

JAPAN HEROES

Universo Tokusatsu para RPG
Sistema Daemon

Um suplemento para ANIME RPG

André Mousinho

Criação: André Mousinho

Agradecimentos:

- Minha família, por aturar um RPGista...
- Ao pessoal da Daemon pelo inestimável apoio à produção nacional do RPG
- Ao Ta-Keed, pelo netbook "Armored Warriors", de 2004, de onde foram adaptadas as regras para os robôs deste livro
- A Deus.

Sistema Daemon é copyright da Daemon Editora, SP, Brasil.

A citação de personagens que já possuem copyright (apresentados em todas as fotos constantes) não constitui violação aos direitos autorais de seus respectivos proprietários sob qualquer forma.

A distribuição on-line deste livro é gratuita. Mais informações e acesso a outros títulos para download no site www.daemon.com.br

Parte 0

Não tenho muito que dizer para a apresentação deste livro. Foi um esforço que durou, acho, uns bons dois anos, reuniu boa dose de pesquisa na Internet e, principalmente, reminiscências de uma época boa... um período do qual simplesmente nutro eterna... paixão...

...uma época em que os supers eram mais supers, e o combate contra o mal apresentava lutadores claramente definidos. Uma época de aventuras tidas por muitos como banais ou infantis - para mim, heróicas, valorosas, dotadas de ritmo, graça e carisma.

Época boa, a do Tokusatsu no Brasil.

Boa leitura.

O Autor.

VAMOS, CHANGE!!!

Contato: andmous@gmail.com



Parte 1

Kits

JAPAN HEROES usa a mecânica dos kits de personagem do sistema *Daemon* para introduzir os jogadores no mundo dos heróicos personagens das séries “live action” japonesas. Cada kit corresponde a um tipo específico de herói, e é antecedido de uma descrição para ambientá-lo no contexto de cada campanha.

Os kits vistos a seguir refletem o herói BÁSICO. Outras perícias que qualifiquem individualmente cada personagem (como “Liderança” para o chefe de vermelho de um Super Sentai ou “Furtividade” para um Henshin Hero infiltrador) devem ser compradas à parte, assim como os aprimoramentos (positivos e negativos) que se façam necessários para o “ajuste fino” do personagem em questão. O mesmo vale em relação à forma “não-heróica”, cujas perícias relacionadas a outros aspectos (como a carreira profissional, por exemplo) devem ser adquiridas com os pontos que sobram da compra do kit. Note que alguns conhecimentos pertencerão ao personagem na forma NÃO-HERÓICA, ao passo que outros terão aplicação válida após a transformação. Um agente das Forças de Auto Defesa Japonesas poderá ter um valor elevado em Pilotagem (Caça), mas isso em nada será útil no momento em que ele se torna, digamos, um guerreiro de 50m de altura capaz de voar sozinho e disparar rajadas que desintegram monstros! Anote à parte ou marque na planilha de personagem as perícias utilizáveis antes e depois da transformação.

Todos os kits a seguir adotam o aprimoramento Ataque Especial (visto em capítulo respectivo do ANIME RPG). Cabe ao jogador e ao mestre imaginarem como é o ataque (Um disparo especial? Um golpe com a lâmina da espada reluzindo? Um equipamento que surge miraculosamente nas mãos do herói?). Para alguns ataques será necessário ao herói possuir o aprimoramento “Invocar Arma”, explicado mais adiante.

Outro ponto de atenção aqui diz respeito à aquisição de quaisquer *desvantagens* que o herói tenha por conta de Aprimoramentos. Citar as *desvantagens* (Aprimoramentos Negativos) pertinentes a cada kit, em nossa interpretação, seria limitar de alguma forma o potencial criativo do jogador e o escopo da campanha do mestre (“...quer dizer que meu Henshin Hero tem de ser obrigatoriamente Assombrado? Mas ele é um cara de bem com a vida!...”). Queremos evitar isso, portanto, a escolha dos Aprimoramentos Negativos fica por conta do jogador, com o consenso do mestre. Se o personagem é *Assombrado* ou possui *Identidade Secreta*, é você quem escolhe (mas lembre-se que existe o limite de -3pts para Aprimoramentos Negativos).

Super Sentai

A palavra “sentai” pode ser traduzida do japonês como “grupo” ou “esquadrão”. O termo chegou a designar as duas primeiras séries com grupos de cinco integrantes, quando a produção desse tipo de programa iniciou na segunda metade dos anos setenta no Japão. O termo “super” foi agregado aos sentai a partir do momento em que eles incorporaram robôs gigantes ao arsenal dos mocinhos. Um Super Sentai sempre terá um líder que se veste quase sempre de vermelho (alguns acreditam ser esta uma referência ao sol vermelho da bandeira japonesa, que inspiraria coragem e determinação). Mas em outros esquadrões, a cor do líder poderá ser branca ou negra.

Outra característica está nos comportamentos diferenciados dos demais integrantes (o líder não é o centro das atenções). Não se trata de uma regra geral (e os grupos podem alterar isto como acharem melhor), mas os heróis que vestem verde ou preto são normalmente os mais frios, calculistas, atletas ou galanteadores; os que vestem azul ou amarelo são brincalhões, inocentes, infantis (porém responsáveis) ou glutões. As cores rosa e branco são

normalmente dedicadas às mulheres (mas de novo isto não é uma regra geral – alguns líderes de super grupos japoneses cujos seriados foram adaptados e reeditados no ocidente figuram na cor branca, e alguns homens mesmo usam amarelo). A cor branca inspira calma, doçura ou inocência. A cor rosa, exuberância, heroísmo e coragem.

Quando um Super Sentai entra em cena, os heróis evocam poses de batalha que remontam aos símbolos que representam individualmente cada integrante. As poses de batalha foram feitas para intimidar os inimigos. Remontam aos antigos “katas” usados nas apresentações das artes marciais, ou empregados antes de uma luta iniciar para garantir concentração e sobriedade ao lutador e ousadia no golpe, além de mostrar aos adversários com o que eles terão de lidar. Isso DE FATO acontece, pois é justamente no “um segundo” de duração da pose que o inimigo fica momentaneamente aturdido a ponto de não executar o ataque. Não, ele não ataca porque está “sem jeito” diante do que considera uma tola apresentação. Na verdade em um mundo interpretado (pelo monstro) como “repleto de seres inferiores destinados à destruição”, justamente um grupo desses seres se ergue contra todas as expectativas, movido pela esperança de destruir a fonte do mal que a criatura representa.



Todos os integrantes dos Super Sentai sabem perfeitamente o local que ocupam no mundo, e ocultarão suas identidades na medida em que isto representar segurança de entes queridos. Eles variavelmente farão parte de forças-tarefa destinadas a proteger o planeta contra ataques em larga escala – um mal tão absurdamente aterrador que representa uma verdade jamais dita à população mundial (sob pena de histeria coletiva). Por isso muitos combates acontecem em áreas isoladas. Outros cenários de jogo podem dar ênfase a uma invasão já declarada, com os humanos sabendo o que se esconde dentro das naves com 70km de extensão que cobrem suas cidades – nesse caso, a recepção aos Super Sentai poderia ser mais ampla ou calorosa.

Alguns super esquadrões mais recentes parecem ter substituído as simples máquinas (fornecidas por seus Patronos) por mechas “místicos”, movidos não apenas por reatores e turbinas, mas por forças elementais (fogo, vento, água...). Esses mesmos mechas, atualmente, parecem ter se distanciado da forma veicular (jato, tanque...) e assumido uma forma mais animalésca (leão, águia...). Os jogadores são livres para escolher a forma que quiserem para suas máquinas. Em termos de regras para construção de máquinas e robôs gigantes, nada muda.

Exemplos: Changeman, Flashman, Jetman, Zyuranger...

Super Sentai (integrante)

Custo: 5 pts de Aprimoramento, 210 pts de perícia

Perícias: Espadas 20%/20%, Qualquer outra Arma Branca ou de Fogo (será a “Arma Respectiva” de cada integrante) à escolha 25%, Pistola Laser 20%, Escudos 10%, Esquiva 20%, Acrobacia 30%, Artes Marciais 20%/20%, Manobras para Impressionar (20), Condução (Utilitário ou Moto) 20%, Pilotagem (Veículo Especial) 20%, Pilotagem (Mecha) 20%, Artilharia (Veículo) 20%, Briga (Mecha) 20%, Artilharia (Mecha) 10%.

Aprimoramentos: Ataque Especial 1 (dano 1d6), Invocar Arma 2, Mechas e Naves, Opcionais Mecha 1, Patrono.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

OBS: a critério do mestre e dos jogadores, estes podem adquirir apenas o kit “Sentai” pagando menos. A diferença entre um “Super Sentai” e um “Sentai” está no fato de que este último **não possui um robô gigante** como parte de seu arsenal. Conseqüentemente algumas perícias e aprimoramentos perdem a função e são retirados do kit original.

Exemplos: as duas primeiras séries relativas a super esquadrões criadas no mundo são consideradas Sentai: “Goranger” (produzida em 1975) e “Jacker Dengekitai” (Grupo Relâmpago Jacker, de 1977). Em 1979, foi ao ar a série “Battle Fever J” cuja equipe já possuía um robô gigante, caracterizando a partir daí o termo “Super Sentai”.

Sentai (integrante)

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 180 pts de perícia

Perícias: Espadas 20%/20%, Qualquer outra Arma Branca ou de Fogo (será a “Arma Respectiva” de cada integrante) à escolha 25%, Pistola Laser 20%, Escudos 10%, Esquiva 20%, Acrobacia 30%, Artes Marciais 20%/20%, Manobras para Impressionar (20), Condução (Utilitário ou Moto) 20%, Pilotagem (Veículo Especial) 20%, Artilharia (Veículo) 20%.

Aprimoramentos: Ataque Especial 1 (dano 1d6), Invocar Arma 2, Patrono.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Metal Hero

Os Metal Heroes surgiram no início dos anos 80 na televisão, quando os produtores queriam algo diferente das séries de sentai e de motoqueiros gafanhotos (Henshin Heroes) que “pipocavam” na programação. A partir de sua estréia, uma cosmologia foi criada em torno dos Metal Heroes, que como o nome dá a entender, são guerreiros bem treinados que se valem de uma poderosa armadura metálica para levar adiante sua missão de combater as forças do mal. Os três primeiros Metal Heroes da TV japonesa (Gavan, Sharivan e Sheider) formam, em suas histórias uma trilogia fechada, passada no “mesmo universo”.

Um Metal Hero é alguém que, sob alguma circunstância, foi retirado da Terra ainda muito novo e treinado em outro planeta por uma civilização mais avançada. Depois, esse herói retornou como protetor de seu mundo. De outro modo, ele pode ser um alienígena (apesar da aparência humana comum) designado para proteger a Terra. Note que muito da história dos Metal Heroes está ligado ao fato de que existe, no espaço, uma Federação de Planetas ou uma Polícia Espacial que nomeia estes “xerifes cósmicos” para garantir a segurança contra invasores alienígenas em diversos pontos da galáxia onde várias civilizações habitam. Essas agências inclusive contam com serviços de inteligência a ponto de rastrear e catalogar os inimigos, e fornecer relatórios importantes para o Metal Hero que já iniciou sua missão. Semelhante a um certo guerreiro que usa um poderoso anel verde nos quadrinhos do ocidente... Mas o mestre e os jogadores ficam à vontade para determinar quaisquer outras origens ao personagem – mas fica aqui a sugestão de manter o Metal Hero filiado ao órgão de segurança intergaláctico, que é, afinal, quem responde como patrono na história toda, fornecendo-lhe todos os equipamentos de que precisa.



Quando é designado para cobrir um determinado setor ou planeta da galáxia, o Metal Hero normalmente se vale de uma nave cargueira capaz de realizar viagens espaciais. A nave pode se transformar em robô gigante ou liberar um outro veículo “menor” (mas ainda assim gigante em proporções terrestres) que se converterá no mecha propriamente dito. Pode vir acompanhado também de um(a) ajudante humano (conterrâneo seu do mesmo planeta) e/ou de um robô serviçal, que se encarregará das demais funções da nave, enquanto o ajudante presta apoio logístico ao Metal Hero – e se necessário, em combate.

Alguns Metal Heroes voltam para sua astronave depois de cumprir cada missão na Terra; outros, porém, acabam criando laços de amizade e passam mais tempo no planeta, adotando uma identidade “civil” e, às vezes, aprendendo até mesmo um ofício para encobrir o real motivo de sua aproximação. A identidade heróica do Metal Hero é mantida em sigilo pelas mesmas questões de segurança explicadas no Super Sentai, quando o herói estreita laços afetivos ou fraternais com os terrestres (ou com a civilização que ele foi incumbido de proteger).

Os adversários dos Metal Heroes são organizações criminosas que reúnem monstros, caçadores de recompensas e terroristas espaciais vindos à Terra com objetivos variados: da simples conquista à destruição do planeta após o esgotamento de algum recurso natural normalmente já inexistente no planeta de origem da maligna organização. Os generais dessas organizações devem ser muito poderosos. O líder supremo, mais forte ainda (já que consegue manter a pior parcela da escória do universo sob seu comando). Essas organizações também chegam à Terra cercadas de aparatos tecnológicos e bélicos (incluindo tanques ou caças) para levar adiante sua missão de expurgo da humanidade.

Exemplos: Gavan, Sharivan, Sheider, Jaspion, Spielvan.

Metal Hero

Custo: 5 pts de Aprimoramento, 270 pts de perícia

Perícias: Espadas 30%/20%, Pistola Laser 30%, Esquiva 20%, Acrobacia 30%, Artes Marciais 20%/30%, Manobras para Impressionar (20), Condução (Veículo Pesado ou Moto) 20%, Interrogatório 20%, Astronavegação 30%, Xenobiologia 20%, Pilotagem (Veículo Especial) 20%, Pilotagem (Mecha) 20%, Briga (Mecha) 20%, Artilharia (Mecha) 20%, Artilharia (Veículo Especial) 20%.

Aprimoramentos: Ataque Especial 1 (dano 1d6), Mechas e Naves, Patrono, Opcionais Mecha 1, Percepção Espacial 3D.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Rescue Hero

Os Rescue Heroes são uma variante dos Metal Heroes. Surgiram em meados dos anos 80 e fizeram relativo sucesso com suas missões heróicas nos anos 90. Visualmente são bastante parecidos com suas contrapartes espaciais, porém são ligados a organizações terrestres que se empenham no resgate de vidas, na manutenção da ordem

social e, claro, na investigação, caça e, se necessário punição final dos infratores.

Muitos Rescue Heroes podem ter origem em divisões especializadas de policiais cibernéticos, ou seções do governo voltadas para a construção de trajes de combate destinados aos melhores agentes, selecionados entre diversas corporações (polícia ou bombeiros, por exemplo). Estas forças-tarefa constituídas de agentes com armaduras também podem conter robôs ou andróides em tamanho comum (1,60m a 2,00m).

A presença de robôs gigantes é praticamente nula, pois os Rescue Heroes dificilmente se envolvem no combate a monstros gigantes. Por outro lado enfrentam principalmente organizações criminosas que contratam, para suas fileiras, assassinos e capangas sem quaisquer super poderes. O problema é que essas mesmas organizações também possuem raízes em diversos ramos de negócios, o que por sua vez gera uma trama envolvendo espionagem, jogos de interesse, seqüestros e chantagem em nível internacional, tamanho os “tentáculos” dessas organizações criminosas. Cabe aos Rescue Heroes tornar-se um misto entre investigadores especialistas e hábeis lutadores! Uma espécie de “SWAT mecanizada”.



Dado o caráter corporativo exigido na profissão, a identidade dos Rescue Heroes é geralmente conhecida entre policiais, oficiais e agentes que compõem os diversos escalões da organização de segurança a qual os heróis pertencem. Opcionalmente, o personagem pode revelar para sua família (se tiver uma) que ELE é quem está por trás daquele capacete vermelho e prateado – desde que ninguém dê com a língua nos dentes. Um Rescue Hero, assim como alguns Super Sentai, é um funcionário público com relatórios a preencher e informações a reportar aos superiores nas repartições para as quais trabalham (e pelas quais recebem um bom salário).

Exemplos: Winspector, Solbrain, Exceedraft, Cybercops.

Rescue Hero

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 250 pts de perícia

Perícias: Pistola Laser 30%, Fuzil Laser 20%, Armas Experimentais 10%, Esquiva 10%, Acrobacia 30%, Artes Marciais 30%/20%, Manobras para Impressionar (20), Condução (Veículo Policial Comum) 20%, Interrogatório 40%, Intimidação 30%, Rastreamento 30%, Pesquisa 20%, Pilotagem (Veículo Policial Especial) 20%.

