

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-02 (3ª Edição) / 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:

- Mais Gundams?

2. Introdução:

- A escalada do Conflito.

3. Cenário Histórico:

- Introdução.
- 25 de Janeiro, ano 71 da Era Cósmica.
- Fuga Silênciosa.
- O Guarda-Chuva de Artemis.
- Relembrando a Tragédia de Bloody Valentine
- Um novo combate.
- Encontro com a Oitava Frota Orbital.
- A Guerra no Deserto.
- Combatento sob as ondas.
- Uma nação pacífica.
- A caminho do Alaska: a Batalha final!
- Operação Spit Break.
- A Grande Armadilha.
- Kira Yamato: O Regresso.
- O caos no Conselho Supremo da PLANT.
- De volta a Orb.
- A Batalha do Panamá.
- Conflitos internos.
- A Batalha pela Ilha Onogoro.

4. Tecnologia:

- Introdução.
- Tecnologias.
- Sistemas Bélicos.

5. Personagens:

- Introdução.
- Facções Clyne.
- União Orb.
- Historia dos Personagens.

6. Regras de Combate:

- Introdução.
- Combatendo na Terra.
- Movimentação dos Mobile Suits.
- Armas Beam.
- Armas de Projéteis e Mísseis.
- Combates entre Naves de Batalha.
- Diagrama de Dano em Naves de Batalha.
- Ataques Localizados.

7. Armas, Naves, Equipamentos e mais Gundams:

- Introdução.
- Forças da Federação Atlântica.
- Forças da ZAFT.

8. Apêndice:

- Um Arsenal quase completo...
- Distribuição de Chassi para Mobile Suits.
- Diagrama de Dano para Naves de Batalha.
- Créditos e Agradecimentos.
- Novo Diagrama de Blindagem dos Mobile Suits do primeiro NetBook.

Apresentação.

Capítulo I.



'TMF/A-802 BuCUE'.

Apresentação.

Mais Gundams?

Conforme o prometido, aqui estamos de volta trazendo nosso segundo NetBook sobre o universo de *'Mobile Suit Gundam Seed'*, sendo este NetBook mais um guia de armas ou melhor, *'Mobile Suits'* que qualquer outra coisa. E não é para menos, afinal tudo o que colocamos no trabalho anterior tinha por objetivo servir de introdução ao cenário, sendo que a partir de agora sim, iremos dar um importante passo para que possamos ter em mãos todos os elementos necessários para que nosso cenário esteja completo, e se os *'Gundams'* e *'Naves de Batalha'* anteriormente apresentados refletem apenas o que foi apresentado nos primeiros dez episódios do animê, agora iremos completar a lista de armas para que se possa recriar as batalhas travadas durante os episódios seguintes, mas mesmo assim ainda temos algumas cartas na manga!

Também não podemos deixar de mencionar que além dos novos *'Mobile Suits'* e *'Naves de Batalha'*, novos personagens surgirão, muitos dos quais envolvidos nas disputas políticas e inúmeras intrigas nos bastidores do poder, as quais tem influencia direta no futuro de toda a humanidade afetando a todos, indiferente a qual será seu tipo genético: *'Natural'* ou *'Coordinator'*!

Introdução. Capítulo II.



Cada vez mais ambas as forças caminham em direção a “Grande Batalha Final!”

Introdução.

A escalada do Conflito.

Com a destruição da Colônia de Heliópolis, e a descoberta de que os Naturais estavam desenvolvendo sua primeira geração de *‘Mobile Suits’*, os quais eram nitidamente superiores aos modelos até então em serviço com as forças da ZAFT, as negociações de paz que haviam ganhado uma maior importância foram deixadas de lado e a *‘Operação Spit Brake’* começava a tomar forma com o posicionamento de forças para uma iminente invasão contra o Driver de Massa do Panamá!

A desesperada fuga da Archangel chegava ao fim, porém muitas vidas seriam perdidas, quer seja no ataque da Equipe de Creuset contra a Fortaleza de *‘Artemis’*, na destruição de três naves em missão de busca que escoltavam a Archangel ou ainda, no combate em que toda a Oitava Frota Orbital do Alte Halberton foi ironicamente, dizimada por “Fogo amigo” (afinal os quatro *‘Mobile Suits’* empregados eram o Aegis, Buster, Blitz e Duel).

Diante das proporções tomadas pelo incidente em *‘Heliopolis’*, Kira Yamato e seus colegas: Miri, Tolle, Kuzzey e Sai seguem como tripulantes da Archangel, agora não mais como voluntários, mas sim como cadetes das forças Terrestres. A jovem Flay Allster também opta por lutar, tomando esta decisão após presenciar a destruição da nave onde seu pai estava (uma Nave de Batalha integrante do grupo de resgate!), atitude tão inesperada que serviu de motivação para que os demais permanecessem nas forças militares.

Com a guerra ganhando uma nova dimensão, as forças da ZAFT preparam sua última cartada enquanto a *‘Facção Clyne’* busca evitar o pior, ganhando uma maior projeção às disputas políticas deste com Patrick Zala, líder da ala política mais radical, a qual não mais quer apenas assegurar a independência da PLANT mas, sim destruir completamente a todos os Naturais. Em meio a um cenário onde o futuro parece mais incerto do que antes, a Archangel se vê forçada a um pouso de emergência no deserto africano, onde Kira terá de enfrentar o terrível Tigre do Deserto e suas forças além é claro, ver sua antiga amizade com Athrun se converter em um ódio mortal.

Mesmo depois de tantas batalhas, a Equipe de Creuset não desiste de sua caçada, e mesmo na Terra a perseguição continua, e com a incapacidade de a Archangel contatar o comando no Alaska, não restam alternativas que sobreviver as forças inimigas que a aguardam na longa jornada em direção ao território controlado pela Federação Atlântica.

A cada nova batalha os reais motivos desta guerra se tornam visíveis, e cada um deverá fazer escolhas difíceis e tomar atitudes cujas consequências poderão ser graves...

Cenário Histórico.

Capítulo III.



Um inusitado encontro com o 'Tigre do Deserto'.

Cenário Histórico.

Introdução.

Como vimos no histórico do Universo da Era Cósmica em nosso NetBook anterior, a Aliança Terrestre e a PLANT encontram-se em guerra já há onze meses. Com um breve momento de impasse sendo rompido pelo incidente na Colônia de Heliópolis, o qual levou a sua destruição e o início de uma perseguição sem precedentes a uma única Nave de Batalha, ambas as forças retomaram seus planos de ação, buscando encerrar a guerra o mais breve possível.

25 de Janeiro, ano 71 da Era Cósmica:

Após seis horas de combates dentro e fora da colônia, a até então neutra Heliópolis não mais existe. Naves de Batalha da ZAFT encontram-se no lado externo aguardando pela próxima manobra da Archangel, a bordo da qual Kira Yamato e Mu La Flaga são os únicos que podem protegê-la dos quatro Gundams roubados pelo inimigo.

Em meio aos destroços do que um dia fora seus lares, pods de fuga com os habitantes iniciam a longa jornada em direção a Terra, vagando pelo espaço aguardando serem resgatados, enquanto todos se perguntam o que houve. Tolle, Miriallia, Say e Kuzzey se vêem envolvidos na batalha, enquanto Kira relutante em tomar parte na guerra, não tem outra escolha que não seja lutar para proteger a seus amigos, e pior: enfrentar a dura realidade de ter de lutar contra Athrun Zala.

Após a batalha que resultou na destruição de Heliópolis Kira, no comando do Strike Gundam retorna a Archangel trazendo um pod de fuga que ao apresentar problemas não rumou para a Terra. Entre os civis a bordo, encontra-se Flay Allster.

Fuga Silenciosa.

Necessitando com urgência de suprimentos, a então nomeada Capitã da Archangel Murrue Ramius, não tem outra escolha, após avaliar com os demais comandantes todas as opções viáveis para alcançar a Base Lunar de Copernicus, opta por realizar uma escala na Fortaleza de Artemis, pertencente à Federação da Eurásia, um aliado não muito confiável da Federação do Atlântico.

Sendo perseguidos pela Versalius e Gamov, naves que contam apenas com os Mobile Suits roubados (Aegis, Blitz, Buster e Duel), iniciam uma manobra com o intuito de despistar seus perseguidores, os quais lendo seus movimentos movem-se a uma distância segura para

posicionarem-se mais adiante em uma manobra de bloqueio, aguardando a Archangel.

A Versalius (devemos mencionar que as Naves da ZAFT são nomeadas com nomes de grandes intelectuais Franceses!) se posiciona à frente da Archangel, enquanto a Gamov a persegue, enviando seus *'Mobile Suits'*. Com a manobra inimiga sendo descoberta, La Flaga parte com seu Moebius Zero na direção da Versalius (posicionada a frente), enquanto Kira se mantém junto a Archangel para protegê-la.

O combate se inicia, os Gundams se enfrentam, enquanto a Archangel realiza um disparo contra a Versalius orientada pelo *'Moebius Zero'*. Com a Versalius fora de combate, a Gamov se encontra sozinha na batalha. O Strike Gundam se vê perto de ser destruído quando suas reservas de energia se esgotam. Porém Kira assume a iniciativa e com o apoio de La Flaga recebe o Launcher Pack, e repele os atacantes, permitindo que a nave tome o caminho de Artemis.

O Guarda-Chuva de Artemis.

Após dois dias de viagem, a Archangel finalmente alcança a fortaleza da Eurásia. Sem a identificação da Aliança Terrestre, Murrue, Natarle e La Flaga são colocados sob custódia, enquanto técnicos examinam a nave.

Com o regresso da Nave Versalius para a PLANT, levando junto Creuset e Athrun (com o AEGIS Gundam), a fim de reportarem o ocorrido em Heliópolis, a Gamov segue solitária em sua missão de destruir a nova nave da Aliança, e seu Gundam remanescente.

Extremamente confiante na eficiência de seu sistema de defesa, o comandante de Artemis Gerard Garcia, baixa sua guarda ao ver a Gamov retirando-se porém, tudo não passa de um plano onde o Blitz Gundam, fazendo uso de seu sistema Mirage Colloid passa despercebido pelos

sensores da Fortaleza e, uma vez que o escudo que a protege é desligado, ingressa em seu perímetro interno e realizar seu ataque, impedindo que o mesmo seja reativado.



Archangel escapando da Fortaleza de Artemis.

Com o apoio do Buster e Dual Gundam, a fortaleza é atacada e destruída com grande facilidade pelo trio. Em meio a confusão, a Archangel consegue fugir, sem no entanto obter os suprimentos de que necessita, sendo a água o mais crítico!

Relembrando a Tragédia de Bloody Valentine.

O aniversário de um ano do ataque nuclear contra a PLANT de Junius Seven está próximo, e com o intuito de realizar um cerimonial em homenagem as vítimas deste grave incidente, o Conselho da PLANT envia uma nave civil para o local onde se encontra o que restou da Colônia no dia 2 de fevereiro. Lacus Clyne também integra a equipe, seguindo a bordo da Nave Silverwind em direção a Barreira de Destroços.

No dia seguinte, Creuset e Athrun fazem seu relato diante do Conselho Supremo da PLANT, esclarecendo os fatos que se sucederam em Heliópolis. Enquanto isso, a Archangel alcança a Barreira de destroços, e ao decidir buscar por suprimentos nos restos de naves que se encontram abandonadas no local, encontram os escombros de Junius Seven. Kira localizar uma nave civil abatida (Silverwind) e próximo a ela um Pod de salvamento, ao leva-lo para sua nave, para surpresa de todos seu único ocupante é Lacus Clyne, filha do Conselheiro da PLANT!

Athrun e Rau Le Creuset ainda encontram-se na PLANT, e ao serem informados que a Nave que seguia para Junius Seven esta desaparecida, recebem ordens de partirem com a Versalius em busca de Lacus.

Um novo combate.

No dia seis de fevereiro, a Archangel capta um fraco sinal emitido por uma força de resgate da 8º Frota, e um ponto de encontro é definido, o que para todos pode significar o fim dos combates. Com a expectativa de se unirem no dia seguinte, são surpreendidos pela chegada da Versalius, que junto com a Gamov atacam as naves.

Liderada pela Montgomery (Classe 250mt), o grupo avançado conta ainda com duas naves de escolta da Classe 130mt (Bernard e Law). Porém suas defesas se mostram incapazes de fazer frente aos Mobile Suits inimigos (GAT-X Serie que foram capturados em Heliópolis!), mesmo com o apoio da Archangel, e com os desesperados esforços de Kira e La Flaga, apenas a Montgomery resiste, a bordo desta nave encontra-se o pai de Flay, um ministro da Aliança Terrestre. Desesperada diante da possibilidade de ver a nave de seu pai destruída, arrasta Lacus para a ponte da Archangel e a transforma em refém, ameaçando-a de morte caso a nave seja destruída.



Flay tomando Lacus como refem.

Tal manobra é tardia, e a ultima nave do grupo avançado é destruída. Flay entra em choque, enquanto Natarle contraria Murrue Ramius e envia um ultimato para que a Versalius e Gamov recuem, caso contrário Lacus será tratada como uma prisioneira comum.

Com a batalha encerrada Kira regressa a nave, e se vê sendo acusado por Flay de não ter sido capaz de combater outros Coordinator, o que levou a nave de seu pai a ser destruída. Ainda transtornado pelo fato de estar lutando contra seu melhor amigo, e após ver a forma como Lacus foi usada por Natarle, encontra-se confuso quanto ao que deve fazer.

Em resultado disto, decide entregar Lacus de volta a Athrun, ainda mais ao tomar conhecimento de que ambos estão noivos. Com a ajuda de Miriallia e Say, no dia 8 de fevereiro deixa a nave junto com Lacus a bordo do Strike Gundam, e sem informar a ninguém segue em direção a Versalius, e impõem a condição de entregar Lacus ao piloto do Aegis Gundam apenas caso a Versalius recue. Com esta manobra, a Archangel ganha uma pequena vantagem em relação a seus perseguidores, podendo seguir ao encontro da Oitava Frota, comandada pelo Almirante Halberton.

Encontro com a Oitava Frota Orbital.

Após resgatar Lacus Clyne, a Versalius se vê com a missão de regressar para a PLANT, levando a representante do cerimonial de volta para casa, deixando a cargo da Gamov a perseguição a Archangel.

No dia 11, a poucos minutos do ponto de encontro com a Frota do Almirante Halberton, Yzak, Dearka e Nicol tomam a decisão de tentar um ultimo ataque contra a nave inimiga, lançando-se novamente em uma feroz batalha contra Kira e La Flaga. Durante o intenso combate que se estende por poucos minutos, Kira consegue danificar o Duel Gundam, ferindo Yzak em seu rosto. Sem alternativa, Dearka e Nicol resgatam seu colega ferido e abandonam a batalha.

Juntando-se a formação liderada pela Nave Menelaus e, posicionando-se ao lado da mesma, a tripulação finalmente pode respirar aliviada, e enquanto suprimentos são entregues, o próprio Almirante Halberton embarca na Archangel a fim de cumprimentar os jovens estudantes e informar as novas ordens, sendo o destino final da Archangel definido: JOSH-A, Alaska.

Neste momento, Kira e seus amigos tem a opção de regressarem para suas famílias, deixando a batalha porém, a decisão de Flay em se alistar, como forma de superar o trauma pela perda de seu pai dias atrás e ainda, ajudar a abreviar o termino do conflito. Diante desta noticia inesperada, Say toma a iniciativa e os demais o seguem. Kira ainda persiste em deixar a nave, mas quando uma nova batalha se mostra inevitável, reassume o comando de

seu Mobile Suit, ingressando nas forças da Aliança Terrestre.

Após a Versalius reunir-se com a Gamov, Rau Le Creuset toma a decisão de atacar a frota inimiga e destruir a Archangel. Athrun, Nicol e Dearka são enviados, e mesmo ainda se recuperando do ferimento em seu rosto, Yzak disposto a vingar-se, ignora as ordens medica e também sai para a batalha.

Ciente da importância de proteger seu projeto, o Alte Halberton opta por usar a Oitava Frota como escudo, barrando os inimigos até que a Archangel esteja em condições de alcançar o ponto de reentrada na Atmosfera. Uma feroz batalha se segue, enquanto La Flaga e Kira aguardam em seus postos.

Em poucos minutos várias naves da Aliança Terrestre são destruídas, e enquanto inicia uma reentrada de emergência, Murrue Ramius autoriza o lançamento de seus pilotos a fim de auxiliar a frota, que a esta altura esta próxima da aniquilação total.

A Gamov segue a Menelaus até um ponto sem retorno, e sendo atraída pela Gravidade do planeta é destruída. A Menelaus, ciente de que estará sujeita ao mesmo destino libera no ultimo instante a nave com os Civis a bordo, na tentativa de salva-los (quando do encontro com a oitava Frota, todos os civis foram levados para esta nave!).

A Archangel pouco a pouco se aproxima do ponto em que não mais será possível recuperar Kira e La Flaga. Yzak, em busca de sua vingança duela com o Strike Gundam, que tenta retornar para a nave. Yzak tenta realizar um disparo com seu Beam cannon, sendo atrapalhado pelo veiculo onde os civis encontram-se, perdendo a oportunidade de destruir aquele que o humilhara dias atrás, Yzak em um ato insensato destrói o veiculo. Embora Kira tente proteger a nave, a explosão da mesma o deixa desacordado.

Com a altitude cada vez menor, Yzak e Dearka tem de realizar uma manobra de reentrada com seus Mobile Suits, que não tem como escapar a atração da gravidade. Kira no ultimo instante é salvo pela Archangel, que ao manobrar para apanha-lo, perde sua rota, pousando em um local inesperado.

