

Projeto Metroid NB: 07.10.03 - 10.12.03

Opening archives, subject: "METROID". Loading... done.

[conteúdo]

#00: O legado dos Caçadores.....
#01: Criação de Personagens.....
#02: Kits.....
#03: Equipamento	
-Armas.....
-Suit.....
-Opcionais.....
#04: Regras Suplementares.....
#05: Galáxia	
-Cenário.....
-Elementos.....
-Localidades.....
#06: Bestiário	
-Criaturas.....
-Metroids.....
#07: Dicas de Aventuras.....
#08: FAQ (por Adam Malkovich).....
#09: Os jogos da série.....
EX: Palavras do autor.....
EX: Ficha de Personagem.....

Agradecimentos:

- A todos aqueles que postaram mensagens lá no Fórum: Valeu, caras!
- A Daemon pela chance;
- A Van Stalker, pela força;
- A Felipe "Kurt" Storino, por ter destruído Zebes... Hehehehe!
- A Deus, por ter criado a humanidade.

A todos os que estiverem com esse Net-Book, por favor: *SEMPRE SE LEMBREM DA REGRA DE OURO*, certo?

[CONSIDERAÇÕES]

Para utilizar esse NB você irá precisar do módulo básico, distribuído gratuitamente no site: www.daemon.com.br

Tudo aqui contido são somente para o uso de divulgação. As marcas e nomes aqui citados pertencem à suas respectivas empresas (Daemon editora e Nintendo).

Não venda esse livro! Ele foi criado com o propósito de divulgação apenas, e seu autor não está ganhando absolutamente nada.

Sites usados como referência:

-www.classicgaming.com/mdb/
-www.a-arca.com
-www.metroid.com
-www.gamefaqs.com
-www.metroid2.hpg.com.br

...

Introdução: [O LEGADO DOS CAÇADORES]

No ano 2000 da história do Cosmos, representantes de vários planetas na galáxia estabeleceram um congresso chamado Federação Galáctica, com o objetivo de promover a troca de cultura, informações e tecnologia. Com isso, uma era de paz e prosperidade se iniciou, com milhares de espaçonaves se lançando ao espaço. Porém, com o crescimento do tráfego interestelar, cresceram também os crimes causados pelos Piratas Espaciais, ladrões de carga e perigosos assassinos. Para contê-los, a Federação Galáctica criou a Polícia da Federação Galáctica, uma força especializada em conter os crimes desses saqueadores intergalácticos. Uma boa idéia, mas que não deu certo. A força dos Piratas Espaciais era muitas vezes superior à da Polícia, e era extremamente difícil capturá-los na imensidão do espaço.

E assim, a Federação Galáctica iniciou o uso de Space Hunters, guerreiros mercenários conhecidos por sua extrema coragem, para as frentes de combate contra os Piratas. Esses guerreiros ganhavam a vida combatendo Piratas Espaciais, recebendo grandes recompensas pela captura destes. Com o tempo, alguns destes caçadores de recompensas foram se tornando lendas, cada vez mais admirados, conhecidos e, principalmente, temidos.

No ano 20X5 da história do Cosmos, pesquisadores da Federação Galáctica descobriram uma forma de vida desconhecida em um planeta chamado SR388. A criatura, que possuía o poder de voar e uma espantosa e amedrontadora capacidade de absorver energia vital de outros seres, foi denominada "Metroid". Levada em animação suspensa para a nave de pesquisas, a criatura foi estudada. A partir destes estudos, muitas descobertas foram feitas, como a reprodução acelerada através de radiação beta, sua vulnerabilidade ao frio e, principalmente, sua provável ligação com a devastação de SR388: acreditava-se que os Metroids poderiam ter sido os responsáveis pela extinção de toda e qualquer forma de vida em SR388...

A criatura foi, então, encaminhada a Terra para maiores estudos; porém, a nave nunca chegou lá: a nave de pesquisas foi interceptada por Piratas Espaciais, que tomaram a cápsula contendo a espécime em animação suspensa, e mataram todos os tripulantes da nave. Não tardou para descobrirem detalhes sobre o Metroid, seu enorme potencial destrutivo, e pretendiam fazer bom uso disso...

A Federação Galáctica, tão logo descobriu o paradeiro dos piratas espaciais - Zebes-, enviou tropas para o local, na tentativa de tomar rapidamente o planeta. Fracassou miseravelmente. O planeta já era um forte natural por si só, e os piratas estavam bem preparados para a invasão.

E então, a Federação Galáctica, depois de terríveis baixas e de se mostrar ineficaz no caso, usou seu último recurso:

Os Space Hunters.

...

Fase #01: [CRIAÇÃO DE PERSONAGENS]

[Crie uma Lenda]

A criação do personagem é, como é de se esperar, uma das partes mais importantes do jogo; isso chega a ser redundante, mas um personagem criativo e bem construído pode render partidas inesquecíveis. Ao criar personagens, tente se esforçar para criar um personagem interessante, diferente e coerente. Com bons personagens, a história flui muito mais facilmente! O módulo básico do Sistema Daemon contém um questionário para te ajudar a criar seu personagem: respondê-lo não é obrigatório, mas ajuda muito a enriquecer o personagem.

[Padrões]

Personagens de Metroid serão basicamente (ou estarão envolvidos com) *Space Hunters*, os caçadores de recompensa galácticos que cumprem missões arriscadas para a Federação Galáctica. Personagens de Metroid possuem 100 pontos de atributos, cinco pontos de aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos de perícia. Pontos heróicos estão PROIBIDOS: para Space Hunters, será usado o EN (*Energia*), a energia do Suit, que atuará como "PV's Extras" fornecidos pela própria Suit.

Todos os Jogadores que possuem uma Suit terão inicialmente TRÊS opcionais, que devem ser escolhidos mediante permissão do mestre. A exceção é a Worker Suit, que começa com CINCO opcionais.

Regras Sobre Opcionais serão explicadas no capítulo "EQUIPAMENTO".

[Gênese]

Será dado o passo-a-passo para a criação de um personagem, juntamente com um exemplo de personagem que criaremos agora. Acompanhe:

[Passado]

Imagine o que aconteceu como seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu(s) objetivo(s).

Como exemplo usaremos Eva Reichert, uma garota de 21 anos. Quando era tinha 12 anos, a estação espacial onde viviam seus pais adotivos (Dois renomados pesquisadores) foi atacada por Piratas Espaciais. Ela assistiu, aterrorizada à

carnificina causada por aqueles seres. Ela assistiu, sem nada poder fazer, ao assassinato de seus Pais na sua frente. Quando um Alien a encontrou em meio aos escombros e se preparava para matá-la, apareceu alguém. Alguém que vestia uma Armadura Dourada, que eliminou o ser rapidamente com uma rajada de laser. Esse mesmo alguém estendeu a mão para ela... e então a garota perdeu os sentidos. Esse evento a marcou demais e, lembrando do “anjo dourado”, decidiu ser como aquela pessoa... Dali em diante, assim que conseguiu a maioria, se alistou à Polícia da Federação Galáctica e não muito tempo depois se tornou uma Space Hunter.

[Atributos]

Serão usados, como dito anteriormente, 101 pontos para distribuir entre suas quatro características. Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha... Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente. Nesta etapa, nenhum atributo pode ter menos do que 3 pontos e mais do que 18.

Eva é morena de cabelos curtos e negros; uma mulher forte, com uma aparência esbelta e com alguns músculos evidentes, resultado do treinamento da Polícia da Federação. Devido a treinos constantes, sua mira também é privilegiada. Ela se dedicou com afinco aos estudos, mas tem dificuldades para se relacionar com as pessoas, às vezes sendo amarga e ríspida - tudo o que ela quer é destruir os Piratas Espaciais, nada mais importa, às vezes nem mesmo sua vida. No final, fica algo assim:

Atributos	Valor
Constituição (CON)	14
Força (FR):	13
Destreza (DEX):	14
Agilidade (AGI):	13
Inteligência (INT):	14
Força de Vontade (WILL):	12
Percepção (PER):	12
Carisma (CAR):	09
Total:	101

[Aprimoramentos]

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. Seguindo os padrões definidos, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento, (podendo chegar até a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta).

Aprimoramentos	Custo
<i>Battle Suit</i>	3
<i>Patrono: Federação Galáctica</i>	2
Total	5

[Perícias]

Seguindo com a criação, chegamos às perícias, que irão definir o que o personagem sabe fazer. Defina os conhecimentos gerais do personagem, tudo aquilo que ele aprendeu a fazer ou que tenha recebido treinamento. Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Pontos} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia "brutos" (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Eva Reichert possui 21 anos e INT 14 (280 pts. de perícia)

Perícia	Gasto	Atributo	Total
<i>Combate Desarmado</i>	30/30	AGI	42/42
<i>Rifle</i>	40	DEX	54%
<i>Espadas</i>	40/0	DEX	54/0
<i>Alpinismo</i>	30	AGI	42%
<i>Pilotagem (Naves)</i>	30	AGI	42%
<i>Ciência Militar</i>	40	---	40%
Total	280		

[PV e IP]

Agora é só uma questão de matemática.

Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP; porém, diferentemente do que ocorre nos cenários da Daemon, Suits NÃO causam penalidade para DEX e AGI.

Eva tem Constituição 14 e Força 13. Somando os atributos e os dividindo por dois (e acrescentando 1 ponto por Eva estar no primeiro nível) chega-se a 14 Pontos de Vida. Eva possui uma Battle Suit negra, uma Armadura de Space Hunter. Essa Suit oferece IP 8.

[Energia]

Para Space Hunters, todas as Suits possui um tanque-padrão, que confere 5 EN. Mais detalhes sobre EN no capítulo "REGRAS SUPLEMENTARES".

Cinco pontos de Energia são o que a Suit de Eva possui: não possui nenhum outro tanque de energia.

[Equipamentos e Armas]

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida.

Equipamentos são uma parte importante do mundo de Metroid: vai ser através dele que os jogadores vão ficar mais fortes e enfrentar perigos cada vez maiores. Portanto, cuidado: os equipamentos devem ser cedidos com cautela, principalmente opcionais, ou vão desequilibrar totalmente o grupo e, possivelmente, acabar com a história.

Armas e opcionais em geral devem ser conseguidos em campanha, e isso vai depender do julgamento do Mestre. Suits, entretanto, só podem ser adquiridas e evoluídas através de pontos de Aprimoramento.

Eva possui um pequeno apartamento, resultado do dinheiro que conseguiu na Polícia da Federação. Ela não possui nada de grande valor, exceto sua Battle Suit - uma Standard Suit que recebeu modificações assim que se tornou Space Hunter.

De acordo com as regras, todos os que possuírem uma Suit terão três opcionais iniciais. Os opcionais escolhidos, com a permissão do mestre, são: "Arma Acoplada" (uma espada acoplada no seu braço direito), "Force Blade" (opcional da arma, tornando-a arma de energia) e "Map Display" para o seu visor.

[Ajustes]

Nossa personagem está quase pronta: nesta parte serão feitos os ajustes na ficha do personagem devido a Aprimoramentos e Equipamentos.

Quando está vestindo sua Suit, Eva tem sua força e resistência aumentadas graças aos servomotores (CON e FR+3): Eva possui CON e FR 17 quando está com sua Suit.

[Toques Finais]

Está tudo praticamente pronto. Falta apenas um detalhe: ligar a história do seu personagem com os personagens dos demais jogadores. Para isso defina quando e como seu personagem encontrou os outros personagens do grupo; estabeleça uma história conjunta (os personagens são amigos de infância, já trabalham juntos há algum tempo, etc.) ou um motivo conjunto. Isso vai levar a um desenrolar mais simples da história. Os Mestres agradecem!

[Desenhe]

Obviamente essa parte não é obrigatória: porém, desenhos ajudam, e muito, a imaginar o personagem e alguns detalhes visuais dele. E, desenhistas de plantão, vocês

conseguem acreditar que Evandro Gregório, um dos Monstros Sagrados da Daemon, iniciou sua carreira desenhando personagens para seus colegas de mesa?

[Combinando]

Esse Net-Book foi escrito para ser usado em conjunto com as regras básicas do Sistema Daemon, distribuídas gratuitamente no site: www.daemon.com.br. Porém, se você quiser, pode-se combinar esse Net-Book com outros livros. Os mais recomendados são:

- Os **GUIAS DE ARMAS MEDIEVAIS** e **ARMAS DE FOGO** darão idéias a mais sobre armas;
- ANIME RPG** é indicado pelas suas regras de cibernéticos, e por Kits;
- INVASÃO** e seu suplemento **INIMIGO NATURAL** são muito úteis para obter outras raças alienígenas e acrescentar intriga á sua Campanha.

...

Fase #02: [KITS]

Os kits são um conjunto já pronto de perícias e aprimoramentos; embora não sejam obrigatórios, eles ajudam muito para desenvolver um conceito do seu personagem. Os jogadores não devem se limitar aos kits aqui apresentados: com a permissão do mestre, pode-se usar outros kits que não constem nesse Net-Book, ou então criar os seus próprios.

[Criando Kits]

Para que quiser criar Kits, seguem-se as regras:

Um Kit é uma profissão conhecida na qual todos os profissionais que a seguem possuem perícias e aprimoramentos muito parecidos. Faça uma lista das perícias que essa profissão teria e calcule os pontos totais. Em seguida multiplique por dois e divida por três o resultado, arredondando para o múltiplo de cinco mais próximo. O mesmo deve ser aplicado aos aprimoramentos: some todos, multiplique por 2/3 arredondando para cima.

[Space Hunter]

Space Hunters são os poderosos caçadores de recompensas que ganham a vida executando missões arriscadas. Space Hunters trabalham normalmente para a Federação Galáctica, a organização que mais emprega esse tipo de profissional, mas podem vir a trabalhar para qualquer outra organização.

Custo: 3pts. de aprimoramento, 280 pts. de perícia

Perícias: Escolha TRÊS armas com 50% ou 50/50, Combate Desarmado 40/40, Condução (espaçonaves) 30%, Sobrevivência (escolha um) 30%, Manipulação (escolha dois) 30% cada, Explosivos 30%, Rastreo 20%, Salto 20%.

Aprimoramentos: Contatos 2, Suit 3 (Battle Suit).

[Soldado]

Estes são os soldados da Polícia da Federação Galáctica; eles recebem bom treinamento e razoável equipamento, mas nem sempre isso é o suficiente para deter os criminosos intergalácticos...

Custo: 3pts. de Aprimoramento, 235 pts. de perícia

Perícias: Escolha TRÊS armas com 40% ou 40/40, Combate desarmado 40/40, Condução 30%, Sobrevivência (escolha um) 30%, Explosivos 20%, Manipulação (Intimidação) 30%, Camuflagem 20%, Rastreo 20%.

Aprimoramentos: Patrono (Federação Galáctica), Suit 2 (Standard Suit).

[Piloto de nave]

Pilotos de naves são soldados especializados na condução e, em certos casos, na manutenção de naves e outros veículos.

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de perícia

Perícias: Escolha DUAS armas com 40% ou 40/40, Combate desarmado 40/40, Camuflagem 20%, Mecânica 20%, Eletrônica 20%, Navegação (espaço) 30%, Condução (Veículos, Caças, Espaçonaves) 50%.

Aprimoramentos: Patrono, Suit 2 (Standard Suit).

[Pesquisador]

Pesquisadores trabalham nas mais diversas áreas, desde o desenvolvimento de máquinas até a engenharia genética. Existem basicamente dois tipos de pesquisadores: os pesquisadores de APOIO (que cuidam da pesquisa em si), e os pesquisadores de CAMPO (aqueles que fazem o "serviço sujo").

Custo: 3pts. de Aprimoramento, 190 pts. de perícia

Perícias: Computação 40%, Pesquisa/Investigação 50%, Escolha TRÊS perícias relacionadas à sua área de pesquisas com 40% cada, duas perícias extras da área com 30% (para agentes de apoio) OU duas armas com 30% (para agentes de campo).