Aprimoramentos: Ataque Especial 1 (dano 1d6), Patrono, Contatos e Aliados 1 (Polícia), Invocar Arma 1.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Kiodai Hero

“Kiodai” é um termo que pode ser traduzido como “gigante”, e define uma das (senão a principal) vertentes de heróis japoneses da história do tokusatsu. O período compreendido entre o início e a metade dos anos sessenta, e mais tarde o começo dos anos setenta, foi a época onde o maior número de séries eclodiu no Japão. Fruto do desenvolvimento de produtoras que viram na TV (a tecnologia do momento no campo do entretenimento) um grande filão a ser explorado (algumas vezes até mesmo em detrimento ao cinema), com a audiência sendo “capturada” por uma ampla gama de programas com temas variados.

A ficção era um desses temas. De certa forma influenciados pelos filmes de monstros gigantes dos anos cinquenta, imaginou-se como seria ter um herói que confrontasse esses monstros. A partir daí surgiram as primeiras séries com heróis de aparência (face) robótica que podiam enfrentar as criaturas (notadamente invasores alienígenas) de igual para igual – a altura de um Kiodai Hero pode variar de 30 a 60 metros, conforme o tipo de monstro que ele enfrenta. Perceba que alguns Kiodai detêm a capacidade de mudar sua altura quando quiserem (alguns podem até atuar em tamanho comum, sem conservar sua força de gigante – ela voltará quando ele retornar ao tamanho gigante). Outros, ao se transformarem, adotam apenas o tamanho gigante.

Um herói gigante pode ser um aventureiro isolado que recebe seus poderes de uma fonte alienígena. Ou um integrante de uma organização ou irmandade espacial (com outros guerreiros gigantes) que vem a Terra por algum motivo (caçar monstros) e precisa ocultar sua identidade. Heróis gigantes copiam as características físicas de humanos, neste caso, para passarem despercebidos quando não estão transformados.

Muitos Kiodai Heroes possuem alguma limitação de tempo quando lutam na atmosfera da Terra. A explicação para isso, até hoje, reside no fato de que todos os Kiodai Heroes, dada a sua natureza alienígena combinada com o metabolismo diferenciado pela forma gigante, metabolizam energia solar de forma muito mais rápida.

Resultado: enfraquecimento em um período que pode variar de três a cinco minutos. Por conta disso as transformações do herói são mais “econômicas”, pois uma vez na forma heróica, o Kiodai Hero terá pouquíssimo tempo para derrotar o monstro...

Quando faltar um minuto para o término do período em que o herói pode atuar (normalmente 3 minutos, mas isso pode melhorar com o aprimoramento “Hospedeiro Perfeito” visto mais adiante), o mestre alerta que a “luz de aviso” no peitoral do herói (ou qualquer outra coisa que tenha mesma função) já está bipando, o que denuncia que sua energia está acabando (todo Kiodai Hero deveria ter uma luz de aviso – no peitoral, na testa...). Quando o prazo se esgotar (normalmente com a perda de pontos de FR), o herói gigante cairá e ficará à mercê de quaisquer e todas as ações de seu oponente.



Kiodai Heroes costumam se envolver com humanos através da associação a grupos militares ou para-militares responsáveis pela investigação e combate aos monstros gigantes. O “hospedeiro” de um Kiodai Hero normalmente é uma pessoa calma, reservada e

corajosa, que dificilmente teme alguma coisa e zela por aqueles que considera mais fracos – a raça humana, a bem da verdade. Um Kiodai Hero é capaz de lançar raios espectrais e pode voar em velocidades supersônicas (mas não na velocidade da luz).

Por seu custo elevado, o mestre deve proceder da seguinte forma ao permitir este kit para o jogador: se o mestre decidir que personagens iniciantes em sua campanha terão 5 pontos de aprimoramento, o jogador deverá anotar em sua planilha todas as informações referentes ao kit Kiodai Hero; em seguida, ele deve escolher Aprimoramentos Negativos (p.40 do ANIME RPG) de modo a totalizar -3pts, mas NENHUM positivo. De outro modo, o mestre tem a opção de iniciar a campanha concedendo mais pontos de aprimoramento (6 ou 8, ou invés dos usuais 5). Neste caso, deverá supervisionar a aquisição de Aprimoramentos Negativos de acordo com o limite máximo das regras (-3pts).

Exemplos: Irmandade Ultra, Spectreman, Mirrorman, Silver Kamen Giant...

Kiodai Hero

Custo: 8 pts de Aprimoramento, 140 pts de perícia

Perícias: Ataque Especial 30%, Esquiva 20%, Acrobacia 20%, Artes Marciais 20%/20%, Imobilização (20), Chaves de Membro com Quebramento (30), Astronavegação 30%, Vôo 20%.

Aprimoramentos: Ataque Especial 1 (dano 1d6), Patrono, Tamanho Gigante 2, Ultra-Vôo, Resistência Espacial, Percepção Espacial 3D.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Henshin Hero

Todos os heróis descritos anteriormente se *transformam*, isto é certo. Assim como os Henshin Heroes (a palavra “henshin” vem de “transformação” em japonês). Mas esta categoria de heróis que se transformam serve para englobar todos os *outros* heróis que não sejam



nem gigantes, nem metálicos, nem integrantes de super-esquadrões, nem Animal Heroes. O que sobra está enquadrado na categoria Henshin Hero.

O visual de um Henshin Hero é o mais variado possível. Desde motoqueiros com capacete lembrando gafanhotos até ninjas solitários com aparência hi-tech, passando por grupos que até

poderiam ser interpretados como Super Sentai, mas possuem armaduras tão diferentes entre seus integrantes que a equipe mais parece uma espécie de “Liga da Justiça Oriental”, formada por vários heróis isolados.

Os Henshin Heroes surgiram nos anos 70, numa espécie de “resposta” aos seriados de Kiodai Heroes da TV naquele início de



década. Em meio a seres “gigantes” que lutavam entre maquetes de prédios, a novidade colocava heróis em tamanho comum (algo costumeiro entre os Henshin) para lutar contra inimigos não menos bizarros.

As tramas que envolvem os Henshin Heroes são diferentes daquelas que englobam Rescue Heroes. Enquanto estes podem facilmente tráfegar entre o público, tendo sua existência até conhecida da sociedade (em alguns casos), quase ninguém sabe que existem determinados Henshin arriscando a vida para salvar o mundo. Atenção, mestre, esta não é uma regra geral. Nada o impede de direcionar os microfones das emissoras de TV para o combate rompido no meio da praça, entre seu Henshin Hero e um monstro aterrador.

Dado o caráter solitário da maioria dos Henshin Hero, estes ocultam sua identidade trabalhando em locais onde se relacionem com um grupo limitado de pessoas (quanto maior o grupo, maior o risco que o herói pode trazer para elas, caso sua identidade seja descoberta). Alguns Henshin, ao cumprirem uma missão, se despedem e vão embora, nunca ficando em uma cidade mais que o tempo necessário para combater o mal que nela se infestou.

Um Henshin Hero pode ganhar seus poderes de maneiras variadas: pode ter sido raptado por alguma organização e submetido a implantes que o transformaram no que é hoje. Pode ter recebido seus dons de alienígenas (com motivos os mais diversos possíveis). Pode ter herdado seus poderes de uma família, de uma irmandade ou de um clã ancestral.

Henshin Heroes são habilíssimos lutadores, e possuem sempre um ou dois golpes especiais que servem para dar cabo, em definitivo, das criaturas que enfrentam. Às vezes, o simples punho brilhando ou um chute efetuado com uma técnica mestra é o suficiente para explodir o monstro em mil pedaços – ao contrário dos membros de Super Sentai, que preferem suas armas pessoais.

Exemplos: Jiraya, Bicrossers, Machine Man, Patrine, todos os Kamen Riders... .

Henshin Hero

Custo: 4 pts de Aprimoramento, 190 pts de perícia

Perícias: Espadas 20%/10%, Ataque Especial 20%, Esquiva 20%, Acrobacia 20%, Artes Marciais 20%/20%, Imobilização (20), Chaves de Membro com Quebramento (30), Furtividade 30%, Condução (Carros ou Motos) 30%, Rastreamento 30%, Intimidação 10%.

Aprimoramentos: 2 Ataques Especiais 1 (dano 1d6 cada ataque) ou 1 Ataque Especial (dano 2d6), Forma Alternativa.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Animal Hero

Alguns heróis ganham seus poderes através de totens animais místicos que podem conferir-lhe habilidades físicas ou mentais especiais. Estes guerreiros normalmente têm características felinas (olhos, focinho, pêlos no lugar de pele e garras no lugar de dedos...) ou de quaisquer outros animais que a imaginação do jogador mandar (desde que com aprovação do mestre).

Animal Heroes podem estar relacionados a culturas mitológicas ancestrais que reverenciavam animais poderosos (tigres, ursos, jaguares, panteras, leões...) e seus poderes vêm mais da magia ou misticismo que da tecnologia. Todos são exímios lutadores (preferindo muitas vezes armas brancas e até mesmo katanas – no caso de heróis mais excêntricos).

Os seriados de televisão que exibiam Animal Heroes eram ambientados em um Japão Feudal, numa época em que a honra valia mais que ouro e o cavalo era o principal meio de locomoção. Uma terra de ninjas, samurais e ronins. Mas nada impede o mestre de “transportar” este tipo de herói para aventuras em época atual, tornando sua temática contemporânea até. Assim, um Animal Hero pode ser atualmente fruto de alguma pesquisa envolvendo mutações desenvolvidas em segredo pelo governo, ou simplesmente alguém que recebeu o dom divino de se transformar em um guerreiro humanóide animalesco.

Exemplos: Lion Man, Joe Tiger, Black Jaguar, Lion Man Ghetto...

Animal Hero

Custo: 2 pts de Aprimoramento, 200 pts de perícia

Perícias: Espadas 40%/30%, Ataque Especial 20%, Esquiva 20%, Acrobacia 20%, Artes Marciais 20%/20%, Imobilização (20), Furtividade 30%, Doma 20%, Montaria 30%, Rastreo 20%.

Aprimoramentos: Ataques Especiais 1 (dano 1d6), Sentidos Aguçados 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Alienígenas “humanos”...

È relativamente comum, nas séries, que alguns defensores sejam alienígenas vindos de outros planetas ou terrestres abduzidos quando crianças e que retornam a Terra, já adultos. As séries de televisão “Jaspion” e “Flashman” são os exemplos mais diretos disso. Para efeito de regras, nada muda: alienígenas “humanos” ou terrestres abduzidos, eles ainda são construídos seguindo as regras oficiais do Sistema Daemon (ou a regra de pontos sorteados de atributo vista na página 12 do ANIME RPG – neste caso, todos os aventureiros possuirão 100+1d10 pontos para distribuírem entre seus atributos). Atuar na atmosfera terrestre não oferece limitadores nem reduz sua agilidade ou capacidade combativa.

Se humanos “terrestres” e humanos “vindos de outros planetas” seguem as mesmas regras de construção (por terem sido fruto de evolução paralela), o mesmo já não pode ser dito dos Andróides.

...e Andróides

Se o seu personagem é um Andróide, ele ainda assim poderá ter aparência humana (daí a funcionalidade do aprimoramento “Identidade Secreta” mesmo para construtos). Os exemplos são “Metalder” e “Jiban”. Em termos de kits aqui apresentados, o primeiro seria um Henshin Hero e o segundo, um Rescue Hero. Não seriam, entretanto, humanos.

Em JAPAN HEROES, um Andróide segue algumas diretrizes diferenciadas em sua construção. Eles continuam sendo construídos com 100+1d10 pontos de atributos, mas seu valor de CON será sempre nulo.

Em outras palavras, um Andróide (ou Construto) jamais precisará fazer testes de Constituição para resistir a venenos, afogamentos, fadiga, sono, fome e demais efeitos que sobrecarreguem o organismo dessa maneira – Andróides não precisam se “alimentar” (mas podem “recarregar as baterias” num período de 1d3+3horas, a critério do mestre).

Um Andróide pode ter quantos aprimoramentos Cibernéticos puder pagar. Nos livros INVASÃO, ANIME e até mesmo em netbook próprio (disponível para download gratuito) no site da editora Daemon (www.daemon.com.br), você encontra esses equipamentos.

Por não ter Constituição, um Andróide possui 10 PVs + 1 PV por nível. Eles são imunes a sucessos decisivos, dano por concussão e sofrem apenas metade do dano por corte. Dano por perfuração os atinge normalmente.

Andróides não dependem de “idade” para cálculo de pontos de perícia (já que um Andróide com aparência adulta, pode ter “nascido” – isto é, sido construído – há três dias, por exemplo).

Ele contém uma programação determinada por sua INT, e essa programação determina a quantidade de perícias conhecidas. Se ele tiver INT 15, terá no máximo 15 perícias. Não há limite para a quantidade de perícias que um Andróide pode ter, sendo elas compradas posteriormente, com pontos ganhos nas aventuras.

A quantidade de pontos de perícia iniciais de um Andróide construído desta forma é igual a [(INT x 10) x 2]. Então, um Andróide com INT 15 possuirá um total de 300 pontos para gastar.



Parte 2

Perícias & Aprimoramentos

Perícias e Aprimoramentos desenvolvem o ajuste fino do herói que se está criando. Neste capítulo, vamos apresentar algumas perícias que complementam a lista já apresentada no ANIME RPG.

Perícias

Astronavegação (INT): o personagem é capaz de compreender mapas estelares onde constam o posicionamento de planetas ou sistemas solares, e a partir daí, traçar rotas no espaço.

Ataque Especial (DEX): o personagem precisa desta perícia para disparar seus ataques especiais (caso contrário, irá dispará-los tendo apenas o valor do atributo DEX – e não seu valor de teste – como percentual de ataque). O dano do ataque varia de acordo com o nível do *aprimoramento* Ataque Especial. O personagem pode ter quantos Ataques Especiais quiser, mas para cada tipo também deverá possuir uma “perícia” Ataque Especial diferente, comprada em separado. Então, um Kiodai Hero pode ter, por exemplo, “Ataque Especial 2 (Raios Espectrais) 37%” e “Ataque Especial 1 (Serras de Energia) 42%”.

Vôo (AGI): esta perícia é testada quando situações específicas obrigam o personagem voador a empreender manobras ousadas ou vertiginosas em pleno ar, dentro da atmosfera, no espaço ou onde for. Esta perícia por si só não determina a velocidade que o personagem é capaz de atingir – para isso, ele deve comprar o aprimoramento específico que determina esse limite (*Vôo* ou *Levitação* em ANIME RPG, *Ultra-Vôo* em JAPAN HEROES).

Xenobiologia (INT): indica que o personagem possui conhecimento sobre formas de vida alienígena, podendo deduzir seu planeta de origem ou a composição aproximada de uma atmosfera capaz de manter a sobrevivência de uma dada raça alienígena.

Pilotagem (DEX do mecha.): esse subgrupo habilita o piloto a comandar, mas não combater, com um robô gigante. OBS: o atributo modificador é a Destreza DA MÁQUINA, não a sua; isso reflete a manobrabilidade do mecha, e vai mudar de acordo com a máquina que o piloto estiver comandando naquele momento.

Briga (Mecha): esta perícia é usada para combates Corpo-a-Corpo, por isso deve ser comprada em dois valores: Ataque e Defesa.

Artilharia (DEX do mecha/Pilotagem): essa é a perícia que habilita o piloto a combater com um robô tokusatsu à Distância. Ela não possui valor de defesa, mas seu custo por ponto é dobrado (para possuir “Artilharia Mecha 20%”, o piloto deverá gastar 40 pontos, por exemplo).

Aprimoramentos

Os aprimoramentos da lista a seguir aparecem no ANIME RPG e são adequados ou indicados para campanhas no universo de JAPAN HEROES (os aprimoramentos positivos e negativos constam a partir da p.28 do ANIME RPG): *Ambidestria, Ataque Especial, Ataque Paralisante, Boa Fama, Contatos e Aliados, Deflexão, Forma Alternativa, Levitação e Vôo, Mechas e Naves, Memória Expandida, Mestre, Patrono, Poderes Ocultos, Pontos Heróicos, Sensitivo, Senso de Direção, Sentidos Aguçados, Alcoólatra, Alucinado, Assombrado, Bateria, Código de Honra, Dependente, Dupla Personalidade, Fúria, Glutão, Identidade Secreta, Inimigos, Má Fama, Traumatizado*. O mestre pode incorporar ainda outros que julgue necessário, mas grosso modo, os aprimoramentos acima são suficientes para a maioria das aventuras.

Pontuação: dado o custo dos aprimoramentos a seguir, o mestre pode estipular que os jogadores terão inicialmente acesso a uma quantidade maior de pontos (6 ou 8 ao invés dos 5 pontos habituais

das regras). O mestre também pode “encurtar” a demora no recebimento de novos pontos durante a passagem de nível dos personagens.

