

# Após vinte anos, o clássico retorna adaptado para *Defensores de Tóquio 4ª Edição*

Por Paladino

# ZILLION

*No ano 2387, a Humanidade entra na Era da Exploração do Universo. Numa das galáxias existia o Planeta Maris, considerado a Segunda Terra, onde a humanidade vivia tranqüila.*

*Mas, surge o invasor espacial Noza, inicia seu ataque, expulsando a população, e ali construindo seu grande império galáctico.*

*E a Humanidade corria o sério risco de extinção total. Mas, surgem não se sabe de onde, três pistolas para auxiliar a Humanidade. Estas misteriosas pistolas possuem o poder da justiça, e foram chamadas de ZILLION, como uma dádiva superior.*

Lar de uma antiga e hoje extinta civilização, o planeta Maris foi descoberto e colonizado pela raça humana. De tão parecido com nosso mundo nativo, tem sido comparado a uma Segunda Terra, um verdadeiro paraíso no Universo. Populações humanas inteiras habitam suas cidades, enquanto as antigas ruínas são investigadas por exploradores.

Mas a paz não duraria para sempre. O Império Noza, formado por impiedosos construtos orgânicos, também percorre o universo em busca de um novo lar. Seu ciclo vital está quase no fim; caso não encontre um mundo onde depositar os ovos de sua próxima geração, a raça Noza estará extinta.

Com grandes tropas de soldados blindados, tanques mecha e fortalezas móveis, os Noza são imbatíveis contra as forças militares de Maris. A última esperança da Humanidade reside em um achado enigmático: três pistolas de origem desconhecida, alimentadas por uma energia misteriosa. Um único tiro consegue abater qualquer soldado ou mecha Noza. São as pistolas Zillion.

Para empunhar estas armas especiais, o comando militar de Maris recruta os melhores atiradores do planeta. Conhecidos apenas pe-

los codinomes Champ, Apple e J.J. eles formam o esquadrão White Knights. Apesar de sua juventude e excentricidades, são designados para missões de alto risco contra alvos-chave entre as forças Noza.

## O Anime

*Akai Koodan Zillion* (algo como “Raio Vermelho Zillion”) é o título original desta animação que está completando vinte anos; na Japão, seu primeiro episódio foi ao ar no dia 12 de abril de 1987.

Como é comum na indústria de anime, *Zillion* foi produzido inicialmente para vender brinquedos. A pistola que tem seu nome no título era, na verdade, um acessório para o videogame Master System (ou SG-1000 Mark III, no Japão) da Sega. Um artefato revolucionário para a época: o jogador apontava a pistola para a tela, e o jogo registrava seus tiros. Games clássicos do console, como *Safari Hunt*, *Rescue Mission*, *Rambo III*, *Gangster Town* e outros, usavam o periférico.

Mais tarde, quando a Sega deixou de patrocinar a série, as pistolas mudaram para novos modelos sem semelhança com a versão videogame. Mas estas novas pistolas também chegaram a ser transformadas em brinquedos

— precursoras dos jogos de paintball, com um sensor acusando quantos tiros cada jogador recebia.

A série animada decolou. Chegou a ser considerada superior a *Saint Seiya* e *Dragon Ball* pelo público e crítica especializada. Mesmo quando a Sega deixou de patrocinar o programa, *Zillion* manteve-se como um marco, tornou-se um ícone dos anos 80. Foi vencedora do prêmio anual *Atom* em várias categorias, incluindo melhor obra e melhores personagens masculino e feminino — J.J. e Apple, respectivamente.

No Brasil, *Zillion* começou a ser exibida pela Rede Globo nas manhãs de domingo. Poucos chegaram a ver o último episódio, de número 31, exibido às 5 horas da manhã no Reveillon de 1994! Mais tarde a série voltaria ao ar pela Rede Gazeta, no extinto programa *Gazetinha*.

## Equipe White Knights

Em uma campanha baseada em *Zillion*, personagens jogadores serão muito provavelmente membros da equipe White Knight — os únicos Defensores no cenário: todos os de-



  
ROD  
REIS



**J.J., Apple e Champ, a Equipe White Knight: atiradores de elite para empunhar a Zillion**



mais personagens são considerados pessoas comuns. Jogadores podem construir seus próprios personagens, ou então usar as estatísticas de J.J., Apple e Champ, oferecidas adiante.

