

# MEGA MAN



Autor: **Maury "Shi Dark" Abreu**

Contato: [maury.abreu@bol.com.br](mailto:maury.abreu@bol.com.br)

Homepage: <http://www.beholdercego.hpg.com.br>

Apoio: **Editora Daemon**

Homepage: <http://www.daemon.com.br>

Este livro é de distribuição gratuita; sua venda é PROIBIDA.

# INTRODUÇÃO

*O início do século 21 trouxe ao mundo uma inovação. Após numerosas pesquisas o cientista e desenhista de robôs Dr. Thomas Light criou a inteligência artificial verdadeira. Finalmente nossos robôs e máquinas deixariam de ser pré-programados e passariam a pensar por si mesmo. Uma evolução importante para o desenvolvimento da tecnologia!*

*O primeiro robô a ser construído – a partir de então denominados Reploids, já que são diferentes dos robôs originais – recebeu o nome de Protoman. Light e seu parceiro de pesquisas, Dr. Albert Wily preparavam-se para trazer os Reploids para servirem ao lado da humanidade. Mas muitas pesquisas ainda deveriam ser feitas. Light sabia que se algum de seus Reploids quebrasse uma das Leis da Robótica de Isaac Asimov, um perigo extremamente grande poderia se acarretar sobre a população.*

*A gância, no entanto, não permitiu a Wily ter a mesma visão que seu parceiro. Ao contrário do Dr. Light, o Dr. Wily queria mostrar logo ao mundo quem eram os Reploids, sua incrível força, e seu talento em auxiliar a humanidade. Por esta discordância os dois cientistas desfizeram sua parceria. Mas Wily não desistiria...*

*Invadindo o laboratório do Dr. Light durante a noite, seu ex-parceiro de pesquisas rouba grande parte dos projetos de Reploids, e também todos os sete robôs que Light acabava de concluir. Inicialmente desenvolvidos para auxiliar a humanidade, Protoman e os demais Reploids foram reprogramados, todos sob a servidão do terrível Dr. Wily.*

*Agora a insanidade do cientista ameaça todo o planeta Terra...*

## MEGAMAN RPG

RPG significa *Roleplaying Game*, Jogo de Interpretação de Personagens. Cada jogador deve criar seu Personagem e assim viver uma Aventura. Jogar RPG é como contar uma história, mas sem seguir nenhum roteiro pré-determinado: tudo ocorre em tempo real, como se fosse verdade (mas não é!): aqui, VOCÊ deve tomar as decisões de seu Personagem!

Em **MEGAMAN RPG** os Personagens dos Jogadores serão levados a um futuro distante, onde robôs, dróids, Reploids e a alta tecnologia vivem lado a lado com os humanos.

O livro que você tem em mãos é um jogo completo. Apresenta um cenário de campanha – o cenário dos jogos de **MEGAMAN** – e um conjunto de regras, o **SISTEMA DAEMON** – o mesmo utilizado por jogos famosos, como Arkanun, Trevas, Tormenta e outros títulos da Editora Daemon.

## O MUNDO DE MEGAMAN

O mundo de **MEGAMAN** situa-se em um possível futuro da Terra. Os jogos datam de uma época como 20XX (ou 200X, nos primeiros jogos). Isso significa uma época perdida no século 21. Toda a série original, lançada no NES (primeiro console da Nintendo), apresenta uma cronologia. Ela mostra as batalhas incansáveis entre o Dr. Wily e Megaman, o Reploid criado pelo Dr. Light para combater as máquinas de guerra de seu ex-parceiro de pesquisas.

No início a trama rodava em volta de Wily e Megaman, com os Reploids Cutman, Iceman, Fireman, Bombman, Elecman e Gutsman como generais do cientista insano. No segundo game tivemos o surgimento de oito novos Reploids generais, além de novos inimigos e estratégias. A partir daí **MEGAMAN** deixava de ser um jogo do tipo colecionar pontos para ser um verdadeiro jogo de ação. No terceiro game começaram a surgir novos mistérios: finalmente é

revelada a face de Protoman, o irmão do herói azul. Foi também durante este jogo que Megaman recebeu seu novo parceiro: Rush, um cão cibernético. A partir de então uma alcatéia de novos personagens surgia a cada lançamento.

No quarto jogo surgiu Eddie, uma pasta para o Dr. Light, que tinha como objetivo entregar itens para Megaman. Foi também aqui que surgiu o Dr. Cossack, inicialmente um inimigo de Megaman e que mais tarde se revelou uma vítima do Dr. Wily. Protoman também acabava de trair seu mentor, seguindo seu próprio destino. Mas esta atitude se revela estranha no game seguinte, quando Wily constrói um Reploid capaz de se transformar em Protoman. Este Reploid, chamado de Darkman, se torna um pequeno transtorno para o herói. Foi também aqui que surgiu Beat, o pássaro de combate auxiliar de Megaman.

No sexto game temos aquele que seria o último confronto com o Dr. Wily: sob a imagem de Mr. X, Wily organiza um torneio de Reploids e rouba os oito mais poderosos Reploids do mundo. No final tudo acaba bem, e Wily finalmente é preso.

Mas ao contrário do que os fãs imaginavam a aventura continuaria em um sétimo game, desta vez, lançado para o SNES (onde surgem personagens como Bass e Treble) e o oitavo game (com o surgimento do Reploid espacial Duo). No Japão tivemos o lançamento de um nono game (intitulado “Rockman & Forte”, o qual seria “Megaman & Bass” caso tivesse sido lançado nos EUA). Neste último combate temos o surgimento de King e a traição de Bass contra seu mentor.

Além dos jogos originais, existem os **MEGAMAN WORLD**, lançado apenas para o gameboy. Nestes jogos surgem alguns poucos novos personagens (os Reploids generais que aparecem são os mesmos da série original). Um outro detalhe é que todas as aventuras acontecem no espaço, em bases estelares. No último da seqüência – **MEGAMAN WORLD 5** –, Wily

constrói Reploids totalmente novos, cada um representando um planeta do sistema solar. A idéia original era fazer deste o último game da série, já que no final o Dr. Wily se arrepende de seus crimes e deixa o mundo em paz.

O mundo de **MEGAMAN** é exatamente igual à nossa Terra, deixando por diferença apenas a alta tecnologia. Muitos Reploids e máquinas especiais trabalham lado a lado com os humanos para proporcionar um benefício mútuo. A polícia é toda composta por Reploids, mas todos apresentam poderes relativamente baixos se comparadas às máquinas de guerra construídas por Wily (uma vez que são construídos em grande quantidade, são mais fracos devido ao custo). Apenas Reploids construídos especificamente para estes fins (como Megaman) são capazes de enfrentar a artilharia dos generais do cientista insano.

## O MUNDO DE MEGAMAN X

Em 1993 surgiu no SNES um novo cartucho com o nome de Megaman, diferente do original mas ainda assim semelhante. Aqui um Reploid chamado Megaman X (muito parecido com o Megaman original) combatia um Reploid chamado Sigma. O jogo apresentava uma jogabilidade muito maior e opções ampliadas, especialmente no que diz respeito às cápsulas de armadura especial.

Os acontecimentos mostrados nos jogos da série **MEGAMAN X** se passam vários anos depois da série **MEGAMAN**. Megaman X foi a última construção do Dr. Thomas Light. Nesta época os Reploids já haviam saído de circulação, e sua presença no mundo era

muito fraca. Com medo de cometer os mesmos erros, o Dr. Light manteve o corpo de X dentro de uma cápsula e a escondeu em seu laboratório. Mas ele estava muito velho, e morreu. Seu laboratório caiu no esquecimento.

Milhares de anos mais tarde um cientista arqueólogo conhecido como Dr. Cain encontrou o laboratório do Dr. Light e a cápsula escondida. Com isso Cain conseguiu ativar Megaman X e, baseando-se em seus circuitos, reconstruiu milhares de Reploids. Mas como já previa Light, alguns Reploids passaram a ver os humanos como ameaça. Autodenominando-se de Mavericks, eles ameaçavam o mundo mais uma vez. Foi criada então uma empresa de policiamento entre os Reploids: os Maverick Hunters, os quais eram liderados por Sigma, o primogênito de Cain. Chegou o dia em que Sigma se tornou também um Maverick, e o próprio X resolveu unir-se ao batalhão de Maverick Hunters, atualmente liderados por Zero.

Ao contrário da original, a série **MEGAMAN X** apresenta Reploids um pouco mais reais, revelando os sentimentos profundos de Megaman. Muitos segredos eram contados aos poucos, interligando as seqüências. Segredos como a origem de Zero (que foi construído pelo Dr. Wily para dominar o mundo!) começam a ser revelados no segundo game, mas apenas vêm à tona realmente no quarto.

A partir do terceiro game, os jogos começam a datar como uma época de 21XX (em algum ano por volta do século 22). Apesar de darmos ênfase ao cenário de **MEGAMAN**, o **MEGAMAN RPG** também pode ser usado para o cenário de **MEGAMAN X**.



# CONCEITOS BÁSICOS

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O **MEGAMAN RPG** não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, serão utilizados muitos termos com os quais talvez vocês não estejam familiarizados. Muitos destes termos são tratados neste capítulo.

**Personagem:** Antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um Personagem conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um robô gigante.

**Ficha de Personagem:** Planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A Ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

**Mestre ou Narrador:** É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

**Aventura:** Uma história (ou estória) criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

**Campanha:** Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

**NPCs:** Non Player Character, Personagens Não-Jogadores. Termo emprestado de outros RPGs para designar Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

**Atributos:** Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são **Constituição, Força, Destreza e Agilidade**, e os mentais são **Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma**. Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D (ver Dados de

Comparação).

**Dados:** Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Em **MEGAMAN RPG** usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 lados dividido por dois e arredondando para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

**Dados de Comparação:** É uma forma comparativa de estimar o quão poderosos as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 lados (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos. Um dragão pode possuir Força 4D+10, o que daria a ele valores de Força variando de 14 a 34.

**Pontos de Vida ou PV:** É a forma como representamos a “energia” que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é de mata-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

**Pontos de Energia ou PE:** São os pontos que um Personagem com um Super-Ataque possui. Indica o quanto de “ataques especiais” ele é capaz de utilizar. Quanto mais pontos um Personagem possui, mais poderoso ele será. Personagens que não tem Super-Ataques não tem pontos de Energia.

**Dano:** Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu Dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a zero, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

**Perícia:** Determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a perícia que diz o quanto ele é bom em determinada profissão. As perícias são representadas em porcentagem.

**Perícia com Arma:** Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa (*Espada longa 35/30*). Armas de fogo (mais comuns no **MEGAMAN RPG**) geralmente tem valor apenas em ataque e não em defesa (*Canhão de plasma 50/0*).

**Nível:** Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um Mago é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disso, **MEGAMAN RPG** utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15 mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma

mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimento adquiridos e não apenas de poder. A cada nível, o Personagem fica mais experiente, ganha 15 pontos de perícia em não-armas e 15 em armas, bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

**Pontos de Aprimoramento:** São pontos que um Jogador possui para “refinar” a história de seu Personagem. Pode ser utilizado para conseguir aliados, mais riqueza, mais poder, Super-Ataques; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem.

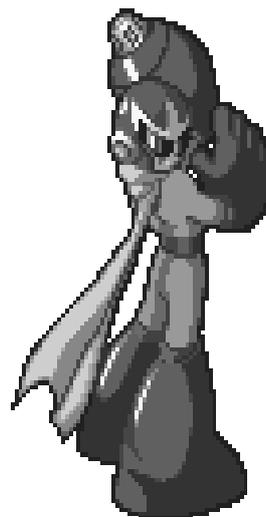
**Rodada:** Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

**Teste:** Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

**Ataque e Defesa:** Em MEGAMAN RPG, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de Ataque ou de Defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

**Índice Crítico:** Divide o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o Índice Crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o Índice Crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão). O dano, neste caso, é jogado duas vezes e somado. Replids não possuem órgãos vitais, mas ainda assim apresentam áreas mais vitais que outras: sua bateria de força, seu chip cerebral, etc.

**Índice de Proteção ou IP:** A “armadura” que seu Personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.)



# CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Em **MEGAMAN RPG** a Criação de Personagem é algo bastante fácil de se fazer. Normalmente existem muitas coisas a se decidir, que serão vitais para a sobrevivência no futuro. Existem também fatores relacionados com o *Background* do Personagem, seus anseios e temores, sua história e sua caracterização.

Na maioria dos jogos de RPG, os Jogadores são os únicos responsáveis pela criação de seus Personagens. Em **MEGAMAN RPG** isso também é possível, mas recomendamos que os Personagens sejam construídos pelo Mestre ou com grande participação deste. Isso ajuda a conseguir um grupo lógico e coeso.

## VOCÊ SABE, O PERSONAGEM NÃO!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar uma outra pessoa. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente, lembrar-se do que ela lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir a verdade ao seu redor. Ele sabe muito pouco, ouviu rumores, presenciou cenas confusas. Você, por outro lado, conhece mais sobre o mundo ao seu redor (porque leu aqui ou em outro lugar).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM! O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrependem mais rápido do que imaginam.

Para a criação de um Personagem, siga estes passos e você não terá problemas. Para ajudá-lo, criaremos um Personagem, para que você possa ir se acostumando com o sistema utilizado.

## PASSO 1: HISTÓRIA DO PERSONAGEM

*No nosso caso, utilizaremos Shark, um Replid desenvolvido por um falecido cientista insano há muitos anos atrás, mas ativado apenas agora, como uma nova força a serviço da justiça. Apesar de ser considerado um Replid "do bem", Shark tem um aspecto não muito agradável, e costuma ter crises de identidade, dividindo-se entre a missão de seu criador e aquela proposta por aquele que o ativou recentemente. Devido a isso, ele não é bem visto por algumas pessoas.*

Para melhor compor um Personagem e sua história, você pode responder às seguintes perguntas a respeito dele e anotar as respostas em um diário, que servirá como base para definir os Atributos do Personagem futuramente. Estas questões NÃO são obrigatórias e só deverão ser usadas se o Jogador desejar um Personagem bem construído.

### HISTÓRIA

1. Qual o nome dele?
2. Em que ano ele nasceu? Quantos anos ele tem?
3. Onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais?
5. O que ele sente sobre eles?
6. Os pais dele estão vivos?
7. Como os pais dele vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs?
9. Se tem, ele sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes)
10. Sua família tomou parte no início de sua carreira de Aventuras? Se não, quem tomou e como?
11. Ele teve amigos em sua juventude?
12. Ele é casado? (ou noivo?, ou viúvo?, ou...) Se for, como aconteceu? (inválido para Replids).
13. Ele tem filhos? Se tem, como eles são? (inválido para Replids).
14. O que ele fazia antes de ser Aventureiro?
15. Como isso pode afetar sua carreira como Aventureiro?
16. Por que ele se tornou um Aventureiro?
17. Qual é a sua religião?

### AMIGOS

1. Quais são seus melhores amigos?
2. Como ele os conheceu? O que eles fazem da vida?
3. Descreva-os em poucas palavras.
4. Eles têm família? Filhos?

### OBJETIVOS/MOTIVAÇÃO

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar algo no mundo, o que mudaria?
8. Se ele pudesse mudar algo em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

### PERSONALIDADE

1. Como outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Qual sua maior qualidade?
4. Qual seu maior defeito?

#### APARÊNCIA

1. Como ele é fisicamente (em detalhes)?
2. Qual o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?
3. Ele está satisfeito com essa aparência?

#### ATITUDE

1. Qual é a atitude dele em relação ao mundo?
2. E com relação às outras pessoas?
3. E com relação aos Reploids?
4. Ele tem atitudes diferenciadas para determinados grupos de pessoas ou profissionais?
5. Qual sua visão sobre a religião?

#### GOSTOS E PREFERÊNCIAS

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir? (inválido para Reploids)
3. O que ele mais gosta no trabalho/ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum bichinho de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?
9. Ele tem algum sonho?

#### AMBIENTE

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima?
3. Por que ele mora lá?
4. Quais são os problemas comuns lá?
5. Como é sua rotina diária?
6. Existe alguma coisa que ele deixou para trás?

### PASSO 2: DETALHES DA HISTÓRIA

Faça esta parte do trabalho em conjunto com o Mestre, pois muito do que for escolhido aqui será utilizado por ele como fundo para suas Aventuras posteriores. Tente localizar a história de seu Personagem com a dos outros Personagens da Campanha, com a trama criada pelo Mestre e com os outros NPCs. Se as histórias de TODOS os Personagens do grupo não forem compatíveis, comece novamente. A história de seu Personagem deve ser condizente com o mundo estruturado pelo Mestre.

*Após ser ativado, Shark passou a integrar uma equipe que conta com outros dois Reploids criados pela mesma companhia para qual trabalha o cientista que ativou Shark – o “bucha de canhão” Explosiveman e a meiga Felina, a única capaz de mexer com os sentimentos do Reploid. Juntos, eles cumprem missões de espionagem e segurança particular, e vez por outra se envolvem com outras Aventuras. Pessoalmente, Shark procura o máximo de informação possível sobre sua origem, e seu criador.*

### PASSO 3: NOME, IDADE, LOCAL DE NASCIMENTO...

Escolha todas as características relativas a seu Personagem e coloque-as na Ficha de Personagem,

nos locais indicados (nome, sexo, local de nascimento, profissão, nível, altura, peso e idade). No caso da idade, ela está dividida em duas, uma é real e a outra aparente.

No caso de Reploids, os dados referentes ao nascimento refletem o dia e local em que ele foi ativado. Reploids também são mais pesados do que os humanos de mesma altura (em média o peso aumenta em 80%).