A guerra no Deserto.

A oitava Frota está destruída Halberton, o maior incentivador do programa de Mobile Suits da Aliança Terrestre esta morto. A ZAFT comemora a tomada de Victória (Segunda Batalha de Victória).

No dia 14 de fevereiro, em meio a um cerimonial em homenagem as vitimas de Junius Seven, as noticias da guerra empolgam a todos, enquanto no deserto, a Archangel não tem escolha que lutar contra o temido "Tigre do Deserto".

Yzak e Dearka também pousam na Terra, e aguardam por novas ordens na base de Gibraltar. Durante a noite, Andrew Waltfeld localiza a Archangel e a ataca. Diante da feroz resistência, e baixas em sua força, recua.

Na batalha, a Archangel recebe a ajuda do grupo de resistência Amanhecer do Deserto, e ao se reunirem com estes, Kira reencontra Cagalli, e tendo um inimigo comum unem forças para destruir as forças da ZAFT e abrir caminho em direção ao Mar Vermelho.

Andrew Waltfeld e suas forças estão instalados na cidade de Banadiya, mantendo sob controle a região antes ocupada pela Líbia.

Sahib Ashman, líder da resistência permite que a Archangel seja levada para a base da resistência, onde permanecera até obter os suprimentos necessários para a viagem através do Oceano Indico e Pacifico.

Buscando dar uma resposta a ousadia de seus inimigos na noite anterior, o "Tigre do deserto" inicia um controverso ataque contra a cidade de Tassil, buscando destruir os suprimentos dos rebeldes. Antes de abrir fogo, alerta a população para fugirem da cidade. Com as chamas sendo avistadas por observadores no acampamento rebelde, um grupo parte em direção a cidade, para confrontar as forças inimigas, que já haviam se retirado.

Insatisfeitos e querendo vingança contra o Tigre do Deserto, os homens saem em perseguição, iniciando uma batalha na manhã seguinte. Lança foguetes contra Mobile Suits: sofrendo inúmeras baixas, Sahib e Cagalli apenas escapam da morte com a intervenção de Kira, que enfrenta pessoalmente Andrew Waltfeld, que diante da força de seu oponente decide por retirar-se. Ahmed morre na ação.

No dia 20, com o intuito de buscar por suprimentos para a Archangel, membros da resistência acompanham Natarle até Banadiya, onde fazem contato com o mercado negro, buscando adquirir tudo o que preciso para que a nave siga viagem.

Kira e Cagalli saem pela cidade a fim de atender as listas pessoais da tripulação, e quando param em um restaurante, são surpreendidos por um sujeito, que ninguém mais é que o próprio comandante inimigo que busca conhecer melhor seu oponente. Enquanto discute com Cagalli sobre a melhor forma de Kira saborear seu Doner Kebab (uma comida típica da região), são vitimas de um ataque dos Blue Cosmos.

Salvo por Kira, Andrew faz questão de leva-los para seu quartel general, a fim de recompensa-los. Até então os dois jovens não sabiam com quem estavam lidando, e acreditando que suas identidades ainda não foram reveladas, buscam manter a calma. Porém, Cagalli se exalta e inicia uma discussão, e Andrew revela que sabia desde o inicio quem eles eram, e queria conhecer melhor seu inimigo. Após esta discussão, ele os libera, ansioso pelo seu próximo encontro com Kira no campo de batalha.

Enquanto a Archangel recebe seus suprimentos, e Dearka e Yzak aguardam em Gibraltar suas novas ordens, a Versalius regressa a PLANT, no dia 22, com Nicol e Athrun.

A batalha final contra o Tigre do Deserto se aproxima. No dia 26 de fevereiro, Yzak e Dearka se juntam as forças em Banadiya, enquanto a Archangel se prepara para seguir em direção ao Mar Vermelho.



'LaGOWE' comandado por Andrew Waltfeld.

Dois dias depois, enquanto Siegel Clyne e Patrick Zala, debatem no Conselho Supremo da PLANT sobre o inicio da `Operação Spit Brake`, Sahib e Murrue iniciam uma

ofensiva contra as forças de Waltfeld, com o intuito de destruir este inimigo comum e liberarem a passagem até o mar.

Durante um acirrado combate, onde Cagalli assume o comando de um dos Skygrasper, e Duel e Buster se juntam a batalha, as forças da ZAFT são destruídas e Andrew Waltfeld, confronta Kira a bordo de seu Mobile Suit 'LaGOWE', tendo como co-piloto a jovem Aisha. Superior aos BuCUE, este Mobile Suit se mostra um rival a altura do Strike e como resultado, no ultimo instante Kira desfere um golpe fatal, resultando na destruição de seu inimigo.

Com o caminho livre, e a derrota das forças inimigas, a Archangel retoma sua jornada, tendo Cagalli e seu Guardacostas como passageiros.

Combatendo sob as ondas.

Após alguns dias de uma tranqüila viagem, a Archangel alcança o Golfo de Aden em 3 de março, sendo então atacados por forças submarinas da ZAFT. Sob o comando de Marco Morassim, uma força de Mobile Suits submarinos e aéreos lançam seu ataque. Inicialmente repelidos, se mantém na caçada.

Após a derrota do Tigre do Deserto, Dearka e Yzak regressam a Gibraltar, onde no dia 6 recebem Nicol e Athrun, que liderando a equipe recebem ordens de seguirem para a base de Carpentária, a fim de emboscarem a Archangel antes que alcance a área controlada pela Federação Atlântica.

Enquanto são transportados (por via aérea) para o Pacífico, a Archangel é novamente vítima de um ataque da equipe de Morassim. Kira, La Flaga e Cagalli lutam para combater o inimigo. Ao separar-se do grupo, Cagalli avista o transporte que esta levando Athrun e o Aegis Gundam. No breve combate, seu Skygrasper e o transporte são abatidos.

Com a destruição da nave da Classe Vosgulov e da equipe de Morassim, e mesmo de seu ZnO, a batalha se encerra. Com Cagalli desaparecida, os esforços se voltam para a sua localização e resgate. O mesmo ocorre com os integrantes da equipe de Athrun, que tem de localiza-lo.

No dia seguinte, após uma noite em que tiveram de passar juntos em uma ilha deserta, Cagalli e Athrun são resgatados por suas respectivas forças. Assim sendo, a Archangel segue viagem e adentra no Oceano Pacífico.

No dia 23, Athrun, Nicol, Dearka e Yzak tem uma ultima oportunidade de concluir sua missão, e alcançam a Archangel próximo as águas territoriais da União Orb. Os danos sofridos pela Archangel são extensos e sem alternativa, decidem buscar refugio nesta nação que até o momento segue neutra no conflito, e posiciona sua força naval em bloqueio, forçando-os a recuarem. Porém, com a intervenção de Cagalli, filha do Representante Athha a passagem é liberada e logo a nave é escoltada em direção a ilha de Onogoro, enquanto as autoridades se esforçam em negar que tenham auxiliado-os.

Uma Nação Pacífica.

Sendo abrigados nas instalações subterrâneas do exercito de Orb, a Archangel recebe apoio dos técnicos de Morgenroete, sendo reparada. Durante sua estadia na ilha, os jovens tem a oportunidade de rever seus familiares, e Kira coopera com o programa de Mobile Suits realizado por Erica Simmons. No dia 28, Athrun decide por infiltrar-se na ilha junto com seus companheiros, a fim de confirmar a presença da Archangel. Disfarçados, ingressam nas

instalações de Morgenroete porém não tendo acesso a seção subterrânea, não conseguem confirmar a presença do inimigo.

Neste momento, ao ver Kira, Athrun tem a oportunidade de conversar com seu velho amigo e, ter a certeza da presença da Archangel. Sem revelar este fato a sua equipe, Zala decide por aguardar nos arredores da ilha pela saída da nave.

O dia 1 de Abril marca uma mudança profunda no poder da PLANT: Patrick Zala sucede a Siegel Clyne na função de Conselheiro. Seu primeiro ato é o de colocar em votação o inicio da 'Operação Spit Break', bem como a intensificação da 'Operação Uroboros', contando com a maioria dos votos, Patrick obtém pleno apoio e seus planos são aprovados no mesmo dia.

A caminho do Alaska: a Batalha final!

Ao concluir os reparos e reabastecer, a Archangel finalmente inicia a ultima etapa de sua viagem, com destino ao Alaska. No dia 15 de abril deixam as águas da União Orb, e seguem em direção ao espaço aérea da Federação Atlântica. Porém Athrun tendo certeza de que cedo ou tarde a nave retomaria sua viagem, os aguarda em uma emboscada.

No comando do segundo Skygrasper, Tolle Koenig se junta a La Flaga, tendo como missão apoiar a Kira, levando seus Strike Packs, ampliando sua capacidade de combate.

Durante a batalha Kira e Athrun duelam ferozmente, e quando a Phase Shift Armor do Aegis Gundam é desativada, Nicol, usando de sua Mirage Colloid tenta protege-lo e se lança contra o Strike. Reagindo instantaneamente, Kira desfere um golpe fatal contra o Blitz Gundam, destruindo-o e matando Nicol diante de Athrun. A batalha se encerra e a equipe Zala amarga a perda de um de seus integrantes.

Athrun não tem mais duvidas de que deve eliminar o Strike, mesmo que para isto deva matar seu velho amigo, e dois dias mais tarde nas proximidades das Ilhas Marshal, um novo combate é travado. Buster é danificado e Dearka acaba sendo capturado pela Archangel. Kira e Athrun lutam desesperadamente sua ultima batalha. Tolle decola com o Skygrasper com o intuito de ajudar na batalha, e vendo Kira acuado dispara contra o Aegis. Furioso e sedento de vingança pela morte de Nicol, Athrun arremessa seu escudo contra a aeronave, matando Tolle.



Duelo final entre Kira e Athrun...

Em estado de fúria, Kira decide vingar a morte de seu amigo, e se lança contra Athrun! Como resultado o Aegis é gravemente danificado, o que leva seu piloto a assumir a forma de Mobile Armor para empregar seu canhão Scylla e efetuar o disparo final. Porém ao prender-se ao Strike, sua energia se esgota e como ultima manobra, aciona o sistema

de autodestruição! Kira se vê sem ter como se livrar da manobra e nem mesmo como abandonar a cabine, enquanto Athrun tenta escapar. Com a explosão, os dois Mobile Suits são completamente destruídos e Athrun desaparece no mar...

Yzak retira-se da batalha como único sobrevivente!, enquanto Murrue Ramius sem alternativa, segue adiante em direção ao Alaska porém antes de retomar seu curso, solicita que as forças da União Orb iniciem as buscas por Kira e Tolle, que passam a ser considerados como MIA (Missing in Action), para desespero de todos a bordo, em especial de Miriallia, namorada de Tolle, e principalmente de Flay, que desde o pouso no deserto rompera seu compromisso com Say e se envolvera com Kira.

Operação Spit Break.

Como resultado das buscas, lideradas por Cagalli, os restos dos dois Gundams (AEGIS e STRIKE) são encontrados e recuperados, bem como Athrun, que posteriormente é repatriado para a Base de Carpentária, momento no qual recebe sua promoção para as forças especiais, e é enviado de volta para a PLANT. Apesar dos esforços, o corpo de Kira não é encontrado o que alimenta esperanças de que esteja vivo!

A Archangel finalmente alcança o espaço aéreo de JOSH-A no dia 2 de maio, sem no entanto ter notícias conclusivas sobre o paradeiro de Kira, que tendo sido encontrado pelo Reverendo Malchio, recupera-se dos ferimentos na residência de Siegel Clyne a qual é obvio, encontra-se em Aprilius City! Tendo atuado como um elo de ligação entre a 'Facção Clyne' e grupos políticos moderados dentro da Aliança Terrestre, o Reverendo apresenta uma proposta ao Conselho Supremo da PLANT, a fim de encerrar o conflito sendo entretanto rejeitado.

Enquanto a tripulação da Archangel é submetida a uma minuciosa investigação sobre os fatos e eventos em que esteve envolvida desde sua fuga de Heliópolis, Patrick Zala não existe em lançar a Operação Spit Break no dia 5 de maio. Se a principio todos acreditavam que o objetivo da força de ataque seria o ultimo Driver de Massa ainda sob controle dos Naturais situado no Panamá, o que impediria que as forças da Aliança Terrestre situadas no espaço pudessem receber suprimentos ou reforços por um longo tempo, o alvo é modificado e as ordens são para que em 72 horas seja lançada uma poderosa força de invasão contra o comando da Federação Atlântica no Alaska: JOSH-A!



La Flaga e Murrue prestam depoimento durante inquerito.

Enquanto as forças Coordinator realizam os últimos preparativos, a Tenente Natarle, o Tenente La Flaga e a jovem Flay Allster recebem ordens de deixar a Archangel e seguirem para outras bases, enquanto a Archangel e sua

tripulação são ignorados, e aguardam ordens de permanecerem em JOSH-A

Alheios a possibilidade de um ataque contra seu mais importante centro de comando, todas as forças possíveis são enviadas para reforçarem as defesas no Panamá, restando apenas umas poucas unidades militares da Eurásia e a Archangel para a segurança do Alaska.

A grande armadilha.

No dia 8 de maio, forças militares da ZAFT partem das bases de Carpentaria, Gibraltar e realizam também um assalto desde nave na órbita terrestre, iniciando a "verdadeira" Operação Spit Break.

A situação política na PLANT se torna instável, com a Facção Clyne tentando agir, a fim de impedir os planos de Zala entretanto, Lacus entrega a Kira um novo e poderoso 'GUNDAM' desenvolvido pelo técnicos da PLANT com as tecnologias obtidas com os Gundams roubados em Heliópolis e ainda, contando com 'N-Jammers Cancelers'.

A batalha pela defesa de JOSH-A se mostra brutal e violenta. A Archangel assume a linha de frente, liderando as forças navais que tentam impedir o avanço inimigo, enquanto por terra, unidades blindadas tentam deter hordas de ZuOOT, e nos céus os caças terrestres são dizimados pelos DINN. Inúmeros transportes deixaram JOSH-A durante os últimos dias, no que se revelou uma verdadeira evacuação da base, removendo todo o pessoal vital para as futuras operações de combate. La Flaga, que juntamente com Flay ainda aguardavam para embarcarem e seu transporte são pegos no meio da batalha, e enquanto Flay é capturada por Rau Le Creuset (que havia entrado na base a fim de descobrir os verdadeiros planos Naturais), que se retira em seguida. La Flaga havia chegado até o centro de comando e vendo que não há nenhum oficial na base descobre o sórdido plano de "luta desesperada até o final", que fora meticulosamente elaborado por fanáticos membros dos Blue Cosmos: eliminar o maior numero possível de Coordinators usando um sistema 'Cyclops'!

Tentando não apenas salvar a si mesmo, mas a própria Archangel e o maior numero possível de soldados, ele decola com um Skygrasper e após um pouso forçado na Archangel, informa a Capitã Murrue sobre a situação. Após constatar que as ordens enviadas pelo comando são sempre as mesmas, na realidade uma gravação e que os reforços jamais deixarão o Panamá ela assume a responsabilidade e ordena uma retirada para todas as unidades, alertando também os atacantes que já tendo passado pelas linhas de defesa, encontram-se dentro das instalações!

Kira Yamato: o regresso!

A bordo do FREEDON 'GUNDAM', que contando com um reator nuclear a bordo (que funciona graças a ação de um 'N-Jammer Canceled') possui uma autonomia



Kira e Lacus diante do Freedom.

ilimitada, Kira alcança a Archangel a tempo de lhes salvar usando seu incrível poder de fogo para incapacitar as forças inimigas de combater, sem no entanto impedilas de fugirem!

A bordo de um transporte submarino, o Capitão Willian Sutherland e outros líderes das forças da Federação do Atlântico constataam que grande parte das forças inimigas estão

dentro da base, e tal como ocorrera durante a batalha da Cratera Edymion acionam o Sistema Cyclops, resultando em baixas não apenas para as forças Coordinators, mas também para as unidades da eurásianas que foram deixadas para trás, a fim de “sacrificarem-se por um mundo azul e puro”!

O caos no Conselho Supremo da PLANT.

Não restando dúvidas de que os Naturais sabiam dos verdadeiros objetivos da Operação Spit Break, e prepararam uma armadilha Patrick Zala, diante das dimensões da derrota sofrida imediatamente acusa Siegel Clyne de traidor, e ordena que tanto ele quanto seus seguidores sejam imediatamente presos e tratados como traidores.

Athrun regressa a PLANT e encontra o caos instaurado, as forças da ZAFT estão diante de seu maior fracasso militar, Siegel é acusado de traição e sua noiva, Lacus é agora uma fugitiva que realizar transmissões clandestinas para tentar mostrar a população o quão insana tem se tornado esta guerra!

No dia 11 Athrun encontra-se com Lacus onde esta lhe revela que entregou o Freedom Gundam a Kira para que ele possa por um fim a esta guerra, tentando mostrar-lhe que seu pai está fora de controle. Após este encontro, Athrun passa a questionar-se sobre suas ações e sobre o que seria correto fazer!

No dia seguinte, o então Conselheiro Zala em discurso torna publica a suposta traição de Siegel Clyne e seus seguidores quanto ao fracasso da Operação Spit Break, declarando-os como foragidos.

De volta a Orb.