**Raças:** apenas membros da raça humana compõem a White Knight. Andróides ou Aliens podem ser permitidos com autorização especial do Mestre. Elfos e Youkai não existem em *Zillion*, exceto em uma campanha *mu*ito exótica e nem um pouco fiel à série original.

**Classes:** apenas Combatentes e Especialistas. Portadores da pistola Zillion são tipicamente Combatentes, enquanto membros da equipe de apoio são Especialistas. Não existe magia ou Conjuradores nesta campanha (no-

vamente, exceto em uma campanha *mu*ito diferente da história original).

**Nível:** o avanço de nível é normal. Personagens jogadores começam em 1º nível, quando acabam de ser admitidos como membros da White Knight, e conquistam um novo nível a cada três missões bem-sucedidas. Uma missão típica geralmente envolve a destruição de uma fortaleza móvel ou base Noza (através de sabotagem ou colocação de explosivos), ou o resgate de vítimas, artefatos ou documentos importantes.

O Mestre pode também optar por começar a campanha em um estágio mais avançado, com personagens acima de 1º nível.

**Talentos:** usar a pistola Zillion requer o talento Usar Arma Exótica (Pistola Zillion), sem o qual um personagem sofre redutor de -4 em testes de ataque com a arma; e também Foco em Arma (Pistola Zillion), que oferece +1 em ataques com a Zillion. Um personagem deve possuir ambos os talentos para ser admitido como membro da White Knight — sem estes talentos, um candidato simplesmente não é considerado um atirador habilidoso o bastante. (Mas é verdade que J.J. teria sido admitido na equipe sem atender quaisquer pré-requisitos, graças a uma falha de computador...)

Tiro Rápido e Tiro Certo também são recomendados. Talentos ligados a artes marciais exóticas ou poderes sobrenaturais (como Bola de Energia ou Xamã) não devem ser per-

mitidos pelo Mestre. Ou pelo menos, *não deveriam* ser permitidos...

**Defeitos:** com certeza! Os protagonistas de *Zillion* são atiradores excepcionais, mas também cheios de manias. Fique à vontade para usar quaisquer Defeitos para os quais seu personagem atenda os pré-requisitos.

**Equipamento:** claro, cada personagem começa possuindo uma pistola Zillion no 1º nível. Para propósitos de jogo, existem no mundo pistolas Zillion em quantidade igual ao número de jogadores — elas são artefatos únicos, valiosos. Estão disponíveis para uso apenas durante missões oficiais; um atirador não pode levar sua pistola para fora da base, exceto com autorização do comando.

No 1º nível, o jogador pode optar por uma segunda arma pessoal (J.J. possui sua própria pistola de estimação) e uma armadura leve.

Caso uma pistola *Zillion* seja perdida, seu usuário não poderá adquirir outra até recuperá-la. Caso seja destruída, o personagem recebe uma nova pistola apenas ao avançar um novo nível (neste caso, embora seja contraditório com a explicação de que as pistolas têm origem misteriosa, supõe-se que o comando White Knight empregou tempo e recursos para forjar ou encontrar uma nova arma).

**Mechas:** são considerados raros; apenas personagens jogadores os possuem. Membros da White Knight operam os *tri-chagers*, motocicletas que se transformam em armaduras

mecha (veja adiante). Apenas personagens com o talento Piloto Mecha (assumindo, assim, que adquiriram o treinamento necessário) são designados pelo comando para operar os tri-chargers.

## J.J.

O protagonista de *Zillion*, assim como seus colegas de equipe, nunca teve seu verdadeiro nome revelado — J.J. é apenas um codinome. Indisciplinado, preguiçoso, comilão e louco por mulheres, ele teria sido admitido como membro da White Knight devido a um erro de computador, mas compensa esse fato com audácia e teimosia fora do comum.