*Shark é um Reploid, com mentalidade Masculina, ativado nos laboratórios da Luminer Tower (uma empresa de segurança particular). Pertence ao 1º nível, tem 10 anos de ativação, 1,80 de altura e pesa 160kg.*

### PASSO 4: ESCOLHA SEUS ATRIBUTOS

Você possui 100 pontos para distribuir entre oito Atributos, mais um ponto por nível que ele alcançou. Tente distribuir os pontos conforme o Personagem que você idealizou. Números não são tão importantes, o importante é que eles expressem suas idéias.

O máximo que um Atributo pode ter em um Personagem humano normal é 18 e o mínimo 5. A única exceção ocorre com os pontos extras recebidos quando um Personagem passa de nível. Com eles, um Personagem pode ultrapassar 18 pontos. O valor dos Testes de Atributos é igual ao valor do Atributo com modificadores multiplicados por 4. Esse valor é expresso em porcentagem (%).

*Shar é forte, ágil e hábil. Sua Carisma é um pouco abaixo da média, e sua Constituição não é das melhores.*

Atributo	Valor	Modificador	Teste (%)
Constituição	10	-	40
Força	15	-	60
Destreza	16	-	64
Agilidade	16	-	64
Inteligência	10	-	40
Força de Vont.	10	-	36
Carisma	9	-	36
Percepção	15	-	60
Total	101		

### PASSO 5: RAÇA

Em **MEGAMAN RPG** o Jogador tem apenas duas opções de raça: humanos e Reploids, que compreende também dróids, robôs e cyborgs. Estas duas raças serão detalhadas no próximo capítulo.

*Shark é um Reploid. Ser um Reploid é um Aprimoramento de Raça que vale 1 ponto. Portanto, Shark gasta 1 ponto de Aprimoramento para ser um Reploid. Isso também irá aumentar sua FR e sua CON.*

## PASSO 6: PONTOS DE APRIMORAMENTO

Agora vamos gastar os Pontos de Aprimoramento com o Personagem. Eles são utilizados para dar um toque pessoal na sua Ficha, em termos de jogo e comparação entre diferentes Personagens.

Cada Personagem possui 5 pontos de Aprimoramento. Se parte deles foi gasto na raça, apenas o restante poderá ser utilizado. Existem Aprimoramentos em diferentes níveis.

Existem Aprimoramentos Negativos que dão pontos ao invés de custar.

*Shark tem Felina e Explosiveman como companheiros, e por isso paga 2 pontos de Aprimoramento por Contatos e Aliados. Devido à sua aparência e pelo fato de ter sido criado por um cientista insano, Shark sofre os efeitos de Má Reputação. Tendo sido ativado legalmente, ele segue as Leis da Robótica. Com os pontos restantes ele adquire Pontos Heróicos 1, devido à seu senso de justiça, imposto após sua ativação. Ele também possui um Canhão de Plasma acoplado ao seu ombro, e portanto paga 2 pontos por isso (assim o dano de seu Canhão será de 1d10 pontos). Para poder utilizar este Canhão legalmente, ele também deve pagar 2 pontos pelo Aprimoramento Armas de Fogo.*

## PASSO 7: PONTOS DE PERÍCIAS

A seguir, vamos gastar os Pontos de Perícias do Personagem. Eles são utilizados para especificar os talentos, habilidades e conhecimentos que o Personagem possui e o quão treinado ele é.

Faça o cálculo abaixo para saber quantos Pontos de Perícia o Personagem possui:

**Pontos de Perícia = 10x Idade + 5x Inteligência. Até um máximo de 500 pontos.**

Com Reploids as coisas são um pouco diferentes: sua idade não influencia seus Pontos de Perícia. Ao invés disso, o Mestre deve lançar 1d6 e somar 16 ao resultado. Este valor obtido será considerado sua idade (mas apenas para fins de cálculos).

*Shark tem Inteligência 10 e idade 20 para fins de Perícia. Isso dá a ele  $10 \times 20 + 5 \times 10 = 250$  pontos totais.*

Boa parte das Perícias possui um valor inicial. O valor inicial é o valor de um Atributo e representa em termos de jogo o lado instintivo de algumas Perícias. Todas as armas, por exemplo, possuem o Atributo Destreza como valor inicial.

Existe ainda a Perícia **Língua Nativa**. Trata-se do idioma que o Personagem aprendeu a falar. Essa Perícia não custa pontos e tem seu valor inicial em 30%. Reploids podem ter qualquer língua nativa que o Jogador desejar, pois tudo depende do idioma registrado em sua memória por seu criador.

*Vamos ver como ficam as Perícias de Shark, então.*

Perícia	Inicial	Gasto	Final
Língua nativa	30	0%	30%
Armadilhas	INT	20%	30%
Camuflagem	PER	30%	45%
Escutar	PER	10%	25%
Esquiva	AGI	40%	56%
Manipulação (Interrogatório)	INT	20%	30%
Manipulação (Intimidação)	WILL	25%	35%
Investigação	PER	35%	50%
Perícia com Arma			
Canhão de Plasma	DEX/0	40/0	56/0
Espada Longa	DEX/DEX	20/20	36/36

**Importante:** Nenhuma Perícia pode ser maior do que 50 + Atributo Específico no 1º nível.

## PASSO 8: PONTOS DE VIDA

Calcular os PVs de um Personagem é muito fácil. Some a Força com a Constituição e divida por 2. Arredonde para cima e some com um ponto por nível do Personagem.

*Shark tem Constituição 11 e Força 16. Somam 27 pontos. Dividido por 2 dá 13,5 (arredondado para 14) e somado com 1 (Shark está no 1º nível) dá um total de 15 Pontos de Vida.*

## PASSO 9: PONTOS HERÓICOS

Os Pontos Heróicos são calculados de acordo com o Aprimoramento Pontos Heróicos.

*Shark tem Pontos Heróicos 1. Como esta no 1º nível, ele recebe somente 1 Ponto Heróico.*

## PASSO 10: SUPER-ATAQUES

Um Personagem que tenha o Aprimoramento Super-Ataque será capaz de realizar um ataque especial: lançar bombas, jato de chamas, setas de gelo, etc.

Este Reploid começa o jogo com uma certa quantidade de Níveis de Energia, para dividi-los como achar melhor entre os oito Tipos de Ataques disponíveis (sempre lembrando que não poderá escolher um caminho oposto ao Principal). Os Ataques são: Fogo, Água, Luz, Trevas, Ar, Terra, Animais e Plantas.

Nenhum Nível de Energia pode ser superior do que o Nível em seu Tipo de Ataque Principal, isto é, o primeiro e mais importante Tipo de Ataque escolhido.

Um Reploid pode se especializar em somente um Tipo de Ataque ou possuir vários Tipos de Ataques ou, o que é mais comum, escolher dois ou três Tipos de Ataque e seguir por eles.

**Importante:** Todos os Personagens começam automaticamente com 0 em todos os Tipos de Ataque. Somente Reploids podem ter Super-Ataques.

Um Reploid começa com uma certa quantidade

de Pontos de Energia, mais um por Nível de Personagem. Esses pontos podem ser utilizados para a realização dos Super-Ataques.

### PASSO 11: EQUIPAMENTOS

Existe uma enorme quantidade de equipamentos que um Personagem pode possuir. Desde suas roupas até seu veículo, tudo são posses que devem ser compradas durante o jogo.

No entanto, ao iniciar o jogo, o Personagem já possuirá alguma coisa (nem que seja a roupa do corpo e um punhado de créditos).

Em **MEGAMAN RPG** o dinheiro de um Personagem é calculado em créditos, a moeda padrão.

O crédito inicial de um Personagem é de 4d6x100 créditos. É interessante explicar de onde vem esse dinheiro na história do Personagem.

*Shark teve sorte nos dados e obteve 2000 créditos. Como ele é bastante prevenido, ele compra algumas cápsulas de recarga, que custam 500 créditos cada uma, e o restante ele guarda para si mesmo.*

**Importante:** não aborreça o Mestre (nem os Jogadores) com miudezas. O objetivo deste jogo não é juntar a maior quantidade de posses, nem saber quem cuida melhor de seus créditos.

As posses de maior valor como casas, torres e edifícios não são considerados equipamentos. Tais itens não são adquiridos com os créditos iniciais do Personagem, mas através de herança e doações. Em termos de jogo, imóveis fazem parte do Aprimoramento

Herança.

### PASSO 12: ARMADURA E IP

Escolha a armadura adequada para seu Personagem, não esquecendo que o bônus de proteção se converte em Penalidade na Agilidade e Destreza (a não ser que seja uma armadura especial ou natural).

*Utilizando os créditos que ainda lhe restam, Shark compra uma armadura de kevlar básico, que lhe oferece IP 1.*

Na Ficha de Personagem, deve-se acrescentar os modificadores e corrigir o Valor de Teste dos Atributos. Isso também irá reduzir as Perícias do Personagem. (Lembre-se que cada IP converte em uma penalidade para AGI e DEX na Ficha de Personagem).

<b>Atributo</b>	<b>Valor</b>	<b>Modificador</b>	<b>Teste (%)</b>
<i>Constituição</i>	11	-	44
<i>Força</i>	16	-	64
<i>Destreza</i>	16	-1	60
<i>Agilidade</i>	16	-1	60
<i>Inteligência</i>	10	-	40
<i>Força de Vont.</i>	10	-	40
<i>Carisma</i>	9	-	36
<i>Percepção</i>	15	-	60
<i>Total</i>	101		

# ATRIBUTOS

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com 100 pontos para distribuir entre esses Atributos. O Mestre pode sentir-se livre para aumentar ou diminuir esta pontuação de acordo com sua Aventura ou Campanha.

## ATRIBUTOS FÍSICOS

### CONSTITUIÇÃO (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência – ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida – quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

**Reploids:** Para Reploids a Constituição determina a resistência de seu corpo metálico e a capacidade de resistir à falhas em seu sistema de funcionamento. Não determina funções cerebrais, isso é determinado por sua Força de Vontade. Ao contrário do que acontece com humanos, em Reploids uma alta Constituição não requer um corpo grande, mas isso é muito comum.

Reploids não são capazes de aumentar sua Constituição com treinamento. Para isso eles devem modificar seu corpo através de implantes. Regras específicas no capítulo “Experiência”.

### FORÇA (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição – um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

**Reploids:** Reploids com uma Força alta geralmente terão membros grandes. Isso se deve ao fato de que para obter uma força grande um Reploid deve ser construído com membros mais fortes.

Reploids não são capazes de aumentar sua Força com treinamento. Para isso eles devem modificar seu corpo através de implantes. Regras específicas no capítulo “Experiência”.

### DESTREZA (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, agarrar objetos em pleno ar...

**Reploids:** Para este Atributo, não há diferença entre Reploids e humanos.

### AGILIDADE (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos – mas sim o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

**Reploids:** Assim como a Destreza, não há diferença entre Reploids e humanos para este Atributo.

## ATRIBUTOS MENTAIS

### INTELIGÊNCIA (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

**Reploids:** A Inteligência de um Reploid é artificial, mas praticamente igual à dos seres humanos. A grande maioria dos Reploids são também dotados de sentimentos, apesar de isso não ter nenhuma influência sobre as regras. Uma vez que são capazes de aprender, Reploids podem aumentar sua Inteligência com o passar do tempo da mesma forma que os seres humanos.

### FORÇA DE VONTADE (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedronta-

dora.

**Reploids:** A Força de Vontade de um Reploid determina a capacidade de seu sistema cerebral resistir a efeitos “mentais”, como vírus de computadores. Uma vez que possuem inteligência artificial, a Força de Vontade também serve para determinar a capacidade desta inteligência em resistir a efeitos que afetam sua mente.

## CARISMA (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: um modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de “alto astral” costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

**Reploids:** O Carisma de um Reploid também define sua simpatia, além de demonstrar como as outras pessoas (humanos e Reploids) o vêem na sociedade.

## PERCEPÇÃO (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes – como aquela adaga aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

**Reploids:** Para Reploids o efeito da Percepção é o mesmo que para os humanos.

## NÚMEROS DE TESTES

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e “levar no papo” uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 30. Para testa-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na Ficha do Personagem.

## TABELA DE VALORES DE ATRIBUTOS

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	FR bônus dano	Velocidade (m/s)	
1D	1-2	15	30	-3	1,5	
	3-4	20	40	-2	2,0	
	5-6	25	50	-1	2,5	
2D	7-8	30	60	-1	3,0	
	9	35	70	0	3,5	
	10	40	80	0	4,0	
	11	45	90	0	4,5	
	12	50	100	0	Caminhar	
3D	13	55	110	0	5,5	
	14	60	120	0	6,0	
	15	70	140	+1	7,0	
	16	80	160	+1	8,0	
	17	90	180	+2	9,0	
	18	100	200	+2	10	
	19	110	220	+3	11	
4D	20	125	240	+3	12	
	21	140	280	+4	14	
	22	160	320	+4	16	
	23	180	360	+5	18	
	24	200	400	+5	20	
	5D	25	225	450	+6	22
		26	250	500	+6	25
27		280	560	+7	28	
28		310	620	+7	100km/h	
29		355	710	+8	35	
30		400	800	+8	40	
31		450	900	+9	45	
32		500	Carro	+9	50	
33		560	1120	+10	56	
34		620	1260	+10	63	
35		710	1420	+11	Ferrari	

# REPLOIDS E HUMANOS

Em **MEGAMAN RPG** os Personagens são, na maioria das vezes, Reploids altamente treinados para combater as forças malignas do Dr. Wily e outros que venham a ameaçar o mundo. A criação de Personagens normais (humanos) pode significar um grande risco levando em conta o poder de combate dos Reploids.

## O QUE SÃO REPLOIDS?

A princípio os Reploids são muito semelhantes aos robôs tradicionais. Internamente seus corpos são de ligas metálicas, cobertos com uma armadura de metal. Possuem um cérebro mecânico, que reúne grandes vantagens em comparação ao cérebro humano. Sua força e resistência também são muito superiores, em função de seus membros biônicos.

Mas um detalhe muito importante diferencia um Reploid de um robô tradicional: a inteligência artificial. Os robôs são programados para desempenhar algum serviço. Fazem apenas aquilo que lhes foi programado no sistema. Um Reploid, no entanto, tem vontade própria. Ele pode tomar suas próprias decisões, pensando por si só. Ao contrário do robô normal, um Reploid também tem a capacidade de aprender. As perícias de um robô são todas pré-programadas em seu sistema, mas o mesmo não ocorre com um Reploid; ele pode aprender suas perícias sozinho, como se fosse um humano (apesar de algumas estarem realmente programadas em seus bancos de dados).

Em termos de mentalidade um Reploid é exatamente igual a um humano: alguns mais inteligentes, outros menos. Eles se diferenciam, claro, por seu corpo metálico. Mas alguns Reploids são especiais, construídos com uma pele artificial com a intenção de, fisicamente, terem a capacidade de se passar por um humano. Além das características normais de um Reploid, este modelo é capaz de transpirar e sentir emoções.

Todos os Reploids transmitem calor. Apesar de seu corpo de metal eles irradiam calor e podem ser detectados pelos mesmos meios que uma pessoa comum.

## CARACTERÍSTICAS DE REPLOIDS

Todos os Reploids possuem algumas características em comum. Existem alguns Aprimoramentos obrigatórios para Reploids, que descrevem seu corpo metálico e suas capacidades super avançadas perante os humanos (mencionados mais adiante).

Em geral os Reploids tem uma aparência comum. Alguns, no entanto, são construídos de forma tão agressiva que podem ter uma aparência mais agressiva, mas não são considerados verdadeiras monstruosidades (visto que existem Reploids por todos os lados). Por outro lado, Reploids que tenham o

Aprimoramento Pele Artificial são totalmente livres para escolher sua aparência. Isso se deve ao fato de que este tipo de Reploid é construído para se parecer com os humanos, e pode apresentar qualquer aparência que seu criador desejar.

Reploids NUNCA comem nada. Eles não precisam se alimentar, no máximo recarregar suas energias em uma cápsula. Aprimoramentos (Positivos ou Negativos) ligados a sabores ou vícios também são proibidos (note que Reploids ainda podem ser viciados em algumas substâncias). Por isso os Aprimoramentos Negativos Alcoólatra e Canibal estão proibidos para qualquer Reploid.

Reploids construídos com a finalidade de servirem como padres ou similares simplesmente não existem. Além do mais não existe razão de construir esse tipo de Reploid. Mas como eles tem inteligência artificial, pode acontecer de Reploids se tornarem praticantes de certas religiões. Isso é raro, mas pode vir a acontecer. Neste caso sugerimos que o Mestre tenha seu próprio argumento. Por não se tratar de um mundo de fantasia, em **MEGAMAN RPG** nenhum personagem pode ter Pontos de Fé nem Pontos de Magia. O psiquismo é proibido para Reploids, mas o Mestre pode utiliza-lo como um artifício em suas Aventuras.

Reploids nunca envelhecem. Eles mantêm sempre a mesma aparência, independente de quando foram criados. Reploid também não sente dores, e por isso não precisa se preocupar com ferimentos. Dor emocional também não costuma ser comum entre eles (mas pode existir).

## APARÊNCIA

Os Reploids podem apresentar muitas formas diferentes, de acordo com a função que eles desempenham. Um Reploid lenhador poderia ter, no lugar dos braços, um grande machado. Os Reploids de batalha básicos (como Megaman, Protoman e Bass), podem ter um canhão de plasma ou outras armas acopladas a seus membros.

Reploids raramente são construídos para se parecerem com humanos normais. Eles geralmente são construídos com grandes placas metálicas e armaduras. Suas cabeças costumam ser menores que o corpo, o que lhes confere uma aparência grotesca. Outras podem até ter forma humanóide similar à humana, mas possuem placas metálicas e uma aparência que os identifica como Reploids.

## REPLOIDS EM REGRAS

Ser um Reploid é um Aprimoramento de Raça com custo de 1 ponto.

Como seres sem corpo físico, os Reploids não precisam comer, beber, respirar, dormir ou descansar. Não podem ser afetados por gases, venenos ou doenças, mas assim como qualquer máquina, ainda

estão sujeitos a complicações devido a vírus computadorizados. Eles também não são imunes a ácidos e outros compostos capazes de danificar sua estrutura externa.

