

DNA²



*Torne-se o MegaPlayboy e faça o Zé Bonitinho
corar de Inveja!*

Por THIAGO LUIZ "GUERRAD" S. GOMES, www.facebook.com/rpganimebrasil
Equipe RPG Anime Brasil.



O quê é um "Mega-Playboy?!"

"Estou me sentindo estranho (...) agora poderei dar aquelas cantadas furadas!"

— Momonari Junta (durante a Transformação)



Deste os primórdios da Humanidade o Homem procurou melhores maneiras de conquistar o sexo oposto. Estranhamente as novas técnicas de sedução masculina pioraram muito, pois as mulheres de hoje em dia estão mais "espertas" (isso quer dizer que elas estão mais dispostas a relacionamentos...) - antigamente os Bardos e os Jovens latifundiários brasileiros tinham que compôr poesias, recitar poemas e canções para conquistar a sua amada, chegando até nos dias de hoje, que apenas com um "psiu" elas cedem ao relacionamento (não pensem que sou *machista* porque disse isso...existem muitas mulheres legais, "de firmeza"....).

O **Mega-Playboy** é o grande problema em DNA²: trata-se de uma transformação muito machista no mundo dos animes, transformando qualquer ser nerd do colegial que aparentemente é um babaca em um super-conquistador, com poder para conquistar QUALQUER mulher à vista e com um charme que até humilharia o *Zé Bonitinho*. Ter um **Mega-Playboy** em uma Campanha de Animes poderia ser um problema, pois ele conquistaria qualquer mulher...(qualquer mulher que o **Mega-Playboy** quisesse, né?!). Isso sem contar que, além da beleza e charme, a transformação em **Mega-Playboy** consiste em transformar o Personagem em um ser de alta perícia marcial, com força suficiente para arrebentar os dentes de qualquer monstro de D&D, Robôs de GURPS ou os Personagens de Anime de ANIME RPG. (Com um cara que bate pra caraka e super bapo, temos certeza que este é o melhor conquistador de todos os tempos!).

Antigamente existia apenas um **Mega-Playboy** no mundo (ele estava no DNA de **Momonari Junta**, um aluno fraco, medroso e nerd do colegial que tinha um imenso problema: alergia à mulher). Não é raras as vezes quando ele põe os olhos nas suas amigas com uniformes bem colantes ou revistas de roupas íntimas femininas começa a vômitar!!!! Sem caô!!! Ele **vômita** MESMO!!!! e, em toda a sua vida, quando ele se transforma neste ser terrível que é o Mega-Playboy, teve 100 filhos com 100 mulheres diferentes (um filho para cada mulher); de todos os 100 filhos do Mega-Playboy todos os meninos "puxaram o pai" (tornando-se novos Mega-Playboys) e cada um teve mais 100 filhos com 100 mulheres diferentes, e assim por diante. Para evitar este problema, veio do futuro **Aoi Karin**, uma **Operadora de DNA**: sua missão era vir ao passado para evitar que Momonari Junta se tornasse em sua versão sedutora (que ainda não tinha sido despertada!) e evitasse o problema de super população no futuro: com o Mega-Playboy inexistente no passado, o futuro estaria a salvo do problema da super-população. Durante toda a série Aoi Karin vigiar Momonari Junta como um gato caça um rato e ver seus relacionamentos (NEM ELA resiste ao charme do Mega-Playboy, como já vimos no segundo episódio da série!).

Personagens em DNA²!

Qualquer jogador poderá se tornar um *Mega-Playboy* gastando pontos de Aprimoramento (ANIME RPG). Apenas Homens podem se tornar Mega-playboys!

Seu Personagem pode ser o único Mega-Playboy do mundo (assim como Momonari Junta no Anime) ou então descendente do primeiro Mega-Playboy da Terra (de Momonari Junta). O Mestre vai escolher se vai colocar o *Mega-Playboy* em uma Campanha já existente (no seu cenário futurista próprio) ou pode usar os elementos desta matéria para mestrar DNA² mesmo (se você já assistiu este anime já têm muito material, além das poucas páginas que oferecemos aqui; no entanto não é nenhum problema ver este anime, pois ele está disponível em download em sites na internet. O jeito mais fácil de assistir DNA² é pelo site **You Tube** (www.youtube.com ou www.youtube.com.br) na qual têm a abertura e alguns episódios (só não me lembro se existem episódios legendados...mas, se puderem, vejam que é MUIIIITTTTOOOO engraçado!!! É um dos meus animes preferidos!).