Aprimoramentos: Patrono, Biblioteca 3 (para agentes de apoio) OU Biblioteca 2, Suit 1 (Worker Suit) (para agentes de campo).

[Expert]

Experts são exatamente isso: especialistas; embora não sejam conhecidos, eles são muito valorizados em certas áreas. Um Expert normalmente faz parte de um time de pesquisadores e NUNCA vai ao campo, a não ser que sua presença se faça necessária.

Custo: 4 pts. de aprimoramento, 200 pts. de perícia

Perícias: Área de Atuação (sua especialidade) 90%, Áreas relacionadas (escolha três) 50% cada, Condução 20%, Computação 50%, Pesquisa/Investigação 40%.

Aprimoramentos: Sábio 1, Patrono, Aliados e Contatos 3.

...

Fase#03: [EQUIPAMENTOS]

Aqui estão listados todos os equipamentos disponíveis para uma campanha de Metroid. Antes de prosseguir, porém, são necessárias algumas ressalvas, que serão mostradas a seguir.

[Aquisição de Equipamentos]

Os equipamentos são adquiridos, durante a criação de personagem, de acordo com a história e, dependendo do equipamento, com pontos de aprimoramento. Porém, a aquisição de equipamentos DURANTE a campanha se torna muito mais drástica.

Só haverá três maneiras de se adquirir equipamentos: *A primeira* é através da compra em dinheiro do equipamento. Nem tudo o que você precisa pode ser encontrado, e certos equipamentos custam verdadeiras fortunas... *A segunda* maneira é através da exploração, encontrando equipamentos escondidos em ruínas. Muitas tecnologias podem ser encontradas explorando outros planetas, como por exemplo, as ruínas do antigo povo Chozo. E, *por último*, fazendo Download de informações diretamente para o seu equipamento: o Download é feito em cabines especiais da própria Federação Galáctica. Essa última medida é tomada em casos extremamente delicados, quando a Federação Galáctica passa por emergências e/ou tem interesse em que os Space Hunters sejam bem sucedidos em sua missão.

Aquisição de equipamentos por meios matemáticos (Leia-se: aprimoramentos) durante uma aventura estão fora de cogitação. *O único equipamento que depende de Aprimoramentos são as Suits.* Portanto, muito cuidado com suas ações...

[Preço dos Equipamentos]

Nada é dito sobre dinheiro ou moeda corrente na série Metroid. Porém, compra é uma das opções disponíveis para a aquisição de equipamentos. Será apresentada a seguir uma tabela de médias, para que o mestre se oriente ao colocar preço.

[Custo]	[Tipo]	[Variantes]
*	<i>Comum</i>	de \$100 à até \$500
**	<i>Incomum</i>	\$\$ 600-\$\$ 3.000
***	<i>Raro</i>	\$\$ 3.000-\$\$ 8.000
****	<i>Raríssimo / Experimental</i>	\$\$ 8.000-\$\$ 12.000
*****	<i>Relíquia. Não pode ser comprado.</i>	---

Observação: O campo "Variantes" dá uma idéia de preços já prontos: ela é especialmente útil para jogadores iniciantes ou jogadores que não queiram perder tempo com dinheiro e cálculos. Porém, o Mestre pode e deve mudar os valores apresentados. Usando as variantes acima, uma missão normal rende em média \$300 à \$ 800.

[Espaços e Opcionais]

Todas as armas e Suits possuem "Espaços". Espaços são nada mais nada menos do que espaços vagos em seu equipamento para que os jogadores possam customizá-los, adicionando certas peças chamadas "Opcionais". Opcionais, por sua vez, são peças especiais que podem ser adicionadas no equipamento, conferindo a eles habilidades especiais. Opcionais ocupam UM espaço, sem exceção.

"Joshua, um Space Hunter experiente, encontrou em ruínas no planeta Waylander peças que formariam o opcional Ice Beam (tiro de gelo). Seu Arm Cannon convencional possui quatro espaços, dois deles já ocupados com Charge Beam (Tiro carregado) e Spazer, lhe restando outros dois espaços. Considerando que a adição de gelo seria uma boa opção ofensiva, ele decide adicioná-lo aos seus opcionais: agora ele possui apenas um espaço, mas seu Arm Cannon poderia agora disparar feixes de gelo extremamente poderosos, e que podem paralisar o inimigo!"

Mais detalhes serão apresentados durante esse capítulo.

[Armas]

As armas aqui descritas estão divididas em três grupos principais: "Armas Brancas", "Armas Balísticas" e "Armas de Energia". Armas em geral possuem QUATRO espaços para opcionais. Algumas Armas raras, entretanto, podem ter CINCO ou até mesmo SEIS espaços: o uso deste tipo de armamento deverá passar por aprovação do Mestre.

[Armas Brancas]

Neste grupo estão as armas de combate corporal. Armas brancas não são muito usadas por Space Hunters, porém podem se tornar muito poderosas com os opcionais corretos. Para mais detalhes sobre armas específicas, consulte o **GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS**.

Facas: esta categoria inclui toda e qualquer lâmina que meça algo entre 13 à 40cm. Dano de 2d4 + bônus de força. Custo[*].

Espadas: A arma mais tradicional de todas as eras possui uma enorme variedade, desde espadas curtas (Dano 2d6+fr), longas (Dano 2d8+fr), e outras com um tratamento muito mais refinado (Dano até 3d6+fr). Custo também varia de acordo com a espada [* a até ***].

Garras: Uma arma que possui um bom equilíbrio entre eficiência e ocultabilidade. O Dano que causa depende do modelo: existem modelos que são apenas unhas afiadas (Dano 2d4+fr), e as que são instaladas no dorso da luva do Suit (Dano de 2d6+fr a até 2d8+fr). Custo [* a até **]

Chicotes: Os chicotes usados por Space Hunters são feitos de metal, e além de ser uma arma relativamente balanceada, pode ter outros usos, como ajudar numa escalada ou prender algum alvo. Dano 2d6+fr, Custo [*].

[Explosivos]

A este subgrupo são atribuídas as armas que usam explosivos. Acredita-se que a tecnologia atual empregada nos explosivos seja de origem Chozo, mas essa informação nunca foi confirmada. Explosivos possuem características singulares, negativas e positivas: como são armas balísticas, sua munição é limitada, mas são as armas com o maior raio de efeito.

Bomba: Esse tipo de bomba não costuma se usado como arma, sendo muito mais usada na demolição de paredes e outras localidades. Esta bomba, entretanto, não aceita opcionais. (Dano 2d6 Custo [*]).

Morphing Bomb (*Bombas para o modo de esfera*): uma variante da bomba descrita acima, adaptada para a *Morphing Ball*. Ela é ilimitada (não possui limitação alguma de munição); porém se trata de um equipamento raríssimo: os poucos encontrados são vendidos a exorbitâncias. Esta bomba não aceita opcionais - ou melhor, ela É um opcional... Para maiores detalhes, consulte os opcionais de Corpo, descrito adiante.

Míssil: Arma muito utilizada, especialmente contra Piratas Espaciais, o seu poder destrutivo compensa o alto custo e a limitação de uso (Dano 2d6, Custo [**]).

Supermíssil: Esses mísseis recentemente estavam em fase de teste. Mesmo com a cabeça chata e sendo menor, o dano é muito mais pesado (Dano 4d6, Custo [***]).

Bomba de Força (*Power Bomb*): Tecnologia que possui o princípio bem parecido com a das bombas comuns; porém o seu poder destrutivo é simplesmente amedrontador: algumas power bombs poderiam derrubar sem problemas uma pequena nave! A única falha desta arma é que, assim como as bombas, a Power Bomb não aceita opcionais. Dano 5d6 raio 5m, Custo [****].

[Armas de Energia]

Armas de energia funcionam através de um condensador de energia, que absorve energia ambiente e a converte em poderosos disparos luminosos. Armas de energia costuma estar entre as armas-padrão de Space Hunters, pois além de serem relativamente poderosas, sua munição é ilimitada.

Handguns: esta categoria inclui pistolas, revólveres e microcanhões. A eficiência da arma depende do modelo, mas modelos normais costumam ser fáceis de encontrar (Dano 2d6, Custo [*]).

Arm Cannon: A arma mais utilizada por Space Hunters, o Arm Cannon é um pequeno canhão acoplado à um dos braços. É uma arma poderosa e balanceada, porém ela tem um efeito colateral: a arma ocupa um espaço dos braços da suit, pois se trata de uma *arma acoplada*. Dano 2d8, Custo [*].

Mechguns: Estas metralhadoras de energia disparam tiros com bem menos poder, mas com uma cadência de tiros superior. Dano 1d6+2, 3x por rodada, Custo [*].

Rifles: Arma extremamente poderosa, o rifle trata-se de uma arma de precisão e, portanto, mais caro do que as outras armas. Dano 2d10, Custo [**].

[Suits]

Suits são as poderosas armaduras usadas por Space Hunters. São confeccionadas com vários metais, e possuem uma grande variedade de design e cores. Porém, algumas características são comuns a todas as Suits: São equipados com sistemas de suporte de vida, como suprimento de oxigênio; movimentada por servomotores que ampliam a força e a resistência do usuário; o capacete é equipado com visor HUD *-head up display-*, que possibilita melhor visualização; são equipadas com comunicadores de curto alcance e são protegidos por um microcampo de energia que confere inicialmente 5 Pontos de Energia (mais detalhes no capítulo Regras Suplementares).

Todo e qualquer Suit, independente do modelo, está fixado a um Tipo; tipos de Suits serão mostrados a seguir. Vale lembrar que a base dos suit é a mesma; com isso, é possível fazer *Upgrades* na armadura mudando de um tipo para outro mais poderoso: se você tiver uma Standard Suit, você pode fazer um Upgrade para um Battle Suit normalmente, por exemplo.

Quanto a espaços para a adição de opcionais, o Suit é dividido em quatro áreas principais: *Braços, Pernas, Corpo e Cabeça*. Cada área do Suit pode ser equipada, cada um, com até QUATRO opcionais - no total, uma suit poderia ter até DEZESSEIS (16) opcionais, distribuídos entre as áreas da Suit.

Suits iniciais devem ser adquiridos durante a criação de personagem com pontos de aprimoramento. Todos os suits já iniciam com TRÊS opcionais à escolha, com a aprovação do mestre. ATENÇÃO! SUITS NÃO PODEM SER COMPRADAS COM DINHEIRO!

Worker Suit (*Armadura de pesquisas*): Desenvolvida para pesquisadores, essa é uma Suit relativamente fraca, desaconselhada para combates. A vantagem dessa Suit é que começa já com CINCO opcionais, ao invés dos habituais três; IP2, FR+1 CON+1; Custo em Aprimoramento: 1.

Standard Suit (*Armadura Padrão*): Como seu nome diz, é a armadura padrão para Space Hunters. IP4, FR+2 CON+2; Custo em Aprimoramento: 2.

Battle Suit (*Armadura de Combate*): Variante criada para combate direto, comumente usada por Hunters intermediários. IP8, FR+3 CON+3; Custo em Aprimoramento: 3.

Heavy Suit (*Armadura Pesada*): Tipo usado para combates onde as chances de sobrevivência sejam mínimas, esse modelo é raro e pouquíssimos Space Hunters possuem uma dessas. IP12, FR+4 CON+4; Custo em Aprimoramento: 4.

Cyber Suit (*Armadura cyber*): Apesar de possuir um nome no mínimo estranho (todas as suits SÃO cibernéticas), essa é uma variante experimental, gerada em laboratório pela Federação Galáctica. A grande maioria dos Hunters sequer cogita a existência de tal Suit. IP16, FR+5 CON+5; Custo em Aprimoramento: 5.

As Suits a seguir só podem ser adquiridas *durante* uma campanha.

Power Suit (*Armadura de Força*): Muitos são os mistérios que giram em torno dessa Suit: Os maiores rumores dão conta de que essa Suit seja de origem Chozo, enquanto outros dizem que os servomotores dessa Suit seriam orgânicos... Porém, só se conhece UMA Space Hunter que possui uma Power Suit, e ela não fala sobre o assunto... IP20, FR+6 CON+6; Custo em Aprimoramento: 6.

Varia Suit (ou apenas *Varia*): Esse upgrade é poderosíssimo e desenvolvido apenas para o Power Suit. Com Varia Suit, O Suit se torna mais poderoso e se torna resistente a temperaturas extremas (o IP passa a valer para fogo também!). Absolutamente NADA se sabe além disso, exceto que apenas UMA pessoa no universo possui um Varia... Samus Aran.

IP24, FR+7 CON+7; Custo em Aprimoramento: 7.

Gravity Suit (*Armadura de Gravidade*): O Último upgrade visto aumenta ainda mais a resistência, e torna a Suit resistente a líquidos (o IP passa a valer contra lava e outros líquidos). A principal função, que dá o nome a esse upgrade, é fazer com que o usuário se torne capaz de se movimentar debaixo d'água como se estivesse em solo firme! Como se é de esperar, esse é um upgrade para Power Suit. IP 28, FR+8 CON+8; Custo em Aprimoramento: 8.

Fusion Suit: Muitos acreditam que Samus Aran tenha morrido, mas alguns poucos conhecem a verdade: após acompanhar um grupo de pesquisadores até SR388, Samus foi infectada por um Parasita chamado "X". Ela realmente esteve às portas da morte, com o parasita se infiltrando cada vez mais no seu sistema nervoso; para salvá-la, os médicos da Federação criaram uma vacina baseada em células de Metroid: isso não só salvou Samus, como alterou dramaticamente sua aparência: a sua Suit se tornou muito mais orgânica, com Capacidades e Fraquezas de Metroids. Essa é a atual Suit de Samus Aran. IP??, FR+?? CON??; Pode absorver parasita X para fornecer energia, é suscetível ao frio. Custo em aprimoramento: ?

Phazon Suit: o relatório da missão de Samus Aran em Tallon IV é mantido em segredo por razões desconhecidas, porém algumas informações acabaram vazando. Uma delas seria relativo ao *Phazon*, um Mutagênio com propriedades energéticas, que estaria sendo usado pelos Piratas Espaciais. No relatório é dito que em algum momento da missão Samus Aran teve seu Suit contaminado pelo Phazon... Os resultados, porém, são totalmente desconhecidos. IP?? FR+?? CON+??, habilidades desconhecidas.

[Opcionais]

Opcionais são peças especiais que servem para customizar sua arma ou armadura, conferindo habilidades especiais. Cada opcional ocupa UM espaço no equipamento ao qual é destinado. Se nesse equipamento não houver mais espaços disponíveis, nenhum outro opcional poderá ser adicionado.

Opcionais podem se ligados ou desligados, de acordo com a vontade do usuário: isso é útil para enfrentar determinados inimigos. Quando um opcional está desligado, aquele opcional não estará funcionando até que o usuário resolva ligá-lo novamente.

“Se um Space Hunter possui um míssil com o opcional “Fire Starter”, e encontrou um inimigo que absorve Fogo, o usuário pode “desligar” esse opcional: essa habilidade não será mais usada enquanto o opcional estiver desligado, mas poderá ligá-lo quando quiser novamente.”.

Existem opcionais específicos para cada área e que, a não ser que o mestre permita, não podem ser misturados.

[OPCIONAIS PARA ARMAS]

[Armas Brancas]

Lâmina de Força (*Force Blade*): A Force Blade usa uma tecnologia poderosa: converte matéria em energia pura. Uma arma com esse opcional irá se transformar em energia. Com isso, a arma não poderá ser usada para defender, e nem receberá bônus por FR, mas o poder de penetração se torna muito superior. Estatísticas: Divide o IP do alvo por 2, a arma não pode ser mais usada para defender nem recebe bônus por FR. Observações: *Nenhuma*. Custo [**]

Fio de Gelo (*Ice Blade*): com esse opcional, a arma passa a ter propriedades de gelo; qualquer inimigo atacado com essa lâmina deve fazer um teste de CON: falha significa que foi paralisado. Estatísticas: Dano+2pts, paralisa o oponente durante até 3 turnos. Observações: *incompatível com “Ion Blade”*. Custo [**]

Fio Iônico (*Ion Blade*): Com esse opcional, a arma começa a conduzir eletricidade. Visualmente bonito, esse opcional é indicado para combater robôs e outras máquinas: contra esses inimigos, a arma divide o IP deles por 2. Estatísticas: Dano+2pts., divide o IP de máquinas por 2. Observações: *incompatível com Ice Blade*. Custo [**].