Reploids não podem ser afogados, mas apenas aqueles construídos para fins específicos podem locomover-se normalmente debaixo d'água.

Caso o Mestre utilize psiquismo em sua Campanha, Reploids são imunes a estes efeitos, com raríssimos casos especiais (quando o próprio telepata tem capacidade de afetar máquinas).

Reploids não podem recuperar seus Pontos de Vida ou de Energia com simples descanso. Para isso eles precisam ser consertados por algum cientista de robôs. Existem algumas outras alternativas, que serão explicados em detalhes no capítulo "Regras e Testes".

Ao alcançar 0 PVs um Reploid cai desacordo e não continua a perder PVs com o tempo. A menos que seu corpo seja totalmente destruído (derretido ou algo assim), ele ainda poderá ser reconstruído.

Devido à sua superioridade em relação aos humanos (no que diz respeito ao físico), Reploids recebem +1 em FR e CON. Outro detalhe é que diferentemente dos humanos, o limite de Atributo para Reploids recém-criados é de 20 pontos e não 18. Reploids não tem limites para seus Atributos.

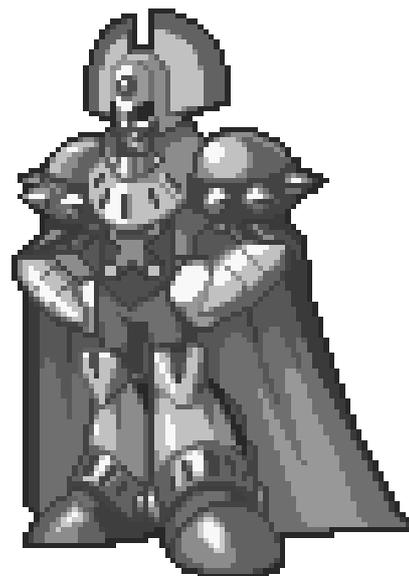
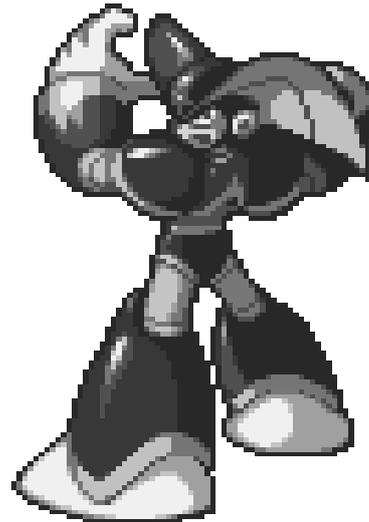
## HUMANOS

Existem humanos comuns em **MEGAMAN RPG**. Ser um humano não tem nenhum custo em pontos de Aprimoramento. Sua Idade Inicial é de  $18+1d6$  (diferente da fantasia medieval, aqui eles amadurecem aos 18 anos).

Apesar da tecnologia bastante avançada, o cenário é marcado pela convivência entre os seres humanos e os Reploids. Alguns costumam entrar em conflitos uns com os outros. Mas em geral a humanidade aceita a presença Reploid.



Personagens humanos não são proibidos, mas utilizá-los é bastante perigoso. Os Personagens são construídos normalmente, seguindo as regras já mencionadas. A única diferença é que os humanos tem uma quantidade inferior de pontos de Atributo; apenas 90 pontos mais 1 por nível. Em geral todos tem os oito Atributos com valor 10, com pequenas variações. O máximo que um Personagem humano recém criado pode atingir em um Atributo é 18. Humanos não podem ter nenhum Atributo maior do que 25.



# APRIMORAMENTOS

Aprimoramentos são detalhes incomuns ou raros que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Cada Personagem começa o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos e o Jogador pode gastá-los como desejar. Note que ser um Replid custa 1 ponto de Aprimoramento.

Esses pontos não podem simplesmente ser “gastos”, mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o *Roleplay* de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.

**IMPORTANTE:** Caso o Mestre autorize, o Jogador poderá escolher, além dos Aprimoramentos descritos aqui, alguns Aprimoramentos de outros jogos da linha Daemon.

## PONTOS NEGATIVOS

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos.

## LISTA DE APRIMORAMENTOS

### AMBIDESTRIA

**2 pontos:** O Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

### ANFÍBIO

Somente para Personagens Replids.

**0 ponto:** Seu Replid é do tipo anfíbio, capaz de movimentar-se livremente debaixo d'água, sendo capaz de nadar com velocidade normal e não é afetado por pressão de águas muito baixas. Outros Replids tem sua movimentação reduzida, e podem ser afetados por estes fatores. Por outro lado, você sempre terá Blindagem Fraca contra fogo (veja Aprimoramentos Negativos).

### ARMAS DE FOGO

Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificado e licença (o que não é desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada no *Background*.

**1 ponto:** o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifles ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

**2 pontos:** submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

**3 pontos:** metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

Replids NÃO são livres para andarem armados. Portanto, a menos que tenham este Aprimoramento, eles serão considerados criminosos se tiverem porte de arma (mesmo sendo um implante).

### BERSERKER

Somente para Personagens Replids.

**2 pontos:** Durante uma batalha, seu Personagem pode escolher entrar em Berserker, um estado de irracionalidade que faz com que todos os seus ataques recebam +10% e seu dano aumenta em +2 durante uma cena.

O Personagem entra em fúria e não para de atacar até que seus inimigos caiam ou que ele seja tirado do combate por alguma razão. Personagens em fúria não escutam ordens, comandos ou pedidos.

O Personagem pode sair de seu estado de Berserker antes de acabar uma luta se passar em um Teste Difícil de WILL, mas se conseguir, terá de passar em um Teste Difícil de CON ou desmaiar com o esforço. Outro ponto negativo é que um Personagem em Berserker recebe uma penalidade de -25% em seus Testes de Defesa.

### BIBLIOTECA

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu Mentor, roubada, adquirida, ou mesmo criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz, ou seu longo tempo de vida. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros.

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação de Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõem. Podem ser Subgrupos de várias Perícias

diferentes.

**1 ponto:** a biblioteca trata de 2 Subgrupos de Perícias.

**2 pontos:** 6 Subgrupos de Perícias.

**3 pontos:** 10 Subgrupos de Perícias.

**4 pontos:** 14 Subgrupos de Perícias.

**5 pontos:** 20 Subgrupos de Perícias.

## BLINDAGEM

Apenas para Personagens Reploids.

**1 ou mais pontos:** este Personagem foi construído com uma armadura ou placas metálicas que lhe proporcionam maior proteção. Cada ponto de Aprimoramento gasto aumenta a IP natural do Replid em 1 ponto. Este IP natural NÃO oferece penalidade na AGI e DEX do Personagem.

## BLINDAGEM ESPECIAL

Apenas para Personagens Reploids com o Aprimoramento Blindagem.

**1 ponto:** Este Personagem tem uma grande proteção contra um determinado tipo de ataque: fogo, água, ácido, laser, contusão, explosão, etc. Os tipos de ataques são melhor explicados no capítulo “Super-Ataques”.

Sempre que recebe dano com o tipo de ataque com o qual ele tem blindagem especial, o Personagem pode ampliar sua IP em 50% antes de aplica-la sobre o dano. Portanto, se você tem Blindagem Especial contra Ácido e IP 2, terá IP 3 contra ácidos.

## BOM SENSO

**1 ponto:** Todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso vai fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice.

Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

## CAÇADOR DE CRIATURAS

Somente para Personagens Reploids.

Quando o Jogador escolhe este Aprimoramento, seu Personagem possui a “missão” de caçar e exterminar algum tipo de criatura específica por algum motivo qualquer (vingança, ódio, dinheiro, um juramento). O Personagem passará a vida toda atrás desse objetivo e sempre se aliará a outros caçadores.

Em **MEGAMAN RPG** este Aprimoramento apenas pode ser escolhido por Reploids, e geralmente é voltado para caçar outros Reploids ou os próprios seres humanos.

**1 ponto:** o Personagem possui Conhecimentos sobre o tipo de criatura que caça com até 30%, além de saber como encontra-los, ou mesmo como destruí-los.

**2 pontos:** o Personagem possui Conhecimentos de determinado tipo de criatura com 45% e conhece outros caçadores como ele. Pode vir a pertencer a um grupo organizado com esse fim (como os X-Hunters de MEGAMAN X2).

## CANHÃO DE PLASMA

Apenas para Personagens Reploids.

Este Personagem possui um canhão de plasma (arma básica entre os Reploids), preso ao seu corpo – geralmente nos punhos. O canhão de plasma tem alcance de 150 metros, nunca pode ser roubado ou retirado do Personagem, e pode ser oculto sem nenhuma dificuldade. Para atacar o Personagem deve utilizar a Perícia Nova Canhão de Plasma (DEX/0). O dano causado vai depender dos pontos gastos com este Aprimoramento (que não pode ser ampliado pela FR).

**1 ponto:** o Canhão causa 1d6 de dano.

**2 pontos:** o Canhão causa 1d10 de dano.

**3 pontos:** o Canhão causa 2d6 de dano.

**4 pontos:** o Canhão causa 2d10 de dano.

**Nota:** O Canhão de Plasma pode ser utilizado com a Manobra Carregar Disparo. É permitido carregar o canhão por no máximo duas rodadas. Para ser capaz de aumentar seu dano em até 4d (quatro rodadas) deve-se gastar mais 25 pontos de Perícia na Manobra Carregar Disparo.

## CONTATOS E ALIADOS

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo. Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor.

O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também têm seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

**1 ponto:** um aliado importante.

**2 pontos:** dois aliados importantes.

**3 pontos:** quatro aliados importantes.

**4 pontos:** oito aliados importantes.

**5 pontos:** dezesseis aliados importantes.

**Burocracia e Política:** inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou mesmo funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

**Direito e Jurisprudência:** Seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juizes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

**Indústrias:** seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernético).

**Mídia:** controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como jornais, rádio, televisão, revistas, internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

**Polícia:** inclui delegados, investigadores, algumas forças especiais (como os Maverick Hunters). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais “interessantes”.

**Submundo:** o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa.

## CÓPIA DE CARTÃO

Apenas para Personagens Reploids.

**2 pontos:** este Personagem tem a capacidade de copiar o cartão de memória de um Reploid, e assim será capaz de utilizar o Super-Ataque daquele Reploid com a mesma eficiência. Para utilizar este Aprimoramento, primeiro o Personagem deve ter contato com o Reploid cujo cartão ele pretende copiar. A cópia leva uma rodada inteira.

Uma vez que tenha copiado o ataque, o Personagem apenas poderá “manter” aquele Super-Ataque se pagar uma certa quantidade de Pontos de Perícia (igual a cinco vezes o Nível Total do Super-Ataque). Caso contrário, assim que ele copiar o cartão de outro inimigo, o Super-Ataque anterior será perdido.

Por exemplo: Megaman derrota um Reploid do Dr. Wily e copia seu Super-Ataque. O Super-Ataque deste Reploid utiliza Fogo 1 e Terra 1 (Nível Total 2). Se Megaman pagar 10 Pontos de Perícia ele poderá gravar este Super-Ataque para sempre, e poderá selecioná-lo sempre que desejar (mas sempre utilizando-o como se tivesse Fogo 1 e Terra 1, nunca mais do que isso). Caso contrário, assim que ele copiar o Super-Ataque de outro Reploid, ele perderá este primeiro.

Se o Super-Ataque também utiliza valores de Ataque e/ou Defesa, estes valores sempre serão iguais ao valor básico (geralmente DEX/DEX), a menos que utilize outros Pontos de Perícia para aumentar estes valores. Pelo exemplo anterior, se o ataque que Megaman copiou é utilizado para Defesa (DEX), então

Megaman terá Defesa igual à DEX nesta Ataque, a menos que gaste mais Pontos de Perícia para ampliá-lo.

Personagens com vários Super-Ataques copiados podem utilizar qualquer um deles livremente, sem precisar se concentrar ou perder rodadas selecionando-os.

## INOCÊNCIA

**1 ponto:** o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de provar sua inocência em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue arrumar álbis, provar que “comprou aquela bolsa de couro na feira local” ou que outra pessoa arrombou a porta.

**2 pontos:** funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Manipulação – Lábria). Ele ainda torna todos os Testes de Manipulação – Interrogatório em Difíceis.

## GARRAS

Apenas para Personagens Reploids.

**1 ponto:** este Personagem Reploid foi construído com grandes garras. Pode ser um Reploid de batalha ou um Reploid lenhador (ou algo do tipo). Estas garras podem ser usadas para atacar, mas para isso deve-se utilizar a Perícia Nova *Garras* (DEX/DEX). As garras causam dano de 1d10 mais os bônus oferecidos por alta Força. Personagens com garras também recebem um bônus de +20% em Testes da Perícia Escalar.

## HERANÇA

Seu Personagem possui uma pequena propriedade onde pode passar o tempo que quiser.

**1 ponto:** uma casa simples com 2 quartos, mobiliada e localizada em uma cidade.

**2 pontos:** um casarão, com alguns cômodos, quarto de hóspedes, decorada com tapeçarias e móveis de qualidade em uma área nobre de uma cidade.

## IMPULSO

Apenas para Personagens Reploids.

**1 ponto:** seu Personagem é equipado com um sistema de aceleração que aumenta sua velocidade momentaneamente. Quando ativa esta capacidade, o Personagem é lançado para frente, recebendo um grande impulso. Este impulso dobra seu deslocamento básico (o Personagem pode mover-se a uma distância duas vezes maior), e pode ser utilizado indefinidamente. Caso seja utilizado para pegar impulso antes de um salto, o Personagem aumenta a distância do salto também em duas vezes. Uma vez que amplia sua velocidade momentaneamente, o Aprimoramento Impulso ainda permite que o Personagem some +20% em sua Perícia Esquiva.

**2 pontos:** além do impulso normal, mencionado acima, este Personagem pode locomover-se em pleno

ar! Quando estiver no ar, você pode impulsionar-se para frente ou para cima como se estivesse deslocando-se. Isso pode ser feito mesmo quando o Personagem estiver caindo (é ótimo para escapar de buracos que se abrem do nada).

### INVISIBILIDADE

Apenas para Personagens Reploids.

**3 pontos:** seu Personagem é capaz de tornar-se invisível, com 80% de chance de não ser detectado. Utilizar este Aprimoramento requer concentração. Portanto, para utiliza-lo em combate deve-se antes realizar um Teste de WILL contra a WILL do alvo. As criaturas que o atacarem não sofrem penalidades, mas tem 80% de chance de não acertarem.

### PELE ARTIFICIAL

Apenas para Personagens Reploids.

**1 ponto:** Diferentemente da maioria dos Reploids, este Personagem tem uma pele artificial, e pode se fazer passar por seres humanos normais (ao menos na aparência). Reploids sem este Aprimoramento sempre têm placas metálicas ou armaduras que os identificam como tais.

### PONTOS HERÓICOS

Apenas para Personagens Reploids.

Para maiores detalhes sobre o funcionamento de Pontos Heróicos, veja o capítulo específico. Personagens que recebem Pontos Heróicos de acordo com o nível NÃO podem usar este Aprimoramento em NENHUMA hipótese.

**1 ponto:** Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.

**2 pontos:** Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.

**3 pontos:** Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.

**4 pontos:** Herói. 4 Pontos Heróicos por nível.

### RECARGA

Apenas para Personagens Reploids.

**1 ou mais pontos:** Este Personagem possui um sistema de recuperação e recarga. Sempre que não estiver com seus PVs ao máximo, ele pode concentrar-se para recuperar os danos sofridos. Em regras, ele deve permanecer uma rodada se concentrando e fazer um Teste de CON (Difícil). Se passar, irá recuperar 1d6 Pontos de Vida. Para cada ponto extra gasto com este Aprimoramento, acrescente mais 1d6 à essa recuperação (caso tenha gasto 3 pontos, o Personagem pode recuperar 3d6 PVs).

### RECURSOS E DINHEIRO

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em créditos (que valem o mesmo que US\$ 1,00). O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

**1 ponto:** renda de até 2.000 créditos mensais.

**2 pontos:** renda de até 4.000 créditos mensais.

**3 pontos:** renda de até 8.000 créditos mensais.

**4 pontos:** renda de até 16.000 créditos mensais.

### REPUTAÇÃO

**2 pontos:** Seu Personagem é conhecido no mundo. Aonde quer que ele vá, as pessoas já ouviram falar sobre ele. Isso pode ajuda-lo, pois será reconhecido em bares, hotéis, e mesmo em cidades, mas por outro lado, se acontecer alguma coisa e seu Personagem precisar se esconder, será muito difícil não ser reconhecido na multidão.

### SÁBIO

**1 ponto:** Existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhe-lo.

Durante o jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas à Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Reploids também podem escolher este Aprimoramento, pois as informações são gravadas em seu chip cerebral.

### SEDUTOR

**1 ponto:** Seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Reploids podem ter este Aprimoramento, mas a atração ocorre somente com humanos. Um Reploid poderia ser construído de forma a se parecer com um galã, tendo, portanto, o Aprimoramento Sedutor. Reploids construídos com aparência de mulher, no entanto, não se sentem atraídas por este Reploid galã, somente as mulheres humanas (isso, claro, se o Reploid tiver aparência humana).

### SENSO DE DIREÇÃO

**1 ponto:** seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais – ele não precisa de bússola, o sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

### SENSO NUMÉRICO

**1 ponto:** o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

## SENTIDOS AGUÇADOS

Apenas para Personagens Reploids.

**1 ponto para cada sentido:** o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

## SORTUDO

**2 pontos:** este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dado).

Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a "sorte" da sessão).

## STATUS

Status reflete o conceito que os NPCs tem do seu Personagem antes de conhece-lo. Não é um Aprimoramento obrigatório: um Personagem sem Status é apenas um desconhecido, não merecendo reconhecimento ou tratamento especial.