Note que J.J. *não* possui os talentos Usar Arma Exótica e Foco em Arma, pois em sua primeira aventura ele ainda não é treinado no uso da Zillion; vai adquirir esses talentos apenas mais tarde.

Existe uma relação misteriosa entre J.J. e o verdadeiro poder da Zillion, até hoje não revelada. Mais tarde, para seu azar, vai conquistar a inimizade pessoal do poderoso Barão Ricks.

## Humano Combatente 1

**Habilidades:** For 14 (+2), Des 18 (+4), Cons 15 (+2), Int 12 (+1), Sab 8 (-1), Car 10 (+0)

**Resistências:** Fort +2, Ref +6, Von -1

**Iniciativa:** +8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

**Pontos de Vida:** 10

**Classe de Armadura:** CA 16 (+4 Des, armadura leve +2)

**Perícias:** Esporte, Sobrevivência

**Talentos:** Desejo de Viver, Iniciativa Aprimorada, Tiro Certeiro

**Defeito:** Hentai

**Ataques:** +2 pistola Zillion (BBA +1, Des +4, Tiro Certeiro +1, -4 por usar arma não familiar); +6 pistola automática (BBA +1, Des +4, Tiro Certeiro +1).

**Armas:** pistola Zillion básica (veja adiante), pistola automática (Pequena, comum, projéteis, dano 1D-2 perfuração).

## Apple

Única garota na equipe, Apple precisa lidar com as constantes cantadas e mãos bobas de J.J. — além de reconciliar brigas ainda mais constantes entre J.J. e Champ, fazendo com que ambos voltem à missão. Apple faz treinos simulados de tiro e pilotagem extensivamente na base White Knight.

## Humana Combatente 1

**Habilidades:** For 10 (+0), Des 18 (+4), Cons 12 (+1), Int 14 (+2), Sab 12 (+1), Car 15 (+2)

**Resistências:** Fort +1, Ref +4, Von +3

**Iniciativa:** +4 (+4 Des)

**Pontos de Vida:** 9

**Classe de Armadura:** CA 16 (+4 Des, armadura leve +2)

**Perícias:** Esporte, Investigação

**Talentos:** Foco em Arma (Pistola Zillion), Usar Arma Exótica (Pistola Zillion), Piloto

**Defeito:** Irritadiça

**Ataques:** +6 pistola Zillion (BBA +1, Des +4, Foco em Arma +1).

**Armas:** pistola Zillion básica (veja adiante).

## Champ

Vaidoso e orgulhoso de suas habilidades, Champ logo torna-se rival de J.J. como o melhor atirador da equipe. Sua postura muda de brincalhão e despreocupado, para sério e disciplinado conforme a situação. Faz tricô como hobby. Mais adiante, Champ adquire uma inimizade pessoal com Solair, uma das integrantes da equipe Cyber-metal Noza.

## Humano Combatente 1

**Habilidades:** For 12 (+1), Des 18 (+4), Cons 12 (+1), Int 13 (+1), Sab 14 (+2), Car 12 (+1)

**Resistências:** Fort +1, Ref +5, Von +2

**Iniciativa:** +3 (+4 Des, -1 Megalomaníaco)

**Pontos de Vida:** 9

**Classe de Armadura:** CA 16 (+4 Des, armadura leve +2)

**Talentos:** Foco em Arma (Pistola Zillion), Usar Arma Exótica (Pistola Zillion), Piloto

**Defeito:** Megalomaníaco

**Perícias:** Esporte, Investigação

**Ataques:** +6 pistola Zillion (BBA +1, Des +4, Foco em Arma +1).

**Armas:** pistola Zillion básica (veja adiante).

## Equipe de Apoio

Os seguintes NPCs oferecem suporte aos personagens jogadores. Todos são considerados personagens comuns.

**Dable (ou Dave), Humano Especialista 2:** responsável pela manutenção das pistolas Zillion e outros equipamentos, Dable também atua como piloto do transportador Big Porter durante as missões.

**Amy, Humana Especialista 1:** secretária pessoal bem-humorada do Chefe Gordon e operadora de computador. É conhecida por seu café terrível!