Após concluírem que foram traídos pelos seus comandantes e que juntamente com as forças da Federação da Eurásia foram deixados em JOSH-A para morrerem, os tripulantes da Archangel e Kira decidem por regressarem para a União Orb, aonde chegam no dia 15, sendo recebidos em Morgenroete para sofrerem os devidos reparos.

A batalha do Panamá.

Após se refazerem das baixas ocorridas em JOSH-A, e sedentos por vingança as forças da ZAFT lançam no dia 25 um violento ataque contra as instalações do Driver de Massa do Panamá, com o objetivo de destruírem a ultima porta de acesso ao espaço ainda sob controle da Federação



Strike Dagger em ação no Panamá.

Atlântica. Já cientes de que este ataque era iminente, as forças remanescentes da Aliança Terrestres estão concentradas no local, sendo ainda compostas pelas suas primeiras unidades de combate operacionais dotadas com Mobile Suits, dotadas com os Strike Dagger.

Apesar de serem limitadas em relação aos GINN e outros Mobile Suits empregados pelas forças da ZAFT, estas versões simples do Strike Gundam tornam os combates equilibrados. Entretanto já cientes da possibilidade de caírem em uma nova armadilha, Patrick Zala ordenou o emprego do ‘Sistema Gungnir’, que consistindo em poderosos geradores de Pulsos eletromagnéticos não apenas colocam fora de combate todos os Mobile Suits inimigos, mas também destroem o precioso Driver de Massa.

Conflitos internos.

Com o Driver de Massa do Panamá destruído, e os de Victoria e Kaohsiung sob controle inimigo não há meios de se enviar nem reforços ou suprimentos para o espaço, o que em breve resultará na total aniquilação das forças baseadas na Base Lunar. Entretanto, após uma reunião entre Muruta Azrael e líderes da Federação Atlântica este propõem que a União Orb seja forçada a aliar-se a Aliança Terrestre, cedendo assim o controle de seu Driver de Massa.

Como parte deste plano, em 1º de junho o Reino da Escandinávia, a União Equatorial e a União Orb recebem ordens de abandonarem sua neutralidade e apoiarem na luta contra os Coordinators. Prontamente Uzumi Nara Athha, líder da União Orb rejeita tal possibilidade, e ainda assim tenta um dialogo.

Por fim, em 13 de junho as lideranças da Aliança Terrestre descartam a possibilidade de que o impasse seja resolvido através do dialogo, e enviam sua 4ª Frota Naval em direção ao Território da União Orb, dando-lhes um ultimato de 48 horas para que não apenas aceitem uma rendição incondicional, mas também desarmem por completo suas bem equipadas forças de autodefesa, submetendo-se totalmente ao controle da Aliança.

A batalha pela Ilha Onogoro.

A bordo da força de ataque, Muruta Azrael acompanha ansioso a destruição das forças defensoras de Orb, a fim de apoderar-se de toda a tecnologia de armas que esta pequena nação adquiriu, em parte graças a perfeita cooperação entre Naturais e Coordinators. Enquanto os militares estão preocupados em assumir rapidamente o controle do Driver de Massa, seu maior interesse está ns instalações subterrâneas da Ilha Onogoro, onde se encontra a fabrica de Morgenroete.

Por fim, no dia 14 de junho as forças de ambos os lados realizam os últimos preparativos para a grande batalha, sendo que os tripulantes da Archangel decidem lutar ao lado de Uzumi. Contando com sua própria força de Mobile Suits M-1 Astray, apoiados ainda pelo Freedom Gundam, e dos Buster e Strike (com Dearka e La Flaga nos comandos) os quais foram reconstruídos pelos técnicos de Morgenroete, além da própria Archangel todos os civis são evacuados das cidades e na manhã do dia 15, o governo da União Orb rejeita oficialmente as imposições da Federação Atlântica, e luta desesperadamente para impedir que sua tecnologia e o Driver de Massa caiam nas mãos de seus inimigos.

Tecnologia. Capítulo IV.



Vista das Colônias PLANT em L.5.

Tecnologias.

Introdução.

A humanidade jamais teria chegado até onde chegou se não estivesse sempre em busca de novas tecnologias e avanços científicos! Se em tempos de paz os cientistas no surpreendem a cada dia com algo diferente, em tempos de guerra a indústria do genocídio está mais ativa do que nunca...

Desta maneira iremos agora apresentar algumas das novas tecnologias, muitas das quais surgiram nos campos de batalha no decorrer desta instigante aventura.

Tecnologias.

Como era de se esperar, ainda reservamos algumas surpresas para este nosso segundo NetBook. Como em todo conflito novas tecnologias surgem diante das necessidades do campo de batalha, durante a guerra entre a PLANT e a Aliança Terrestre não poderia ser diferente. Assim sendo, vamos agora apresentar algumas das novas tecnologias que surgiram.

GENESIS: se as forças terrestres possuem sua 'formula do genocídio instantâneo', na forma de seu sistema Cyclops, a ZAFT não poderia ficar atrás e graças ao desenvolvimento dos N-Jammers, criou este sistema que inicialmente deveria servir para o envio de energia para naves que realizassem a exploração além do sistema solar, mas logo foi convertida em um poderoso canhão laser.



Designado como Gamma Emission by Nuclear Explosion Stimulate Inducing System, seu funcionamento consiste em uma camara onde uma ogiva nuclear é detonada, e sua energia

é convertida em um poderoso feixe de raios Gamma. Direcionados através de espelhos, este feixe (que basicamente é uma forma de radiação eletromagnética) penetra até mesmo através de estruturas sólidas, destruindo sua estrutura molecular. Construída próximo a Jachin Due, obteve incorporado a seu projeto as tecnologias da Phase Shift Armor e da Mirage Colloid para assegurar sua capacidade de sobreviver aos ataques inimigos e manter sua presença oculta, embora quando do disparo necessite desativar sua invisibilidade. Sua seqüência de disparo é extremamente lenta, e após cada disparo é necessário a substituição de seu sistema de espelhos externos antes de uma nova salva, o que demanda um tempo razoável.

GUNDAM: Com a captura de quatro dos cinco Mobile Suits da Aliança, a ZAFT absorveu sua tecnologia ampliando as capacidade de combate de seus modelos então em serviço, notadamente quanto ao emprego de armas do tipo Beam. Mas graças ao emprego dos N-Jammers Cancelers, encontram-se em andamento o projeto de desenvolvimento de uma nova série de Mobile Suits para a ZAFT, tão ou mais poderosos que os modelos da Aliança Terrestre. Desta maneira, GUNDAM ganhou um novo significado: Generation: Unsubdued Nuclear Drive/Assault Module complex.

Neutron Jammer Canceler: se o uso dos N-Jammers tornou impossível o emprego de todo e qualquer tipo de

reação nuclear, logo os cientistas da PLANT desenvolveram um sistema que fosse capaz de anular seus efeitos. Instalados junto a usinas nucleares, ou mesmo em um Mobile Suit, será capaz de permitir o uso de reatores nucleares para a geração de energia porém, acoplados a mísseis nucleares podem vir a tornar possível um novo 'Bloody Valentine'. Se os N-Jammers possuem um longo alcance, estes dispositivos possuem ação localizada.

Plasma Booster: a fim de auxiliar no lançamento das naves da Classe Izumo, os técnicos da União Orb desenvolveram um veículo reutilizável, que acoplado a nave, lhe permite alcançar a órbita terrestre. Uma vez que a nave alcance determinada altitude o veículo desacopla e retorna automaticamente para sua base de lançamento. Como a Archangel foi desenvolvida com apoio dos técnicos de Morgenroete, e muito de seu design foi utilizado na construção de uma nave para a União Orb, o Plasma Booster pode ser acoplado a ela.

Scale System: este revolucionário sistema de propulsão adotado na Lesseps, lhe permite 'navegar' através da areia do deserto! Seu funcionamento consiste no uso de vibrações de pequenas escalas, as quais liquefazem o solo, permitindo que a nave deslize suavemente. Tais motores também são empregados em alguns torpedos terrestres, e com algumas modificações em veículos submarinos, embora seu emprego esteja limitado a pequenas profundidades.

Sensor Lorenzini: como sensor para seus Mobile Suits aquáticos (ZnO e GOOhN), a ZAFT desenvolveu um

sistema muito similar ao empregado por tubarões, capaz de detectar impulsos elétricos próximos, sendo por tanto muito mais confiáveis que os sonares.

Sistemas Bélicos.

Gungnir System: consiste em um poderoso gerador capaz de emitir Pulsos Eletromagnéticos poderosos o bastante para destruir todo e qualquer circuito eletrônico dentro de seu raio de ação sem no entanto, vitimar nenhuma criatura viva ou destruir estruturas e construções. Como resultado de seu funcionamento, tudo o que depender de computadores ou circuitos eletrônicos para funcionar ficara instantaneamente paralisado. Tal sistema foi criado e desenvolvido pelos técnicos da ZAFT, como uma arma apta a colocar fora de combate as unidades da Aliança Terrestre, sendo que para este fim geram um pulso EMP forte o bastante para superar a proteção usada em seus veículos.

Phonon Maser: constituindo-se na arma padrão dos Mobile Suits subaquáticos, consiste em um emissor de ondas sonoras similar a um laser. Fazendo uma analogia com um laser, que emite photons capazes de concentrar uma grande quantidade de energia sobre seu alvo, um maser libera phonons, que estando na mesma frequência e fase, formam um feixe coerente e que pode ser disparado quando submerso, ao contrario das Beam Weapons convencionais, que não funcionam debaixo da água, tanto sendo Rifles quanto Sabers.

Personagens.

Capítulo V.



Kira Yamato, piloto do 'Strike Gundam'.

Personagens.

Introdução.

Agora que os personagens centrais desta saga já foram muito bem apresentados no NetBook anterior, é chegada a hora de apresentarmos aqueles que também estão presentes no universo de Gundam Seed, e que embora estejam longe do foco das atenções, tem de tomar importantes decisões nos bastidores, decisões as quais tem efeito direto sobre as Naves Archangel e Versalius, bem como sobre os destinos de toda a humanidade.

Também destacaremos a Fação Clyne e as disputas internas pelo poder na PLANT e é claro, a influencia dos Blue Cosmos sobre a Aliança Terrestre, a qual cada vez mais deixa claro em suas ações estar lutando "por um mundo azul e puro".

Fação Clyne.

Diante das pretensões de Patrick Zala em tomar o controle do Conselho Supremo e assim ter liberdade plena em levar adiante seus planos de destruição dos Naturais as lideranças moderadas, vendo-se diante de uma situação onde os radicais estão tomando o poder se unem a Siegel Clyne, o qual passa a fazer ferrenha oposição a seu antigo companheiro no processo de emancipação das Colonias de Lagrange Point 5 em anos anteriores.

Tentando uma saída pacífica para a guerra, seus partidários contam com o apoio do 'Reverendo Malchio', que tendo acesso livre entre a Terra e a PLANT serve de mediador para importantes conversações entre as facções moderadas de ambos os lados, tendo por objetivo levar a um cessar fogo que permita encerrar as hostilidades e firmar um tratado de paz.

Embora seus apelos sejam sufocados pelos radicais de ambos os lados, que buscam pela completa aniquilação de seus inimigos, estarão dispostos a tudo para deter Zala e aqueles que o apóiam.

União Orb.

O pacífico arquipélago situado no meio do oceano Pacífico passa a se ver em uma situação complexa após o incidente em Heliópolis, após o qual sua cooperação para com o programa de Mobile Suits da Aliança Terrestre veio a tona.

Até então vinha habilmente mantendo sua neutralidade mantendo representantes juntos a ambas as forças, a fim de evitar que a guerra alcançasse seu território.

Uzumi Athha que havia autorizado o apoio de Morgenroete no programa GAT-X, passa a ser pressionado pela Federação Atlântica a qual influenciada por Muruta Azrael, deseja que sua nação deixe de lado sua posição de neutralidade e passe a cooperar no esforço de guerra, afinal a União Orb é reconhecidamente uma nação muito bem equipada e detentora de uma indústria bélica bastante evoluída. Caso mantenha sua recusa em aliar-se aos Naturais, estará sujeita ao mesmo destino dos Estados Unidos da América do Sul.

Aliança Terrestre (OMNI Enforcer).



Nome: Alte Lewis Halberton.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Um experiente militar! Tendo vivenciado inúmeras batalhas contra os Mobile Suits inimigos, desde cedo admitiu a superioridade destes em relação as unidade se Mobile Armors, e sempre foi favorável a adoção de tais máquinas pelas forças da Aliança Terrestre. Porém sendo ignorado apenas obteve

permissão para o desenvolvimento de cinco protótipos, contando para isso com o apoio de um antigo piloto de Mobile Armor que serviu sob suas ordens, a então Tenente Murrue Ramius.

Ao alcançar o Almirantado, assumiu o comando da Oitava Frota Orbital, tendo como nave de comando a Menelaus (Classe Agamenon), sem no entanto deixar de acompanhar o desenvolvimento do programa de Mobile Suits.

Sendo um brilhante oficial, ganhou o respeito de seus inimigos e a admiração de seus subordinados. Sabem muito bem reconhecer os esforços individuais de cada soldado sob seu comando, elogiando quando alguém merecer.

Quando da aproximação da Archangel da Órbita Terrestre, imediatamente seguiu para receber pessoalmente seus tripulantes e conferir a devida escolta até seu pouso em JOSH-A. Porém, em meio aos combates toda sua esquadra foi dizimada e a tão preciosa Archangel teve de antecipar sua re-entrada na atmosfera, pousando no deserto.



Nome: Capitão Willian Sutherland.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Seus atos não negam duas coisas: sua simpatia pela causa dos Blue Cosmos, e o total desinteresse pelo esforço que o Alte Halberton teve em criar os Mobile Suits da GAT-X Serie. Sendo um homem frio, quase sem sentimentos, demonstra não ter nenhum escrúpulo para atingir seus objetivos, e não dá o menor

valor pelas vidas de seus soldados, estando disposto a sacrificá-los, caso este seja o preço de sua vitória final!

É mais que um simples aliado aos planos de Muruta Azrael, com quem compartilha do mesmo ódio pelos Coordinators.



Nome: Muruta Azrael.

Idade: 30 anos.

Nascimento: ?

História: Presidente da maior empresa Bélica e ainda diretor da Associação das Industrias de Defesa, não possui escrúpulos quando a questão é dinheiro. E sendo o líder dos Blue Cosmos, usa de sua posição e prestígio para atingir seus objetivos de exterminar com todos os Coordinators.

Tendo estado por trás da tragédia de Bloody Valentine,

conta com um grande apoio entre o alto comando da Aliança Terrestre, e consegue alterar os objetivos da guerra que se a principio eram retomar o controle sobre as colônias da PLANT, aos poucos passou a ser o de exterminar por completo a todos seus habitantes.

Diante da insistência da União Orb em se manter neutra e pior ainda, aceitar a coexistência pacífica com os Coordinators, incitará aos comandantes que ataquem a ilha com força total destruindo-a por completo, permitindo-lhe assim assumir o comando das industrias de Morganroete, e seus projetos de armas e principalmente Mobile Suits.



Nome: Alte Gerard Garcia.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Não restam duvidas de que a Federação da Eurásia mesmo sendo o mais importante aliado da Federação do Atlântico não é alguém em quem se possa confiar cegamente e assim sendo, o Almirante Garcia manteve esta postura quando abrigou a Archangel em sua Fortaleza

Extremamente arrogante e de atitudes nada gentis, o

comandante da Fortaleza de Artemis, situada em um Asteróide em Lagrange Point 3, tentou obter os dados sobre a nave Archangel e o Sitrke Gundam, quando estes realizaram uma escala para obter suprimentos.

Porém esta atitude de autoconfiança resultou na destruição da fortaleza durante o audacioso ataque realizado pela equipe de Creuset.

Zodiac Alliance Freedom Treaty (ZAFT).



Nome: Patrick Zala.

Idade: 46 anos.

Nascimento: Ano 23.

História: Tendo nascido na Federação Atlântica, é irônico pensar que anos depois comandaria forças militares com o objetivo de destruir sua terra natal...

Sentimentalistas a parte, migrou para a PLANT, e logo que conheceu Sigel Clyne passou a militar pela autonomia da colônia vindo a

formar a Aliança Zodiac.

Muitas batalhas políticas depois, se tornou o comandante das forças da ZAFT, e membro do Conselho Supremo da PLANT, onde passou a ter voz ativa em favor da guerra, ainda mais depois que sua esposa morreu no ataque a Junius Seven.

Sendo um homem insensível e de uma frieza assustadoras, não hesitaria em ordenar a execução de seu próprio filho se este não seguisse suas ordens, ou se mostrasse contra seus planos! E tocando neste assunto, seu filho é Athrun Zala, com o qual possui um tratamento similar ao de um comandante para com seus soldados...

Ocupando o posto de Conselheiro do Comitê Nacional de Defesa da PLANT, vem ganhando cada vez mais apoio entre os demais conselheiros, em parte graças aos seus discursos em favor da segurança dos Coordinators. Conseguindo apoio irrestrito para levar adiante seus planos de esmagar as forças terrestres, ainda assim demonstra interesse em suceder a Clyne no cargo máximo do Conselho da PLANT, tendo plena autonomia para concretizar seus planos.

Nome: Andrew Waltfeld.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: O tão famoso e temido Tigre do Deserto. Embora possa não parecer, sua personalidade irreverente e atitudes humanas lhe conferem um carisma



Nome: Marco Morassim.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Comandante da força submarina estacionada na base de Carpentaria, ao ser solicitado a destruir a Archangel, tomou esta missão como algo pessoal, tendo a oportunidade de realizar uma tarefa em que nem mesmo a equipe de Creuset (considerada a mais poderosa e capaz) obteve êxito.