Transformar Arma (*Morphing Weapon*): Através desse opcional, a arma poderá mudar de forma. Com isso, pode-se criar virtualmente qualquer arma branca, desde que não contenha nenhuma engrenagem ou mecanismo complexo. O dano máximo que esse opcional causa é 3d6. Estatísticas: Dano+2pts., Muda a forma da arma. Observações: *nenhuma*. Custo [***].

NanoDeath (*Também chamado de Vorpal*): A arma se torna extremamente mortal. Um acerto crítico obriga o alvo a fazer um teste de CON: falha resulta em morte automática. Esse poder não funciona em criaturas com 5D de vida ou mais, e nem contra criaturas imunes á ataques físicos. Estatísticas: Dano+3pts., pode matar instantaneamente. Observações: *criaturas com 5D de vida ou mais são imunes á morte súbita*. Custo [****].

Espada Serpente (*Snake Sword*): A arma é seccionada em vários pontos, e um fino, porém forte, fio metálico, passa por dentro das seções. Isso faz com que a arma possa se

esticar, como se fosse um chicote. No caso de chicotes, o alcance aumenta em 5 metros. Estatísticas: Dano+2 pts, aumenta alcance em até 5m. Custo [**].

[Armas Balísticas]

Tiro Teleguiado (*Homing Shot*): a tecnologia usada faz com que os mísseis "persigam" o alvo escolhido, aumentando as chances de acertar o alvo. Estatísticas: Aumenta chances de acerto em 15%. Observações: nenhuma. Custo [***]

Projétil de Gelo (*Ice Bullet*): os mísseis ganham a propriedade de congelar os oponentes se eles falharem em um teste de CON. Estatísticas: Dano+2pts, paralisa o oponente durante até 3 turnos. Observações: *incompatível com Fire Starter*. Custo [**]

Projétil AP (*Armor Piercer*): através de ogivas mais finas e um sistema de propulsão mais potente, esse opcional faz com que o Dano de Perfuração seja mais alto do que o normal. Estatísticas: Dano+5pts. Observações: nenhuma. Custo [***]

Projétil FS (*Fire Starter*): Tecnologia relativamente antiga, os mísseis se tornam altamente incendiários, queimando durante algum tempo o alvo. Deve-se tomar cuidado com esse opcional, entretanto: pode não funcionar da maneira correta em locais com baixa taxa de oxigênio. Estatísticas: Dano+2pts, dano 1d6 durante até quatro rodadas. Observações: *incompatível com Ice Bullet*. Custo [**]

Projétil-Clarão (ou *Lumina*): Com esse opcional, as explosões dos mísseis se tornam clarões, e com o impacto, pequenas esferas de energia caem lentamente, iluminando a área durante 1D6-2 rodadas. Essas esferas de luz são totalmente inofensivas, a não ser que se tenha os opcionais "Ice Bullet" ou "Fire Starter": Essas esferas irão paralisar o alvo que as toque (Ice Bullet) ou vão se tornar pequenas granadas de 1d6 de dano (Fire Starter)... Estatísticas: Dano+2pts., ilumina uma área durante até quatro rodadas. Observações: nenhuma. Custo [**]

Projétil de Difusão (*Diffusion Bullet*): poderoso opcional, justifica os altíssimos preços. Com este opcional, a área de efeito DAS EXPLOSÕES aumentam drasticamente, podendo apanhar vários oponentes (e aliados!) ao mesmo tempo. Estatísticas: Dano+3pts, Raio 3m. Observações: nenhuma. Custo [***]

[Armas de Energia]

Feixe Carregado (*Charge Beam*): com esse opcional, é possível absorver mais energia ambiente para um maior dano. Porém, isso leva tempo (1 rodada). Estatísticas: carrega durante uma rodada para causar +1d de Dano. Observações: nenhuma. Custo: [**]

Feixe de Gelo (*Ice Beam*): adicionando esse opcional à sua arma, os tiros passarão a possuir o elemento gelo, podendo congelar os inimigos durante um curto período se falharem em um teste de CON. Estatísticas: Dano+2pts, paralisa o oponente durante até 3 turnos. Observações: nenhuma. Custo [**]

Feixe Ofuscante (*Flare Beam*): esse é um opcional bem simples, mas que às vezes pode ser útil. Com ele, os tiros ficam mais luminosos ainda, criando verdadeiros clarões que podem cegar o alvo se ele falhar em um teste de CON. Além disso, esse opcional pode ter outras funções, como servir de sinalizador ou iluminar locais escuros. Estatísticas: Dano+2pts., ofusca o alvo. Observações: nenhuma. Custo [*]

Feixe Iônico (*Ion Beam*): criado em laboratório para combater robôs, o Ion Beam cria um campo elétrico que devasta sistemas eletrônicos. Estatísticas: Dano+2pts., divide o IP de máquinas por 2. Observações: nenhuma. Custo [***]

Feixe de Ondas (*Wave Beam*): tecnologia totalmente desconhecida, o Wave Beam faz com que os tiros fiquem etéreos, atravessando objetos e paredes! Esse tiro é extremamente útil para, entre outras coisas, abrir portas pelo lado de fora. Uma de suas características é fazer com que o tiro siga em onda, oscilando. Estatísticas: Dano+2 pts., atravessa objetos. Observações: nenhuma. Custo [*****]

Feixe Triplo (*Spazer beam*): tiro poderoso, o Spazer faz com seja disparado três tiros simultâneos; a grande vantagem do Spazer é que pode apanhar até três oponentes ao mesmo tempo. O poder de ataque aumenta sensivelmente. Estatísticas: Dano +3pts, pode acertar até três oponentes ao mesmo tempo. Observações: *incompatível com Plasma Beam*. Custo [***]

Feixe de Plasma (*Plasma Beam*): não se conhece a origem do Plasma Beam: suspeita-se que seja mais uma tecnologia Chozo. Pouquíssimas instituições possuem armamento deste tipo - alguns dizem que nem mesmo a Federação Galáctica possuiria tal tecnologia. O fato é que o Plasma Beam é a arma de energia mais poderosa que existe: seu poder de perfuração é extremamente mortal, ignorando TUDO em seu caminho (existem histórias de disparos que percorreram uma nave toda, destruindo-a completamente). Porém, é tão difícil encontrar um Plasma Beam que muitos Space Hunters tem o Plasma Beam como uma lenda. Estatísticas: divide IP do alvo por 2. Além disso, plasma beam percorre todo o seu caminho perfurando quem esteja na sua linha. Observações: *incompatível com Spazer*. Custo [*****]

[OPCIONAIS PARA SUITS]

[Opcionais para Braços]

Arma acoplada (*Place Weapon*): A arma fica acoplada diretamente ao braço. Existem vantagens, como você nunca perder a arma e, dependendo da arma, poder ocultar perfeitamente ela. Estatísticas: acopla uma arma em um dos braços. Observações: *só pode ser usado duas vezes (uma em cada braço)*. Custo [*].

Gancho Autopropelido (*Grappling Hook*): Ganho p/ escaladas, preso ao antebraço. O opcional tem o alcance de 5m e agarra com FR20. Estatísticas: Ganho preso ao antebraço. Observações: nenhuma. Custo [*]

Feixe-Gancho (*Grappling Beam*): Essa é uma tecnologia um pouco mais complexa. Através de um raio elétrico de até 5m, é possível se agarrar a qualquer superfície

metálica, durante o tempo que for necessário. Estatísticas: Agarra em objetos metálicos, causa 1d6 de dano. Observações: nenhuma. Custo [***].

Ferramentas (*Tools*): Ferramentas em geral, que ficam acopladas ao braço, normalmente nos dedos. Ferramentas incluem: soldadores, chaves, furadeiras entre outros. Estatísticas: Escolha 3 tipos de ferramentas, com a permissão do Mestre. Observações: nenhuma. Custo [*]

Braço-Forte (*Strong Arms*): as articulações dos braços se tornam mais poderosas. Com esse opcional, o dano de socos passa a ser 1d6+2. Porém, a verdadeira função desse opcional é empurrar, carregar e levantar peso: nesses casos, o usuário ganha FR+1D. Estatísticas: Dano 1d6+2, FR+1D para serviços pesados. Observações: nenhuma. Custo [**]

Campo de Força (*Force Field*): Gera um poderoso Campo de Força, capaz de barrar uma grande quantidade de Dano. Esse opcional protege apenas o usuário. Estatísticas: Absorve 2D de dano. Observações: nenhuma. Custo [***]

[Pernas]

Planadores (*Soar Boots*): Flutuadores são instalados na base dos pés, permitindo planar: quedas não serão problema com esse opcional ativo. Estatísticas: Flutuadores para os pés, reduz em 2d6 o dano por quedas. Observações: nenhuma. Custo [**]

Calibrador Sonoro (*Shadow Boots*): Com esse opcional, as botas não produzem som algum. Útil para missões furtivas. Estatísticas: nenhum som é produzido pelas passadas, 20% para perícia furtividade. Observações: nenhuma. Custo [***]

Calibrador de Terreno (*Any-Ground Boots*): Tecnologia relativamente cara, muito utilizado por pesquisadores, com esse opcional o usuário é capaz de se locomover em qualquer tipo de terreno sem sofrer penalidades, seja terrenos acidentados, escorregadios e qualquer outro. Porém, não permite se mover embaixo d'água. Estatísticas: Permite se locomover em qualquer terreno sem sofrer penalidades. Observações: *não permite se locomover debaixo d'água*. Custo [**]

Calibrador de Velocidade (*Speed Booster*): Tecnologia ainda não decifrada, o Speed Booster é uma tecnologia poderosíssima: se tiver espaço, o usuário pode chegar a velocidades surpreendentes (aprox. 150 km/h!). Além disso, concede invencibilidade durante a velocidade máxima e mata instantaneamente toda e qualquer criatura que fique na frente que possua 4D de vida ou menos! Estatísticas: Concede Velocidades assombrosas, mata instantaneamente inimigos com 4D de vida ou menos que estejam na frente. Observações: *necessita de pelo menos 20 metros livres para correr*. Custo [*****]

Calibrador de Salto (*High Jump Boots*): tecnologia conhecida, porém cara, aumenta o alcance dos pulos em aproximadamente 1x5 do valor original, devido á atuadores presos às articulações dos pés. Estatísticas: *O cálculo dos saltos passa a ser AGI dividido por TRÊS*. Observações: nenhuma. Custo [***]

Calibrador de Salto Contínuo (*Space Jump*). Provavelmente desenvolvido por Chozos, Space Jump é a ferramenta suprema para alcançar locais altos e/ou distantes. As botas são preparadas para que o usuário salte continuamente no ar, podendo saltar no meio do ar, sem apoio nenhum. Com treino, é possível literalmente voar. É raríssimo, mas possui um problema: exige do usuário habilidade em salto (é necessário pular girando). Estatísticas: Salta continuamente no ar. Observações: *exige perícia salto ou testes difíceis de AGI*. Custo [*****]

[Corpo]

Escudo Contra Elemento (*E-Shield*): Com esse opcional, a Suit ganha proteção extra contra um determinado elemento, como Fogo, Gelo, eletricidade etc. Estatísticas: IP10 e Res+3D contra um elemento. Observações: *Cada E-Shield é independente: CADA E-Shield ocupa um espaço (Exemplo: se o usuário tiver um E-Shield contra Fogo e encontrar um E-Shield contra Gelo, VAI ter que gastar um espaço extra para ter os dois)*. Custo: [***]

Modo de Esfera (*Morphing Ball*): Tecnologia desconhecida, supõe-se que seja de origem Chozo. Morphing Ball permite que o usuário encolha até se tornar uma pequena esfera, extremamente útil para passar por lugares estreitos e rapidamente. Porém, se o usuário sofrer dano, a Morphing Ball é desfeita. Além disso, o usuário não pode usar nenhuma de suas armas, a não ser que possua a *Morphing Bomb*. Estatísticas: Agi+6, passa por lugares pequenos. Observações: *desfaz-se ao sofrer dano*. Custo [*****]

Esfera-Bomba (*Morphing Bomb*): aqui está a variante da bomba convencional. Esse é o único opcional ofensivo da Morphing Ball, e também o único explosivo com uso ilimitado. Útil para demolições. Estatísticas: Dano 2d6. Observações: *Complemento da Morphing Ball e, portanto, inútil sem ela*. Custo [*****]

Esfera-Salto (*Spring Ball*): complemento para a Morphing Ball, faz com que ganhe a habilidade de Salto enquanto estiver no modo de esfera. Estatísticas: Salto para a Morphing Ball. Observações: *Complemento da Morphing Ball e, portanto, inútil sem ela*. Custo [*****]

Esfera-Aranha (*Spider Ball*) complemento para a Morphing Ball, esse impressionante opcional adiciona aderência a Morphing Ball, fazendo com que seja possível escalar qualquer parede, desde que não esteja muito acidentada. Para alcançar locais distantes, só é menos eficiente que o Space Jump. Estatísticas: adiciona aderência a paredes para a Morphing Ball. Observações: *desfaz-se ao sofrer dano, inútil sem a Morphing Ball*. Custo [*****]

Ataque em Parafuso (*Screw attack*): Esse opcional lendário usa um princípio de funcionamento bem parecido com o Speed Booster, porém usa a rotação do corpo durante um salto, e não uma corrida, para gerar energia. Com o Screw Attack, no momento do salto o usuário se torna invencível e mata instantaneamente toda e qualquer criatura que possua 4D de vida ou menos. Porém, exige do usuário muito treino para saltar corretamente. Estatísticas: Invencibilidade, mata instantaneamente qualquer criatura com 4D de vida ou menos. Observações: *exige teste da perícia salto ou teste difícil de AGI*. Custo [*****]

[Cabeça]

Net-N (*Network Navigator*): Esse é um acessório indispensável para comunicações à longas distâncias. Com ele, o usuário pode receber informações de qualquer parte da galáxia, através de um navegador de rede. O usuário recebe as informações através de um display na tela do visor. Estatísticas: Comunicador sem limite de alcance Observações: nenhuma. Custo [**]

Visor de Combate (*Combat Visor*): muito usado por Space Hunters, se trata de uma tecnologia comum, porém relativamente cara, por se tratar de uma tecnologia sensível e de precisão. O sistema de combate faz com que apareça uma mira, auxiliando o usuário na hora de atirar. A precisão aumenta ainda mais se a arma for acoplada. Além disso, o Visor de combate apresenta um radar de curto alcance, conta-números e mostra a situação atual do Suit, apresentando um display mais elaborado do que o visor normal. Estatísticas: aumenta chances de acerto em +10% para armas de longa distância, 20% se a arma for uma arma acoplada. Observações: nenhuma. Custo [**]

Visor Térmico (*Thermal Visor*): O capacete é imbuído com visores especiais capazes de enxergar através do calor. É muito usado em condições ruins de visibilidade. Estatísticas: visão através do calor. Observação: nenhuma. Custo [**]

Visor de Raios-X (*X-Ray Visor*): Visor usado para enxergar através de paredes e outros obstáculos. Esse é o opcional ideal para procuras, revelando áreas secretas, itens e até inimigos invisíveis. Porém, esse opcional possui um defeito: a proximidade com um inimigo robótico pode inutilizar esse opcional durante um tempo indeterminado. Estatísticas: Visor para enxergar através de objetos. Observações: sua frequência fica comprometida com a proximidade de um inimigo robótico. Custo [***]

AutoMapa (*Map Display*): através da adição deste opcional no visor, um mapa da região é mostrado em um pequeno display no visor. O mapa pode ir se "construindo", se no caso se tratar de uma área desconhecida, ou pode ser totalmente aberto, se for feito o Download do mapa. Estatísticas: apresenta um mapa da região. Observações: *para o usuário possuir ele completamente, ele deve fazer o Download do Mapa para a sua Suit.* Custo [***]

Scanner: Escaneia algum objeto/alvo, conseguindo informações sobre o que está sendo escaneado. Além disso, a visualização pode ser salva como se fosse fotos – algo como o *Print Screen*, e carregada num computador. Estatísticas: Obtém informações do objeto escaneado, pode tirar “Fotos”. Observações: nenhuma. Custo [*]

[opcionais adicionais]

Tanque de Energia (*Energy Tank*): Esse opcional é um caso a parte dos outros. Um tanque de energia NÃO ocupa espaços no corpo - ou melhor, há uma área destinada para os tanques. Cada Tanque de energia extra aumenta a capacidade de suportar dano, e todas as Suits podem suportar até 20 Tanques de energia. Estatísticas: Energia (EN) +5 por tanque, até um máximo de vinte tanques. Observações: *não ocupa espaços.* Custo [***].

