o '*Gundam*' possui como pintura uma cor cinza, a qual é substituída por cores vibrantes quando este dispositivo é ativado. Embora seja eficiente contra armas comuns, este dispositivo não possui nenhuma eficiência contra '*Beam Cannons*' e outras armas de energia. Mesmo contando com este recurso, os '*Gundams*' ainda contam com uma blindagem convencional, a qual o protege a partir do momento em que a '*PS-Amors*' for desativada!



Pod de Fuga: este dispositivo consiste em uma cápsula dotada de uma reserva de oxigênio e suprimentos, permitindo que uma ou mais pessoas possa se manter a deriva no espaço até serem salvas. São comuns em naves espaciais, e em algumas colônias (como em '*Heliópolis*'), e seu uso ocorre quando a nave sofre danos extensos que podem resultar em sua destruição, podendo ser comparados aos botes salva-vidas dos transatlânticos atuais.

Quantum Computer: todos os computadores utilizados na '*Era Cósmica*' adotam o principio da

mecânica quântica, sendo muito mais capazes e rápidos que os computadores baseados na tecnologia de chips de silício.

Revestimento anti-Beam: contando com a '*PS Armor*', os '*Mobile Suits*' passam a ter como única vulnerabilidade armas de energia, como os '*Beam Cannon*', capazes de destruí-los facilmente! Visando sanar esta vulnerabilidade foram desenvolvidos revestimentos especiais que similares a '*Armadura Laminada*' recebem os disparos e dissipam a energia de tais armas. A adoção deste revestimento extra em todo o '*Mobile Suit*' resultaria em um peso extra, então foi adotada na forma de um escudo, o qual posicionado em um dos braços do '*Gundam*' lhe confere uma razoável proteção contra tais armas. Ainda assim este revestimento está sujeito as mesmas conseqüências que a '*Armadura laminada*' em caso de disparos sucessivos.

SEED: sem dúvida muitos de vocês já deviam estar aflitos querendo saber "o que diabos" significa essa palavra! Nem adianta procurar nos dicionários não de inglês, pois esta é a sigla para "Superior Evolutionary Element Destined-factor". Traduzindo: alguns cientistas acreditam que certos indivíduos são providos de algumas características superiores aos demais de sua espécie, assim sendo, teriam alcançado um novo estágio na evolução, sendo portadores de um fator único, o qual deverá ser uma nova característica de sua espécie. Indiferente se este individuo será um '*Natural*' ou um '*Coordinator*', cedo ou tarde este fator surgira, resultando em novas melhorias para a humanidade. Diante das ações de Kira algumas pessoas acreditam que ele possa ser o portador de tal fator.

Sistemas Bélicos.

As batalhas durante a Era Cósmica contam com inúmeros sistemas de armas revolucionários, a começar pelos poderosos '*Gundams*', passando ainda por '*Beam Cannons*' e outras armas capazes de gerarem inúmeros danos aos inimigos durante as batalhas.

GAT-X207 'Blitz Gundam' com seu Escudo Trikeros e Gleipnir

Armor Schneider: consiste em uma pequena faca de assalto empregada pela série X100, muito eficiente contra blindagens convencionais (sua única limitação é contra as '*PS-Armor*'). Durante a batalha consiste em um ultimo recurso, especialmente quando as reservas de energia estão próximas de se esgotarem, pois não geram gasto adicional de energia como os '*Beam Cannons*'.

Assault Shround: com a intenção de prover suas forças de '*Mobile Suits*' com uma capacidade extra de combate, adicionando-lhes maior poder de fogo e mobilidade, as forças de '*ZAFT*' desenvolveram um conjunto de equipamentos que são adicionados ao exterior de seus '*GINN*' e '*CGUE*', fornecendo uma carga extra de força. Tendo tal sistema como base, após a captura do '*Duel Gundam*' este mesmo sistema foi adaptado a ele, ampliando suas capacidades de combate. Tal dispositivo foi desenvolvido para combate no espaço, sendo que seu peso adicional podem gerar certos transtornos quando usado em combates na superfície terrestre.

Beam Cannons: são armas de energia que disparam feixes de luz, gerando grande aquecimento sobre o alvo, resultando em danos extensos (de acordo com seu poder). Tem como grande inconveniente gastarem grandes quantidades de energia.

Beam Rifle: inicialmente desenvolvidos para dotarem a '*GAT-X Serie*', são versões compactas dos '*Beam cannons*', porém com um razoável poder de destruição. Tem como grande vantagem serem as únicas armas realmente efetivas contra as '*PS-Armors*', embora '*Revestimentos anti-beam*' anulem esta vantagem. Seu emprego de forma repetitiva irá consumir grandes quantidades de energia forçando assim, o piloto a retornar mais cedo que o previsto caso abra fogo indiscriminadamente.

Beam Saber: uma inovação da '*Federação Atlântica*', consistem em espadas de pura energia, onde um feixe similar ao de um '*Beam Cannon*' é gerado e mantido na forma desejada mediante a ação de um campo magnético, similar ao gerado pelo '*Mirage Colloid*' adotada pelo '*Blitz Gundam*'. Porém tal tecnologia foi capturada pelos '*Coordinators*' e reproduzida, permitindo dotar seus '*GINN*' com tal arma.

Canhão de Hyper-impulso: esta variação dos '*Beam Cannons*' foi projetada para dotar o '*Buster Gundam*', sendo uma arma com poder tão devastador que só pode ser comparada aos grandes canhões das naves de batalha! Tal arma também pode ser operada pelo '*Launcher Strike Gundam*' através de um de seus '*Strike Pack*'.

Canhão Scylla: este poderoso canhão de energia de 580mm é utilizado pelo '*Aegis Gundam*', sendo uma arma com efeito devastador contra naves de batalha inimigas. Porém seu disparo apenas é possível quando o piloto altera sua configuração para a forma de um '*Mobile Armor*', expondo assim sua poderosa arma.

Carga Anti-Beam: similares a cargas de profundidade, são disparadas ao redor das '*Naves de Batalha*' de maneira que possam formar uma barreira de defesa contra os ataques inimigos. Como efeitos práticos, resultam em uma maior dificuldade para que o inimigo possa disparar com precisão suas armas de energia, as quais terão sua energia reduzida ao atravessarem as nuvens. Um experiente capitão as irá usar para ganhar tempo enquanto aciona seus sistemas ou cobrir uma manobra de retirada, minimizando os danos que poderão ser sofridos.

Canhão Linear: seguindo um principio similar ao da '*Catapulta linear*', dispensa o uso de cartuchos com pólvora para disparar seus projéteis. A munição é acelerada através do emprego de forças eletromagnéticas, dispensando qualquer tipo de contato físico deste com o sistema, reduzindo o desgaste e a necessidade de manutenção. São a arma padrão das forças de combate da '*Aliança Terrestre*', e como exemplo pode-se citar o canhão '*Valliant*' Mk.8 instalado na '*Archangel*', ou ainda os canhões de tanques pesados (terrestres) e mesmo de seus '*Mobile armors*'. Como grande vantagem, pode-se ainda citar a ausência de problemas gerados pelo aquecimento (gerado pela ignição da carga de pólvora em canhões comuns), permitindo cadências maiores, sem a necessidade de complexos sistemas de resfriamento, além é claro de liberar maior espaço para munição extra. Outra característica obtida com a maior aceleração devido ao sistema de disparo é um maior poder de penetração.

CIWS: os sistemas de armas de combate aproximado (Close-In Weapons System) consistem na ultima defesa das naves de batalha. Tais armas consistem em um sistema defensivo automático, dotado de canhões de canos múltiplos capazes de despejarem uma grande quantidade de projéteis sobre o alvo, notadamente mísseis ou caças que estejam se aproximando. As forças terrestres padronizaram seus sistemas adotando o canhão de 75mm '*Igelstellung*' em todas as suas naves. Já as forças de '*ZAFT*' dotam suas naves com sistemas de diversos calibres para esta função. Considerando que se trata de um sistema automático, que dispensa a necessidade de um operador humano, nas rolagens de ataque com esta arma deve-se considerar um valor de 12 a ser somado nas rolagens em que forem disparados, considerando-se esta a habilidade de um operador (Destreza + Artilharia). Porém caso os sistemas de sensores da nave venham a ser destruídos, este valor deve ser ignorado e um operador humano deve assumir seu controle.

Gleipnir: tendo sido criado como uma arma de combate corpo-a-corpo, consiste em uma garra auto-propulsada, que se mantém presa ao braço do '*Gundam*' através de uma corrente, sendo lançada contra seu oponente para golpeá-lo ou mesmo tentar prende-lo. Faz parte do arsenal do '*Blitz Gundam*'.

Gottfried Mk.71: consistem na principal arma ofensiva da '*Archangel*', sendo poderosos '*Beam Cannons*' de alta energia com 225cm de diâmetro. São montados em duas torres duplas (quatro canhões no total), cada qual posicionada sobre uma das '*Catapultas lineares*' da nave. Possuem um devastador efeito contra as naves inimigas, porém geram um consumo excessivo de energia quando disparados, além de terem uma baixa cadência.

Gun-launcher: de funcionamento similar ao '*canhão linear*', dispara projéteis maiores, possuindo uma menor cadência. Além de projéteis sólidos, pode disparar munição especializada, tais como projéteis perfurantes de blindagem ou contendo cargas de alto poder explosivo.

Helldarts: disparados desde o conjunto de 16 lançadores da '*Archangel*', tem função anti-aérea, sendo também efetivos contra '*Mobile Suits*'.

Hyper-impulse long-range sniper rifle: esta arma foi desenvolvida para ser empregada com o '*Buster Gundam*', sendo destinada a tiros de precisão a longas distâncias contra bases, estações orbitais ou '*Naves de batalha*' inimigas. Seu efeito devastador resulta da união entre as duas armas deste '*Mobile Suit*' ou seja, ao seu '*Beam Rifle*' é acoplado o '*Gun-launcher*' de 350mm, unindo precisão e poder de fogo com um efeito devastador.

Igelstellung CIWS: este sistema consiste em um canhão de canos múltiplos de 75mm, controlado automaticamente, sendo capaz de localizar, engajar e abrir fogo sem a interferência de um operador humano contra aeronaves, '*Mobile suits*' e mísseis inimigos. Neste caso são montados em torres móveis, as quais se localizam dispersas pela estrutura da nave, podendo cobrir uma grande área ao redor da mesma. A '*GAT-X Serie*' também conta com esta arma, sendo posicionada em sua cabeça, permitindo uma razoável capacidade de defesa, além de consistir em uma arma de combate aproximado e ser eficaz no ataque contra a infantaria ou mesmo veículos inimigos. Todas as naves da '*Federação Atlântica*' contam com tais sistemas.

Korinthos: são mísseis maiores, guiados a laser e que se destinam a atacar naves inimigas, bem como também podem ser disparados contra '*Mobile suits*'. São disparados através dos 24 grandes lançadores distribuídos na estrutura da '*Archangel*'.

Lancer Dart: parte integrante do '*Trikeros Shield System*', são dardos de alta velocidade cinética. Por serem maciços, possuem efeito de perfuração (Reduzem a absorção em 50%), sendo muito eficazes contra blindagens convencionais. Embora se assemelhem a lanças por serem disparados com alta velocidade, devem ser tal como se fossem um míssil ou projétil.

Lohengrin cannon (Positron Blaster Gun): este canhão adotado na nave '*Archangel*' consiste em uma arma de energia ('*Beam Cannon*') que dispara um feixe de anti-matéria, (positron) o qual ao atingir o alvo interage com os elétrons existentes nos átomos dos materiais que compõem a nave. Como resultado do choque entre matéria e anti-matéria, ambas se aniquilam, desintegrando o alvo. Sendo armas de energia, pode ter seu efeito reduzido com o emprego de '*Revestimentos anti-beam*' ou '*Cargas anti-beam*' embora, no caso do '*Lohengrin*' por disparar uma carga extremamente concentrada, tais dispositivos são ineficazes. Na '*Archangel*' seus dois canhões estão localizados na seção frontal, logo abaixo das '*catapultas lineares*'.

Midas Messer: esta arma faz parte de um do '*StrikePacks*', consistindo em um Boomerang que ao ser lançado emite feixes de energia ('*Beam Boomerang*'), sendo extremamente letal contra '*Mobile Suits*' inimigos, permitindo ataca-los de uma maneira que não hajam defesas.

Panzer Eisen: quando configurado como '*Sword Strike Gundam*', seu pequeno escudo pode ser usado como uma arma de arremesso, similar ao '*Gleipnir*'. Este dispositivo atua como uma corrente, permitindo executar o ataque arremessando o escudo contra o oponente.

Railgun: bem similares ao '*Canhão linear*' adotado pelas forças da '*Aliança Terrestre*' são adotados pelas forças da '*ZAFT*', dotando tanto as espaçonaves da Classe Nazca e Laurasia, quanto alguns '*Mobile Suits*' (em versões compactas). Desta maneira, após ser capturado, o '*Duel Gundam*' foi dotado com o canhão de Shiva de 115mm.

Schwert Gewehr: esta imensa espada associa a sua lâmina um poderoso feixe laser, o qual possui um incrível poder de destruição, sendo capaz de atravessar facilmente qualquer tipo de blindagem convencional! Com 15,78 metros de comprimento, é utilizada pelo '*Strike Gundam*', integrando um de seus '*Strike Packs*'.

Scylla: este é o nome do canhão de 580mm que equipa o '*Aegis Gundam*'. Sendo uma arma de energia (Multi-phase energy cannon) consiste em uma grave ameaça as '*Naves de Batalha*' inimigas, pois com um disparo libera energia suficiente para causar danos tão extensos que naves menores podem ser destruídas com apenas um único disparo! Porém, sua montagem apenas permite que seja disparada quando o '*Gundam*' assume a forma de '*Mobile Armor*', deixando amostra o seu bocal.

Sistema Cyclops: uma arma de destruição em massa adotada pela '*Federação Atlântica*' como sistema de autodestruição de grandes instalações. Com o banimento de toda e qualquer forma de emprego de energia nuclear com o lançamento dos '*N-jammers*', a única solução foi recorrer a energia gerada por micro-ondas, as quais atuam de modo similar a um forno de micro-ondas. Seu emprego se deu durante a batalha pela base de suprimentos da '*Cratera Edymion*', quando resultou na destruição das instalações gerando um grande numero de baixas as forças inimigas, tendo também vitimados forças aliadas. Consistindo de um conjunto de antenas instaladas abaixo da área do alvo, possui um alcance efetivo de até 10 quilômetros de raio, sendo que a energia liberada (micro-ondas) agitam as moléculas da água e outros líquidos presentes em veículos, na forma de combustíveis, e principalmente nos seres humanos, aquecendo-a até o ponto de ebulição. Não gerando radiação, e deixando as estruturas intactas (as vitimas humanas literalmente desaparecem!) representa a fórmula perfeita para um genocídio!

Strike Pack: sendo o '*Strike Gundam*' uma unidade básica, seu poder de fogo pode ser ampliado com o emprego de '*Strike Packs*', que lhe conferem novas armas adequadas para combates especializados além é claro, de prover uma reserva extra de energia, portando baterias extras. Há três opções, sendo elas o '*Aile Strike Gundam*', '*Launcher Strike Gundam*' e o '*Sword Strike Gundam*'.

Trikeros (Offensive Shield System): este sistema foi desenvolvido para o '*Blitz Gundam*', e consiste em um escudo com '*revestimento anti-beam*' no qual foram montados seus armamentos, os quais consistem em um '*Beam Rifle*', e três lanças de alta velocidade.

Valliant Mk.8 Cannon: são canhões lineares de 110cm, projetados para dotarem a '*Archangel*', sendo instalados duas destas armas nas laterais da nave.

VLS (Vertical launch System): as naves das Classes '*Laurasia*' e '*Nazca*' contam com tubos verticais para lançamentos de mísseis, os quais podem ser empregados para disparar diversos tipos de munições.

Wired Gunbarrel: esta é a principal arma do '*Moebius Zero*', sendo composta de quatro módulos controlados remotamente através de cabos que os prendem ao '*Mobile armor*'. Cada módulo contém dois canhão de alta cadência, que são posicionados de maneira a colocar o inimigo ob fogo cruzado, disparando de diversas posições diferentes, reduzindo suas chances de evadir-se. Sendo um sistema extremamente complexo, exige pilotos experientes, sendo que apenas unidades de elite empregam esta versão dos '*Mobile Suits*'.

Wired Missiles: diante das dificuldades em se adotar outros sistemas de guiagem mais comuns como o radar, desde que os '*N-Jammers*' passaram a ser empregados, uma alternativa simples para permitir uma maior precisão nos disparos com mísseis é a adoção de um cabo que mantém o míssil conectado a nave lançadora até o momento do impacto, permitindo ter sua trajetória corrigida pelo piloto. Alguns outros mísseis também são guiados através de feixes de luz (laser).

Criação de Personagens.

Capitulo VI.

Os destemidos tripulantes da 'Archangel''.

Criação de Personagens:

Personagens '*Naturais*' e '*Coordinators*'.

A partir de agora vamos entender um pouco mais como criarmos nossos próprios personagens dentro do universo de '*Gundam Seed*', entendendo como diferenciarmos os personagens '*Naturais*' dos '*Coordinator*' na hora de montarmos nossas fichas de personagens. Antes de qualquer coisa, tome como ponto de partida a história de seu personagem, inserindo-a no histórico descrito acima, além é claro de se encaixar na história em que você irá se aventurar, afinal como poderia um '*Blue Cosmos*' estar pilotando um '*GINN*' a serviço das forças de '*ZAFT*'?

Personagens '*Naturais*'.

Quanto a estes personagens, que são humanos que foram gerados sem terem seus genes manipulados, não há diferenças em relação as regras contidas no Opera Módulo Básico, sendo que deverão ser criados com Pontos de Atributo variando entre 15 e 18 pontos para civis, e de 17 a 19 pontos para militares.

A média de valores entre os três atributos principais deverá ser de 6 pontos, com um valor mínimo de 5 pontos. Uma vez distribuídos os Pontos de Atributos, siga a formula baixo para definir os Pontos de Criação:

Inteligência X 3 + 10*

Personagens '*Coordinators*'.

Não restam dúvidas de que o grande diferencial estará a cargo da criação deste tipo de personagens, os quais tiveram seus genes alterados, a fim de que as características favoráveis fossem ampliadas, e as imperfeições ou erros no DNA fossem suprimidos. Desta maneira são muito superiores aos demais humanos em certos aspectos, e por isso haverão alguns valores diferenciados na hora de se adquirir algumas características que denotam essa superioridade. Sendo dotados de um físico, saúde e intelecto superior o valor mínimo para os três atributos principais deverá ser de 7 pontos (Força, Destreza e Inteligência), tornando-os assim mais aptos que os humanos '*Naturais*'.

Quanto aos Pontos de Atributo, deverão estar entre 21 e 23 pontos, sendo que a definição dos pontos de criação será dada pela formula abaixo:

Inteligência X 3 + 15*

Contando com tamanhas vantagens, este tipo de personagem ganha automaticamente a Característica Psíquica Desfavorável "Estigma Social" (Página 46 do Opera Módulo Básico), com custo zero.

Outra diferença, é que por tais humanos terem tido seus genes manipulados com a intenção de se eliminar falhas como doenças e outras limitações, Características físicas desfavoráveis estarão proibidas, a menos que resultem de acidentes ou feridas de guerra. O mesmo se aplica por exemplo, para deficiências como visão ou alergia. Recomendamos bom senso na hora de montar seu personagem.

Se fisicamente tais personagens serão perfeitos, psiquicamente a história muda afinal, por mais que alguém tenha nascido com um cérebro perfeito, pode apresentar algumas deficiências quanto ao seu comportamento.

Quanto à aquisição das habilidades proceda normalmente, não havendo alterações.

* este valor pode ser ampliado, a fim de representar um personagem com maior experiência ou um militar veterano.