Também oferecemos um Kit/Vantagem/Classe de Prestígio **Operador de DNA** caso você seja alguém do futuro capaz de tentar acabar com a Transformação em Mega-Playboy. Agora...regras para Personagens empregados da Corporação Controle do Tempo, Robôs-de-Combate do Futuro, Naves do Tempo e Balas DCM entre outros elementos do anime vistos (como regras para a Alergia à mulher de Momonari) só estarão disponíveis se o público gostar muito da matéria e precisar deste material, aí trazemos a segunda parte!

Enredo do Anime (um pouco)...

DNA² é um anime que também explora namoros e paqueras escolares, e seus Personagens são adolescentes comuns, com os mesmos costumes e manias de qualquer adolescente do meio japonês. Entre eles vemos um nerd ruivo chamado Momonari Junta, que nasceu com uma alergia estranha à mulher: toda a vez que ele passa os olhos nas curvas, seios e bundas de qualquer gatinha ele começa a segurar o vômito, colocando as mãos na boca ou olhando para os lados para que esta situação se amenize (às vezes o "tesão" é tão grande ele não consegue segurar e vomita perto da menina...). A única garota que ele consegue falar, olhar (e não admirar) é a Ami: sua amiga deste infância e que trabalha na loja de seus pais (ela é apaixonadíssima por Momonari, mas como ela não é popular e não tão bonita assim "para seus padrões" ele a trata como se fosse qualquer amigo seu homem mesmo). Ami sempre guardou as palavras doces de Momonari, quando criança (por brincadeira) que prometia casar-se com ela... (no entanto, ela sempre levou essas palavras a sério e não encarou como uma brincadeira!)

No começo da série Momonari conhece Tomoko Saeki, uma menina muito bonita e cobiçada por toda escola. O que ele não sabia é que a cobiçada colegial só estava brincando com seus sentimentos, pois ela queria enciumar Ryuji, seu namorado rico e playboy (vocês nem sabe o que vai acontecer com este cara nos próximos episódios...inacreditável!). Por ironia do destino, Momonari encontra em um corredor a sua amada e descobre que ela está de namoro com seu namorado rico mauricinho, que têm o poder de conquistar qualquer menina (ele acha isso é coisa de seu DNA) e finalmente acaba descobrindo que Saeki só estava brincando com ele, destruindo sutilmente seu coração. Neste instante, ele estava sendo observado por uma Operadora de DNA chamada Karin (ela estava desconfiada de que ele seria o tal Mega-Playboy, o maior conquistador de meninas da História!) mas ainda desconfia de Momonari (mesmo quando seu identificador aponta 99% de chances de que ele era realmente o tal Mega-Playboy!). Karin intercede Momonari na saída da escola com uma arma e

o "convida amigavelmente" para tomar um chá - Karin queria descobrir se aquele garoto nerd e sem cultura em relacionamentos era o tal Mega-Playboy e sabia que só conquistaria tal informação em contato direto...

No chá, Karin explica que veio do futuro e o quê é um Operador de DNA, o que foi o Mega-Playboy e porque veio do futuro: ela veio de um trabalho governamental para evitar que o Mega-Playboy desperte. Com uma Bala DCM (Bala capaz de modificar DNAs) Karin dá um tiro no meio do peito de Momonari e sai correndo (com isso, segundo a sua missão, quando Momonari se estabelece, seu DNA de Mega-Playboy não seria despertado e o problema de super população seria evitado!).

O problema maior é que Karin trouxe a Bala DCM ERRADA; com isso, Momonari Junta agora teria 120% de se transformar no famoso Mega-Playboy; em outras palavras, ela PIOROU o que era para fazer! Agora ela terá que vigiá-lo para que não seja condenada pela Organização de Controle do Tempo.

Com seu DNA de Mega-Playboy despertado pela Bala DCM de Karin, Momonari Junta estava sem se lembrar de nada (o efeito da Bala DCM regenerou o próprio dano da arma e neste meio tempo, um pouco da sua memória) e, como estava em frente ao apartamento de Saeki, decide visitar sua amiga (ele sabe menina que estava brincando com ele). Saeki ainda estava triste por ser ignorada por Ryuji, mas ainda estava fingindo dar mole pra ele por rotina. Em meio a conversa, Momonari vê se diante de sua paquera em prantos - este é a oportunidade perfeita para que Momonari se transforme na primeira vez no destemido Mega-Playboy e conquista facilmente o coração de Saeki e só não sai com a garota porque ela tinha um caso com Ryuji. O Mega-Playboy usou este charme de não sair com ela ("*Você têm um ótimo namorado*") para que ela termine de vez com Ryuji e, posteriormente, fique com ela depois!