...

Fase #04: [REGRAS SUPLEMENTARES]

[EN: Energia]

Um atributo novo, e o motivo da remoção dos pontos heróicos. Energia ou EN como será chamado daqui para frente, é a energia que uma Suit possui para alimentar seu microcampo de energia e proteger seu usuário de danos.

A EN funciona como sendo pontos de vida, mas da Suit. Ataques dirigidos a alguém que esteja usando uma Suit no momento irão deduzir EN primeiramente: só depois que a EN acabar, é que o dano será deduzido dos pontos de vida do alvo. E se os pontos de vida acabar, o destino todo mundo conhece...

Todas as Suits possuem inicialmente um tanque, contendo 5 EN. Esse valor pode ser aumentado através de tanques de energia; cada tanque extra de energia fornece mais 5 EN. Uma Suit não pode ter mais do que VINTE (20) tanques. Vale lembrar que IP vai funcionar de modo completamente normal: o que passar pela IP é descontado na EN, como se faria com PV.

REGRA OPCIONAL: Se você quiser ser mais fiel ao jogo, seja um pouco mais assassino: se a EN de uma Suit acabar, é morte instantânea para o usuário.

“Numa investigação no satélite FR-5847, Kenneth encontrou, fixado em uma porta, um “Spore Spawn”. Durante o combate, Spore Spawn acerta um ataque, no momento que “balançava a cabeça”, acertando em cheio Ken. O mestre rola dano e tira 15 pts de dano: o IP de Ken, portando uma Battle Suit, é 8. $15-8=7$. Esses 7 pontos de dano serão descontadas de seu EN. Ken possui 10 EN - Possui um tanque extra -. $10-7=3$. Ouch! Esse ataque descarregou quase toda a energia do Suit! É melhor ter um pouco mais de cuidado nesse combate...”

*“Ao explorar ruínas Chozo, Sayaka, uma Space Hunter, encontrou uma estátua Chozo, e nela, um tanque de energia. Ela possuía quatro tanques de energia, totalizando 20 EN ($5*4=20$). Com a adição de mais um tanque, agora ela passará a ter 25 EN”.*

[UPGRADE: Evolução Das Suits]

Todos os equipamentos são adquiridos através de ações durante o jogo - no Roleplay. As exceções são as Suits.

As suits evoluem com "pontos de aprimoramento", e o custo delas aparecem já acumulados. A regra funciona da seguinte maneira: o jogador adquire uma Suit e, a cada ponto de aprimoramento colocado na Suit, ela vai avançar um estágio da lista de tipos de Suits. O valor mostrado na lista apresenta os valores acumulados, para o jogador usar de início.

"Gwyn possui uma Armadura do tipo "Standard Suit"(2 pontos) e, conseguindo um ponto de aprimoramento com o nível, quer passar para uma "Battle Suit"(3 pontos); ela NÃO deve pagar 3 pontos: ela vai pagar apenas um ponto a mais."

Porém, não se esqueça do Roleplay: Suits NÃO VÃO evoluir sozinhas, mesmo que o jogador possua o ponto de aprimoramento para gastar - a não ser que o Mestre diga o contrário.

[Novo Aprimoramento: Opcionais Extras]

A regra normal diz que inicialmente um jogador que adquire uma Suit durante a criação de personagens pode escolher, com a permissão do Mestre, três opcionais. Porém, com esse aprimoramento, é possível aumentar esse valor.

Cada opcional extra custa UM ponto de aprimoramento. A não ser que o Mestre diga o contrário, esse aprimoramento só pode ser adquirido DUAS vezes - ou seja, o jogador pode apenas dois opcionais a mais do que normalmente teria.

Esse é um aprimoramento válido APENAS durante a criação de personagem: durante o jogo, o jogador só pode adquirir opcionais em campanha - através do bom e velho Roleplay.

"Kurt está criando seu Space Hunter, Seraph. Ele decide ter como opcionais uma espada retrátil acoplada em um dos braços (" Arma Acoplada "), a "Force Blade", para a própria espada e "Charge Beam" para seu Rifle, totalizando os três opcionais a que tem direito. porém, ele gostaria que sua espada contivesse gelo. Então com a permissão do mestre, ele gasta um ponto de aprimoramento e adquire o opcional "Ice Blade": sua espada agora é acoplada, de energia e pode paralisar oponentes!"

[Power Ups]

Essa é uma regra totalmente opcional, para adaptar os power ups ao seu jogo, se assim desejar.

As armas atuais, em especial as de feixe, usam energia como tecnologia para fazê-las funcionar. O conceito dessas armas está em um condensador de energia, que absorve energia ambiente e a transforma em disparos. Porém, algumas vezes um disparo não se dissolve por completo: quando um inimigo é abatido a energia residual de um disparo então se transformaria em esferas púrpuras de energia, que poderiam ser absorvidas pela Suit para recuperar energia.

A energia recuperada dependeria da quantidade residual: no mínimo 1 EN e no máximo 10 EN. Defina a quantidade que carrega ou Jogue 1d10: o resultado será a EN recarregada.

"Logo após abater um Keyhunter, Van Stalker encontra uma esfera púrpura de energia no ponto onde havia acertado: era um power up. Ele estava com pouca EN, para quem possuía 5 tanques. Ele rola 1d10 e tira 8. -Estou com sorte, ele pensa..."

[Limite de Munição para Armas Balísticas]

O princípio da munição é similar ao dos tanques de energia: Começa com CINCO unidades iniciais, valor esse que pode ser aumentado através de upgrades/expansões na arma. Cada Upgrade aumenta em CINCO (5) a quantidade de munição que pode carregar, até um máximo de 55 disparos ou 10 expansões.

[Saltos]

Um Space Hunter provido de uma Suit pode saltar a até AGI/4 metros de altura, ou AGI/3 metros em posse do opcional High Jump Boots.

“Tolkki possui AGI 12. Com uma Suit, ele pode saltar até 3m de altura, mas se ele estivesse com um ‘High Jump Boots’, ele poderia saltar até 4m de altura”.

[Quedas]

Nos jogos, Samus Aran NUNCA sofre danos por quedas. Se você quiser acrescentar mais esse detalhe, assuma que todas as Suits possuam 5D de resistência contra quedas.

...

Fase#05: [CENÁRIO]

“ Os Chozos. Uma raça de Homens-Pássaros pacífica e amante da paz. Eles construíram sociedades em vários planetas do universo, desenvolvendo cada vez mais sua tecnologia.

Longo chegou o tempo em que chegariam ao planeta amaldiçoado... O planeta em que os Chozos aportaram estava sendo destruído pelos seus predadores desse planeta, criaturas vis que tomavam o corpo de todo e qualquer ser. Temendo pela destruição total do planeta, os Chozos então criaram seres que deveriam ser os predadores desses parasitas; que deveriam caçar e exterminar qualquer vestígio delas; que deveriam ser os guerreiros definitivos...

Metroids.”

[NO INÍCIO]

No ano 2000 da história do Cosmos, representantes de vários planetas na galáxia estabeleceram um congresso chamado Federação Galáctica, com o objetivo de promover a troca de cultura, informações e tecnologia. Com isso, uma era de paz e prosperidade se iniciou, com milhares de espaçonaves se lançando ao espaço.

Eventualmente surgiram os Piratas Espaciais: alienígenas especializados no roubo de carga e assassinato. A Federação Galáctica tentou, através da criação da Polícia da Federação Galáctica, conter os crimes causados por eles, mas os Piratas eram fortes demais mesmo para eles. Foi quando foi iniciado o recrutamento de guerreiros mercenários, os Space Hunters. Graças aos seus esforços e suas façanhas, a paz lentamente voltou ao espaço. Mas não completamente.

[ORGANISMO DE ENERGIA: METROID]

E então, no ano 20X5 da história do Cosmos, a história do universo começa a tomar rumos turbulentos. Uma nave de pesquisas da Federação Galáctica encontra um planeta desconhecido e aparentemente não-habitado, que foi batizado de SR388.

Investigando o planeta, foi descoberta uma forma de vida que tinha como características a capacidade de voar e de absorver a energia vital de outros seres, a qual foi denominada "Metroid". Uma amostra dessa criatura foi levada para a nave em estado de animação suspensa, onde foi estudada melhor. Muitas foram as descobertas, como o fato de que elas acordavam e se multiplicavam quando expostos à radiação beta, eram vulneráveis ao frio e que possivelmente foram a causa da extinção de todas as formas de vida que antes habitavam SR388. Os pesquisadores decidiram então, levar ao organismo recém-descoberto à Terra, para que lá fosse estudada melhor. Porém, a nave foi emboscada por Piratas Espaciais, os quais chacinaram toda a tripulação e tomaram o Metroid. Levando a criatura para estudos, descobriram sobre a facilidade de se multiplicar Metroids e sobre o enorme potencial destrutivo que o organismo possuía.

Os Piratas pretendiam utilizar Metroids como armas.

Temendo o pior – a destruição total da galáxia - a Federação Galáctica iniciou uma caçada, tentando localizar desesperadamente o paradeiro do Metroid e a base dos Piratas. Tão logo foi descoberta - o planeta Zebes - a Federação Galáctica enviou forças especiais ao planeta, tentando pôr um fim rápido ao incidente. Porém, fracassou; Zebes é um complicado labirinto natural, e os Piratas estavam bem preparados, estando em seu terreno natural.

A situação era desesperadora: as forças da Federação foram incapazes de tomar o planeta, e enquanto isso, experiências para a multiplicação de metroid eram levadas adiante. O universo seria completamente destruído em um ataque maciço de Metroids...

E então, a Federação Galáctica, incapaz de solucionar o problema, decidiu usar seu último recurso: usar os conhecidos Space Hunters. Entretanto, dada a gravidade da situação, não podia ser apenas um BOM Space Hunter. Para concluir essa missão com êxito, era necessário o MELHOR Space Hunter: alguém que impusesse medo em seus inimigos, que fosse capaz de suportar condições extremas e que tivesse uma força de vontade inabalável.

[SURGE SAMUS] (Metroid 1: NES, 1986)

Não foi com surpresa que o nome "Samus Aran" foi anunciado. Considerado um veterano entre os Space Hunters, Samus Aran tinha um histórico incrível de numerosas missões executadas com êxito para a Federação Galáctica, constando em sua ficha até mesmo sucesso em missões consideradas impossíveis. Sua Space Suit era poderosíssima, uma obra-prima da tecnologia, e seus feitos se espalharam de tal modo através da galáxia que até mesmo os Piratas Espaciais o temiam. Porém, tudo sobre ele ou a vida pessoal dele estavam envoltos em mistérios: afinal, quem é a pessoa por trás a armadura? Onde conseguiu tecnologia tão avançada? Como ele possuía tamanha habilidade e coragem para se engajar em missões suicidas?

Samus aterrisou em Zebes só e conduziu sua missão solitária com velocidade e precisão; após matar os comandantes dos Piratas "Kraid" e "Ridley", Samus penetrou na base de operações Tourian, onde aguardava o verdadeiro líder dos piratas: Mother Brain (Cérebro-Mãe). O local estava carregado com radiação beta, e vários Metroids pairavam pelo local. Com dificuldades, mas sem fraquejar, Samus se encontrou cara-a-cara com Mother Brain e, após um rápido embate, Samus foi capaz de destruí-la, fugindo logo em seguida de Tourian, que estava prestes a explodir. Samus obteve sucesso em sua missão, e daqui a diante os Metroids seriam vistos como uma forma de vida altamente perigosa.

Um pequeno detalhe é descoberto sobre Samus Aran: Samus Aran é uma *mulher* - até antes desse incidente, Samus era considerada um homem. Porém, nenhum outro detalhe é revelado sobre ela.

[RELATÓRIO SECRETO: TALLON IV] (Metroid Prime: GameCube, 2002)

Os Piratas que estavam em Zebes foram neutralizados. Porém, alguns deles saíram do planeta, vagando em busca de um outro planeta que possuísse uma grande fonte de energia. Foi quando encontraram Tallon IV, um planeta que teria servido a muito tempo de refúgio para os Chozos, Homens-Pássaros alienígenas - Os mesmos que os Piratas chacinaram ao tomar Zebes, assim acreditam alguns pesquisadores.

Eles perceberam lá, que havia uma grande concentração de energia abaixo de um templo Chozo, vindo de um mutagênio com propriedades de criação de energia, chamado *Phazon*. Logo perceberam o poder desse mutagênio, e iniciaram um processo de pesquisas com ele, combinando-o com formas de vida para criar verdadeiros monstros. Eles até mesmo enviaram criaturas para uma estação espacial que estava em órbita de Tallon IV, para testar os efeitos do Phazon em gravidade Zero.

Porém, Samus Aran os encontrou... O que aconteceu na missão, não se sabe. Acredita-se que ela obteve sucesso, mas os detalhes da missão são mantidos em segredo pela Federação Galáctica com o intuito ainda desconhecido. Alguns rumores circulam nos corredores, entre eles o mais alto é de que os Piratas combinaram o Phazon com um METROID, e o resultado teria sido a criatura mais poderosa já vista na galáxia...

[PROGRAMA DE EXTERMÍNIO] (Metroid II-ReturnofSamus: GameBoy,1991)

Após todos os últimos acontecimentos envolvendo Metroids, a Federação Galáctica decidiu enviar outra nave de pesquisas para SR388, para se certificar de que não existiam mais Metroids no planeta. Algum tempo depois, a Federação recebeu um sinal de emergência e logo em seguida perdeu contato com a nave. Uma nave de resgate foi enviada, e nunca mais voltou. A Federação decidiu então despachar uma unidade de combate completa para o planeta, já esperando o pior. Depois de ter aterrisado, nunca mais se ouviu falar da unidade.

A situação novamente se tornou ameaçadora. A história se espalhou pela galáxia, fazendo com que todos chegassem a uma conclusão: se os Metroids causaram tanto dano estando no subsolo, a galáxia seria destruída se fossem lançados ao espaço! A Federação agora tinha certeza que havia Metroids vivos e convocou seus membros

para uma reunião de emergência, para cuidar dessa ameaça. Rapidamente, todos os seus membros chegaram a uma conclusão simples e unânime...

Dar a ordem para Samus Aran exterminar os Metroids.

Um novo equipamento foi cedido para Samus especialmente para essa missão: um radar capaz de identificar a quantidade exata de Metroids numa determinada área. Mas, mesmo com equipamento adicional, ela sabia que teria problemas. Isso ficou ainda mais comprovado depois de ver um Metroid evoluir para uma forma mais agressiva! Samus investigou o planeta, descendo cada vez mais e caçando os Metroids e suas formas evoluídas. Sua luta final foi contra a gigantesca Metroid-Queen, a Rainha dos Metroids. Depois de uma longa e brutal batalha, Samus emergiu vitoriosa, matando a Rainha. No seu caminho de volta para a superfície, porém, Samus encontra um ovo, que se choca no momento que entrava no local: dele nasce um Metroid. Samus aponta sua arma para a criatura, mas o metroid recém-nascido apenas voou em volta dela; logo Samus percebeu: o Metroid gravou Samus como sendo sua mãe. E assim, Samus fraquejou: mesmo essa dura mercenária foi incapaz de matar um ser recém-nascido. Samus trouxe o Metroid-filhote consigo, e o levou para a Academia de Ciências, na Colônia Espacial da Federação Galáctica, para que os cientistas pudessem estudar a criatura e sua estrutura orgânica especial.