Algumas Habilidades e Características.

Algumas Características:

Os valores de algumas Características serão alterados quando adquiridas por personagens '*Coordinators*', bem como alguns limites referentes aos níveis máximos que podem ser adquiridos foram ampliados. Quanto aos demais personagens '*Naturais*' não haverá mudanças.

Sentidos Ampliados: Enquanto um humano comum pode possuir apenas dois níveis desta Característica, os '*Coordinators*' podem adquirir até quatro níveis.

Recuperação Rápida: Para personagens '*Coordinators*' seu Físico será recuperado em um ponto a cada 12 horas ou seja, metade do tempo que um humano '*Natural*'.

Reflexos Rápidos: Passará a ter um custo de 4 pontos.

Afinidade com Computadores: Graças a sua facilidade de aprendizado e grande rapidez de raciocínio, os '*Coordinators*' podem adquirir até quatro níveis desta Característica.

Berserker (15 PC): De funcionamento similar ao "Surto de Adrenalina", porém se manifestando apenas no ultimo instante, levará o personagem (por mais pacifista que seja) a se tornar um guerreiro invencível! A personalidade do personagem desaparece, dando lugar a um desejo insano de combater e matar a todos os inimigos, resultando em uma força e agilidade sobre-humanas. Quando o personagem entrar neste estágio, seus Atributos Físico e Destreza (Pág 25 Opera Módulo Básico) serão ampliados em um nível, e ainda receberá um bônus de 2 pontos na iniciativa.

Sendo seu efeito de apenas cinco minutos, este estado costuma se manifestar quando o personagem estiver em grande desvantagem, e ser derrotado na batalha resultará em quebrar uma promessa ou ainda, não proteger alguém ou algo importante para ele. Dificilmente o personagem irá ter ciência deste estado emocional, a menos que seja notado por alguém que lhe informe o que está ocorrendo. Uma vez concluído o combate, o personagem sofrerá as mesmas conseqüências que "Surto de Adrenalina". Uma característica típica deste estado emocional é o fato de que para assegurar a destruição de seu(s) oponente(s), o modo de combate preferido será o combate aproximado (corpo-a-corpo!), onde o personagem receberá um bônus de 1 ponto nas rolagens envolvendo tais disputas. Seu uso não é cumulativo a "Surto de Adrenalina".

Desorientação Espacial (-3 PC): No espaço não há referenciais para se determinar visualmente se algo está próximo ou distante, e mesmo o conceito de "em cima" e "em baixo" perde efeito, e quando mencionamos o fato de que se está no meio do vazio escuro e silencioso, certas pessoas terão graves dificuldades para realizar tarefas tão simples quanto pilotar um caça, e caso estejam a deriva, o pânico poderá vir a se manifestar. O personagem que possuir esta característica Psíquica Negativa estará sujeito a uma penalidade de dois pontos ao tentar realizar uma infinidade de tarefas mais complexas, como combater ou mesmo pilotar algum veiculo. Embora seja mais comum se manifestar no espaço, em ambientes de gravidade zero algumas pessoas ainda assim podem vir a sentir os sintomas. Um personagem com esta característica, não estará proibido de lutar com um '*Mobile Suit*', apenas terá maiores dificuldades em tentar atirar contra um '*Mobile armor*' inimigo ou até mesmo uma maior chance de colidir ao tentar adentrar no hangar de sua nave!

Adaptação difícil (-2, -4, -6 PC): Adaptar-se as diferentes gravidades que se encontra na Terra, Naves e colônias não é tarefa fácil. Hora você estará flutuando e manipulando objetos pesados como se fossem travesseiros, bastando um empurrão mais forte para um acidente, enquanto em outras bastará estar de pé para levar um belo de um tombo! Enjôo, dores de cabeça e outros sintomas são comuns (algumas podem ter ataques de pânico!) para muitas pessoas nos primeiros dias em um ambiente diferente, mas para outras, tarefas triviais se tornam um pesadelo. Nos casos mais leves o personagem deixará as coisas caírem ou estará desorientado quando ao peso dos objetos e a força necessária para certas ações, mas em casos extremos um personagem que viveu muito tempo no espaço poderá optar por flutuar, ao invés de usar os degraus ao descer por uma escada na Terra!

Inimigo Nato (-4 PC): Em meio a batalha é mais que comum que certos soldados se tornem inimigos mortais porém, poucos realmente encontram um inimigo nato! Tais personagens são capazes de estabelecer um elo mental com seu inimigo a ponto de poder sentir sua presença, por mais que este tente ocultar-se (Devemos ressaltar que esta sensação também ocorre em eu desafeto!)! Geralmente os motivos que levam tais pessoas a e odiarem mortalmente é algo que vai além do campos de batalha e, muitas vezes o verdadeiro motivo é uma completa incógnita, porém a única certeza que o personagem possui é que apenas um poderá continuar respirando. Ambos irão travar uma caçada mortal!

Algumas Habilidades:

Com as regras de combate entre naves espaciais e '*Mobile Suits*', algumas novas Habilidades se fazem necessárias, bem como outras que tem aplicação prática neste cenário, as quais serão descritas abaixo:

Pilotagem (Destreza): Esta habilidade representa a capacidade de um personagem em pilotar qualquer tipo de veículos ou naves espaciais, tais como os '*Gundams*' ou '*Mobile Armors*'. Deve ser adquirida em nível básico, representando seu conhecimento básico em manobras no espaço, devendo o personagem posteriormente se especializar em uma das opções abaixo:

- '*Mobile Armor*'.
- '*Mobile Suit*'.
- '*Naves de Batalha*', atuando como tripulante de naves maiores.

Artilharia (Destreza): Quando em combate, os disparos de armas de longo alcance, tais como canhões ou mísseis exigem um conhecimento específico dos sistemas de disparo. Esta Habilidade representa o conhecimento do personagem em realizar tais operações, quer seja no comando de um '*Mobile Suit*' ou uma Nave de Batalha. No caso de combates com armas de contato (espadas), muito comuns entre os '*Mobile Suits*' as regras estarão descritas no Capitulo VIII.

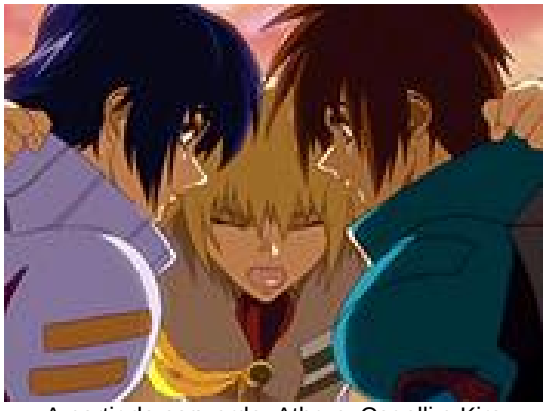
Sensores (Percepção): Antes de se poder entrar em combate, é preciso descobrir onde está o inimigo e para isso, operar de maneira precisa os sensores da nave ou veiculo é algo extremamente vital para sobreviver nas insanas batalhas da era Cósmica.

Engenharia Genética (Inteligência): Considerando que toda esta guerra gira em torno das diferenças entre humanos '*naturais e 'coordinators''*, alguém pode querer ganhar dinheiro gerando novos bebês geneticamente melhorados ou algo mais... para adquirir está habilidade, o personagem

deverá possuir pelo menos dois níveis na Habilidade Medicina.

Construção de estruturas orbitais (Inteligência): Apenas especificando a Habilidade da Página 52 do Opera Modulo Básico, permitirá ao personagem atuar na construção ou reparos de estruturas orbitais, tais como estações, colônias e outros sistemas projetados para operarem na órbita terrestre. Embora se aplique a estruturas imóveis, também pode ser usada para reparos emergenciais em naves de batalha. O personagem será capaz também de realizar projetos limitados ou ainda diagnosticar problemas e propor soluções além é claro, de estar habilitado a operar com todo o ferramental que seja necessário para executar tal tarefa.

Personagens.
Capitulo VII.


A partir da esquerda: Athrun, Cagalli e Kira.

Personagens:

História dos Personagens.

Embora haja inúmeros personagens no universo de '*Gundam Seed*', neste primeiro NetBook iremos abordar apenas os que estarão diretamente envolvidos nas batalhas da '*Archangel*' em sua árdua tarefa de regressar para a Terra. Nos NetBooks seguintes estaremos apresentando os dados dos demais personagens.

A bordo da '*Archangel*', estarão os militares remanescentes do ataque a Colônia de '*Heliópolis*', e um grupo de jovens estudantes da escola Técnica, que ao ajudarem Kira quando ele tentava evitar a captura do '*Strike Gundam*', acabaram por ter de embarcar a bordo de uma nave da '*Federação Atlântica*'. Diante das dificuldades enfrentadas na longa jornada de volta para a Terra, decidiram se tornarem tripulantes voluntários completando assim, a desfalcada equipe que se encontra sob comando da Tenente '*Murrue Ramius*'.

A bordo das naves '*Versalius*' e '*Gamov*', as forças inimigas sob comando de '*Rau Le Creuset*' buscam a todo custo capturar ou destruir as novas armas inimigas, iniciando uma caçada sem precedentes através da órbita terrestre, contando para tal com um grupo de jovens pilotos de '*Mobile Suits*', dentre os quais '*Athrun Zala*', um antigo amigo de '*Kira Yamato*', piloto do único '*Gundam*' que não foi capturado no assalto a '*Heliópolis*'.

Tripulação da '*Archangel*':

Nome: Kira Yamato.
Idade: 16 anos.
Nascimento: 18 de Maio de 55.
História: Filho de pais '*naturais*', é um '*Coordinator*' de primeira geração. Passou sua infância na cidade lunar de '*Copernicus*', onde conheceu '*Athrun Zala*', um jovem que assim como ele também era diferente das demais crianças.

Logo se tornaram grandes amigos, porém com a tensão entre a Terra e a '*PLANT*' se separaram. Buscando se refugiarem de um guerra iminente, seus pais se mudaram para a Colônia de '*Heliópolis*', território da então neutra '*União Orb*'.

Kira logo ingressou na Escola Técnica e fez vários amigos, embora buscasse manter em segredo o fato de ser um '*Coordinator*'.

Sendo um jovem calmo e educado, e um tanto que tímido, possui uma atitude pacifista repudiando qualquer atitude de violência. Extremamente emotivo (chora com facilidade) sofre quando se vê em meio aos combates, e para proteger seus amigos tem de pilotar o '*GAT-X105 Strike*', ainda mais tendo como seu inimigo um velho conhecido. Quando do ataque a '*Heliópolis*', enquanto buscava por refugio acabou por adentrar nas instalações onde '*Murrue Ramius*' lutava para defender o ultimo '*Gundam*' que ainda não havia caído nas mãos do inimigo. Salvando-a, a ajudou a pilotar a maquina e enquanto enfrentava inúmeros '*GINN*' reprogramava todo o software de controle da unidade, permitindo combater com maior velocidade. Após este fato, prometeu lutar para proteger a seus amigos, mesmo que tenha de enfrentar sua própria gente (os '*Coordinators*'). Notável programador, ainda guarda seu pequeno '*Torri*', um pássaro robô construído por Athrun e que lhe foi presenteado quando de sua despedida na cidade lunar.

Embora tenha feito um voto de proteger a seus amigos, em combate evita matar seus oponentes, buscando apenas afugenta-los, porém quando passa a agir como um '*Berserker*', o que resulta na morte de alguém, após a batalha passa a sofrer com sua consciência. Um fato que não deve ser esquecido é que ainda em '*Heliópolis*', Kira lançava alguns olhares para '*Flay Allster*', embora jamais

tenha deixado claro quais eram seus reais sentimentos por ela.

Nome: Murrue Ramius.
Idade: 26 anos.
Nascimento: 12 de Outubro de 45.
História: A 1º Tenente Ramius iniciou sua carreira militar como piloto de `*Mobile Armor*` porém, quando o '*Almirante Halberton*' obteve a autorização para levar adiante seu programa de construção de '*Mobile Suits*', seguiu para '*Heliópolis*', onde acompanhou os trabalhos finais de montagem dos cinco protótipos.

Após escapar das instalações de '*Morgenroete*' com o '*Strike Gundam*' graças ao apoio do jovem Kira, assumiu o comando da '*Archangel*', na condição de único oficial de maior patente qualificada para o posto a ter sobrevivido ao ataque inimigo, tendo a Aspirante '*Natarle Badgiruel*' como seu imediato.

Por diversas vezes suas atitudes humanas entram em confronto com seus deveres de oficial militar, levando-a a desentendimentos com seu imediato, de temperamento oposto. Embora seja uma capitã extremamente competente e dedicada, se mostra relutante a tomar decisões que possam resultar em baixas sendo extremamente cautelosa, ou mesmo contrariando toda a lógica militar. Porém, dosando com inteligência ousadia e cuidado sempre cumpre com sua missão. Embora tente esconder, possui um sentimento maior pelo Tenente '*Mu La Flaga*'.

Nome: Flay Allster.
Idade: 15 anos.
Nascimento: 15 de Março de 56.
História: Filha de um Ministro da '*Aliança Terrestre*', encontrava-se estudando em '*Heliópolis*', e após escapar em um '*Pod de fuga*' foi resgatada por '*Kira Yamato*', e levada a bordo da '*Archangel*' juntamente com outros sobreviventes, podendo reencontrar seu namorado '*Sai Argyle*'.

Embora possa ser considerada como uma "patricinha" mimada e mesmo um tanto que supérflua, é apenas mais uma inocente assustada em meio aos infindáveis combates em que a nave se vê envolvida. Quando Kira revela ser um '*Coordinator*' ela reage de maneira agressiva e intolerante, deixando claro seu ódio aos que não são '*Naturais*', ainda mais quando a nave em que seu pai se encontra é destruída pelo inimigo. Vale ressaltar que seu namoro com Sai é algo que foi incentivado por seu pai, o qual era o único familiar que lhe restava. Após este fato seus sentimentos se tornam confusos, bem como seus atos, vindo a se alistar na '*Aliança Atlântica*' a fim de que possa fazer algo para encerrar a guerra.

Seu nome é pronunciado como '*Frai*'.

Nome: Mu La Flaga.
Idade: 28 anos.
Nascimento: 29 de Novembro de 43.
História: O '*Falcão de Edymion*', como também é conhecido o 1º Tenente La Flaga, é um hábil piloto de '*Mobile Armors*' que integrou uma unidade de elite. Porém foi designado para servir em '*Heliópolis*', junto com as forças que assegurariam a defesa das unidades da '*GAT-X Serie*'. Tão logo as forças de '*Rau Le Creuset*' seu grande e mortal inimigo, iniciaram o ataque, lançou-se ao espaço com seu '*Moebius Zero*' e tentou repelir os atacantes. Ao término do combate juntou-se a tripulação da '*Archangel*', lutando ao lado de Kira para protegê-la de seus inimigos.

De personalidade extremamente alegre e irreverente, sempre mostra otimismo diante das maiores adversidades, buscando manter o moral da tropa elevado, especialmente do jovem '*Kira Yamato*'. Sendo um piloto experiente, lutou na batalha da '*Cratera Edymion*', onde ganhou fama (e seu apelido) ao se tornar às após abater cinco '*Mobile Suit*' inimigos. Possui como lema pessoal "Eu sou o homem que pode fazer do impossível, possível". Embora tente ocultar, sua presença sempre constante próxima á Tenente Ramius revela um sentimento que vai muito além de uma simples amizade por ela.

Nome: Sai Argyle.
Idade: 17 anos.
Nascimento: 20 de Julho de 54.
História: Em '*Heliópolis*' era mais um dos amigos de Kira, estudando na Escola Técnica, sendo comprometido com '*Flay Allster*' devido a um arranjo entre as famílias, devido ao qual mantém um namoro com ela, embora seu sentimento seja verdadeiro.
Após o ataque da equipe de Creuset a fábrica onde os '*Mobile Suits*' terrestres estavam sendo concluídos embarcou na '*Archangel*'. Reencontrando Flay já no espaço, e diante da revelação de que seu amigo era um '*Coordinator*' e mesmo assim estava disposto a se sacrificar lutando contra outros iguais a ele, a fim de proteger seus amigos, apresentou-se como voluntário e sendo aceito, assumiu o posto de Especialista em Guerra Eletrônica na ponte de comando da nave.

Extremamente gentil e educado, demonstrou grande capacidade de se adaptar a realidade de um militar.

Nome: Natarle Badgiruel.
Idade: 25 anos.
Nascimento: 24 de Dezembro de 46.
História: Filha de uma família com longa tradição militar, é uma oficial por vocação e criação! Sendo um soldado leal até as ultimas conseqüências, por diversas vezes entra em conflito com '*Murrue Ramius*' quanto a suas ordens em meio ás batalhas algo mais que natural, tendo em vista serem de personalidades opostas.

Tendo a patente de 2º Tenente, é extremamente rígida quanto às regras e regulamentos militares, por vezes é áspera com os jovens estudantes que passaram a integrar a tripulação. Entretanto, apesar de esconder seus sentimentos possui grande admiração pela sua capitã, apesar de deixar sempre bem claro que irá relatar todas as quebras ao regulamento ao comando tão logo retornem á Terra. Em '*Heliópolis*' aguardava o término do adestramento da tripulação da '*Archangel*', e com a morte dos oficiais após o ataque inimigo, levou a nave para fora com o intuito de combater o inimigo. Seguindo os regulamentos, entregou o comando da nave a Murrue, por ser a oficial de mais alta patente sobrevivente.

Nome: Tolle Koening.
Idade: 16 anos.
Nascimento: 11 de Abril de 55.
História: A exemplo dos demais colegas, da Escola Técnica de '*Heliópolis*', foi surpreendido com o ataque a até então neutra colônia.
Ao embarcar na '*Archangel*' e ver o esforço de seu amigo Kira, tomou a iniciativa de defendê-lo quando todos souberam o que ele realmente era! E como maneira de retribuir seu esforço em defender a todos, também se voluntariou para completar a tripulação da nave, assumindo a posição de co-piloto.

Sendo um jovem idealista e gentil, possui uma personalidade alegre, sempre procurando se esforçar ao máximo para cumprir com sua tarefa durante os combates, estando sempre disposto para fazer o que for necessário. Sempre inseparável de '*Miriallia Haw*' sua namorada, divide o tempo a bordo da nave entre os turnos na ponte de comando, e a companhia dela.

Nome: Miriallia Haw.
Idade: 16 anos.
Nascimento: 17 de Fevereiro de 55.
História: Assim como seu namorado Tolle, a jovem Miri, escapou da destruição de '*Heliópolis*' a bordo da nave '*Archangel*'.
Quando seus amigos decidiram que tinham o dever de ajudar durante as batalhas, colocando-se como voluntários e assumindo postos na nave, também aceitou o desafio e foi designada para atuar na ponte de comando, exercendo a função de Controladora do grupo de '*Mobile armors*' e '*Mobile Suits*', restrito apenas ao '*Moebius Zero*' e ao '*Strike Gundam*', assegurando as comunicações entre a capitã Ramius e os dois pilotos durante as batalhas.

Delicada e sempre sorridente porém, não esconde seus temores quanto aos destinos de todos os que se encontram a bordo da nave, porém confia em Kira e no trabalho em equipe que todos estão realizando, buscando dar o melhor de si.

Nome: Kuzzei Bukirk.
Idade: 16 anos.
Nascimento: 25 de Agosto de 55.
História: Também sendo um estudante da Escola Técnica de '*Heliópolis*', era um dos amigos de Kira, e embarcou na nave '*Archangel*' antes da colônia ser destruída.