A partir daqui a menina que antes brincava com ele se apaixona, Karin fica super furiosa por ter trazido a bala DCM errada e terá que vigiar as transformações em Mega-Playboy de Momonari Junta (que continua vomitando quando estiver em sua forma normal...). Este pequeno resumo foi apenas baseado no 1º Episódio da série (podem acreditar!)...caso os RPGista necessitem, poderei continuar com a adaptação deste ótimo anime, descrevendo os demais episódios! DNA² têm apenas 13 Episódios e os próximos capítulos são muito interessantes!

Transformação no Mega Playboy (em regras)!

Aprimoramento (ANIME RPG, Daemon)

Transformação em Mega-Playboy!

(Apenas para Personagens Masculinos)

5 pontos: por algum motivo específico, seu personagem tem a incrível habilidade de se transformar no *Mega Playboy*, uma versão sedutora do personagem que consegue ter papo para conquistar qualquer garota à vista. Personagens com esse aprimoramento podem se transformar nessa "forma" sedutora se tornando temporariamente uma espécie de *Zé Bonitinho versão Anime*, não dando mole na azaração. Personagens em regras transformados em Mega Playboy ganham um acréscimo temporário de +120% na perícia Sedução, +40% em Artes Marciais e +20 no atributo Carisma, sem contar +12 em seus demais atributos quando estiver transformado; quem viu o Anime DNA² sabe do que eu estou falando!!!!!! Mas é preciso uma boa explicação para utilizar esse aprimoramento. Dizem que só existem UM Mega-Playboy no Mundo!

Talento (para Ação!!!)

Transformação em Mega-Playboy!

Você é capaz de se transformar no *Mega-Playboy*.

Pré-Requisito: perito de 1º Nível, nerd babaca e ter Car 11 e nenhum atributo superior a 12 (a não ser Inteligência e Sabedoria). Todos os Personagens que posteriormente vão se transformar em Mega-Playboys são HOMENS!

Benefício: o Personagem recebe dons DNAmáticos para conquistar as mulheres; ele recebe +99 graduações em Blefar (apenas quando for cantar uma menina...ou pra charme), +20 pontos em Carisma e +12 em todos os outros Atributos restantes. Além disso, recebe +9 pontos no BBA (Bônus Base de Ataque), +50 pontos de Ação e +10 em reação; e suas mãos têm as mesmas propriedades de uma *Arma Mágica* +5 quando estiver sob a transformação (também recebe neste período de tempo os Talentos Artes Marciais, Artes Marciais Defensivas e Esquiva durante a transformação!). O Personagem também, depois de todos estes ajustes, recebe +6 no ND durante a transformação!

Especial: este Talento só pode ser adquirido no 1º Nível.

Operador de DNA (Kit, Vantagem ou Classe de Prestígio)

"Sou uma Operadora de DNA de 100 anos no futuro!"

—Aoi Karin, Operadora de DNA!



Um Operador de DNA é uma profissão muito respeitada pelo Serviço de Controle do Tempo e apenas poucos qualificados conseguem exercer esta profissão. Um Operador de DNA pode viajar no tempo para missões do tipo "caçar um Mega-Playboy" remoldando seu DNA para que nunca se torne um conquistador! Eles conseguem ganhar facilmente as habilidades e perícias de qualquer humanoíde vivo, bastando ter acesso ao código genético e inserí-lo em seu próprio corpo (por injeções) ou em seus inimigos (por Balas DCM).

Em DNA² a única Operadora de DNA que aparece é Aoi Karin, vinda 100 anos no futuro para poder acabar com o DNA de Mega-Playboy em Momonari Junta, antes que se despertasse. Um Operador de DNA usa seus conhecimentos em genética para ganhar e modificar as habilidades tanto suas como a de seus companheiros (ou inimigos). A seguir

vamos trazer as estatísticas de um Operador de DNA para os Sistemas **Daemon Anime RPG** (como um Kit de Personagem) e **Ação!!!** (como uma Classe de Prestígio).