[ANTIGOS CONFLITOS] (SuperMetroid: SuperNintendo, 1994)

Os Cientistas da Academia de Ciências descobriram durante seus estudos que as propriedades de produção de energia dos Metroids poderiam beneficiar a Humanidade. Os seus relatórios sugerem que originalmente os Metroids teriam sido criados para propósitos pacíficos.

A paz voltou durante algum tempo; mas ela não iria durar. Um dia, Samus recebeu um aviso de emergência: a Academia de Ciências estava sob ataque! Dirigindo-se para lá, Samus encontrou o local em ruínas e os cientistas, mortos. O Metroid - filhote não estava em local algum. Foi quando surgiu das sombras ninguém menos que Ridley, carregando o Metroid em suas garras. Depois de uma curta batalha, Ridley foge, carregando o bebê para um antigo campo de batalha... Zebes. Samus o segue, esperando acabar de uma vez por todas com os Piratas Espaciais e salvar o bebê.

Samus percorre áreas familiares e outras novas, acabando com tudo em seu caminho; ela mata Kraid, agora gigantesco, outros novos comandantes, como Phantoon e Draygon, e monstros criados por Piratas Espaciais, como Spore Spawn. Em seu caminho ela chega no que parecia ser um antigo templo Chozo, situado na área de Norfair, onde encontrar Ridley. Eles se enfrentam em um feroz combate até a morte, no qual emerge um único sobrevivente: Samus.

Ela retorna à reconstruída base de operações Tourian. Lá, ela se depara com vários Metroids, eliminando todos. Porém, nada poderia prever o que viria a seguir: um Metroid gigantesco agarra Samus Aran, e começa a sugar toda a sua energia! Quando está próxima da morte, o Metroid misteriosamente a solta e depois de flutuar por um pequeno momento, vai embora. Tratava-se do Metroid - bebê que Samus havia pegado em SR388...

Recuperando-se e seguindo em frente, Samus Aran esteve novamente cara-a-cara com Mother Brain. Samus tentou derrotá-la da mesma maneira que antes, disparando mísseis atrás de mísseis atrás de mísseis... Quando ela se mostrou de verdade: com um corpo bípede e várias armas a sua disposição. Apesar disso, Samus estava se mostrando superior no combate direto. Tudo indicava que Samus venceria facilmente.

Porém, não foi exatamente o que ocorreu. Mother Brain usou um poderoso Feixe de Energia que atinge Samus em cheio, quase a matando instantaneamente. A situação havia mudado drasticamente. Samus estava com sua Power Suit sem praticamente nenhuma energia, imóvel e completamente indefesa. Mother Brain preparou seu ataque de misericórdia...

...Quando o Metroid larva, o mesmo que momentos antes havia atacado Samus, ataca Mother Brain, e começa a sugar sua energia! Após literalmente incapacitar Mother Brain, o Metroid começa a transferir a energia sugada para Samus. Mas Mother Brain se levanta e mata o Metroid! O seu corpo explode em cima de Samus, preenchendo o Suit dela com energia como nunca antes: o seu Arm Cannon apontava apenas um tipo de feixe - Hyper. Com essa arma inusitada, e a armadura completamente recuperada, Samus finalizou Mother Brain, pondo um ponto final em suas maquinações, e fugiu do planeta, que estava prestes a explodir.

Zebes foi destruído, junto com os piratas. Samus obteve sucesso em mais uma missão, mas o universo perdeu para sempre a promessa de se usar os Metroids para o propósito do bem...

[PRESA SE TORNA PREDADOR] (Metroid Fusion: Game Boy Advance, 2002)

Após algum tempo, a Federação Galáctica inicia o processo de observação de SR388 para ver o planeta tentando reestruturar sua cadeia alimentar sem a presença dos Metroids no topo e, para esse fim, contrata o B.S.L (Bio Space Labs ou Laboratório Biológico Espacial) para a observação e, por sua experiência, Samus Aran, para auxiliá-los nas expedições.

Tudo corria calmamente enquanto era executada a coleta de amostras, até Samus entrar em contato com uma forma de vida desconhecida, que mais tarde os pesquisadores viriam a chamar de X. Os X eram criaturas cujos principais predadores eram os Metroids; como os Metroids estavam agora extintos, agora estavam livres de seu pior inimigo, invadindo corpos de outros seres. Ao retornar da missão, Samus perdeu a consciência e sua nave se chocou contra um campo de asteróides...

Samus se salvou graças ao sistema de ejeção da nave, e foi resgatada por tripulantes da Estação Espacial recém-construída na órbita de SR388. Mas sua condição era delicada: os médicos observaram que os parasitas X estavam se multiplicando rapidamente, se aprofundando cada vez mais no sistema nervoso de Samus. Samus foi transferida para o QG da Federação Galáctica, para tratamento médico de emergência.

Os batimentos cardíacos e pressão sanguínea caíam rapidamente. A situação era ainda mais complexa por conta de sua Power Suit: ela continha componentes biológicos - que também foram contaminados pelo parasita - e graças a esse fator, aliado ao fato de

que Samus estava em coma profundo, sua Suit não podia ser removida enquanto Samus estivesse inconsciente. A única escolha dos médicos foi retirar cirurgicamente partes da Power Suit. As partes removidas foram enviadas para a estação de pesquisas do B.S.L. para estudos.

Mesmo assim, a infecção continuava se espalhando. Suas chances de sobrevivência eram mínimas (0,873%, segundo o Simulador Médico). Os pesquisadores que monitoravam a deterioração de Samus e seu provável e trágico destino não conheciam nenhuma cura possível.

Mas alguém encontrou a cura.

Um dos médicos sugeriu uma solução: uma vacina baseada em células de Metroid. Aparentemente, os pesquisadores mantiveram amostras de células do último Metroid. Os cientistas prepararam rapidamente a vacina e a aplicaram sem demora. Os resultados foram impressionantes: os sintomas da infecção se foram rapidamente, e todos os parasitas morreram em momentos. Quando Samus acordou, ela foi informada do ocorrido: ela devia sua vida mais uma vez ao Metroid - filhote... Além disso, sua Suit mudou drasticamente: não só a aparência mudou radicalmente, mas ganhou a capacidade de absorver parasitas X.

Quase imediatamente ao despertar de Samus, um sinal de emergência foi recebido pelo QG, indicando que houve uma grande explosão na área de quarentena no B.L.S.. Imediatamente, Samus pegou uma nave cedida pela Federação Galáctica e se dirigiu para lá, para investigar o ocorrido.

Porém, o que aguarda Samus Aran nessa nova missão é algo que nem mesmo ela está preparada para enfrentar...

[ELEMENTOS]

[Federação Galáctica]

A Federação Galáctica é um congresso formado por representantes de vários planetas na galáxia. Foi criado no ano 2000 da história do Cosmos, e seu principal objetivo é a troca de culturas, informações e tecnologias; esse congresso serve como mediador entre os planetas, e a ele cabe todas as decisões e medidas no que concerne o espaço. À Federação também é atribuído o dever de manter a segurança no espaço, tendo uma Força-Tarefa específica para isso: a Polícia da Federação Galáctica. Porém, nos casos em que nem mesmo sua força é capaz de lidar com os criminosos, eles contratam Space Hunters; graças à eles, a Federação é capaz de manter a paz na galáxia.

[Piratas Espaciais]

Os Piratas Espaciais representam uma raça altamente inteligente e extremamente agressiva: são perigosos saqueadores e assassinos galácticos, e possuem uma avançada tecnologia; seu objetivo final é se tornar a raça dominante na galáxia. Em mais de uma vez eles estiveram próximos de seu objetivo, mas foram impedidos pela poderosa Space Hunter Samus Aran.

[Space Hunters]

Estes são os conhecidos guerreiros mercenários contratados pela Federação Galáctica para as missões que sua Força não pôde conter. Os Space Hunter ganham a vida colocando-a em perigo, caçando criminosos, e recebendo recompensas generosas; um Space Hunter dedicado pode se tornar conhecido por toda a galáxia. A maior de todos os Space Hunters é Samus Aran.

[Metroids]

Metroids foram à algum tempo atrás a raça dominante do planeta SR388; são seres extremamente perigosos, parasitas voadores com a capacidade de sugar a energia vital de outros seres, se tornando cada vez mais fortes e evoluindo para outros estágios. Metroids possuem a parte superior do corpo translúcida, esférica e esverdeada, e da parte inferior saltam garras usadas para prender a presa enquanto suga sua energia.

Metroids foram o centro de vários conflitos, todos resolvidos graças a Federação Galáctica e, principalmente, Samus Aran. Acredita-se que atualmente estejam todos extintos - Samus Aran foi incumbida de exterminar todos os Metroids de SR388, seu planeta-natal; o único restante, um Metroid recém-nascido, foi morto ao salvar Samus Aran de Mother Brain. A presença de Metroids é agora coisa do passado... Será?

[X]

X são parasitas recentemente descobertos em SR388. Embora sejam recentes e ainda estejam sob análise, muitas descobertas foram feitas. Os X são parasitas que na sua forma verdadeira possuem uma aparência gelatinosa e amarelada, e sua principal capacidade é, através do contato com qualquer ser vivo ou orgânico, penetrar em seu sistema nervoso, matar a criatura e possuir seu corpo; guardadas as devidas proporções, X podem ser qualquer um. Sua reprodução é assexuada e se multiplicam muito rápido.

Os Metroids eram os únicos predadores conhecidos dos parasitas X, mantendo-os sob controle. Porém, Samus Aran exterminou todos os Metroids de SR388... Como o planeta estará agora, com os X tomando todas as criaturas e se propagando desenfreadamente?

[Chozos]

Chozos são seres humanóides com traços de pássaro; eles se destacam por serem extremamente sábios e por prezarem a paz acima de todas as outras coisas. Chozos estabeleceram sociedades em vários planetas através da galáxia, e sinais deles podem ser vistas em vários planetas: entre eles podem ser destacados Zebes, Tallon IV e, principalmente, SR388.

Há muitos mistérios acerca dos Chozos. Existe um sem-número de teorias e especulações, dentre as quais sua provável extinção de Zebes nas mãos dos piratas espaciais (há sinais deles em Zebes, e um templo inteiro na região de Norfair); o fato de que eles desenvolveram armamento extremamente poderoso, um dos mais poderosos já visto; a conexão de Samus Aran e os Chozos (acredita-se que a Power Suit de Samus

seja tecnologia Chozo); e a teoria mais aterradora, e que muitos garantem como verdadeira: os Chozos criaram os Metroids, e foram exterminados por sua própria criação. Porém, muitas perguntas se erguem: O que faria uma raça pacífica desenvolver tecnologia de combate? Os Piratas espaciais realmente foram a causa da extinção dos Chozos em Zebes? Qual a verdadeira ligação entre Samus e os Chozos? E, afinal, porque os Chozos decidiram criar os Metroids?

A última pergunta, porém, possui uma resposta aceitável, obtida recentemente através de pesquisas e após Samus Aran estar às portas da morte: no princípio, quando os Chozos chegaram à SR388, os parasitas X eram os predadores supremos, os seres que estavam no topo da cadeia alimentar; seu poder de propagação, entretanto, era alto demais, e logo eles destruiriam todo o seu planeta. Os Chozos decidiram criar um organismo que pudesse servir como predador dos parasitas; e assim os Metroids, os "guerreiros definitivos" na língua Chozo, teriam sido criados. Essa é uma teoria muito aceita, ainda mais depois da descoberta dos parasitas X e suas propriedades.

O principal sinal da civilização Chozo é as estátuas, erigidas sentadas e com as mãos em concha, "oferecendo" algo...

[SAMUS ARAN]

Space Hunter do 17º nível

CON14/22, FR14/22, DEX21, AGI23,
INT22, WILL25, PER20, CAR12

IP:28(Gravity Suit) , PV's: 31+100

Ataque: Arm Cannon Chozo: 150%, 2d8+6, SEIS espaços.

Feixe: Dano 2d8+10, divide IP por 2, paralisa inimigo, pode ser carregado para 3d8+10.

Mísseis: Dano 2d6+10, raio 3m, Paralisa oponente.

Supermísseis: Dano 4d6+10, raio 3m, Paralisa oponente.

Power Bombs: Dano 5d6 raio 5m.

Outros Poderes: Morphing Ball, Morphing Bomb, Spring Ball, Screw Attack, Space Jump, High Jump Boots, Speed Booster, Map Display, Thermal Visor, Scanner, X-Ray Visor, Place Weapon(Arm Cannon), Grappling Beam .

Perícias principais: Briga 70%, Salto 90%, Acrobacia 80%, Navegação espacial 110%, Pesquisa/Investigação 120%, Ciências Proibidas (Metroid 110%, Chozo 100%, X 50%), Ciência Militar 90%, Sobrevivência (Vários 120%).

Samus Aran é a Space Hunter mais poderosa que já existiu na história da galáxia. Isso ficou claramente evidente na sua participação nos casos envolvendo Metroids.

Seu passado é um completo mistério: nada se sabe sua ascensão, como iniciou, seu possível mentor ou suas possíveis motivações. O único detalhe realmente concreto é que Samus é uma mulher - até antes do caso Metroid, ela era tratada como um autêntico homem. Mesmo assim, poucos, bem poucos, viram seu rosto: as pessoas que a viram

descreveram-na como sendo uma belíssima mulher de longos cabelos dourados e olhos azuis.

Porém, tudo além disso é mera especulação; dentre os rumores que circulam sobre Samus um dos mais altos seria sua possível relação com o antigo povo Chozo: sua Power Suit, segundo alguns projetistas, é uma tecnologia Chozo, além de quase todo o equipamento que Samus utiliza ser tecnologia um pouco mais avançada do que o disponível atualmente.

Apesar de todo o mistério, Samus é o ícone dos Space Hunters, e com certeza a mais capaz destes; graças a seus esforços a galáxia está em relativa paz atualmente.

...

[LOCALIDADES]

[Zebes]

Zebes era um planeta com 4.8 trilhões de teratons, 11,700 Km de diâmetro e composto com um minério especial, que torna o planeta ideal para construções subterrâneas. Ainda que muitas áreas de Zebes parecem inóspitas á vida, organismos extremamente resistentes evoluíram neste planeta, vivendo em condições que certamente matariam criaturas terrestres.

Zebes possui tanta história quanto túneis: foi aqui que, por duas vezes, foi decidido o destino da galáxia - tudo terminou bem graças aos esforços da caçadora Samus Aran.

Muitos são os comentários e teorias não comprovadas sobre esse planeta; algumas delas admitem que Zebes era um planeta cheio de vida, quando os Piratas Espaciais surgiram e destruíram tudo, transformando o planeta num verdadeiro forte. Outra teoria afirma que o povo Chozo viveu em Zebes, fato quase comprovado: há detalhes de sua passagem através das conhecidas estátuas Chozo e, numa das áreas de Zebes, encontra-se razoavelmente preservado um templo Chozo. Zebes é dividida em seis grandes áreas, a saber:

Crateria: Crateria é a superfície do planeta Zebes e costuma estar sempre numa chuva ácida.

Brinstar: Essa seria a área-selva de Zebes, um labirinto coberto de folhas e plantas.

Wrecked Ship(*Nave destruída*): Segundo pesquisadores, ha muito tempo astronautas de uma antiga civilização caíram neste planeta: isso seria o que restou de sua nave.

Maridia: uma área totalmente submersa, Maridia contém todas as espécies de vida marinha de Zebes.

Norfair: Norfair está a muitos metros abaixo da superfície, e sua temperatura ambiente é extremamente alta.