**Chefe Gordon, Humano Especialista 3:** comandante da White Knights, ele toma decisões sobre o uso das pistolas Zillion. É subordinado (e também amigo de infância) do comandante do exército de Maris, sempre questionando suas ordens em favor da equipe.

**Opa-Opa (ou Bongo):** espécie de pequeno robô voador (monstro de estimação com 1 Dado de Vida) viciado em trabalho, que auxilia a equipe em afazeres diversos.

**Master System Light Phaser: no console 8-Bits da Sega, bastava apontar para a tela e atirar. Abaixo, Gangster Town, um dos games que usavam a pistola**



## As Pistolas Zillion

Estas misteriosas pistolas jamais tiveram sua verdadeira origem revelada na série original, embora várias pistas tenham sido mencionadas (como uma suposta “Cidade Zillius”). Elas existem em pequena quantidade, e sua energia provém de um material raro de suprimento limitado.

Pistolas Zillion não seguem as regras normais para armas vistas no *Manual 4D&T*. Os modelos básicos (que aparecem no início da série) têm as seguintes características:

- **Arma Exótica:** personagens sem o talento Usar Arma Exótica (Pistola Zillion) sofrem um redutor de -4 em testes de ataque com a pistola.

- **Tamanho Pequeno:** uma pistola Zillion pode ser usada com apenas uma mão. No entanto, segurar a arma com ambas as mãos oferece um bônus de +1 em testes de ataque.

- **Ataque de Toque:** o raio desintegrador da Zillion ignora qualquer armadura ou escudo usado pelo alvo. Apenas bônus por Destreza contam contra seu ataque.

- **Dano de Energia:** a rajada vermelha da Zillion é considerada dano por energia, mas não pertence a nenhum dos cinco tipos normais (fogo, frio, elétrico, ácido, sônico). Portanto, resistências ou imunidades comuns contra energia não oferecem qualquer proteção contra ela.

- **Desintegração:** a Zillion também não causa dano como uma arma normal. Uma criatura ou veículo atingido pela Zillion tem direito a um teste de Reflexos, com Classe de Dificuldade igual ao resultado final do teste do atirador. Em caso de falha, a vítima é desintegrada. Em caso de sucesso, ainda assim a vítima sofre 1D-2 pontos de dano em escala Sugoi (ou seja, entre 10 e 40 pontos de dano).

A desintegração afeta apenas criaturas ou veículos em escala Ningen (como soldados Noza) ou Sugoi (tanques bípedes Noza). Criaturas ou veículos de escalas superiores (como fortalezas móveis) não podem ser desintegrados, mas ainda sofrem dano conforme sua escala.

- **Versões Aprimoradas:** mais tarde, as pistolas Zillion foram modificadas e aperfeiçoadas por Dable, transformadas em modelos personalizados para cada atirador. Além dos atributos da versão normal, as novas pistolas incluem também as seguintes características:

*Modo Super:* quando ajustada para este modo (uma ação livre), um disparo da Zillion aprimorada esgota toda a energia da arma. No entanto, o poder de desintegração e dano são elevados uma escala acima (de Sugoi para Kiodai), sendo capaz de destruir até mesmo fortalezas móveis e outros alvos gigantescos. A arma poderá ser recarregada apenas na base White Knight.

*Versão Pistola:* usada por J.J., esta Zillion aprimorada tem melhor rendimento para ataques de curta distância, oferecendo um bônus de +1 em testes de ataque contra alvos a até 9m.

*Versão Submetralhadora:* usada por Apple, esta Zillion tem maior cadência de tiro para rajadas curtas. Ela permite fazer um ataque adicional por rodada (mas todos os ataques sofrem um redutor de -2).

*Versão Rifle:* usada por Champ, esta Zillion com empunhadura de rifle permite melhor pontaria, oferecendo um bônus de +1 em testes de ataque contra alvos a mais de 9m.