ATENÇÃO: NÃO utilize o /Aprimoramento/Talento *Transformação em Mega-Playboy* com o Kit/Vantagem Coletiva/Classe de Prestígio *Operador de DNA* pois eles são incompatíveis (a não ser que o Operador de DNA tenha acesso ao código genético do jeito conquistador do Mega-Playboy)... mesmo assim, recomendamos aos Mestres que NÃO misture estas duas coisas...ou seus Personagens são Mega-Playboys ou Operadores de DNA!!!

Operador de DNA (Kit para ANIME RPG).

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 200pts de Perícias.

Perícias: Armas de Fogo 40/0, Genética 60, Matemática 40, Química 30, Computação 20, Interrogatório 20, Pesquisa 40, Procura 20, Rastreo 30.

Aprimoramentos: Boa Fama, Imunidade a Venenos (2 pontos), Patrono (Organização de Controle do Tempo), Pontos Heróicos 2.

Operador de DNA (Classe de Prestígio).

Dado de Vida: 1d6.

Pré-Requisitos: Conhecimento (Ciências Naturais) 12 graduações ou Especialização Avançada em Perícia (Ciências Naturais).

Perícias de Classe: as perícias de classe (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Conhecimento (Ciências Naturais) (Int), Conhecimento (Ciências Físicas) (Int), Conhecimento (Civil) (Int), Conhecimento (Tecnologia) (Int), Investigar (Int), Falar Idioma, Ler/Escrever Idioma, Ofícios (Farmacêutica) (Int), Operar Mecanismo (Des), Pesquisa (Int), Pilotar (Des), Profissão (Sab), Reparos (Int), Sentir Motivação (Sab) e Usar Computador (Int).

Pontos de Perícias p/ Nível: 7+mod. de Int.

Características de Classe:

- Mestre em Perícia (DNA):** todos os Operadores de DNA são os melhores genitistas, e quando se tornam membros desta classe e trabalham para o governo do futuro conseguem informações valiosíssimas, que não encontrariam em nenhum livro acadêmico ou banco de dados virtuais. Ele recebe o talento Mestre em Perícia (Ciências Naturais) (pág.53 de Ação!!!) mesmo sem atender seus pré-requisitos básicos!

- Renome:** um Operador de DNA de 2º Nível já possui um grande status no futuro, pois trabalhar nesta profissão é algo extremamente estressante! Mas seu Personagem conseguiu superar todas as dificuldades e recebeu Renome (Talento visto na pág.55 em Ação!!!). Caso o Personagem já possua este Talento, sua reputação não aumenta com o recebimento desta habilidade, mas pode aumentar de outras maneiras!

- Tolerância:** a esta altura seu Personagem já consegue operar tantos tipos (e maneiras) de DNA que pode usar até mesmo fórmulas no seu corpo (mesmo como teste) para ficar mais atento (ou suportar mais o sono bebendo muito café para agüentar os cerões feitos na madrugada naquele esquema genético labiríntico!). O Personagem recebe Talento de mesmo nome quando alcançar o 3º Nível!

- Defesa Inteligente:** um Operador de DNA aplica seu modificador de Int e o seu modificador de Des à sua Defesa. Qualquer situação que impeça o Operador de DNA de usar o seu modificador de Des na Defesa, também impedirá o uso de modificador de Int.

- Modificar qualquer DNA:** um Operador de DNA, quando alcança o 4º Nível, já é capaz de modificar qualquer DNA com um teste de Conhecimento (Genética), de modo a capturar as fórmulas de um DNA de um atleta, por exemplo, e colocá-los em seu próprio corpo ou de um

animal ou qualquer pessoa que o Personagem quiser. Em outras palavras, basta o Personagem ter acesso os dados genéticos de qualquer pessoa humana para conseguir suas habilidades em seu corpo, ou colocar geneticamente dados de DNA para modificar seu inimigo!

- Defesa*: um Personagem recebe +1 em sua Defesa no 4º Nível de Operador de DNA. No 8º Nível, este bônus passa para +2.

- Talentos extra*: um Operador de DNA recebe talentos adicionais no 5º e 8º Níveis. Ao contrário das outras classes, não há limitações para que o Personagem escolha seus talentos.

- Reputação*: um Operador de DNA recebe, além de *Renome*, mais pontos em Reputação quando atinge mais Níveis nesta classe. O Personagem recebe +1 em Reação no 5º Nível, no 9º e 10º Níveis. Um Operador de DNA famoso e prestigiado vai receber mais grana e ter mais missões para poder resolver, além de inspirar os mais novatos!