**1 ponto:** jovem promessa. O Personagem é conhecido por ser (ou ter sido) um jovem talento. Todos olham para ele como alguém com futuro.

**2 pontos:** herói. O Personagem realizou ou participou de um feito importante que beneficiou a muitos. É reverenciado e pode até pedir favores. O Jogador deve especificar no Background do Personagem qual foi esse feito.

## SUPER-ATAQUE

Apenas para Personagens Reploids.

Em **MEGAMAN RPG** muitos Reploids apresentam armas e formas de ataque muito especiais: lança-chamas, lança-granadas, disparo de vento, lançador de lâminas, etc.

O Super-Ataque é um Aprimoramento especial, que recebe um capítulo específico. Veja mais adiante.

## TALENTO

**1 ponto por Arte:** todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais.

## TELETRANSPORTE

Apenas para Personagens Reploids.

**2 pontos:** seu Personagem é capaz de se teletransportar de um local para outro. Apenas pode cobrir distâncias curtas (um número de metros igual ao seu Nível). Transportar-se para um local fora de seu campo de visão exige um teste de WILL. A menos que o Personagem seja surpreendido, este

Aprimoramento aumenta sua Esquiva em +20%.

## TRANSFORMER

Apenas para Personagens Reploids

**3 pontos:** Seu Personagem é um transformer, capaz de modificar seu próprio corpo. Quando desejar, você pode mudar seu corpo, mas isso leva uma rodada completa. Quando cria um Personagem transformer, o Jogador deve criar DOIS personagens, que refletem suas transformações. As duas formas devem ser construídas com a mesma pontuação em Atributos, mesma quantidade de Perícias e tudo o mais. Quando uma forma alcança um novo Nível, a outra forma também alcançará.

É possível ter novas formas, mas cada nova forma custa 2 pontos de Aprimoramento extra. Nota: todas as formas do Personagem devem pagar o custo pelo Aprimoramento Transformer, caso contrário não serão mais capazes de se transformar.

## Vôo

Apenas para Personagens Reploids.

**2 pontos:** seu Personagem é equipado com um sistema de vôo, seja por asas, hovercraft, turbinas ou jatos propulsores. O Personagem pode voar com o dobro da velocidade que teria em terra firme.

## APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

### ALCOÓLATRA

Apenas para Personagens humanos.

**-1 ponto:** viciado em álcool. Pode ser dependente de qualquer tipo de bebida, ou de uma específica. Um alcoólatra deve ter sucesso em um Teste de WILL (Difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para um Personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

### ALUCINADO

**-2 pontos:** o Personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali e nem tudo que está ali ele vê. Vai depender de constantes Testes de Inteligência (não de Percepção) para discernir a realidade de suas alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos.

Reploids podem adotar este Aprimoramento Negativo como se fosse um defeito em seu sistema.

### ASSASSINO SERIAL

**-2 pontos:** seu Personagem é um assassino serial. Ele tem algum tipo de marca Registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, humanos, Reploids...) ou método de execução (tortura suas vítimas antes de matá-las, envia cartas ameaçadoras, coleciona seus dedos, arranca e guarda a pele de seus rostos...). Já cometeu algumas mortes e está sendo procurado pela justiça.

## AZARADO

**-1 ponto:** as coisas dão errado para este Personagem com indesejável frequência. Uma vez por sessão de jogo, um de seus Testes terá o pior resultado, sem a necessidade de jogar os dados. Isso sempre acontecerá no pior momento possível (momento esse escolhido pelo Mestre).

## BLINDAGEM FRACA

Apenas para Personagens Replolds com o Aprimoramento Blindagem.

**-1 ponto:** Este Personagem tem uma proteção mais fraca contra um determinado tipo de ataque: fogo, água, ácido, laser, contusão, explosão, etc. Os tipos de ataques são melhor explicados no capítulo "Super-Ataques".

Sempre que recebe dano com o tipo de ataque com o qual ele tem blindagem fraca, sua IP é reduzida à 0.

## CLEPTOMANÍACO

**-1 ponto:** seu Personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias ou até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de forma inconsciente – o Personagem não se lembra de ter surrupiado o objeto.

## CÓDIGO DE HONRA

**-1 ponto:** seu Personagem possui um Código de Honra que ele segue até a morte. Esse código inclui nunca atacar em vantagem numérica, um adversário desarmado ou de forma covarde, proteger os mais fracos e indefesos, honrar as mulheres, ser sempre educado e respeitar os mais velhos.

## DEFEITO FÍSICO

**-1 ponto:** seu Personagem não tem um olho. Ele não consegue julgar profundidades e todos os seus Testes de PER envolvendo visão são considerados Difíceis.

**-1 ponto:** mudo. Seu Personagem não é capaz de preferir nenhum tipo de som que não sejam grunhidos.

**-1 ponto:** gordo. Seu Personagem é extremamente gordo e desajeitado. Qualquer Teste envolvendo AGI é tratado como se fosse Difícil. Além disso, fica complicado para ele esconder-se, passar por lugares apertados ou mesclar-se na multidão. Replolds com este Aprimoramento Negativos são considerados grandes e robustos.

**-1 ponto:** desfigurado. Seu Personagem possui um rosto completamente destruído, seja por problemas de nascença, seja por tortura ou por alguma doença. O CAR não pode ser maior que 10 e todas as pessoas comuns reagem negativamente a ele em um primeiro momento.

**-2 pontos:** surdo. Seu Personagem não consegue escutar nenhum tipo de som.

**-3 pontos:** cego. Seu Personagem sofre todas as penalidades de alguém que não consegue enxergar

(a menos que tenha comprado a Perícia Luta às Cegas). Caminhar sem tropeçar, andar por florestas ou cidades sozinho e encontrar objetos são tarefas muito difíceis para seu Personagem.

## DUPLA PERSONALIDADE

**-3 pontos:** conhecido na psicologia como Síndrome de Caim, seu Personagem possui duas ou mais personalidades habitando o mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio por alguma coisa. São pessoas totalmente diferentes, com suas próprias lembranças. O Jogador pode construir um Personagem para cada uma. A mudança de uma personalidade para outra NÃO é controlada pelo Jogador.

## ESQUIZOFRÊNICO

**-2 pontos:** este Personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por "eles", ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada, acreditar que existem Duendes e loucuras do tipo. Costuma ter idéias completamente absurdas e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (para ele SÃO verdadeiras).

## FOBIA GRAVE

**-1 ponto cada:** seu Personagem morre de medo de alguma coisa. Não é apenas medo, mas pânico total, um horror irracional e inexplicável diante do objeto de sua fobia. As fobias mais comuns são: acrofobia (medo de altura), agorafobia (medo de espaços abertos), ailurofobia (medo de gatos), balistofobia (medo de armas de fogo), belenofobia (medo de agulhas e espinhos), botanofobia (medo de plantas), claustrofobia (medo de espaços fechados), demofobia (medo de estar com muitas pessoas), entomofobia (medo de insetos), necrofobia (medo dos mortos), pirofobia (medo do fogo).

Para evitar uma fuga alucinada ou crise de histeria, um Personagem confrontado com o objeto da fobia deve ter sucesso em um Teste Difícil de WILL.

## INIMIGOS

**-1 ponto cada:** o Personagem pode ter arrumado encrenca "da grossa" com algum NPC muitíssimo poderoso (algo quase intocável pelos Jogadores). Pode ser um chefe de quadrilha, um chefe do crime, o próprio Dr. Wily, ou Sigma. O inimigo pode, e deve, ser usado pelo Mestre como pano de fundo para Aventuras e até mesmo como Background para a Campanha.

## LEIS DA ROBÓTICA

Somente para Personagens Replolds.

**-1 ponto:** Quando o Dr. Light construiu Protoman, ele sabia que seria perigoso se os Replolds não seguissem as Leis da Robótica, propostas por Isaack Asimov:

Um robô não pode causar mal a um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra

qualquer mal.

Um robô deve obedecer às ordens dos seres humanos, desde que essas ordens não entrem em conflito com a Primeira Lei;

Um robô deve proteger sua própria existência, desde que essa proteção não entre em conflito com a Primeira ou a Segunda Lei.

Hoje em dia nenhum Reploid sai da fábrica sem antes ter as Leis da Robótica implantadas em seu cérebro. Enquanto tiver estes Aprimoramentos Negativos, o Reploid deverá segui-los fielmente, o que pode resultar em problemas quando eles lutam contra o crime (contra seres humanos). No entanto, Repluids podem aprender e desaprender com facilidade. Se um Personagem resolve recomprar as Leis da Robótica com 1 ponto de Aprimoramento, ele passa a agir da forma que quiser. A humanidade vê isso como um perigo, e qualquer Reploid que não siga às Leis da Robótica poderá ser tratado como criminoso. Seu destino pode ser a destruição completa na fornalha ou a exposição no Museu de Robôs (o que costuma ser mais comum).

Algumas vezes pode acontecer de um Reploid desobedecer alguma das Leis por acidente, ou então é colocado diante de um dilema insolúvel ("Não pode disparar contra o Dr. Wily, mas também não posso deixar que ele machuque o refém! O que faço?"). Quando este tipo de coisa acontece, o Reploid deve fazer um Teste de WILL: se falhar ele consegue desobedecer à Lei (no caso demonstrado, disparar contra o Dr. Wily), mas seu cérebro ficará sobrecarregado e irá se auto-desligar imediatamente. Com isso o Reploid fica em estado de dormência, e apenas poderá ser religado por um técnico especialista em Repluids. O Mestre deve decidir em quais situações o Personagem tem o direito de tentar quebrar uma Lei.

Repluids criminosos (como os construídos pelo Dr. Wily, ou os Mavericks de Sigma) não seguem a nenhuma das Leis.

As Leis da Robótica são o único Aprimoramento Negativo que não contam em seu limite de -3 pontos em Aprimoramentos Negativos.

## MÁ REPUTAÇÃO

**-1 ponto:** seu Personagem possui uma péssima reputação onde quer que vá e não consegue livrar-se desse estigma. É difícil conseguir qualquer crédito e onde quer que vá, as pessoas olham desconfiadas para seu Personagem.

## MANIA DE PERSEGUIÇÃO

**-1 ponto:** para este Personagem paranóico, ELES estão sempre de olho. Membros de um grande grupo (ou mais de um) perseguem o Personagem aonde quer que ele vá. Pelo menos, é nisso que ele acredita com todas as forças.

**-2 pontos:** igual ao acima, com a diferença de que ELES realmente existem e estão mesmo perseguindo seu Personagem onde quer que ele vá.

## MANÍACO-DEPRESSIVO

**-2 pontos:** o Personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

## MENTIROSO COMPULSIVO

**-2 pontos:** o pior mentiroso, dizem, é aquele que acredita na própria mentira. Este é um deles. O Personagem mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz e pensa estar enganando a todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

## VICIADO EM JOGOS

**-1 ponto:** seu Personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Está atolado até o pescoço em dívidas de jogo e talvez sendo perseguido por agiotas. Quando tiver algum dinheiro sobrando, será difícil resistir à chance de apostar (Teste Difícil de WILL).

## IMPLANTES CIBERNÉTICOS

Em **MEGAMAN RPG** os Personagens Repluids devem gastar pontos de Aprimoramento para ter acesso a certas características especiais. Uma outra opção seria permitir aos Jogadores adquirir certas características na forma de implantes cibernéticos.

Os implantes cibernéticos, não custam pontos de Aprimoramento, mas sim créditos (dinheiro). Desta forma, seria possível gastar dinheiro para aprimorar seu Personagem.

O custo, no entanto, é alto. Para cada ponto gasto em Aprimoramento, o implante custaria em média 2d6x1000 créditos.

O Mestre tem a opção de permitir, ou não, os implantes cibernéticos em sua Campanha, assim também como "quais" os Aprimoramentos são permitidos.



# PERÍCIAS

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícia ele terá para gastar. Esses pontos de Perícia podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

## PONTOS DE PERÍCIA

Quando criamos um Personagem, ele possui uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias.

- Cada ponto de Inteligência vale 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade vale 10 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT.

## SUBGRUPOS

Algumas Perícias são marcadas com um sinal \*. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

## VALOR INICIAL

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de habilidades muito aparentadas.

Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas – Desenho.

*Já que tem Destreza 16, Shark já possui 16% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos (como o canhão de plasma). É uma porcentagem baixa, apenas 16% de chance de acertar um disparo, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! Shark pode escolher aumentar o SUBGRUPO Canhão de Plasma para 40% com o acréscimo de 24 pontos de Perícia – mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!*

**Importante:** é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

## VOCÊ É MESMO BOM?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor do Teste pode ultrapassar 100% – mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

até 15%	Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.	15
a 20%	Novato. Está começando a aprender.	
21 a 30%	Praticante. Usa esta Perícia diariamente.	
31 a 50%	Profissional. Trabalha e depende desta Perícia.	
51 a 60%	Especialista.	
61%+	Um dos melhores na área.	

## LISTA PERÍCIAS

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

### GRUPO\*

Subgrupos.

Observação: o símbolo \* só aparecerá em casos nos quais a Perícia tem subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

As Perícias são apresentadas em um contexto geral. Se você precisar de um detalhamento sobre como funciona a Perícia, veja os livros **ARKANUN**, **TORMENTA**, **TEMPLÁRIOS** e outros da **EDITORA DAEMON**.

### **ANIMAIS\***

Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

### **ARMADILHAS (PER)**

#### **ARMAS BRANCAS\* (DEX)**

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

#### **ARMAS DE FOGO\* (DEX)**

Alguns subgrupos possíveis: Pistolas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifle Laser, Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas (canhão), Granadas, Canhão de Plasma.

**Importante:** essa Perícia exige que o Personagem tenha determinado Aprimoramento sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos.

Em **MEGAMAN RPG** todas as armas são de alta tecnologia: ao invés da pólvora, eles utilizar disparos laser, plasma e prótons. Mais detalhes sobre as armas no capítulo Equipamento.

### **ARTES\***

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Presdigitação (DEX), Redação (INT).

#### **ARTÍFICE\* (0)**

Alguns subgrupos possíveis: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couro), Ferreiro (Metais), Pedreira (Pedras), Sapateiro (Couro Rígido).

#### **AVALIAÇÃO DE OBJETOS\* (PER)**

Alguns subgrupos possíveis: Antiguidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

### **CAMUFLAGEM (PER)**

#### **CIÊNCIAS\* (INT)**

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito e Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geologia, Geografia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Robótica, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

### **CIÊNCIAS PROIBIDAS OU ALTERNATIVAS\* (0)**

Alguns subgrupos possíveis: Alquimia, Anjos, Astrologia, Búzios, Demônios, Oculto, Psiconicismo, Rituais, Tarot, Teoria da Magia, Vampiros, Viagem Astral.

#### **CONDUÇÃO\* (AGI)**

Alguns subgrupos possíveis de Condução: Automóvel, ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carruagem, Motocicleta.

Alguns subgrupos possíveis de Pilotagem: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, ônibus Espacial, Lancha, late, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta.

#### **DISFARCE (INT)**

#### **ELETRÔNICA (0)**

#### **ENGENHARIA\* (0)**

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Materiais, Mecânica, Naval e Química.

#### **ESCUDO (DEX)**

#### **ESCUTAR (PER)**

#### **ESQUIVA (AGI)**

#### **ESPORTES\***

Alguns subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (DEX), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Paraquedismo (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

#### **ETIQUETA\* (CAR)**

Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

#### **EXPLOSIVOS (0)**

#### **FALSIFICAÇÃO\* (INT)**

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

#### **FURTAR (DEX)**

#### **FURTIVIDADE (AGI)**

#### **IDIOMAS/LÍNGUAS\* (0)**

Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão,

Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos lingüistas.

Braille (0), Código Morse (0), Criptografia (0), Linguagem de Sinais (0), Leitura Labial (0)

### **INFORMÁTICA\* (0)**

Alguns subgrupos possíveis: Computação, Internet, Hacker, Manutenção, Programação.

### **JOGOS\***

Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro (INT), Videogames (DEX), RPG (INT).

### **MANIPULAÇÃO\***

Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnotismo (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábria (CAR), Liderança (CAR), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

### **MANOBRAS DE COMBATE\***

Esta categoria de Perícia é um caso especial. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Estas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realiza-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses.

**Carregar Disparo (50):** Permite ao Personagem ficar uma rodada inteira se concentrando para aumentar o dano causado com sua arma (apenas algumas poucas armas podem ser carregadas, como o Canhão de Plasma). Cada rodada se concentrando aumenta o dano em +1d (o mesmo tipo de dado que a arma normalmente causa). O Personagem pode ficar no máximo duas rodadas se concentrando, a menos que a descrição da arma diga o contrário. É possível carregar um disparo e não realiza-lo (preparar o disparo carregado), mas o Personagem precisa de concentração, e não poderá realizar nenhuma outra tarefa.

**Desarme (40):** Esta manobra permite tirar uma arma de controle do oponente sem feri-lo (a menos que seja uma arma presa ao corpo, como com o Aprimoramento Canhão de Plasma).

**Mira (30):** A mira aumenta em 30% o valor da Perícia de Armas de Fogo para o próximo disparo, mas obriga o Personagem a perder uma rodada inteira se concentrando. Pode ser usada para Super-Ataques utilizados a longa distância.

**Luta com Duas Armas (50):** o Personagem sabe lutar com duas armas (brancas), desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor que a outra. Para usar cada arma é feito o Teste individualmente.

**Luta às Cegas (40):** capacidade de lutar sem ver (o que inclui olhos vendados, cegueira ou inimigos invisíveis).

**Refém (30):** o Personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crise. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou

uma estaca no coração. Se um Personagem com esta Perícia estiver com um refém e decidir mata-lo, não há NENHUM tipo de ação que o impeça (esta habilidade não funciona com Replolds).