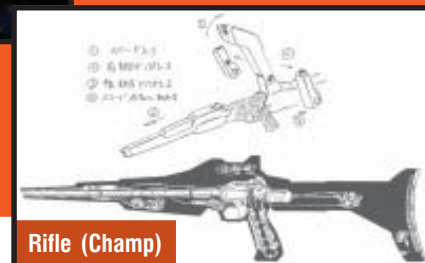
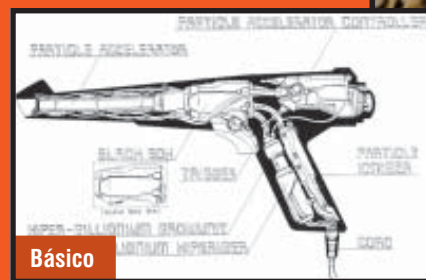


## Tri-Chargers

Construídas por Dable, estas motocicletas de combate podem transformar-se em armaduras mecha para proteger seus pilotos e também oferecer grande poder de combate corpo-a-corpo, poupando a munição das pistolas. Elas são designadas para os membros da White Knight apenas após suas primeiras missões (em termos de jogo, apenas quando eles atingem os requerimentos necessários).

Ao lado: J.J. pilota um tri-charger em configuração de veículo

Abaixo: os vários modelos de pistola Zillion



Ambas as formas são consideradas Sugoi, embora apenas a forma mecha ofereça proteção ao piloto. A forma de motocicleta tem mais velocidade, e também permite a utilização normal da Zillion durante a pilotagem; a forma mecha pode voar e concede excelente proteção ao piloto, além de golpes poderosos com os braços cibernéticos — mas dificulta a pontaria com a Zillion, uma vez que o piloto precisa usar o modificador de Destreza do tri-charger.

## Sugoi Mecha/Veículo

**Dados de Vida:** 6 DVs (30 PVs)

**Habilidades (Mecha):** For 14 (+2), Des 12 (+1); **Habilidades (Veículo):** For 10 (+0), Des 16 (+3)

**Classe de Armadura (Mecha):** CA 13 (+1 Des, Armadura Natural +2); **Classe de Armadura (Veículo):** CA 11 (+1 Des)

**Talentos (Mecha):** Armadura Natural, Transformer, Vôo; **Talentos (Veículo):** Destreza Ampliada, Máquina de Corrida, Transformer.

**Armas (Mecha):** desarmado (dano 1D)

**Requerimentos do Piloto:** 6º nível, talento Piloto Mecha, modificador final +6 em Pilotar.

## Os Invasores

Muito pouco é conhecido sobre a raça alienígena dos Noza. Estes humanóides blindados de face branca e sangue leitoso avançam contra as forças de Maris em grandes tropas, empunhando rifles de raios ou pilotando horrendos mechas bípedes.

Sabe-se que os Noza obedecem a uma rainha-mãe chamada Adamis, responsável pela procriação da espécie. Os atuais membros da raça estão quase encerrando seu ciclo vital, alcançando o limite de seu tempo de vida. Antes que isso aconteça, precisam encontrar um planeta adequado para depositar seus ovos e produzir uma nova geração.

**Redução de Dano:** por sua poderosa armadura natural, todos os Noza ignoram os primeiros 2 pontos de dano causados por esmagamento, corte ou perfuração. Eles sofrem dano normal apenas por energia.

**Imunidade a Sucessos Decisivos:** devido à sua anatomia alienígena, os Noza não sofrem dano multiplicado por acertos decisivos.

## Soldados Noza

Em uma campanha *Zillion*, estes soldados de infantaria correspondem a grunts — mas são consideravelmente mais fortes e inteligentes.

Suas armaduras naturais são muito resistentes a munições balísticas normais, tornando-os adversários difíceis contra as forças de Maris. Felizmente, basta um único disparo Zillion para acabar com qualquer soldado Noza.

**Soldado Noza:** 1 DV (6 PVs); Iniciativa +1; CA 11 (+1 Des); Ataques/Dano: rifle laser +3 (Média, exótica, projéteis, dano 1D fogo); For 15 (+2), Des 12 (+1), Cons 12 (+1), Int 10 (+0), Sab 10 (+0), Car 8 (-1); Fort +3, Ref +1, Vont +0; **Talento:** Usar Arma Exótica (rifle laser).