- Sobrevivência Inteligente*: um Operador de DNA de 6º Nível ou mais pode, como uma ação livre, gastar 1 Ponto de Ação para reduzir o dano recebido por único ataque ou efeito em 5 pontos.

- Construir Balas DCM*: quando atinge o 10º Nível, um Operador de DNA já sabe tudo sobre Genética e é capaz de construir Balas DCM (Balas especiais onde sua munição armazena dados genéticos para modificar o DNA) para ser utilizada nas armas de outros Operadores de DNA e Geneticistas autorizados.

OPERADOR DE DNA (Classe de Prestígio, Tabela)

Nível de Personagem	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características de Classe
1º	+0	+2	+0	+2	Mestre em Perícia (DNA)
2º	+1	+3	+0	+3	Renome, Tolerância
3º	+2	+3	+1	+3	Defesa Inteligente
4º	+3	+4	+1	+4	Modificar Qualquer DNA, Defesa+1
5º	+3	+4	+1	+4	Talento Adicional, Reputação+1
6º	+4	+5	+2	+5	Sobrevivência Inteligente
7º	+5	+5	+2	+5	-
8º	+6/+1	+6	+2	+6	Talento Adicional, Defesa+2
9º	+6/+1	+6	+3	+6	Reputação+2
10º	+7/+2	+7	+3	+7	Reputação+3, Construir Balas DCM

Alguns Personagens da Série! (geralmente NPCs)



Momonari Junta.

ANIME RPG:

Estudante de Colegial (1º Nível).

CON9, FR9, DEX8, AGI8, INT16, WILL11, PER7, CAR12; 10PVs+1PH.

Aprimoramentos: Transformação em Mega-Playboy, Pontos Heróicos 1, Senso de Direção, Senso Numérico, Alergia ao Sexo Oposto 3*. *Alergia ao Sexo Oposto é um Aprimoramento novo visto no netbook APRIMORAMENTOS DE ANIME, que deve estar incluído na segunda parte desta matéria!

Perícias: Briga 13/13 (dano 1d3), Física 46, Geografia 46, História 46, Matemática 46, Química 46, Pesquisa 37, Basquete 28, Computação 40, Empatia 32, Lábia 22.

**Momonari Mega-Playboy (Ajustes):* CON21, FR21, DEX20, AGI20, INT28, WILL19, PER19, CAR32; 22PVs+9PHs.

Aprimoramentos: exclui Alergia ao Sexo Oposto (apenas sob a transformação).

Perícias: Briga (Artes Marciais) 84/84 (dano 1d6+4), Sedução 140, Lábia 52 (e mantém as demais, apenas com aumento de +12 perante ao bônus de Atributo!).

AÇÃO!!!:

(Nerd de Colegial); Perito de 1º Nível; ND1 (?); Dados de Vida: 1d6-1 (5 PVs); Inic-1 (-1 Des); Deslocamento: 9m; Defesa: 10 (-1 Des, +1 por classe); Ataques: Base+0; corpo-a-corpo (mãos): -1 (dano 1d3-1); Qualidades Especiais: ----; Resistências: Fortitude -1, Reflexos -1, Vontade +0; Habilidades: Força 9 (-1), Destreza 9 (-1), Constituição 8 (-1), Inteligência 14 (+2), Sabedoria 10 (--), Carisma 11; **Perícias:** Atuação (escolha uma) +4, Blefar +4, Conhecimento (Ciências Físicas) +9, Diplomacia +4, Falar Idioma (nenhum), Obter Informação +4, Ouvir +4, Pesquisa +6, Usar Computador +6, Jogos +4, Observar +4, Saltar +3. **Talentos:** Transformação em Mega-Playboy, Especialização em Perícia (Conhecimento), Discreto (-3 em Reputação). **Pontos de Ação:** 5. **Reputação:** -3.