Tourian: Foi neste local que os Piratas Espaciais haviam fixado seu centro de comando e conduzido sua experiência com Metroids. Tourian fica logo abaixo da superfície.

Atualmente, Zebes não existe: foi destruída por Mother Brain ao ser derrotada por Samus Aran. Porém, não conhecemos os limites dos Piratas Espaciais...

[Tallon IV]

Um planeta de composição basicamente metálica, com 5,1 trilhões de teratons de massa e 13,400 km de diâmetro; Tallon IV é um dos dois planetas do sistema solar de Tallon capaz de ter vida. Estudiosos acreditam que esse planeta foi um antigo refúgio dos Chozos, porém os motivos que teriam levado a serem extintos permanecem um mistério. O planeta é abundante em um mutagênio encontrado apenas aqui, chamado *Phazon*.

Samus, em sua caçada aos Piratas Espaciais, esteve neste planeta. Mas o relatório dessa missão nunca foi revelado, e a Federação Galáctica nunca revelou o porque de tal decisão. Mas muitos rumores correm sobre essa missão.

[SR388]

SR388 foi o antigo planeta-Natal dos Metroids, e foi nele que ocorreu tanto sua criação (assim especulam os estudiosos), como sua extinção nas mãos de Samus Aran.

Este planeta é um grande complexo de túneis naturais, que contém ácido. Aqui há traços da raça Chozo e robôs totalmente descontrolados, o que abre margens para especulações; alguns pesquisadores afirmam que os Chozos teriam criado os Metroids para propósitos pacíficos, bem como todo o maquinário encontrado no planeta, e que foram extintos nesse planeta pela sua própria criação. Recentemente especula-se que os Metroids originalmente foram criados com o propósito de controlar os predadores deste planeta, os organismos parasitas conhecidos como X. Essa é uma teoria que muitos acreditam como verdadeira, principalmente por detalhes recentes, como o fato dos parasitas X estarem se multiplicando rapidamente no planeta, tomando todos os seres deste mundo, e por Samus Aran se salva através de uma vacina contendo células de Metroid.

[Academia de Ciências]

Existem várias academias de ciências, instaladas em numerosas colônias espaciais através do espaço. Uma delas, entretanto, tornou-se conhecida por sediar as pesquisas com Metroids: a colônia espacial Ceres. Este foi o local onde foram feitas grandes descobertas sobre os Metroids, e também o ponto de partida de um dos conflitos envolvendo Metroids. Num ataque de Piratas Espaciais à colônia, Ceres foi completamente destruída...

[B.S.L.]

O B.S.L. (*Biologic Space Lab ou Laboratório Espacial de Biologia*) é uma gigantesca estação de pesquisas autônoma, não estando presa a nenhum governo.

Atualmente, os serviços do B.S.L. foram requisitados pela Federação Galáctica para pesquisar o planeta SR388, agora que estava sem seu maior predador. O B.S.L. possui vários setores, boa parte deles usados para pesquisar criaturas:

Setor 1 (SRX): Esse setor reproduz fielmente o ecossistema de SR388

Setor 3 (PYR): Esse setor é usado para estudar criaturas que vivem em temperaturas extremamente altas.

Setor 5 (ARC): Ao contrário do setor anterior, esse setor é reservado ao estudo das criaturas que vivem em ambientes glaciais.

Ponte de Operações: Aqui se faz todos os comandos do Laboratório.

Docas: é aqui aonde as naves espaciais que chegam ao laboratório ficam.

Seção de Habitação: como é de se esperar, é aqui que os funcionários do laboratório vivem.

Seção Principal: Essa área contém elevadores de acesso, depósito e outros.

Setor 2 (TRO): Esse setor é usado para estudar criaturas que vivem em habitat húmidos.

Setor 4 (AQA): A área destinada ao estudo das criaturas marinhas.

Setor 6 (NOC): Para esse setor vão as criaturas noturnas.

Reator Subterrâneo

...

Fase#06: [BESTIÁRIO]

Aqui serão descritas algumas das várias criaturas que podem cruzar o caminho de Space Hunters. O Planeta de origem da grande maioria é Zebes e SR388, e, na sua maioria, são totalmente hostis.

[Tamanhos]

O tamanho das criaturas nem sempre é preciso: para isso serão apresentadas médias: Pequeno(P), para criaturas de até 1,20m; Médio(M), para seres entre 1,20m e 2,50m; e Grande(G), de 2,50 em diante.

[Diagrama das criaturas]

[NOME DA CRIATURA]

Planeta-Natal: de onde a criatura vem, **Tam:** a média de tamanho.

CON, FR, etc: mostram as características da criatura, expressa em Dados (D), ataques x quantidade de ataques por rodada, Chances em %(Dano do ataque).

Descrição da criatura e modo de combate.

...

[ARACHNUS]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.

CON5D, FR5D, DEX1D, AGI1D, INT1D, WILL2D, PER2D, CAR0, IP10, PV5D, Carga 50% (Dano 3d6), Disparo 50% (2d10).

Perigosa criatura de SR388, Arachnus costuma se fechar no seu casulo, sendo invencível durante essa ação, e atacar um alvo se atirando à toda velocidade na forma esférica. Para atacar à distância, cospe esferas de energia.

[**AUTOAD**]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.

CON2D, FR2D, DEX2D, AGI2D, INT0, WILL0, PER0, CAR0, IP6, PV2D, Salto 30% (Dano 2d6)

Presume-se que este tipo de robô foi deixado após a morte de toda a civilização que antes habitava SR388. Agora, sem mestres, saltam totalmente fora de controle.

[**AUTOM**]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.

CON4D, FR4D, DEX0, AGI2D, INT0, WILL0, PER0, CAR0, IP30, PV4D, Chamas 80% (Dano 2d6 por Fogo)

Automs são Robôs que percorrem trilhos instalados no teto e disparam jatos de chamas sobre quem estiver embaixo. São robôs muito difíceis de serem destruídos.

[**AUTRACK**]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.

CON6D, FR2D, DEX1D, AGI0, INT0, WILL0, PER0, CAR0, IP10, PV4D, Disparox3 70%(Dano 2d6)

Este guardião robótico pode ser encontrado em várias partes de SR388. Eles possuem um longo pescoço que normalmente fica recolhido, mas que se estende e dispara incessantemente feixes de laser.

[**BLOB THROWER**]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** G.

CON4D, FR4D, DEX1D, AGI0, INT1D, WILL1D, PER1D, CAR0, IP15, PV4D, Germesx4 30% (Dano 2d6)

Blob throwers são criaturas-plantas que ficam enraizadas e presas ao solo, disparando germes em quem se aproxima. Blob throwers são imunes á ataques de energia em geral.

[**CHUTE LEECH**]

Planeta Natal: SR388, **Tam:** M.

CON2D, FR2D, DEX1D, AGI2D, INT1D, WILL1D, PER2D, CAR0, IP3, PV2D, Salto 40% (Dano 1d6)

Normalmente, essas criaturas ficam quietas em algum ponto, seja o chão ou em ambientes líquidos. Porém, quando sentem algum intruso, elas saltam e começam a cair planando, como uma folha de uma árvore, destruindo tudo o que está nas proximidades.

[**CROCOMIRE**]

Planeta-Natal: Zebes (Norfair), **Tam:** G.

CON7D, FR5D, DEX2D, AGI2D, INT2D, WILL4D, PER2D, CAR0, IP8(especial), PV6D, Garrasx2 30% (Dano 2d6), Mordida 60% (Dano 2d6), Disparosx9 20% (Dano 3d6).

Essa grande criatura possui uma pele pegajosa que bloqueia todos os tipos de ataque conhecidos. Seu ponto fraco é desconhecido. Quanto a ações ofensivas, Crocomire é um monstro extremamente lento e quase sem coordenação. O que o torna perigoso é que uma batalha com Crocomire sempre será uma batalha longa, e ele, mesmo tendo dificuldades para acertar seus tiros de plasma, ele atira esses mesmo tiros NOVE vezes durante uma rodada. Ou seja, ele pode acabar acertando...

[DACHOLA]

Planeta-Natal: Zebes, **Tam:** M.

CON3D, FR3D, DEX2D, AGI6D, INT2D, WILL3D, PER3D, CAR3D, IP1, PV3D, -

Dacholas são, assim como os Ettecoons, seres pacíficos. Eles são, entretanto, corredores impressionantes, sendo capaz de simular, naturalmente, os mesmo efeitos do opcional Speed Booster! Samus já aprendeu alguns truques com essas criaturas...

[DRAGONS]

Planeta-Natal: Zebes (Norfair), **Tam:** M.

CON3D, FR3D, DEX1D, AGI1D, INT1D, WILL3D, PER3D, CAR0, IP5, 20 contra Fogo, PV3D, Bolas de Fogox3 70%(Dano 3d6 por Fogo).

Esses inimigos lembram visualmente cavalos marinhos da terra: normalmente ficam na lava, e disparam bolas de fogo.

[DRAYGON]

Planeta-Natal: Zebes (Maridia), **Tam:** G.

CON7D, FR6D, DEX2D, AGI3D, INT2D, WILL6D, PER4D, CAR0, IP15(especial), PV1D, Carga 70% (Dano 4d6), Cauda 60% (Dano 2d10), Jato líquido 40% (Dano especial), Apresamento 40% (Dano especial).

A criatura aquática conhecida como Draygon possui uma carapaça nas costas que lhe garante uma grande resistência. Seu ponto fraco é seu corpo (IP15). Seus modos de ataque consistem em atacar oponentes em Carga ou tentar retardar seu inimigos com um poderoso jato aderente (Teste Fr do alvo vs 30 para escapar); falha significa que a AGI e a DEX do alvo serão reduzidas à metade, bem como todas as perícias, e poderá ter apenas uma ação em DUAS rodadas. Quando Draygon intercepta um alvo que foi alvo da gosma, ela vai tentar agarrar o oponente (Apresamento, teste fácil) e prendê-lo, enquanto ataca múltiplas vezes com a Cauda (fazendo testes fáceis também). Um teste difícil de FR pode fazer com que ela não consiga te acertar (o alvo vai estar se agitando muito), enquanto um acerto crítico num teste de FR irá libertar a vítima.

[ETTECOON]

Planeta-Natal: Zebes, **Tam:** P.

CON1D, FR1D, DEX4D, AGI4D, INT2D, WILL3D, PER3D, CAR4D, IP1, PV1D, -

Mesmo planetas extremamente agressivos podem mostrar vida pacífica. Os Ettecoons são a prova disso: são seres extremamente pacíficos e ágeis, incapazes de atacar alguém. Samus deve muito a essas criaturas...

[GEEMER]

Planeta-Natal: Zebes (Crateria), **Tam:** P.

CON1D, FR1D, DEX1D, AGI1D, INT1D, WILL1D, PER1D, CAR0, IP1, PV1D, Espinhos 30% (Dano 1d4)

Geemers estão entre as criaturas menos perigosas que um Space Hunter poderia encontrar. Os Geemers apenas rastejam através do chão e do teto, e suas armas naturais não oferecem nenhum grande risco.

[GERUTA]

Planeta-Natal: Zebes (Norfair), **Tam:** G.

CON4D, FR4D, DEX3D, AGI3D, INT1D, WILL1D, PER3D, CAR0, IP6, 26 contra fogo, PV4D, Investida 60% (Dano 3d6).

Este pássaro alienígena defende-se com uma carapaça anticalor e ataca num padrão bem parecido com o Reo de Brinstar, através de investida com duas garras.

[GRAVITT]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.

CON2D, FR2D, DEX1D, AGI1D, INT1D, WILL2D, PER2D, CAR0, IP7, PV2D, Espinhos 30% (Dano 1d10).

Essas criaturas ficam escavando o chão, se levantando e atacando com seus espinhos quem se aproximar. Às vezes pode ser confundido com pedras ou estar escondido sob o solo.

[HORNOAD]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.

CON2D, FR2D, DEX1D, AGI2D, INT1D, WILL2D, PER2D, CAR0, IP1, PV2D, Salto 40% (Dano 1d6) Mordida 30% (Dano 1d4).

Criatura muito comum em SR388, essa criatura ataca saltando sobre seus inimigos.

[KEYHUNTERS]

Planeta-Natal: Desconhecido, **Tam:** M.

CON3D-4D, FR3D-4D, DEX3D, AGI3D-5D, INT3D-5D, WILL3D-5D, PER3D-5D, CAR2D, IP0-25, PV3D-4D, Garrasx2 60% (2d6-4d6), Acido 60% (2d10-4d10 dano químico).

Keyhunters são Piratas Espaciais de outro sistema solar que ajudaram os Piratas Espaciais na reconstrução de Zebes, após o primeiro incidente envolvendo Metroids. Eles atacam basicamente voando, com suas garras e, quando perdem metade dos seus PVs eles perdem suas asa, e começam a atacar cuspidando acido. Existe, assim como Zebesians, Keyhunters com diferentes níveis de poder.

[KRAID]

Planeta-Natal: Zebes (Brinstar), **Tam:** G.

CON7D, FR6D, DEX2D, AGI2D, INT2D, WILL3D, PER3D, CAR0, IP8(especial), PV6D-7D, Espinhosx3 60%(Dano 2d6), Garras do Estômagox3 40%(Dano 6d6), Garras das mãos 30% (Dano 3d6), Mordida 50% (Dano 4d6).

Um dos comandantes dos Piratas Espaciais durante os incidentes relativos aos Metroids, Kraid é um gigantesco lagarto, com proporções de aproximadamente 10m. Talvez mais. Kraid ataca disparando projéteis com espinhos e garras através da sua barriga, e raramente irá usar suas mãos e boca para atacar, embora possa fazê-lo. Kraid é imune à todos os tipos de arma existentes, e seu ponto fraco é desconhecido.

[MOCHTROID]

Planeta-Natal: Zebes (Maridia), **Tam:** M.

CON2D, FR2D, DEX2D, AGI2D, INT0, WILL2D, PER2D, CAR0, IP1, PV2D, Absorção 80% (Dano 1d4 ignora IP)

Mochtroids são as primeiras tentativas dos Piratas Espaciais em clonar Metroids. Porém, uma tentativa fracassada: ao contrário de Metroids verdadeiros, essas criaturas não são imunes à energia e são fáceis de serem destruídas.

[MOTHER BRAIN]

Planeta-Natal: Zebes (Tourian), **Tam:** G.

CON7D, FR0, DEX0, AGI0, INT7D, WILL7D, PER7D, CAR7D, IP20, PV4D,

A mente por trás das ações dos Piratas Espaciais nos casos envolvendo Metroids, Mother Brain, sem dúvida nenhuma é um ser perigoso. Ela não possui formas de ataque por si só, mas tem muitas outras formas de defesa: Primeiro: Mother Brain só será vulnerável quando seu sistema de suporte de vida -cinco cilindros geradores de energia conhecidos como Zeebetites - forem destruídos (Os Zeebetites são invulneráveis à armas de energia, possuem 25 PVs e regeneram 2 pvs por rodada). Após isso, Mother Brain estará vulnerável, mas não indefesa: canhões montados nas proximidades (Dano 3d10) e dois geradores de Rinkas garantem uma boa defesa. Esteja avisado, porém, que Mother Brain possui muitos e muitos outros truques escondidos...

[MOTO]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.

CON4D, FR4D, DEX1D, AGI2D, INT1D, WILL2D, PER2D, CAR0, IP9(especial), PV4D, Carga 40% (Dano 2d6).

Os Motos são basicamente criaturas subterrâneas, que possui uma espécie de escudo na face que os protege de qualquer ataque, tornando-os invulneráveis. Eles se defendem atacando em carga, e seu ponto fraco é as costas.

[MULTIVIOLA]

Planeta-Natal: Zebes (Norfair), **Tam:** P.

CON4D, FR2D, DEX1D, AGI2D, INT1D, WILL1D, PER1D, CAR0, IP4, PV3D, Toque 30% (Dano 2d6 por Fogo).