## Mechas Noza

Durante seus ataques, tropas de infantaria Noza são acompanhadas por monstruosos tanques biomecânicos bípedes, equipados com canhões e propulsores de vôo. São veículos em escala Sugoi, e partilham as mesmas qualidades anatômicas da raça (Redução de Dano 2, imunidade a sucessos decisivos). São geralmente pilotados por soldados Noza.

**Mecha Noza (Sugoi mecha):** For 16 (+4), Des 12 (+1); 2 DVs (10 PVs); CA 11 (+1 Destreza); **Talentos:** Foco em Arma (canhão de raios); **Armas:** canhão de raios (Grande, comum, projéteis, dano 2D esmagamento).

## Guardk

Percebendo que seus soldados comuns nada podiam contra o incrível poder da Zillion, os Noza criaram três guerreiros ciborgues de elite especialmente para combater os White Knights. Graças à sua agilidade extrema, eles conseguem esquivar-se dos disparos (seus elevados bônus de Reflexos evitam a desintegração) e atacar com suas armas personalizadas. Mais tarde, também passariam a combater o traidor Barão Ricks.

Gardki é o comandante dos Cyber-Metal. Sua arma pessoal é a enorme mão extensora com garras, capaz de atacar a longas distâncias. Ele também conta com um canhão laser implantado no antebraço (por serem armas Médias, não pode usar ambas ao mesmo tempo).

## Alien Combatente 7

**Habilidades:** For 18 (+4), Des 20 (+5), Cons —, Int 15 (+2), Sab 15 (+2), Car 14 (+2)

**Resistências:** Fort —, Ref +12, Vont +4

**Iniciativa:** +9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)



## Lista de Episódios

1. O Meu Nome é J.J.
2. O Cerco a Glória
3. A Chance é de 0.1 Segundos!
4. A Cilada dos Ninjas
5. A Rebelião de Apple
6. Tri-charger em Ação
7. A Batalha Decisiva: J.J. e Ricks
8. Destrua a Fortaleza no Fundo do Mar
9. O Roubo da Zillion
10. O Contra-ataque de Ricks
11. A Ressurreição do Novo Zillion
12. A Arma Tríplice
13. A Única Chance
14. Campo de Batalha de Nightingale
15. A Vida ou a Morte I
16. A Vida ou a Morte II
17. A Busca de J.J.
18. O Desafio dos Nozas
19. O Níquel Fatal
20. A Desilusão
21. O Franco-atirador
22. Vitória Inesperada
23. Bio-arma Diabólica
24. Guerreiro Bongo
25. Apple, a Fugitiva
26. A Vingança do Demônio
27. O Sanguinário
28. A Misteriosa Força de Zillion
29. A Morte de Ricks
30. O Transtorno do Planeta Maris
31. A Chama da Vitória

**Pontos de Vida:** 66

**Classe de Armadura:** CA 17 (+5 Des, +2 Armadura Natural)

**Talentos:** Armadura Natural, Ciborgue (Constituição Mecânica), Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos.

**Perícia:** Investigação

**Ataques:** +12/+7 garras (BBA +7, Força +4, Foco em Arma +1); ou +12/+7 canhão laser (BBA +7, Destreza +5).

**Armas:** garra (exótica, Média, corpo-a-corpo, dano 1D+4 corte, Alcance); canhão laser (comum, Média, projéteis, dano 1D perfuração).

## Solair

Outra integrante dos Cyber-Metal, a única capaz de voar. É equipada com perigosas lâminas retráteis em ambos os braços (que ela geralmente utiliza para fazer ataques extras por rodada), e um canhão laser no antebraço para ataques à distância. Acabou tornando-se uma rival pessoal de Champ.

### Alien Combatente 7

**Habilidades:** For 16 (+3), Des 22 (+6), Cons —, Int 14 (+2), Sab 15 (+2), Car 14 (+2)

**Resistências:** Fort —, Ref +13, Von +4

**Iniciativa:** +10 (+6 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

**Pontos de Vida:** 66

**Classe de Armadura:** CA 16 (+6 Des)

**Talentos:** Asas\*, Ciborgue (Constituição Mecânica), Combater com Duas Armas, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Usar Arma Exótica. \*Talento bônus Alien.