Apenas se voluntariou como membro da tripulação com medo de ser ignorado por seus amigos, ou com o que as pessoas pensariam sobre ele. Não possui a menor vocação para a carreira militar. Quando Kira revelou ser um '*Coordinator*' passou a se distanciar dele, não confiando plenamente em suas intenções, embora não o hostilizasse, evitava maiores contatos

Como tripulante da '*Archangel*', foi designado como Operador de Comunicações, sendo que durante os combates demonstra seu medo diante das ações inimigas, e não consegue esconder sua ansiedade pelo momento em que finalmente chegarão a Terra e ele poderá desembarcar da nave, deixando para trás o campo de batalha. Interessante o fato de que tendo nascido no espaço, jamais viu a Terra pessoalmente!

Nome: Kojiro Murdoch.
Idade: 31
Nascimento: 26 de Setembro de 40.
História: sendo o tripulante "mais velho" da nave, assume o posto de Engenheiro Chefe, sendo responsável em manter os limitados recursos sempre disponíveis para o combate.

Talentoso em seu trabalho, não esconde sua admiração pelas capacidades do jovem '*Kira Yamato*' em se adaptar tão facilmente à árdua tarefa de pilotar e combater com um '*Mobile Suit*', e ainda fazer os ajustes finais em seus sistemas e mesmo auxiliar em alguns reparos.

Extremamente irreverente e alegre, é uma figura que se destaca facilmente na multidão. Também costuma dedicar atenção especial aos pilotos, ciente dos riscos que eles enfrentam quando em combate

Nome: Jackie Tonomura.
Idade: 24 anos.
Nascimento: 4 de Julho de 47.
História: Outro sobrevivente que escapou da destruição de '*Heliópolis*'. A bordo da `*Archangel*` exerce a função de especialista em sistemas de busca e detecção, tendo como tarefa alertar sobre a aproximação de qualquer unidade inimiga.

Nome: Dalida Lolaha Chandra II.
Idade: 23 anos.
Nascimento: 11 de Janeiro de 48.
História: Atuando como Oficial de Guerra Eletrônica, foi também designado para acompanhar e gerenciar os jovens estudantes que se voluntariaram para ajudar na operação da '*Archangel*' durante a viagem em direção a Terra.
Sempre animado e disposto a ensinar aos "novatos" suas tarefas, procura protegê-los das atitudes intolerantes do imediato, a rígida Natarle.

Nome: Arnold Neumman.
Idade: 25 anos.
Nascimento: 9 de Junho de 46.
História: O jovem Arnold assim como seus outros três colegas e a 2º Tenente Natarle foram os únicos tripulantes destacados para a '*Archangel*' que sobreviveram ao ataque inimigo a Colônia de '*Heliópolis*'. Na condição de piloto da nave, exerce sua tarefa com a máxima dedicação, sempre mantendo o sangue frio mesmo quando sob pesado fogo inimigo.
Aparentando ser calmo e quieto, jamais baixa sua guarda, estando pronto para tomar a iniciativa quando for necessário.

Nome: Romero Pal.
Idade: 23 anos.
Nascimento: 17 de Setembro de 48.
História: Sua tarefa a bordo da '*Archangel*' é muito simples: destruir todos os inimigos antes que estes destruam a nave! Sem dúvida alguma, quando se está sendo perseguido de maneira implacável, por uma força inimiga muito mais numerosa, ser o único tripulante apto a exercer a função de operador do sistema de controle de fogo pode ser uma tarefa muito difícil! Mas apesar de toda a pressão a que está submetido, Romero sempre mantém a calma, demonstrando muito sangue frio ao seguir com grande precisão as ordens de '*Murrue Ramius*'.

Personagens das forças de '*ZAFT*':

Nome: Fredrik Ades
Idade: _
Nascimento: _
História: Estando na posição de Capitão do Destróier '*Versalius*', o qual serve como base de operações para a equipe de Creuset, possui uma postura mais conservadora quando em batalha, sendo muitas vezes surpreendido pelas ousadas manobras ordenadas por '*Rau Le Creuset*'.

De personalidade calma e segura, se mantém confiante em sua tripulação quando em combate contras as forças inimigas

Nome: Athrun Zala
Idade: 16 anos.
Nascimento: 29 de Outubro de 55.
História: Filho de '*Patrick Zala*', antes da guerra estudou na escola preparatória situada na cidade lunar de '*Copernicus*', onde conheceu '*Kira Yamato*', alguém que logo se tornou seu melhor amigo. Porém com um conflito entre a '*Federação Terrestre*' e a '*PLANT*' seu pai o chamou de volta para as colônias.

Quando houve o incidente de '*Bloody Valentine*', sua mãe encontrava-se em '*Junius Seven*', vindo a se tornar uma das vítimas daquele fatídico ataque nuclear. Após este fato, mesmo tendo declarado para Kira que jamais se envolveria em uma guerra, ingressou nas forças de '*ZAFT*', vindo a ser designado para a equipe de Creuset, onde atuaria como piloto de '*Mobile Suit*'.

Esteve presente na ação em '*Heliópolis*', tendo reencontrado Kira quando tentava roubar um dos '*Gundams*' inimigos. Por fim retirou-se da colônia pilotando o '*Aegis Gundam*', vindo a se tornar seu piloto.

Muito hábil em construir pequenos robôs, criou além do '*Torii*' o qual foi presenteado á Kira, inúmeros '*Haros*' para sua noiva, a jovem '*Lacus Clyne*', com quem deve se casar conforme o compromisso firmado entre seus pais. Sendo um jovem idealista, decidiu seguir o caminho das armas para evitar que a tragédia de '*Junius Seven*' jamais se repita.

De personalidade forte e ações firmes, se vê diante de um grave dilema, pois enquanto tenta convencer eu amigo de infância a se juntar as forças de '*ZAFT*', a cada nova batalha percebe que ambos se tornam cada vez mais inimigos.

Seu nome se pronuncia 'Ashuran'

Nome: Lacus Clyne.
Idade: 16 anos.
Nascimento: 5 de Fevereiro de 55.
História: A jovem Lacus é uma talentosa cantora, e logo se transformou em um ídolo entre os '*Coordinators*' com inúmeros fãs que gostam de suas doces musicas.
Filha do Conselheiro Clyne, foi prometida em casamento a '*Athrun Zala*', embora não mantenha muito contato com ele, em parte graças ao fato de ele estar engajado nas batalhas.
Quanto a sua opinião pessoal sobre esta união, embora não expresse nitidamente o que pensa, demonstra aceitar o casamento. Vive sempre rodeada pelos inúmeros '*Haros*' que lhe foram presenteados por Athrun.

Se a primeira vista a jovem Lacus pode parecer uma "princesinha", que vive desligada da realidade que a rodeia porém, em momentos de crise sabe agir com firmeza, se mostrando muito mais consciente sobre a realidade dos fatos, tomando as atitudes corretas sem jamais perder seu

jeito delicado e educado de tratar as demais pessoas, quer sejam '*Coordinators*' assim como ela, ou '*Naturais*'.

Nome: Rau Le Creuset
Idade: ?
Nascimento: ?
História: O passado do enigmático comandante Creuset é um verdadeiro mistério! O pouco que se sabe é referente a sua folha de serviços com as Forças de '*ZAFT*'.
Condecorado com a '*Ordem da Nebula*' por sua destacada atuação na batalha de '*Yggdrasil*', em 22 de Fevereiro de 70, quando no comando de um '*GINN*' obteve 37 vitórias individuais contra os '*Mobile Armor*' inimigos e destruiu seis Naves de batalha!

Sendo um excelente piloto, e expressional estrategista, após ser condecorado foi promovido e recebeu o comando de sua própria equipe, a qual é composta notadamente por jovens pilotos de '*Mobile Suits*', os quais são filhos de lideres do Conselho da '*PLANT*'.

Sempre usando uma mascara em seu rosto, possui uma personalidade intrigante, sendo que se em certas ocasiões demonstra estar cansado de tantas batalhas, em outras, pode-se notar uma certa alegria em combater, sentindo prazer em aniquilar seu inimigo.

Extremamente frio e sem emoções, é extremamente dissimulado e manipulador, gostando de instigar seus subordinados a combaterem o inimigo até o fim! No caso de Athrun, ao descobrir que o piloto do '*Strike Gundam*' é um antigo colega de infância, procura assegurar-se de que ele não irá hesitar quando chegar a hora de destruí-lo!

Possui uma grande inimizade com '*Mu La Flaga*', sendo que ambos possuem alguma ligação desconhecida a ponto de mesmo sem estarem se vendo, serem capazes de sentirem a presença de seu inimigo no campo de batalha.

Seu nome é pronunciado como '*Cruuze*'.

Nome: Yzak Joule
Idade: 17 anos.
Nascimento: 8 de Agosto de 54.
História: Impulsivo e extremamente agressivo, é um guerreiro nato! Sendo sua mãe integrante do Conselho Supremo, foi destacado para a Equipe de Creuset, vindo a servir junto com Athrun, com quem vive entrando em atrito.
Extremamente ambicioso, deixa bem claro que tem como objetivo atingir os mais altos postos dentro das forças de '*ZAFT*', expressando seu orgulho em integrar a elite da '*PLANT*'. Sempre critica as ações de Athrun em combate e costuma hostilizar '*Nicol Amalfi*', a quem constantemente rotula de covarde.

Em combate possui uma atitude agressiva e age de maneira violenta, demonstrando prazer em destruir os '*Naturais*' muitas vezes não diferenciando, ou simplesmente ignorando e vitimando os civis! Com um comportamento explosivo e um tanto que "cabeça quente", apenas possui um melhor relacionamento com '*Dearka Elsman*', que possui um modo de pensar bem similar ao seu.

Após o ataque a '*Heliópolis*' assumiu o comando do '*GAT-X102 Duel Gundam*'.

Nome: Nicol Amalfi
Idade: 15 anos.
Nascimento: 1 de Março de 56.
História: Sendo o mais jovem piloto da equipe de Creuset, também é o menos inclinado para os combates. De incrível talento para a música, ingressou nas forças de '*ZAFT*' após o ataque a '*Junius Seven*', com o intuito de proteger os '*Coordinators*' de uma nova catástrofe como a que vitimou os habitantes daquela colônia.
Sendo um idealista, o sempre alegre Nicol logo se transformou no melhor amigo de Athrun a bordo da '*Versalius*', com quem se identificou.

Tendo participado do ataque a '*Heliópolis*', assumiu o comando do '*GAT-X207 Blitz Gundam*'. Apesar de se esforçar quando em combate, e por ser extremamente sentimental, por melhor que seja seu desempenho sempre é criticado por Yzak e Dearka, que o rotulam como covarde ou fraco.

Nome: Dearka Elsman
Idade: 17 anos.
Nascimento: 29 de Março de 54.
História: Sendo extremamente sarcástico e irônico, gosta de ridicularizar as atitudes dos '*Naturais*', demonstrando um certo desprezo.
Possuindo uma personalidade arrogante e também sendo inclinado para a batalha, logo simpatizou com Yzak, tornando-se seu amigo. Mesmo sendo muito parecido com seu colega, não é tão "cabeça dura", e muito menos tão impulsivo.

A exemplo dos demais pilotos da equipe, também é filho de um membro do Conselho Supremo, embora não expresse nenhum sentimento de superioridade por este fato.

Quando do ataque a '*Heliópolis*', capturou o '*GAT-X103 Duel Gundam*', passando a pilotá-lo durante a perseguição á '*Archangel*'.

Também não pouca críticas ao jovem Nicol, e mesmo não mostrando interesse em assumir uma posição de comando dentro da equipe, quando das disputas entre Athrun e Yzak, sempre parte em defesa de seu amigo, ou o apóia em suas decisões.

Outros personagens:

Nome: Torii.
Idade: _
Nascimento: _
História: Este pássaro mecânico foi construído por '*Athrun Zala*', e presenteado a Kira quando ainda estudavam na

Escola Preparatória da Lua. Sempre inquieto, está sempre próximo a Kira, o qual sempre frisa ter sido um presente de "um grande amigo".

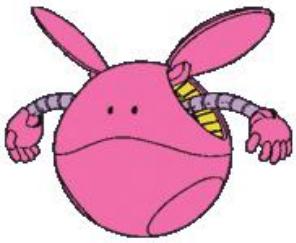
Nome: Cagalli Yula Athha.
Idade: 16 anos.
Nascimento: 18 de Maio de 55.
História: Filha do '*Lorde Uzumi*' um dos lideres da '*União Orb*', em nada suas atitudes lembram a de uma princesa. Ao descobrir que em '*Heliópolis*' estavam sendo construídas novas armas para à '*Aliança Terrestre*' fato o qual poderia lançar sua nação no conflito, seguiu até o local para investigar. Em meio aos combates, tentou alcançar a fábrica de '*Morgenroete*', e após ser colocada em um dos abrigos que a colônia possuía para situações de emergência por '*Kira Yamato*', foi lançada ao espaço quando a colônia entrou em colapso e se destruiu, vagando junto com outros sobreviventes até ser resgatada.

Regressando à Terra e estando desiludida e profundamente magoada com os atos de seu pai, seguiu para o norte da África onde se juntou ao grupo de resistência '*Amanhecer do Deserto*', e passou a lutar contras as forças da '*ZAFT*' que controlam a região.

De temperamento forte, teimosa, muito impulsiva e por diversas vezes mostrando não temer o perigo, luta por aquilo em que acredita embora no fundo, ainda seja uma simples garota que procura entender seus confusos sentimentos.

Nome: Miguel Aiman.
Idade: _
Nascimento: _
História: Sendo um veterano piloto de '*Mobile Suit*' da equipe de Creuset, Miguel recebeu a missão de acompanhar os jovens pilotos Athrun Nicol, Yzak e Dearka em suas primeiras missões de combate.

Piloto de um '*ZGMF-1017 GINN*', esteve em combate em '*Heliópolis*'. Durante a batalha no interior da colônia ofereceu cobertura para Athrun e os demais se retirarem em direção ás naves após capturarem os '*Mobile Suits*' inimigos. Porém, ao encontrar o '*Strike Gundam*' lançou-se em combate com o objetivo de capturá-lo ou destruí-lo, e cometendo o grave erro de subestimar as capacidades do inimigo acabou por ser morto por '*Kira Yamato*' quando após já ter perdido um '*GINN*' retornou para uma nova tentativa de captura, a qual resultou na destruição da colônia e na perda dos últimos três '*Mobile Suits*' da equipe de Creuset, que passou a contar apenas com os quatro '*Gundams*' capturados do inimigo



Nome: (Pink) Haro.
Idade: _
Nascimento: _
História: Outro tipo de "bichinho de estimação", tendo sido criado por Athrun, como um presente para '*Lacus Clyne*', sua noiva. Tendo ela gostado do presente, vários outros Haros foram construídos, cada um de uma cor diferente, sendo que Lacus sempre leva um deles para onde quer que vá.

De forma esférica, vivem saltitando de um lado para outro de forma barulhenta, repetindo frases pré-programadas.

Regras de Combates.
Capitulo VIII.

'*GAT-X102 Duel Gundam*' em combate.

Regras de Combates:

Introdução.

Uma vez que já conhecemos muito bem o cenário e temos nossos personagens prontos para a ação, é hora de conhecermos como se darão os combates entre '*Naves de Batalha*', '*Mobile Suits*' e '*Mobile Armors*'. Neste NetBook buscaremos apresentar regras o mais simples possível, tomando como base o que já existe no Opera Módulo Básico.

Sem duvida alguma, a grande diferença ficará por conta dos poderosos '*Gundams*', que terão regras muito similares as de combates entre humanos, porém devemos recordar que se trata de uma maquina sendo pilotada por um humano! Assim sendo, tais veículos contarão com alguns dados adicionais, já que quando no espaço devem ser tratados como se fossem naves ou caças, mas quando combatendo em algum tipo de superfície, passam a agir tal como um veículo.

Controle: O valor deste atributo representa a capacidade de realizar manobras, sendo que quanto maior for a nave, menor será seu valor o que denotará uma resposta mais lenta quando seu piloto solicitar que faça uma curva ou manobra evasiva. Quanto aos '*Mobile Suits*', estes valores serão associados as suas capacidades individuais, sendo que são naturalmente muito mais ágeis que qualquer outro veiculo, graças a sua forma humanóide. Este valor será único tanto para manobras no espaço quanto dentro da atmosfera, pois os avançados computadores são programados para ajustarem-se as condições de gravidade, mantendo as condições de pilotagem inalteradas (desde que antes de se mudar de ambiente o software seja reprogramado!). a Exceção fica por conta dos '*Mobile Armors*' e algumas '*Naves de Batalha*' (as exceções serão mencionadas).

Chassi: Este atributo é composto por dois valores, sendo o primeiro seu potencial para impactos, e o segundo (multiplicado por um determinado fator) o valor integral de seu chassis, denotando o quanto de dano o veiculo é capaz de suportar.

Tração: Sendo adotado para veículos terrestres, será utilizado a fim de ajustar seu desempenho em relação a superfície por onde está trafegando ou combatendo. Quanto maior este valor, maior será a capacidade do veiculo em superar terrenos acidentados ou irregulares. Terá efeito apenas quando o veiculo estiver sob efeito de gravidade quer seja ela natural (na superfície do planeta Terra ou na Lua), ou ainda no interior de estações ou colônias Orbitais que sejam dotadas de meios de gerarem uma gravidade artificial.

Blindagem: Será composto de dois valores (isso mesmo, tanto naves quanto veículos e '*Gundams*' estão sujeitos a golpes com armas brancas!), sendo o primeiro a absorção de danos provenientes de ataques com golpes físicos e armas brancas, tais como espadas, enquanto o segundo valor será usado para ataques com armas de projéteis ou balísticas. Quanto aos '*Beam cannons*' e '*Beam Sabers*', seus danos não são absorvidos, a menos que se esteja usando algum tipo de '*Revestimento anti-beam*'. Embora a maioria das naves e veículos conte apenas com uma classe de blindagem, outras poderão ter valores adicionais, como a '*Armadura Laminada*' ou escudos, passando a serem consideradas quando do disparo deste tipo de armas. Ainda existem as '*Cargas Anti-Beam*' que serão detalhadas mais adiante.

Telemetria: Todas as naves e veículos contam com uma suíte de sensores, os quais são empregados para se detectar e rastrear os inimigos, e mesmo auxiliarem nos disparos com armas de longo alcance.

Peso: A fim de melhor entender as dimensões das naves e veículos em combate neste campo estará marcado o peso do veiculo.

ECM: Este bônus deve ser empregado nas rolagens em que o piloto estiver tentando se aproximar de um inimigo sem ser detectado. Como exemplo de sistemas de Guerra Eletrônica podemos citar os '*N-Jammers*' desenvolvidos pelos '*Coordinators*'.

Anti-Beam: Como já deve estar bem claro, as blindagens comuns são ineficientes contra ataques com armas do tipo '*Beam*', e apenas o emprego de revestimentos especiais serão eficazes em absorver parte do dano. Este valor representa a absorção de dano contra ataques com tais armas (Espadas e rifles).

Energia: Com a impossibilidade de se usar energia nuclear desde que os '*N-Jammers*' foram criados e passaram a ser usados em combate, a principal fonte de energia para os '*Mobile Suits*' são baterias elétricas, as quais alimentam todos os sistemas a bordo, desde a movimentação até as armas de energia.

PS-Armor: Os novos '*Mobile Suits*' desenvolvidos em '*Heliópolis*' contam com este recurso, o qual quando ativado proporciona uma blindagem ao '*Gundam*', a qual torna ineficientes os ataques físicos, com espadas ou com armas de projéteis e mísseis.

Combatendo com '*Naves de Batalha*' e '*mobile suits*'.

A partir de agora iremos melhor detalhar como será feita a resolução dos combates entre naves e '*mobile suits*' sendo que para facilitar sua compreensão, iremos desmembrar tais regras em três itens:

Combates entre naves de Batalha.

Quando pensarmos em combates entre naves de maior porte, deveremos tratar estas ações tais como uma batalha naval, onde cada nave estará em uma posição e ira abrir fogo com seus canhões e disparar seus mísseis contra o oponente. Embora sejam muito lentas, ainda terão alguma possibilidade de tentar alguma manobra evasiva caso venham a ser atingidas com disparos de projeteis ou '*Beam cannons*', enquanto os mísseis podem ser destruídos com o uso de canhões de alta cadencia (CIWS).