Momonari Mega-Playboy (Ajustes):* ND7; Dados de Vida: 1d6+5 (11)PVs; Inic:+5; Deslocamento: 9m; Defesa: 22 (+5 por Destreza, +1 classe, +6 de Mega-Playboy); Ataques: base +9; corpo-a-corpo (com os punhos): +19/+14/+9/+4 (dano 1d4+10); Qualidades Especiais: seus punhos se tornam *Arma Mágica*+5 e demais poderes nesta ficha só funciona durante um período de tempo; Resistências: Fortitude +5, Reflexos +5, Vontade +6; Habilidades: Força 21 (+5), Destreza 21 (+5), Constituição 20 (+5), Inteligência 26 (+8), Sabedoria 22 (+6), Carisma 31 (+10) ; **Perícias: Atuação (escolha uma) +14, Blefar +14 / +113 quando estiver seduzindo alguém, Conhecimento (Ciências Físicas) +15, Diplomacia +14, Falar Idioma (nenhum), Obter Informação +10, Ouvir +10, Pesquisa +12, Usar Computador +6, Jogos +10, Observar +10, Saltar +8. **Talentos:** mantém os demais (exceto Discreto) e recebe Artes Marciais, Esquiva, Artes Marciais Defensivas. **Pontos de Ação:** 55. **Reputação:** 10. **Esta ficha equivale a primeira transformação de Momonari Junta em Mega-Playboy. Obviamente ele receberá mais Níveis e ficará mais poderoso...



Aoi Karin

ANIME RPG:

Operadora de DNA (6º Nível).

CON12, FR14, DEX16, AGI13, INT16, WILL16, PER13, CAR16; 19PVs+18PHs. Índice de Proteção 4 (Armadura do Futuro).

Aprimoramentos: Boa Fama, Imunidade a Venenos (2 pontos), Patrono (Organização de Controle do Tempo), Pontos Heróicos 3, Fúria Feminina, Sábio (Genética), Identidade Secreta (Operadora de DNA do futuro), Obsessão (impedir o "nascimento" do Mega-Playboy em Momonari).

Perícias e Manobras: Artes Marciais (dano 1d6) 76/76, Armas de Fogo 60/0, Genética 90, Matemática 76, Química 56, Acrobacia 63, Furtividade 43, Computação 50, Interrogatório 46, Intimidação 61, Pesquisa 53, Procura 33, Rastreo 53; TODAS as Manobras de Combate.

Ação!!!:

Lutador 10º/Operador de DNA 3º; ND13; Dados de Vida: 10d8+10 (Lutadora) + 3d6+3 (Operador de DNA) (69 PVs); Inic+3 (+3 Des); Deslocamento: 9m; Defesa: 24 (+3 Des, +2 Int, +6 por classe, +3 Armadura); Ataques: Base +12/+7/+2; atq. Corpo-a-corpo (Punhos) +14/+5/+4 (dano 1d4+2); atq. à distância: (Armas de Fogo) +15/+10/+5 (geralmente uma Arma de Fogo com Bala DCM); Qualidades Especiais: Mestre em Perícia (DNA), Renome, Tolerância, Defesa Inteligente; Resistências: Fortitude +7, Reflexos +7, Vontade +8; Habilidades: Força 14 (+2), Destreza 16 (+3), Constituição 12 (+1), Inteligência 16 (+2), Sabedoria 14 (+2), Carisma 16 (+2); **Perícias:** Atuação +7, Acrobacia +13, Concentração +7, Conhecimento (Ciências Naturais) +25, Conhecimento (Ciências Físicas) +6, Conhecimento (Tecnologia) +6, Conhecimento (Civil) +4, Decifrar Escrita +7, Diplomacia +6, Falar Idiomas (nenhum), Furtividade +10, Investigar +3, Ler Idiomas (nenhum), Ofícios (Farmacêutica) +3, Operar Mecanismo +5, Pesquisa +12, Pilotar +5, Profissão (Operador de DNA/Geneticista) +10, Reparos +3, Sentir Motivação +6. **Talentos:** Artes Marciais, Ataque Poderoso, Ataque em Veículo, Deslocamento, Esquiva, Especialização em Combate, Mobilidade, Precisão, Reflexos em Combate, Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Vitalidade. **Pontos de Ação:** 107. **Reputação:** 7 (isso equivale no Futuro).



Ami Kurimoto

ANIME RPG:

Estudante de Colegial (2º Nível).

CON10, FR11, DEX13, AGI12, INT15, WILL17, PER10, CAR13; 13PVs+0PHs.

Aprimoramentos: Alma Pura, Fúria Feminina (ela têm SIM!), Ligação Natural (Ami sente tudo por Junta, pena que ele não), Senso de Direção, Sono Leve.