Extremamente confiante e um tanto que arrogante se lança na caçada quando a Archangel realiza seu trafego pelo Oceano Indico.

Marco não apenas lidera pessoalmente a operação de combate, mas também auxilia na caçada, pilotando Mobile Suits aquáticos 'UMF-5 ZnO' ou aéreos 'AMF-101 DINN'.

Facção Clyne (PLANT).

Nome: Siegel Clyne.

Idade: 45 anos.

Nascimento: ano 22.

História: Coordenador de primeira geração, nasceu no Reino da Escandinávia, e quando da construção das Colônias da PLANT auxiliou na construção. A exemplo de Zala, seguiu a carreira política, tendo tido participação ativa no processo que resultou na criação do Conselho Supremo da PLANT.



Sabe que a guerra apenas irá

se prolongar e por isso busca a todo custo uma saída pacífica para a crise, e por diversas vezes tentou negociar, sem no entanto obter êxito.

Diante da ascensão de Patrick Zala e seus partidários ao poder, o que resultará no acirramento do conflito, uniu forças com outros integrantes do conselho tendo em Eileen Canaver sua mais fiel aliada, formando assim um grupo que ficaria conhecido como a 'Facção Clyne'.

Pai de Lacus Clyne, possui uma postura e atitude mais conservadora e reservada, embora seja um político que não mede as consequências de seus atos na busca daquilo que julga estar certo.

Nome: Martin DaCosta.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Sempre ao lado de Andrew, tem a missão de acompanhar seu comandante nas batalhas travadas no deserto. Quando seu comandante opta por embarcar em seu Mobile Suit e combater pessoalmente o inimigo tem a responsabilidade de comandar a Nave de batalha 'Lesseps'.

Além de sua formação



como oficial, não é qualificado como piloto de Mobile Suits ou qualquer outro veículo, diferentemente de muitos outros militares.

Nome: Aisha.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Excepcional estrategista e hábil piloto de Mobile Suit, atua como artilheiro a bordo do 'LaGOWE' comandado por Waltfeld, com quem possui um relacionamento.

Recatada e atenciosa confia em seu

comandante, seguindo-o até as últimas consequências.



Nome: Eileen Canaver.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Representante da cidade de September, é a líder da facção moderada a qual se opõem a Patrick e seus planos de destruir a todos os Naturais.

Apóia incondicionalmente a Clyne em suas decisões querendo buscar por uma saída pacífica para a guerra, levando a um armistício que permita a discussão de um tratado de paz.



União Orb.



Nome: Uzumi Nara Athha.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Representante da União Orb, tem a difícil tarefa de manter sua nação neutra no conflito, mesmo diante da pressão cada vez maior exercida pela Federação Atlântica para que se alie na luta contra todos os Coordinators.

Apesar de defender o completo afastamento de ambos os lados, aprovou a participação das indústrias de Morgenroete no programa de construção dos

Mobile Suits e da própria Archangel, utilizando as instalações situadas em Heliópolis, com o objetivo de adquirir a tecnologia desenvolvida pela Federação Atlântica. Porém com o ataque da equipe de Creuset este acordo foi descoberto e a situação política se agravou.

Não se pode deixar de mencionar seu difícil relacionamento com sua filha Cagalli, a qual se mostra totalmente contrária a decisão de seu pai em ter apoiado a Aliança Terrestre.



Nome: Cel. Ledonir Kisaka.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Coronel da 21ª unidade aerotransportada da União Orb, recebeu a ingrata missão de acompanhar Cagalli quando esta seguiu para se unir ao grupo Amanhecer do Deserto. Sendo

natural da cidade de Tassil a qual encontra-se na área controlada pelas forças de ZAFT, conhece bem a região.

Sendo um homem de personalidade calma e poucas palavras, mantém em segredo a identidade da impulsiva Cagalli, enquanto tenta mantê-la longe de problemas além é claro, sobreviver as batalhas.



Nome: Erica Simmons.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Engenheira Sênior das Indústrias de Munições de Morgenroete, Erica tem chefiado os trabalhos do programa de construção de Mobile Suits para as forças da União Orb no caso, o M-1 Astray.

Muito competente, ainda auxiliou nos reparos da Archangel e do Strike Gundam, quando estes estiveram nas instalações da Ilha Onogoro.

Possui uma pequena filha, Ryuta que mesmo não a vendo com frequência devido aos trabalhos em Morgenroete, procura sempre manter contato.

Nome: Asagi Caldwell.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Asagi é uma das três pilotos de testes da série M-1 Astray, que se encontram em desenvolvimento nas Fábricas de Morgenroete. Sendo a líder da equipe, assume o comando das demais garotas quando preciso, sabendo fazê-las atuarem em equipe, e mesmo sem experiência em combate, se mostra hábil quando no campo de batalha



Nome: Juri Wu Nien.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Sempre usando seus tradicionais óculos, a jovem Juri é mais uma das pilotos de testes de Morgenroete, estando envolvida no desenvolvimento do M-1 Astray.



Nome: Mayura Labatt.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Junto com Juri e Asagi, completa o trio de pilotos de testes da Série M-1 Astray, que se encontra em desenvolvimento.



Outros Personagens.



Nome: Reverendo Malchio.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Como todo religioso que pratica o que prega, não faz distinção entre Naturais ou Coordinators, e apóia da maneira que for possível uma saída pacífica para a resolução das diferenças.

Tendo livre acesso entre as colônias de PLANT e a Terra, mantém contato com Siegel Clyne, e serve de mediador entre ambas as forças.

Quando não está envolvido nas questões políticas geradas pela guerra, dedica seu tempo livre ao abrigo para órfãs de guerra que mantém nas ilhas Marshal



Nome: Sahib Ashman.

Idade: ?

Nascimento: ?

História: Líder da resistência no norte da África, Ashman possui um temperamento forte, típico do povo de sua região. Mesmo não confiando plenamente na Aliança Terrestre e seus interesses, ajuda a tripulação da Archangel quando esta se mostra disposta a lhe ajudar a derrotar as forças de ocupação

da ZAFT, lideradas por Andrew Waltfeld.

Sendo um antigo amigo da família Athha, recebeu Cagalli em seu grupo, sendo o único a conhecer sua verdadeira identidade.



Nome: Ahmed Al Fauzi.

Idade: ?

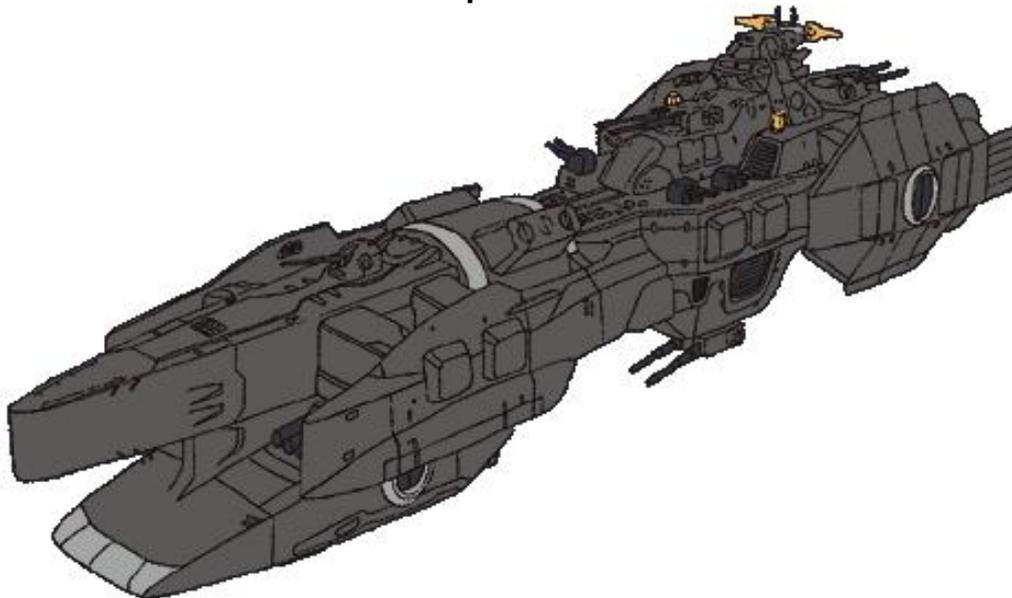
Nascimento: ?

História: Impulsivo e valente, o jovem Ahmed foi designado a servir de motorista para Cagalli, estando sempre a seu lado quando em combate.

Buscando impressionar a jovem princesa, a qual combate com uma valentia que muitos homens dificilmente igualam. Desta maneira, também passa a agir

de maneira inconseqüente, buscando impressiona-la.

Regras de Combate. Capítulo VI.



'Nave de Batalha Classe 250mt'.

Regras de Combate.

Introdução.

Como em nosso primeiro NetBook demos maior ênfase nas regras para combates entre os Mobile Suits, iremos agora apresentar as regras avançadas para combates entre Naves de Batalha, permitindo um maior realismo nos combates.

De forma resumida, podemos destacar que a principal diferença será a adoção de um diagrama de dano próprio para cada tipo de nave o que permitira que o dano passe a ser localizado, tal como para os Gundams.

Com as batalhas chegando a superfície do planeta Terra, também haverá algumas novas regras para os combates, adicionando alguns modificadores influenciados pelo efeito da Gravidade.

Combatendo na Terra.

Sem dúvida alguma os combates no espaço são travados de maneira mais livre, sem os desagradáveis efeitos da Gravidade ou ainda, o vácuo permite que sem a existência de atrito os projéteis tenham um alcance infinito!

Mas a partir do momento em que se adentra na atmosfera terrestre, as coisas ficam um pouco mais complicadas, e será exatamente sobre estas limitações as quais tornarão os combates mais realistas que iremos discutir um pouco.

Movimentação dos Mobile Suits.

No espaço, a ausência de uma gravidade (ou uma gravidade tênue) resultam em uma menor força gasta para que um Mobile Suit se mova, ampliando assim sua autonomia. Já em nosso primeiro NetBook (PHASE-01) demonstrávamos as limitações quanto a autonomia dos Mobile Suits em diversas situações, entre elas combater na Terra.

Porém, se aquela simples tabela em nada será alterada, devemos ressaltar que nenhum Mobile Suit pode ingressar na Atmosfera terrestre e começar a combater sem que tenha tido seus sistemas re-programados e calibrados para compensar os efeitos de uma Gravidade maior, o que será representado através de uma penalidade de -3 pontos em seu Atributo controle, a qual deixará de existir após o próprio personagem ou outro técnico (que possuam pelo menos dois níveis na Habilidade Programação de Computadores) tenham trabalhado nele.

Armas Beam.

As armas do tipo Beam são seriamente afetadas pela Gravidade e mesmo pela atmosfera, as quais reduzem a potência de seu feixe, resultando em um menor dano e limitando seu alcance.

A fim de compensar este gasto adicional de energia com o disparo das armas, recalcule as reservas das baterias, reduzindo-as em 20% (arredondado para baixo), contabilizando os gastos com os disparos da mesma maneira que no espaço porém, esta redução nas reservas irá resultar em um menor número de disparos. Esta redução também se aplica as reservas do Strike Pack e dispositivos similares.

Quanto aos alcances das armas, estas passam a ser consideradas como armas de curto alcance (use o bom senso para definir o que seria 'curto alcance'). A única exceção fica por conta das armas operadas pelas Naves de Batalha, que contando com reservas maiores de energia podem re-calibrar suas armas a fim de gerarem um feixe mais concentrado, e que por consequência terá um maior alcance, algo impossível de se fazer com as reservas limitadas de um Mobile Suit.

Armas de projéteis e mísseis.

Devido as limitações impostas pelos Neutron-Jammers, que interferem nos sensores e sistemas de detecção, especialmente quando um alvo está distante, a maioria das armas deste tipo possuem alcances muito limitados, ainda mais se comparadas as armas empregadas no final do

século XX. Resumidamente, na tabela abaixo iremos apresentar as faixas de distancia que cada arma possui, sendo que sugerimos o uso de bom senso na hora de definir qual arma estará ao alcance de um alvo. Esta regra também poderá ser simplesmente ignorada caso torne os combates por demais lentos e demorados.

Arma	Alcance
Sistemas CIWS	1.0 a 2.0 Km
Canhões de 250mm	10.0 a 15.0 Km
Canhões de 400 a 450mm	17.0 a 22.0 Km
mísseis Anti-carro / Ataque ao solo	2.0 a 5.0 Km
Mísseis Anti-aéreos	10.0 a 15.0 Km
Mísseis Anti-nave / Anti-navio	15.0 a 25.0 Km
Torpedos sub-aquáticos / terrestres	1.500 a 5.000 Mts

Quanto aos mísseis e armas de projéteis empregados pelos Mobile Suits, todos são considerados como armas de curto alcance, dispensando estas regras!

A fim de tornar esta regra ainda mais interessante e realista, há ainda a possibilidade de se adotar alguns modificadores referentes a distancia do alvo, sendo obvio que quanto mais distante um alvo esteja, mais difícil será atingi-lo!

Distância	Intervalo	Mod
Curto	1º terço do alcance	0
Media	2º Terço do alcance	-2
Longa	Terço final do alcance	-4

A fim de melhor compreender as regras acima, divida o alcance das armas em três faixas (ou três terços), sendo que o primeiro terço ou terço mais próximo equivale a alvos a curta distancia, o segundo terço ou intermediário equilibre a alvos a média, e por fim os alvos no terço final do alcance, são alvos a longa distancia.

Combates entre Naves de Batalha.

Finalmente chegamos ao ponto mais esperado, afinal com uma lista maior de Naves de Batalha que este NetBook possui, quem não ficaria tentado a provar o real poder de um Gundam...

...afinal, depois de aniquilar muitos GINN, nada melhor que testar suas habilidades contra um alvo maior e pesadamente armado como uma Nave da Classe Agamenom não é mesmo?

Basicamente não teremos grandes alterações em relação ao que foi apresentado em nosso primeiro NetBook, sendo que iremos apenas introduzir regras quanto ao direcionamento dos danos, a exemplo do que ocorre com os Mobile Suits.

Diagrama de Dano em Naves de Batalha.

Por possuírem desenhos dos mais variados, cada Nave de Batalha possuirá um diagrama próprio (rolando-se 2D6 ou mesmo D6), sendo que quando for atingida por um disparo, o dano será reduzido de seu valor total de Chassi, enquanto que rolaremos os dados para definir qual a área que foi afetada e desta maneira, qual tipo de danos a nave sofreu e se estes irão influir em seu desempenho. Como exemplo, vamos abaixo apresentar o Diagrama de Dano da Nave Archangel:

2D6	Área	Efeito
11/12	Ponte Comando	Sensores / SAM Helldarts
2	Combustível	Critico = explosão!
6/7/8	Corpo da Nave	CIWS Igelstellung
3	Propulsores	Redução Controle
4	Hangar	Gottfried / Lohengrin
10	Hangar	Gottfried / Lohengrin
5	Lançadores Mísseis	Mísseis Korinthos / Valliant
9	Lançadores Mísseis	Mísseis Korinthos / Valliant

Em um combate, vamos supor que determinado ataque resulte em 55 pontos de dano contra a nave, valor do qual será reduzida a absorção de sua Blindagem. Como resultado, seu valor de Chassi é reduzido em apenas 35 pontos, caindo para 141 pontos. Porém, deveremos determinar qual a área atingida, e ao rolarmos os dados, obtemos um resultado igual a 5, o que significa que o disparo atingiu seu flanco traseiro, danificando ou os lançadores de mísseis ou o canhão (nestes casos, role D6 para definir qual das armas foi destruída).

No caso de em uma área haver alguma arma ou equipamento, sempre role D6 a fim de determinar se os danos atingiram algo mais, tal como na tabela ao lado (que deve ser tomada).

D6	Area
1	Korinthos
2	Nada
3	Nada
4	Nada
5	Nada
6	Valliant

como um exemplo, e consideramos a Archangel).

Com esta regra, uma Nave de Batalha terá ainda assim terá uma maior chance de sobreviver aos impactos mas ter de se retirar da batalha devido aos danos em suas armas ou sensores. Embora haja a possibilidade de um disparo acertar a Ponte de comando ou o Combustível, sendo o bastante para destruir uma Nave por maior que seja em um único golpe!

Ataques localizados.

Tanto para ataques contra Mobile Suits quanto Naves de Batalha será possível a realização de um ataque localizado, com o intuito de eliminar rapidamente um oponente com um tiro certo, ou mesmo incapacitá-lo de prosseguir com o combate. Enquanto os Mobile Suits possuem modificadores similares aos adotados para alvos humanos (devido a sua forma peculiar), para as Naves de Batalha, que possuem diagramas diferenciados, citaremos apenas os Modificadores para as áreas mais comuns.