### **MANUSEIO DE FECHADURAS (0)**

### **MECÂNICA (DEX)**

### **MEDICINA\***

Alguns subgrupos possíveis: Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT).

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

### **MINERAÇÃO\* (0)**

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

### **NEGOCIAÇÃO\***

Alguns subgrupos possíveis: Barbanha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT).

### **PESQUISA OU INVESTIGAÇÃO (PER)**

### **PROCURA (PER)**

### **RASTREIO\* (PER)**

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

### **SOBREVIVÊNCIA\* (PER)**

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

### **INVENTANDO NOVAS PERÍCIAS**

Nem todas as Perícias do mundo são cobertas por estas regras. Pode ser que tenhamos esquecido de alguma, que seus Jogadores descubram algo novo que não esteja listado neste capítulo, ou desejem algo extremamente específico como pilotar balões ou maquinários construídos por cientistas insanos.

Neste caso, o Mestre pode criar uma Perícia nova, que tenha o efeito desejado. Verifique se existe algum Valor Inicial (DEX, AGI, INT, PER...) ou se a Perícia tem de ser aprendida a partir do zero (neste caso, não existe Valor Inicial). Apenas tome cuidado para verificar se a Perícia não existe mesmo...

A criação de novas Perícias é especialmente importante para os Super-Ataques. Muitos Aprimoramentos também exigem que se utilize uma Perícia Nova.

# PONTOS HERÓICOS

Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são uma espécie de “aura heróica” ou “sorte” que protege o corpo físico do Personagem de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

## POR QUE PONTOS HERÓICOS?

O **SISTEMA DAEMON** foi desenvolvido para ambientes **REALISTAS**. Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos, sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real).

Porém, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de Ação e Aventura. Como fazer cavaleiros templários enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os cavaleiros se juntassem a eles?

Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isso...

Para resolver esse problema, existem os Pontos Heróicos, que são Pontos “extras” que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um cavaleiro com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê. Cabe ao Mestre dosar a quantidade de Pontos Heróicos em sua Campanha, limitando o número máximo de PH por nível.

Em **MEGAMAN RPG** os Personagens humanos

podem ter, no máximo, 3 Pontos Heróicos por nível. Já os Reploids podem ter qualquer quantidade.

## COMO FUNCIONAM?

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade ou outros atos dignos de um herói).

O uso de Pontos Heróicos não é considerado ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem. Eles **NÃO** podem ser usados em condições de não-heroísmo (por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele). As situações não que permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataques surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for “anulado” pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

## RECUPERANDO OS PONTOS HERÓICOS

Um Personagem recupera 1 Ponto Heróico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida (também um por dia). Recuperar Pontos Heróicos também não exige descanso.

# SUPER-ATAQUES

O que mais marca os jogos da série **MEGAMAN** é o fato de que, a cada inimigo derrotado, o herói recebe um novo tipo de disparo, uma nova arma especial. Isso é feito graças a um dispositivo que lhe permite copiar o cartão de memória de seu inimigo. Mas o que é um cartão de memória? Na verdade é este cartão que define o Super-Ataque do Replid.

Cada Replid é construído com um cartão de memória diferente. Este cartão de memória define seus ataques padrão: disparo de chamas, ataque de vento, lança granadas, etc. Existem muitas possibilidades. Um Replid sem um cartão de memória seria simplesmente um robô, sem inteligência artificial e incapaz de fazer qualquer coisa além de seguir ordens.

## ADQUIRIR E UTILIZAR SUPER-ATAQUES

O Super-Ataque é um Aprimoramento que deve ser pago em pontos. Quando você compra este Aprimoramento, recebe uma certa quantidade de Pontos de Energia e uma quantidade de Níveis de Energia. A quantidade exata depende de quantos pontos você gastou com o Aprimoramento Super-Ataque:

**1 ponto:** Você recebe 2 Níveis de Energia e 3 Pontos de Energia.

**2 pontos:** Você recebe 3 Níveis de Energia e 4 Pontos de Energia.

**3 pontos:** Você recebe 5 Níveis de Energia e 5 Pontos de Energia.

**4 pontos:** Você recebe 7 Níveis de Energia e 7 Pontos de Energia.

**5 pontos:** Você recebe 9 Níveis de Energia e 9 Pontos de Energia.

Cada ponto extra gasto com o Aprimoramento Super-Ataque aumenta 2 Níveis de Energia e 2 Pontos de Energia. Estes são apenas valores iniciais; conforme o Personagem torna-se mais experiente, mais pontos ele receberá.

Os Pontos de Energia são pontos gastos quando o Personagem utiliza um Super-Ataque. Já os Níveis de Energia são a quantidade de pontos que você tem para gastar nos diferentes tipos de Ataques.

## TIPOS DE ATAQUES

Em **MEGAMAN RPG** existem oito tipos de Ataques. Cada um deles pode ter um valor de 0 a 5 (valores superiores são muito raros entre os Personagens). Quando cria o seu Personagem, o Jogador deve distribuir seus Níveis de Energia entre estes oito tipos de Ataques.

Os oito Tipos de Ataques existentes são os seguintes:

**Fogo:** o mais destruidor elemento. O Fogo é o mais tentador e também o mais perigoso. O Replid pode fazer disparos de chamas, lançar bombas e granadas.

**Água:** o Replid com este Tipo de Ataque tem uma

forte ligação com a água. Pode disparar colunas de água, nadar livremente, disparar bolhas, entre outras.

**Ar:** um dos mais destruidores elementos da natureza, responsável por tornados e furacões. Como o som é provocado por vibrações do ar, este Tipo de Ataque também é responsável pelos ataques sonoros.

**Terra:** a força bruta, o terremoto, a destruição. O Replid com este Tipo de Ataque tem controle sobre o solo e as pedras. Pode disparar rochas, aumentar sua Força, entre outros feitos.

**Luz:** este é o caminho da luz, da ilusão e do raio laser. Tudo que nós vemos não passa de luz refletida; portanto, este Replid tem poder sobre aquilo que as pessoas vêem... ou não vêem. Os Ataques de Luz são os mais comuns entre os Replids.

**Trevas:** os ataques de sombras, escuridão, morte e destruição. Este Tipo de Ataque é mais comum entre os vilões, mas isso nem sempre acontece.

**Plantas:** ao contrário dos anteriores, este Tipo de Ataque não costuma ser usado para causar dano, mas para ter certa influência sobre plantas, frutas, vegetais, árvores, madeira. Apesar disso, também pode ser utilizado como formas de ataque.

**Animais:** semelhante à Plantas, mas é utilizado para animais de todos os tipos, desde insetos até mamíferos (com exceção dos inteligentes).

## NÍVEIS DE ENERGIA

Seu Personagem possui um determinado número de Níveis de Energia, de acordo com o Aprimoramento Super-Ataque e com o nível do Personagem.

Estes Níveis devem ser distribuídos entre os Tipos de Ataque disponíveis. Todos os Personagens começam o jogo com 0 em todos os Tipos de Ataques.

Um destes Ataques será o Ataque Padrão (ou Principal) do Personagem. Ele deve ser escolhido pelo Jogador durante a criação do Personagem, e nenhum outro Ataque poderá ter valor superior ao Ataque Padrão (no máximo de mesmo valor). Da mesma forma, um Personagem jamais pode ter Níveis de Energia em um Tipo de Ataque oposto ao seu Ataque Padrão. Os opostos são: Fogo e Água; Terra e Ar; Luz e Trevas; Animais e Plantas.

*Explosiveman tem o Aprimoramento Super-Ataque com 2 pontos. Portanto ele tem 3 Níveis de Energia e 2 Pontos de Energia. Ele decide que seu Ataque Padrão será Fogo, portanto irá distribuir seus Níveis de Energia de forma a ter Fogo 2 e Terra 1. Os demais Tipos de Ataques tem valor 0.*

## APRENDENDO SUPER-ATAQUES

Não é porque o Replid possui determinado número de Níveis de Energia em um ou mais Tipos de Ataque que ele pode sair por aí fazendo o que quiser. Para realizar um efeito, o Replid precisa

primeiro aprender os Ataques que deseja realizar. Estes ataques estão gravados em seu cartão de memória, mas cada cartão é capaz de compor somente alguns poucos ataques.

Primeiramente o JOGADOR precisa estipular quais são os efeitos que seu Personagem conhece, quais são os Super-Ataques que ele conhece. Mais adiante você terá vários Super-Ataques como exemplos, mas o Mestre deve sentir-se livre para criar novidades. Para termos de regra, utilize as Magias apresentadas para o **SISTEMA DAEMON** como base.

Um Replid que tenha o Aprimoramento Super-Ataque começa o jogo com 1d6 Super-Ataques. É uma quantidade relativamente pequena, mas ele pode conseguir mais ao longo da Campanha.

A soma de todos os Níveis de cada um dos Tipos de Ataques de um Personagem será seu Nível Total. Se um Personagem tem Trevas 2, Fogo 1, Animais 2, seu Nível Total é 5.

## EXIGÊNCIAS

Para ser capaz de realizar um determinado Super-Ataque, o Replid deve ter Níveis nos Tipos de Ataque exigidos. Se um Super-Ataque tem como exigência dois ou mais Tipos de Ataque, deve-se somar os Níveis necessários para obter a exigência. Por exemplo, se um Super-Ataque tem como exigência Luz/Terra 4, a soma de Luz e Terra do Personagem deve ser igual ou superior a 4, mas ambos devem ter resultado mínimo 1 (ou seja, se você tem Luz 4 e Terra 0, não pode usar este ataque).

*Explosiveman tem Fogo 2 e Terra 1. Portanto ele será capaz de utilizar qualquer Super-Ataque que tenha como exigências Fogo 1; Fogo 2; Terra 1; ou qualquer combinação destes. Ele não poderá utilizar, por exemplo, um Ataque que exige Fogo 3 e/ou Terra 2. Além disso, ele também será capaz de realizar ataques que tenham como exigência Fogo/Terra 3.*

## CUSTO

Para lançar seus Super-Ataques, é verificado se o Personagem possui Pontos de Energia suficientes para realizar o efeito. Os Pontos de Energia são subtraídos do total disponível e gastos na concentração do Ataque. Utilizar um Super-Ataque não exige concentração especial, mas é tratado como um ataque normal.

Super-Ataques realizados com Nível Total 1 ou 2 requerem o gasto de 1 Ponto de Energia; Ataques com 3 a 4 em Nível Total requerem 2 Pontos de Energia por ativação; Ataques com 5 e 6 de Nível Total requerem 3 Pontos de Energia por ativação. Ataques com Nível Total 7 ou mais requerem 4 Pontos de Energia por ativação.

Pontos de Energia podem ser recuperados apenas através de cápsulas especiais. Existem cápsulas portáteis que podem recuperar 1 a 6 Pontos de Energia quando utilizadas. São as chamadas "Weapon Capsules", ou Cápsulas de Energia. Outras cápsulas

especiais (como Cápsulas de Recarga) também podem recuperar Pontos de Energia. Tais itens são apresentados no capítulo Equipamento.

## ALCANCE

A distância máxima do Replid que o Ataque pode atingir. Ataques instantâneos e sustentáveis se dissipam imediatamente quando deixam a área de efeito. Ataques permanentes devem ser realizados dentro dessa área, mas depois o Replid pode se afastar sem que o efeito termine.

"Padrão" significa que o alcance depende do Nível Ataque: 50m para Nível 1; 100m para Nível 2; 200m para Nível 3; 500m para Nível 4; e 1km para Nível 5. Dobre o alcance para cada Nível acima de 5. Quando um Ataque envolve dois ou mais Tipos de Ataque, vale o Nível mais baixo.

Apesar destas longas distâncias, é absolutamente necessário que o Replid tenha contato visual com o ponto ou criatura onde o Ataque será lançado. Certos Aprimoramentos como Sentidos Aguçados podem ajudar nisso.

Perceba que alcance e área de efeito não são a mesma coisa. Um Ataque pode ter alcance padrão, mas afete somente uma determinada área por Nível Total utilizado.

A maioria dos Super-Ataques é utilizado em combate, portanto serão necessários Testes de Ataque e/ou Defesa para ser capaz de utilizá-lo. Outros, no entanto, não são usados em combate e, portanto, não necessitam de Testes. A descrição de cada Super-Ataque explica os procedimentos necessários.

Super-Ataques conjurados sobre si mesmo não necessitam de Testes, acertam automaticamente (neste caso seu alcance será mencionado como "Apenas o Usuário").

## DURAÇÃO

Existem três tipos de duração para um Super-Ataque: instantâneo, sustentável ou permanente.

### Instantâneo:

Como diz o nome, estes Super-Ataques duram apenas um instante. Eles realizam seu efeito no momento em que são lançados e então acabam – como uma lâmina de gelo, que é disparada, causa dano e então desaparece. A grande maioria dos Super-Ataques serão instantâneos.

### Sustentável:

Super-Ataques sustentáveis permanecem ativos pelo tempo que o Replid manter seus Pontos de Energia nele. Uma vez lançado o Ataque, o Replid tem liberdade para lançar outros Ataques, mesmo enquanto um ou mais Super-Ataques sustentáveis já estão ativos – o único limite é o consumo de Pontos de Energia.

Alguns Super-Ataques são sustentáveis apenas durante um certo limite de tempo. Quando os Pontos de Vida de um Replod chegam a 0, qualquer Ataque sustentável que ele esteja mantendo é imediatamente cancelado.

**Importante:** Os Pontos de Energia são “armazenado” no Super-Ataque, e não podem ser utilizados em outros Super-Ataques enquanto o Replod não dissipar o efeito que criou. Por exemplo, se você tem 4 Pontos de Energia, criou uma barreira e para isso utilizou 2 Pontos de Energia, apenas poderá utilizar mais 2 pontos, e não 4. Um Personagem apenas pode recuperar seus 2 Pontos de Energia depois de cancelar o efeito sustentável (e a recuperação segue as regras normais).

#### **Permanente:**

Super-Ataques permanentes realizam seu efeito quando são lançados, mas o efeito se conserva ativo. Como nos Ataques instantâneos, os Pontos de Energia gastos com o Ataque permanentes podem ser recuperados normalmente.

Alguns efeitos dizem “permanente até ser cancelado”; isso significa que o efeito vai durar até ser interrompido por algum outro Ataque.

Este é o tipo de Ataque mais raro de todos.

### **ATAQUE BÁSICO**

Um Replod que tenha o Aprimoramento Super-Ataque já conhece determinados conceitos básicos. Portanto, ele já recebe um Super-Ataque gratuitamente, em adição aos demais que deve adquirir (apenas 1d6 durante a criação do Personagem).

Todos os Replods são capazes de utilizar o Disparo Básico, utilizado simplesmente para causar dano em seus adversários. Ao contrário dos demais Super-Ataques, este não requer gasto em Pontos de Energia para ser utilizado. Ou seja, você pode usa-lo livremente.

### **TIPOS DE DANO**

Cada arma ou Ataque pode causar um tipo de dano diferente: corte, perfuração, frio/gelo, calor/fogo, eletricidade, laser, explosão...

A lista de Super-Ataques a seguir explica exatamente qual o tipo de dano que ele causa (caso seja utilizado para causar dano, claro). Os tipos de dano existentes são os seguintes: **Explosão, Contusão, Corte, Eletricidade, Frio/Gelo, Calor/Fogo, Água, Ar/Vento, Laser, Veneno (na forma de vírus), Ácido, Perfuração, Magnetismo, Som e Próton**, sendo o último o disparo mais comum entre as armas disponíveis. Armas especiais podem causar diferentes tipos de danos, e armaduras especiais podem oferecer IP apenas contra determinados tipos de dano ou vulnerabilidade a outros.

Os tipos de dano são importantes para o uso dos Aprimoramentos Blindagem Especial e Blindagem Fraca.

Alguns dos Super-Ataques apresentados abaixo

já apresentam um Tipo de Dano. Caso contrário, tudo depende do Tipo de Ataque utilizado. O Jogador deve escolher um entre os seguintes:

**Fogo:** Explosão ou Calor/Fogo.

**Água:** Frio/Gelo, Água, Veneno ou Ácido.

**Luz:** Eletricidade, Laser, Magnetismo.

**Trevas:** Som ou Veneno.

**Terra:** Contusão ou Perfuração.

**Ar:** Ar/Vento ou Som.

**Plantas:** Contusão, Ácido ou Perfuração.

**Animais:** Contusão, Corte, ou Perfuração.

Qualquer um dos Tipos de Ataque pode causar dano como Próton.

### **LISTA DE SUPER-ATAQUES**

A seguir você terá uma grande lista de super-ataques que podem ser selecionados pelos Replods, contanto que eles sejam capazes de utiliza-los. Todos eles são baseados nos ataques e armas que aparecem nos games de **MEGAMAN** e **MEGAMAN X**. No final de cada Super-Ataque, há uma lista de armas que aparecem nos games, com seus nomes originais.

#### **ELETRICIDADE CORPORAL**

**Exigências:** Ar/Luz 3.

**Custo:** 1 ponto por turno.

**Duração:** sustentável.

**Alcance:** Apenas o Usuário.

**Tipo de Dano:** Eletricidade.

Quando utiliza este Super-Ataque, o Replod tem seu corpo envolto a uma fonte de energia. Graças a isso, é possível transmitir, pelo toque (mesmo que acidental) uma descarga elétrica. O dano será igual à IP do Replod, em dados de seis lados: um Replod com IP 2 causará 2d6 de dano ao toque.

A carga elétrica não precisa ser disparada nem Testada: acerta automaticamente qualquer criatura a distância de combate corporal. Ela é especialmente eficaz contra vários oponentes.