'Archangel' sob escolta da Oitava Frota Orbital.

Quando for necessário executar as rolagens de dados, deveremos sempre somar as habilidades do piloto ou artilheiro com os bônus conferidos pela nave e arma adotada, a fim de avaliarmos quem obterá sucesso no combate. Assim sendo, abaixo estaremos apresentando as principais manobras envolvidas nos combates e quais fatores devem ser levados em consideração.

Iniciativa: a exemplo de combates entre personagens, quando as naves se posicionam para uma batalha haverão aquelas que terão condições de abrir fogo primeiro, graças ao melhor adestramento de seus tripulantes ou outros fatores.

Iniciativa = Destreza + Nível de Pilotagem + Reflexos Rápidos + Controle da Nave + Modificadores + 2D6.

Detecção: todas as naves contam com sensores de longo alcance, os quais servem para alertar sobre a aproximação de unidades inimigas e mesmo auxiliar nos disparos de longo alcance.

Detecção = Percepção + Nível Operação de Sensores + Telemetria da Nave + Modificadores + 2D6.

Como opção, caso a nave atacante esteja buscando por alvos com sensores de infravermelho e se deseja não alertar ao jogador sobre a presença de um inimigo, basta transformar esta rolagem em um teste. Neste caso, como modificadores use o valor de ECM ou Mirage Colloid do alvo como penalidades.

Vôo furtivo: esta manobra consiste em se tentar uma aproximação sem ser detectado pelos sensores inimigos. Quando alguém estiver tentando detectar uma unidade inimiga, esta deverá usar esta rolagem em uma disputa com a detecção de seu oponente. Irão influir neste valor modificadores como camuflagens especiais e sistemas de ECM.

Vôo Furtivo = Destreza + Pilotagem + Bônus de ECM + Modificadores + 2D6.

Disparos: a exemplo do que ocorre com as armas de fogo pessoais, todas as armas contarão com duas modalidade de tiro, uma onde o disparo é realizado na direção conhecida do alvo (Tiro Rápido), e outra, onde se deve aguardar um turno para que o alvo seja acoplado pelos sistemas de tiro (Tiro Mirado), resultando em maior precisão.

Caso o alvo a ser atacado já tenha sido detectado (o jogador obteve uma vitória em uma disputa entre Detecção X vôo furtivo), o alvo já estará sob sua mira e a rolagem deverá ser realizada usando-se o bônus de TM a menos que a arma escolhida já tenha sido disparada contra outro inimigo, o alvo tenha saído de seu alcance ou ainda tente novamente usar seu vôo furtivo para escapar á detecção.

Disparo de Armas = Destreza + Nível de Artilharia + Telemetria + Modificador da Arma + Modificadores + 2D6.

Evasão: sempre que um disparo for efetuado contra uma nave quer sejam mísseis ou canhões, o defensor terá como ultimo recurso efetuar uma manobra evasiva (esquiva), buscando sair da linha de tiro, ou se afastar da área para onde o míssil foi disparado.

Evasão = Destreza + Nível de Pilotagem + Reflexos Rápidos + Controle da Nave + Modificadores + 2D6.

Tiro Rápido e Tiro Mirado.

Este fator estará presente apenas nas armas de projéteis ou '*Beam Cannons*', buscando representar a capacidade de se executar um disparo mais rápido com menor precisão. Desta maneira, quando se desejar um disparo certeiro, deverá ser gasto um turno para que a arma seja travada sobre o alvo, e então possa ser disparada com maior probabilidade de sucesso.

Como as naves contam com vários sistemas de armas, para cada arma poderá ser designado um alvo diferente, ou mesmo haver armas disparando enquanto outras estão mirando seus alvos.

Disparo de Mísseis.

Quando a opção de arma forem os mísseis, estes devem ser obrigatoriamente travados em seus alvos (fazer mira) porém o processo será diferente, já que ao contrario dos canhões que devem ser voltados na direção do alvo, os mísseis irão manobrar até eles. Neste caso haverão duas rolagens diferentes, na primeira estarão em jogo a capacidade dos sistemas do atacante em adquirir o alvo, que tentara escapar (Detecção X Vôo Furtivo). Caso o atacante obtenha um sucesso, ainda no mesmo turno irá ocorrer o disparo do míssil, rolando-se então uma nova disputa entre o Disparo do atacante, e a Evasão do defensor.

Evasão, Duelo e contra-ataque.

Uma vez que um disparo tenha sido declarado, o defensor deverá avaliar a situação e optar por uma entre três manobras.

Evasão: uma vez que um disparo tenha sido declarado, o jogador terá a oportunidade de tentar uma manobra para se desviar do fogo inimigo, evitando assim o impacto. Deverá haver uma disputa entre Ataque X Evasão.

Duelo: geralmente será travado entre '*Mobile Armors*' ou entre '*Naves de Batalha*', e consiste em uma manobra onde os dois oponentes estão seguindo em rota de colisão (para os caças), ou se encontram posicionados próximos (para as '*Naves de Batalha*'). Uma vez que o atacante declare seus disparos o defensor opta por realizar seus disparos ao mesmo tempo, com a intenção de destruir seu oponente antes de ser atingido. Aquele que obtiver o maior resultado nos dados vencerá este duelo, saindo ileso do combate. Quanto a rolagem, consistirá em uma disputa entre o Ataque das duas naves (Ataque x Ataque). Neste modo de combate, todas as armas podem ser disparadas no mesmo turno, para dar um tom mais dramático a cena!

Contra-ataque: este tipo de ação será possível apenas para naves dotadas de sistemas '*CIWS*', e consiste em tentar impedir que um míssil inimigo atinja sua nave. Serão rolados os dados entre o Ataque inimigo e o ataque do defensor, sendo que caso o defensor obtenha um valor maior, o míssil terá sido destruído antes de atingir a nave.

Muitas armas, o que fazer?

Sem duvida alguma quando falamos dos pequenos '*Mobile armors*' deveremos considerar um ou dois canhões, e não mais que isso. Mas falando em poderosas naves como a '*Archangel*', que conta com seis canhões, cerca de 40 baterias de mísseis além de inúmeros sistemas '*CIWS*' teremos um grave problema... afinal imagine como seria ter de sobreviver a quarenta rolagens de ataque ou defesa ou pior! Ter de fazer todas essas rolagens...

...para evitar este problema, que é mais grave quando se pensa nos sistemas '*CIWS*' haverão algumas limitações, melhor descritas a seguir.

Mísseis: cada bateria terá uma Cadência de Tiro (CDT) própria, a qual deve ser respeitada.

Canhões: também possuem uma CDT.

CIWS: neste caso, cada torre ou arma possui seu valor de dano, e uma CDT. Nas fichas técnicas de cada nave haverá um valor que representa quantos inimigos estes sistemas poderão abater em um único round (Numero de ações), sendo que caso hajam mais atacantes que o permitido, ainda será possível exceder este limite, porém deverá ser adotada uma penalidade de 2 pontos para o primeiro atacante extra, 3 para o segundo e assim sucessivamente. O Modificador desta arma já estará levando em consideração o emprego de um número adequado delas para abater um inimigo, sendo que se pode desconsiderar Bônus extras por estar usando mais de uma arma contra o mesmo alvo. Vale ainda ressaltar que tais baterias são dispostas de forma a cobrir toda a nave, sendo possível acertar atacantes em todas as direções. Outro ponto importante é que por serem sistemas automáticos, dispensam operadores humanos e, a fim de representar sua capacidade em operar sozinha, considere a soma de sua Destreza e Nível em Artilharia como sendo 10, procedendo às rolagens a partir daí normalmente, somando os bônus da arma, telemetria e modificadores.

Ataques localizados.

As regras acima consideram disparos contra o oponente, o que é válido no caso de caças. Mas quando se fala em alvos de grande dimensão, onde seriam necessários inúmeros impactos para abater o oponente, o Observador poderá considerar um disparo localizado ou seja, atacar diretamente a ponte de comando ou determinado sistema de armas. Quando um jogador declarar este tipo de ataque, defina uma penalidade que expresse a dificuldade em atingir tal área, e em caso de sucesso a área terá sido destruída e o valor de dano será reduzido do valor de Chassi da nave. Também considere os efeitos de tal impacto, já que ao atingir uma certa arma ela estará inutilizada ou mesmo destruída, enquanto ataques contra a Ponte de Comando ou motores, podem automaticamente remover qualquer '*Naves de Batalha*' dos combates.

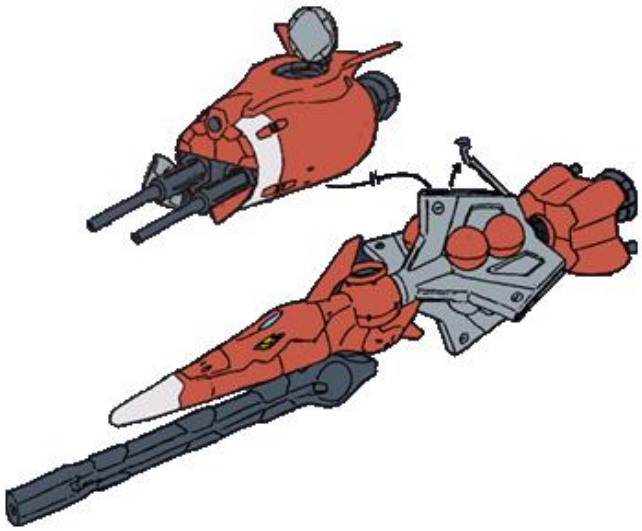
Tripulação.

Considerando uma Nave de grande porte, teremos inúmeros tripulantes, cada qual dedicado a uma tarefa específica, como disparar as armas, pilotar a nave ou operar os sensores. Neste caso defina previamente quais serão estes valores para cada tarefa, e deixe as rolagens já preparadas, anexando apenas os devidos modificadores.

Combates entre '*Mobile Armors*'.

Seguirão os mesmos princípios que para as '*Naves de Batalha*', com a diferença de que estamos falando em um

único tripulante, e uma nave mais ágil. Assim sendo, estarão sujeitos as mesmas regras.



'Moebius Zero' e seu '*Wired Gunbarrel*'.

Apenas devemos mencionar o funcionamento do '*Wired Gunbarrel*', adotado pelo '*Moebius Zero*', e que consiste em quatro módulos independentes que se destacam da nave e permitem que se ataque um oponente de diversas direções.

Esta arma apenas pode ser disparada quando liberada do caça, passando a se mover independentemente. O piloto pode optar por liberar apenas dois, ou todos os quatro módulos, usando-os contra um mesmo alvo (esta arma não permite que seja atacado um alvo diferente do que está sendo perseguido pelo caça), adquirindo um bônus de +2 em suas rolagens de ataque com esta arma quando todos os módulos tiverem sido liberados, bem como o mesmo bônus em suas rolagens de iniciativa.

Combates entre '*Mobile Suits*'.

Finalmente chegamos a razão de ser deste NetBook! Depois de mais de quarenta páginas, finalmente revelaremos as fórmulas para que seus jogadores possam ver seus personagens se matarem uns aos outros pilotando estas poderosas máquinas de guerra.

Como já foi colocado anteriormente, os '*Gundams*' devem ser tratados tal como um ser humano durante as batalhas, podendo tanto combater com armas de fogo a exemplo das '*Naves de Batalha*' e dos '*Mobile Armors*', e ainda partir para o combate corpo-a-corpo, empregando espadas, escudos e manguais, ou mesmo golpes como chutes e socos, além de arremessarem objetos, a exemplo do que os humanos fazem. Ao adotarmos tal similaridade, será mais fácil compreender e aplicar manobras das mais inusitadas possíveis, permitindo uma maior variedade de ações, sem resultar em inúmeras e complexas regras a serem aprendidas. Uma vez colocado estes fatos, vamos começar pelas rolagens referentes a pilotagem básica de um '*Mobile Suit*':

Pilotando um '*Mobile Suit*'.

Se pilotar uma destas maquinas não é tarefa fácil, imagine então combater! Embora esta afirmação seja verdadeira, as rolagens serão muito simples, sendo que os modificadores é que farão as coisas ficarem mais interessantes.

AEGIS e STRIKE combatendo com seus 'Beam Sabers'.

O primeiro passo é saber como realizar manobras, para então poder escapar aos ataques inimigos e poder operar suas armas.

A exemplo das rolagens para os demais veículos, teremos a soma da Destreza e nível de pilotagem do personagem com os bônus do '*Gundam*' associados aos modificadores apropriados.

Pilotagem = Destreza + Nível de Pilotagem + Controle + Modificadores <= 2D6.

Manobras mais simples ocorrem normalmente (como caminhar) sem a necessidade de testes, porém outras mais complexas como os lançamentos, pousos e acrobacias poderão pedir por um teste.

Poderemos ainda acrescentar algumas manobras avançadas e que são empregadas com mais freqüência, como as citadas abaixo:

Iniciativa: quando um combate se iniciar, deveremos avaliar quem irá agir primeiro, bem como a seqüência em que cada oponente irá agir, sendo então preciso definir as iniciativas de cada um.

Iniciativa = Destreza + Nível de Pilotagem + Reflexos Rápidos + Controle + Modificadores + 2D6.

Vôo furtivo: haverá situações em que um '*Mobile Suit*' precisará usar de toda sua discrição, quer seja para evitar ser detectado ou mesmo escapar de um oponente que tente travar suas armas nele. Esta rolagem estará sendo confrontada com uma rolagem de Detecção (executada pelo oponente), e caso obtenha uma vitória, sua presença não será notada, ou as armas inimigas não irão travar em você.

Vôo Furtivo = Destreza + Nível de Pilotagem + Controle + Bônus de ECM + Bônus de Camuflagem + Modificadores + 2D6.

Detecção: a exemplo do que ocorre com as grandes '*Naves de Batalha*', os '*Gundams*' também contam com sensores, os quais lhes permitem não apenas localizar seus oponentes, mas também auxiliar nos disparos com armas de longo alcance. Esta também será a rolagem usada para as disputas contra os pilotos que estiverem realizando vôos furtivos, buscando identifica-los. Como veremos mais adiante, na seção sobre combates, este valor também será empregado nos disparos.

Detecção = Percepção + Nível Operação de Sensores + Telemetria da Nave + Modificadores + 2D6.

Evasão: uma vez que um ataque tenha sido desferido contra um '*Mobile Suit*', entre outras manobras será possível tentar se esquivar do ataque.

Evasão = Destreza + Nível de Pilotagem + Reflexos Rápidos + Controle da Nave + Modificadores + 2D6.

Aparo: quando equipado com espadas ou escudos, assim como um guerreiro bárbaro faria diante de um ataque, o piloto do '*Mobile Suit*' terá como alternativa, tentar aparar o golpe (neste caso tanto golpes físicos como disparos permitirão esta manobra!) ou disparo. Devemos lembrar que devido ao fato de os escudos contarem com um '*Revestimento anti-beam*', tais disparos podem ser aparados, bem como mísseis e projéteis.

Aparo = Destreza + Nível de Pilotagem + Reflexos Rápidos + Bônus do escudo/espada + Modificadores + 2D6.

Golpes: golpes desarmados também poderão ser desferidos contra os inimigos, usando as próprias mãos ou pernas do '*Mobile Suit*'. Esta mesma rolagem também serve para tentativas de arremessar algum objeto.

Golpe = Destreza + Nível de Pilotagem + Controle + Modificadores + 2D6.

Combatendo com um '*Mobile Suit*':

Iniciaremos agora a descrição dos combates entre os '*Mobile Suits*'. Sendo que eles podem ser separados em dois modos, um aproximado, envolvendo armas de contato ou de projéteis e energia ('*Beam cannons*'), e aqueles travados a longas distâncias, com mísseis e canhões de maior alcance.

Embora sejam muito similares e em certos casos um ataque de longa distância possa ser aparado, tal como ocorre nos combates aproximados, há pequenas diferenças, as quais iremos detalhar agora.

Combates Aproximados:

Sem dúvida são a razão de ser dos '*Mobile Suits*', tornando-os letais para '*Naves de Batalha* ' e mesmo os '*Mobile Armors*', que não contam com meios de reagir.

Neste tipo de combate estaremos vendo o emprego de armas como espadas, manguais e escudos, além de '*Beam Rifles*' e mesmo alguns mísseis.

As manobras descritas no item referente a pilotagem também se aplicam, tornando o combate muito mais dinâmico e agressivo.

Ataques e disparos: tanto os ataques com espadas ou '*Beam Rifles*' serão similares, pois o que irá interessar é a habilidade do piloto em golpear ou apontar uma arma na direção do alvo. Quanto as armas de projéteis ou os '*Beam Cannons*' haverá ainda a possibilidade de se gastar um turno mirando, usando-se do bônus por Tiro Mirado. Neste caso nenhuma outra ação poderá ser realizada durante aquele turno. Quanto a armas de arremesso, manguais e mesmo escudos, o procedimento será o mesmo.

Disparo = Destreza + Nível de Pilotagem + Controle + Bônus da Arma + Modificadores + 2D6.

Quanto ao defensor, ele poderá optar por uma manobra de evasão, ou aparo do golpe. Nestes casos, prossiga conforme já descrito acima.

Duelo: podemos considerar uma situação onde um '*Mobile Suits*' que está sendo atacado, decide por enfrentar seu oponente, optando por tentar elimina-lo antes de ser golpeado (a exemplo do que é possível para '*Naves de Batalha*'). Assim sendo ambos realizarão suas rodadas de ataque com a arma escolhida, e aquele que vencer terá atingido seu inimigo. Considerando que há pelo menos três tipos de armas possíveis (laminas, disparos e contato!) use o bom senso ao permitir um duelo, pois seria absurdo alguém com uma espada golpear um inimigo antes que ele dispare sua arma!

Outras manobras: como em meio a um combate muita coisa pode ocorrer, e é impossível prever o que nossos jogadores irão inventar, novas manobras poderão surgir, e neste caso basta então realizar um teste ou disputa de pilotagem, adicionando os devidos modificadores, representando assim a dificuldade. Já quanto ao defensor poderá tentar esquivar-se ou realizar uma outra manobra. Algumas manobras de combate interessantes e que podem servir de modelo estão descritas abaixo:

Carga: contando com seu escudo, um '*Gundam*' poderá se lançar contra seu oponente, correndo em direção ao defensor usando seu escudo para golpeá-lo, usando seu próprio peso para causa dano ao inimigo. Caso seja bem sucedido proceda tal como se tivesse ocorrido uma colisão.

Saltos: saltar sobre o inimigo é uma opção quando se está em uma posição elevada ou se conta com algum tipo de jato. Tal como uma carga causará dano devido ao peso do atacante, porém este dano se concentrará sobre a cabeça do oponente.

Combates a longa distância:

Os disparos com mísseis e canhões seguirão um procedimento diferente que o adotado com as demais armas de curto alcance, exigindo que a arma seja travada no alvo antes do disparo. Antes da rolagem de disparo, o atacante deverá rolar sua detecção, confrontando-a com a rolagem de vôo furtivo do defensor, e caso obtenha sucesso poderá proceder ao disparo, confrontando-o com o valor da evasão ou aparar o defensor. No caso de mísseis haverá ainda a possibilidade de se usar as armas de curto alcance como os '*Beam Rifle*' ou '*CIWS*' para destruí-los antes que o atinjam, havendo uma disputa entre o ataque de ambos.

Outra diferença consiste no emprego do Nível de Artilharia ao invés do Nível de Pilotagem do personagem. Quanto aos bônus das armas, ainda haverão os bônus diferenciados, porém caso o jogador opte por um Tiro Rápido, estará sujeito a uma penalidade (sendo assim fácil de identificar quais armas se encaixam nesta regras).

Artilharia = Destreza + Nível de Artilharia + Telemetria do '*Mobile Suit*' + Modificadores da arma + Modificadores + 2D6.