Segundo as regras do Sistema Daemon, um personagem recebe um novo ponto de aprimoramento quando chega ao 2º nível, depois no 5º, 8º, 11º e 14º níveis. Para nossos JAPAN HEROES, sugerimos a seguinte progressão:

Nível	Pontos de Aprimoramento	Nível	Pontos de Aprimoramento
1	Inicial	9	+5
2	+1	10	+5
3	+2	11	+6
4	+2	12	+6
5	+3	13	+7
6	+3	14	+7
7	+4	15	+8
8	+4		

Novos Aprimoramentos

Complementando a lista, apresentamos novos aprimoramentos condizentes com os heróis de “live action” aqui apresentados. Muitos destes aprimoramentos já constam nos kits básicos de personagens, incorporados às capacidades dos heróis.



Hospedeiro Perfeito

Ao contrário do aprimoramento “Forma Alternativa”, onde *um herói* se transforma em *outro herói* dependendo das circunstâncias, “Hospedeiro Perfeito” indica que o herói necessariamente *precisa* entrar em simbiose com terráqueos (ou seres nativos do mundo onde as aventuras se passam) para atuar naquele planeta e cumprir sua missão. O principal exemplo está nos Kiodai Heroes (Ultraman – mas não Ultraseven – Ultraman The Next, Ultraman Nexus e afins).

Construa dois personagens: um humano normal (101 pontos de atributo, 5, 6 ou 8 pontos de aprimoramentos) e o personagem heróico (adotando um dos kits apresentados neste livro). Se a quantidade de pontos de aprimoramento exigida por um kit de personagem for elevada demais para o jogador pagar (caso dos Kiodai Heroes), o mestre deve permitir a aquisição de aprimoramentos negativos para balancear o custo (um personagem humano normal – 5pts de aprimoramento – que adote o kit Kiodai Hero – custo de 8pts de aprimoramento – deve obrigatoriamente adquirir -3pts em aprimoramentos negativos). O kit “Hospedeiro Perfeito” não precisa ser adquirido pela forma heróica, apenas pelo personagem humano normal.

1 ponto: O personagem heróico possui um “hospedeiro básico”, cuja sintonia de energia flui de maneira padrão. Ao se transformar, o herói recebe FR+3 e DEX+3 ou CON+3 (se tiver tamanho normal) ou FR+10 e DEX+10 ou CON+10 (se tiver tamanho gigante).

2 pontos: O grau de sintonia entre o herói e o hospedeiro humano é maior, resultando em um Kiodai mais “puro” e poderoso. FR, DEX e CON recebem juntas o bônus de +3 (tamanho normal)

ou +10 (tamanho gigante). O personagem não é obrigado a possuir o nível 1 deste aprimoramento para possuir “Hospedeiro Perfeito” em nível 2. Se já tiver o nível 1, os bônus recebidos em atributos comuns não são somados – mas o bônus no atributo extra (DEX ou CON) é acrescentado.

3 pontos: O Hospedeiro Perfeito. O grau de sintonia energética entre o humano e o herói, na simbiose, é o mais elevado – aumentando desta forma o potencial de combate do guerreiro. FR, DEX e CON +6 (tamanho normal) ou +20 (gigante). Se um personagem já possuir algum nível anterior de “Hospedeiro Perfeito” e adquirir este terceiro nível, ajuste o bônus recebido nos atributos conforme a DIFERENÇA entre o antigo e o novo bônus. Exemplo: um “Hospedeiro Perfeito 1” gigante (FR+10) que compra “Hospedeiro Perfeito 3” (FR+20) acrescenta, na verdade, +10 ao seu bônus de FR.

Invocar Arma

1 ponto: O personagem consegue invocar (por meio de forças sobrenaturais ou tecnologia) uma arma da seguinte lista: Pistola Laser I, Pistola Laser II, Espada Laser (mais informações sobre dano das armas no capítulo “Armas”). Essa arma permanece com o personagem durante todo o combate ou até ele decidir guardá-la. Esta arma pode ser roubada ou perdida sob circunstâncias adequadas (uma jogada de ataque com penalidade Metade ou um teste resistido de FR, por exemplo, a critério do mestre).

2 pontos: O personagem pode invocar sua Arma Respectiva, que provoca mais dano e pode ser combinada com outras Armas Respectivas para formar a *Bazuca Final*. Cuidado, Esta arma pode ser roubada ou perdida sob circunstâncias que permitam isso.

Percepção Espacial 3D

2 pontos: Semelhante ao aprimoramento “Senso de Direção”, mas o personagem consegue se orientar através do posicionamento das estrelas em pleno vácuo espacial – através de uma apurada percepção sobre as distâncias cartesianas entre planos cósmicos. Ele poderá ser capaz de se lembrar de “trilhas espaciais” que tenha percorrido para ir de um planeta a outro.

Tamanho Gigante

(apenas para *Kiodai Heroes e Monstros Gigantes*)

1 ponto: O personagem (cujos atributos na forma humana devem estar na média de 3D do Sistema Daemon) adquire estatura gigante apenas quando transformado. Sua FR e CON aumentam de nível: passam de 3D para um valor entre 20D e 22D. Proceda assim:

- Jogue 1d6 inicialmente para determinar em que nível estará o novo valor do atributo: 1 a 3 (FR e CON 20D), 4 ou 5 (21D), 6 (22D).
- Definido o nível, encontre o atributo fazendo esta somatória: 114+1d6 (se o atributo for 20D), 121+1d6 (21D) ou 127+1d6 (22D). Anote o resultado da somatória, esta será a FR do personagem com “Tamanho Gigante 1”. Repita o procedimento para CON (somando 114, 121 ou 127 a 1d6 de acordo com o nível sorteado do atributo). Os pontos de vida do personagem precisarão ser reajustados, conforme os bônus descritos na tabela (previna-se de perdas de tempo e deixe tudo calculado antes da aventura começar).
- Altura: o personagem terá estatura igual 20+1d10m.

2 pontos: Como no anterior, mas os atributos 3D do personagem passam para 23D a 25D. Calcule FR e CON da mesma forma:

- Jogue 1d6 inicialmente para determinar em que nível estará o valor do atributo: 1 a 3 (23D), 4 ou 5 (24D), 6 (25D).
- Definido o nível, encontre o atributo fazendo esta somatória: 132+1d6 (se o atributo for 23D),

138+1d6 (24D) ou 144+1d6 (25D). Anote o resultado da somatória, esta será a FR do personagem com “Tamanho Gigante 2”. Repita o procedimento para CON. Os pontos de vida do personagem precisarão ser reajustados, conforme os bônus descritos na tabela (previna-se de perdas de tempo e deixe tudo calculado antes da aventura começar).

- Altura: o personagem terá estatura igual 30+2d10m.

Neste livro você encontrará uma tabela que expande os valores de FR, bem como sua capacidade de carga e peso máximo suportável, até 36D (com atributos chegando até 212). Em caso de necessidade, recorra a ela. Aos respectivos valores de atributos estão relacionadas coisas como Peso (kg, que indica tanto o peso do gigante quanto sua capacidade de carga normal), carga Máxima possível e bônus (que servem para dano e como bônus de PVs). Este aprimoramento não pode ser usado cumulativamente.



Opcionais Mecha

1 ponto: Cada personagem QUE POSSUA um mecha (como Super Sentai e Metal Hero) *deve* começar o jogo com este nível de aprimoramento, devendo para isso comprá-lo ao custo de 1 ponto. O personagem terá disponíveis então 2 pontos de opcionais para incrementar seu mecha. Opcionais Mecha são descritos no capítulo “Robôs Gigantes”.

2 pontos: como o anterior, mas o personagem possui 3 pontos de opcionais.

3 pontos: como o anterior, mas o personagem tem 4 pontos de opcionais.

Resistência Espacial

2 pontos: Seu corpo é tratado para suportar os rigores do espaço sideral sem precisar de equipamento de segurança como trajes e capacetes especiais, ou ainda suprimento artificial de oxigênio (já que seu metabolismo funciona de forma diferenciada, sem a dependência de O2 comum no planeta Terra). Seu corpo também resiste a saídas e reentradas atmosféricas, mas isso não o torna capaz de voar.

Ultra-Vôo

2 pontos: Você é capaz de entrar e sair da órbita de planetas usando seu poder de vôo. O personagem pode ultrapassar em até 3 vezes (ou mais) a barreira do som dentro da atmosfera do planeta em que se encontra atuando (geralmente a Terra nas séries tokusatsu) e até mesmo superar essa velocidade no vácuo (para deslocar-se entre planetas).

Aprimoramentos Negativos

Ataque Condicionado

-1 ponto: Este aprimoramento pode ser usado em conjunto com o aprimoramento “Ataque Especial”, reduzindo o custo daquele aprimoramento em -1pt. Este aprimoramento indica que seu ataque é condicionado a algum fator definido previamente. Entre os exemplos de fatores condicionantes, estão: a) O personagem só pode disparar seu Ataque Especial quando estiver com $\frac{1}{4}$ ou menos de seus PVs; b) O personagem só pode disparar seu ataque em noite de lua cheia; c) O personagem só pode disparar quando falhar em um teste de WILL e assim por diante. Este aprimoramento, neste nível, não limita a quantidade de Ataques Especiais que podem ser disparados por dia.

ATENÇÃO: o aprimoramento negativo “Ataque Condicionado” nunca poderá reduzir o custo de um Ataque Especial a “0” (zero) – pelo menos 1 ponto de aprimoramento deve ser gasto quando se adquire um Ataque Especial.

-2 pontos: como o anterior, mas com o agravante da limitação de uso por dia. O personagem só poderá disparar UM único Ataque Especial (sob as devidas condições especificadas previamente pelo jogador) a CADA DIA.

Monstruoso

-2 pontos: Este aprimoramento negativo está normalmente associado a monstros cuja aparência explicitamente demonstra sua sede de destruição. Seres monstruosos não fazem questão de se esconder (não sempre) em disfarces mundanos. Sua aparência horripilante faz com que todos os “não-heróis” fujam às pressas, tementes pela vida deles. Devido ao desespero provocado pela presença de um personagem monstruoso, todos seus testes de Carisma são Difíceis.

Tempo de Ação Reduzido

O personagem (cuja estatura pode ser normal ou gigante) trabalha de forma diferente a energia que suas células absorvem do fraco sol terrestre (ou do mundo onde se passem as aventuras). Em sua forma heróica, ele consegue atuar por um curto espaço de tempo, a partir do qual começa a perder pontos do atributo FR.

-1 ponto: O personagem luta normalmente por 3 minutos. Finalizado esse prazo, ele começará a perder 1 ponto de FR por rodada (se tiver tamanho normal) ou 7 pontos de FR/rodada (se for gigante), obrigando-se a acelerar o final da luta.

-2 pontos: O personagem luta normalmente por 3 minutos. Finalizado esse prazo, ele começará a perder 2 pontos de FR por rodada (se tiver tamanho normal) ou 15 pontos de FR/rodada (se for gigante), enfraquecendo rapidamente (tornando-se obrigado a acelerar o final da luta, caso contrário, tombará inconsciente e à mercê do inimigo).

Quando os pontos de FR de um personagem chegam a zero, ele cai em coma profundo. Ele tem a opção de fugir da cena de luta ou se transformar em humano novamente – arriscadíssimo, pois o personagem correrá o risco de ser pisoteado pelo monstro gigante.



Parte 3

Mechas

Metralhadoras, mísseis, canhões de microondas, canhões de plasma... o livro ANIME RPG oferece opções bastante variadas sobre o arsenal que pode ser acrescentado aos mechas que proliferam nas séries de super-heróis japoneses. Porém, quando extrapolamos os limites de construção para mechas REALMENTE gigantescos, com 50, 60m de altura e milhares de toneladas de peso, notamos que a acurácia do sistema oficial complicaria a construção fantástica dos mechas de tokusatsu. Por isso resolvemos adotar um sistema opcional de criação de robôs gigantes.

Apresentamos agora este sistema. Recomendamos que você tenha à mão uma calculadora para contas rápidas – nada difícil, mas é que mesmo por trás das regras de montagem de um robô fictício, existe certa engenharia a ser trabalhada e contas a fazer...

1. Escolha tonelagem e altura

O peso do robô é definido por seu construtor. De acordo com as diferentes tonelagens, o mecha terá atributos variando em diferentes níveis.

Leve (880ton a 6.400ton): robôs “leves” possuem atributos na ordem de 17D a 19D (a título de comparação, personagens jogadores possuem 3D em seus atributos).

Médio (7.040ton a 51.200ton): robôs médios possuem atributos na ordem de 20D a 22D.

Pesado (56.320ton a 409.600ton): robôs pesados possuem atributos em nível 23D a 25D.

Quanto à altura do robô, ela varia de acordo com a tonelagem e com uma jogada de dados. Jogue ou determine a altura preferencial, com base nos limites abaixo:

Leve:	10 + 1d10m
Médio:	20 + 2d10m
Pesado:	30 + 3d10m

O construtor de um mecha de tamanho médio joga duas vezes o dado de 10 faces e obtém 8 e 6 (totalizando 14). Somando com 20 (para um mecha de tamanho médio), encontramos a estatura de nosso robô: 34m.

2. Defina FR, CON, DEX e AGI

FR e CON: no caso das séries japonesas, os mechas são máquinas monstruosas de combate, superior em muitos aspectos a quaisquer contrapartes ocidentais. Podem ser *Leves*, *Médios* ou *Pesados*. Seus atributos FR e CON são definidos de forma semelhante à vista no aprimoramento “Tamanho Gigante”.

Mechas Leves: FR e CON iguais a 90+3d6.

Mechas Médios: FR e CON iguais a 114+3d6.

Mechas Pesados: FR e CON iguais a 132+3d6.

Jogue uma vez para cada atributo em separado (FR e CON).

Depois de você encontrar os valores de FR e CON de seu mecha, cruze a FR com a coluna “Peso (kg)”: você descobrirá o peso EXATO de seu mecha (que é o mesmo valor da capacidade de carga dele). Cruzando o atributo FR com a coluna “MAX (kg)”,

você encontrará a carga máxima suportável pela máquina. Cruzando o mesmo atributo com a coluna “Bônus de Dano”, você descobrirá quando dano adicional seu personagem provoca em combate físico (socos, chutes...). Cruze CON com esta mesma coluna: o bônus que lá aparece, desta vez, será aplicado aos pontos de vida (PVs) do mecha.

DEX e AGI: a Destreza e Agilidade de um robô gigante são encontradas através da somatória entre um número fixo e uma rolagem de dado. Estes quesitos dependem da tonelagem do mecha. Depois de encontrar o valor de DEX, repita o procedimento para determinar a AGI do mecha.

Leve: 12 + 1d6

Médio: 10 + 1d6

Pesado: 10 + 1d3

Nosso mecha médio até agora ficou com FR 121 e CON 124. Falta ainda sua DEX e AGI. Como estamos tratando de um mecha médio, ela será igual a 10 + 1d6. No dado, o construtor consegue “2” na rolagem de DEX e “3” para AGI. O atributo DEX de nosso robô gigante será 12 (teste 48%) e sua AGI, 13 (52%).

3. Determine PVs e IP

Neste livro você encontrará uma tabela de valores de FR expandida até o nível 36D. Além dos valores óbvios que podemos retirar da tabela consultando a mesma, ela nos será útil para definir os Pontos de Vida de nossa máquina gigantesca.

Nas regras para personagens jogadores o Sistema Daemon prevê que os PVs sempre serão iguais à média entre FR e CON, mais um bônus igual ao nível atual do personagem. Então, se ele for por exemplo um personagem de 1º nível, terá +1PV incorporado ao resultado da média dos atributos. No caso dos mechas, estes não recebem pontos por nível “de personagem”, mas sim, pelo nível de seu atributo CON. Esse bônus de CON usa os mesmos valores que aparecem na coluna “Dano” da tabela de valores de FR deste livro. Como FR e CON serão calculadas com rolagens aleatórias diferentes, a mesma coluna poderá propiciar ao seu robozão dois bônus diferentes (um será o bônus de dano, outro será o de PVs).



Os Pontos de Vida (PVs) são calculados tirando-se a média entre FR e CON e acrescentando ao resultado o bônus por CON (veja na tabela qual o bônus de PVs correspondente ao valor de CON do mecha).

Um mecha médio possui FR 121 e CON 124. Na tabela expandida que consta neste livro, um atributo 121 concede bônus de +54 (este é o bônus de dano, já

que estamos nos referindo ao valor do atributo FR). Já no caso da CON 124, ela propiciará +55 de bônus, só que, desta vez, aos PVs. A média entre os atributos FR e CON resulta em 122, o que confere ao mecha o resultado final de 177PVs (122+55).

O Índice de Proteção é a blindagem do mecha, aquilo que retém o dano antes dele afetar circuitos internos e maquinário protegido por escudos específicos (diminuindo pontos de vida - PVs). O IP é igual a 1/3 da CON, arredondando o resultado para baixo, para final “0” ou “5” conforme aproximação.