Os ígneos Multiviolas ricocheteiam nas paredes e voam aleatoriamente na área em que se encontram; seu toque é mortal.

[PHANTOON]

Planeta-Natal: Zebes(Wrecked Ship), **Tam:** G.

CON6D, FR4D, DEX1D, AGI5D, INT4D, WILL5D, PER6D, CAR0, IP9(especial), PV5D, Chamas 60% (Dano 3d10), Invisibilidade.

Esse ser fantasmagórico foi um dos últimos alienígenas a se unir à Mother Brain. Seus poderes se baseiam em disparar plasma azulado, variando a cadência de disparos de acordo com sua própria visibilidade: disparando, quando está invisível, três chamadas; ou cinco chamadas, quando está apenas intangível. Phantoon pode encher um local inteiro com plasma: quando ele faz isso, nesse curto momento ele estará materializado. Porém, ele é invulnerável às armas, e seu ponto fraco é desconhecido...

[RAMULKEN]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.

CON3D, FR3D, DEX2D, AGI2D, INT1D, WILL2D, PER2D, CAR0, IP4(especial), PV3D, Salto 40% (Dano 2d6)

Criaturas complicadas de vencer, os Ramulken possuem uma carapaça natural que os protege de ataques, tornando-os invulneráveis a ataques de energia. Seu ponto fraco conhecido é as pernas.

[REO]

Planeta-Natal: Zebes (Brinstar), **Tam:** M.

CON2D-3D, FR2D, DEX2D, AGI2D, INT1D, WILL2D, PER2D, CAR0, IP4, PV2D-3D, Investida 40% (Dano 2d6)

Essa criatura insetóide possui poderosas garras, usando-as em ataques rasantes, E sua resistência privilegiada lhe permite suportar vários ataques.

[RIDLEY]

Planeta-Natal: Zebes (Norfair-Templo Chozo), **Tam:** G.

CON7D, FR7D, DEX3D, AGI7D, INT5D, WILL5D, PER5D, CAR3d, IP25, imune à fogo, PV7D, Garrasx2 60% (Dano 5d6), Mordida 60% (Dano 6d6), Cauda 80% (Dano 7d6), Sopro de Fogo 60% (Dano 5d10, pulso 1/1, dano por fogo).

Eis aqui o mais astuto dos piratas espaciais, e principal comandante destes: o poderoso dragão de fogo, Ridley. Ridley pode voar, fazendo 4 ataques físicos (duas garras, uma mordida e uma cauda), usando apenas a cauda (3 ataques num turno), agarrando e esmagando o oponente contra a parede (1d6 por esmagamento, 5d6 quando esmagado contra a parede. Para sair, teste FR vs FR de Ridley) ou usando seu sopro. Ridley não possui exatamente um ponto fraco, mas seus PVs e seu alto IP garantem um combate longo.

[RINKA]

Planeta-Natal: Zebes (Tourian), **Tam:** P.

CON1D, FR1D, DEX1D, AGI1D, INT0, WILL0, PER0, CAR0, IP0, PV1D, Toque 80% (Dano 1d6)

Rinka são anéis de energia produzidos por geradores de energia; eles são relativamente fracos, mas são etéreos e teleguiados: onde tiver geradores de Rinkas, muitos deles podem estar chegando debaixo de seus pés ou da parede e os Space Hunters nem perceberem... Além disso, quando um Rinka é destruído, outro irá aparecer em 1d3 rodadas.

[**RIPPER**]

Planeta Natal: Zebes (Crateria), **Tam:** P.

CON1D, FR1D, DEX1D, AGI1D, INT0, WILL1D, PER0, CAR0, IP especial, PV1D, Carga 20% (Dano 1d6).

Rippers são criaturas quase sem mente, que ficam insanamente voando em linha reta. Porém, atenção especial à sua carapaça: ela é extremamente resistente, bloqueando quase todos os ataques de energia e até alguns balísticos: apenas Supermísseis e Power bombs podem liquidá-las.

[**SEEROOK**]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** P.

CON1D, FR1D, DEX1D, AGI3D, INT1D, WILL2D, PER2D, CAR0, IP1, PV1D, Investida 60% (Dano 1d6)

Pequenos insetos voadores; embora não sejam realmente perigosos, seu tamanho diminuto pode atrapalhar muito.

[**SHIRK**]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.

CON3D, FR3D, DEX3D, AGI3D, INT0, WILL0, PER0, CAR0, IP8, PV3D, Carga 70% (Dano 2d6)

Esse inimigo robótico está programado para atacar os alvos com sua afiada ponta.

[**SIDEHOPPER**]

Planeta-Natal: Zebes (Brinstar), **Tam:** M-G.

CON2D-4D, FR2D-4D, DEX2D, AGI3D, INT1D, WILL3D, PER1D, CAR0, IP5, PV2D-4D, Salto 60% (Dano 2d6-3d6)

Sidehoppers são criaturas insetóides, cuja principal ação ofensiva é saltar em cima dos oponentes com suas poderosas pernas. Sidehoppers possuem dois subtipos: os pequenos e os grandes.

[**SKREE**]

Planeta-Natal: Zebes (Crateria), **Tam:** P.

CON2D, FR2D, DEX3D, AGI3D, INT1D, WILL1D, PER2D, CAR0, IP3, PV2D, Carga 70% (Dano 2d6+2, especial), Farpas 20% (Dano 1d6, especial)

Essas perigosas criaturas ficam suspensas no teto, aguardando uma possível presa: assim que elas a identificam, elas se jogam contra o alvo, apontando suas afiadíssimas asas contra o alvo; independente de acertarem o alvo, essas criaturas vão escavar o solo, jogando farpas para todos que estiverem em até 1m do ponto onde a criatura está escavando. Skrees são perigosos, mas atacam apenas uma Única vez; uma vez que esteja no chão, serão alvos fáceis, mas ao morrer elas TAMBÉM disparam farpas.

[**SKREEK**]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.

CON3D, FR2D, DEX1D, AGI1D, INT1D, WILL3D, PER2D, CAR0, IP7, PV2D, Disparo de chamas 40% (Dano 2d6 por Fogo).

Skreeks ficam normalmente em buracos ou em ambiente líquidos; quando sentem algum intruso, eles aparecem repentinamente para atacar, disparando bolas de fogo no alvo.

[SPORE SPAWN]

Planeta-Natal: Zebes (Brinstar), **Tam:** G.

CON5D, FR5D, DEX0, AGI1D, INT1D, WILL3D, PER3D, CAR0, IP3(especial), PV5D, Germesx8 30% (Dano 1d6), Cabeça 20% (Dano 2d10).

Criada através de engenharia genética pelos Piratas Espaciais, essa criatura-planta fica normalmente presa à algum local, onde fica balançando sua "Cabeça" e enchendo o local de germes altamente corrosivos. Seu ponto fraco é seu núcleo: de tempos em tempos, Spore Spawn abre sua indestrutível carapaça, revelando seu núcleo. Acertá-lo conta como um "Ataque Localizado".

[TORIZO]

Planeta-Natal: Desconhecido, **Tam:** M.

CON5D, FR5D, DEX3D, AGI3D, INT3D, WILL4D, PER3D, CAR0, IP5(especial), PV5D, Garrasx2 50%(Dano 3d6), Ondas de Choquex3 70%(Dano 2d6), Bombas 50%(Dano 2d10, pulso 1/1).

Chozos constituem um povo pacífico, mas mesmo entre eles existe o mal. Torizos são Chozos malignos, cujo único objetivo é destruir. Essa é a ficha básica de um Torizo mais FRACO: muitos outros e mais fortes podem existir através do espaço. O modo de ataques deles consiste em atacar até duas vezes com as garras, três vezes com ondas de choque produzidas com as garras, ou vomitando uma chuva de bombas. Torizos são invulneráveis a qualquer arma, porém possuem um ponto fraco: a área do tórax. Essa área tem IP 5, e atacar essa área é um pouco mais difícil (Considere as regras de Dano localizado nessa parte).

[WALLFIRE]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.

CON1D, FR1D, DEX1D, AGI0, INT0, WILL0, PER0, CAR0, IP3, PV1D, Disparo 60% (Dano 2d6)

Estrutura montada e fixada nas paredes, Wallfires disparam tiros de fogo a qualquer sinal de intrusos.

[WAVER]

Planeta-Natal: Zebes (Crateria), **Tam:** P.

CON1D, FR2D, DEX2D, AGI2D, INT1D, WILL2D, PER1D, CAR0, IP1, PV1D-2D, Rasante 50% (Dano 1d6), Carga 30% (Dano 3d6).

Wavers recebem esse nome (Wave=Onda) por sempre voarem num padrão onda, oscilando em pleno vôo. Wavers podem atacar apenas rapidamente com rasantes, ou podem atacar em carga, tentando perfurar o alvo com toda a sua força.

[X]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** P.

CON1D, FR1D, DEX4D, AGI4D, INT4D, WILL4D, PER4D, CAR0, IP0, PV1D, possessão 60% (Morte Instantânea).

Aqui estão as características dos X. X são perigosos parasitas que se apossam do corpo de qualquer criatura orgânica ou com componentes orgânicos, penetrando através do contato e matando a criatura ao possuir seu corpo. Atualmente, pela falta de seus predadores naturais (Metroids), os X estão se multiplicando cada vez mais, e tomando todos os corpos das criaturas de SR388. Ao atacar, a vítima pode tentar se esquivar com um teste apropriado da perícia ou um teste de AGI: se falhar, deve fazer um teste de CON e, se falhar, morrerá em 1d6 horas. A única cura possível seria uma vacina feita à base de células de Metroid: a vacina é propriedade de e só pode ser aplicada pela Federação Galáctica.

[YUMEE]

Planeta-Natal: SR388, **Tam:** P.

CON2D, FR2D, DEX0, AGI2D, INT1D, WILL2D, PER2D, CAR0, IP3, PV2D, Carga 50% (Dano 1d10)

Normalmente escondido em ninhos de até criaturas, os Yumees vão tentar interceptar qualquer um que se aproxime da sua morada, atacando em carga com seus espinhos frontais.

[ZEB]

Planeta-Natal: Zebes (Brinstar), **Tam:** P.

CON1D, FR1D, DEX1D, AGI3D, INT1D, WILL1D, PER3D, CAR0, IP1, PV1D, Carga 60% (Dano 1d6)

Zebbs são pequenos insetos da área de Brinstar, que costumam voar através de dutos. Não representam grande desafio, se forem eliminados rapidamente.

[ZEBESIAN]

Planeta-Natal: Zebes, **Tam:** M.

CON3D-5d, FR3D-5D, DEX3D, AGI3D-5D, INT3D-5D, WILL3D-5D, PER3D-5D, CAR2D, IP0-30, PV3D-5D, Garrasx2 60% (1d6-6d6), Plasma 70%(1d10-4d10)

Esses são os poderosos e temidos Piratas Espaciais, os alienígenas guerreiros que almejam ser a raça dominante na galáxia. Piratas espaciais possuem uma gama enorme de variações e ataques: aqui são mostrados apenas os modos de ataque mais comuns, utilizando suas garras naturais ou um acelerador galvânico de partículas, para gerar plasma. Após o último incidente em Zebes, os Piratas Espaciais foram completamente extintos; porém, voltaram da morte uma vez... Seria tolice pensar que estão mortos?

...

Fase#07: [METROIDS]

Aqui serão descritos os poderosos e temidos Metroids, possivelmente os seres mais fortes de toda a galáxia. Metroids são em sua natureza criaturas de energia: suas propriedades de produção de energia são enormes. Os relatórios dos cientistas da

Academia de Ciências afirmam que possivelmente foram criados com propósitos pacíficos.

Metroids, como seres de energia, são completamente imunes a armas de energia; mais do que isso, graças à sua poderosa composição física, nenhuma arma conhecida é eficaz, exceto uma: gelo. Metroids são extremamente adversos a temperaturas baixas, e armas de energia com gelo são extremamente mortais. Eles, nas formas Larva e Original ainda podem ser feridos com outras armas, como explosivos, mas, a partir da primeira mutação (Alpha), metroids só podem ser atingidos com gelo.

Metroids reagem à radiação Beta: uma vez que Metroids são expostos à radiação Beta, eles podem acordar da animação suspensa e vão começar a se multiplicar rapidamente; seria com esse método que Mother Brain iria criar um exército de Metroids.

Metroids podem voar livremente; o seu poder de vôo, entretanto, é perdido no estágio Zeta em diante, quando as criaturas se tornam bípedes.

Metroids foram o centro de vários conflitos através da galáxia, e atualmente estão extintos. Será?

[METROID LARVA]

Planeta-Natal: SR388 **Tam:**P

CON1D, FR1D, DEX1D, AGI1D, INT1D, WILL1D, PER1D, CAR0, IP1, PV 1D, Absorção 50% (Dano 1d4+3)

Esses são os Metroids que acabaram de sair do ovo. Como recém-nascidos, eles ainda estão fracos, e podem ser feridos com explosivos de forma direta. Gelo os paralisa instantaneamente, sem necessidade de teste algum.

[METROID]

Planeta-Natal: SR388 **Tam:**M

CON3D, FR3D, DEX2D, AGI2D, INT1D, WILL3D, PER2D, CAR0, IP4(especial), PV 3D, Absorção 80% (Dano 1d6+3 ignora IP).

Os temíveis Metroids em sua forma original, Metroid são verdes-translúcidos, e utilizam suas garras inferiores para prender o alvo enquanto sugam sua energia vital (Sair das garras de um Metroid exige um acerto crítico num teste de força). Para se combater esse tipo de Metroid, é necessário paralisá-lo com gelo (Metroids devem ter um acerto crítico para escapar da paralisia) e depois finalizá-lo com qualquer arma não-energética: explosivos costumam ser muito usados aqui. Os Metroid são invulneráveis a todas as armas, exceto gelo: quando eles estão paralisados eles se tornam vulneráveis (IP4).

[ALPHA METROID]

Planeta-Natal: SR388 **Tam:** M.

CON3D, FR3D, DEX2D, AGI3D, INT2D, WILL3D, PER3D, CAR0, IP8(especial), PV 3D, Carga 80% (Dano 3d6).

Esta é a primeira evolução de um Metroid; eles simplesmente rasgam sua própria pele e, de dentro sai uma nova criatura. Alpha Metroids não podem ser paralisados; porém, armas de energia combinadas com gelo passam a ser a única arma capaz de ferir essas criaturas, nenhuma outra arma é efetiva. Nessa evolução, eles começam a desenvolver uma resistente carapaça (invulnerável a tudo) que possui alguns espinhos, usados para ataques em carga. Seu ponto fraco é a parte de baixo, onde ficam as esferas avermelhadas: o local possui IP8 e deve ser atacada com gelo puro.

[GAMMA METROID]

Planeta-Natal: SR388 **Tam:** M.

CON4D, FR4D, DEX1D, AGI3D, INT3D, WILL3D, PER3D, CAR0, IP12(especial), PV 4D, Carga 80% (Dano 4d6), Campo de energia (Dano 3d10)

A segunda mutação dos Metroids faz com que aumentem um pouco, aumentando de tamanho e criando uma carapaça maior. Porém, o que mais destaca essa forma das outras é o fato de que a partir dessa evolução o Metroid se torna capaz de gerar energia: um Gamma Metroid é capaz de criar um poderoso campo de força elétrico, que é ataque e defesa ao mesmo tempo, pois não só causa dano em quem estiver por perto, como também bloqueia TODO e QUALQUER tipo de ataque no turno em que é ativado. O modo de se combater essa forma (e todas as outras a seguir) é o mesmo do Alpha Metroid: acertar a parte gelatinosa com gelo.

[ZETA METROID]

Planeta-Natal: SR388 **Tam:**G

CON5D, FR5D, DEX2D, AGI3D, INT3D, WILL4D, PER23D, CAR0, IP16(especial), PV 5D, Garrasx2 80% (Dano 5d6), Disparo de Energia 60% (Dano 4d10).