#### **DISPARO BÁSICO**

**Exigências:** Qualquer Ataque 1.

**Custo:** nenhum ou padrão.

**Duração:** instantânea.

**Alcance:** padrão.

**Tipo de Dano:** Variável.

Esta é a forma mais simples de se utilizar Super-Ataques, conhecida por todos os Replods com este Aprimoramento. Com ele é possível disparar chamas, fazer disparos líquidos, entre outros. O tipo exato pode variar de um Replod para outro, de acordo com seu Tipo de Ataque Principal. Replod que tenham Água como seu Tipo de Ataque Principal farão ataques de água ou gelo, enquanto Replod com Ar como seu Tipo de Ataque Principal farão disparos de vento.

O efeito visual dos ataques pode variar de um Replod para outro, mas o efeito real não. O dano sempre será igual a 1d6 para cada Nível de Ataque utilizado: se você atacou com Fogo 2, causará 2d6 de dano.

Um ataque com o Disparo Básico funciona mais ou menos como um ataque normal. É necessário um Teste de DEX ou da Perícia Nova *Disparo Básico*. Pode ser utilizado em combate corporal ou à distância, o que preferir (respeitando seu Alcance). O dano com um Disparo Básico pode ser dividido em alvos diferentes – um para cada Nível de Ataque. Com Ar 3, por exemplo, você pode atacar até 3 alvos e causar 1d6 de dano em cada. Ada alvo exige um Teste separadamente, e é uma das únicas situações em que você ataca vários oponentes na mesma rodada.

O Tipo de dano que o Disparo Básico causa vai depender do Tipo de Ataque utilizado pelo Replid. O Mestre e o Jogador devem entrar em concordância. Além do mais, quando utiliza um Disparo Básico com seu Ataque Principal, o Replid não gasta nenhum Ponto de Energia, mas quando realiza um ataque com outro Tipo de Ataque que não seja o Principal, o custo será padrão.

**Exemplos:** Rolling Cutter, Thunder Beam, Hyper Bombs, Ice Slasher, Bubble Lead, Needle Cannon, Dust Crush, Gyro Attack, Wind Storm, Blizzard Attack, Flame Blast, Yamato Spear.

## TELEPORTE CURTO

**Exigências:** Ar 4.

**Custo:** padrão.

**Duração:** instantânea.

**Alcance:** padrão.

**Tipo de Dano:** Nenhum.

Este Super-Ataque não é utilizado para atacar, mas como uma forma de defesa. Através dele, o Replid pode realizar pequenos “teletransportes”, semelhantes ao Aprimoramento Teletransporte. No entanto, a distância máxima que se pode alcançar é de 20 metros. Não é possível utilizar este Super-Ataque para atravessar paredes e locais sólidos, apenas lugares que estejam à vista.

## CRIAÇÃO DE ROBÔS

**Exigências:** Animais/Elemento 3.

**Custo:** padrão.

**Duração:** permanente.

**Alcance:** até 10m por Nível de Ataque.

**Tipo de Dano:** Nenhum.

Alguns Replids são conhecidos por sua capacidade de criar outros robôs menores a partir de seu próprio corpo. Para utilizar este Super-Ataque é necessário ter Animais 1 ou mais, e mais Nível 1 ou mais em um Tipo de Ataque qualquer. O Tipo de Ataque escolhido irá definir o tipo de robô criado.

**Fogo:** o Replid pode criar pequenos changkey, um tipo de Replid envolto em chamas.

**Ar:** o Replid pode criar pequenos yambow, um tipo de Replid semelhante a uma libélula.

**Água:** o Replid pode criar pequenos metalls, os robôs básicos de auxílio (aqueles com capacete de construção).

**Terra:** o Replid é capaz de criar alguns Dada, pequenos robôs saltadores.

**Trevas:** o Replid pode criar pequenos batonton, um tipo de morcego espião.

**Luz:** o Replid pode criar um elecn, um robô em forma de “tomada” que dispara descargas de energia.

**Planta:** o Replid pode criar pequenos suzy, um robô quadrado sem corpo que ataca em carga.

O poder dos pequenos robôs vai depender do Nível utilizado. Cada Nível do Ataque vale 10 pontos de Atributo (mas nenhum deles pode ser maior do que 2, por Nível de Ataque utilizado).

Os robôs não tem inteligência artificial, e são controlados pelo Replid, que não pode realizar qualquer outra ação. Não é possível mudar os Atributos dos robôs, a menos que sejam destruídos e reconstruídos pelo Replid. O Replid que os criou, é capaz de enxergar pelos robôs (mas este não pode se afastar mais do que o alcance máximo de seu Nível de Ataque).

## DISPARO AVANÇADO

**Exigências:** Qualquer Ataque 2.

**Custo:** padrão+1.

**Duração:** instantânea.

**Alcance:** padrão.

**Tipo de Dano:** Variável.

O Disparo Avançado funciona de modo semelhante ao Disparo Básico, mas com uma diferença: quando acerta, o Disparo Avançado ignora totalmente a IP do alvo! O dano causado é igual a 1d6 para cada Nível de Energia utilizado. O custo, no entanto, será igual ao padrão mais 1 ponto.

Criaturas que tenham Blindagem Especial contra o Tipo de Dano utilizado não sofrem estes efeitos, mas também não sofrem os benefícios deste Aprimoramento.

Utilizar o Disparo Avançado também exige um Teste de DEX ou da Perícia Nova *Disparo Básico* (DEX/0).

## ATAQUE EXPLOSIVO

**Exigências:** Ataque Elemental 3.

**Custo:** 1 ponto para cada 1d6 de dano.

**Duração:** instantânea.

**Alcance:** padrão.

**Tipo de Dano:** Variável.

A partir de Nível 3, o Replid pode fazer seus ataques de forma mais devastadora. Apenas os Ataques Elementais (Fogo, Água, Ar e Terra) podem ser utilizados desta forma.

Funciona de modo semelhante ao Disparo Básico, mas quando atinge seu alvo o ataque explode. Para cada Ponto de Energia gasto com o Super-Ataque (mínimo 3 pontos), a explosão causa 1d6 de dano no ponto de impacto, e se reduz em 1d6 para cada 10m de distância. O dano máximo que se pode provocar é de 5d6, não importando o Nível de Ataque do Replid.

Um Teste é necessário para acertar o alvo. Se falhar, ou o alvo desviar, mesmo assim ele será apanhado pela explosão – mas sofre 1d6 de dano a menos. Não é possível se esquivar completamente deste ataque, a não ser por teletransporte.

O Super-Ataque não precisa ser, necessariamente, uma explosão, mas um ataque de área.

**Exemplos:** Thunder Bolt, Rain Flush.

### DISPARO VIRÓTICO

**Exigências:** Água/Trevas 3.

**Custo:** 1 ponto.

**Duração:** instantânea.

**Alcance:** padrão.

**Tipo de Dano:** Veneno.

O Replid dispara uma pequena chuva de dardos ou outros objetos capazes de infectar o alvo com vírus de computador. Acertar o ataque exige um Teste de DEX ou da Perícia Nova *Disparo Virótico* (DEX/0). Quando o ataque acerta, a vítima sofre 1d3 pontos de dano para cada Nível de Energia utilizado no ataque (mínimo 3d3), e deve fazer um Teste Normal de CON. Caso não seja bem-sucedido, ele será infectado.

Uma vítima infectada sofre um redutor temporário de -1 (-10%) em todos os seus Atributos, e começa a perder 1 Ponto de Vida por rodada, até sua morte, ou até ser curada. O vírus pode ser detido por um Teste Normal da Perícia Mecânica ou Eletrônica.

É possível criar um anti-vírus para tornar-se imune ao efeito, mas isso requer muita pesquisa. Caso o anti-vírus seja desenvolvido pelo mesmo criador do vírus, não há dificuldade alguma. Caso contrário seriam necessárias muitas pesquisas. O vírus pode ser alterado, com Testes de Mecânica ou Eletrônica, com o passar do tempo.

**Exemplos:** Search Snack.

### FORÇA SUPERIOR

**Exigências:** Terra 1.

**Custo:** padrão.

**Duração:** sustentável.

**Alcance:** padrão.

**Tipo de Dano:** Contusão.

Este Super-Ataque serve para que o usuário adquira uma Força superior. Quando utiliza o Super-Ataque, o Replid recebe um bônus de FR, dependendo do Nível de Energia utilizado: +1d6 para cada Nível de Energia. Portanto se você utiliza o Super-Ataque com Terra 4, receberá +4d6 de bônus em FR.

Exemplos: Super Arm.

### DISPARO MÚLTIPLO

**Exigências:** Qualquer Ataque 2.

**Custo:** padrão.

**Duração:** instantânea.

**Alcance:** padrão.

**Tipo de Dano:** Variável.

Com este Super-Ataque, o Replid pode atacar vários alvos diferentes em uma mesma rodada. É um caso raro, onde o Personagem pode realizar mais de uma ação por rodada.

Quando faz seu primeiro ataque o Replid deve fazer um Teste de DEX ou da Perícia Nova *Disparo Básico* (DEX/0). Se acertar, causa 1d6 pontos de dano, para cada Nível de Energia utilizado (mínimo 2d6). O

ataque seguinte (que deve ser realizado contra o mesmo alvo, jamais contra alvos diferentes) sofre um redutor de -10% no Teste. O terceiro ataque sofre redutor de -20%, e assim por diante, causando sempre o mesmo dano. O Replid pode realizar, por rodada, um número de ataques igual ao Nível de Energia utilizado (ou seja, no mínimo 2 ataques), sendo o máximo 5.

### PARALISIA

**Exigências:** Luz 1.

**Custo:** 1 ponto por criatura.

**Duração:** sustentável.

**Alcance:** padrão.

**Tipo de Dano:** Laser.

Este Super-Ataque tem por finalidade manter a vítima paralisada por algum tempo, para que o Replid possa atacar livremente.

Acertar o ataque paralisante exige um Teste de DEX ou da Perícia Nova *Paralisia* (DEX/0) contra a WILL do alvo. Caso acerte, a vítima não sofre dano, mas ficará totalmente imóvel por um número de rodadas igual ao Nível de Energia utilizado pelo Replid (se você atacou com Luz 3, as vítimas permanecerão 3 rodadas paralisadas).

É possível paralisar mais de uma criatura com um único ataque. Neste caso deve-se anunciar os alvos ANTES do ataque. Em seguida Replid deve realizar um único Teste, mas o resultado deve ser comparado contra todos os alvos. Por exemplo, o Replid (que tenham *Paralisia 50/0*) ataca dois alvos, que tem WILL 15 (60%) e WILL 10 (40%). A chance de acertar o primeiro alvo é de 40%, enquanto o segundo é 60%. Ele lança os dados e obtêm 45. O primeiro alvo não foi afetado, mas o segundo sim.

Criaturas que tenham o Aprimoramento Blindagem Especial contra Luz/Laser, fazem seus Testes de WILL como se fossem Fáceis. Aqueles que tem Blindagem Fraca fazem Testes Difíceis.

**Exemplos:** Flash Stopper, Time Stopper.

### BARRIER/SHIELD

**Exigências:** Qualquer Ataque 1.

**Custo:** padrão.

**Duração:** sustentável.

**Alcance:** padrão.

**Tipo de Dano:** Nenhum.

Este Super-Ataque tem por finalidade criar, sobre o usuário, uma barreira capaz de protegê-lo contra ataques. Pode-se utilizar qualquer um dos Tipos de Energia para este Super-Ataque, a única diferença será o Nível utilizado.

Cada Nível de Energia melhora um pouco a IP do alvo (que pode ser o próprio Replid ou outro alvo): IP+1 se for utilizado Nível 1; IP+2 se for utilizado Nível 2; IP+1d6 se for utilizado Nível 3; IP+2d6 para Nível 4; IP+3d6 para Nível 5. Não é possível utilizar mais do que Nível 5 neste Super-Ataque.

Algumas vezes é possível "arremessar" a barreira. Neste caso ela causa dano por Contusão e exige um

um Teste de DEX para acertar (nenhuma Perícia pode ser utilizada em substituição). O dano será igual a 1d3 para cada Nível de Energia utilizado (claro que, depois disso, a defesa desaparece).

**Exemplos:** Leaf Shield, Skull Barrier, Star Crash, Plant Barrier, Junck Shield.

## BUMERANGUE

**Exigências:** Qualquer Ataque 1.

**Custo:** padrão.

**Duração:** instantânea.

**Alcance:** padrão.

**Tipo de Dano:** Variável.

Os ataques bumerangue poderiam ser exatamente iguais ao Disparo Básico, não fosse por um detalhe: caso não acerte o alvo, o ataque retorna ao Replid que o realizou, e portanto ele não perde nenhum Ponto de Energia! No resto, funciona de forma idêntica ao Disparo Básico.

**Exemplos:** Quick Boomerang, Ring Boomerang.

## HOLOGRAFIA DE ATAQUE

**Exigências:** Luz/Ar/Terra 3.

**Custo:** padrão.

**Duração:** sustentável ou instantânea.

**Alcance:** padrão.

**Tipo de Dano:** Laser.

Este Super-Ataque tem dois efeitos distintos, mencionados separadamente.

Quando utiliza este Super-Ataque, o Replid pode criar uma holografia exatamente igual a ele próprio. Esta holografia, apesar de não ser real, pode ser confundida como tal. Apenas um Teste Difícil de INT permite perceber a falsidade (o Mestre faz o Teste em segredo). A holografia é capaz de lutar normalmente,

como se fosse o próprio Replid, mas não é capaz de utilizar seus Super-Ataques. Apesar disso, seus ataques podem causar dano normalmente, mas sempre do tipo Laser. Utilizado desta forma, o Ataque tem duração sustentável.

Outra forma de se utilizar a Holografia de Ataque é criando uma holografia capaz de atacar seus inimigos. Esta holografia causa dano normal e pode atacar normalmente (mas é controlada pelo Mestre, e não pode pensar por si só). Seus danos serão sempre do tipo Laser. Neste caso, o ataque tem duração instantânea: na verdade ele permanece ativo por um número de rodadas igual ao Nível de Energia utilizado pelo Replid (mínimo 3 rodadas e máximo 7).

**Exemplo:** Copy Vision.

## TELEGUIADO

**Exigências:** Qualquer Ataque 2.

**Custo:** padrão.

**Duração:** instantânea.

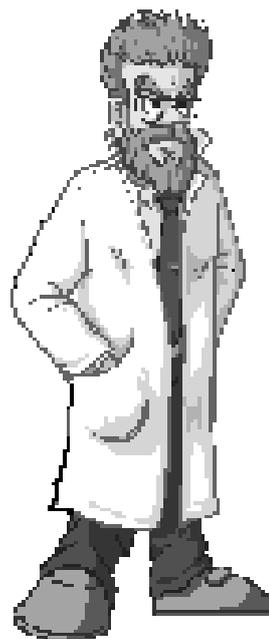
**Alcance:** padrão.

**Tipo de Dano:** Variável.

Este Super-Ataque também funciona de forma semelhante ao Disparo Básico: para atacar deve-se realizar um Teste de DEX ou da Perícia Nova *Disparo Básico* (DEX/0), e o dano é igual ao Nível de Energia utilizado, em dados de seis lados. A diferença é que este disparo persegue seu alvo.

Alvos de um ataque Teleguiado sofrem um redutor em seus Testes de Esquiva ou AGI: -5% para cada Nível de Energia utilizado no ataque (mínimo -10%). Outras formas de Defesa também sofrem redutor, mas geralmente apenas a Esquiva é empregada.

**Exemplos:** Magnet Missile, Dive Missile.



# REGRAS E TESTES

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em alguns momentos da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

## TESTES

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se **1d100** (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa falha. SEMPRE.

## TESTES DE ATRIBUTO

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma prova simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um Teste de Atributo. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

*Feline possui Agilidade 18. Ela está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é  $18 \times 4 = 72$ . O Jogador joga 1d100 e tira 75. A Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, Possivelmente sendo arrastada pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 72. Nesse caso, a Personagem escorrega, mas é rápida o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.*

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um **Teste de Perícia**.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são

complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar **modificadores**. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor do Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

## TESTE FÁCIL

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o Dobro do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

**Obs:** Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

*Explosiveman possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal seria  $12 \times 4 = 48$ , mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser  $48 \times 2 = 96$ , ou quase um sucesso automático.*

## TESTE DIFÍCIL

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um inimigo se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com **Metade** do valor.

*Explosiveman possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria  $12 \times 4 = 48$ , mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa para  $48 / 2 = 24$ .*

**Observação:** Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestres iniciantes.

*Explosiveman tenta soltar um pequeno mecanismo, mas esta equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.*

## CASO ESPECIAL: FORÇA

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

## ATRIBUTO VS ATRIBUTO

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a Fonte Ativa; o outro será a Fonte Passiva. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

*Kevin e Andréas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andraas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença é  $16-13=3$ . Assim,  $3 \times 5=15\%$ . Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será  $15+50=65\%$ . Jogue 1d100 e se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa.*

*Este Teste também pode ser feito com Andraas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de  $13-16=-3$ , assim temos  $-3 \times 5 = -15\%$  e a chance de Andreas vencer é de  $-15 + 50 = 35\%$ .*

*Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100kg que esta sobre sua mochila. O peso de 100kg é equivalente a FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é  $11 - 12 = -1$ . A chance será  $50 - 5 = 45\%$ .*

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela

abaixo: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

## SUCESSO E FRACASSO AUTOMÁTICOS

Existem casos onde não há chance de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

## SOMANDO ATRIBUTOS

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o Atributo Somado. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

*Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores,  $16+11+8 = 35$ . Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.*

	Ativo																										
	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27						
7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-						
8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-						
9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-						
10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-						
11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-						
12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-						
13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-						
P	14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-						
A	15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-						
S	16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-						
S	17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95						
I	18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90						
V	19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85						
O	20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80						
	21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75						
	22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70						
	23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65						
	24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60						
	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55						
	26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50						
	27	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45						
	28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40						
	29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35						
	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30						

## TESTE DE RESISTÊNCIA

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a proações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõem.