Disparo dos sistemas CIWS.

A '*GAT-X Serie*' conta com dois sistemas '*Igelstellung*' montados na cabeça de seus '*Gundams*', os quais podem ser operados de duas maneiras quando em combate:

Defensivo: neste caso irá engajar e abrir fogo de maneira independente da vontade do piloto (Automático) contra mísseis ou oponentes que estejam se aproximando. A rolagem de ataque deve ser realizada somando-se o valor 12 em lugar da Destreza + Artilharia do piloto.

Ofensivo: neste modo o piloto assume o controle dos canhões, podendo atacar todo tipo de alvos, e mesmo alvos de superfície como veículos ou infantaria. Deve-se proceder à rolagem conforme abaixo:

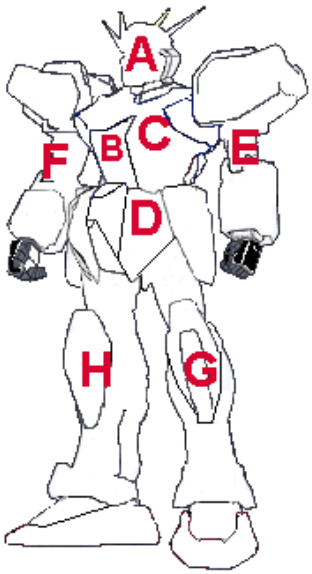
Sistema CIWS = Destreza + Nível de Artilharia + Telemetria do '*Mobile Suit*' + Modificadores da arma + Modificadores + 2D6.

Ataques localizados.

A exemplo do que é possível de ser feito quando se ataca uma '*Nave de Batalha*', existe a possibilidade de um ataque localizado contra um '*Mobile Suit*' como por exemplo, tentar atacar sua cabeça ou a cabine do piloto! Caberá ao Observador definir a penalidade adequada a situação (lembre-se de que tais veículos devem ser tratados como se fossem seres humanos!), sendo o dano em caso de sucesso, reduzido do valor total de chassi, e havendo a conseqüência adequada.

Diagrama de Dano e dano localizado.

Podemos considerar estas regras abaixo descritas como uma opção para maior realismo, permitindo jogos mais rápidos e violentos.



Áreas de Impacto

A: 11; 12
B: 2
C: 6; 7; 8
D: 3
E: 4
F: 10
G: 5
H: 9

Todo e qualquer dano sofrido será direcionado para uma área do diagrama de dano, reduzindo o chassi daquela região, e gerando inúmeras conseqüências. O grande diferencial será a possibilidade de se eliminar um adversário com um único golpe, por isso seja cauteloso ao adotá-las.

Pontos de impacto:

A- Cabeça: danos nesta área afetarão diretamente aos sensores do '*Mobile Suit*', tais como os sensores térmicos e o sistema de visão, que permite ao piloto ver o que está ocorrendo a sua volta. A cada impacto sofrido reduza em um ponto o bônus de Telemetria. Caso um impacto seja forte o bastante para zerar o valor, a cabeça terá sido arrancada.

B- Cabine: situada no centro do tronco, em uma posição bem protegida e difícil de ser atingida abriga o piloto, que apenas receberá dano caso esta área seja atingida. Danos em outras áreas ou golpes mais violentos e até quedas são amortecidos pelos sistemas que estabilizam-na, além do assento ser especialmente preparado.

C- Tronco: será nesta área que estarão as reservas de energia (baterias) e demais sistemas, além de servir como suporte para armas e outros equipamentos ('*Strike Packs*'). Acertos críticos podem vir a danificar as baterias, tirando o '*Gundam*' de combate. Também será nesta área que haverão jatos direcionais, os quais lhe permitirão manobrar no vácuo do espaço, ou mesmo realizar saltos quanto sob efeito de gravidade (resultando em redução no controle quando nestas condições).

D- Cintura: fazendo a ligação das pernas ao tronco, pode vir a afetar a movimentação caso seja atingida (Redução do controle), e mesmo impedir o '*Mobile Suit*' de se mover.

E; F- Braços: são usados para segurar as armas e dispara-las. Um '*Mobile Suit*' pode ter um braço arrancado ou destruído, e ainda continuar a combater.

G; H- Pernas: são essenciais para movimentos sob gravidade resultando em redução do controle, no caso de serem danificadas ou mesmo destruídas.

Armamentos: a maioria dos armamentos estarão situados nos braços, mais especificamente nas mãos dos '*Mobile Suits*', e quando uma batalha se iniciar deve-se definir em quais braços estarão quais armas, pois haverá uma grande probabilidade de aquela arma ser perdida, ou mesmo ser o alvo do ataque inimigo (algum piloto pacifista que queira desarmar um oponente sem matá-lo!). Tais ataques são possíveis, porém são ações muito difíceis de serem realizadas.

Equipamentos adicionais.

Muitos '*Mobile Suits*' contam com configurações especiais que consistem na adição de equipamentos extras tais como o '*Strike Pack*'. Quando uma unidade for assim configurada, haverá a possibilidade de ela vir a ser atingida pelos disparos inimigos.

Desta maneira, cada equipamento contara com dados adicionais sobre sua localização e seus pontos de Chassi e blindagem.

Quando uma área atingida conter tais equipamentos, role 1D6, e caso o valor obtido seja 1 ou 6 o dano será direcionado para lá. Caso o equipamento esteja localizado nas costas o que é mais comum, apenas ataques por trás irão atingi-lo, sem que o chassi do '*Mobile Suit*' seja reduzido.

Consumo de Energia.

Quando um piloto sai para a batalha com seu '*Mobile Suit*', se inicia uma contagem regressiva, a qual reflete a autonomia de suas reservas internas de energia, a qual poderá ser abreviada significativamente, caso haja um emprego excessivo de armas como as '*Beam Weapons*'.

Sem duvida alguma, esta regra adicionará um maior realismo as suas aventuras, forçando os jogadores mais agressivos a evitarem disparar indiscriminadamente, sob pena de se verem cercados pelo inimigo e sem nenhuma energia para sequer poderem fugir... "PHASE SHIFT DOWN!".

Cada '*Gundam*' possui uma reserva própria de energia, a qual deverá estar marcada em sua ficha bem como o consumo de cada arma por disparo. Desta maneira será possível saber se é hora de começar a reduzir os disparos ou mesmo pensar em se retirar antes que seja tarde demais! A fim de facilitar e tornar mais dinâmicos os combates, iremos considerar apenas o consumo das armas, desconsiderando ações triviais como se mover.

Todos os '*Mobile Suits*' foram desenvolvidos para combates em ambientes de gravidade zero ou artificial (combatendo no espaço), havendo ainda alguns que foram projetados para combates na Terra ou mesmo sob o mar (serão descritos em outros NetBooks). Mas seu ponto em comum é a necessidade de se operar próximos a uma nave de suporte ou sua base, na qual poderá ter suas baterias recarregadas quando se esgotarem.

A autonomia e seus modificadores.

Todos os '*Mobile Suit*' projetados para combate no espaço possuem uma autonomia padrão de duas horas em missão (patrulha ou deslocamento) sendo que, quando em combate, este valor cairá pela metade considerando as manobras de evasão e golpes físicos. Esta autonomia porém, estará sujeita a alguns fatores que irão limitá-la, tais como listadas abaixo:

Situação	Modificador	Observação
Gravidade padrão	Redução 20%	Quando operar na superfície terrestre
Combate	Redução 50%	
PS-Armor	Redução 50%	
Mirage Colloid	Redução 25%	PS-Armor deve ser desativada

Devemos lembrar que no espaço os gastos energéticos com a movimentação são bem inferiores que aqueles necessários sob efeito da gravidade gerada pelo planeta. Desta maneira um '*Mobile Suit*' que teria duas horas de máxima autonomia em órbita, na terra teria apenas um hora e quarenta minutos. Ativando sua '*Phase Shift armor*' este valor cairia para cinqüenta minutos e por fim, com a redução devido as manobras de combate, não restariam mais que 25 minutos para se vencer seus oponentes e dar o fora!

Consumo das armas.

Uma vez definidos os parâmetros que regulam a autonomia dos '*Mobile Suits*' em combate, é hora de se entender como serão calculados os gastos com cada disparo de armas.

Combates físicos ou com espadas, e armas de fogo convencionais não resultarão em nenhum gasto adicional, mas quanto as armas que disparam feixes de energia como as '*Beam Weapons*' ou ainda, aquelas que disparam projéteis usando de magnetismo, as baterias serão consumidas e seu uso prolongado poderá resultar em uma significativa redução na autonomia.

Quando um '*Gundam*' é projetado, suas baterias são dimensionadas de forma que além das reservas necessárias para tarefas tão triviais como se mover haja ainda, o suficiente pra que se possa usar suas armas. Assim sendo, cada ficha possuirá um campo marcando quantas células de energia estarão disponíveis para se gastar com as armas.

A exemplo do que ocorre com a autonomia sob efeito da gravidade do planeta Terra, as armas também terão seu desempenho prejudicado, resultando em um menor alcance e mesmo um dano inferior, afinal foram projetadas pra combates em ambientes com gravidade alterada!

Por isso, quando o combate ocorrer na superfície da Terra, os gastos com energia serão acrescidos em 20% para cada disparo.

Phase Shift Down!

Quando a situação sai de controle e uma batalha se prolonga além do esperado ou ainda, o piloto comete o grave erro de abrir fogo indiscriminadamente sem atentar-se para os níveis de energia, existe a grave ameaça de que seu '*Mobile Suit*' fique sem energia!

Caso sua autonomia (tempo de combate) se esgote, e ainda hajam pontos de energia disponíveis, o piloto poderá remanejá-los das armas para o sistema de propulsão e se retirar da batalha. Porém a medida que esta reserva vai sendo consumida, os disparos se tornam mais fracos e a fim de manter os mesmo efeitos, a autonomia acaba por ser afetada com o emprego de energia de sua reserva. Buscando conferir maior realismo sem resultar em muitas contas, este fator ira tornar possível que um personagem se veja sem energia no meio da batalha!

Quando tal situação ocorrer, ele poderá optar por se livrar de todo o peso e desativar sua '*PS-Armor*', ganhando assim alguns minutos para retornar para sua nave ou base, ou mesmo realizar um ultimo ataque contra um oponente, conferindo um tom mais dramático a cena.

Strike Packs.

Algumas configurações como a '*Launcher Gundam*' contam com reservas adicionais de energia, permitindo que a autonomia seja restaurada e ainda haja uma nova carga para o disparo das armas.

Assim sendo, uma unidade que esteja sem energia poderá voltar ao combate imediatamente após receber uma destas configurações, mesmo sem ter tido suas reservas internas recarregadas.

Vamos abaixo listar quais os benefícios de cada '*Strike Pack*'.

Strike pack	Autonomia*	Armas
Aile Pack	**100%**	**0pts**
Sword Pack	**0**	**0pts**
Launcher Pack	**100%**	**130pts**
Assault Shroud	**0**	**0pts**

* neste caso além da autonomia de duas horas, também há a recarga completa das reservas para as armas, além de poder ocorrer um acréscimo extra para as armas que integram o '*Strike Pack*'.

Beam Sabers e outras armas de contato.

Armas como o '*Beam Saber*', a 'Schwert Gewehr', e o '*Midas Messer*' também resultam em gastos de energia, porém não estando ligados ao '*Gundam*' enquanto estão sendo utilizados, contam com reservas internas que estão abastecidas com a carga inicial. Após suas reservas terem se esgotado, deverão ser mantidas alguns rounds em repouso, para recarregarem suas reservas com a energia das células dos '*Mobile Suits*'.

Abaixo teremos o numero de Rounds que cada arma pode ser utilizada até que sua reserva interna de energia se esgote, bem como o numero de Rounds necessários para que seja recarregada:

Arma	Round	Tempo de recarga
Beam Saber	**15**	5 Round
Espada Laser Schwert Gewehr	**10**	10 Rounds
Beam Boomerang Midas Messer	**1**	1 Round

Outros veículos.

Será por demais complicado adicionar o controle de energia de '*Naves de Batalha*', as quais contam com uma grande reserva, e já no que se refere aos '*Mobile Suits*' entre suas armas não há nenhum '*Beam Cannon*'.

Combates entre '*Mobile Suits*' e demais veículos.

Uma vez que já sabemos como ocorrem os combates de maneira individual entre cada tipo de veiculo, é hora de tornarmos as coisas mais interessantes, confrontando '*Mobile armors*', '*Gundams*' e '*Naves de Batalha*' uns com os outros!

Quando os combates ocorrerem com ataques em que armas de projéteis, mísseis ou '*Beam Cannons*' forem empregados não haverão alterações, sendo que cada tipo de veiculo continuara a realizar o disparo, ou manobra de evasão a sua maneira. Já quando falarmos em '*Mobile Suits*' usando de ataques físicos ou com armas de contato, haverão duas possibilidades:

Mobile armors: sendo quase tão ágeis quanto os '*Mobile Suits*' poderão tentar uma manobra evasiva, buscando escapar de sua trajetória. Para melhor representar o que se vê no Animê, considere esta como uma manobra muito difícil, adicionando uma penalidade de 4 pontos ao defensor.

Naves de Batalha: uma vez que um '*Mobile Suit*' esteja em condições de atacá-la, (muitas vezes caminhando sobre seu casco!) isto significa que não resta muito a fazer e encomendar sua alma é uma boa idéia...

...mas como sempre há uma esperança a nave poderá tentar uma manobra (disputa entre Ataque x Pilotagem) onde a nave consiga se livrar do atacante. Porém, antes de chegarmos a este ponto crítico, o atacante terá de passar pelos sistemas '*CIWS*', e a nave poderá tanto tentar uma manobra evasiva, ou abate-lo com suas armas (Duelo).

Danos com '*Beam Weapons*'.

Conforme consta no capitulo sobre tecnologias, uma das armas disponíveis nos arsenais de ambas as forças são as armas de energia ('*Beam Cannons*'), as quais não possuem seu dano reduzido pelas blindagens normais (Absorção zero).

Desta maneira, todo ataque bem sucedido com armas deste tipo, ou golpes desferidos com '*Beam Sabers*' terão seu dano transferidos para o valor de Chassi integralmente! A única exceção ficará por conta das naves que contarem com blindagens constituídas por '*Revestimentos Anti-Beam*', como a '*Armadura laminada*' ou no caso dos '*Mobile Suits*' de escudos com tal material.

O emprego de '*Cargas Anti-Beam*' também contribuirão para a redução do dano a ser sofrido pela nave.

Cargas Anti-Beam.

As naves mais antigas não contam com a moderna '*Armadura Laminada*' e por isso tem como alternativa, cargas capazes de reduzirem a eficácia das armas de energia.

Estas cargas, ao serem disparadas resultarão em dois efeitos ao atacante: a adoção de uma penalidade (redutor de 4 pontos) em suas rodadas de ataque e, caso o disparo ainda assim tenha sido bem sucedido o alvo passará a contar com um fator de absorção de 10 pontos.

O efeito deste recurso defensivo é de apenas um round devendo por tanto, ser utilizado no momento correto.

Escudos Anti-Beam.

Os '*Mobile Suits*' da '*Aliança terrestre*' contam com escudos dotados de um revestimento especial que é capaz de absorver a energia dissipada pelos impactos de '*Beam cannons*' e '*Beam Sabers*'.

Quando ocorrer um ataque envolvendo estes tipos de armas, proceda com a manobra defensiva normalmente (Evasão ou Aparar) sendo que, no caso de o defensor vier a falhar, o jogador atacante deverá avaliar o dano que resultou de sua ação, e caso o alvo conte com um valor de absorção para este tipo de armas, ou tenha disparados '*Cargas anti-beam*', reduza este valor do dano, repassando o restante para o chassi.

Desta forma, tais revestimentos e escudos terão uma limitação ou seja, até certo valor de dano a nave sairá ilesa, porém em outros casos (Como um '*Gundam*' tentando conter o disparo de um '*Lohengrin*') não irá restar nem poeira do defensor...

Armas, Equipamentos, Naves e Gundams.

Capitulo IX.

'GAT-X105 Strike Gundam' e 'TS-MA2mod.00 Moebius Zero'.

Armas Equipamentos, Naves e Gundams:

Introdução.

O objetivo deste primeiro NetBook é prover o Observador com todas as ferramentas necessárias para que possa recriar a jornada da '*Archangel*' em direção á Terra, contando com as informações sobre os personagens e equipamentos que aparecem nesta fase. Em nosso próximo NetBook, iremos apresentar mais equipamentos e personagens, de maneira que se possa unir todas as informações sobre este empolgante universo.

Quanto aos '*Mobile Suits*' e demais naves de combate, estaremos dividindo-as de acordo com as forças em que estão sendo operados assim, embora tenham sido projetados e construídos pela '*Federação Atlântica*', quatro de suas unidades da '*GAT-X Serie*' estarão juntas das forças da '*ZAFT*'.

Armas e Equipamentos pessoais.

Embora a "grande atração" sejam os combates entre os '*Mobile Suits*', ainda há lugar ou momentos para se usar um bom e velho fuzil, além é claro de ser interessante sair de casa com seu colete de Kevlar sob a jaqueta!

Também não podemos nos esquecer de itens indispensáveis quando se está no espaço, ainda mais em combate, tais como trajes pressurizados e outros dispositivos importantes.

Traje de vôo:

Tanto pilotos de '*Mobile Suits*' quanto de '*Mobile Armors*' contam com um traje similar que tem por finalidade lhes proteger em caso de despressurização da cabine, algo fatal quando se está no vácuo do espaço, além de lhes conferir uma mínima proteção contra projéteis, fragmentos ou fogo. Também faz parte deste traje um sistema de suporte de vida (usado apenas quando em operações no espaço), que lhe confere algum tempo até ser resgatado, ou regressar á sua nave em caso de algum imprevisto.

Está composto de três elementos distintos, conforme descritos abaixo, sendo que não há grandes diferenças entre os trajes empregados pelos piloto da '*Aliança Terrestre*' ou da '*ZAFT*':

Macacão de vôo:
- Áreas: B, C, D, E, F, G, H (3/3).
- Peso: 1,5 Kg.

Confeccionado em material leve e muito resistente, tem por finalidade assegurar uma grande mobilidade ao piloto, sendo por tanto leve e montado de maneira que não acarrete em limitações de movimento. É composto por um sistema interno de camadas que impedem que o piloto perca calor, resultando em um mínimo gasto de energia para mantê-lo confortável. Graças aos materiais utilizados, possui uma pequena resistência a projéteis e fragmentos.

Capacete:
- Áreas: A (5/3).
- Peso: 2,0 Kg.

Sendo também o mais leve e compacto possível, confere incrível campo de visão ao piloto, além de conter (integrado a sua estrutura) um sistema de comunicação de curto alcance (Emergência). A fim de evitar maiores danos ao piloto, notadamente em seu rosto, que poderiam resultar em ferimentos que limitem sua visão possui um reforço extra.

Suporte de Vida:
- Áreas: B, C (costas).
- Peso: 3,0 Kg.

Enquanto o piloto está a bordo de seu caça ou '*Gundam*', o sistema de suporte de vida do veiculo irá prover o oxigênio e aquecimento para seu traje. Porém uma vez que tenha de abandonar a cabine ou sair dela por qualquer motivo, estará contando com seu equipamento pessoal, o qual irá lhe conferir uma autonomia de até 1 hora, prazo o qual poderá ser estendido em até 25% (15 minutos) caso se mantenha em absoluto repouso.

Acomodados em uma espécie de mochila, acondicionada nas costas do piloto, abriga uma pequena reserva de oxigênio, um sistema de purificação além de uma pequena reserva de energia, a qual alimenta o sistema de aquecimento, bem como um pequeno transmissor de rádio que marca sua posição enquanto emite um pedido de socorro.

Traje pressurizado:

Consistindo de um macacão, capacete e unidade de suporte de vida, é utilizado pelos tripulantes das Naves de Batalha em situações de risco.