Mobile Suits:

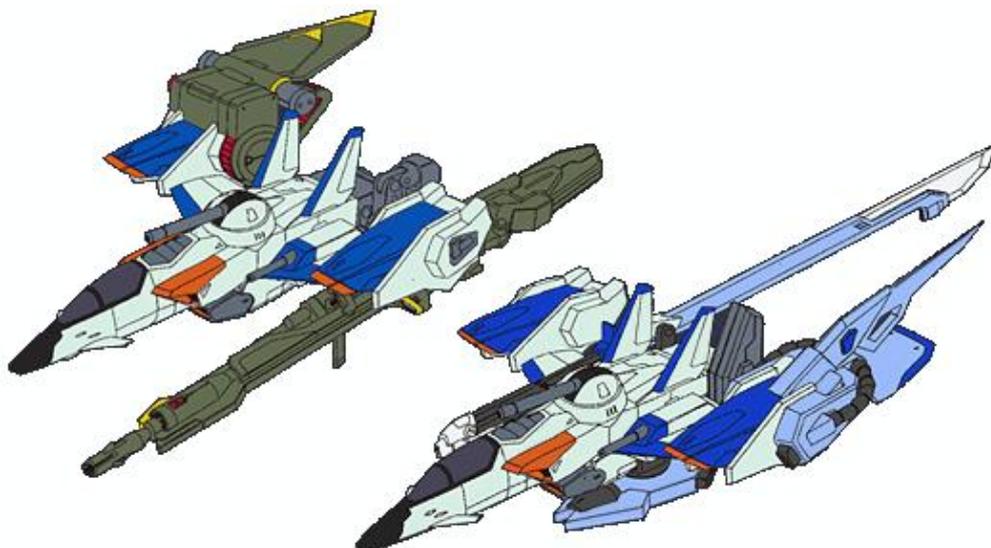
Área	Região	Modificador
	Mão	-4
A	Cabeça	-3
H/G	Pernas	-2
E/F	Braços	-2
C	Tronco	-1
B	Cockpit	-3

Naves de Batalha:

Região	Modificador	Observação
Ponte Comando	-4	
combustível	-3	
Propulsores	-2	
Armas	-4	Pequenas (CIWS)
Armas	-3	Tamanho Médio
Armas	-2	Tamanho Grande

Armas, Naves, Equipamentos e mais Gundams.

Capítulo VII.



'Skygrasper' configurado com os Strike Packs Launcher e Sword Gundam.

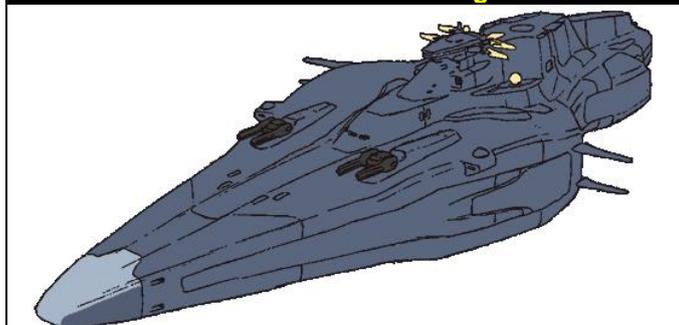
Armas, Naves, Equipamentos e mais Gundams.

Introdução.

Ao pousar no Deserto do norte da Africa, a Archangel se viu em meio a ferozes batalhas envolvendo uma grande variedade de novos modelos de Mobile Suits, muitos dos quais especializados para combates na terra, no ar e mesmo sob os mares! Desta maneira, novos sistemas de armas e equipamentos tiveram de ser adotados, buscando substituir alguns sistemas especialmente desenvolvidos para combates na orbita terrestre.

Forças da Aliança Terrestre.

Nave de Batalha Classe Agamenon



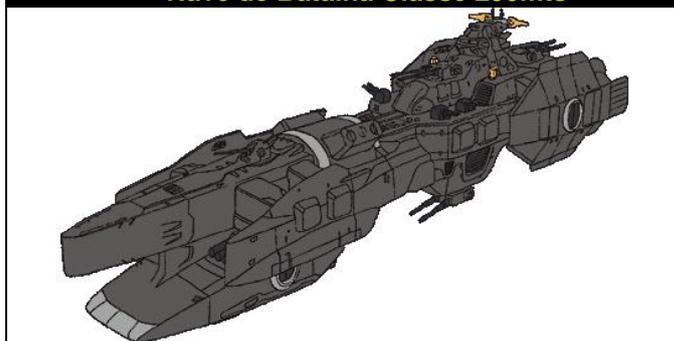
Controle	+2	ECM	+2
Chassi	25(x8)200	Energia	X
Blindagem	25 / 19	Anti-Beam	0
Tração	0	PS-Armor	0
Telemetria	+3	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	?	Comprimento (mt)	300

As naves da Classe Agamenon são as mais importantes naves da Aliança Terrestre, atuando como naves de comando das frotas Orbitais. Sua principal tarefa é a de atuar como um grande transporte de Mobile Armors (sendo comparado aos Porta-aviões do final do século XX), os quais são rapidamente lançados com o emprego de duas catapultas lineares. Como único armamento, a nave conta com duas torres duplas de canhões. É a bordo da Menelaus, uma nave desta classe que o Alte Halberton comanda a Oitava Frota Orbital.

Armas:

- 2 x Canhões Principais Duplos 200mm.

Nave de Batalha Classe 250mts



Controle	+3	ECM	+2
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)	250

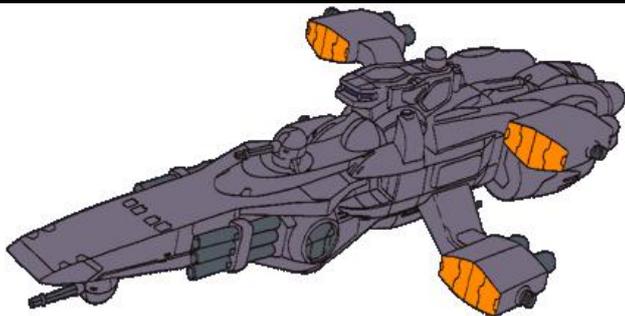
Pesadamente armadas e muito bem blindadas, estas naves compoem a principal força de combate da Aliança Terrestre, contando ainda com um pequeno complemento de Mobile Armors a fim de ampliar seu poder de fogo.

Armas:

- 8 x Tubos de Torpedos.
- 4 x CIWS Igelstellung 75mm duplos.
- 3 x canhões principais duplos 200mm.
- 1 x canhão principal simples 200mm.

Entre as naves da Aliança Terrestres pertencentes a esta classe encontram-se a Montgomery, Ptolemaius e Paris.

Nave de Escolta Classe 130mts



Controle	+4	ECM	0
Chassi	10(x8)80	Energia	X
Blindagem	15 / 9	Anti-Beam	0
Tração	0	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	?	Comprimento (mt)	130

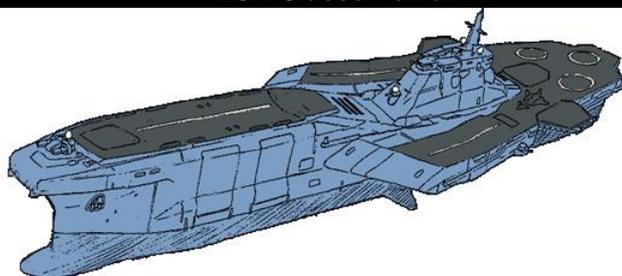
Estas naves foram projetadas para atuarem como escoltas de naves maiores, e por isso contam apenas com sistemas de curto alcance, tal como o CIWS de 75mm Vulcan, torpedos e mísseis anti-aéreos de curto alcance.

Algumas naves desta classe são a Bernard, Law, Seleukos, Antigonos, Xerxes e Belgrano.

Armas:

- 3 x CIWS Igelstellung 75mm.
- 6 x Tubos de Torpedos.
- 4 x Lança-mísseis anti-aéreos (Total de 48 mísseis Helldart).

LSA Classe Powell



Controle	+1	ECM	+2
Chassi	30(x8)240	Energia	X
Blindagem	27 / 20	Anti-Beam	0
Tração	0	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	?	Comprimento (mt)	200

Inicialmente desenvolvido como um Porta-aviões, este Navio de Assalto anfíbio foi dotado de capacidade de transportar Mobile Suits, contando com quatro portas laterais situadas a vante, permitindo aos Gundams movimentar-se de seu hangar para a batalha.

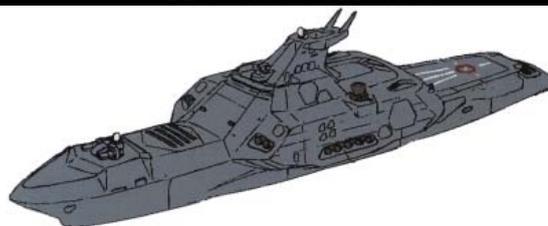
Para as aeronaves de caça (convencionais), conta com três elevadores situados nas laterais e atrás da torre de comando, além de duas rampas de lançamento laterais e uma (separada) a vante.

Como armamento defensivo, conta apenas com dois canhões anti-aéreos.

Armas:

- 2 x Dual CIWS Beam cannon.

DDG Classe Arkansas



Controle	+1	ECM	+2
Chassi	25(x8)200	Energia	X
Blindagem	25 / 18	Anti-Beam	0
Tração	0	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	?	Comprimento (mt)	?

Integrando as forças Navais da Federação do Atlântico esta Classe de Destróieres tem a tarefa de prover uma eficiente defesa anti-aérea as forças navais que se deslocam através dos mares infestados de Mobile Suits inimigos operando desde os Submarinos da Classe Vosgulov.

Armas:

- 1 x Dual CIWS Beam cannon.
- 40 x Lançadores para mísseis Helldart.

DDG Classe Danilov



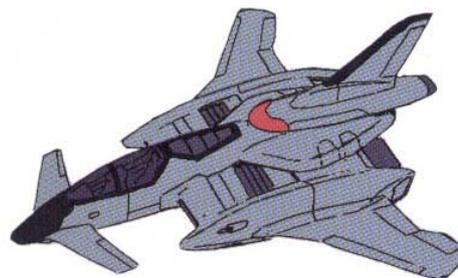
Controle	+1	ECM	+2
Chassi	25(x8)200	Energia	X
Blindagem	25 / 18	Anti-Beam	0
Tração	0	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	?	Comprimento (mt)	?

Sendo uma versão especializada no combate anti-navio, está armada basicamente com mísseis anti-navio, além de contar com um poderoso canhão naval de 250mm (de longo alcance) útil para atacar posições costeiras.

Armas:

- 1 x Canhão Naval 250mm.
- 40 x Lançadores de Mísseis anti-navio.

F-7D Spearhead

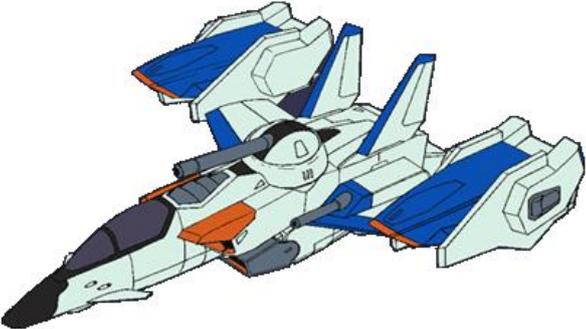


Controle	+7	ECM	0
Chassi	6(x8)48	Energia	0
Blindagem	10 / 6	Anti-Beam	0
Tração	0	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	?	Comprimento (mt)	?

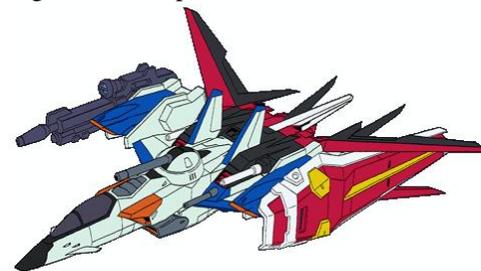
Consistindo no principal caça das forças da Aliança Terrestre, o F-7D foi produzido em massa e encontra-se em operação em todos os campos de batalha ao longo da superfície terrestre. Mesmo sendo inferior aos Mobile Suits das forças da ZAFT, ainda se manteve em serviço mesmo com a produção dos Strike Dagger. Sendo tripulado por um piloto e um operador de armas, conta com uma carga razoável de mísseis, além de seus canhões internos. Não operando nenhum tipo de Beam Weapons, não restam dúvidas de que seu poder de fogo é inferior ao do Skygrasper.

Armas:

- 2 x Canhões 20mm.
- 6 x Mísseis Helldart.

FX-550 Skygrasper			
			
Controle	+6	ECM	0
Chassi	6(x8)48	Energia	120
Blindagem	10 / 6	Anti-Beam	0
Tração	0	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	?	Comprimento (mt)	?

Este caça atmosférico (incapaz de combater no espaço) foi desenvolvido para operar em estreita cooperação com o Strike Gundam, podendo não apenas transportar seus Strike Packs (Launcher, Sword e Aile), mas também usa-los como parte de seus sistemas de armas, ampliando seu poder de fogo. Um exemplo desta sincronia entre ele e o Strike



Gundam é a possibilidade de o Gundam poder ser reconfigurado com outro armamento em meio ao combate, sem a

necessidade de regressar a Archangel, permitindo ampliar sua autonomia, graças as reservas extras que alguns dos equipamentos possuem

Quando do encontro com a Oitava Frota Orbital, duas destas aeronaves foram transferidas para a Archangel (ainda no espaço), e amplamente empregadas por Um La Flaga nos combates que se sucederam na viagem do Norte da África até a base de JOSH-A.

Armas (configuração básica):

- 1 x Beam Cannon.
- 2 x 40mm Vulcan Cannon.
- 4 x Metralhadoras.
- 2 x Compartimentos para mísseis (4 mísseis).

Armas (Aile Pack):

- 1 x Beam Rifle de 57mm.
- 1 x Escudo Anti-Beam Grande.

Armas (Sword Pack):

- 1 x Espada Laser Schwert Gewerh.

Armas (Launcher Pack):

- 1 x Canhão de Hyper Impulso de 320mm Agni.

Observação: quando configurado com os Strike Packs, seu armamento básico ainda pode ser empregado normalmente. Embora a aeronave passe a contar com um peso extra, ao ter sido projetado para combater com estas configurações, seus sistemas de controle foram construídos e configurados de forma a compensar o aumento de peso, não resultando em nenhuma penalidade ao jogador.

GAT-01 Strike Dagger			
			
Controle	+8	ECM	0
Chassi	9(x8)72	Energia	200
Blindagem	9 / 6	Anti-Beam (Escudo)	0
Tração	+10	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	55,31	Altura (mt)	18,02

Desenvolvido como uma versão simplificada do Strike Gundam, o Strike Dagger foi produzido rapidamente, e equipou as forças de Mobile Suits da Aliança Terrestre, tendo entrado em combate pela primeira vez na Batalha do Canal do Panamá. Seu sistema operacional simplificado permitiu que qualquer humano Natural o pudesse pilotar com facilidade, embora ainda assim se mostrasse de desempenho limitado quando comparado aos GINN das forças da ZAFT.

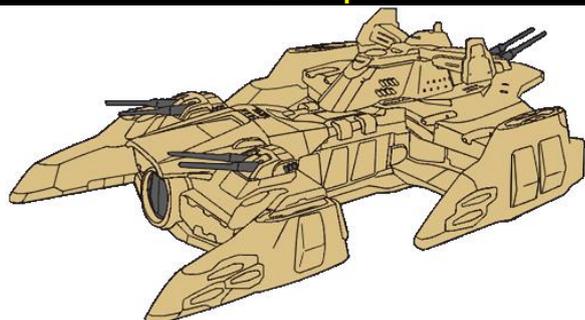
Com armamento simplificado, não possui a versatilidade de receber os Strike Packs, nem mesmo a Phase Shift Armor ou um Escudo Anti-Beam.

Armas:

- 1 x CIWS Igelstellung 75mm.
- 1 x ES01 Beam Saber.
- 1 x M703 Beam Rifle 57mm.

Forças da ZAFT.

Lesseps



Controle	+2	ECM	+3
Chassi	20(x8)160	Energia	X
Blindagem	25 / 19	Anti-Beam	0
Tração	+2	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	?	Comprimento (mt)	250

Designada como um Land Carrier, conta com seu revolucionário 'Scale Motors' para mover-se através do deserto semi submersa na areia. Sendo a nave de comando do "Tigre do Deserto" conta com a capacidade de transportar Mobile Suits no caso, os BuCUE.

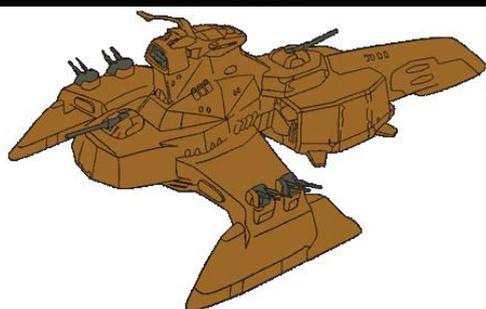
Como armamento próprio, conta com três torres duplas com canhões de 40cm de longo alcance. Complementando estas armas, ainda conta com mísseis e torpedos.

Armas:

- 3 x Canhões duplos de 40cm.
- 10 tubos de torpedos Terrestres.
- 32 lançadores verticais de mísseis Anti-aéreos.
- 34 lançadores de granadas de fumaça.

Uma curiosidade se refere ao nome da nave, Ferdinand de Lesseps foi um importante diplomata do século XIX.

Petrie



Controle	+3	ECM	+2
Chassi	15(x8)120	Energia	x
Blindagem	18 / 11	Anti-Beam	0
Tração	+2	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	?	Comprimento (mt)	164

A exemplo da Lesseps, esta é uma Nave de batalha construída para atuar sobre o deserto, usando seus 'Scale Motors' para se mover sobre a areia tal como se estivesse no mar.