Um terço da CON 124 do mecha é 41,3. O mecha terá então IP 40. Se o cálculo resultasse em, digamos, 39,2, arredondaríamos para 35. Se fosse 52,7, o IP seria 50 e assim por diante.



Os danos sofridos pelo mecha inicialmente são descontados do IP, que podem reter todo ou parte do dano. O que sobrar é diminuído diretamente dos pontos de vida. Quando os PVs “zeram”, a máquina pára de funcionar. Se o robô continuar levando dano, quando a contagem decrescer a -10PVs ele explodirá, matando todos que ainda estiverem em seu interior.

4. Velocidade

Um mecha possui duas velocidades: Andando e Correndo. A velocidade “Andando” é igual a AGI do robô, em m/s. Multiplique essa mesma AGI por 2 para encontrar a velocidade “Correndo”. Anote tudo na planilha do mecha. A velocidade é expressa em metros por segundo (m/s). Para saber a quanto ela equivale em km/h, multiplique-a por 3,6.

Nosso robô com AGI 12 poderá andar a 12m/s (43,2km/h) ou correr a 24m/s (86,4km/h).

5. Dano físico

É o dano provocado por socos e chutes quando o mecha está em combate corpo a corpo contra algum monstro gigante. O dano combina uma quantidade específica de dados por tonelagem com o bônus de FR.

Leve: mechas leves provocam dano de 1d10+bônus de FR.

Médio: provocam dano de 2d6+bônus de FR.

Pesado: dano de 3d6+bônus de FR.

O mecha médio com FR 121 provoca, em um soco ou chute, 2d6+54 pontos de dano. Se, em uma jogada de ataque bem sucedida ele obtiver “2” e “4” nos 2d6, terá provocado 60 pontos de dano (que ainda poderão ser reduzidos pelo IP do alvo).

6. Ataques

- **Ataque Corpo-a-Corpo:** para um ataque corpo-a-corpo entre mechas (ou entre um mecha e um monstro gigante), faça um teste resistido. Esse teste é feito com as seguintes perícias:

Briga “Mecha” (valor de ataque) do piloto atacante + 50% - Briga “Mecha” (valor de defesa) do defensor (ou valor de teste da AGI do monstro gigante) = % de sucesso a ser jogado pelo atacante (Fonte Ativa).

- **Ataque à Distância:** para um ataque à distância entre mechas (ou entre um mecha e um monstro gigante), proceda como em um ataque corpo-a-corpo, mas usando:

Artilharia (Mecha) do atacante + 50% - Pilotagem (Mecha) do defensor (ou valor de teste da AGI do monstro gigante) = % de sucesso a ser jogado pelo atacante (Fonte Ativa).

Ponto Fraco

(Opcional)

Esta regra opcional prevê que todos os mechas têm em geral um ponto fraco situado às suas costas. Nessa área de retaguarda, os disparos poderiam em teoria causar mais dano. O Índice de Proteção na retaguarda é igual a UM TERÇO do IP geral do mecha - então, um mecha com IP 40 terá IP 10 (13,33, arredondando para um resultado com final “0” conforme a regra de IP) numa diminuta área central das costas.

Acertar um ponto fraco desta forma é mais difícil. A jogada de ataque (seja usando a perícia Briga ou Artilharia) será submetida a um redutor **Metade** - movimentar-se taticamente para atingir uma área mais fraca não é tarefa fácil!!!

Redman e Galdar se confrontam usando seus mechas. O primeiro tem Artilharia 46% e Pilotagem 56%; seu inimigo possui Artilharia 34% e Pilotagem 58%. O mecha de Redman é um típico robô de tokusatsu e o de Galdar tem forma monstruosa.

*Nesta primeira rodada, Redman será a fonte ativa. Sem alcance para acertar um corpo-a-corpo, Redman usará suas armas de ataque à distância. Normalmente ele jogaria com 46%, mas como acertar um ponto fraco é uma manobra **Difícil**, sua perícia cai à metade. O herói joga 23% + 50 - 58% = 15%. Redman acerta 11 nos dados, um sucesso. Agora é só jogar o dano - nesse ponto fraco, o IP será igual a 1/3 do IP geral do mecha.*

Manobras de Controle e Combate

(opcional)

Aqui são apresentadas manobras que podem ser executadas por qualquer mecha; o seu uso é totalmente opcional, de acordo com a vontade do Mestre. Caso queira, o mestre pode atribuir custos a elas, como se fossem manobras de combate comuns.

• ***DASH (CORRIDA):** Para correr, basta anunciar que irá apenas correr, sem executar nenhuma outra ação. Enquanto corre, um mecha utiliza seu valor de velocidade máxima.

• ***JUMP (SALTO):** A altura máxima que um robô gigante pode alcançar saltando é igual à metade de sua altura. A distância que alcançam pulando é a mesma da caminhada ou corrida - para chegar a longas distâncias, é recomendado que corra antes (uma distância no mínimo igual à sua altura).

• ***DASH ATTACK:** Um “Dash Attack” é um ataque executado após correr; usa regras similares às de “Carga” - faz-se um único ataque, com +5% na jogada de ataque e dano +5. Após executar este ataque corpo-a-corpo, o atacante perde direito à defesa



***GRAB (AGARRAR):** Com essa manobra, o piloto agarra a unidade inimiga, tornando-o vulnerável a qualquer outro golpe. O executor da manobra deve fazer um teste de Briga (Mecha) para acertar um golpe. Caso o alvo falhe, o executor prende seu inimigo, sem causar dano. Com isso, nas rodadas seguintes, o executor da manobra poderá atacar o alvo sem que esse possa se defender (jogue o dano direto: o executor não precisa fazer testes para acertar; o dano ainda deve ser deduzido do IP do alvo); um alvo sob essa manobra só pode sair caso passe num teste de FR vs FR do executor da manobra, ou se o alvo usar a manobra Mega-Crush: caso use o Mega-Crush, o alvo é liberto automaticamente, sem testes. Obviamente, o executor da manobra deve estar bem próximo do alvo, em distância de combate corpo-a-corpo.

***ARM-RIPPER:** Manobra considerada suja por alguns pilotos, ela permite arrancar um braço do oponente. O piloto que executar essa manobra deve fazer um teste normal de ataque; caso acerte, deve-se testar FR do mecha atacante vs CON do alvo; se o atacante vencer, o membro será arrancado. Causa também 8d10 de dano, trespassando qualquer IP. A manobra Mega-Crush pode impedir, em emergências, que seu membro seja arrancado.

***MEGA CRUSH:** Uma manobra arriscada, porém muito eficaz em situações de emergência; com essa manobra, a máquina irá, através da sobrecarga do reator, descarregar uma forte onda de energia, atingindo todos que estiverem muito próximo dele (em distância de combate corporal). A onda de energia causa 10d10 de dano (não é preciso rolar dados, acerta automaticamente), mas consome 60% dos PV's que o mecha tiver NO MOMENTO. Habitualmente, os pilotos só utilizam essa manobra caso estejam cercados por muitos inimigos.

***GIGA CRUSH:** Manobra similar à anterior, mas muito mais poderosa e perigosa ao piloto; Quando ativada, ela envia ondas de choque que atingem tudo e todos num raio de 3 vezes a altura do mecha, em metros! Giga Crush causa 12d10 de dano (não precisa rolar dados para acertar), porém consome 80% dos PV's do mecha NO MOMENTO., e o(s) piloto(s) sofre(m) 1d6 de dano (não dedutível do IP).

Robôs “transformers”

Transformers estão presentes em praticamente todas as séries live-action que têm algum tipo de robô gigante. Normalmente são veículos com aparência “de veículo mesmo” ou com forma animal. O passo a passo para a construção de transformers é este:

Conversão isolada ou Composição?

Defina se o veículo transformer se converte SOZINHO em um robô (ex: Daileon, em *Jaspion*) OU se ele participa de uma COMPOSIÇÃO. Uma composição é o grupamento de (geralmente) cinco veículos que formam um único robô. No caso de um veículo que se transforma sozinho em um robô, o peso do veículo será o mesmo do mecha. Já com veículos que fazem parte de uma composição, o peso deles será sempre de uma categoria de peso inferior ao do mecha em que ele se transforma. Isto significa que se um transformer qualquer participa de uma conversão para gerar um mecha de tonelage *média*, esse transformer (e os outros veículos da composição) **obrigatoriamente** serão *leves* – o que implica dizer que você terá de construir inicialmente um robô leve.

Calcule... QUASE tudo!

Definido se o mecha se transforma sozinho ou participa de uma composição (o que irá definir conseqüentemente sua tonelage), você irá construir sua máquina normalmente, usando as mesmas

regras para mechas apresentadas neste livro. Calcule atributos, armas, PVs, IP... quase tudo, menos a **velocidade** e a **altura** (as dimensões) da máquina. Elas irão variar de acordo com o *meio* para o qual o *veículo* transformer foi *originalmente* projetado para trafegar. Existem basicamente 3 tipos de meios para os quais transformers podem ter sido projetados:

Transformer Terrestre (ex: o *Tanque Comando* do Comando Estelar Flashman): velocidade de 2d10 x 20km/h. Transformers Terrestres podem usar turbinas específicas para levantar vôo durante um curto espaço de tempo, o suficiente apenas para manobrar e se converter no mecha, ou participar da formação conjunta com os demais veículos de um grupo – neste caso o Transformer Terrestre alcança teto de vôo de 200m e velocidade de 600km/h, apenas durante a transformação no ar.



Transformer Aéreo (ex: o *Jet Changer 1* do Esquadrão Relâmpago Chageman): velocidade de 3d10 x 40km/h. Transformers Aéreos, como o nome diz, são projetados especialmente para funcionarem como caças de longo alcance, pesadamente armados. Note que o veículo não precisa necessariamente ter a forma de uma nave (ele poderia ter o formato de uma águia mecha, por exemplo).

Transformer Aquático (ex: o *Tubarão Azul* de Power Rangers Força Animal...>_<): velocidade de 1d10 x 30km/h. Transformers Aquáticos operam na água mas, assim como os Terrestres, podem levantar vôo durante um curto período de tempo (o suficiente para a conversão robótica), com a ajuda de jatos auxiliares. Neste caso, o veículo alcança teto de vôo de 100m e velocidade de 600km/h, apenas durante a transformação no ar.

Cabe ao mestre definir o tempo de duração da conversão robótica, de acordo com o drama que quiser implementar a cena e à importância dela para a aventura.

Armas

Para simplificar, o mestre e os jogadores podem adotar que todas as armas disponíveis na forma veicular continuam funcionando quando o transformer se converte em mecha – isto, para o caso dele se transformar *sozinho* em robô.



Caso o veículo transformer participe de uma *composição*, o mestre pode definir que **apenas uma arma** da máquina participante permanece funcionando. Neste caso, as armas possíveis de serem usadas pelo *Mecha Final* serão apenas aquelas escolhidas para permanecerem funcionando – as outras não selecionadas

ficam compartimentadas e inacessíveis devido ao realinhamento de design do transformer.

Dimensões

Você já sabe como seu mecha se parece, sabe também se ele foi projetado para atuar em terra, no ar ou no mar. Já definiu coisas como Atributos, Armas acessíveis, IP e PV's. Mas quais as *dimensões* desse seu transformer? Quanto ele terá de envergadura, se for Aéreo? Qual seu comprimento, se ele tiver design para agir sob a água?

Ao invés de perdemos tempo em cálculos matemáticos assombrosos, use o bom senso. Se o Mecha Final será de tonelage média, todos os transformers da composição (que deverão ser leves) não poderão ter mais de 20m de altura (se o transformer já for um robô por si só, como o Titan Jr, de Flashman).

No caso do transformer ser um veículo, trabalhe essas dimensões com base no limite da altura. Ao invés de nosso transformer ser um robzinho de 20m, ele poderia ser uma nave com 7m de comprimento, 8m de envergadura e 5m de altura, e peso variando de 880kg a 6.400kg (já que se trata de um veículo leve).

IP do Mecha Final, Dano sofrido e PVs

Quando os transformers se unem em um único robzão, chamamos ele de “**Mecha Final**” (ex.: todos os robôs de tokusatsu – Change Robô, Live Robô, Mask Robô etc, que se convertem numa única máquina a partir da união de veículos transformers menores).

O IP do Mecha Final resultante de uma composição **SEMPRE** será igual ao maior IP da melhor máquina integrante da composição, +1 ponto para cada veículo que integra a composição. No caso de um mecha que se transforma sozinho, o IP do robô será o mesmo IP da máquina.

O melhor veículo que participa de uma conversão possui IP 40. Outros 4 transformers integram também a montagem. O IP de nosso Mecha Final será 44.

Todo dano sofrido (após descontar o IP do Mecha Final) é dividido igualmente por todas as máquinas, no caso de uma composição. No caso de apenas um veículo ter se transformado no mecha (como o *Gigante Guerreiro Daileon* de “O Fantástico Jaspion”) o dano é deduzido normalmente de seus PVs.

Para descobrir a quantidade de PVs de um Mecha Final oriundo de uma composição, veja qual o transformer participante possui maior número de PVs. Em seguida acrescente 5% (arredondado para baixo), daquele total de PVs.

Cinco veículos integram uma composição que se converterá em um Mecha Final. O veículo com mais Pontos de Vida possui 177PVs. 5% de 177 dá 8. O total de PVs de nosso Mecha Final será 185!!! Eita preula!!!

Opcionais Mecha

Os opcionais são equipamentos que os pilotos podem acrescentar para mudar a configuração de ataque e deslocamento de seus robôs gigantes. No caso dos Super Sentai, os Patronos devem permitir acesso imediato aos opcionais permitidos para o grupo (comprados com pontos de aprimoramento por seus integrantes).

Os opcionais podem surgir no campo de batalha de formas variadas: desde a materialização por poderes mentais até tele-transporte tecnológico (daí o fato de as armas gigantes sempre aparecerem nas mãos dos mechas quando acionadas por um comando vocal, manual ou pela força do pensamento).

Opcionais (comprados pelo aprimoramento “Opcionais Mecha”) são divididos em três categorias: opcionais de **BRAÇO**, **PERNAS** e **ARMAS**. Cada um tem um custo em pontos, variando de zero (gratuitos) a até três (3) pontos.

Uma observação a ser feita, é que os opcionais podem ser mudados sempre que a situação permitir (como estando na base, por exemplo). Assim, os jogadores podem colocar opcionais diferentes, de acordo com a missão a ser executada; porém, o custo final dos opcionais não pode exceder seus pontos de opcionais (você não pode tirar um opcional de dois pontos para colocar um de 3, se seus pontos de opcionais são dois, por exemplo).

IMPORTANTE: um mesmo robô não pode ter dois opcionais do mesmo tipo (não é permitido ter pernas **TREADS** e **TURBO-JET** ao mesmo tempo, por exemplo).

*Para equipar seu mecha, um membro Sentai decide, com seus dois pontos, colocar como opcional de pernas **POWER BUG** (1 ponto), e como arma, **VULCAN** (1 ponto). Como seus dois pontos já foram gastos, só lhe resta instalar como braço o **POWER KNUCKLE** (custo zero).*

Opcionais de BRAÇO

IRON NAIL: o braço vem equipado com uma lança extremamente perfurante, que fica presa ao antebraço do mecha.: o “iron nail”. Ele é um pouco mais lento, mas extremamente letal - o “iron nail” aumenta em +1d6 o dano provocado por socos – mas esse dano será perfurante ao invés de contundente. Provoca ainda uma penalidade de 10% no teste para atacar. **Custo:** 1 ponto.

DEATH DRILL: ela acerta o oponente várias vezes, e possui capacidades de combate à longa distância. **Dano:** 1d10+ bônus de FR, o dano é jogado três vezes consecutivas como se fossem três ataques. Atenção: o jogador realiza apenas uma jogada de ataque (para os **TRÊS ATAQUES**), mas o **DANO** deve ser calculado um a um com o IP do oponente! O Death Drill pode se abrir para disparar pequenos mísseis, com dano de 6d10. Esses mísseis secundários possuem munição ilimitada. **Custo:** 4 pontos.

FORCE CLAW: uma gigantesca garra, projetada para combate à curta e média distância; ela é lenta, mas poderosa, sendo uma das armas preferidas de pilotos “Abre-Alas”. **Dano:** 3d6+FR, reduz a DEX e a AGI em 1D. A arma pode se estender a até 15 metros; isso costuma surpreender inimigos com uma certa frequência... **Custo:** 2 pontos.