Como mobilidade ou agilidade não são prioridades, mas sim uma maior resistência e autonomia quando em ambiente externo, possuem um maior peso e resistência, sendo empregados pelas equipes que trabalham em hangares, apoiando as operações das unidades de '*Mobile Suits*' ou '*Mobile Armors*'.

Macacão:
- Áreas: B, C, D, E, F, G, H (5/3).
- Peso: 2,5 Kg.

Capacete:
- Área: A (5/3).
- Peso: 2,0 Kg.

Suporte de Vida:
- Área: B, C (Costas).
- Peso: 4,0 Kg.

As reservas deste equipamento permitem que o tripulante possa se manter por até duas horas em plena atividade sem necessitar de nenhum tipo de auxílio externo. Ao contrário dos trajes de vôo, não contam com rádio de emergência, havendo apenas um comunicador de curto alcance, adequado para as operações a bordo da nave. Ambas as forças utilizam equipamentos similares, havendo apenas umas poucas diferenças em sua aparência.

Em naves capitâneas da '*Federação do Atlântico*', quando se encontram em batalha é comum que todos os tripulantes vistam tais trajes, buscando assim minimizar as baixas ou feridos em decorrência dos impactos das armas inimigas.

Traje de incêndio:

Comumente usados pelo pessoal das seções de engenharia e reparos, são trajes confeccionados em materiais resistentes as chamas (embora não tenham nenhuma resistência balística ou a estilhaços), permitindo o combate aos incêndios a bordo.

Não sendo pressurizados, fazem com que os bombeiros usem mascaras a fim de amenizar o efeito de gases perigosos. São compostos de um macacão especial que cobre até a cabeça (o rosto é protegido por uma mascara contra gases ou de oxigênio), o qual confere uma absorção de +2 a chamas por até 5 minutos.
- Área: o corpo todo (+2 contra fogo/calor).
- Peso: 2,0 Kg (completo com mascara contra gases).
- Tanque com oxigênio: 1,5 Kg (reserva de 30 minutos).

Em caso de despressurização do compartimento enquanto a nave encontra-se no espaço, este traje não possui nenhum efeito.

Sistema de Manobra Individual (SMI):

Os pilotos de '*Mobile Suit*' das forças de '*ZAFT*' tem como equipamento adicional um equipamento que, acoplado ao sistema de suporte de vida de seus Trajes de vôo lhes permitem movimentar-se pelo espaço. Consiste basicamente em um dispositivo que através de quatro jatos impulsiona o piloto na direção desejada, corrigindo sua trajetória. Possui um peso adicional de 2,0 Kg e quando em ambientes com gravidade confere apenas um único jato, que tem efeito similar ao de um assento ejetor. Um equipamento similar costuma ser empregado em conjunto com os Trajes Pressurizados para facilitar a movimentação da equipe de apoio dentro dos hangares.

Equipamentos militares.

Armas de fogo:

Não encontraremos grandes novidades quanto aos armamentos pessoais, tendo estes pouco evoluído em relação aos utilizados no início do século XXI.

'*Aliança Terrestre*':

Nome	TR/TM	Dano	CDT	Carga
Pistola	+1 / +4	D2+1	3	15 x 9mm
Carabina	+1 / +4	D2+4	2/3/5	40 x 223

As armas acima são empregadas tanto por forças de segurança, quanto unidades militares.

'*ZAFT*':

Nome	TR/TM	Dano	CDT	Carga
Pistola	+1 / +3	D2+3	3	10 x 50
Carabina	+1 / +4	D2+4	2/3/5	40 x 223
Sub-metr.	+1 / +3	D2+2	2/3/5	25 x 45

Quanto a carabina, esta pode ser dotada de uma mira telescópica (TOP), conferindo um bônus de +2 nos ataques com Tiro Mirado. Este tipo de arma é usado por forças de combate.

Já quanto as Sub-metralhadoras são dotadas de silenciadores, e por serem de dimensões reduzidas são a arma preferida das forças de segurança interna da '*PLANT*'.

Lança Granadas:

Sendo mais comuns com os integrantes do grupo de resistência '*Amanhecer do Deserto*', consistem em um lançador na ponta do qual se posiciona uma granada auto-propulsada a qual pode ser de fragmentação ou penetração, sendo usada contra os '*Mobile Suits*' inimigos, embora seu dano seja insignificante.

Nome	TR/TM	Dano	CDT	Carga
Lança-granada	+0 / +2	12+D5	1	1

Granadas e explosivos:

Em certas situações o uso de um pouco de "força bruta" pode ser útil. As granadas podem ser detonadas tanto por impacto quanto por tempo, sendo bem similares.

Já as cargas explosivas são dotadas de detonadores de tempo (Timer), onde se deve marcar o tempo que se deseja que ela aguarde antes de detonar, iniciando uma contagem regressiva. Seu poder varia de acordo com o tamanho do estrago que se quer causar! Em geral pesam de 0,5 Kg ou mais.

Arma	Dano	Observação
Granada	3+D4	
Carga Explosiva		

Trajes de combate (Infantaria):

Este traje é adotado tanto por soldados de infantaria (algo raro na era Cósmica), e mesmo pelos tripulantes de blindados (Tanques) e navios de guerra, provendo uma eficiente proteção contra estilhaços e projéteis diversos. Embora quando um '*Mobile Suit*' entra em combate...

Este traje é composto de um colete que possui placas de aço reforçado e de cerâmica especial, além de Kevlar, conferindo uma razoável proteção balística. Quanto ao capacete, também é feito em placas de aço.

Embora não seja muito diferente, tem como grande característica um peso ligeiramente menor.

Colete Reforçado:
- Áreas: B, C, D (3/5).
- Peso: 3,0 Kg.

Capacete:
- Área: A (3/3).
- Peso: 3,5 Kg.

'Naves de Batalha' e 'Mobile Suits'.

A partir deste ponto estaremos apresentando todas naves e veículos com ilustrações e parâmetros para que possam ser utilizados em combate com valores para chassi, sensores e ainda alguns comentários sobre suas principais funções ou peculiaridades.

Forças da '*Federação Atlântica*'.

Quando do ataque a '*Heliópolis*' a colônia encontrava-se protegida por forças compostas por caças '*Moebius*', além de veículos '*Mistral*' que também são empregados em outras tarefas. Após o ataque além do '*Moebius Zero*', a '*Archangel*' passou a contar com o '*Strike Gundam*'.

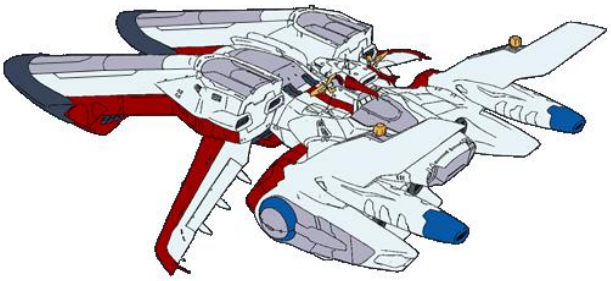
Mistral

Controle	**+3**	**ECM**	**0**
Chassi	**10(x8)80**	**Energia**	**X**
Blindagem	**7 / 5**	**Anti-Beam**	**0**
Tração	**0**	**PS-Armor**	**0**
Telemetria	**+1**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**?**	**Comprimento (mt)**	**?**

Sendo basicamente empregado como um veículo auxiliar, o Mistral é formado por duas seções, sua plataforma, dotada de quatro braços mecânicos, onde estão situados os sistemas de propulsão e a cabine de pilotagem e uma base, usada para transportar materiais e suprimentos, além de ser usada também para afixar seu armamento (dois canhões Vulcan de 40mm), podendo também ser usado na defesa de colônias. Estando presente tanto em colônias quanto em Naves de Batalha, é um vetor indispensável para a realização de uma infinita gama de tarefas no espaço.

Armas:
- 2 x 40mm Vulcan Cannon.

Nave de Assalto Classe '*Archangel*'

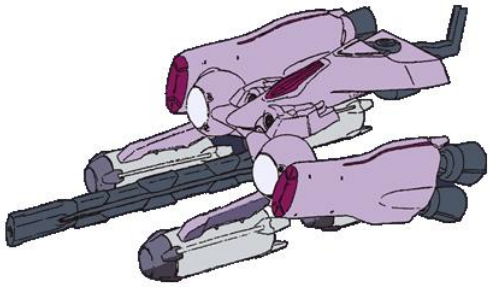


Controle	**+3**	**ECM**	**+2**
Chassi	**22(x8)176**	**Energia**	**X**
Blindagem	**25 / 20**	**Anti-Beam (Armadura)**	**25**
Tração	**0**	**PS-Armor**	**0**
Telemetria	**+3**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**?**	**Comprimento (mt)**	**345**

Desenvolvida em segredo em '*Heliópolis*', em parceria com a fábrica de '*Morgenroete*', foi dotada de inúmeros avanços, como a '*Armadura Laminada*' e o '*Ablative Gel*'. Também esta capacitada a operar com até seis '*Mobile Suits*', tendo por missão apoiar a '*GAT-X Serie*'. Extremamente automatizada dispensa uma tripulação numerosa, algo que se mostrou vital na longa jornada de volta á Terra, e ainda conta com uma poderosa combinação de armas, havendo sistemas '*CIWS*', '*Beam Weapons*' e mísseis. Em seu espaçoso hangar pode operar tanto com '*Mobile Suits*' quanto '*Mobile Armors*', contando ainda com duas '*Catapultas lineares*' para realizar seus lançamentos.

Armas:
- 2 x canhões duplos '*Gottfried*' Mk.71.
- 2 x canhões lineares 110cm '*Valliant*' Mk.8.
- 2 x canhões '*Lohengrin*'.
- 16 x CIWS '*Igelstellung*' 75mm.
- 24 x Lançadores de mísseis '*Korinthos*'.
- 16 x Lançadores de mísseis '*Helldart*'.
- '*Cargas Anti-Beam*'.

TS-M2A Moebius



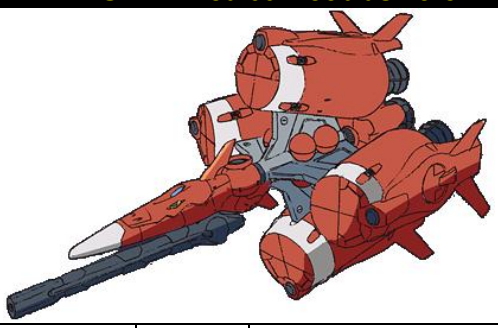
Controle	**+5**	**ECM**	**0**
Chassi	**6(x8)48**	**Energia**	**X**
Blindagem	**10 / 6**	**Anti-Beam**	**0**
Tração	**0**	**PS-Armor**	**0**
Telemetria	**+2**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**?**	**Comprimento (mt)**	**?**

Consistindo no único vetor de combate das forças da '*Federação Atlântica*', por muito tempo foram capazes de dissuadir seus adversários. Porém com a entrada em serviço dos primeiros '*Mobile Suits*' com as forças da '*ZAFT*' esta situação logo se inverteu. Sendo menos manobráveis que os '*GINN*', ainda assim contam com um respeitável poder de fogo, contando com dois canhões Vulcan de 40mm, além de mísseis guiados a fio e mesmo um '*Canhão linear*', tornando-o capaz de avariar seriamente ou mesmo destruir Naves de Batalha. Sendo também capaz de levar mísseis nucleares, foi uma destas aeronaves que efetuou o ataque a '*Junius Seven*'.

Armas:
- 2 x 40mm Vulcan cannons.
- 4 x '*Wired Missiles*'.
- 1 x '*Canhão Linear*'.

Obs: Como opção (não comum) de armamento, o '*Moebius*' pode receber no lugar do '*Canhão Linear*' e '*Wired missiles*' um único míssil nuclear.

TS-M2Amod.00 Moebius Zero



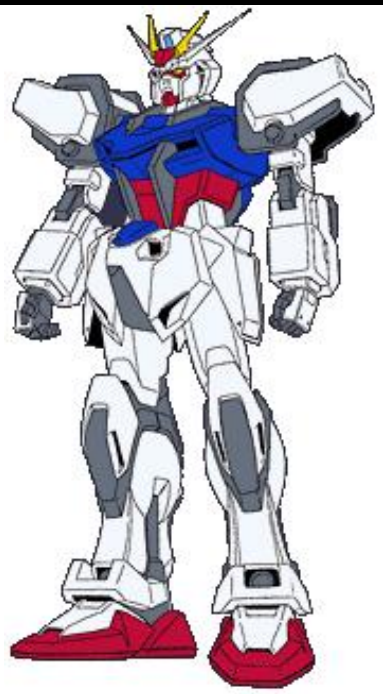
Controle	**+5**	**ECM**	**0**
Chassi	**7(x8)56**	**Energia**	**X**
Blindagem	**11 / 8**	**Anti-Beam**	**0**
Tração	**0**	**PS-Armor**	**0**
Telemetria	**+3**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**?**	**Comprimento (mt)**	**?**

Sendo operado por unidades de elite da `*Federação Atlântica*`, este '*Mobile Armor*' somente é operado pelos melhores pilotos, pois conta com um sistema de ataque composto por quatro módulos armados que se separam da aeronave, sendo cada um dotado de dois canhões, permitem cercar o inimigo, colocando-o sob fogo cruzado. Tal sistema provou ser capaz de fazer frente aos '*GINN*' inimigos, mas apenas um pequeno grupo de pilotos estão qualificados pra operá-lo. Os módulos se mantém conectados através de cabos, os quais são usados para orientá-los.

Armas:
- 4 x '*Wired Dual Gunbarrel*'.
- 1 x '*Canhão Linear*'.

Obs: quanto ao '*Wired Gunbarrel*', o jogador contará com uma rodada de ataque para cada par, sendo no máximo possível realizar duas jogadas de ataque com esta arma caso todos os quatro canhões estejam em ação.

GAT-X105 Strike Gundam

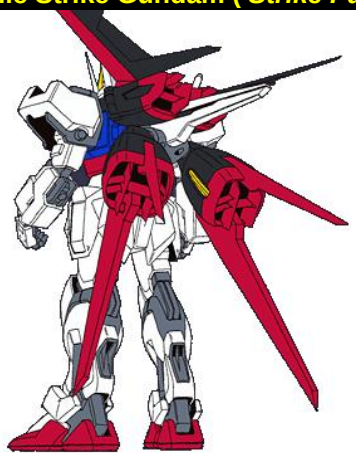


Controle	**+8**	**ECM**	**0**
Chassi	**9(x8)72**	**Energia**	**200**
Blindagem	**9 / 6**	**Anti-Beam (Escudo)**	**25**
Tração	**+10**	**PS-Armor**	**35**
Telemetria	**+2**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**64.80**	**Altura (mt)**	**17.72**

Após o ataque a '*Heliópolis*', apenas uma unidade da '*GAT-X Serie*' se manteve nas mãos da '*Aliança Terrestre*' o qual sendo uma versão básica, conta com inúmeras configurações de armas e equipamentos, cada uma adequada a determinadas situações de combate. Contando com a '*PS-Armor*' está protegido de ataques convencionais, e quando operando com seu '*Escudo Anti-Beam*', se torna virtualmente indestrutível! Após o ataque das forças de '*ZAFT*' passou a ser pilotado pelo jovem '*Kira Yamato*'.

Armas:
- 2 x '*Igelstellung*' 75mm.
- 2 x Facas de Assalto '*Armor Schneider*'.
- 1 x '*Beam Rifle*' de 57mm de Alta energia.
- 1 x '*Escudo Anti-Beam*' (Grande).

Aile Strike Gundam (*'Strike Pack'*)

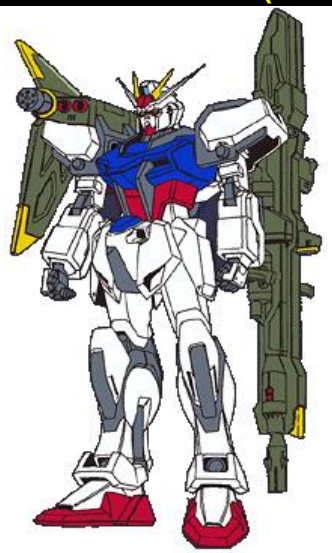


Bônus adicionais conferidos pelo equipamento			
Mod Controle	**+1**	**ECM**	**0**
Chassi do Pack	**2(x8)16**	**Energia Extra**	**0**
Blindagem Extra	**0**	**Anti-Beam**	**/**
Mod Tração	**0**	**PS-Armor**	**35**
Mod Telemetria	**0**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**20.30**	**Altura (mt)**	**/**

O '*Aile Strike Pack*' foi criado com a finalidade de ampliar a mobilidade do '*Strike Gundam*', bem como adicionar uma reserva extra de energia, a fim de ampliar sua autonomia. Conta ainda com dois '*Beam Saber*', adicionando uma maior capacidade de combate a versão básica, notavelmente para combates corpo-a-corpo. Assim sendo, esta é considerada a mais versátil configuração disponível, permitindo não apenas combater inimigos a distância, mas também partir para o combate aproximado.

Armas:
- 2 x '*Igelstellung*' 75mm.
- 2 x Facas de Assalto '*Armor Schneider*'.
- 1 x '*Beam Rifle*' de 57mm de Alta energia.
- 1 x Escudo Grande.
- 2 x '*Beam Saber*'.

Launcher Strike Gundam (*'Strike Pack'*)

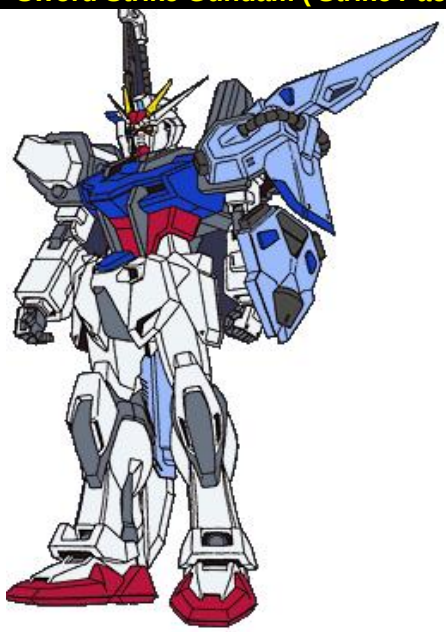


Bônus adicionais conferidos pelo equipamento			
Mod Controle	**-1**	**ECM**	**0**
Chassi do Pack		**Energia Extra**	**130**
Blindagem Extra	**0**	**Anti-Beam**	**0**
Mod Tração	**-2**	**PS-Armor**	**/**
Mod Telemetria	**+1**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**18.90**	**Altura (mt)**	**0**

Não restam dúvidas de que esta é a mais devastadora configuração de armas disponível. Especializada em ataques a longas distâncias possuí poder de fogo suficiente para destruir uma nave ou mesmo uma colônia!Pesando 18,9 toneladas, esta configuração integra um canhão de '*Hyper Impulso*' de 320mm, comparável apenas ás armas encontradas em algumas Naves de Batalha de maior porte.

Armas:
- 2 x '*Igelstellung*' 75mm.
- 2 x Facas de Assalto '*Armor Schneider*'.
- 1 x Canhão anti-nave de 120mm Vulcan.
- 2 x '*Gun-launcher*' 350mm.
- 1 x '*Canhão de Hyper Impulso*' "Agni" de 320mm.

Sword Strike Gundam (*'Strike Pack'*)



Bônus adicionais conferidos pelo equipamento			
Mod Controle	**0**	**ECM**	**0**
Chassi	**0**	**Energia Extra**	**0**
Blindagem extra	**0**	**Anti-Beam**	**/**
Mod Tração	**0**	**PS-Armor**	**/**
Mod Telemetria	**0**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**9.30**	**Altura (mt)**	**/**

Esta configuração consiste no emprego de armas de curto alcance, sendo inclusive removido o '*Beam Rifle*' de 57mm.