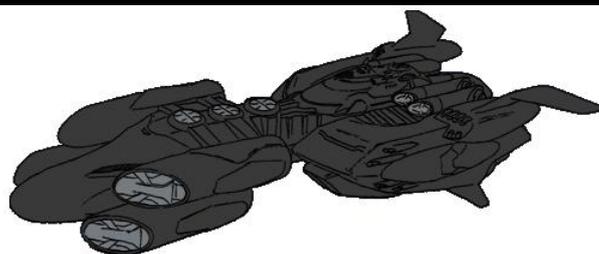
Sua tarefa é atuar como escolta da nave principal das forças de Andrew Waltfeld, contando com armamento defensivo e sem a capacidade de operar com Mobile Suits.

Armas:

- 4 x Dual CIWS 58mm.
- 2 x 125mm Cannon.

Junto com a Petrie há ainda o Henry Carter, da mesma classe, ambos são nomes de importantes egiptólogos, sendo que outras Naves desta Classe também foram nomeadas com nomes de outros Egiptólogos.

Costeau



Controle	+3	ECM	+2
Chassi	18(x8)144	Energia	X
Blindagem	15 / 10	Anti-Beam	0
Tração	0	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	?	Comprimento (mt)	270

Os submarinos da Classe Vosgulov são a principal arma das forças de invasão da ZAFT, operando sob as águas de modo furtivo, atacando com seu próprio armamento ou o que é mais comum, enviando sua guarnição de Mobile Suits, os quais podem ser dos tipos DINNs, GINN WASP, ZnO ou GOOhN.

Para o lançamento dos Mobile Suits não subaquáticos é necessário o emprego de suas catapultas lineares verticais (ele conta com um total de três), exigindo que o navio suba a superfície. Seus Mobile Suits submarinos contam com quatro tubos de lançamentos, sendo que cada um pode acomodar até duas unidades. Também há quatro tubos para o lançamento de pequenas aeronaves, tais como caças.

Armas:

- 12 x Lançadores de mísseis Anti-aéreos.
- 12 x Tubos lança-torpedos 533mm

Como curiosidade, seu nome é uma homenagem ao Oceanógrafo Francês Jacques Costeau, sendo que todas as naves desta classe recebem nomes de pesquisadores.

YMF-01B GINN Trainer



Controle	+6	ECM	0
Chassi	9(x8)72	Energia	0
Blindagem	9 / 6	Anti-Beam (Escudo)	0
Tração	+10	PS-Armor	0
Telemetria	+1	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	78.50	Altura (mt)	21,43

Esta é uma versão completamente obsoleta da série GINN, sendo empregada apenas pela academia na formação de novos pilotos de Mobile Suits.

Sendo dotado de um sistema simplificado de jatos de movimentação (se comparado com as versões mais modernas) possui reduzida mobilidade, sendo mais empregado para a familiarização dos cadetes com suas técnicas de pilotagem. Não possui nenhum tipo de armamento, embora possa receber uma MA-M3 Heavy Blade ou ainda um MMI-M8A3 Heavy Assault MG.

ZGMF-LRR704B GINN Recon



Controle	7	ECM	+1
Chassi	10(x8)80	Energia	180
Blindagem	11 / 8	Anti-Beam (Escudo)	0
Tração	+8	PS-Armor	0
Telemetria	+3	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	78.50	Altura (mt)	21,43

Esta versão especializada foi desenvolvida para operações isoladas de longa duração, observando as manobras do inimigo de perto ou ainda, mantendo sob vigilância áreas críticas no campo de batalha.

Contando com sofisticados sistemas de rastreamento e comunicações seguras a longas distâncias, deve fazer uso de sua furtividade quando em operação, sendo seu único armamento constituído por um Sniper Rifle.

Uma característica deste Mobile Suit é a presença de um segundo assento em sua cabine, permitindo que seja tripulado por dois homens.

Armas:

- 1 x Sniper Rifle.

TMF/S-3 GINN OCHER Type



Controle	+7	ECM	0
Chassi	9(x8)72	Energia	150
Blindagem	11 / 8	Anti-Beam (Escudo)	0
Tração	+7	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	78.50	Altura (mt)	21,43

Quando da campanha das forças da ZAFT no Norte da África, as condições adversas da região além de exigirem o emprego dos BuCUE em lugar aos GINN, levaram ao desenvolvimento de um Mobile Suit que fosse capaz de suportar as condições adversas do deserto, surgindo então uma versão do GINN, denominada OCHER (Operation Command Hard Environment Reinforced) Type. Usando a estrutura básica do GINN, caracteriza-se pela adoção de filtros de poeira em suas tomadas de ar, e a remoção dos jatos direcionais e seus sistemas de propulsão, sendo adotado em seu lugar baterias extras e mesmo uma turbina a gás, a fim de ampliar a autonomia desta versão.

Com o intuito de ampliar sua mobilidade no deserto, suas juntas de movimentação foram redesenhadas, a fim de lhe proporcionar uma maior agilidade sobre o solo arenoso da região.

Seu armamento também é diferenciado, se comparado com os das versões usadas no espaço, sendo constituído de uma metralhadora pesada (padrão da série GINN), um rifle de hyper-velocidade e em lugar da espada, um machado pesado e ainda lançadores de granadas de fumaça.

Armas:

- 1 x MMI-M8A3 Heavy Assault Machine Gun.
- 1 x Machado Pesado.
- 3 x Lança-granadas de fumaça.

Em lugar do M8A3, pode ser adotado o rifle experimental de 37.5mm MMI-XM17 de Hyper-velocidade.

UWMFOS-1 GINN WASP Type

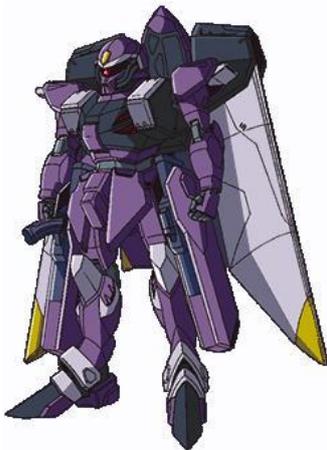
Controle	+6	ECM	0
Chassi	10(x8)80	Energia	150
Blindagem	11 / 8	Anti-Beam (Escudo)	0
Tração	+9	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	78.50	Altura (mt)	21,43

A exemplo do GINN OCHER, este Mobile Suit é uma versão do modelo básico, destinada as operações subaquáticas, contando com uma suite de sensores que integram sonares passivos e ativos. Seu sistema de propulsão é constituído por hidro-jatos, lhe conferindo uma grande mobilidade sob a água.

Sendo destinado a missões de patrulha (Water Adapted Search & Patrol - WASP), opera em águas rasas sendo uma opção de baixo custo embora comparado as versões especialmente projetadas para operações submarinas, seu armamento é fraco.

Armas:

- Dart Launcher 47mm.
- Lança Torpedo multiuso MMI-TT04 405mm Mk.II (4 torpedos).

AMF-101 DINN

Controle	+8	ECM	0
Chassi	9(x8)72	Energia	
Blindagem	9 / 6	Anti-Beam (Escudo)	0
Tração	+7	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	37.33	Altura (mt)	18,93

Projetado como um Mobile Suit para combates aéreos na atmosfera terrestre, é dotado de grande mobilidade além é claro, de um respeitável poder de fogo estando apto a prover as forças da ZAFT com uma efetiva capacidade de combate aéreo.

Estando armado com uma metralhadora pesada e uma Shotgun, conta ainda com lançadores de mísseis tornando-o letal contra alvos de superfície ou aéreos. Contando com um sistema de asas de geometria variável pode voar de forma independente, sem a necessidade de qualquer sistema de apoio, tal como o Guul ou ainda o Aile Strike Pack.

Armas:

- 1 x MMI-M7S 76mm Heavy Machine Gun
- 1 x MMI-M1001 90mm anti-air Shotgun.
- 24 x Lançadores para mísseis Anti-aéreos.

ZGMF-505 CGUE

Controle	+8	ECM	0
Chassi	10(x8)80	Energia	0
Blindagem	11 / 8	Anti-Beam (Escudo)	25
Tração	+9	PS-Armor	0
Telemetria	+3	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	80.22	Altura (mt)	21,43

Quando do início da guerra entre a PLANT e a Terra, os engenheiros Coordinators criaram um Mobile Suit para substituir a série GINN então em serviço. Como resultado surgiu o CGUE, muito mais ágil e contando com alguns melhoramentos como um sistema Vulcan integrado ao escudo.

Construído em pequena quantidade, acabou restrito aos comandantes de esquadrões, como Rau Le Creuset, adotando uma cor cinza (tal como na ilustração).

Armas:

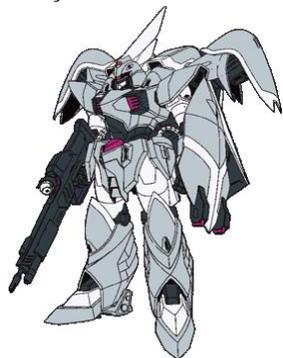
- 1 x MMI-M7S 76mm Heavy Assault Machine Gun.
- 1 x Espada MA-M4A Heavy Blade.
- 1 x Sistema M7070 28mm Vulcan integrado ao escudo.
- 1 x Escudo Anti-Beam.

ZGMF-600 GuAIZ



Controle	+8	ECM	0
Chassi	10(x8)80	Energia	200
Blindagem	11 / 9	Anti-Beam (Escudo)	25
Tração	+9	PS-Armor	0
Telemetria	+3	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	80,20	Altura (mt)	20,24

Com o intuito de buscar um sucessor ao GINN, em serviço com as forças da ZAFT em diversas versões, a Fabrica de Maius (MMI) desenvolveu o GuAIZ, muito superior. Com a captura da GAT-X Serie (durante o ataque a Heliópolis), as novas tecnologias desenvolvidas pela Aliança Terrestre foram assimiladas e empregadas neste novo Mobile Suit.



Assim sendo, pela primeira vez um Gundam da ZAFT foi dotado de um Beam Rifle, e sistema CIWS. A exemplo do Duel Gundam, foi dotado de duas garras (Beam Claw) que, ligadas ao seu escudo permitem atacar aos Mobile Suits inimigos, ou mesmo aprisiona-los.

Entrando em ação antes do final das hostilidades, foi produzido em quantidades suficientes para não apenas ser usado pelos comandantes, mas também por alguns pilotos mais habilidosos. No caso das unidades destinadas aos comandantes, o esquema de pintura adotado é similar ao do CGUE. Rau Le Creuset também recebeu um Mobile Suit desta série.

Armas:

- 2 x CIWS MMI-GAU2 Picus 76mm.
- 1 x MA-M21G Beam Rifle.
- 2 x MA-MV03 Dual Beam Claw.
- 2 x Cabo extensor EEQ7R (para a Beam Claw).
- 1 x Escudo Anti-Beam.

TFA-2 ZuOOT

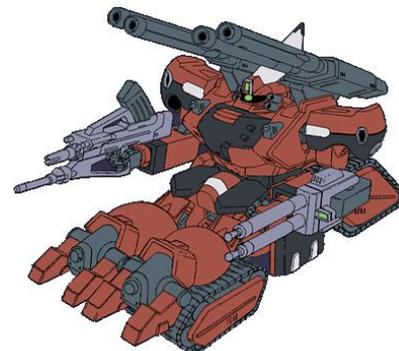


Controle	+5	ECM	0
Chassi	11(x8)88	Energia	0
Blindagem	11 / 9	Anti-Beam (Escudo)	0
Tração	+9/ +6*	PS-Armor	0
Telemetria	+3	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	83,59	Altura (mt)	17,86

*quando em forma de tanque.

Desenvolvido durante as primeiras operações realizadas pelas forças da ZAFT na Terra, tem por missão prover fogo de apoio as demais unidades, contando com poderosos canhões de longo alcance. Possuindo limitações quanto a sua mobilidade, se mostrou inadequado ao combate aproximado, atuando na retaguarda, fazendo extenso uso de seu poder de fogo para abrir caminho para os Mobile Suits mais ágeis, ou ainda prover fogo de barragem contra as forças atacantes.

A fim de ampliar sua precisão nos disparos, conta com esteiras, as quais são usadas para sua locomoção quando se converte em sua forma de tanque, o que também lhe confere maior facilidade em ocultar-se no relevo ou entre a vegetação, graças a sua reduzida altura (apenas 13,57mts). Conta ainda com uma Heavy Machine Gun e dispersores de fumaça como recursos defensivos.



Armas:

- 2 x Canhões duplos 400mm.
- 4 x canhões M7070 28mm Vulcan.
- 4 x Lança granadas de fumaça.
- 1 x MMI-M8A3 Heavy Assault MG.

UMF-4A GOOhN



Controle	+6	ECM	0
Chassi	9(x8)72	Energia	120
Blindagem	10 / 7	Anti-Beam (Escudo)	0
Tração	+8	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	70.50	Altura (mt)	20,71

Desenvolvido para operações subaquáticas, possui um grande poder de fogo e alta velocidade, embora sua agilidade seja pequena se comparada ao GINN WASP.

Seu arsenal inclui armas que podem ser empregadas tanto em combates sob o mar quanto na superfície, permitindo inclusive atacar alvos costeiros. Entre suas armas pode-se destacar um 'Phonon Maser cannon' e 14 torpedos de supercavitação, os quais completam seu arsenal.

Sua missão prioritária é a de atacar qualquer embarcação inimiga nas rotas dos Oceanos Indico

e Pacífico, bem como as bases costeiras que tentam prover alguma proteção para seus navios.

Armas:

- 1 x Dart Launcher 47mm.
- 14 x Torpedos de 533mm.
- 2 x Phonon Maser Cannon.
- 2 x Torpedos de supercavitação de 1030mm Mark.70.



UMF-5 ZnO



Controle	+6	ECM	0
Chassi	11(x8)88	Energia	240
Blindagem	12 / 9	Anti-Beam (Escudo)	0
Tração	+8	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	69.42	Altura (mt)	21,37

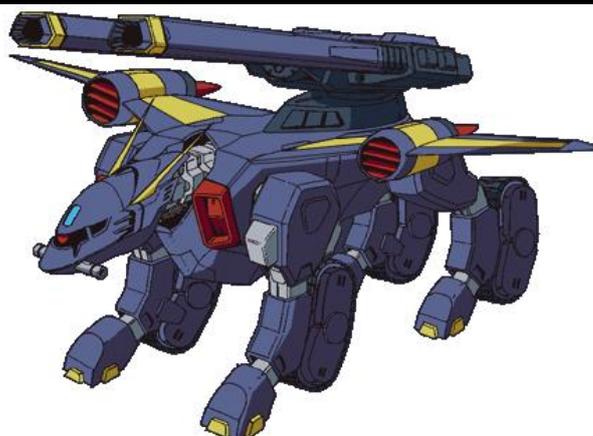
Ao contrário do GOOhN, que tem por missão usar de sua velocidade para atacar a distancia seu alvo, o ZnO foi desenvolvido para combates corporais com o inimigo, tendo em vista o desenvolvimento de Mobile Armors submarinos pelas forças da Aliança Terrestre.

Assim sendo, possuindo uma estrutura muito mais robusta manteve os Torpedos de 533mm, e seus dois 'Phonon Maser Cannons' foram instalados na palma de suas garras as quais extremamente fortes, permitem agarrar sua presa e realizar disparos a queima roupa, os quais se mostram extremamente precisos e letais. Esta é a unidade preferida de Marco Morassim.

Armas:

- 12 x Torpedos de 533mm
- 2 x Phonon Maser Cannons.

TMF/A-802 BuCUE



Controle	+7	ECM	0
Chassi	9(x8)72	Energia	0
Blindagem	11 / 8	Anti-Beam (Escudo)	0
Tração	+9/ +6*	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	69.30	Altura (mt)	11,07

*Quando usando suas esteiras.

Os BuCUE são a base das forças terrestres da ZAFT em operação no Norte da Africa, e a adoção de uma forma quadrupede lhe confere maior estabilidade ao operar no deserto e ainda sobre a neve. Conta ainda com esteiras a fim de lhe proporcionar maior velocidade em suas manobras, sendo muito superior aos Mobile Suits convencionais nestes tipos de terrenos.

Além de poderem realizar combates corporais, contam com uma torre para seu armamento, permitindo um campo de tiro de 360°, permitindo abrir fogo mesmo que o piloto esteja se movendo em uma direção oposta ao alvo. Como armamento pode receber uma torre com dois railgun ou um lançador de mísseis de 400mm. Quando da captura dos Mobile Suits experimentais da Aliança Terrestre, passou a contar com um duplo Beam Saber montado em sua cabeça.

Armas:

- 1 x Dual Beam Saber.
- 1 x 450mm Dual Railgun.
- 1 x lançador para 13 Mísseis SS de 400mm

TMF/A-803 LaGOWE



Controle	+8	ECM	0
Chassi	9(x8)72	Energia	240
Blindagem	11 / 8	Anti-Beam (Escudo)	0
Tração	+9/ +6*	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	70.18	Altura (mt)	11,49

*Quando usando suas esteiras.

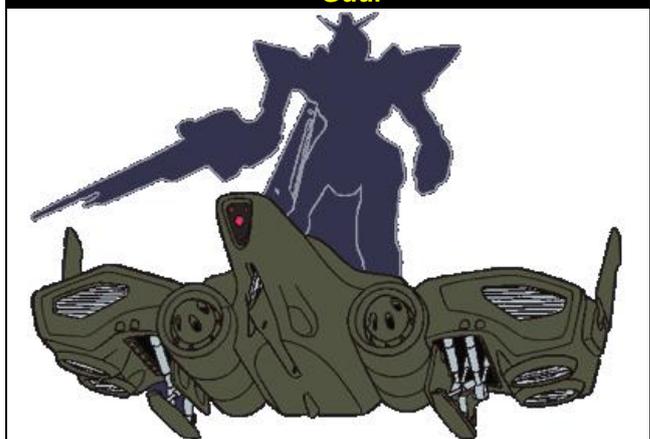
Diferindo pouco de seu antecessor o BuCUE, este novo Mobile Suit foi desenvolvido para operar com Beam Weapons, o que se tornou possível apenas com a captura de tecnologia inimiga. Apenas umas poucas unidades estão disponíveis e, estando em fase experimental apenas os comandantes as receberam tal como Andrwé Walfeld.