**Perícia:** Crime

**Ataques:** +10/+5 garras (BBA +7, Força +3); ou +12/+7 canhão laser (BBA +7, Destreza +5).

**Ataques com Combater com Duas Armas:** +6/+6/+1 garras (BBA +7, Força +3, Combater com Duas Armas -4).

**Armas:** lâminas laser (exóticas, Pequenas, corpo-a-corpo, dano 1D+4 corte, Ameaçadoras); canhão laser (comum, Média, projéteis, dano 1D perfuração).

## Navaro

Apesar do aspecto truculento, este Noza é quase tão ágil quando seus colegas Cyber-Metal,



### Você precisa ganhar muitos níveis para derrotar os Noza

equipado com artilharia pessoal pesada. Embora seja precário em combate corporal, pode disparar barragens de raios laser ou micro-mísseis.

### Alien Combatente 7

**Habilidades:** For 16 (+3), Des 18 (+4), Cons —, Int 13 (+1), Sab 15 (+2), Car 12 (+1)

**Resistências:** Fort —, Ref +10, Von +4

**Iniciativa:** +4 (+4 Des)

**Pontos de Vida:** 66

**Classe de Armadura:** CA 16 (+4 Des, +2 Armadura Natural)

**Talentos:** Armadura Natural, Ciborgue (Constituição Mecânica), Foco em Arma (lança-mísseis), Tiro Certo, Tiro Rápido.

**Perícia:** Sobrevivência

**Ataques:** +13/+8 lança-mísseis (BBA +7, Destreza +4, Foco em Arma +1, Tiro Certo +1); ou +12/+7 canhão laser (BBA +7, Destreza +4, Tiro Certo +1).

**Ataques com Tiro Rápido:** +11/+11/+6 lança-mísseis (BBA +7, Destreza +4, Foco em Arma +1, Tiro Certo +1, Tiro Rápido -2); ou +10/+10/+5 canhão laser (BBA +7, Destreza +4, Tiro Certo +1, Tiro Rápido -2).

**Armas:** lança-mísseis (comum, Grande, projéteis, dano 2D esmagamento); canhão laser (comum, Média, projéteis, dano 1D perfuração).

## Barão Ricks

O mais poderoso guerreiro Noza e general de suas tropas, subordinado apenas à própria rainha Adamis. Enquanto comanda os ataques contra Maris, acompanha com interesse as ações dos White Knights. Decide enfrentá-los pessoalmente, travando vários combates mortais contra JJ, quase matando-o em várias ocasiões. Sua agilidade e esquivo insuperáveis evitaram que fosse destruído pela Zillion, mas em certa ocasião teve um de seus chifres destruído. Sua arma principal é uma espada cuja lâmina também se transforma em chicote.

Desobedecendo às ordens da rainha, Ricks abandona o comando dos Noza e inicia uma cruzada pessoal de vingança contra JJ. Em sua obsessão, ele passaria a combater os próprios soldados Noza, e até mesmo os Cyber-Metal. Mas também é verdade que o respeito de Ricks pelo inimigo cresce a cada combate.

### Alien Combatente 10

**Habilidades:** For 20 (+5), Des 24 (+7), Cons 18 (+4), Int 16 (+3), Sab 18 (+4), Car 15 (+2)

**Resistências:** Fort +7, Ref +16, Von +7

**Iniciativa:** +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

**Pontos de Vida:** 120

**Classe de Armadura:** CA 19 (+7 Des, +2 Armadura Natural)

**Talentos:** Armadura Natural, Desejo de Viver, Foco em Arma (espada), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Técnica Secreta Aprimorada (*Invisibilidade*), Técnica Secreta Extrema (*Porta Dimensional*), Usar Arma Exótica (espada).

**Defeitos:** Código da Derrota, Infame.

**Perícia:** Sobrevivência

**Ataques:** +16/+11 espada (BBA +10, Força +5, Foco em Arma +1); ou +17/+12 canhão laser (BBA +10, Destreza +7).

**Armas:** espada (exótica, Grande, corpo-a-corpo, dano 2D+5 corte, Alcance); canhão laser (comum, Média, projéteis, dano 1D perfuração).