Sua principal arma é a espada laser '*Schwert Gewehr*', de efeito devastador tanto contra '*Mobile Suits*' inimigos e mesmo '*Naves de Batalha*'.

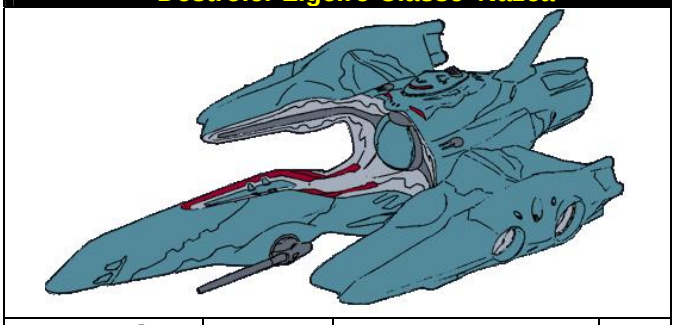
Ainda conta com um '*Beam*' boomerang e um pequeno '*Escudo Anti-Beam*'. O peso adicional quando configurado com este '*Strike Pack*' é de 9,3 Toneladas.

Armas:
- 2 x '*Igelstellung*' 75mm.
- 2 x Facas de Assalto '*Armor Schneider*'.
- 1 x '*Beam*' Boomerang "Midas Messer".
- 1 x Espada Laser "Schwert Gewehr ".
- 1 x Rocket Anchor "Panzer Eisen".
- 1 x Escudo Pequeno.

Forças da *'Zodiac Alliance of Freedom Treaty'* (ZAFT).

Sob as ordens do comandante '*Creuset*', as naves '*Gamov*' e '*Versalius*' realizaram o ataque contra a até então neutra '*Heliópolis*', e passaram a perseguir de maneira incansável a '*Archangel*'.

Destróier Ligeiro Classe '*Nazca*'



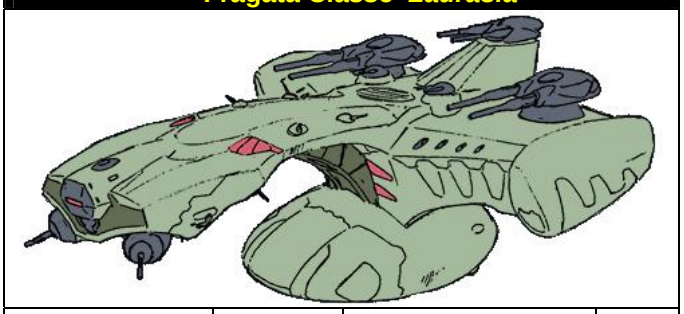
Controle	**+4**	**ECM**	**+3**
Chassi	**20(x8)160**	**Energia**	**X**
Blindagem	**25 / 19**	**Anti-Beam**	**0**
Tração	**0**	**PS-Armor**	**0**
Telemetria	**+3**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**?**	**Comprimento (mt)**	**?**

Sendo a mais nova classe de naves a serviço das forças de '*ZAFT*', a '*Versalius*' é utilizada como base de operações para a Equipe de '*Rau Le Creuset*'. Estando apta a operar um total de seis '*Mobile Suits*' contando ainda, com uma '*Catapulta Linear*' e dois poderosos '*Beam cannons*' de 120cm, entre outras armas.

Além de estar muito bem armada, possui uma velocidade superior ás demais Naves de Batalha que dotam ambas as forças.

Armas:
- 2 x 120 cm High energy '*Beam cannon*'.
- 2 x 66cm dual '*Railgun*'.
- 10 x 58mm '*CIWS*'.
- 5 x '*VLS*' 450mm multiuso.

Fragata Classe '*Laurasia*'



Controle	**+3**	**ECM**	**+3**
Chassi	**18(x8)144**	**Energia**	**X**
Blindagem	**23 / 17**	**Anti-Beam**	**0**
Tração	**0**	**PS-Armor**	**0**
Telemetria	**+3**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**?**	**Comprimento (mt)**	**?**

Muito bem armadas, contam inúmeras baterias de canhões de diversos tipos, e ainda podem operar um grupo de seis '*Mobile Suits*'. Sendo um modelo padrão das forças de '*ZAFT*', possui o diferencial de que sua seção inferior onde se situa o hangar, pode ser destacada da nave e atuar como um módulo de re-entrada.

A '*Gamov*' foi designada para operar como escolta para a '*Versalius*', tendo acompanhado-a em sua perseguição contra a '*Archangel*' formando um time de combate de respeito. Sua única limitação esta em sua velocidade, sendo inferior a das naves da classe '*Nazca*'.

Armas:
- 2 x 937mm dual High energy '*Beam cannon*'.
- 1 x 450mm Dual '*Railgun*'.
- 2 x 450mm '*Railgun*'.
- 2 x 125mm cannon.
- 6 x 58mm '*CIWS*'.
- 4 x '*VLS*' 450mm multiuso.

ZGMF-1017 GINN

Controle	**+7**	**ECM**	**0**
Chassi	**10(x8)80**	**Energia**	**150**
Blindagem	**11 / 8**	**Anti-Beam**	**0**
Tração	**+9**	**PS-Armor**	**0**
Telemetria	**+2**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**78.50**	**Altura (mt)**	**21.43**

A série '*GINN*' não apenas foi o primeiro '*Mobile Suit*' desenvolvido para equipar as forças da '*ZAFT*', mas teve a primazia de ser o primeiro equipamento de combate de sua categoria. Construído de maneira simples, pode receber uma variedade de armamentos, entre metralhadoras de diversos calibres, lançadores de mísseis e canhões, além de contar com uma espada (de lâmina comum) para combates corpo-a-corpo.

Sendo inicialmente desenvolvido para combates no espaço (Gravidade Zero), se revelou igualmente letal mesmo em ambientes com gravidade (interior de Colônias ou na Terra), tendo poder de fogo suficiente para destruir uma Nave de Escolta da '*Aliança Terrestre*', além de ser capaz de confrontar até cinco '*Mobile Armors*' sozinho.

Armas (configuração básica):
- 1 x Espada MA-M3 Heavy Blade.
- 1 x MMI-M8A3 Heavy Assault MG.

A configuração acima é a mais comum, porém os '*GINN*' podem ser configurados para ataques pesados com um canhão M69 (em lugar da M8A3), ou mísseis M68 e M66 (dispensando sua espada e o M8A3). ou ainda receber o Rifle M68 Cattus.

GAT-X303 Aegis Gundam

Controle	**+6**	**ECM**	**+1**
Chassi	**11(x8)88**	**Energia**	**250**
Blindagem	**11 / 8**	**Anti-Beam (Escudo)**	**25**
Tração	**+9**	**PS-Armor**	**35**
Telemetria	**+3**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**97.60**	**Altura (mt)**	**18.86**

Projetado para atuar como unidade de comando para uma força de '*Mobile Suits*', ainda tem a capacidade de assumir uma forma similar a de um '*Mobile Armor*', quando emprega seu devastador canhão de 580mm "Scylla".

Também conta com um escudo '*Anti-Beam*' e outras armas padrão da '*GAT-X Serie*'. Após ser capturado em '*Heliópolis*' teve Athrun como piloto designado, sendo utilizado na perseguição á '*Archangel*'. Quando em sua forma de '*Mobile Armor*', possui ainda a capacidade de se "agarrar" a outros '*Gundams*' ou mesmo naves.

Armas:
- 2 x '*Igelstellung*' 75mm.
- 1 x '*Beam Rifle*' de 60mm de Alta energia.
- 1 x 580mm Energy cannon '*Scilla*'.
- 4 x '*Beam Saber*'.
- 1 x '*Escudo Anti-Beam*' (Grande).

GAT-X207 Blitz Gundam

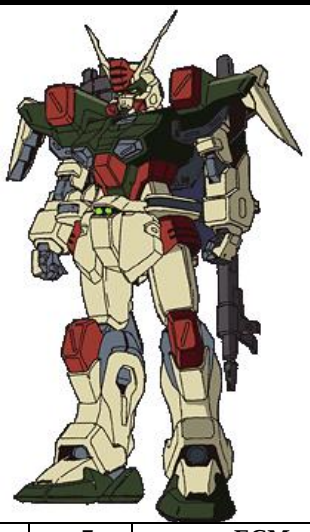
Controle	**+7**	**ECM**	**0**
Chassi	**9(x8)72**	**Energia**	**200**
Blindagem	**10 / 7**	**Anti-Beam (Escudo)**	**25**
Tração	**+9**	**PS-Armor**	**35**
Telemetria	**+2**	**Mirage Colloid**	**+4**
Peso (Tn)	**73.50**	**Altura (mt)**	**18.63**

Contando com a incrível '*Mirage Colloid*', este '*Gundam*' foi projetado para obter a vantagem sobre o inimigo, executando incríveis ataques surpresas.

Ao contrário das demais unidades da '*GAT-X Serie*', esta não conta com sistemas '*CIWS*' '*Igelstellung*', e seu '*Beam Rifle*' foi integrado ao escudo, o qual também aloja um lançador para três dardos de alta velocidade '*Lancer Dart*', compondo o Offensive System Shield '*Trikeros*'. Conta ainda com uma garra auto-propulsada, a qual permite atacar seus oponentes, ou mesmo prende-los.

Armas:
- 1 x '*Beam Rifle*' de 50mm de Alta energia.
- 3 x '*Lancer dart*'.
- 1 x '*Gleipnir*'.
- 1 x '*Beam Saber*'.
- 1 x Offensive System Shield '*Trikeros*'

GAT-X103 Buster Gundam



Controle	**+7**	**ECM**	**0**
Chassi	**9(x8)72**	**Energia**	**250**
Blindagem	**9 / 6**	**Anti-Beam**	**0**
Tração	**+10**	**PS-Armor**	**35**
Telemetria	**+2**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**61,90**	**Altura (mt)**	**18.86**

Ao ser projetado, sua missão seria prover cobertura para as demais unidades da '*GAT-X Serie*', contando com uma poderosa combinação de armas para combates a médias e longas distâncias, mantendo-se na retaguarda das forças aliadas bombardeando o terreno sobre o qual elas avançariam.

Em seu arsenal, constam mísseis de 220mm, um poderoso '*Gun-Launcher*' e '*Bean Rifle*' de 94mm, embora não conte com um escudo dotado de '*Revestimento Anti-Beam*'.

Após sua captura pelas forças da '*ZAFT*' teve como piloto o jovem '*Dearka Elsman*'.

Armas:
- 1 x '*Beam Rifle*' de 94mm de Alta energia.
- 1 x 350mm '*Gun Launcher*'.
- 2 x 220mm Missile Pod.
- 1 x Hyper-impulse long-range sniper rifle*.

Obs: quando combinados, o '*Beam Rifle*' e o '*Gun launcher*' se convertem em um Rifle Sniper de longo alcance ('*Hyper-impulse long-range sniper rifle*'). Desta maneira o poder de fogo adquirido é o suficiente para destruir uma '*Nave de Batalha*'.

GAT-X102 Duel Gundam

Controle	**+8**	**ECM**	**0**
Chassi	**9(x8)72**	**Energia**	**200**
Blindagem	**9 / 6**	**Anti-Beam (Escudo)**	**25**
Tração	**+10**	**PS-Armor**	**35**
Telemetria	**+2**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**61.90**	**Altura (mt)**	**17.50**

O Duel é a versão básica, tendo originado o '*Strike Gundam*' e '*Buster Gundam*', com equipamentos especializados e um maior poder de fogo. Assim sendo, conta apenas com armas de curto alcance. Após demonstrar um desempenho fraco em combate, os técnicos da '*PLANT*' desenvolveram um equipamento similar aos '*Strike Packs*', conferindo-lhe um maior poder de fogo.

Depois de ter sido analisados pelos técnicos da '*PLANT*', foi enviado para o combate nas mãos do agressivo '*Yzak Joule*'.

Armas:
- 2 x '*Igelstellung*' 75mm.
- 1 x '*Beam Rifle*' de 57mm de Alta energia.
- 2 x '*Beam Saber*'.
- 1 x '*Escudo Anti-Beam*' (Grande).
- 1 x 175mm Grenade Launcher.

Duel Gundam Assault Shroud

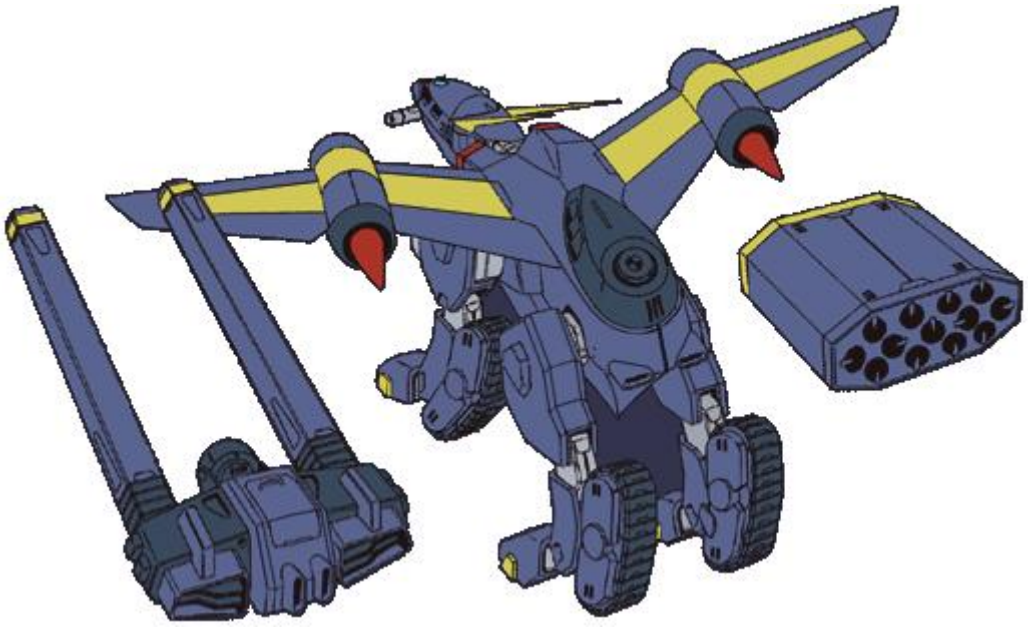
Bônus adicionais conferidos pelo equipamento			
Mod Controle	**-2**	**ECM**	**0**
Chassi do Pack	**0**	**Energia extra**	**0**
Blindagem extra	**+3 / +2**	**Anti-Beam**	**/**
Mod Tração	**-4**	**PS-Armor**	**35**
Mod Telemetria	**0**	**Mirage Colloid**	**0**
Peso (Tn)	**41.50**	**Altura (mt)**	**/**

Buscando ampliar o poder de fogo do '*Duel Gundam*' o qual se mostrou insuficiente quando em combate, foi criada esta configuração, a qual contando com algumas armas já empregadas em outros '*Mobile Suits*', lhe conferiu um devastador poder de fogo.

Assim sendo, foram adotados um '*Railgun*' de 115mm, e um lançador de mísseis de 220mm, além de blindagem adicional em pontos vitais. Com todos estes equipamentos, houve um acréscimo no peso total do '*Duel Gundam*' o que exigiu a adoção de um sistema auxiliar de manobra, buscando compensar a perda em sua agilidade com o peso extra. Embora seu desempenho no espaço não tenha sido prejudicado com o equipamento adicional, quando combatendo sob efeito da gravidade sua capacidade de manobra é seriamente comprometida.

Armas:
- 2 x '*Igelstellung*' 75mm.
- 1 x '*Beam Rifle*' de 57mm de Alta energia.
- 2 x '*Beam Saber*'.
- 1 x '*Escudo Anti-Beam*' (Grande).
- 1 x 175mm Grenade Launcher.
- 1 x 220mm missile pod.
- 1 x 115mm '*Railgun*' Shiva.

Apêndice.
Capitulo X



Aviso pra galera que chegou até este ponto do NetBook: ainda não mostramos nada!

Apêndice:

O que ficou faltando...

Sem dúvida alguma ainda restam algumas "cartas na manga" as quais ainda não revelamos! Se muita coisa ainda estará disponível apenas nos próximos dois (ou mais!) NetBooks, iremos agrupar nesta seção alguns elementos indispensáveis para suas aventuras iniciais, tais como os dados de armas, algumas informações adicionais e por fim as fichas para que se possam ser montados seus '*Gundams*'.

Armas e Equipamentos "pesados".

Nesta seção iremos relacionar todos os dados das armas adotadas pelos '*Mobile Suit*', '*Mobile Armors*' e '*Naves de Batalha*', buscando simplificar a pesquisa sobre seus parâmetros. Devemos ainda ressaltar que mesmo com quatro unidades da '*GAT-X Serie*' tendo sido capturadas pelas forças de '*ZAFT*', suas armas estarão listadas na relação de armas da '*Aliança Terrestre*' que foram quem as desenvolveram.

Armas e Equipamentos da '*Aliança Terrestre*'.

Armas de Fogo Nome	TR/TM	Dano	CDT	Carga	Energia	Observação
40mm Vulcan Cannon multi-barrel	**+1 / +4**	**D4+10**	**1 /3 /5**	**500**	**0**	Usado por Mobile Armors
75mm Igelstellung CIWS multi-barrel	**+1 / +4**	**D6+10**	**2/ 4**	**250**	**0**	Padrão da Aliança Terrestre
120mm Vulcan Cannon multi-barrel	**+1 / +4**	**2D+14**	**2/ 4**	**250**	**0**	Launcher Strike (Antinave)
175mm Grenade Launcher	**0 / +3**	**2D6+10**	**1**	**60**	**0**	Duel Gundam
350mm Gun Launcher	**0 / +3**	**3D6+17**	**1**	**40**	**3**	Buster e Launcher Strike Gundam
Mobile Armor Linear Gun	**0 / +4**	**D4+12**	**1**	**50**	**0**	Moebius e Moebius Zero
Wired dual GunBarrel	**+1 / +3**	**D6+8**	**2/ 4/ 6**	**240**	**0**	Moebius Zero (por par ativo)
Valliant Mk.8 Canhão Linear 110cm	**0 / +4**	**3D6+42**	**1**	**Inf**	**8**	Nave Archangel
Projétil de alta velocidade Lancer Dart	**0 / +3**	**2D6+10**	**1/ 2/ 3**	**3**	**2**	Blitz Gundam / reduz 50% absorção do alvo
Mísseis antiaéreos Helldart	**-2 / +4**	**D6+10**	**2/ 4**	**16**	**0**	Nave Archangel
Míssil antinave Korinthos	**-2 / +4**	**2D6+14**	**2/ 4**	**24**	**0**	Nave Archangel
Mobile Armor Wired missile	**X / +3**	**D6+14**	**1**	**4**	**0**	TS-MA2 Moebius
220mm Missile Pod	**0 / +3**	**D6+14**	**2**	**6**	**0**	Duel Assault Shroud e Buster
Carga Anti-Beam	**0**	**0**	**4**	**Inf**	**0**	Penalidade de 4 pontos para o atacante. Absorção de 10 pontos.

Nome	TR/TM	Dano	CDT	Carga	Energia	Observação
50mm High Energy Beam Rifle	0 / +4	D4+6	1/ 2/ 3	/	4	Blitz Gundam
57mm High Energy Beam Rifle	0 / +4	D2+8	1/ 2/ 3	/	4	Duel e Strike Gundam
60mm High Energy Beam Rifle	0 / +4	D4+8	1/ 2	/	5	Aegis Gundam
94mm High Energy Beam Rifle	+1 / +3	D4+12	1	/	6	Buster Gundam
Canhão 320mm Hyper impulso Agni	0 / +4	2D6+20	1	/	10	Launcher Strike
Canhão 580mm Multi phase Scylla	0 / +4	2D6+24	1	/	13	Aegis Gundam (Antinave)
Gottfried Mk.71 High Energy 225cm Dual cannon	0 / +4	3D6+28	2	/	25	Montados em torres duplas
Lohengrin Positron Blaster Gun	0 / +3	4D6+56	1	/	25	Nave Archangel
Hyper impulse Sniper Rifle*	0 / +4	+16*	1	/	12	Buster Gundam.