Um Teste de Resistência nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

**Constituição (CON):** quando o ataque é físico, por veneno, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

**Força de Vontade (WILL):** quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

**Agilidade (AGI):** quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

*Explosiveman estava enfrentando um Replid com ataques ácidos. O ataque do Replid exige que Explosiveman faça um Teste de CON para reduzir o dano que o ácido provoca.*

## TESTE DE PERÍCIA

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

*Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia Furtividade. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.*

## TESTE DE PERÍCIA COM MODIFICADOR

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraiam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

## PERÍCIA VS PERÍCIA

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa** e o outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

*Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Airton como Fonte Ativa, sua chance de vitória será  $50+40-30 = 60\%$ . Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de  $50+30-40 = 40\%$ , o que dá no mesmo.*

## PERÍCIA VS ATRIBUTO

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia

contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

*Marcos, um investigador da polícia, está sendo torturado por um chefe do crime organizado. O vilão possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o vilão possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.*

## COMBATE

No **MEGAMAN RPG**, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

### 1- INTENÇÕES

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

**Regra Opcional:** Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

*O Jogador de Explosiveman quer lançar uma Bomba contra seus inimigos, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Explosiveman fará uma Bomba se não houver nenhum amigo seu perto do inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Explosiveman não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.*

### 2- INICIATIVAS

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

### 3- ATAQUES OU AÇÕES

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam seus Super-Ataques, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

### 4- CALCULA-SE OS ACERTOS E DANOS

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

## O QUE FAZER EM UMA RODADA

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos.

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber alguma coisa.
- Conversar com alguém.
- Fazer um Super-Ataque espontâneo.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro ou tomo.

## INICIATIVA E MODIFICADORES

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

### MODIFICADOR DE ARMA

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados **modificadores** no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma

demandam uma preparação para o golpe e frequentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

### MODIFICADOR DE SUPER-ATAQUE

Quando um Personagem realiza um Super-Ataque, para cada Nível de Energia utilizado, aplique um modificador de -1 (ou seja, uma penalidade igual ao Nível Total utilizado). Isso se deve aos preparativos que devem ser utilizados nos efeitos.

*Bombman está Prestes a disparar sua Bomba (Fogo 5). Ele precisa se concentrar e se preparar para usar o Super-Ataque. Todos esses passos do Super-Ataque terão um modificador de -5.*

### INICIATIVA NEGATIVA

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com **iniciativa negativa**, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras, armas pesadas e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

### VELOCIDADE

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

*Luther está combatendo um Reploid guerrilheiro. Sua Agilidade é 13 e a do Reploid é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade da arma de Luther também não ajuda: -7, contra a do Reploid guerrilheiro, que é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com  $13+9-7=15$  de iniciativa contra os  $15+2-4=13$  do Reploid (tirou 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.*

## VALOR DE ATAQUE E DEFESA

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o **valor de ataque** e o **valor de defesa**. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as **Fases do Combate e Iniciativa** acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

*Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um Replid guerrilheiro que usa [espada 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Replid é 30. Sua chance de acertar é  $50\%+40\%-50\% = 40\%$ . Basta rolar 1d100.*

O contra-ataque do Replid é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Replid acertar são melhores:  $50\%+30\%-25\%=55\%$ .

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

**Importante:** Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

## DANO

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará **dano**.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se

o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

*Luther está atacando um metallhead com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao metallhead 1d10+2 pontos de dano.*

## ACERTO CRÍTICO

O **índice crítico** de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque **dividido por 4**, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado duas vezes e somado. Note que bônus de Força NÃO são somados duas vezes!

*Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará 2d10+2 pontos de dano no metallhead.*

**Observação:** Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

## ÍNDICE DE PROTEÇÃO (IP)

O **índice de proteção** existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Em **MEGAMAN RPG** muitas armaduras e coletes oferecem proteção extra ao usuário.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de **impacto e balística**. Outros IPs incluem **fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão** e entre outras. Uma armadura que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

## DANO DE IMPACTO

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o dano de impacto.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de

bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

## SITUAÇÕES ESPECIAIS

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas as regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o **MEGAMAN RPG** resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

## COMBATE DESARMADO

Também conhecido como **Briga** ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia **Briga** com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

## MÚLTIPLOS Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

## MÚLTIPLOS ATAQUES

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem armas e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa.

Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da **Velocidade**.

## ATAQUE À DISTÂNCIA

Algumas armas são consideradas **armas de longa distância**. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em **Dobro** dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

## ATAQUES FORA DE ALCANCE

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

*Lucas está dando cobertura para Aryttyane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Aryttyane se esconder.*

## RAJADA

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: **frontal** ou em **arco**.

A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior.

A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará.

Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como **valor de ataque** apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo.

Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano.

Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda o cálculo do dano.

*No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos-transportes abriam as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas.*

*Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadoras 33]. Como estava mirando, faz um Teste Fácil e joga 10 Ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,7,9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos. Cada navio carrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada, e os dois próximos 1 tiro.*

## GRANADAS

As granadas de mão possuem uma característica técnica chamada **pulso**, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato nd6, onde n é um número inteiro.

O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro do raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

*Um granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até **dois** metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.*

Estas regras não se aplicam a Super-Ataques ou armas lança-granadas, apenas as arremessadas com

as mãos.

## ATAQUE LOCALIZADO

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido i.um ataque localizado no coração. A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o sistema de força de um Replid) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

*Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton enxerga apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.*

*O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.*

## DESARME

O Desarme é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

*Mark está possuído por um espírito e ataca seu amigo Eris com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Mark no chão.*

## ATAQUE TOTAL

Também conhecido como **Carga**. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

## DEFESA TOTAL

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

*Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em Carga. Marcy tem Briga 30/30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2.*

*O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.*

## ATAQUE SURPRESA

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

## ATAQUE PELAS COSTAS

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

*Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.*

## MIRA

Um Personagem pode perder uma rodada inteira **mirando um inimigo** e, com isso, receber bonificações. As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate

próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.

- Durante a rodada em que está mirando e na rodada em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não pode ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).

- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por snippers em seus tiros com rifles.

*Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder atirar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [rifle 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.*

## LUTA ÀS CEGAS

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate **Luta às Cegas** (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade metade tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

*Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.*

## POSIÇÃO DESVANTAJOSA

Acontece com alguma freqüência de um dos combatentes estar em posição desvantajosa no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

*Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa Phil atira de volta*

enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

## MÃO OPOSTA

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a **mão oposta** a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate **Ataque com Duas Armas** (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima).

O Aprimoramento **Ambidestria** neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

*Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas  $(35-15)/2 = 10\%$ . Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].*

## COMBATE NÃO MORTAL

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas **um terço** do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano **real** e o **temporário**), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

*Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).*

## AMBIENTE ADVERSO

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

*Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Micheal consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.*

## REGRAS ESPECIAIS

### PARALISIA

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

### SUFOCAR

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

*Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogênio, mas nada pode fazer...*

### QUEDAS

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

*Joe saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.*

### VENENOS

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste

de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS da **Daemon Editora**.

Personagens Replid são imunes a venenos. No entanto, eles ainda podem ser afetados por vírus de computador. Trata estes vírus como um tipo de veneno.

### DANO LOCALIZADO

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

*Em uma queda, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna.*

### MORTE INEVITÁVEL

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

### CURA

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e Seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

### CURA PARA REPLOIDS

Replids não se recuperam naturalmente como os humanos. Quando estão danificados permanecem assim até serem consertados.

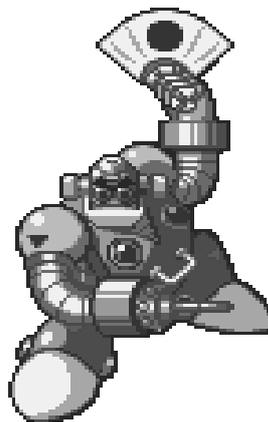
Personagens com a perícia Mecânica ou Robótica podem consertar um Replid danificado. Um Teste Normal recupera um PV. É permitido apenas um Teste por dia.

Além disso há outras formas de recuperação: algumas cápsulas especiais, conhecidas como cápsulas de energia, são capazes de recuperar os danos de um Replid.

Há também as chamadas Cápsulas de Recarga, utilizadas para recuperar os Replids. Uma cápsula de recarga é capaz de recuperar 1 PV a cada 1 hora em seu interior. Cápsulas de recarga costumam ser encontradas em locais com alta incidência de Replids.

### MORRENDO

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!



# EQUIPAMENTO

## DINHEIRO

De modo geral, um Personagem tem disponível uma quantidade de dinheiro igual à sua renda mensal. Sim, claro que ele precisa pagar contas, mas esse é o dinheiro de que ele dispõe para gastar em uma emergência (contas de água, luz e telefone podem esperar; o suborno para o homem da CIA que aponta a arma para sua cabeça, não). O Personagem pode ser rico (possuir o Aprimoramento “Recursos e Dinheiro”), pode ter Contatos que lhe arrumem dinheiro ou pode ter crédito.

Não fornecemos preços de equipamentos neste livro porque existem produtos demais disponíveis no mercado, com preços variáveis de acordo com épocas e locais diferentes. Você mesmo pode consultar catálogos de preços para saber quanto as coisas custam, de acordo com a cidade onde estiver jogando sua Campanha.

A moeda padrão de **MEGAMAN RPG** é chamada de crédito, mas tem o mesmo valor que o dólar. Portanto, utilize a moeda estrangeira como base para os cálculos.

## ARMAS

O cenário de **MEGAMAN RPG** é um futuro com uma tecnologia muito mais avançada. As armas de fogo mais tradicionais – como revólveres, pistolas e escopetas – foram substituídas por equivalentes com poder de fogo laser ou similar. As características das armas são basicamente as mesmas, mas todas causam dano por laser.

Armas mais destrutivas, como canhões, lança-granadas e similares, ainda são utilizados, pois poucas armas laser conseguem superar seu poder de fogo.

Além disso, o cenário é cheio de novas armas: lançadores de lâmina, canhões de plasma, lança-chamas. O Mestre pode criar suas próprias armas se desejar, com uma boa explicação. O **GUIA DE ARMAS DE FOGO** pode ser de grande auxílio neste caso.

## ARMADURAS

Existem muitos tipos de armadura. Podem variar desde a velha cota-de-malha medieval até a sofisticada bolha-de-alumínio protetora. Pode ser uma armadura física (um colete à prova de balas) ou energética (campos de força).

Kevlar é um tecido que costumamos chamar de “colete à prova de balas”, mas que na verdade é composto de camadas de uma espécie de plástico rígido moldado em camadas e dispostos de maneira a formar um colete. É pouco maleável, porém pode ser confeccionado em várias camadas, de acordo com o IP desejado.

Armaduras físicas e balísticas **NÃO** protegem seu Personagem de quedas, luzes, gases, fogo, frio,

eletricidade e outros.

As armaduras naturais dos Reploids geralmente são construídas de forma semelhante ao kevlar. Suas características são basicamente as mesmas, mas a proteção oferecida pode ser muito superior.

## PERTENCES

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias – mas principalmente de bom-senso. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

Entre alguns objetos e equipamentos de uso comum que os Personagens podem carregar consigo, podemos citar:

## ÉPOCA MODERNA

Podemos classificar os objetos em comuns, raros e especiais. Os comuns são aqueles que qualquer pessoa pode ter em suas posses e não requerem maiores explicações. São eles: relógio de pulso, caneta, celular, agenda, carteira, comprimidos de remédios comuns e itens assemelhados.

Os itens raros são objetos que podem facilmente ser obtidos, mas que não se costuma carregar no dia-a-dia. Dessa forma, o Jogador deve dar uma explicação simples de porque seu Personagem carrega tal item ou, pelo menos, avisar com antecedência que seu Personagem o carrega. Entram nessa categoria disquete, isqueiro (se não é fumante), faca, caderno de anotações, laptop, palmtop, canivete, remédios específicos, máquina fotográfica, corda, estojo de primeiros socorros, jóias de valor, gravador portátil, spray de defesa pessoal, ferramentas em geral.

Já os itens específicos exigem uma boa explicação em *Background* de como e porque o Personagem os possui. Aqui se encaixam armas de fogo, drogas proibidas, coletes à prova de bala, rastreadores, óculos de visão noturna, localizadores, chave-mestras, partes de corpos humanos (sangue, ossos ou outras partes).

As coisas que o Personagem tem em casa também podem ser classificadas em comuns e incomuns. Móveis, eletrodomésticos e aparelhos eletrônicos (computador comum, rádio, TV, videocassete...) são comuns. Computadores potentes, instrumentos de laboratório, prancheta de desenho, aparelhos de ginástica, coleção de armas e outras coisas precisam de explicação.

## ARMAS BRANCAS

Embora sejam incomuns em **MEGAMAN RPG**, elas existem. As armas brancas, armaduras e escudos, de origem européia, oriental ou árabe, podem ser encontrada no **GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS**. As armas de fogo (todas com suas respectivas figuras e estatísticas) podem ser encontradas no **GUIA DE ARMAS**.

## IP ESPECÍFICO

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas à danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas à outras situações. Estas vestimentas providenciam IP contra determinados tipos de ataques. Neste caso, diz-se que estas roupas possuem IP específico.

Exemplos de roupas especiais incluem roupas contra fogo, Eletricidade, frio, máscaras de gás entre outras, protegendo apenas a parte do corpo que cobrem. Dessa forma, um colete à prova de balas com IP balístico 7, tem IP cinético 4 mas NÃO reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

Para maiores detalhes sobre tipos de danos, veja o capítulo Super-Ataques.

## VEÍCULOS AVANÇADOS

Em **MEGAMAN RPG** a tecnologia avançada faz com que existam muitos tipos de veículos especiais. Planadores, motocicletas especiais, skates voadores, e qualquer coisa que se possa imaginar. Mencionar todas estas maquinarias aqui seria impossível.

Para criar e consertar estas “máquinas avançadas”, há muitas perícias específicas. As principais seriam Engenharia, Eletrônica e Mecânica. Para pilotar ou conduzir, basta a Perícia Condução. Claro, veículos simples podem ser conduzidos ou pilotados por qualquer Personagem com um mínimo de conhecimento, mas veículos de guerra e combate podem exigir alguns Testes.

Entre os veículos mais conhecidos, utilizados tanto em combate quanto como equipamento de trabalho, são as Armors, grandes armaduras blindadas que

oferecem ao piloto uma força muito superior. Existem vários modelos de Armors, mas as mais básicas tem CON 25, FR 25, DEX 15 e AGI 10 (não há valores para INT, WILL, PER, CAR).

## CÁPSULAS ESPECIAIS

Um item muito valorizado por Reploids, as cápsulas especiais existem em diferentes tamanhos e dois tipos: cápsulas de recarga e cápsulas de armamento. Elas tem, em média, o tamanho de uma bola de tênis, mas existem algumas maiores e menores.

As cápsulas de recarga tem por finalidade oferecer mais energia ao Reploid. Quando utiliza a cápsula, o Reploid tem parte de seus circuitos danificados consertados. Em regras, as cápsulas recuperam uma certa quantidade de Pontos de Vida, de acordo com seu tamanho (geralmente 1d3 ou 1d6 – mas existem grandes cápsulas capazes de recuperar até 2d6 Pontos de Vida).

As cápsulas de armamento são muito semelhantes, mas com uma pequena diferença: elas recuperam os Pontos de Energia de um Reploid enfraquecido. Estas cápsulas reabastecem a energia dos Reploids, para que voltem a utilizar seus Super-Ataques.

Além destas pequenas cápsulas, existem também três cápsulas super-especiais, muito mais raras e caras. São os Tanques de Energia e de Armamento. Estes, quando utilizados, recuperam todos os Pontos de Energia ou Pontos de Vida do usuário. Recentemente foi concluída a construção dos Super-Tanques, capazes de recuperar todos os Pontos de Energia E de Vida do usuário.

Estes Tanques Especiais tem aproximadamente o tamanho de uma lata.

# EXPERIÊNCIA

Em **MEGAMAN RPG**, sobreviver a uma Campanha muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram aos Mavericks, cientistas insanos e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Campanhas.

Esse sistema é chamado de **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitos inimigos ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

## AS NOTAS DE 0 A 10

O sistema de passagem de nível funciona desta maneira: ao final de cada **Aventura** (e não cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este questionário a respeito de cada Jogador.

1. O Jogador fez um bom *Roleplay*?
2. O Jogador colaborou para a união do grupo?
3. Os objetivos da Aventura foram atingidos?
4. O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
5. O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência.

Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

**Importante:** evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais. Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela abaixo), ele passará para o próximo nível.

## NÍVEL

O Nível máximo que um Personagem pode chegar é o 15º nível. Um Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis.

**Importante:** Não existe qualquer relação entre a complexidade tecnológica de um robô ou Reploid e

seu Nível. Um Personagem Reploid de 10º Nível não é, necessariamente, mais avançado tecnologicamente do que um outro Reploid de 1º Nível.

## O QUE EU GANHO COM ISTO?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível.

As regras do **SISTEMA DAEMON** utilizam dois métodos de avanço de nível: o método mundano e o método místico. Uma vez que em **MEGAMAN RPG** não existem magos ou clérigos, utilizaremos somente o método mundano.

## PONTOS DE ATRIBUTOS

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um Atributo **duas vezes consecutivas**.

Pontos de Atributos alocados dessa maneira aumentam também suas Perícias e outras características que dependem dos Atributos do Personagem.

*Shark, ao passar para o 2º Nível, decidiu aumentar sua Força para 17. Assim, quando Shark passar para o 3º Nível, ele **não** poderá aumentar sua Força para 18, apenas no 4º Nível ou superior.*

## PONTOS DE PERÍCIA

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

## APRIMORAMENTOS

Recomenda-se que os Jogadores anunciem **antes** qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um “prêmio”, mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Muitos Aprimoramentos (como Pontos Heróicos e Super-Ataque) concedem outros bônus ou ficam mais fortes e úteis conforme o Personagem avança de Nível. Neste caso, verifique a descrição de cada Aprimoramento separadamente.