Perícias: Briga 23/23 (dano 1d3), Física 45, Geografia 45, História 45, Matemática 45, Química 45, Culinária 50, Pesquisa 40, um Esporte 42, Empatia 33, Lábria 33, Barganha 43.

Ação!!!:

(Estudante de Colegial) Sobrevivente 1º; ND1; Dados de Vida: 1d10 (10 PVs); Inic+1 (+1 Des); Deslocamento: 9m; Defesa: 12 (+1 Des, +1 classe); Ataques: Base +0 atq. Corpo-a-corpo (punhos) +0 (dano 1d3); Qualidades Especiais: nenhum; Resistências: Fortitude +2, Reflexos +3, Vontade +7; Habilidades: Força 11 (--), Destreza 13 (+1), Constituição 10 (--), Inteligência 15 (+2), Sabedoria 17 (+3), Carisma 12 (+1); **Perícias:** Atuação (escolha uma) +2, Blefar +3, Conhecimento (Ciências Físicas) +6, Diplomacia +5, Falar Idioma (nenhum), Obter Informação +5, Sentir Motivação +6, Pesquisa +6, +2 em Ouvir, Observar e Investigar. **Talentos:** Atento, Prontidão, Vontade de Ferro. **Pontos de Ação:** 5 **Reputação:** 0.



Tomoko Saeki

ANIME RPG:

Estudante de Colegial (3º Nível).

CON12, FR10, DEX14, AGI13, INT12, WILL9, PER10, CAR18; 14PVs+3PHs.

Aprimoramentos: Boa Fama, Sedutora, Status 1 (Miss do Colégio Fukoma), Talento (Dança), Pontos Heróicos 1.

Perícias: Atuação 48, Canto 38, Dança (geralmente coreografia) 48, Física 32, Geografia 32, História 32, Matemática 32, Química 32, Pesquisa 40, um Esporte 62, Empatia 43, Sedução 83, Lábia 43.

Ação!!!:

Sobrevivente 2º; ND2; Dados de Vida: 2d10+2 (17 PVs); Inic+2 (+2 Des); Deslocamento: 9m; Defesa: 14 (+2 Des, +2 classe); Ataques: Base +1 atq. Corpo-a-corpo (?) +1 (dano 1d3); Qualidades Especiais: nenhum; Resistências: Fortitude +4, Reflexos +7, Vontade +2; Habilidades: Força 10 (--), Destreza 14 (+2), Constituição 12 (+1), Inteligência 12 (+1), Sabedoria 9 (-1), Carisma 18 (+4); **Perícias:** Atuação +8, Blefar +10, Concentração +3, Conhecimento (Ciências Físicas) +3, Decifrar Escrita+1, Diplomacia +9, Falar Idiomas, Ler/Escrever Idiomas, Pesquisa +3, Profissão -1, Intimidar +6, Sobrevivência +0, +2 em Obter Informação e Disfarces. **Talentos:** Dissimulado, Afinidade com Animais (Momonari Junta), Confiável, Reflexos Rápidos. **Pontos de Ação:** 11 **Reputação:** 0.

RAIO-X DA SÉRIE!

<u>Criação:</u>	Masakazu Katsura (mangá-ka também conhecido por desenhar/escrever as séries I's e Video Girl Ai).
<u>Estilo:</u>	Romance, Comédia.
<u>Ano de Lançamento:</u>	1994.
<u>Série:</u>	Composta por 12 Episódios de 25 minutos cada. Baseada no mangá de mesmo nome, que rendeu no Japão 5 volumes (geralmente como no Brasil os mangás são "divididos ao meio" por causa do preço, a obra seria composta de 10 edições!).
<u>Diretor da Série:</u>	Junichi Sakata.

Sugestões de Aventuras!



Operadores de DNA usam armaduras como esta!

- "DNA² Original"**: os Personagens podem ser Operadores de DNA vindos do futuro para evitar que Momonari Junta se transforme no Mega-Playboy. Pra quem viu o Anime (o final do anime, para ser mais exato) pode usar os mesmos elementos históricos da história original para montar à sua Campanha!
- "Caça ao Mega-Playboy"**: os Personagens devem caçar um bandido que, aparentemente, possui as mesmas características de um Mega-Playboy e usa este artifício para roubar, conquistando todas as policiais, bancárias e qualquer pessoa do sexo oposto que tenha acesso ao dinheiro. Em outros casos, este bandido Mega-Playboy é um maníaco e pervetido sexual, e mata a suas vítimas depois do ato sexual - ele "xaveca" antes e mata depois; por isso é um bandido perigosíssimo, um pervetido sexual e um grande desafio para os Personagens!
- "Revolta do Amor"**: um Personagem nerd e fraco apanha para todos os alunos da escola e derrepente descobre que é o Primeiro Mega-Playboy da Terra (como Momonari Junta), conquistando todas as mulheres e batendo em todos os caras que te surravam antes...mesmo assim ele gosta de uma pessoa tímida e requintada (que poderá ser a mulher da sua vida), mas