Espadas e Escudos

Nome	Golpe	Aparo	Dano	Energia	Observação
Faca de Assalto Armor Schneider	+1	+0	D6+12	0	Strike Gundam
Beam Saber	+2	+4	D6+14	5	Padrão GAT-X Serie
Espada Laser Schwert Gewehr	+3	+5	2D6+20	15	Sword Strike Gundam (Antinave)
Beam Boomerang Midas Messer	+1	+0	D6+12	2	Sword Strike Gundam
Garra autopropulsada Gleipnir	+2	+1	D6+24	0	Blitz Gundam
Escudo Anti-beam Grande	+1	+6	D6+12	0	Strike, Duel e Aegis Gundam
Escudo Anti-beam Pequeno	+0	+3	D4+8	0	Sword Strike Gundam
Offensive System Shield Trikeros	+0	+4	D6+10	0	Blitz Gundam
Rocket Anchor Panzer Eisen	+2	+1	D4+20	0	Sword Strike Gundam

Armas e Equipamentos das Forças de '*ZAFT*.

Armas de Fogo

Nome	TR/TM	Dano	CDT	Carga	Energia	Observação
58mm CIWS	+1 / +4	D4+10	1/ 3	Inf	0	Padrão das forças da '*ZAFT*'
66mm Dual Railgun	0 / +4	D6+14	1/ 2	Inf	0	Canhão montado em torre dupla (Classe Nazca)
MMI-M8A3 76mm Heavy Assault MG	+1 / +3	D6+8	2/ 4/ 6	75	0	Metralhadora padrão GINN
115mm Railgun Shiva	0 / +4	2D6+20	1	10	0	Duel Gundam Assault Shroud
125mm Cannon	0 / +4	D6+18	1	Inf	0	Classe Laurasia
450mm Dual Railgun	0 / +4	3D6+32	2	Inf	4	Torre dupla (Classe Laurasia)
450mm Railgun	0 / +4	3D6+32	1	Inf	2	Torre simples (Classe Laurasia)
M68 Cattus 500mm Recoilless Rifle	0 / +3	D6+12	1	40	1	GINN Gundam (Shotgun)
M68 Pardus Short range guided missile	0 / +3	D4+16	1/ 2	4	0	GINN Gundam
M66 Canis Short range guided missile	0 / +3	D4+10	2/ 4	10	0	GINN Gundam
VLS multiuso de 450mm	0	0	4/ 5	Inf	0	Naves Classe Nazca e Laurasia
937mm Dual High energy cannon	0 / +3	3D6+18	1	/	15	Torre dupla (Classe Laurasia)
120cm High energy Beam Cannon	0 / +4	2D6+28	1	/	18	Classe Nazca
M69 Barrus Heavy Ion Cannon	0 / +3	D6+10	1	/	6	GINN Gundam

Espadas e Escudos

Nome	Golpe	Aparo	Dano	Energia	Observação
MA-M3 Heavy Blade	+2	+4	2D6+18	0	GINN Gundam

Algumas observações:

Nas tabelas acima as '*Beam Weapons*' estão destacadas nas linhas em cinza, sendo que a menos que o alvo conte com um '*Escudo Anti-Beam*', ou '*Armadura Laminada*' a absorção de dano será zero!

Algumas armas possuem um maior poder de penetração (perfurante de blindagem). Desta maneira os '*Canhões Lineares*' e os '*Railguns*' resultam em uma redução de 25% no valor de blindagens convencionais ou seja, a menos que o '*Mobile Suit*' ou nave conte com uma '*Phase Shift armor*' estará sujeito a esta penalidade.

Quanto à '*Phase Shift armor*' a fim de se evitar que as aventuras se tornem por demais apelativas, role os danos normalmente e reduza de seu valor a absorção de dano, e se ainda assim houver algum dano, aplique-o ao chassi. Todas as armas foram "calibradas" de maneira que embora os '*Mobile Suits*' dotados deste recurso sejam realmente indestrutíveis a armas comuns, é melhor não tentar "segurar no peito" o disparo de um Valliant Mk.8! Afinal tudo na vida tem um limite.

Já no que se refere as '*Beam Weapons*' e outras armas de energia não há chances, a menos que se conte com um '*Revestimento anti-beam*' como os '*Escudos Anti-beam*' adotados pela '*GAT-X Serie*' ou a '*Armadura Laminada*' da '*Archangel*'. Porém, a exemplo do que ocorre com a '*Phase Shift Armor*' esta proteção tem um limite (tal como descrito no capitulo sobre tecnologia), sendo que disparos sucessivos, ou um disparo que resulte em grande acumulo de energia irão gerar um dano suficiente para desintegrar tal proteção (normalmente um escudo) e resultar em dano ao veiculo. Neste caso jogue o dano e reduza de seu valor a absorção para este tipo de disparo e, caso ainda haja algum dano restante, direcione-o para o chassi.

Como se pode ver, os '*Mobile Suits*' contam com vários tipos de blindagens, sendo que seus valores não são cumulativos ou seja, a Blindagem normal de um '*Strike Gundam*' (9 / 6) apenas será considerada caso sua '*Phase Shift armor*' esteja desativada!

* Hyper impulse Sniper Rifle: esta arma é composta da união do '*Beam Rifle* ' de 94mm com o '*Gun-launcher*' de 350mm do '*Buster Gundam*', formando uma arma de longo alcance. Quando o jogador optar por disparar com esta arma, role o dano como se fosse um disparo do Rifle e adicione este bônus ao dano. Quanto aos gastos com energia, modificadores e cadência, use as desta configuração.

'*Phase Shift Armor*' e as armaduras comuns.

As batalhas entre os '*Mobile Suits*' são verdadeiras "carnificinas" onde muitos oponentes são destruídos com um único golpe! Poderosas '*Naves de Batalha*' serão aniquiladas com poucos disparos e os pilotos mais hábeis irão contabilizar dezenas de vitórias em poucos minutos!

Tudo isso é facilmente explicável quando se vê os tipos de armas empregadas e as limitações das blindagens comuns em relação a armas de energia, e com a '*GAT-X Serie*' em ação é melhor considerar o envio de algumas dúzias de inimigos para o combate...

Distribuição de Chassi segundo o Diagrama de Dano para '*Mobile Suits*'.

Nas fichas abaixo já estão distribuídos os pontos de Chassi pela estrutura dos '*Mobile Suis*', permitindo direcionar o dano para áreas especificas, resultando em combates mais realistas e mesmo rápidos.

Também apresentaremos o diagrama de Chassi para os '*Mobile armors*', sendo que regras especificas sobre eles e as '*Naves de Batalha*' serão tratadas em nosso próximo NetBook.

Mobile Suit		ZGMF-1017 GINN		
Chassi		10(x8)80	Blindagem	11 / 8
Área de impacto		Chassi	Efeitos	
A	Cabeça	4	Redução na Telemetria	
B	Cockpit	10	Morte do Piloto	
C	Tronco	25	Redução no Controle (-2)	
D	Cintura	7	Redução no Controle (-1)	
E	Braço Esq.	8	Danos as Armas	
F	Braço Dir.	8	Danos as Armas	
G	Perna Esq.	9	Redução no Controle (-2)	
H	Perna Dir.	9	Redução no Controle (-2)	

Mobile Suit		GAT-X102 Duel Gundam		
Chassi		9(x8)72	Blindagem	9 / 6
Área de impacto		Chassi	Efeitos	
A	Cabeça	4	Redução na Telemetria	
B	Cockpit	9	Morte do Piloto	
C	Tronco	23	Redução no Controle (-3)	
D	Cintura	6	Redução no Controle (-1)	
E	Braço Esq.	7	Danos as Armas	
F	Braço Dir.	7	Danos as Armas	
G	Perna Esq.	8	Redução no Controle (-2)	
H	Perna Dir.	8	Redução no Controle (-2)	

Mobile Suit	GAT-X103 Buster Gundam		
Chassi	9(x8)72	Blindagem	9 / 6
Área de impacto		Chassi	Efeitos
A	Cabeça	4	Redução na Telemetria
B	Cockpit	9	Morte do Piloto
C	Tronco	23	Redução no Controle (-2)
D	Cintura	6	Redução no Controle (-1)
E	Braço Esq.	7	Danos as Armas
F	Braço Dir.	7	Danos as Armas
G	Perna Esq.	8	Redução no Controle (-2)
H	Perna Dir.	8	Redução no Controle (-2)

Mobile Armor	TS-M2A Moebius		
Chassi	6(x8)48	Blindagem	10 / 6
Área de impacto		Chassi	Efeitos
A	Radome	2	Redução na Telemetria
B	Cockpit	5	Morte do Piloto
C	Combustível	6	Se crítico = explosão
D	Canhão Linear	3	Perda da arma
E	Propulsor Esq.	8	Redução no Controle (-1)
F	Propulsor Dir.	8	Redução no Controle (-1)
G	Propulsor Esq.	8	Redução no Controle (-1)
H	Propulsor Dir.	8	Redução no Controle (-1)

Mobile Suit	GAT-X105 Strike Gundam		
Chassi	9(x8)72	Blindagem	9 / 6
Área de impacto		Chassi	Efeitos
A	Cabeça	4	Redução na Telemetria
B	Cockpit	9	Morte do Piloto
C	Tronco	23	Redução no Controle (-3)
D	Cintura	6	Redução no Controle (-1)
E	Braço Esq.	7	Danos as Armas
F	Braço Dir.	7	Danos as Armas
G	Perna Esq.	8	Redução no Controle (-2)
H	Perna Dir.	8	Redução no Controle (-2)

Mobile Suit	GAT-X303 Aegis Gundam		
Chassi	11(x8)88	Blindagem	11 / 8
Área de impacto		Chassi	Efeitos
A	Cabeça	5	Redução na Telemetria
B	Cockpit	11	Morte do Piloto
C	Tronco	30	Redução no Controle (-1)
D	Cintura	8	Redução no Controle (-1)
E	Braço Esq.	8	Danos as Armas
F	Braço Dir.	8	Danos as Armas
G	Perna Esq.	9	Redução no Controle (-2)
H	Perna Dir.	9	Redução no Controle (-2)

Mobile Suit	GAT-X207 Blitz Gundam		
Chassi	9(x8)72	Blindagem	10 / 7
Área de impacto		Chassi	Efeitos
A	Cabeça	4	Redução na Telemetria
B	Cockpit	9	Morte do Piloto
C	Tronco	23	Redução no Controle (-2)
D	Cintura	6	Redução no Controle (-1)
E	Braço Esq.	7	Danos as Armas
F	Braço Dir.	7	Danos as Armas
G	Perna Esq.	8	Redução no Controle (-2)
H	Perna Dir.	8	Redução no Controle (-2)

Mobile Armor	TS-M2Amod.00 Moebius Zero		
Chassi	7(x8)56	Blindagem	11 / 8
Área de impacto		Chassi	Efeitos
A	Radome	4	Redução na Telemetria
B	Cockpit	6	Morte do Piloto
C	Combustível	9	Se crítico = explosão
D	Canhão Linear	3	Perda da arma
E	Propulsor	11	Redução no Controle (-2)
F	Propulsor	11	Redução no Controle (-2)
G	Gunbarrel Esq	12	Perda de dois Gunbarrel
H	Gunbarrel Dir.	12	Perda de dois Gunbarrel

Fichas para a criação de Personagens e controle dos '*Mobile Suits*'.

A seguir temos dois modelos de fichas, o primeiro para a criação de personagens e dados básicos sobre os '*Mobile Suits*', permitindo aventuras mais simples, desconsiderando-se o consumo de energia ao se disparar as armas, e usando o valor integral do Chassi o que irá conferir maior resistência aos combates.

Porém, caso a opção seja por um modo mais realista de combate, ou seu grupo e você estejam preparados para um maior grau de dificuldade, o uso de uma ficha própria para o controle dos '*Gundams*' permitira não apenas adicionar os dados referentes ao consumo de energia, mas também empregar o diagrama de danos, sendo que os golpes e disparos se tornarão muito mais precisos e letais.

Ficha de Personagem

Personagem:
Tipo Genético:
Mobile Suit:

Atributo	Or.	X	Atual	Efeito
Físico				
Destreza				
Inteligência				
Vontade				
Percepção				
Mente				
Sorte				

Iniciativa	Esquiva	Ações

Custo	Características Físicas

Custo	Características Psíquicas

Pontos Atributo / Criação:	

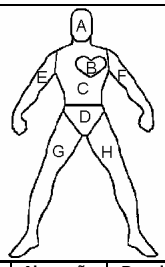
Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
Arma	**Golpe**	**Aparo**	**Dano**

Combate à Distância (Destreza + Bônus)					
Arma	**TR**	**TM**	**Dano**	**Cad**	**Car**

Equipamento

Histórico

Ⓐ - (11, 12)
Ⓑ - (2)
Ⓒ - (6, 7, 8)
Ⓓ - (3)
Ⓔ - (4)
Ⓕ - (10)
Ⓖ - (5)
Ⓗ - (9)



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidades Físicas	Teste	Custo

Habilidades Psíquicas	Teste	Custo

Habilidades Bélicas		Custo

Arma	TR	TM	Dano	Cad.	Carga	Rolagem

Rolagens em combate			
Pilotagem		**Aparo**	
Iniciativa		**Golpe**	
Detecção		**Disparo próx.**	
Vôo Furtivo		**Disparo dist.**	
Evasão		**Disp CIWS**	

Arma	Golpe	Aparo	Dano	Rolagem

Atributos Gundam		ECM	
Controle		**Telemetria**	
Chassi		**Anti-beam**	
Blindagem		**PS-Armor**	
Tração		**M. Colloid**	

Ficha de Mobile Suit

Mobile Suit:
Piloto:
Exército:

Atributos	Or.	X	Atual	Efeito
Controle				
Tração				
Telemetria				
ECM				

Peso		Altura	

Rolagens em combate			
Pilotagem		Aparo	
Iniciativa		Golpe	
Detecção		Disparo próx	
Vôo Furtivo		Disparo dist	
Evasão		Disp CIWS	

Autonomia e modificadores		
Situação	Espaço	Terra
Alcance Máximo	2:00 Hr	1:40 Hr
Combate	1:00 Hr	0:50 Hr
PS Armor ativa	0:30 Hr	0:25 Hr
Mirage Colloid*	0:90 Hr	0:70 Hr

Autonomia		
	Orig.	Atual
Autonomia		

Obs: 25 minutos equivalem a 300 Rounds!
Ao ativar a Mirage Colloid, a PS Armor deve ser desativada!

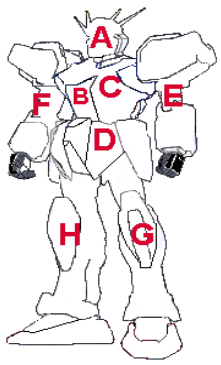
Consumo de Energia das Armas

Baterias	Orig.	Atual
Reserva Interna		
Reserva Externa		

FULL CHARGE			250	245	240	235	230
225	220	215	210	205	200	195	190
185	180	175	170	165	160	155	150
145	140	135	130	125	120	115	110
105	100	95	90	85	80	75	70
65	60	55	50	45	40	35	30
25	20	15	10	5	PS DOWN !!		

Áreas de Impacto

A: 11; 12
B: 2
C: 6; 7; 8
D: 3
E: 4
F: 10
G: 5
H: 9



Chassi	Blindagem	PS-Armor

Escudo Anti-Beam	
Mirage Colloid	

Área de Impacto		Orig.	Atual
A	Cabeça		
B	Cockpit		
C	Tronco		
D	Cintura		
E	Braço Esq.		
F	Braço Dir.		
G	Perna Esq.		
H	Perna Dir.		

Equipamentos

Ataque Corpo-a-Corpo

Arma	Golpe	Rolagem	Aparo	Rolagem	Dano	Energia	Observação

Ataque a Distância

Arma	TR	TM	Rolagem	Dano	CDT	Carga	Saldo	Energia	Observação

Agradecimentos.

É isso ai pessoal, chegamos ao final deste nosso primeiro (de um total de três NetBooks) trabalho sobre o universo de '*Mobile Suit Gundam Seed*', e esperamos que vocês tenham gostado do que viram e entrem em contato com a gente para expressar seus elogios, sugestões e mesmo críticas, afinal este nosso trabalho tem como principal objetivo trazer sempre cenários e aventuras que realmente agradem a todos vocês que assim como a gente, também são Jogadores de RPG.

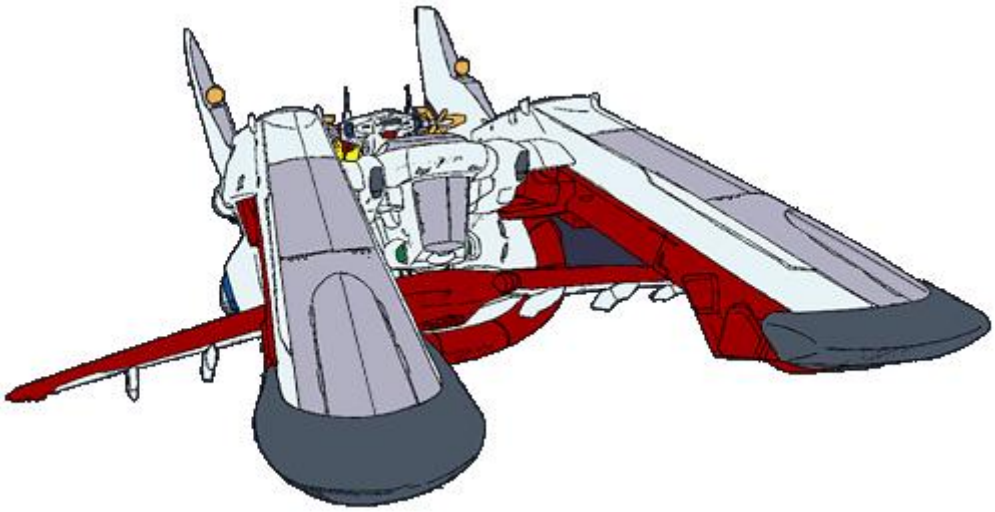
E é claro que devemos fazer alguns agradecimentos a todos aqueles que colaboraram de alguma maneira para tornar possível este nosso trabalho, bem como alguns agradecimentos especiais:

Ao *Ivã* "Lib" *Lucino Camargo*, que certa vez "Observou" uma aventura com um tal de Opera RPG em 2002, ao tão paciente *Rogério* "RojMG" *de Mello Godoy* com quem desde então venho discutindo acirradamente sobre as regras de Chassi e Absorção de dano (desculpe mas não resisti!), e por fim ao grande colega *Fernando* "Gelatto" *César Medalha* com quem tem sido possível o desenvolvimento de inúmeros trabalhos, e que fez a edição final e conversão para o PDF deste NetBook.

VENDA PROIBIDA!

Material para distribuição gratuita através da Internet.

Distribuição através de outros sites autorizada mediante comunicação prévia aos autores.



Adaptação do Animê Gundam Seed para o Opera RPG.

Adaptação por:

Anderson "Intruder" Salafia. anderson1595@terra.com.br

MOBILE SUIT GUNDAM SEED NetBook Phase-01 (versão 1.2) (3ºEdição) / Dezembro de 2006.

Opera RPG: http://www.rpgopera.com/
Starworks RPG: http://www.starworks.cjb.net
Fórum Opera RPG: http://br.groups.yahoo.com/group/operarpg

Este material destina-se a distribuição gratuita através da Internet, tendo sido desenvolvido com regras específicas para uso com o Opera RPG. Gundam Seed é uma marca registrada de Sotsu Agency Co. Ltd. As fotos e informações presentes neste documento foram adquiridas através dos episódios de '***Mobile Suit Gundam Seed***' e do site:
http://www.gundamofficial.com/worlds/ce/index.html