CHAIN SPARK: pinças metálicas carregadas com eletricidade, essa é uma das armas que não fazem uso da força do mecha. Essa arma é usada para descarregar eletricidade nos oponentes, paralisando seus sistemas. **Dano:** 10d6 (SEM bônus de FR!), paralisa o oponente se não passar num teste de CON x 20D. A paralisia é desfeita se o alvo paralisado sofrer dano, ou quando se passarem 3 turnos. O Chain Spark pode carregar uma esfera de eletricidade e atacar inimigos à distância; Causa 5d10 de dano, e pode concentrar energia para causar mais dano (+1d10, dano máximo de 5d10). Porém, o piloto não pode fazer absolutamente mais nada além de ficar parado. Se for atacado e/ou sofrer dano, a energia é desfeita. **Custo:** 3 pontos.

HEAT ROD: Um bastão seccionado em vários pontos, funcionando como um chicote, e carregado com plasma superaquecido. É uma arma perigosa, rápida e com longo alcance. **Dano:** 2d6 + bônus de FR. O Heat Rod pode se estender de 15 a 45m. **Custo:** 2 pontos.

SHIELD CANNON: A arma mais defensiva existente consistindo num poderoso escudo de titânio, extremamente resistente, com um canhão embutido, permitindo ataques à distância. **Dano:** 1d6 + bônus de FR, IP+5. O canhão embutido pode disparar tanto projéteis explosivos (Dano explosivo 4d10+10) quanto pulsos cinéticos (Dano contundente 4d10+5, penalidade de 20% no teste para atacar). A munição é ilimitada. **Custo:** 4 pontos.

ROCKET ARM: O mecha pode disparar seu punho como um projétil explosivo equipado com vários propulsores, para aumentar o dano. **Dano:** 4d6 + bônus de FR. **Custo:** 3 pontos.

LASER BLADE: O sonho de muitos pilotos, essa é a segunda arma que não utiliza força, consistindo em um gerador de energia concentrada, substituindo a mão e boa parte do antebraço. Opcionalmente, a Laser Blade pode se materializar na mão do robô



como uma espada gigante (que apenas o robô especificamente projetado consegue segurar) e se energizar. É extremamente rápida, e altamente penetrante. **Dano:** 8d10 (SEM bônus de FR!), corta IP pela metade. Laser Blade pode carregar energia, e disparar um golpe muito mais poderoso (+1d10 por turno, máximo 11d10 em 3 turnos). Porém, o piloto não pode fazer absolutamente mais nada além de ficar parado. Se for atacado e/ou sofrer dano, a energia é desfeita. **Custo:** 4 pontos.

Opcionais de PERNA

POWER BUG: Também conhecido como “insectroid” ou “patas-de-aranha”, esse modelo substitui o conjunto comum por um conjunto de pernas quadrúpede, concedendo maior estabilidade e algumas novas habilidades: DEX e AGI + 3pts. **Custo:** 1 ponto.

TREADS: Substitui o conjunto comum por esteiras de tanque. Essas pernas limitam um pouco o mecha, mas o tornam mais resistente. DEX + 3 pts, IP + 5, torna o salto impossível. Pilotos experientes, porém, costumam usar os próprios braços para saltar. **Custo:** 2 pontos.

TURBO JET: Uma unidade de flutuação é colocada no lugar do conjunto comum, fazendo com que o robô flutue um pouco acima do solo. Esse opcional é de longe o mais rápido, e traz muitas outras possibilidades. DEX + 3, AGI + 6pts, pode se manter no ar por 1d6-1 turnos. Além disso, pode disparar cargas explosivas enquanto estiver no alto, causando 3d10 de dano em quem estiver próximo e abaixo do mecha. **Custo:** 3 pontos.

Opcionais de ARMAS

VULCAN: uma poderosa metralhadora, essa arma é tida como padrão para a maioria dos pilotos. **Dano e Munição:** 8d6, 2x por rodada. A cadência de tiros é o maior trunfo desta arma. **Custo:** 2 pontos.

BIT: Um pequeno robô flutuante, capaz de disparar tiros de energia. Ele não é conhecido por ser poderoso, mas pode ser extremamente útil em situações críticas. **Dano e Munição:** 4d10, 20 disparos. Uma singela vantagem de um BIT é que ele pode ser apontado e comandado para qualquer direção; entretanto, ele não irá se afastar mais de 20m do robô que o lançou. Um BIT pode ser sobrecarregado num único disparo extremamente poderoso; esse disparo laser irá causar 8d6 de dano, mas vai inutilizar o BIT por 3 turnos. Caso ele seja sobrecarregado antes desse tempo passar, ele irá explodir, causando 4d10 no piloto que o detém. **Custo:** 1 ponto.

ELECTRIC NET: Uma mina especialmente preparada: quando o alvo se aproxima, ela libera uma teia elétrica, aprisionando-o durante um curto período. **Dano e Munição:** 3d10+20, 12 disparos. Causa paralisia (CON do alvo vs 10D). A paralisia dura 3 turnos, ou caso o alvo seja atacado. **Custo:** 1 ponto.

BURNER: Esta cruel arma dispara labaredas inclementes de chamas cônicas contra os adversários, podendo acertar vários inimigos ao mesmo tempo. **Dano e munição:** 4d10+20, 16 disparos. Pode acertar até 1d4 oponentes da mesma estatura do mecha, ao mesmo tempo. **Custo:** 3 pontos.

BOMB: esta arma cria uma poderosa parede de explosões, devastando os inimigos. Esta arma é usada com frequência para demolições. **Dano e munição:** 4d10+20, 16 disparos. **Custo:** 3 pontos.

HOMING MISSILE: Os lendários mísseis guiados, seu funcionamento é simples, através do calor do alvo; essa arma é o terror das máquinas mais lentas... **Dano e Munição:** 3d10+30, 20 disparos. bônus de +20% para acertar. **Custo:** 4 pontos.

WIDE-RANGE MISSILE: também chamados de mísseis balísticos, essa arma não possui mecanismos extras (como os teleguiados), mas é a melhor para destruição pura. **Dano e Munição:** 5d10+20, 12 disparos. **Custo:** 3 pontos.

LASER CANNON: o Canhão Laser cria um feixe de energia concentrada extremamente penetrante, que destrói tudo em seu caminho. Essa é a melhor arma contra alvos que tenham blindagens resistentes. **Dano e Munição:** 6d10+15, corta IP do alvo à metade; 8 disparos. Essa arma segue sua trajetória, destruindo tudo em seu caminho: ela vai atingir o alvo e continuar adiante, trespassando outros alvos (incluindo aliados!). **Custo:** 4 pontos.

NAPALM: A arma definitiva para combates coletivos, ela dispara uma bomba carregada com uma versão especial de Napalm, que atinge TUDO num raio de aproximadamente 10 metros! Essa arma não é comum, e muitos inocentes e pilotos aliados pagaram com a vida devido ao mau uso desta arma... É impossível escapar completamente do Napalm; seu funcionamento é similar ao de uma granada, possuindo o *pulso*. **Dano e Munição:** 6d10+30, pulso 5/2, 8 disparos. **Custo:** 4 pontos.

Limite de Ataques

Regras para superaquecimento provocado pelo disparo de um número crescente de armas montadas sobre o mecha são plausíveis em jogos de combate entre robôs gigantes, mas de certa forma incoerentes com o universo dos grandes robôs de tokusatsu (onde você já viu um robô gigante japonês parar para resfriamento?). Por isso não acrescentamos aqui regras específicas para aquecimento devido à utilização das armas. Isto porém poderia provocar “combos” em demasia, razão pela qual existe um limite a ser respeitado:

Em seu turno, um robô gigante pode fazer duas ações: ATACAR e se DESLOCAR.

Um *ataque* pode ser qualquer jogada que inclua a utilização de UM opcional (instalado geralmente nos braços ou um opcional de armas). Um *deslocamento* pode ser uma simples caminhada, uma corrida ou a escolha de UMA Manobra de Controle e Combate (neste caso, a manobra substitui o deslocamento).

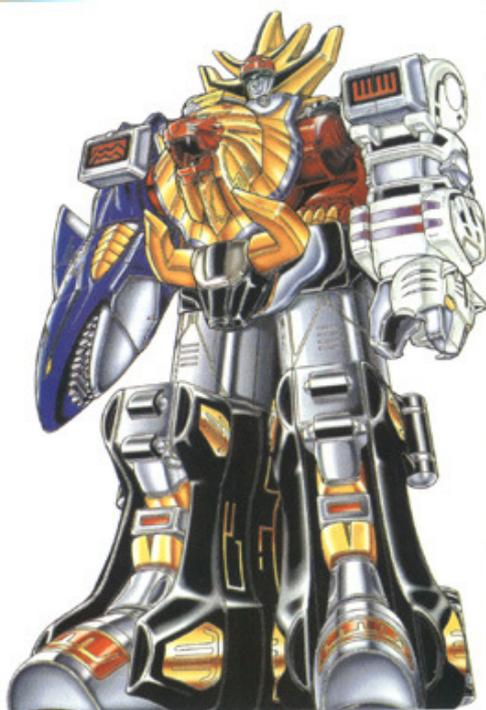
Usando todas as armas de uma só vez (“AFTER BURNER”)

Utilizar todas as armas do mecha de uma só vez é possível mas extremamente dramático, e com efeitos nem sempre desejados. O líder do esquadrão que pilota o robô (ou simplesmente o herói que o pilota) realiza um teste resistido entre a perícia “Artilharia” (com metade do valor de teste) e a AGI do monstro (valor de teste normal) ou a perícia “Pilotagem (tipo)” se o alvo for outro mecha ou veículo pilotado por um respectivo personagem.

Em caso de sucesso, todas as armas do mecha são disparadas uma única vez (como se todas as armas tivessem ROF e CdT 1 – no caso de mísseis, por exemplo, apenas uma ogiva é disparada; no caso de canhões laser, um disparo é efetuado e por aí vai...). Todas as “categorias” de armas são acionadas de uma vez, ao mesmo tempo.

Apesar do ataque ser em conjunto, os danos são avaliados de forma *separada* contra o IP do alvo.

Após o ataque maciço, acontecem duas coisas:



a) O mecha tem seus PVs ATUAIS imediatamente reduzidos para 1/8 na rodada seguinte (arredondado para baixo). Um robô com 89PVs, por exemplo, ficará com 11 pontos de vida.

b) O piloto que realizou a manobra “After Burner” faz outro teste da perícia “Artilharia” com metade do valor. Se tiver sucesso, nada acontece. Se falhar, o mecha sofrerá um dos seguintes efeitos (sorteie com 1d6):

1 – Todas os armamentos do robô ficam temporariamente desligados (1d3 rodadas); o mecha ainda pode andar, mas não correr;

2 – Os armamentos do robô ficam desativados por um período maior (1d3+2 rodadas); o mecha ainda pode andar, mas não correr;

3 – Os armamentos do robô ficam desativados por 1d6+1 rodadas; o mecha não pode andar, nem correr;

4 – Os armamentos do robô ficam inoperantes de tal forma que apenas manutenção adequada na base (com equipamentos e pessoal especializado) poderá resolver o problema; o mecha não pode andar, nem correr;

5 – O mesmo que o indicado acima, com o acréscimo de pequenas explosões internas no mecha (30% de chance de explosões e curtos ocorrerem dentro da cabine, dano de 2d6+3; IP do personagem (mas não do mecha) diminui esse dano; o dano por explosões internas afeta cada personagem em separado, não é distribuído entre os presentes na cabine de pilotagem).

6 – O mecha é destruído numa seqüência de explosões que formam uma reação em cadeia. Desconsidere, neste caso, quaisquer PVs restantes no robô. Os personagens podem fazer um único teste de AGI (normal) ou da perícia “Acrobacia” (normal) para abandonar o cockpit. O mecha explode em 1d3 rodadas (o mestre deve confirmar se, de acordo com a quantidade de metros que o personagem em fuga percorre por turno, ele terá condições de se afastar o suficiente para evitar o dano da explosão – mergulhar numa trincheira ajuda). O dano no ponto central da explosão varia

de acordo com o mecha (5d10 para mechas leves; 7d10 para médios; 9d10 para pesados), e afeta um círculo com raio igual a altura do mecha. Para cada 20 metros de raio além, o dano é reduzido em 1d10 até o dano mínimo de 1d10 no raio máximo de alcance da explosão.

Um mecha médio de 50m de altura, ao explodir, provoca 7d10 pontos de dano em um círculo de 50m de raio. Esse mesmo mecha provocará dano de 6d10 em um círculo de 70m de raio, 5d10 em um círculo de 90m de diâmetro, 4d10 de dano em um círculo de 110m de raio e assim por diante: o dano da explosão reduz à medida que a área de efeito se expande.



Parte 4

Veículos Especiais

Nas séries de super-heróis japoneses, veículos surpreendentes com design único e arrojado são comuns. Muitos destes veículos, apesar da tecnologia que dispõem (incluindo aí as armas veiculares transportadas), cumprem apenas sua função básica (levar o herói ou o grupo de um lugar para outro). Outros, mais especiais, detêm capacidades extras, como se transformar em um robô gigante ou em parte de um robô ainda maior.

Neste capítulo não vamos detalhar regras de construção de veículos (para não tornar o suplemento maçante com um calhamaço de contas a fazer). Fornecemos estatísticas básicas dos principais veículos vistos nas séries de super-heróis japonesas. Note que estes veículos podem interagir normalmente ENTRE SI. Mas quando surgirem em cena monstros maiores que prédios, certamente a solução estará apenas em armamentos mais pesados (os mechas que os personagens invocarem).



Os veículos aparecem com a seguinte notação:

Tipo do veículo; determina se é uma Moto, Utilitário ou Blindado;

IP: indica o Índice de Proteção da máquina; é seguido por um valor entre parênteses que indica o grau de proteção do piloto/conductor, geralmente relacionado ao quanto ele está exposto. Motos, por exemplo, possuem IP 5 (60%). Isso significa que a blindagem dela retém 5 pontos de dano, mas existe uma chance de 60% do disparo atingir o piloto, devido a pouca proteção oferecida pelo veículo.

A não ser que um ataque seja feito de forma *localizada*, visando diretamente o piloto, disparos contra um personagem sobre uma moto podem acertar o personagem OU a moto. O atacante joga d% depois de desferir seu ataque contra um motociclista. Um resultado igual ou abaixo do percentual indicado após o IP significa que o disparo atingiu o personagem (ao invés da moto), e o personagem deverá usar seu IP para minimizar o dano sofrido.

Blindados possuem 0% de exposição do conductor (o que significa que ele estará completamente protegido dos disparos inimigos no interior da máquina... enquanto esta tiver PVs suficientes).

O mestre pode cobrar um teste de “Condução (tipo)” ou “Pilotagem (tipo)” para evitar que o personagem perca o controle do veículo e caia (no caso de Motos) ou bata (no caso de Utilitários). Neste caso, o(s) personagem(ens) no veículo sofre(m) dano contínuo: 1d6 (se o personagem vinha até 100km/h), 1d6+2 (100 a 200km/h) ou 2d6 (acima de 200km/h)]. Se a jogada do d% resultar em um valor ACIMA do percentual listado, o disparo atingiu o veículo e seu dano deverá ser deduzido do IP antes dos PVs serem descontados. **O mestre pode customizar** o IP de um veículo conforme a necessidade, acrescentando +5 ou -5 (nada acima nem abaixo disso). O IP 15 do Blindado padrão visto no

exemplo a seguir pertence à média dos equipamentos desse tipo. Mas poderia perfeitamente existir um Blindado com IP 10 (mais leve) ou IP 20 (mais pesado).

PVs: a quantidade de pontos de vida da máquina. Quando os PVs chegam a 0, a máquina pára de funcionar. Se o veículo continuar a ser danificado e atingir -5 PVs, explodirá causando dano ao condutor que porventura ainda o esteja utilizando. O dano desta forma é igual a 2d6 (se o personagem estava em uma Moto), 4d6 (Utilitário) ou 6d6 (Blindado descarregado de armamentos – mas convenhamos, isto é tokusatsu: permita aos jogadores um teste de AGI Fácil para escapar no último momento).

Velocidade: indica a velocidade MÉDIA atingida pelo veículo em km/h. Alguns veículos possuem mais de um meio onde podem se locomover (por exemplo, na terra e no ar). Isso está indicado na descrição dele. Como estamos falando de séries de super heróis japoneses, perceba que existe espaço para algumas abstrações ligadas ao tema: as Motos de detetives espaciais, por exemplo, podem ser invocadas a partir de um comando vocal e chegarem VOANDO ao campo de batalha. Não permita que as velocidades listadas o prendam à realidade – sempre que um veículo for invocado, ele chegará ao local onde o herói está 1d6-2 (mínimo 1) turnos após o chamado. A critério do mestre e dos jogadores, todos os veículos aqui listados podem se locomover mais rápido ou mais lentamente.

Peso: o peso *da máquina* é expresso em quilos (kg) ou toneladas (ton).

Pessoas: a quantidade máxima de pessoas que o veículo pode transportar (geralmente 1 ou mais como tripulantes e/ou alguns extras como passageiros).