Zeta Metroid é a forma seguinte na escala evolucionária dos Metroids. Á partir dessa forma, os Metroid perdem a capacidade de Vôo. Entretanto, isso é compensado com um poder de destruição elevado. Zeta Metroids se tornam bípedes, ganham um par de poderosas garras e podem disparar esferas de energia à distância. Seu ponto fraco passa a ser o estômago, onde fica a parte mais sensível e gelatinosa. Ataques em qualquer outra parte do corpo de um Zeta Metroid não surtirão efeito algum.

[OMEGA METROID]

Planeta-Natal: SR388 **Tam:** G.

CON7D, FR7D, DEX3D, AGI2D, INT3D, WILL5D, PER5D, CAR0, IP20(especial), PV 7D, Garrasx2 80% (Dano 7d6), Disparo de Energiax2 60% (Dano 5d10).

A forma final de um Metroid é assombrosa, e seu poder, incrível. O Omega Metroid é um Monstro gigantesco e bípede, com um poder de destruição quase supremo. Seu ponto fraco continua sendo o estômago, mas mesmo ela é bem resistente a ataques.

[METROID QUEEN]

Planeta-Natal: SR388 **Tam:** G.

CON8D, FR8D, DEX3D, AGI3D, INT3D, WILL8D, PER8D, CAR0, IP35(especial), PV 8D, Mordidax2 120% (Dano 8d6), BioFarpasx6 90% (Dano 7d6)

Os Metroid possuem uma rainha. Uma única rainha. Um veículo de destruição total, que pode ser capaz de destruir planetas inteiros. Essa é a procriadora dos Metroids, E com toda a certeza, um dos seres mais perigosos de todo o universo. Samus, sozinha, foi capaz de lidar com a Metroid Queen, numa batalha onde ela quase termina morta.

Se existir uma nova Metroid Queen, em um outro planeta... A galáxia estará novamente em perigo.

[METROID PRIME]

Planeta-Natal: SR388 **Tam:**G

CON??, FR??, DEX??, AGI??, INT??, WILL??, PER??, CAR??, IP??, PV??, Poderes desconhecidos.

O relatório da missão de Samus Aran é mantido em absoluto sigilo, por razões aparentemente desconhecidas. Porém, circulam rumores sobre essa missão: um deles seria a descoberta de um mutagênio chamado Phazon, com propriedades geradoras de energia. O outro rumor daria conta de que esse mutagênio estaria sendo usado para experimentos, combinando-o com criaturas para formar verdadeiros monstros... E um dos rumores mais fantásticos, daria conta de que os Piratas Espaciais teriam conseguido combinar Phazon com um Metroid, e o resultado seria um verdadeiro monstro de destruição, o que alguns chamariam de... Metroid Prime. Sua existência é um mito: ninguém realmente sabe se existe ou não, mas muitos fazem especulações do tipo "qual seria seu poder de destruição". Caberá aos Space Hunters então, desvendar a verdade e, se essa criatura realmente existir... Acabar com ela.

...

Fase #08: [DICAS DE AVENTURAS]

[A Regra de Ouro]

Mude o que quiser do NB. Se você acha que existem informações equivocadas, ou preferia que certas coisas fossem de outra maneira, você tem todo o direito de mudar as informações aqui contidas. RPG é diversão acima de tudo.

[Labirintos Inteligentes]

Metroid é um jogo de Exploração. O Mestre deve se lembrar disso e criar labirintos desafiadores, que exijam o máximo de raciocínio possível. Passagens secretas e aquisição de certos opcionais para prosseguir são elementos que devem ser explorados. Porém, não coíba a criatividade: Nunca troque uma boa idéia por uma habilidade necessária. Se os jogadores fizerem escadinha para chegar á um local alto, ao invés de procurar uma High Jump Boots, deixe-os seguirem em diante.

[Metroid Fusion]

A Linha do Tempo de Metroid está no início da saga de Metroid Fusion: Samus, neste exato momento, está no B.S.L., para desvendar a causa de uma explosão

desconhecida na área de quarentena; abaixo, no planeta SR388, o planeta está infestado de parasitas.

[O Retorno dos Piratas]

A receita mais óbvia: os Piratas Espaciais reconstruíram Zebes e estão ameaçando a galáxia novamente. A Federação Galáctica com certeza tomaria medidas: enviar Space Hunters (ou seja, os jogadores) ao local. Essa não é uma proposta absurda: A tecnologia dos Piratas é avançada e eles já voltaram da morte uma vez...

[Os Metroids realmente estão EXTINTOS?]

A Federação Galáctica aparentemente manteve amostras de células de Metroid consigo, desta forma salvando Samus Aran da infecção dos parasitas X. Porém, com os estudos feitos sobre a multiplicação dos Metroids através de radiação Beta, somado com métodos de clonagem... Seria possível trazer os poderosos "Guerreiros Definitivos" de volta à vida?

[O quê aconteceria se...]

...Os Piratas tivessem sucesso em usar Metroids como arma? A Galáxia seria devastada numa guerra de proporções catastróficas. Como os personagens se sairiam estando bem no meio de uma guerra galáctica?

[A ameaça que vem de dentro]

A ameaça não precisa exatamente vir do espaço: Cientistas inescrupulosos e governos corruptos podem ser problemas bem grandes. E se pessoas desse tipo estiverem nos cargos altos da Federação Galáctica? E se eles possuem objetivos obscuros? E se houver alianças com Piratas Espaciais?

[Na imensidão do espaço]

O mestre deve se sentir livre para criar novas áreas. Pense em quantas estações espaciais existem através da galáxia, e em quantos planetas que ainda não foram descobertos ou explorados...

[Serviços sujos]

Se você quiser uma abordagem diferente, você pode fazer com que os jogadores sejam obrigados (ou não... dependendo da maldade dos jogadores) a executar missões consideradas sujas: Matar um dos membros importantes da Federação Galáctica, capturar uma criatura perigosa para ser utilizada em testes no desenvolvimento de armas de destruição em massa... É você quem decide.

...

Fase #09: [FAQ (por Adam Malkovich)]

Olá, damas e cavalheiros! Sou Adam Malkovich, um Oficial de Comando e estrategista da Federação Galáctica, e estarei aqui tentando solucionar indagações a respeito do equipamento e do mundo como um todo. Portanto, Atenção! Alguma objeção?

PERGUNTA: Danos localizados podem fazer um opcional ser destruído?

RESPOSTA: Isso vai depender do tipo de Campanha. Certamente seria um recurso interessante para campanhas mais dramáticas/ realistas, mas pode se tornar um estorvo se o objetivo da história é só dar uns tiros. Tudo vai depender, novamente, do tipo de campanha que o mestre deseja.

P: Eu posso remover um opcional?

R: Recomendável que não, senão o jogo vai virar uma bagunça só; porém, essa é mais uma decisão que fica a cargo do mestre.

P: Eu posso possuir numa mesma área opcionais incompatíveis?

R: Sim, você pode. Porém, você NÃO PODE utilizá-las ao mesmo tempo. Para utilizar uma, você deve desabilitar/ desligar a outra.

P: Como faço para fazer upgrade na minha suit?

R: Basta gastar um ponto de aprimoramento nela, fazer o Roleplay de como conseguiu o upgrade (Sua suit não vai mudar de forma sozinha, vai?), e... Voilà! Sua Suit pertence a um tipo mais alto! Os custo das Suits do capítulo de equipamentos apresentam o valor ACUMULADO: por exemplo, se você possui uma Standard Suit (2 pontos) e quer transformá-la numa Battle Suit (3 pontos), você vai pagar UM ponto de aprimoramento, e não três!

P: Porquê Spazer e Plasma Beam não podem ser combinados??? no Metroid Fusion pode!

R: Porquê no SuperMetroid (SNES), não pode. Além disso, se o Plasma Beam e Spazer fossem combinados, some-se a isso os outros opcionais e você teria um autêntico destruidor de mundos!

P: Meu, não gostei dessas regras de opcionais...

R: Se você preferir, pode utilizar as regras de Cibernéticos, vista em ANIME RPG e INVASÃO. Basta uma ligeira adaptação e você poderá utilizá-las tranquilamente.

P: Porque mal se fala no Metroid Fusion e no Metroid Prime? Eles são muito loucos!!!

R: Pois se tratam de jogos relativamente recentes, e, ainda que tenham uma participação importante na história, o autor deixou essas histórias em aberto para ser utilizadas por quem já jogou os jogos, ou por jogadores que procuram um gancho para aventuras.

P: Porque não foi acrescentada a ficha do Metroid Prime???

R: Pelo mesmo motivo da pergunta anterior. E mais: para aqueles que não tenham a possibilidade de jogar o Prime criar a planilha de acordo com o que imagina.

P: Qual é o limite de munição para armas balísticas?

R: 55 ou dez expansões. Lembre-se, cada expansão, concede 5 tiros extras.

P: Qual o limite de tanques de energia?

R: vinte tanques, ou 100 EN. Uma Suit NUNCA vai ter mais do que 100 EN.

P: Como vai ter história, sendo que Samus destrói todos os planetas onde ela pisa?

R: Um bom Mestre dá um jeito nisso... Eu acho.

P: Os Metroid evoluídos não tem nada a ver com sua versão de origem (Metroid 2, GB). Porque sofreram alterações?

R: Porquê há muitas variações dentro da série Metroid, em especial do Metroid2 para o Metroid Fusion. No METROID FUSION eles SÃO vulneráveis a gelo. Ou melhor, "ele".

P: Qual é a moeda usada no mundo de Metroid?

R: Nada é mencionado sobre unidade monetária no mundo de Metroid. Porém, "créditos" é o que costuma aparecer com maior frequência em Fanfics. Em todo caso, sinta-se livre para criar.

P: Qual é a altura máxima que eu posso alcançar num salto?

R: AGI dividido por quatro. Sempre.

P: Meu, os Metroids estão extintos!!! Porque esse net-book foi feito???

R: Ah, nada tão distante da verdade...

P: Os servomotores alteram a FR e a CON. Essa alteração afeta os pontos de Vida?

R: Definitivamente NÃO. Os servomotores NÃO ampliam os pontos de vida com o aumento de FR e CON.

P: Todos os opcionais de armas oferecem um bônus de dano. Eles são cumulativos?

R: Sim, eles são. Se, por exemplo, você tiver uma Handgun (Dano básico 2d6) com ion beam (+2pts) e Spazer (+3pts), o Dano final será 2d6+5.

P: Os bônus de Dano são dobrados com o uso de Charge Beam?

R: Não, não e não. Os Bônus de dano se mantêm os mesmos, mesmo depois de carregar o tiro por uma rodada.

P: Eu posso acoplar uma arma em outras partes da Suit, sem ser necessariamente os braços?

R: Claro. Porém, tudo deve passar pela aprovação do mestre.

P: Eu posso acoplar uma arma DENTRO DE OUTRA ARMA?

R: Sim. Aliás, esse é um truque usado por Samus Aran: assim, seu Arm Cannon é capaz de disparar mísseis e rajadas de energia! Porém, isso não só vai custar um espaço, como armas acopladas dentro de outras armas NÃO compartilham das vantagens da Arma-Hospedeira, e armas acopladas desta maneira NUNCA poderão ter mais do que TRÊS espaços.

P: Quem é Samus Aran?

R: A Maior Space Hunter da História do Cosmos. Não posso revelar mais do que isso.

...

Fase #10: [OS JOGOS]

Inovação.

Essa é a palavra-chave para descrever a saga de Metroid e seu sucesso.

A série de jogos Metroid possui quase vinte anos de história, e, sem sombra de dúvidas, é uma das maiores sagas dos games. Tudo isso se deve à seriedade, uma cronologia muito bem montada e, principalmente, inovação. Os jogos da série Metroid são únicos, e rotulá-los seria quase impossível. Uma linha de acontecimentos extremamente bem montada, uma personagem que não possui sex-appeal algum, labirintos inteligentes e que utilizavam o máximo do raciocínio e habilidade do jogador... Essas são apenas algumas das qualidades da série idealizada por Gumpei Yokoi – o homem que, em algum momento, foi o mentor de Shigeru Miyamoto!

Gumpei Yokoi participou ativamente da composição dos três primeiros games, mas os dois últimos jogos já não contam com sua presença: infelizmente, Gumpei Yokoi veio a falecer em 1997, vítima de um acidente automobilístico. Uma pena.

A série se inicia em *Metroid*, o primeiro jogo da série, para Nes, em 1986: Nesse jogo nos é apresentada Samus Aran, a poderosa Space Hunter, e aqui já se apresentam não só os primeiros elementos da história do jogo, mas mais importante, os elementos que tornariam Metroid um sucesso: a imersão e exploração. Metroid foi considerado um jogo sombrio demais para sua época, mas fez um bom sucesso, tanto é que foi mais tarde relançado.

Em 1991 surge sua continuação. *Metroid II: Return of Samus*, para o Game Boy em 1991. Os possuidores de Game Boy na época nunca viram um jogo com tamanha complexidade para seu sistema. O desafio aqui era basicamente caçar os Metroids, mas os elementos de exploração que fizeram a fama da série estavam lá, e aperfeiçoados.

PS: o Game Boy também era criação de Gumpei Yokoi!

Chega 1994 e com ele, a revolução. Metroid III, mais conhecido por *Super Metroid*, é lançado em 1994, para a plataforma líder de mercado na época, o Super Nintendo. Super Metroid foi um sucesso avassalador, e eleito há algum tempo pela EGM como o MELHOR jogo da história dos games. Combinando os gráficos mais belos da sua época, trilha sonora sombria e absolutamente genial, uma jogabilidade precisa e, principalmente, os elementos de exploração, Super Metroid se tornou um dos maiores clássicos da história dos games.

Vários anos se passaram desde a última versão de Metroid: o surgimento de uma nova plataforma caseira, o Nintendo 64, fez crescer uma grande expectativa sobre o surgimento de mais um jogo da série, coisa que infelizmente não ocorreu. Além disso, com o surgimento do Game Boy Color, uma versão DX de Metroid II até mesmo chegou a ser anunciada, mas não se sabe o porquê, nunca foi lançada.

Porém, quando entra 2002, surgem duas gratas surpresas: *Metroid Fusion*, para o portátil Game Boy Advance, e *Metroid Prime*, para o poderoso Game Cube, são lançados. E, embora a mão de seu criador já não esteja presente nos jogos, tanto um

como outro se tratam de excelentes jogos: Metroid Fusion, que começa onde terminou Super Metroid, apresenta uma nova ameaça, e dá muito mais ênfase ao roteiro, enquanto o Metroid Prime, situado entre o 1º e o 2º jogos da série, fez mudanças radicais, como a mudança de visão para 1ª pessoa. Porém, esses dois jogos possuem todos os elementos que tornaram a série Metroid um sucesso.

A tendência para a série Metroid é fazer cada vez mais sucesso: Mais dois jogos, *Metroid Zero Mission* para GBA e *Metroid Prime II* para GC, já foram anunciados, e segundo a revista estrangeira *Variety*, a produtora de filmes *Zide/Perry Entertainment* adquiriu os direitos dos jogos para fazer uma adaptação para o cinema.

Muitas novidades vão aparecer nessa série de sucesso.

...

[PALAVRAS DO AUTOR]

Olá!

Espero que tenham gostado desse NB tanto quanto eu gostei de fazê-lo. Executá-lo foi cansativo - Desde a pesquisa sobre os jogos, organizar as regras, adaptar aqui e acolá... E por várias vezes pensei em desistir de executá-lo. Mas consegui!

Como é meu primeiro NB, com certeza haverá erros, tanto nos textos como em regras; peço paciência, e que se lembrem sempre da regra de Ouro, a única e verdadeira regra do RPG.

Bem, é isso. Qualquer dúvida é só me contactar via Mail ou MSN, certo?

Até logo, e quem sabe, com outro NB!

-Ta-Keed
ceres-albion@ig.com.br
ta_keed@hotmail.com

"I am Hunting High and Low - sometimes i may win, sometimes i lose, it's just a game that i play..."