Outra diferença é a adoção de um segundo tripulante, que tem por função operar os sistemas de armas atuando como um artilheiro, permitindo assim uma maior precisão nos disparos, mesmo que a unidade esteja em manobras de combate.

Armas:

- 1 x Dual Beam Saber.
- 1 x Dual Beam Cannon.

Guul



Bônus adicionais conferidos pelo equipamento

Mod Controle	+1	ECM	0
Chassi do Pack	2(x8)16	Energia Extra	0
Blindagem Extra	0	Anti-Beam	0
Mod Tração	0	PS-Armor	0
Mod Telemetria	0	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	?	Altura (mt)	?

Buscando permitir maior flexibilidade na operação com Mobile Suits incapazes de realizar operações aéreas, foi desenvolvida esta aeronave não tripulada, sobre a qual um Gundam pode se fixar e combater no ar.

A fim de reforçar seu poder de fogo, conta ainda com lançadores de mísseis, os quais podem ser operados remotamente desde o Mobile Suit.

Armas:

- 2 x Lançadores para 6 Mísseis Anti-aéreos cada.

Helicópteros de Assalto



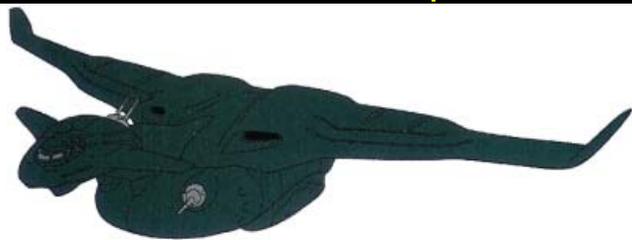
Controle	+6	ECM	0
Chassi	7(x8)56	Energia	0
Blindagem	8 / 5	Anti-Beam	0
Tração	/	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	10.00	Comprimento (mt)	?

Este modelo de helicóptero é empregado como vetor de apoio pelas forças da ZAFT, notadamente nas operações de combate no Deserto da Líbia. Servem principalmente em missões de reconhecimento, usando suas reduzidas dimensões para acompanharem de perto e sem serem notados os movimentos dos rebeldes. Também são muito eficazes nos combates com as forças do Amanhecer do Deserto, as quais contam apenas com veículos leves.

Armas:

- 2 x canhões M7070 28mm Vulcan.
- 4 x mísseis anti-carro.

Aeronave de Transporte



Controle	+3	ECM	0
Chassi	10(x8)80	Energia	0
Blindagem	9 / 4	Anti-Beam	0
Tração	/	PS-Armor	0
Telemetria	0	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	200Tn	Comprimento (mt)	?

Estas aeronaves atmosfericas são usadas principalmente para deslocar suprimentos e Mobile Suits entre as bases da ZAFT. Contando apenas com armamento defensivo, possuem um grande compartimento de carga, dentro do qual podem ser acomodados um Mobile Suit do porte de um ZuOOT ou BuCUE, ou ainda dois Mobile Suits como o GINN ou similar.

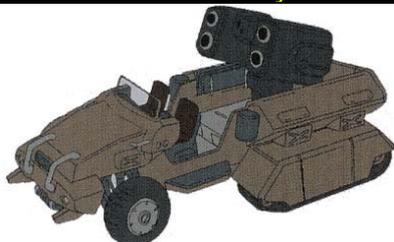
Armas:

- 2 x canhões M7070 28mm Vulcan.

Forças do Amanhecer do Deserto.

Devemos mencionar que por serem um grupo de resistencia, seguem em suas batalhas sem apoio de nenhum governo ou força militar e para tal, contam com armamentos de ambos os lados, obtidos como resultado de captura de unidades inimigas, assaltos a bases de suprimentos ou ainda, pela simples compra no mercado negro!

Veiculo Rover Lança-mísseis



Controle	+5	ECM	0
Chassi	8(x8)64	Energia	0
Blindagem	7 / 3	Anti-Beam	0
Tração	+3	PS-Armor	0
Telemetria	0	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	2.0 Tn	Comprimento (mt)	?

Além de lança-foguetes manuais, os integrantes do grupo de Resistencia Amanhecer do Deserto contam com alguns veiculos utilitarios, os quais podem receber um lança-mísseis de maior alcance e poder de fogo. Tal sistema consiste em um lançador que acomoda quatro mísseis, capazes de causar algum dano aos BuCUE comandados pelo 'Tigre do Deserto'.

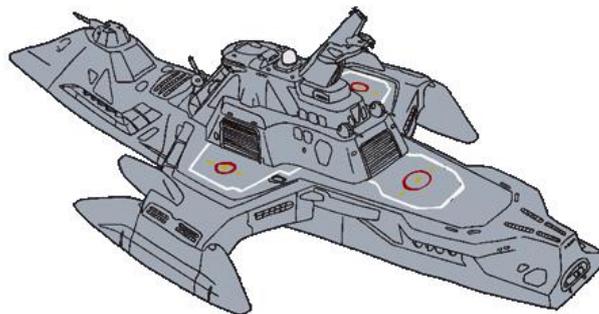
Armas:

- 1 x Lançador para quatro mísseis Anti-carro.

Este mesmo veiculo pode ser utilizado como veiculo de transporte, no caso o lançador quádruplo é removido, permitindo levar oito soldados em seu lugar, além dos dois tripulantes a frente. São veiculos abertos ou seja, sem nenhum tipo de capota.

Forças da União Orb.

Aegis Ship



Controle	+2	ECM	+2
Chassi	20(x8)160	Energia	X
Blindagem	20 / 14	Anti-Beam	0
Tração	0	PS-Armor	0
Telemetria	+3	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	?	Comprimento (mt)	200

Mesmo sendo uma nação que se auto proclama neutra, as forças de defesa da União Orb contam com a mais eficiente industria bélica da Era Cósmica. Sendo uma ilha, nada mais natural que contar com uma respeitável força naval para fazer valer seus limites territoriais.

Os navios da Classe Aegis são construídos como um Trimará (navio que conta com três cascos), permitindo carregar um respeitável arsenal, além de operar simultaneamente com até três helicópteros. Contando com canhões de fogo rapido e mísseis, tem condições de fazer frente a qualquer Mobile Suit.

Armas:

- 1 x Canhão Naval de 250mm.
- 3 x Canhões anti-aéreos 25mm (CIWS).
- 18 x lançadores de mísseis anti-navio.
- Lançadores de mísseis anti-aéreos.
- 3 x Helicópteros ou Mobile Suits.

MBF-M1 Astray



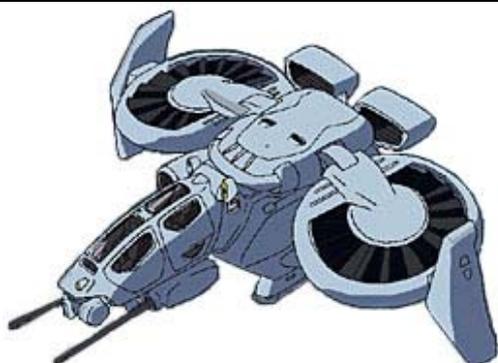
Controle	+9	ECM	0
Chassi	9(x8)72	Energia	200
Blindagem	9 / 6	Anti-Beam (Escudo)	0
Tração	+10	PS-Armor	0
Telemetria	+2	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	52.50	Altura (mt)	17,53

O apoio dos técnicos de Morgenroete no projeto da GAT-X Serie não teve outro motivo que obter dados sobre as tecnologias usadas nos Gundams da Aliança Terrestre. Como resultado foi desenvolvido o Gundam Astray, a partir do qual surgiu o M-1 de produção seriada que viria a dotar as unidades de auto-defesa da União Orb. Contando com um arranjo de armas muito similar ao Strike Gundam, apenas não contam com a Phase-Shift Armor e um escudo Anti-Beam, mas tem acoplado a unidade básica uma unidade de vôo similar ao Aile Strike Pack, conferindo uma grande agilidade ao M-1 Astray. Tal como os Mobile Suits da Aliança Terrestre, se mostrou difícil de ser dominado por pilotos Naturais, e apenas pode mostrar toda sua letalidade após ter seus sistemas de pilotagem reconfigurados por Kira Yamato, para operarem com um software de auxílio ao piloto.

Armas:

- 2 x CIWS Igelstellung 75mm.
- 1 x Beam Saber.Type 70
- 1 x Beam Rifle Type 71

Helicópteros de Ataque



Controle	+7	ECM	+1
Chassi	7(x8)56	Energia	0
Blindagem	7 / 4	Anti-Beam	0
Tração	/	PS-Armor	0
Telemetria	+3	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	15.00	Comprimento (mt)	?

Contando com dois canhões de 20mm e uma complexa suite de sensores, estes helicópteros tem papel importante como parte dos sistemas de armas dos Navios da Classe AEGIS, os quais contam com até três destes helicópteros. Contando com dois tripulantes também costuma ser empregado como transporte pessoal para autoridades ou

comandantes além de, também realizar a patrulha dos limites territoriais da União Orb.

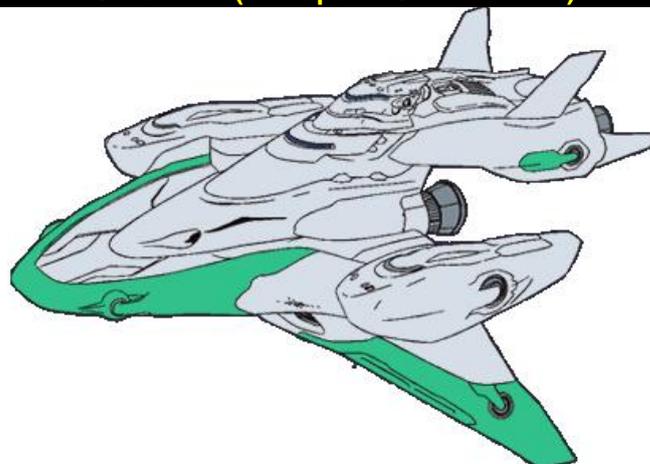
Armas:

- 2 x Canhões 20mm.

Outras naves.

Existe uma infinita variedade de naves construídas para servirem como transportes entre a superfície da Terra e as Colônias orbitais, o mesmo servir de ligação com a Lua, e mesmo ligar as inúmeras cidades que compõem a PLANT, entretanto iremos apenas nos limitar a colocar os dados da Nave a bordo da qual Lacus Clyne viajava junto com os membros do Memorial quando realizavam os preparativos para lembrarem o primeiro ano desde a Tragédia de Bloody Valentine.

Silverwind (Transporte Civil – PLANT)

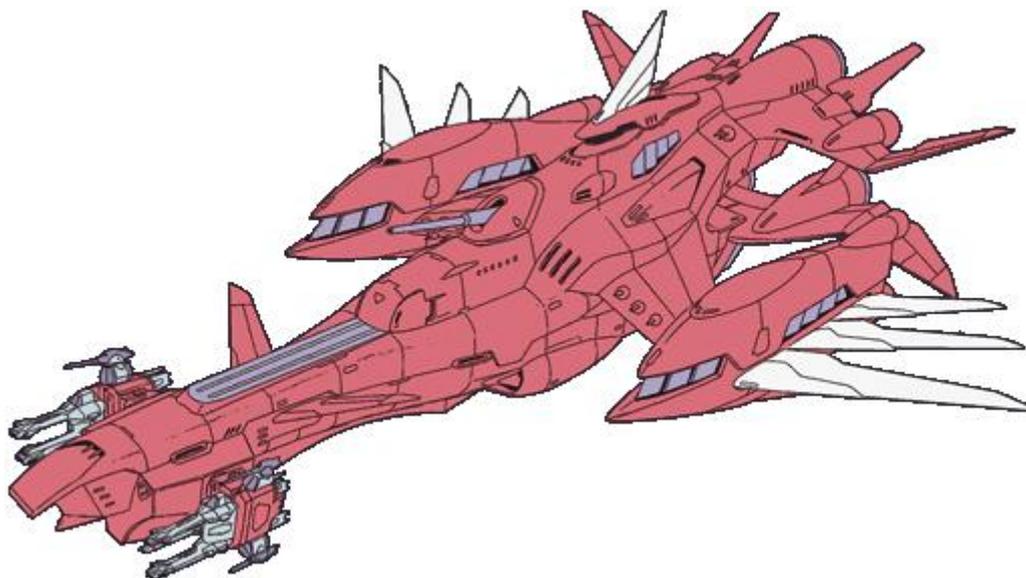


Controle	+3	ECM	0
Chassi	20(x8)160	Energia	0
Blindagem	15 / 9	Anti-Beam	0
Tração	0	PS-Armor	0
Telemetria	0	Mirage Colloid	0
Peso (Tn)	?	Comprimento (mt)	?

Nave de transporte utilizada na PLANT. Foi a bordo de uma nave similar a esta que Lacus Clyne e os representantes do Cerimonial seguiram até os destroços de Junius Seven, quando foram abordados e atacados por naves da Aliança Terrestre.

Apendice.

Capítulo VIII.



Nave de Batalha Eternal: em breve no terceiro NetBook de Opera Gundam Seed.

Apendice.

Um arsenal quase completo...

Finalmente chegamos ao nosso segundo NetBook, que sem dúvida alguma deve ter sido o mais esperado afinal de contas é nele que encontraremos inúmeros Mobile Suits e a maioria das Naves de Batalha usadas pela Frota Orbital, sem falar nos M-1 Astray da União Orb.

É isso aí, novos equipamentos, novas armas e muitas aventuras pela frente, mas é claro que ainda reservamos algumas surpresas para a Grande Batalha Final!

Armas da Aliança Terrestre:

Armas de Fogo						
Nome	TR/TM	Dano	CDT	Carga	Energia	Observação
Metralhadoras	0 / +3	D2+5	2 / 3 / 4	300	0	Aeronave Skygrasper
Canhão Anti-nave de 200mm	0 / +4	D6+24	1	Inf.	0	Usado em Naves de Batalha
Torpedos	0 / +3	2D6+18	1	Ind.	0	Naves Classe 130 e 250mts
M703 Beam Rifle 57mm	0 / +4	D2+8	1 / 2 / 3	/	4	GAT-01 STRIKE DAGGER
Dual CIWS Beam Cannon	+1 / +4	D5+7	2 / 4	/	4	LSA Powell
Beam cannon	0 / +4	D3+7	1 / 2 / 3	/	4	Skygrasper

Espadas e Escudos						
Nome	Golpe	Aparo	Dano	Energia	Observação	
ES.01 Beam Saber	+2	+4	D6+14	5	GAT-01 STRIKE DAGGER	

Armas da União Orb:

Armas de Fogo						
Nome	TR/TM	Dano	CDT	Carga	Energia	Observação
Canhão 20mm	+1 / +4	D3+6	1 / 3 / 5	200	0	Helicóptero de Ataque / F-7D
CIWS 25mm	+1 / +4	D3+7	1 / 3 / 5	350	0	Navio Classe AEGIS
Beam Rifle Type.71	0 / +4	D2+8	1 / 2 / 3	/	4	MBF-M1 Astray
Canhão Naval 250mm	0 / +4	D6+26	1	Inf.	0	Navio Classe AEGIS / Arkansas
Mísseis Anti-aéreos	-2 / +4	D6+10	2 / 4	16	0	Navio Classe AEGIS
Mísseis Anti-navio	-2 / +4	4D6+12	2 / 4	18	0	Navio Classe AEGIS / Danilov

Espadas e Escudos						
Nome	Golpe	Aparo	Dano	Energia	Observação	
Beam Saber Type.70	+2	+4	D6+14	5	MBF-M1 Astray	

Armas da ZAFT:

Armas de Fogo						
Nome	TR/TM	Dano	CDT	Carga	Energia	Observação
Canhão M7070 Vulcan 28mm	+1 / +4	D3+7	1 / 3 / 5	350	0	CGUE, ZuOOT e veiculos
Rifle MMI-XM17 37,5mm	0 / +4	D4+10	2	100	0	GINN OCHER
Dart Launcher 47mm	+1 / +3	D6+10	1	60	0	GINN WASP e GOOhN
CIWS MMI-GAU2 Picus 76mm	+1 / +4	D6+10	2 / 4	250	0	GuAIZ
MMI-M7S 76mm Heavy Assault MG	+1 / +4	D6+9	2 / 4 / 6	75	0	DINN
MMI-M1001 90mm Anti-air Shotgun	0 / +3	D6+8	1 / 2	60	0	DINN
Sniper Rifle	0 / +5	D4+12	1	45	0	GINN Recon
Canhão 125mm	0 / +4	D6+18	1	Inf.	0	Nave Petrie
Canhão 400mm	0 / +4	3D6+24	1	50	0	ZuOOT
Canhão 40cm	0 / +4	3D6+24	1	Inf.	0	Lesseps
Mísseis Anti-aéreos	-2 / +4	D6+10	2 / 4	24	0	DINN / Guul
Mísseis Anti-carro	0 / +3	D6+9	1	4	0	Helicópteros de ataque
Mísseis SS 400mm	0 / +3	3D6+12	1 / 2 / 3	13	0	BuCUE
Torpedo MMI-TT04 405mm Multi-uso	0 / +3	2D6+12	1	4	0	GINN WASP
Torpedo 533mm	0 / +3	3D6+22	1	14 / 12	0	Usado pelos GOOhN e ZnO
Torpedo 1030mm Mk.70 supercavitação	0 / +4	4D6+26	1	2	0	Usado pelo GOOhN
Torpedo Terrestre	-2 / +3	2D6+14	1	Inf.	0	Usado pela Lesseps
MA-M21G Beam Rifle	0 / +4	D3+8	1 / 2 / 3	/	4	Usado pelo GuAIZ
Phonon Maser Cannon	+1 / +3	D6+10	1	/	6	Mobile Suits aquaticos
LaGOWE Dual Beam Cannon	0 / +4	D4+14	1	/	8	Usado pelo LaGOWE

Espadas e Escudos						
Nome	Golpe	Aparo	Dano	Energia	Observação	
Machado Pesado	+3	+3	D6+18	0	GINN OCHER	
Escudo Anti-Beam	0	4	D6+10	0	GuAIZ e CGUE	
Espada MA-M4A Heavy Blade	+2	+4	2D6+20	0	CGUE	
Dual Beam Saber	+1	+5	D6+14	8	BuCUE	
MA-MV03 Dual Beam Claw	+2	+1	D4+20	12	GuAIZ	

Observação: os valores de modificadores, cadência e carga se referem a uma única arma ou seja, um ZuOOT que conta com dois canhões duplos de 400mm, terá uma carga de 50 projeteis por canhão ou seja, um total de 200 disparos, podendo disparar com cada canhão uma vez por Round!