Armas/Dano: veículos de tokusatsu usados por heróis normalmente possuem armas, que estarão listadas nesta seção. A descrição da arma apresenta o nome, seguido do dano que ela provoca e a quantidade de disparos que podem ser efetuados em uma rodada de ataque. O piloto/conductor precisa ter a perícia “Sistemas de Combate (tipo)” específica para fazer os ataques.



Listagem de Veículos

Motos

O veículo predileto de “10 entre 10” Super Sentai, Henshin Heroes e Metal Heroes para investidas rápidas. Algumas motos são sencientes (INT 10); já outras possuem até capacidade para manobras aéreas.

IP: 5 (60%)

PVs: 12

Velocidade: 200 (terra), 350km/h (ar)

Peso: 200kg

Pessoas: 1 ou 2 (garupa ou side-car)

Armas/Dano: Canhão Laser Veicular pequeno (1d6+3, ROF 2)

Utilitários

Por “Utilitários” denominamos todos os veículos com tração nas 4 rodas (semelhantes ou não a jipes, caminhonetes ou mesmo carros esporte) que geralmente levam um único personagem ou transportam parte ou todo um esquadrão de heróis.

IP: 8 (30%)

PVs: 18

Velocidade: 150km/h (terra)

Peso: 3.000kg

Pessoas: até 5

Armas/Dano: Canhão Laser Veicular médio (2d6+3, ROF 1)

Blindados

“Blindados” é o termo genérico que encontramos para definir todos os demais veículos de grande porte, dos heróis e vilões de tokusatsu, que não sejam propriamente “transformers”. Nesta categoria encontram-se, por exemplo, o tanque-perfuratriz voador de *Jaspion* e a nave *Spyras* de *Jiban*. Cada blindado pode se locomover

em, no máximo, 2 dos 6 tipos de “meios de locomoção” citados no quesito “Velocidade” a seguir. Escolha um meio principal (aquele para o qual o blindado foi *realmente* projetado para atuar) e um meio secundário (para o qual ele pode se *adaptar*). O Blindado pode se locomover sobre colchões de ar, rodas, esteiras ou por aquaplanagem (se for um veículo náutico com casco de design aerodinâmico), você escolhe.

IP: 10 (0%)

PVs: 36

Velocidade: 150km/h (na terra), 110km/h (na terra, sobre colchões de ar), 80km/h (escavando), 250km/h (no ar), 140km/h (na água), 100km/h (submerso)

Pessoas: até 3

Peso: 10 + 1d10 toneladas (Blindados podem variar de 11 a 20 toneladas, jogue 1d10 e some 10 ao resultado, ou escolha o peso de acordo com o veículo imaginado)

Armas/Dano: 1 Canhão Laser Veicular pesado (3d6+3, ROF 1) apenas OU 1 Canhão Laser Veicular pequeno (1d6+3, ROF 2) mais uma Perfuratriz de Rocha (4d10); escolha ainda **um** dos armamentos a seguir (dependendo do Blindado ser aéreo, terrestre ou náutico): Mísseis de Curto Alcance (20+3d6 cada, CdT 1, 4 mísseis – Blindados Aéreos), Canhões Balísticos (30+2d6, CdT 1 – Blindados Terrestres), Torpedos (25+2d6, CdT 1, 6 torpedos – Blindados Náuticos).

Veículos Inimigos

Se os inimigos tiverem veículos, estes normalmente serão de qualidade inferior aos dos heróis. Os caças do Império Bazoo, por exemplo, não eram nem páreo para o Jet Changer 1 e o Heli Changer 2 de *Changeman*.

O mestre pode utilizar os veículos já apresentados e reduzir seus IPs em -2 a -8 pontos, e os PVs até pela metade (ou ¼ dos PVs do veículo-base) para emular a fragilidade destes equipamentos – a função deles pode ser até dar alguma dor-de-cabeça para os heróis, mas não destruí-los.

A seguir damos exemplos de veículos aéreos de combate para “fortelecer” as trincheiras inimigas...:

Caça Invasor Leve

É o caça “padrão” usado por impérios malignos e alienígenas como bucha de canhão para 11 entre 10 invasões à Terra.

IP: 5 (50%)

PVs: 9

Velocidade: 600km/h (no ar)

Pessoas: 1

Peso: 5 toneladas

Armas/Dano: Canhão Laser Veicular pesado (3d6+3, ROF 1)

Caça Invasor Pesado

Normalmente destinado a líderes de esquadrão.

IP: 5 (30%)

PVs: 15

Velocidade: 500km/h (no ar)

Pessoas: 1

Peso: 8 toneladas

Armas/Dano: Canhão Laser Veicular pesado (3d6+3, ROF 1); Mísseis de Curto Alcance (20+3d6 cada, CdT 1, 4 mísseis).



Cruzador Alienígena / Sobrenatural

Nestes cruzadores costumam ficar os adversários finais dos heróis: generais, imperadores supremos ou demônios conquistadores – por isso o termo “cruzador” aqui apresentado também pode servir para designar qualquer tipo básico de fortaleza

colossal responsável por sediar os maiores vilões da campanha.

Destruí-la completamente pode ser um grande desafio... mas os heróis serão mais inteligentes se simplesmente entrarem nela e encontrarem o arqui-inimigo em seu interior (poupará mais disparos e rolagens de dados, isso eu garanto...).

IP: 70

PVs: 311

Velocidade: 1.500km/h (no ar)

Pessoas: normalmente um grupo de 4 a 6 pessoas (1 líder supremo e seus generais) e mais uma tripulação de 5d10 x 100 indivíduos (soldados rasos com ocupações variadas: navegadores, artilheiros, pilotos etc).

Peso: mais de 500 bilhões de toneladas

Armas/Dano: 500 Canhões Turbo Laser orbitais (3d6+2, ROF 3 cada); 500 lançadores de Mísseis de Curto Alcance (20+3d6 cada, CdT 1, 4 mísseis cada lançador); 500 lançadores de Mísseis de Longo Alcance (30+20d10 cada, CdT 1, 1 míssil por lançador); decks para 100 Caças Invasores Leves e 100 Caças Invasores Pesados; Arma Definitiva (normalmente o “canhão mestre” que se projeta da “barriga” da nave) com dano baseado no Role-Playin’ (francamente, qualquer tentativa nossa de reproduzir aqui o dano capaz de destruir uma cidade seria um exercício de matemática insana. O mestre deve dizer que a onda de destruição apenas vai crescendo, e que os heróis IRÃO morrer se ficarem parados...).

Dimensões: qualquer coisa variando entre 1km de comprimento, ou 500m de envergadura ou diâmetro, ou 300m de altura, diversos níveis, andares, salas... tudo isso junto! Cruzadores possuem propulsores orbitais Mais Rápidos que a Luz (MRL) mas não são desenhados para entrar na atmosfera de planetas como a Terra (os invasores enviam máquinas projetadas para o combate, como os Caças).



Parte 5

Monstros

As mesmas regras de construção de personagens vistas no ANIME RPG são mais que adequadas para elaborar inimigos do mesmo porte dos personagens jogadores – levando-se em conta o chamado porte “normal”, com estaturas variando de 1,60 a 2,10. Combinando aprimoramentos e perícias do ANIME com JAPAN HEROES, o mestre poderá criar de soldados capengas que fazem “bluru-bluru” a generais poderosos e mesmo grandes vilões. Mas como fazer quando “godzillas”, “gamas”, “mothras” e “redkings”, um belo dia, acordam querendo dar um “passeio” por Tóquio (ou a cidade onde a campanha se passa)?



Criando monstros

As regras para criação de monstros gigantes são as mesmas vistas para a criação de mechas no capítulo “Robôs Gigantes”. Você determinará a Tonelagem, Altura, Atributos, PVs, IP, Velocidade e Dano Físico com base nas mesmas orientações vistas naquele capítulo. O objetivo é criar uma certa dose de “equilíbrio” entre combatentes gigantes, sejam eles mecânicos ou orgânicos. Você também pode determinar um ponto Fraco (onde o IP do monstro é menor). Esse ponto fraco pode ser qualquer coisa desde os olhos ou a cauda da criatura até uma gema incrustada na testa dela.

O mestre ainda pode, obviamente, extrapolar as dicas aqui apresentadas para desenvolver monstros com outros níveis de atributos. A tabela de FR está neste livro para isso. Ela funciona como um guia onde você pode rapidamente anotar qual o peso de seu monstro, sua carga máxima e seu bônus de dano (de acordo com sua FR), além de seu bônus de PVs (de acordo com a CON da criatura). Esta mesma praticidade propiciada pelo Sistema Daemon pode ser empregada quando você constrói seus heróis gigantes. O limite é sua imaginação!

Personalizando Monstros: APRIMORAMENTOS

Então, o que muda em comparação a construção de mechas? Uma palavra: **Aprimoramentos**. Aqueles “detalhes extras” que fazem toda a diferença na hora do combate (às vezes pegando o herói de surpresa). Aprimoramentos também são comprados com pontos, mas estes pontos variam de acordo com a tonelagem do monstro:

Leve (monstro fraco): 1 + 1d2 pontos de Aprimoramento;
Médio (monstro médio): 2 + 1d3 pontos de Aprimoramento;
Pesado (monstro forte): 3 + 1d4* pontos de Aprimoramento;

*Se não tiver 1d4, jogue 1d6-2, com resultados variando entre 1 e 4.

Toda a lista de aprimoramentos selecionada neste livro com base no ANIME RPG (além dos próprios aprimoramentos que constam aqui) é válida para monstros.

Aprimoramentos Negativos

Por sua natureza, monstros já têm gratuitamente incorporados às suas fichas (sem receber pontos por isso) os aprimoramentos negativos “Monstruoso” e “Má Fama”. Qualquer outro aprimoramento negativo que o mestre julgar conveniente pode ser incorporado ao monstro, desde que não ultrapasse o limite de -3 pontos.

Terazilla

Partindo das orientações vistas até agora, vamos construir um monstro para exemplificar o processo. Construiremos Terazilla, réptil gigante aterrorizante proveniente de testes atômicos na Polinésia Francesa e que, por força das correntes marítimas, chegou até a costa japonesa.

Tonelagem, Altura e Atributos

Terazilla é um monstro *pesado*. Com sua FR 140 (132 + 8 obtido em 3d6), chegamos ao seu peso de 131.000ton e ao bônus de dano em combate corpo a corpo de +63. Sua CON é 147 (132 + 15 em 3d6), o que lhe confere +67PVs.

Para um monstro pesado, a altura será igual a 30+3d10 (nos dados saem “3”, “7” e “0”). Terazilla terá 50m de altura. Ao invés de jogar os dados, o mestre poderia simplesmente determinar a altura estipulando qualquer valor – DENTRO do limite máximo estabelecido pelos dados.

Jogando 8+1d3 duas vezes (uma para a DEX e outra para a AGI) encontramos DEX 9 (teste 36%) e AGI 10 (teste 40%).

PVs, IP e Ponto Fraco

Para os PVs, somamos FR e CON e dividimos tudo por 2 (arredondando para cima se for o caso). Em seguida somamos com o bônus de PVs. A média entre 140 e 147 é 143; acrescentando +67PVs, Terazilla terá, no total, 210PVs!

O Índice de Proteção (IP) do monstro é igual a 1/3 de sua CON. A Constituição de Terazilla é 147 – um terço disso seria 49, mas sempre leve em conta o menor valor mais próximo, com final “0” ou “5”. Logo, seu IP será 45.

O ponto fraco determinado pelo mestre para Terazilla é um conjunto de cristas transparentes sobre a cabeça da fera. Lá, os danos provocados no monstro podem atingi-lo mais facilmente – o IP naquela área é 1/3 do IP total, isto é, 15 (lembre-se de sempre arredondar para baixo - e para valores terminando em “0” ou “5”).

Velocidade e Dano Físico

Dividimos por 2 a AGI de Terazilla para encontrar sua velocidade *Andando*. E multiplicamos por 2 o mesmo atributo, para encontrar a velocidade *Correndo*. No caso de Terazilla (AGI 10), esses valores serão: *Andando* 5m/s (18km/h) e *Correndo* 20m/s (72km/h).

Por ser um monstro pesado, Terazilla provocará com seus ataques físicos 3d6+bônus de FR (o que dá 3d6+63).

Terazilla está basicamente pronto. Um monstro muito forte (MUITÍSSIMO forte, na verdade) que poderá dar bastante trabalho (E BOTA TRABALHO NISSO) para seus heróis (ainda mais se os “gigantes” do grupo – heróis e mechas – alcançarem apenas tamanho *médio*). Você ainda pode personalizá-lo comprando aprimoramentos. Terazilla possui 5 pontos de aprimoramento que podem ser usados para comprar coisas como “Ataque Especial”, “Vôo” (se o mestre quiser que ele tenha asas), “Poderes Ocultos” e

“Sentidos Aguçados”. O monstro recebe automaticamente (sem ganhar pontos por isso) os aprimoramentos negativos “Monstruoso” e “Má Fama”. Um monstro forte... mas não *invencível*. Esperamos...

E se o mestre quiser mais bizarrices, poderá comprar Opcionais Mecha com os pontos de aprimoramento de Terazilla, fundindo-o com metal (como o monstro King Ghidora, dragão de 3 cabeças do filme “Godzilla X King Ghidora”) para ter armas cibernéticas.

Manobras de Controle e Combate (Monstros)

As mesmas manobras de controle e combate vistas no capítulo sobre mechas podem ser usadas, em sua maioria, com os monstros gigantes que você construir. Algumas (como “Arm-Ripper”) são muito sangrentas e algo “desleais” feitas em combate corpo a corpo entre gigantes (Mas, pensando bem, e daí? O Kiodai Hero não pensaria duas vezes em destruir o monstro adversário!). Outras manobras, como “Mega Crush” e “Giga Crush” PRECISAM de limitadores caso sejam empregadas como poderes de monstros – o mestre pode estipular, dependendo do grau de desafio da aventura, que essas manobras (que passam a serem interpretadas como Poderes para os monstros) estão disponíveis apenas uma vez ao dia, ou somente uma única vez por combate para cada adversário.

Outros Poderes

A seguir apresentamos sugestões de poderes opcionais para incrementar seus monstros. O mestre deve escolher de 1 a 3 poderes, dependendo do poder do monstro (se ele for um monstro fraco, mediano ou forte, por exemplo). Se quiser atribuir a cada poder um custo a ser pago em pontos de Aprimoramento, as sugestões dos custos estão entre parênteses logo após o nome do poder – mas você fica livre para alterar esses custos como quiser. Recomenda-se que os poderes mais “over” usados em combate (como Ataque Atordoante, Dreno de Energia e Fonte de Poder) tenham sua utilização diária limitada (por exemplo, 1d3 vezes a cada combate).

Aparência Humana

1 ponto: o monstro é capaz de assumir uma forma humana normal (de alguém que ele tenha somente visto... ou devorado) por 1d6+1 rodadas. A memória não é absorvida, portanto, pessoas íntimas à vítima copiada reconhecerão a ausência (ou a presença) de trejeitos específicos que não conferem com o comportamento anterior da vítima. Na forma humana, o monstro não terá acesso a todos os seus poderes (o mestre decide quais).

Ataque Atordoante

2 pontos: como um Ataque Especial, mas a diferença é que este ataque não provoca DANO diretamente; este ataque consiste na emissão de ondas sonoras e vibrações ultra-sônicas capazes de desnortear a vítima. Ela deve fazer um teste de WILL ou sofrerá tonturas extremas ficando cambaleante por “x” turnos, onde “x” é igual a ¼ da CON do monstro (o ATRIBUTO, não o valor de teste). O Ataque Atordoante afeta um cone de 20m de comprimento por 10m de diâmetro para monstros leves; acrescente 10m no comprimento e no diâmetro da área de efeito para cada categoria de peso superior a leve. Enquanto um personagem estiver atordoado, todos seus testes de perícias serão Difíceis, e todas as jogadas de ataque terão um redutor de -20%. Se a vítima tirar uma falha crítica, fica atordoada pelo número regulamentar de turnos e não pode executar QUALQUER ação (atacar, movimentar-se etc...).

Corpo Maleável

2 pontos: o monstro pode transformar parte ou todo o seu corpo em água, borracha, gosma verde ou qualquer outra coisa que o permita invadir espaços através de fendas na parede ou frestas de portas e janelas. Nessa forma, ele se torna imune a danos físicos de impacto, balístico e gases – mas ainda sofre normalmente dano com ataques baseados em fogo, frio, eletricidades, ácidos e pressão.

Dreno de Energia

1 ponto por ponto de FR: o monstro consegue drenar pontos de Força do alvo e convertê-los em pontos de FR para si mesmo (o que aumentará sua capacidade de provocar dano físico). O monstro deve manter imobilizado o alvo enquanto drena a energia vital [para isso, deverá fazer uma manobra Grab (Agarrar)]. Se o monstro for bem sucedido, na mesma rodada já começa a sugar pontos de FR (mas somente na rodada seguinte é que esses pontos se tornam integrados à própria FR do monstro).