## OUTROS PRÊMIOS

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

## TESOUROS

Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo de uma Sociedade Secreta, como criminosos ou como investimentos que tenham feito durante a Aventura.

## CONHECIMENTO

O mundo de cada Mestre é diferente.

O **MEGAMAN RPG** somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade.

Cabe ao Mestre adicionar criminosos, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os criminosos ou a verdade por trás das lendas.

## NOVOS APRIMORAMENTOS

Em alguns casos, o Personagem pode, durante a Campanha, adquirir Aprimoramentos que variam com o nível (como Pontos Heróicos).

Quando isso acontecer, considere o nível no qual

o Personagem conseguiu o Aprimoramento como sendo o 1º nível apenas para ele. Se, por outro lado, ele aumentar o Aprimoramento, o resultado é retroativo.

*Felina conseguiu Pontos Heróicos 1 quando chegou ao 5º Nível. A partir de agora, ela recebe 1 Ponto Heróico por Nível, mas não pelos níveis anteriores.*

*Shark aumentou seus Pontos Heróicos de 1 para 2. Seus Pontos Heróicos passam de 4 no 4º nível para 6 no 5º nível.*

## SUPER-ATAQUES

Personagens que tenham o Aprimoramento Super-Ataque recebem 1 Nível de Energia para ser gasto em Tipo de Ataque à sua escolha, 1 Ponto de Energia extra, e um novo Super-Ataque, à escolha do Mestre.

Os novos Super-Ataques devem ser escolhidos pelo Mestre. É recomendável que o Mestre explique, em Campanha, como foi que o Personagem aprendeu aquele novo Super-Ataque: o Personagem sofreu um upgrade, recebeu um novo cartão de memória, ou simplesmente descobriu uma outra forma de utilizar seus Ataques.

## TABELA DE AVANÇO DE NÍVEL

Experiência	Nível	PVs	Atributo	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia	Pontos de Energia	Níveis de Energia
-	0	Inicial	*Inicial *	Inicial*	Inicial*	Inicial	Inicial
0	1	+1	+1	Inicial*	Inicial*	Inicial	Inicial
5	2	+2	+2	+1	+25	+1	+1
15	3	+3	+3	+1	+50	+2	+2
30	4	+4	+4	+1	+75	+3	+3
50	5	+5	+5	+2	+100	+4	+4
80	6	+6	+6	+2	+125	+5	+5
120	7	+7	+7	+2	+150	+6	+6
180	8	+8	+8	+3	+175	+7	+7
250	9	+9	+9	+3	+200	+8	+8
400	10	+10	+10	+3	+225	+9	+9
550	11	+11	+11	+4	+250	+10	+10
800	12	+12	+12	+4	+275	+11	+11
1.100	13	+13	+13	+4	+300	+12	+12
1.600	14	+14	+14	+5	+325	+13	+13
2.200	15	+15	+15	+5	+350	+14	+14

\* Os Pvs, Atributos, Pontos de Aprimoramento e Pontos de Perícia seguem as regras de Criação de Personagem. **Os valores estão ACUMULADOS** (ao chegar ao 7º Nível, o Personagem ganha 1 Ponto de Vida e não outros 6!!!). Para maiores detalhes veja o capítulo de Criação de Personagem.

\*\* Somente Replolds com Aprimoramento Super-Ataque.

# CENÁRIO

Os jogos da série **MEGAMAN** oferecem pouco material para que se possa criar um cenário de aventuras. Existem poucos locais de importância conhecidos, mas um contexto geral pode ser apresentado.

Em **MEGAMAN** a tecnologia é bastante superior à encontrada atualmente, mas ainda assim não é tão avançada. Apesar de termos veículos planadores e robôs e Reploids andando pelas ruas, viagens espaciais ainda são consideradas difíceis. O espaço não é mais explorado do que no mundo real. A maior parte do cenário volta-se para a própria Terra.

Não existe citação sobre as cidades ou nações em que ocorrem os jogos de **MEGAMAN**. Todas as nações de nosso mundo ainda parecem existir neste cenário, com pequenas mudanças.

Os órgãos de segurança não são mais compostos por humanos. Agora os Reploids é que desempenham as tarefas mais difíceis ou perigosas, incluindo o policiamento. A tecnologia é mais avançada, mas ainda assim muitos elementos no nosso cotidiano ainda podem ser encontrados aqui.

Devido ao avanço tecnológico, claro, as armas de fogo também sofreram mudanças. A pólvora deixou de ser utilizada, dando preferência à armas de próton e laser. Tais itens são mencionados no capítulo Equipamento.

A seguir você terá a descrição de alguns pontos de interesse que aparecem nos jogos da série de **MEGAMAN**.

## MUSEU DE ROBÔS

Construído apenas recentemente, o museu de robôs expõem as maiores atrações tecnológicas já criadas. Aqui podem ser encontradas maravilhas tecnológicas.

O museu também serve como depósito para os Reploid e robôs desativados. Muitos dos antigos generais do Dr. Wily podem ser encontrados aqui, adormecidos e desligados no interior de grandes cápsulas.

O museu é protegido por uma grande quantidade de Reploid armados. Sua função é manter longe toda e qualquer tentativa de furto. Mas é claro que nem sempre funciona.

## SELVA JURÁSSICA

Localizada em uma área isolada, longe de cidades povoadas, a Selva Jurássica é um tipo de parque de diversões. Suas atrações, no entanto, não são brinquedos, mas dinossauros robotizados.

Os dinossauros não são Reploids – ou seja, não tem inteligência artificial. Ao invés disso são robôs programados. O parque é liderado por um antigo caçador que, apaixonado pelos dinossauros, resolveu dar vida ao parque, para atrair espectadores de todas

as partes do mundo.

Houve uma vez em que a Selva Jurássica foi controlada por Slashman, um dos generais de Wily, mas o lugar já foi recuperado.

## FLORESTA

Poucos quilômetros da capital fica uma grande área florestal, habitada por criaturas selvagens. Não é um lugar que ofereça grandes perigos, especialmente para um Reploid armado. A prefeitura, apoiada por naturalistas, sempre tentou manter a área isolada. Recentemente o lugar foi decretado como área de preservação natural.

Em tempos passados, a floresta sofreu com os ataques do Dr. Wily, uma vez que um de seus generais (Woodman), resolveu fazer das matas seu esconderijo. A intervenção de Megaman pôs fim aos planos do Reploid, mas teve como resultado uma deformação no curso natural da floresta.

## ZOOLOGICO

Como toda grande cidade, a capital dispõem de um grande zoológico, onde espécies de vários tipos são mantidos em cativeiro para observação e admiração de espectadores. Diferente do que acontece no mundo real, no entanto, a grande maioria dos animais do zoológico são robôs programados.

Os espectadores dificilmente notam diferença entre os animais reais e os robôs, devido à grande perfeição com que são construídos. O zoológico atrai pessoas do mundo inteiro a cada dia.

Houve uma vez, durante a misteriosa insanidade de Protoman, que o zoológico foi transformado em esconderijo para Napalmman, um de seus soldados. Mais tarde descobriu-se que não se tratava de Protoman, mas de Darkman, mais um dos Reploids do Dr. Wily. Hoje o parque encontra-se em total segurança.

## INDÚSTRIA METALÚRGICA

A indústria metalúrgica da capital já sofreu com os ataques de Wily por duas vezes consecutivas: a primeira sob a liderança de Fireman, e a segunda por Heatman.

A indústria é considerada um ponto estratégico, pois é ali que são desenvolvidas muitas das peças necessárias para a construção de robôs e Reploids de muitos tipos. Hoje os esforços para sua segurança são dobrados.

## A MARINHA

A marinha da capital é composta basicamente por Reploids e robôs. Além de uma grande frota naval, a capital dispõem de um artifício curioso e inovador: uma base de operações localizada nas profundidades do oceano.

A base submarina localiza-se a vários metros abaixo d'água. Na superfície também há instalações, mas menos complexas e atraentes. Uma das funções deste local submarino é a extração de minério.

Anos atrás, antes mesmo da construção das docas submarinas a marinha foi atacada e dominada por Bubbleman, mas recuperada por Megaman. Mais tarde, quando o Dr. Cossack resolveu utilizar seus Reploids para destruir Megaman (sob o controle do Dr. Wily), foi a vez de Diveman dominar a marinha e também as docas submarinas, que estava apenas em um estágio inicial de construção.

Hoje tudo foi recuperado, mas os minérios extraídos costumam atrair ladrões e cientistas insanos...

## ESGOTOS

Não há muito do que se falar sobre a rede de esgotos da capital. Em seu interior trabalham quase unicamente robôs e Reploids, liderados por humanos. O único evento importante ocorrido nos esgotos foi quando Toadman fez dele seu esconderijo, a mando do Dr. Cossack – que seguia as ordens do Dr. Wily pela fato de sua filha Kalinka ter sido aprisionada pelo vilão.

## HIDROELÉTRICA

Apesar da grande tecnologia atual dar importância maior às termoelétricas e energia nuclear, as hidroelétricas ainda são mais numerosas, devido à sua segurança superior e por serem menos prejudicial ao meio ambiente.

Na capital localiza-se a maior de todas as hidroelétricas do mundo. Tudo é controlado por computadores e robôs programados, e liderado por um único Reploid de total confiança dos órgãos públicos.

## CIDADE ANTIGA

Em uma época antiga uma ilha localizada a poucos quilômetros da costa, existia uma civilização to avançada quanto a atual. Devido a fatos climáticos, a cidade foi totalmente destruída por maremotos e inundações. Hoje, o lugar é abandonado, e muitas pessoas a evitam.

Em tempos remotos, a cidade abandonada foi utilizada como esconderijo para Centaurman, um dos Reploids roubados e re-programados por Mr. X – na verdade o próprio Dr. Wily disfarçado.

Depois que Centaurman foi recuperado, a cidade retornou ao abandono. Mas há quem diga que alguns robôs e Reploids sobreviventes fazem da cidade seu habitat, e estão reerguendo sua civilização robótica.

## PRISÃO NACIONAL

A capital conta também com uma das mais avançadas prisões do mundo, recentemente ampliada e reformada após uma fuga do Dr. Wily – quando Megaman finalmente conseguiu prender o cientista insano, ele foi resgatado por quatro novos Reploids

que haviam sido deixados pré-programados em um laboratório secreto.

A prisão conta com inúmeras celas. Embora a prefeitura negue o fato, existe a hipótese da existência de lugares secretos dentro da prisão, conhecidos apenas pela guarda.

Reformada, a prisão nacional agora esta totalmente protegida, com inúmeros Reploids e robôs guerrilheiros, e uma grande artilharia externa.

## MEGAMAN X

As aventuras de **MEGAMAN X** ocorrem alguns anos depois dos eventos mostrados em **MEGAMAN**. O tempo exato não é conhecido. Muita coisa mudou de lá para cá.

Aparentemente, Dr. Wily e Dr. Light não puderam sobreviver para ver este novo mundo. Enquanto o Dr. Wily desapareceu misteriosamente, o Dr. Light teve uma morte gradual em seu laboratório. Antes disso, no entanto, ele ainda conseguiu concluir sua última criação: Megaman X, um Reploid ainda mais perfeito do que o primeiro Megaman (cujo destino também é um mistério).

A construção de X tinha um objetivo, que nunca foi revelado ao Reploid. Anos mais tarde, Dr. Cain encontrou as ruínas do laboratório do Dr. Light e ativou Megaman X. Utilizando a nova tecnologia desenvolvida por Light, Cain deu vida aos Reploids-X, uma versão aperfeiçoada dos já conhecidos Reploids. Gradativamente, os Reploids e robôs da época de **MEGAMAN** foram substituídos por Reploids-X.

Muitos dos Reploids-X recém criados começaram a voltar-se contra a humanidade, e ergueram um grupo de resistência conhecido como Mavericks. Imediatamente foi criado o grupo de combate a Mavericks: os Maverick Hunters, liderados por Sigma, o mais perfeito de todos os Reploids-X já construídos.

Com o tempo, no entanto, Sigma acabou mudando de lado, e tornou-se o líder dos Maverick. Logo, Zero ascendeu ao posto de líder dos Hunters. Imediatamente Megaman X decidiu que também se uniria aos Maverick Hunters, na tentativa de encontrar seu destino: X foi construído por Light para uma finalidade específica, mas ele nunca soube qual é...

Assim é a série **MEGAMAN X**. Aqui a cronologia é muito mais interligada do que nos jogos antigos. Aos poucos o destino de X é revelado, e a real natureza de Zero: construído pelo próprio Dr. Wily com uma nova tecnologia criada pelo Dr. Light, Zero tinha como missão destruir o antigo Megaman. Mas com a morte de Wily, Zero foi re-programado pelo Dr. Cain como um Maverick Hunter. Já X foi construído pelo Dr. Light com a mesma tecnologia de Zero, com a o objetivo de destruí-lo! Agora, no entanto, o destino os colocou lado a lado contra Sigma. Mas até quando vai durar a bondade de Zero?...

## **FORTALEZA VOADORA**

Durante o primeiro jogo, os Mavericks tinham a seu dispor esta imensa fortaleza voadora. Trata-se de uma imensa aeronave de guerra, armada com grandes canhões de prótons. Sua tripulação é composta de inúmeros Reploids e robôs programados pelos Mavericks. A fortaleza seria capaz de comportar, aproximadamente, 2000 Mavericks!

A aeronave mede cerca de dois quilômetros de extensão, e já foi utilizada para destruir grandes quartéis de Reploids e soldados menores. Segundo algumas informações, a Fortaleza Voadora tem como comandante Storm Eagle, um ex-Maverick Hunter que seguiu Sigma quando este tornou-se líder dos Mavericks.

## **TANQUE DO DINOSSAURO**

Construído mais tarde, após a destruição de Sigma, sob a liderança e aprovação dos X-Hunters, o Tanque do Dinossauro é ainda maior do que a antiga Fortaleza Voadora. Mede mais de três quilômetros de extensão, podendo abrigar quase 3000 soldados, além de ter à sua disposição uma grande artilharia externa.

O Tanque do Dinossauro é comandado por Wheel Gator, um dos Mavericks que serve ao grupo de resistência conhecido como X-Hunters.

Os X-Hunters são um grupo de Mavericks criados especialmente para destruir o maior causador da queda dos Mavericks meses atrás: Megaman X. Eles eram secretamente liderados por Sigma, em sua forma de vírus!

## **QUARTEL DOS MAVERICK HUNTERS**

Quando os primeiros Reploids-X começaram a causar mal à humanidade, tornando-se Mavericks, foi

decretada a criação de um grupo de guerrilheiros especializados na destruição dos Mavericks. Assim surgiram os Maverick Hunters.

Os Maverick Hunters já tiveram muitos líderes. Inicialmente eles eram liderados por Sigma, que tornou-se um Maverick. Quando isso aconteceu, Zero ascendeu ao posto de líder. Durante a primeira guerra contra os Mavericks, Zero foi destruído, e assim um novo Reploid tomou seu lugar. Desde então os Maverick Hunters passaram a ser liderados por um Reploid conhecido como General.

O quartel general dos Maverick Hunters é o maior conhecido. Dispõem de vários soldados altamente treinados no combate de Mavericks, além de aeronaves e veículos altamente tecnológicos. Muitas cápsulas de recarga e Armors de muitos modelos são encontradas em pontos estratégicos.

## **TORRE DE DOPPLER**

Muitos anos após o início das guerras contra os Mavericks – em uma época mencionada como 21XX –, um cientista Reploid, conhecido como Dr. Doppler, construiu um Neuro Computador capaz de suprimir todas as ações agressivas dos Mavericks.

Unido a seus novos Reploids, agora controlados pelo Neuro Computador, Doppler fundou a Torre de Doppler, uma comunidade utópica onde humanos e Reploids viviam em paz. Infelizmente, sem que ninguém soubesse, Doppler acabou infectado pelo vírus de Sigma, e foi corrompido a utilizar todos seus Reploids para iniciar uma nova revolta de Mavericks.

Doppler foi detido por X e Zero (que havia sido reconstruído), mas neste instante ficou confirmado: a verdadeira forma de Sigma é um vírus de computador, que lhe permite conectar-se a qualquer corpo Reploid...



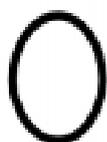
Nome \_\_\_\_\_  
 Local do Nascimento \_\_\_\_\_  
 Profissão \_\_\_\_\_ Nível \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_ Raça \_\_\_\_\_



Atributos	Valor / Mod / %	Perícias	Gasto / Total
Constituição (CON)	___ / ___ / ___	_____	___ / ___
Força (FR)	___ / ___ / ___	_____	___ / ___
Destreza (DEX)	___ / ___ / ___	_____	___ / ___
Agilidade (AGI)	___ / ___ / ___	_____	___ / ___
Inteligência (INT)	___ / ___ / ___	_____	___ / ___
Força de Vontade (WILL)	___ / ___ / ___	_____	___ / ___
Percepção (PER)	___ / ___ / ___	_____	___ / ___
Carisma (CAR)	___ / ___ / ___	_____	___ / ___



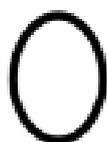
Pontos de Vida



Índice de Proteção



Pontos Heróicos



Pontos de Energia

Armadura: \_\_\_\_\_

**Perícias com Armas (DEX)**

Nome	Ataque / Defesa	Dano
_____	___ / ___	___
_____	___ / ___	___
_____	___ / ___	___
_____	___ / ___	___
_____	___ / ___	___
_____	___ / ___	___
_____	___ / ___	___
_____	___ / ___	___

**Nível de Energia**

Fogo ( )	Água ( )
Terra ( )	Ar ( )
Luz ( )	Trevas ( )
Plantas ( )	Animais ( )

**Aprimoramentos**

**Custo**

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Lista de Super-Ataques**

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_