Os torpedos empregados pelos Mobile Suits aquaticos da ZAFT são projetados para perfurarem o casco do navio antes de detonarem, por isso a absorção do alvo é reduzida a metade.

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

A exemplo do que foi feito no primeiro NetBook, estaremos abaixo apresentando os diagramas de chassi para os veiculos e Mobile Suits que integram este trabalho, permitindo que os combates assumam um maior nível de realismo com os danos localizados.

Mobile Suit YMF-01B GINN Trainer			
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 Suit ZGMF-LRR704B GINN Recon			
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		TMF/S-3 GINN OCHER Type		
Chassi		9(x8)72	Blindagem	11 / 8
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 Suit		AMF-101 DINN		
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 Suit		ZGMF-600 GuAIZ		
Chassi		10(x8)80	Blindagem	11 / 9
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		UMF-4A GOOhN		
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 Suit		TMF/A-802 BuCUE		
Chassi		9(x8)72	Blindagem	11 / 8
Área de impacto		Chassi	Efeitos	
A	Cabeça	4	Redução na Telemetria	
B	Cockpit	9	Morte do Piloto	
C	Tronco	23	Danos as Armas	
D	Cintura	6	Redução no Controle (-1)	
E	Braço Esq.	7	Redução no Controle (-2)	
F	Braço Dir.	7	Redução no Controle (-2)	
G	Perna Esq.	8	Redução no Controle (-2)	
H	Perna Dir.	8	Redução no Controle (-2)	

Mobile Suit		UWMFOS-1 GINN WASP Type		
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		ZGMF-505 CGUE		
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		TFA-2 ZuOOT		
Chassi		11(x8)88	Blindagem	11 / 9
Área de impacto		Chassi	Efeitos	
A	Cabeça	5	Redução na Telemetria	
B	Cockpit	11	Morte do Piloto	
C	Tronco	30	Redução no Controle (-2)	
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		UMF-5 ZnO		
Chassi		11(x8)88	Blindagem	12 / 9
Área de impacto		Chassi	Efeitos	
A	Cabeça	5	Redução na Telemetria	
B	Cockpit	11	Morte do Piloto	
C	Tronco	30	Redução no Controle (-2)	
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		TMF/A-803 LaGOWE		
Chassi		9(x8)72	Blindagem	11 / 8
Área de impacto		Chassi	Efeitos	
A	Cabeça	4	Redução na Telemetria	
B	Cockpit	9	Morte do Piloto	
C	Tronco	23	Danos as Armas	
D	Cintura	6	Redução no Controle (-1)	
E	Braço Esq.	7	Redução no Controle (-2)	
F	Braço Dir.	7	Redução no Controle (-2)	
G	Perna Esq.	8	Redução no Controle (-2)	
H	Perna Dir.	8	Redução no Controle (-2)	

Veiculo		Aeronave de Transporte (ZAFT)		
Chassi	10(x8)88	Blindagem	9 / 4	
Área de impacto	Chassi	Efeitos		
A	Radome	3	Redução na Telemetria	
B	Cockpit	8	Morte do Piloto	
C	Fuselagem	26	Danos na carga /passageiros	
D	Combustível	15	Se crítico = Explosão	
E	Asa Esq.	15	Redução Controle (-1)	
F	Asa Dir.	15	Redução Controle (-1)	
G	Profundor Esq.	3	Redução Controle (-1)	
H	Profundor Dir.	3	Redução Controle (-1)	

Veiculo		FX-550 Skygrasper		
Chassi	6(x8)48	Blindagem	10 / 6	
Área de impacto	Chassi	Efeitos		
A	Radome	2	Redução na Telemetria	
B	Cockpit	4	Morte do Piloto	
C	Combustível	8	Se crítico = Explosão	
D	Beam Cannon	5	Perda da Arma	
E	Asa Esq.	10	Redução no Controle (-2)	
F	Asa Dir.	10	Redução no Controle (-2)	
G	Leme	2	Redução no Controle (-1)	
H	Propulsor	7	Redução no Controle (-1)	

Mobile Suit		F-7D Spearhead		
Chassi	6(x8)48	Blindagem	10 / 6	
Área de impacto	Chassi	Efeitos		
A	Radome	2	Redução na Telemetria	
B	Cockpit	4	Morte do Piloto	
C	Combustível	8	Se crítico = Explosão	
D	Comp mísseis	5		
E	Asa Esq.	10	Redução no Controle (-2)	
F	Asa Dir.	10	Redução no Controle (-2)	
G	Leme	2	Redução no Controle (-1)	
H	Propulsor	7	Redução no Controle (-1)	

Mobile Suit		GAT-01 Strike Dagger		
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 Suit		MBF-M1 Astray		
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 Suit		MBF-M1 Astray		
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)	

Diagrama de Danos para Naves de Batalha.

Nave de Batalha		Archangel		
Chassi	22(x8)176	Blindagem	25 / 20	
Área de impacto	2D6	Efeitos		
A	Ponte Comando	11 / 12	Sensor / Helldart	
B	Combustível	2	Se crítico = explosão	
C	Corpo Nave	6/ 7/ 8	Igelstellung	
D	Propulsores	3	Redução Controle	
E	Hangar Esq.	4	Lohengrin /Catapulta	
F	Handar Dir.	10	Lohengrin /Catapulta	
G	Lanç Mísseis	5	Valliant / Korinthos	
H	Lanç Mísseis	9	Valliant / Korinthos	

Nave de Batalha		Classe Agamenon		
Chassi	25(x8)200	Blindagem	25 / 19	
Área de impacto	2D6	Efeitos		
A	Ponte Comando	11 / 12		
B	Combustível	2		
C	Corpo Nave	6/ 7/ 8		
D	Canhões	3	Canhões 200mm	
E	Hangar	4	Catapulta Linear	
F	Propulsores	10		
G	Hangar	5	Catapulta Linear	
H	Propulsores	9		

Nave de Batalha		Nave de Batalha Classe 250mts		
Chassi	18(x8)144	Blindagem	23 / 17	
Área de impacto	2D6	Efeitos		
A	Ponte Comando	11 / 12		
B	Combustível	2		
C	Corpo Nave	6/ 7/ 8	2 Canhões duplos 200mm	
D	Hangar	3	Igelstellung	
E	Casco de Vante	4	1 canhão 200mm	
F	Propulsores	10	1 canhão duplo 200mm	
G	Casco de Vante	5	Tubos de torpedos	
H	Propulsores	9	1 canhão duplo 200mm	

Nave de Batalha		Nave de Escolta Classe 130mts		
Chassi	10(x8)88	Blindagem	15 / 9	
Área de impacto	2D6	Efeitos		
A	Ponte Comando	11 / 12		
B	Combustível	2		
C	Corpo Nave	6/ 7/ 8	Canhões e Torpedos	
D	Propulsores	3		
E	Lança-mísseis	4	12 x Helldart	
F	Lança-mísseis	10	12 x Helldart	
G	Lança-mísseis	5	12 x Helldart	
H	Lança-mísseis	9	12 x Helldart	

Nave de Batalha		Lesseps	
Chassi	20(x8)160	Blindagem	25 / 19
Área de impacto		D6	Efeitos
A	Ponte Comando	11 / 12	
B	Seção ré casco	2	Canhão 40cm
C	Corpo Nave	6/ 7/ 8	Lançadores mísseis
D	Hangar	3	
E	Propulsor vante	4	Canhão 40cm
F	Propulsor ré	10	
G	Propulsor vante	5	Canhão 40cm
H	Propulsor ré	9	

Nave de Batalha		Petrie	
Chassi	15(x8)120	Blindagem	18 / 11
Área de impacto		D6	Efeitos
A	Ponte Comando	1	
B	Seção ré casco	2	Canhão 125mm
C	Propulsor Esq.	3	2 x CIWS 58mm
D	Seção vante	4	Canhão 125mm
E	Propulsor Dir.	5	2 x CIWS 58mm
F	Combustível	6	
G	/	/	
H	/	/	

Nave de Batalha		Costeau	
Chassi	18(x8)144	Blindagem	15 / 10
Área de impacto		D6	Efeitos
A	Ponte Comando	11 / 12	
B	Combustível	2	
C	Casco Principal	6/ 7/ 8	Lançadores de mísseis
D	Propulsores	3	
E	Tubos MS Aquat.	4	Tubos de torpedos
F	Tubos MS Aquat.	10	Tubos de torpedos
G	Tubos MS aéreos	5	
H	Tubos MS aéreos	9	

Nave de Batalha		DDG Classe Arkansas	
Chassi	25(x8)200	Blindagem	25 / 18
Área de impacto		D6	Efeitos
A	Ponte Comando	1	
B	Hangar	2	
C	Casco de vante	3	CIWS / Mísseis SAM
D	Casco de ré	4	
E	Propulsores	5	Redução Controle (-1)
F	Combustível	6	Crítico = explosão
G	/	/	
H	/	/	

Nave de Batalha		AEGIS ship	
Chassi	20(x8)160	Blindagem	20 / 14
Área de impacto		D6	Efeitos
A	Ponte Comando	1	1 x CIWS 25mm
B	Hangar	2	2 x CIWS 25mm
C	Casco de vante	3	Canhão + mísseis
D	Casco de ré	4	
E	Propulsores	5	Redução Controle (-1)
F	Combustível	6	Crítico = explosão
G	/	/	
H	/	/	

Nave de Batalha		Classe Laurásia	
Chassi	18(x8)144	Blindagem	23 / 17
Área de impacto		D6	Efeitos
A	Ponte Comando	11 / 12	
B	Combustível	2	
C	Corpo nave	6/ 7/ 8	1 Dual railgun 450mm
D	Hangar MS	3	
E	Casco Esq.	4	937mm Dual Railgun
F	Seção vante	10	1 Dual railgun 450mm
G	Casco Dir.	5	937mm Dual Railgun
H	Seção vante	9	1 Dual railgun 450mm

Nave de Batalha		Classe Nazca	
Chassi	20(x8)160	Blindagem	25 / 19
Área de impacto		D6	Efeitos
A	Ponte Comando	1	
B	Propulsores	2	
C	Casco Esq.	3	Dual 66cm Rail gun
D	Corpo Nave	4	120cm Beam cannon
E	Casco Dir.	5	Dual 66cm Rail gun
F	Combustível	6	Crítico = explosão
G	/	/	
H	/	/	

Nave de Batalha		Silverwind (Nave Civil)	
Chassi	20(x8)160	Blindagem	15 / 9
Área de impacto		D6	Efeitos
A	Ponte comando	11 / 12	Morte pilotos
B	Combustível	2	Crítico = Explosão
C	Corpo Nave	6/ 7/ 8	Danos aos passageiros
D	Propulsor casco	3	
E	Propulsor Esq.	4	Redução no Controle (-1)
F	Propulsor Dir.	10	Redução no Controle (-1)
G	Asa Esq.	5	Redução no Controle (-1)
H	Asa Dir.	9	Redução no Controle (-1)

Nave de Batalha		LSA Powel	
Chassi	30(x8)240	Blindagem	27 / 20
Área de impacto		D6	Efeitos
A	Ponte Comando	1	1 x Beam CIWS
B	Hangar	2	
C	Casco de vante	3	1 x Beam CIWS
D	Casco de ré	4	
E	Propulsores	5	Redução Controle (-1)
F	Combustível	6	Crítico = explosão
G	/	/	
H	/	/	

Nave de Batalha		DDG Classe Danilov	
Chassi	25 (x8)200	Blindagem	25 / 18
Área de impacto		D6	Efeitos
A	Ponte Comando	1	
B	Hangar	2	
C	Casco de vante	3	250mm / Mísseis SSM
D	Casco de ré	4	
E	Propulsores	5	Redução Controle (-1)
F	Combustível	6	Crítico = explosão
G	/	/	
H	/	/	

Novo Diagrama de Blindagem dos Mobile Suits do primeiro NetBook.

Algumas alterações.

Com base em alguns jogos de testes realizados pelo colega Rodrigo Pacheco, foi constatado que os Mobile Suits não estavam tão resistentes quanto os jogadores gostariam e por isso, algumas pequenas alterações foram realizadas em seus valores de Chassi (os Mobile Suits que estão neste NetBook já estão com os valores corrigidos). Basicamente, a alteração consistiu em adicionar mais 16 pontos de Chassi ao valor original, redistribuindo-os através de seu diagrama, tal como constará abaixo. A partir do NetBook PHASE-01 versão 1.2 já apresentaremos os valores corrigidos. Quanto as Naves de Batalha, Mobile Armors e as armas não houve nenhuma alteração.

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-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-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-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-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 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)	

Agradecimentos.

Demorou mas finalmente lançamos nosso segundo NetBook sobre o Universo de Mobile Suit Gundam Seed, onde pudemos reunir um bom numero de Mobile Suits e Naves de Batalha, restando apenas alguns poucos elementos a serem apresentados em nosso terceiro NetBook.

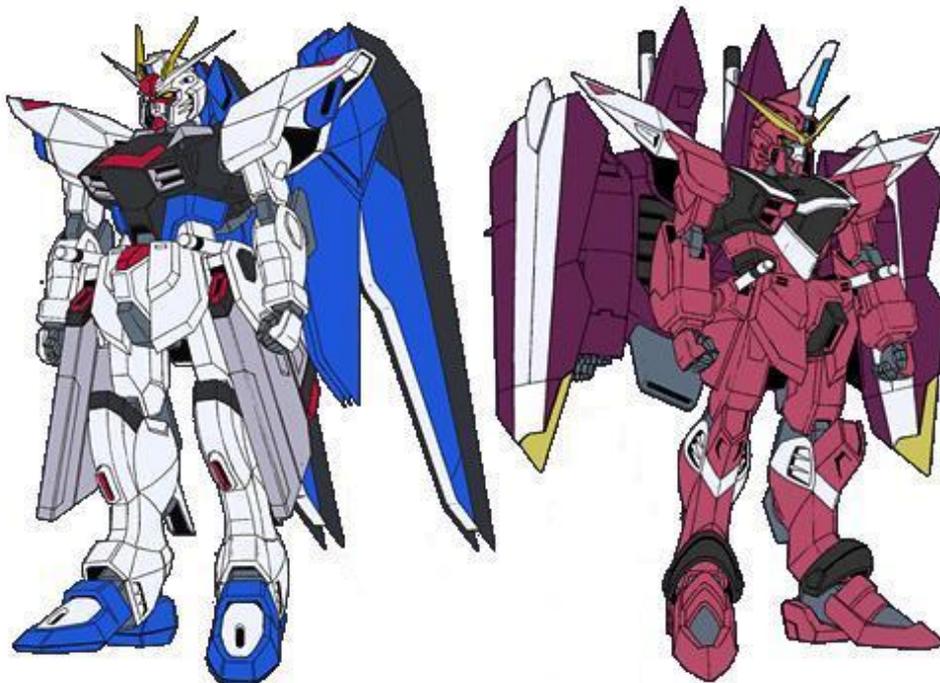
E a exemplo do que fizemos em nosso trabalho anterior, vamos agora agradecer a galera que tiveram importante participação neste NetBook:

Liderando nossos valentes “Players Tests”, temos o **Rodrigo Pacheco** que se divertiu massacrando seus colegas **Fábio Leite**, **Ari Marcelino**, **David “Gibi” José** e especialmente o **Fernando “Gelatto” César Medalha** (que teve o mérito de ser atingido no cockpit por um tiro certeiro de um Railgun de 450mm de uma Nave Classe Laurásia! Enquanto fazia sei lá o que pilotando um **Veritech Fighter** no universo da Era Cósmica...), levando a uma ligeira alteração no valor de Chassi dos Gundams. E também devemos citar o colega **Fernando Neder**, que com seu profundo conhecimento sobre o Universo de Gundam, contribuiu com importantes detalhes sobre a história.

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-02 (3ª Edição) / 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>