A velocidade com que esses pontos são drenados depende de quantos pontos de aprimoramento o monstro “pagou” por este poder. Ele drenará 1 ponto de FR para cada ponto de aprimoramento gasto em “Dreno de Energia”. Se forem gastos 3 pontos, serão drenados 3 pontos de FR por rodada, até que o herói se liberte vencendo a disputa de FR (que pode ser feita uma vez a cada rodada seguinte).

Os pontos de FR temporários acumulados pelo monstro devido ao dreno de energia desaparecem depois de 1d3+1 rodadas em que o herói se soltar.

Personagens Gigantes:

se o dreno de FR estiver sendo usado entre adversários gigantes (e apenas ENTRE ELES), os pontos de FR drenados sobem de 1 para 6 por ponto de aprimoramento adquirido. Se um monstro gigante imobilizar um personagem de tamanho normal, o dreno de FR será de 1 ponto para cada nível deste atributo (como se o herói estivesse sendo atacado por um monstro de mesma estatura). Isto se deve ao fato de que um ser de menor tamanho tem tão pouca energia para ser percebida pela “escala gigante” que o dreno quase não “abastece” esse gigante.

Duplicatas

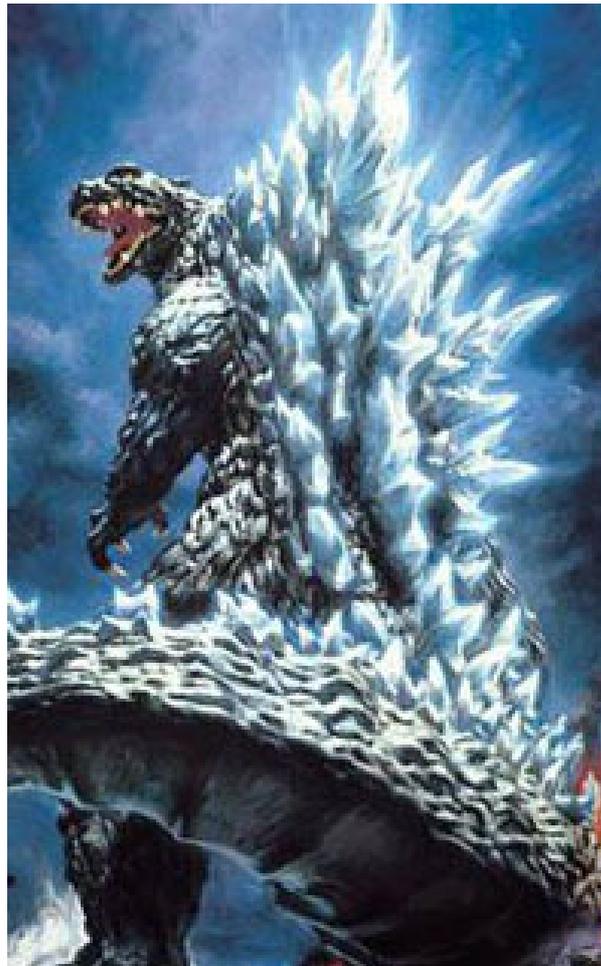
1 ponto por duplicata: o monstro é capaz de criar uma cópia ilusória de si mesmo, que poderá ou não atacar de verdade! Cada cópia provoca um redutor cumulativo de -5% na jogada de ataque contra o monstro original. O poder só se “desliga” se o monstro original for atingido em combate. Ataques contra as duplicatas não afetam o monstro original.

Invulnerabilidade Específica

3 pontos por invulnerabilidade: o monstro *jamaiz* receberá dano de uma destas fontes: impacto, balístico, fogo, frio, gases, eletricidade, ácidos e pressão. Escolha apenas uma invulnerabilidade. O mestre pode criar outros tipos de fontes de dano para incrementar a lista.

Fonte de Poder

Este aprimoramento é um “aprimoramento duplo”. Apesar de ter custo negativo, ele concede uma vantagem (no caso, um Ataque



Especial), porém, também acarreta um sinal óbvio (a Fonte de Poder) que poderá ser atingida por um adversário, o que ocasionará a neutralização dessa vantagem.

[Nota do autor: até onde eu sei, a idéia de “aprimoramentos duplos” é até então inédita no sistema Daemon; considere-a se achá-la justa para sua campanha].

-1 ponto: o monstro é capaz de lançar um Ataque Especial com dano adicional de +1d10, porque possui uma fonte óbvia de poder (uma gema incrustada no meio do peito, uma crista sobre a cabeça, um canhão acoplado a uma bateria específica etc). Como dissemos anteriormente, essa fonte de poder é **ÓBVIA**, e pode ser destruída (**SOMENTE** com um **ataque localizado**). Neste caso, o monstro perde o bônus de 1d10 no Ataque Especial (mas ainda poderá realizá-lo sem o bônus).

-2 pontos: como no anterior, mas o monstro é capaz de lançar um Ataque Especial com dano adicional de +2d10 ao invés de 1d10. Se o monstro receber um ataque bem sucedido na fonte de poder, ela é destruída. Neste caso, o monstro perde o bônus de 2d10 no Ataque Especial e só causará *metade* dos danos ao realizar seus outros ataques (sejam eles corpo-a-corpo ou a distância).

-3 pontos: como no anterior, mas o monstro é capaz de lançar um Ataque Especial com dano adicional de +3d10. Se o monstro receber um ataque bem sucedido na fonte de poder, ela é destruída. Neste caso, o monstro perde o bônus de 3d10 no Ataque Especial e terá os danos de seus demais ataques limitados a 1/4.

Poder Evolutivo

3 pontos para cada “evolução”: sob condições específicas (durante um combate), o monstro pode, de forma bizarra, evoluir em escala de poder (o que pode implicar também algumas mudanças “cosméticas”, como ombros maiores, espinhos e caudas prolongadas etc). Se o personagem tem tamanho normal (para um monstro - digamos, 2,00m), a evolução ocorre em 1D (o personagem ganha +1D em seus atributos a cada forma evoluída). Se o personagem é um gigante, ganha +4D a cada forma para a qual evolua. O mestre deve ter o bom senso de não criar monstros que evoluam *ad infinitum*...

Vulnerabilidade Específica

-2 pontos: o monstro é particularmente vulnerável a *uma* fonte de dano específica. Em termos de jogo, os efeitos da regra *Ponto Fraco* se aplicam a *todo* o corpo da criatura. Uma criatura com Vulnerabilidade Específica não deveria ter um Ponto Fraco (já que **TODO** o seu corpo é considerado como tal ao receber dano de uma fonte específica). As fontes de dano são: impacto, balístico, fogo, frio, gases, eletricidade, ácidos e pressão. O mestre pode criar outros tipos de fontes de dano para incrementar a lista.

Assista séries tokusatsu! Lá, com certeza, você encontrará uma variedade ainda maior de poderes estranhos e surpreendentes para emular em seus monstros!



Parte 6

Armas

Heróis de tokusatsu detêm uma variedade bastante específica de armamentos e bugigangas tecnologicamente superiores, que compõem seus arsenais de combate. Esse equipamentos vão desde uma pistola que pode se dividir em um escudo e uma espada até armas combináveis e a Bazuca Final.

Os personagens podem acessar muitas armas aqui listadas pelo aprimoramento “Invocar Arma”. De outro modo, ele pode simplesmente levar a arma presa em um coldre próprio, na cintura ou às costas (e aí não precisa comprar o aprimoramento).

Pistola Laser I: o tipo padrão, possuído pela totalidade dos Metal Heroes. Fica em um coldre do lado direito, na cintura do herói. **Alcance:** 30m. **Dano:** 1d6+3. **ROF:** 3.

Pistola Laser II: o tipo possuído pelos Super Sentai. A arma pode ser usada na configuração Pistola ou ser dividida em 2 e assumir as configurações Espada e Escudo. Alterar a configuração da arma conta como uma ação (p. 104 ANIME RPG).

Pistola: **Alcance:** 30m. **Dano:** 1d6+1. **ROF:** 2.

Espada: **Dano:** 1d6+2.

Iniciativa: -2.

Escudo: IP +1.

Espada Laser: costuma ser usada como arma definitiva por Metal Heroes, Henshin Heroes e alguns líderes de Super Sentai. Trata-se de uma lâmina composta por uma liga metálica extremamente resistente (em alguns casos, de origem alienígena) que pode ser recoberta por energia luminosa, o que a torna mais letal. A espada em si tem o dano de uma espada longa normal (dano 1d10, iniciativa -5). As estatísticas abaixo são referentes à lâmina recoberta de energia. O bônus de FR PODE ser acrescentado.

Espada: **Dano:** 2d6+3. **Iniciativa:** -1. IP do alvo reduz à metade com a lâmina recoberta de energia.

Arma Respectiva: o personagem precisa ter o aprimoramento “Invocar Arma 2” para acessar sua Arma Respectiva. Este armamento é comum nos Super Sentai, em que cada integrante possui uma arma própria, que pode ainda ser combinada para formar a Bazuca Final. Uma Arma Respectiva pode ser um bastão estilizado com as cores do personagem, um canhão pessoal (“Dragon Bazuca”) ou qualquer outra coisa que você vir nas séries. Ela sempre causará 2d6 de dano, Iniciativa -1 (se for uma arma de corpo a corpo) ou CdT 1 e Alcance 50m (se for uma arma de ataque à distância). O personagem pode aumentar o dano adquirindo o aprimoramento “Ataque Especial” (p. 29 do ANIME RPG), aumentando em +1d6 o dano para cada ponto de aprimoramento gasto com o Ataque Especial.

Bazuca Final: a Bazuca Final SOMENTE pode ser montada se todos os participantes da formação (normalmente 3 a 5 membros de um Super Sentai) estiverem com suas Armas Respectivas em mão. A montagem da Bazuca leva uma rodada. Após ter anunciado a montagem na rodada anterior, os personagens não podem fazer mais nada (pois estão encaixando o equipamento). Na rodada seguinte, a arma já estará preparada para disparar. Ela terá CdT 1,

Alcance 100m e seu dano será igual à somatória dos danos de todas as armas envolvidas.

A Bazuca geralmente torna-se mortal quando usada ao final do combate, quando o líder ou qualquer outro integrante do grupo perceber que o monstro adversário está bastante enfraquecido (usada no começo da luta, você corre o risco de não destruir o adversário cujos PVs ainda estejam completos). Qualquer integrante do grupo (normalmente aquele com PER mais alta) pode participar de um teste desse atributo contra WILL do monstro (para conferir se o mesmo já está enfraquecido após certo número de rodadas de combate).

O mestre faz a jogada percentual em segredo. Se o herói vencer o teste, poderá saber se a criatura encontra-se enfraquecida ou não (com reduzido número de PVs – o mestre pode dizer a quantidade atual de PVs do monstro). Caso o herói falhe, o mestre pode lhe dar uma informação falsa (“Você tem CERTEZA que



Gamerromon neste momento está com apenas 9PVs! Ataque agora!”).

Além disso, a Bazuca Final também deve ser usada apenas contra monstros de tamanho *normal*. Contra gigantes, a Bazuca simplesmente não faz efeito (para isso são necessários armamentos mecha mais fortes).

Não é necessário fazer uma jogada de ataque. Ao anunciar o disparo, todos os integrantes do grupo já estarão na formação correta, com as armas encaixadas e prontas para disparar em um único (e APENAS UM) ataque da Bazuca Final.

Blindagens Pessoais

As proteções que os personagens usam também são vistas neste capítulo. São as blindagens que determinam o Índice de Proteção do personagem após ele passar para sua forma heróica. Todas variam de acordo com o tipo de kit adotado.

Malha de Super Sentai: o tipo mais comum de blindagem encontrada nos super esquadrões. As cores variam conforme já explicado no kit “Super Sentai (integrante)”. Elas aparentam grande fragilidade (o que nem sempre corresponde à realidade) e são extremamente maleáveis, modeladas ao corpo do herói. Algumas podem ter origem mística, outras, tecnológica, mas normalmente elas sempre liberam pequenas explosões de faíscas quando atingidas duramente pelos golpes adversários... . Suas estatísticas são: **IP 3** (nenhuma penalidade em DEX e AGI).

Armadura de Metal Hero: estas armaduras podem ser de Metallax, Graniun ou qualquer outra partícula componente de liga metálica alienígena capaz de se materializar sobre o corpo do herói a um comando (verbal, gestual etc). Normalmente, as partes internas dos braços e pernas ficam descobertas, revelando a malha

negra resistente que une as placas de metal da armadura. **IP 5** (DEX -1 / AGI -1).

Armadura de Rescue Hero 1: este tipo de armadura foi claramente inspirado no visual anime, e é composto de uma placa peitoral, protetores para ombros e braços, cinto reforçado e botas robustas. Este é o tipo de armadura usado na série *Cybercops – Os Policiais do Futuro*. O traje é uma combinação entre partes rígidas e extremamente maleáveis. **IP 4** (DEX -1).

Armadura de Rescue Hero 2: as armaduras usadas por divisões especializadas da Polícia de Tóquio. Assemelham-se a um visual “Robocop”, mas pela natureza dos heróis que a usam, permitem mais agilidade em combates corporais que sua contraparte ocidental. É o padrão de armadura usado nas séries *Winspector* e *Solbrain*. **IP 5** (DEX -2 / AGI -1).

Armadura de Henshin Hero 1: esta armadura é a “versão tokusatsu” do traje ninja, visto em *Jiraya*, ou do guerreiro samurai de *Lion Man G*. Trata-se de uma combinação entre placas reforçadas, unidas a um peitoral rijo e cota de malha, tudo coberto por uma capa protetora (ou sem capa, se preferir). **IP 3** (AGI -1).

Armadura de Henshin Hero 2: este traje é uma variação biomecânica (ou tecno-orgânica) encontrada normalmente nos Henshin Heroes provenientes de alguma mutação (como os *Kamen Riders*). Algumas destas armaduras possuem diminutas frestas ou espaços em suas articulações capazes de deixar visível a pele (cheia de nervuras e ligamentos) do mutante por baixo da vestimenta. **IP 4** (DEX -1 / AGI -1).

Traje Isolante Kiodai: os trajes dos Kiodai Hero (ex: *Ultraman*) funcionam como uma “segunda pele” para conter a energia da qual estes heróis são feitos. Não significa que essa energia possa extravasar como a radiação de um reator se o traje for partido (na verdade, até hoje a constituição biológica de um Kiodai Hero nunca foi bem explicada...). Mas em todo caso atribuímos que o IP de um herói gigante é calculado de forma diferente, conforme as regras apresentadas no capítulo de construção de Monstros: o IP de um Kiodai Hero sempre será igual a 1/3 de sua CON, arredondando o resultado para baixo e para o valor mais próximo entre “0” e “5”. *Exemplos:* se o resultado do cálculo do IP for 29,37, o IP será 25. Se for 43,89, o IP será 40 e assim por diante.

Poderíamos formular regras que equilibrassem em combate os Kiodai com os demais heróis. Não faremos isso por 2 motivos:

- a) Desta forma achamos que estaríamos incentivando brigas desnecessárias entre heróis, não importassem quais seus tamanhos; o poder de um Kiodai Hero, exatamente como nas séries de TV, é intimidador por natureza, e requer um tratamento adequado por parte do mestre. Seria loucura colocar um Rescue Hero para enfrentar LADO A LADO a mesma ameaça encarada por um Kiodai Hero. Na mesma aventura, o Rescue deveria estar se ocupando de outros problemas (como arriscar a vida resgatando as vítimas presas nos edifícios que correm o risco de desabarem pelo combate de gigantes em zona urbana).
- b) Se for IMPRESCINDÍVEL que um Kiodai Hero interaja no mesmo combate com outros heróis de tamanho inferior, o mestre terá de adotar soluções “criativas” para *reduzir* o monstro ou *aumentar* os heróis. Calma, em tokusatsu, isto não é *apelação* ou *piração*, mas uma saída até comum neste gênero de fantasia nipônica. No especial para cinema “Ultraman X Kamen Rider”, por exemplo, este último vira gigante para ajudar Ultraman a derrotar um monstro com capacidades muito além das do guerreiro da nebulosa M-78. O Henshin Hero consegue isso, hã... *atravessando* o monstro com sua moto e absorvendo para si parte da energia de crescimento da criatura!!!...

...Que foi?



Parte 7

NPCs

Se você joga RPG há algum tempo, já sabe que NPC significa *Non-Player Character*, ou Personagem Não-Jogador. Este é o nome que damos a todos os demais personagens que aparecem na aventura e que não são interpretados pelos demais jogadores. Caberá ao mestre interpretá-los, fazê-los interagir com os heróis.