seu instinto de Mega-Playboy não vai deixar que ambos fiquem juntos, por você ser um garanhão e não "ser um Homem de uma mulher só..."

- "Torneio dos Amantes"**: todos os descendentes de Mega-Playboy (provavelmente Momonari Junta) disputam entre si quem conquista mais mulheres em 7 dias (ou tempo determinado pelo Mestre da Campanha...). Todos os Personagens são Mega-Playboys normais e vão disputar quem é o melhor conquistador de todos - esta Campanha machista vai ser ideal para quem quiser jogar uma aventura *one shot*...diversão garantida!

- "De quem é o filho?!"**: uma mulher "bem cachorra" teve mais de 20 (vinte) relações sexuais durante um período de cinco dias. Cabe aos Personagens (geralmente Operadores de DNA) procurarem quem foi as pessoas que transaram com a mulher neste período e, se eles eram Mega-Playboys para destruir a criança (ou modificar o DNA da criança para que não pareça com o seu futuro pai...). Esta aventura pode ser uma a continuação para a aventura Torneio dos Amantes!

- "Quero conhecer Papai"**: um grupo de Mega-Playboys (alguns mais velhos, alguns mais novos) invadem a Organização de Controle do Tempo para Roubar a Nave do Tempo e viajar até ao passado para conhecer Momonari Junta (o Primeiro Mega-Playboy da Terra e que gerou esta "prole maldita"!). Isso não fica por aí pois a Organização de Controle do Tempo vai mandar Operadores de DNA (que podem ser outros Jogadores) para caçarem os Mega-Playboys fugitivos e, com suas balas DCM (que modificam DNA) destruírem este poder maldito para sempre, e prênde-los. Aqui uma parte dos Personagens podem ser Mega-Playboys e outra parte podem ser Operadores de DNA: uma aventura de caçada bem divertida!

- "Fim dos Tempos"**: não existem mais mulheres no mundo pela super população causada pelo nascimento dos Mega-Playboys. Na verdade, no planeta só existe UMA mulher e cabe aos Personagens (todos MP!) disputarem entre si para ver quem fica com a última mulher do mundo, matando até aos outros para tirar a sua "úra" (como os cariocas falam quem fica muito tempo sem namorar...ou beijar na boca...ou...*deixa pra lá!*). Campanha típica de DBZ com elementos "garanháticos"!

- "Traidor"**: um Operador de DNA que teve acesso aos Códigos Genéticos de um Mega-Playboy caçado anteriormente se transforma neste ser galinha e conquista todas as mulheres integrantes da Organização de Controle do Tempo. Cabe aos Personagens descobrirem quem é o Mega-Playboy e quais mulheres ele "traçou" para modificar o DNA delas para que não tenham um filho.

"Saudações para os Mega-Playboys de plantão!"

Aqui termino a "primeira parte" da adaptação de DNA², um anime muito interessante que, por incrível que pareça, ainda não tinha sido adaptado para algum RPG.

Caso os RPGistas precisem, poderei continuar a adaptar a matéria – na qual eu terei o maior prazer em continuar: regras para Balas DCM, robôs de combate (que aparece nos últimos episódios), uma estrutura mais específica sobre a Organização Controle do Tempo e mais histórico sobre o anime (com resumo dos episódios e Fichas dos Personagens restantes), além de regras mais detalhadas sobre o problema de vômito de Momonari Junta!! Mesmo assim fico muito agradecido por ter escrito até aqui e agradeço a Deus, ao meu irmão Rodrigo "Yoshiro" Jeferson (pelo Aprimoramento Transformação em Mega-Playboy), aos meus amigos RPGistas e a todos que amam meus trabalhos (com games, RPGs e fanzines...).

Vocês ainda não vão ser livrar de mim...continue de olho e veja os animes legais que vamos trazer para vocês (Pelo menos conhecer!).^_^