Em JAPAN HEROES, os NPCs poderão ser tanto aliados dos heróis como vilões de diferentes níveis. Neste capítulo fornecemos algumas dicas de como poderão ser os NPCs em uma campanha tokusatsu.

Aliados

Sem mistério. Qualquer outro herói (seja ele um “super” ou um simples oficial dedicado da Polícia de Tóquio) capaz de sobreviver no mesmo campo de batalha dos personagens jogadores, auxiliando-os, pode ser interpretado como um aliado. O Sistema Daemon possui um aprimoramento específico para este caso (“Contatos e Aliados”, p.31 do ANIME RPG) que categoriza bem esta situação. Se o jogador possui aliados nos diversos substratos sociais (na Polícia ou no Submundo), este aprimoramento deverá ser incorporado.

A não ser que todos na mesa de jogo interpretem integrantes de um mesmo Super Sentai, os jogadores iniciam a campanha não se conhecendo ou apenas tendo ouvido falar de suas atuações enquanto heróis. Por isso o “fator aliado” não estar presente de imediato – mas (esperamos) que esse fator se desenvolva no decorrer das aventuras, com diferentes heróis aos poucos forjando laços de companheirismo em batalha e, mais adiante, de amizade.

Você pode usar as regras do ANIME RPG para construir personagens coadjuvantes que requeiram estatísticas (muitas das vezes o mestre só precisará interpretar o personagem, quaisquer números deste não serão tão relevantes...). Neste caso o NPC pode ter 70+1d10 pontos de atributo (se for adolescente) ou 80+1d10 pontos de atributo (adultos normais) e até 3 pontos de aprimoramento.

Inimigos

O que seriam dos heróis sem adversários para esmurrar, digo... para provar ao mundo a grandiosidade da justiça e da luta pela verdade? Em uma aventura tokusatsu o tipo de inimigo mais comum é o monstro gigante que invade Tóquio e pisoteia numerosos prédios, arruinando com diversos pontos da cidade até o(s) herói(s) aparecer(em).

A construção de monstros para a aventura foi abordada em capítulo anterior. Neste capítulo vamos aprofundar as ameaças representadas por impérios invasores e afins.

Soldados Rasos

Formam o grosso da infantaria alienígena. Normalmente abrem mão de armas de fogo ou feixe em prol do combate corpo a corpo (no qual são sempre menos habilidosos que os heróis japoneses). Em alguns casos, possuem armas de concussão ou corte com formatos estranhos ou desajeitados. Sempre surgirão no campo de batalha na rodada seguinte à que foram invocados por um superior hierárquico.

Atributos: CON 10 (40%), FR 13 (52%), DEX 15 (60%), AGI 10 (40%), INT 8 (32%), WILL 8 (32%), PER 12 (48%), CAR 4 (16%). **PVs** 13. **IP** 2 (natural). **Perícias:** Briga 35/15 (dano 1d3 – punhos ou pés), Arma de Corpo a Corpo 25/15 (dano 1d3 / corte ou contusão, dependendo da arma). **Aprimoramentos:** Patrono (Império Invasor), Ataque Especial 1 OU Ataque Paralisante (escolha apenas um deles), Monstruoso (não pode sair às ruas sem ser reconhecido como ameaça).

“Generais”

Termo emprestado de outros RPGs sobre heróis japoneses, que identifica asseclas mais próximos do grande líder invasor, com poder e hierarquia superiores aos do Soldado Raso. Quase sempre os Generais estarão acompanhados por um grupo de 2d6 Soldados Rasos. Em situações de combate ele enviará os soldados para lutarem com os demais heróis enquanto se dirige pessoalmente para enfrentar o líder (no caso de um Super Sentai), ou simplesmente enviará os soldados para “amaciarem” o herói antes de se envolver pessoalmente na contenda.

Quem está na casa dos 30 e assistia ao “Esquadrão Relâmpago Changeman” entre os anos 80-90 (no Brasil) ainda se recorda da emoção do combate épico, sob a luz do crepúsculo, entre Change Dragon (o líder do Super Sentai) e o pirata espacial Buba, um dos maiores generais que um império espacial já teve!

Atributos: CON 20 (80%), FR 30 (120%), DEX 15 (60%), AGI 15 (60%), INT 12 (48%), WILL 14 (56%), PER 14 (56%), CAR 4 (16%). **PVs** 35. **IP** 2 (natural ou armadura). **Perícias:** Artes Marciais 65/55 (dano 1d3+8), Arma de Corpo a Corpo 55/55 (dano equivalente ao de um Sabre, Espada Longa, Espada Bastarda ou Espada de Duas Mãos – escolha uma delas na página 63 do ANIME RPG), Escudos 40%, Liderança 20%, Esquiva 35%, Acrobacia 50%, Furtividade 45%, Intimidação 44%. **Aprimoramentos:** Patrono (Império Invasor), Ataque Especial 3 OU Ataque Especial 1 e um Ataque Paralisante, Monstruoso (não pode sair às ruas sem ser reconhecido como ameaça).

Vilão Final

O Vilão Final é o grande arquiteto da trama de conquista ou destruição que envolve o mundo dos personagens. É um ser de vasto poder, realmente intimidador, insanamente feio e capaz de lutar com todos os heróis juntos! (e porque não fez isso antes, não é

mesmo?).

Atributos: CON 30 (120%), FR 40 (160%), DEX 15 (60%), AGI 15 (60%), INT 20 (80%), WILL 20 (80%), PER 20 (80%), CAR 4 (16%). **PVs** 60. **IP** 15. **Perícias:** Artes Marciais 95/85 (dano 1d3+13), Arma de Corpo a Corpo 75/95 (dano equivalente ao de um Sabre, Espada Longa, Espada Bastarda ou Espada de Duas Mãos – escolha uma delas na página 63 do ANIME RPG), Escudos 80%, Liderança 80%, Esquiva 55%, Acrobacia 60%, Furtividade 75%, Intimidação 60%. **Aprimoramentos:** Patrono (Império Invasor), Ataque Especial 3, Ataque Paralisante, Monstruoso (não pode sair às ruas sem ser reconhecido como ameaça).



Parte 8

Outras coisas...

Neste capítulo vamos falar um pouco de pequenos detalhes que contribuem para enriquecer uma campanha em um universo cercado por heróis de colantes coloridos, robôs gigantes e monstros semanais. São sugestões de elementos que podem ser incorporados ao background ou à trama em si para aumentar o “sabor tokusatsu” da aventura.

Andróides de Apoio: estes andróides podem ser mentores, palpiteiros e até mesmo co-pilotos ou navegadores de Metal Heroes, Henshin Heroes ou de um Super Sentai. Eles NÃO SÃO andróides de combate. Entre os exemplos estão *Anri* (Jaspion), *MAG* (Flashman) e *Ballboy* (Machine Man). Eles contribuem com apoio logístico, transporte e serviços gerais (como preparar uma refeição para o herói na cozinha da nave, cortar seu cabelo, aplicar uma lição de moral...).

Atributos: CON -, FR 10-13, DEX 10, AGI 10, INT 16, WILL-, PER 14, CAR 10. **PVs** 15 (andróides recuperam PVs com concerto, não com descanso). **IP** 1 (natural). **Perícias:** Andróides têm 200 pontos para distribuir em perícias ligadas a diversos campos do conhecimento. Entre as perícias recomendadas para andróides de apoio estão *Artes, Ciências, Ciências Proibidas ou Alternativas, Eletrônica, Engenharia, Escutar, Etiqueta, Idiomas/Línguas, Informática, Mecânica, Pesquisa, Procura e Rastrear*. **Aprimoramentos:** Cibernéticos (Corpo Andróide Completo): andróides de apoio são uma variação não ofensiva do “Corpo Ciborgue” apresentado na página 75 do ANIME RPG. Pesam o mesmo que um humano de mesma altura, são imunes a efeitos que provoquem sono, envenenamento e doenças, não precisam respirar, comer ou dormir e contam com 3 espaços para cibernéticos nos braços e outros 2 em cada perna.

Patrulha Anti-Monstros: estes grupos são coadjuvantes nas histórias de Kiodai Heroes, mas nada impede que o mestre junte elementos de várias ambientações em prol de uma história única (por exemplo, o cientista que constrói armas para um Super Sentai foi alvo de um incidente que o colocou em contato com um Kiodai Hero, e agora este gigante “requisitou” o cientista como hospedeiro...).

As Patrulhas Anti-Monstros são formadas por operativos bem treinados (que podem ser emulados com o kit “Forças Especiais” – p.25 do ANIME RPG) cuja função é proteger o planeta da destruição ambiental (muitas vezes provocada pelo próprio homem) e pelos monstros oriundos dessa destruição (em “Spectreman”, o inimigo Dr. Gori fabricava seus monstros gigantes a partir dos dejetos produzidos pela humanidade).

A Patrulha Anti-Monstros é um órgão ligado às Forças de Auto Defesa Japonesas, sancionada pelo Ministério da Defesa, a quem responde diretamente. O grupo também pode atuar de forma investigativa e consultiva apoiando o trabalho de outros órgãos de proteção (como a Defesa Civil, Exército ou Força Aérea). Os integrantes de uma Patrulha Anti-Monstros são escolhidos dentre os melhores das Forças de Auto Defesa, mas o grupo poderia ter uma mescla de civis e militares atuando juntos (os civis, neste caso, recebem treinamento militar).

Caso o mestre se interesse em desenvolver fichas de personagem para a Patrulha, é interessante dotar cada integrante de uma função específica: o melhor atirador, o infiltrador, o gênio da computação, o hábil piloto etc. Um deles será agraciado com um “ultra” poder... .

Túneis de Acesso: os túneis de acesso partem do princípio de que toda a cidade possui uma galeria subterrânea tecnológica especialmente construída para o transporte de armamento pesado. Desta forma, os heróis poderiam ter acesso às suas Armas

Respectivas através destes túneis. Os personagens teriam algum meio de entrar em contato com seu Quartel General, onde equipes de apoio ou simplesmente braços robóticos (semelhantes a uma linha de montagem automotiva) enviariam as armas ao toque de um botão. Essas armas chegam ao local onde acontece o combate entre heróis e monstros 1d6 rodadas depois do pedido de armamento ter sido feito. Um herói só pode solicitar sua Arma Respectiva, não a de outro companheiro. A forma com que essa solicitação é feita varia de acordo com o mundo de campanha (em “Cybercops”, as armas eram enviadas depois do herói passar um “cibercard” pessoal em um terminal de leitura específico).

A Tabela

Segue na página seguinte a tabela expandida para atributos do sistema Daemon, a ser usada em conjunto com este livro.

	Peso (kg)	FR/CON	MAX (kg)	Bônus/dano		Peso (kg)	FR/CON	MAX (kg)	Bônus/dano
16D	440.000	91	880.000	+39		524.288.000	152	1.048.576.000	+69
	512.000	92	1.024.000	+39		573.440.000	153	1.146.880.000	+70
	560.000	93	1.120.000	+40		655.360.000	154	1.310.720.000	+70
	640.000	94	1.280.000	+40		737.280.000	155	1.474.560.000	+71
	720.000	95	1.440.000	+41		819.200.000	156	1.638.400.000	+71
	800.000	96	1.600.000	+41	27D	901.120.000	157	1.802.240.000	+72
17D	880.000	97	1.760.000	+42		1.048.576.000	158	2.097.152.000	+72
	1.024.000	98	2.048.000	+42		1.146.880.000	159	2.293.760.000	+73
	1.120.000	99	2.240.000	+43		1.310.720.000	160	2.621.440.000	+73
	1.280.000	100	2.560.000	+43		1.474.560.000	161	2.949.120.000	+74
	1.440.000	101	2.880.000	+44		1.638.400.000	162	3.276.800.000	+74
	1.600.000	102	3.200.000	+44	28D	1.802.240.000	163	3.604.480.000	+75
18D	1.760.000	103	3.520.000	+45		2.097.152.000	164	4.194.304.000	+75
	2.048.000	104	4.096.000	+45		2.293.760.000	165	4.587.520.000	+76
	2.240.000	105	4.480.000	+46		2.621.440.000	166	5.242.880.000	+76
	2.560.000	106	5.120.000	+46		2.949.120.000	167	5.898.240.000	+77
	2.880.000	107	5.760.000	+47		3.276.800.000	168	6.553.600.000	+77
	3.200.000	108	6.400.000	+47	29D	3.604.480.000	169	7.208.960.000	+78
19D	3.520.000	109	7.040.000	+48		4.194.304.000	170	8.388.608.000	+78
	4.096.000	110	8.192.000	+48		4.587.520.000	171	9.175.040.000	+79
	4.480.000	111	8.960.000	+49		5.242.880.000	172	10.485.760.000	+79
	5.120.000	112	10.240.000	+49		5.898.240.000	173	11.796.480.000	+80
	5.760.000	113	11.520.000	+50		6.553.600.000	174	13.107.200.000	+80
	6.400.000	114	12.800.000	+50	30D	7.208.960.000	175	14.417.920.000	+81
20D	7.040.000	115	14.080.000	+51		8.388.608.000	176	16.777.216.000	+81
	8.192.000	116	16.384.000	+51		9.175.040.000	177	18.350.080.000	+82
	8.960.000	117	17.920.000	+52		10.485.760.000	178	20.971.520.000	+82
	10.240.000	118	20.480.000	+52		11.796.480.000	179	23.592.960.000	+83
	11.520.000	119	23.040.000	+53		13.107.200.000	180	26.214.400.000	+83
	12.800.000	120	25.600.000	+53	31D	14.417.920.000	181	28.835.840.000	+84
21D	14.080.000	121	28.160.000	+54		16.777.216.000	182	33.554.432.000	+84
	16.384.000	122	32.768.000	+54		18.350.080.000	183	36.700.160.000	+85
	17.920.000	123	35.840.000	+55		20.971.520.000	184	41.943.040.000	+85
	20.480.000	124	40.960.000	+55		23.592.960.000	185	47.185.920.000	+86
	23.040.000	125	46.080.000	+56		26.214.400.000	186	52.428.800.000	+86
	25.600.000	126	51.200.000	+56	32D	28.835.840.000	187	57.671.680.000	+87
22D	28.160.000	127	56.320.000	+57		33.554.432.000	188	67.108.864.000	+87
	32.768.000	128	65.536.000	+57		36.700.160.000	189	73.400.320.000	+88
	35.840.000	129	71.680.000	+58		41.943.040.000	190	83.886.080.000	+88
	40.960.000	130	81.920.000	+58		47.185.920.000	191	94.371.840.000	+89
	46.080.000	131	92.160.000	+59		52.428.800.000	192	104.857.600.000	+89
	51.200.000	132	102.400.000	+59	33D	57.671.680.000	193	115.343.360.000	+90
23D	56.320.000	133	112.640.000	+60		67.108.864.000	194	134.217.728.000	+90
	65.536.000	134	131.072.000	+60		73.400.320.000	195	146.800.640.000	+91
	71.680.000	135	143.360.000	+61		83.886.080.000	196	167.772.160.000	+91
	81.920.000	136	163.840.000	+61		94.371.840.000	197	188.743.680.000	+92
	92.160.000	137	184.320.000	+62		104.857.600.000	198	209.715.200.000	+92
	102.400.000	138	204.800.000	+62	34D	115.343.360.000	199	230.686.720.000	+93
24D	112.640.000	139	225.280.000	+63		134.217.728.000	200	268.435.456.000	+93
	131.072.000	140	262.144.000	+63		146.800.640.000	201	293.601.680.000	+94
	143.360.000	141	286.720.000	+64		167.772.160.000	202	335.544.320.000	+94
	163.840.000	142	327.680.000	+64		188.743.680.000	203	377.487.360.000	+95
	184.320.000	143	368.640.000	+65		209.715.200.000	204	419.430.400.000	+95
	204.800.000	144	409.600.000	+65	35D	230.686.720.000	205	461.373.440.000	+96
25D	225.280.000	145	450.560.000	+66		268.435.456.000	206	536.870.912.000	+96
	262.144.000	146	524.288.000	+66		293.601.680.000	207	587.203.360.000	+97
	286.720.000	147	573.440.000	+67		335.544.320.000	208	671.088.640.000	+97
	327.680.000	148	655.360.000	+67		377.487.360.000	209	754.974.720.000	+98
	368.640.000	149	737.280.000	+68		419.430.400.000	210	838.860.800.000	+98
	409.600.000	150	819.200.000	+68	36D	461.373.440.000	211	922.746.880.000	+99
26D	450.560.000	151	901.120.000	+69		536.870.912.000	212	1.073.741.824.000	+99

**Malhas coloridas
Armaduras tecnológicas
Armas que surgem do nada
e um Poder de Fogo arrasador...**

**...(só assim para enfrentar monstros
de 50m)...**



**Embarque numa viagem pelo universo dos
seriados de super-heróis japoneses com
DAEMON JAPAN HEROES, um suplemento para
ANIME RPG.**