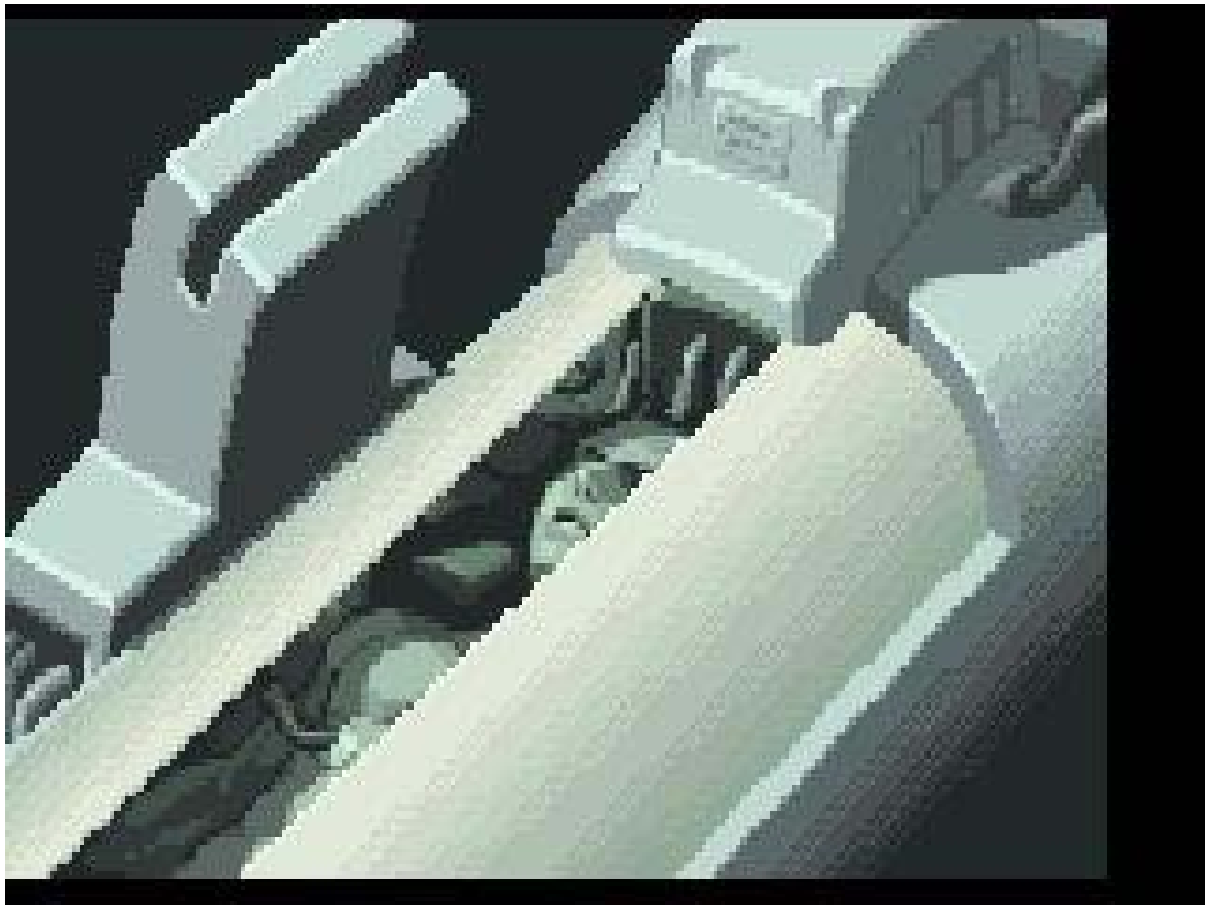


ROBÔS



POR THIAGO LUIZ "GUERRAD" SOUZA GOMES.
EQUIPE RPG ANIME BRASIL



E-MAIL DO AUTOR: TLSG@BOL.COM.BR

PERSONAGENS ROBÔS EM ANIME RPG:

Bons autores de ficção científica são visionários. **Júlio Verne** é sempre o melhor exemplo, com as suas **Vinte Mil Léguas Submarinas**, ou com a **Volta ao Mundo em 80 Dias**, ou ainda com **Da Terra à Lua** (quem sabe adaptamos essas obras um dia?!), na qual ele relata a história de três homens que partem em um foguete, a partir do Cabo Canaveral, em direção à superfície lunar. Há algum tempo ocorreu a primeira expedição da NASA à lua (nessa época eu NEM era nascido!): três homens, o mesmo Cabo Canaveral, o mesmo destino. Júlio Verne escreveu o livro em 1885, 104 anos antes que **Neil Armstrong** desse aquele seu pequeno passo que mudaria a concepção que a humanidade até então fazia da tecnologia e, por consequência, do universo.

Isaac Asimov, em 1950, escreveu **Eu, Robô** (um dos livros clássicos da literatura, pelo menos na minha opinião!). Se o livro é de Asimov é uma previsão tão certa quanto as histórias de Júlio Verne, ainda não sabemos. A história passa em 2035 e fala de uma sociedade na qual os robôs são parte da rotina, trabalham nas tarefas domésticas, e em muitos casos são quase da família (como no desenho "Os Jackson's"), e são milhões de exemplares. As "Três Leis da Robótica", publicadas por Asimov (e que você vai poder conferir logo ao lado), são uma espécie de código de conduta dos robôs e garantem que eles não façam mal aos humanos. Se você achar **Eu, Robô** em uma livraria ou têm este livro em casa, não deixe de ler! Leitura obrigatória!!!!

ROBÔS é o mais novo netbook da Equipe RPG Anime Brasil e sua proposta é trazer ao Anime RPG Personagens que sejam Robôs, iguais ao que Isaac Asimov descrevia, mas em Campanhas de Anime: podendo ser utilizados até mesmo em nossos cenários oficiais, como YOSHIRO (habitantes de Biotech) e DUNGEON FLY (que ainda não terminei o Módulo Básico, mas também é um cenário futurista!). Eu também já escrevi um netbook parecido com este (*CHOBITS RPG*) que pode ser baixado gratuitamente em www.daemon.com.br Mesmo assim, eu espero que aproveite **ROBÔS** para sua Campanha futurista!

THIAGO LUIZ "GUERRAD" S. GOMES.

(Alguns textos acima na introdução foram copiados da Revista Zap)

AS TRÊS LEIS DA ROBÓTICA.

- 1 - Um Robô não pode ferir um ser humano ou permitir que um ser humano corra perigo;
- 2 - Um Robô deve obedecer às ordens de um ser humano, a menos que tais ordens estejam em conflito com a primeira lei;
- 3 - Um Robô deve proteger sua própria existência, contanto que isso não esteja em conflito com a primeira ou a segunda lei.

APRIMORAMENTO: PONTOS ROBÓTICOS

Este Aprimoramento indica quantos Pontos Robóticos o seu Robô têm para gastar nas Vantagens Robóticas (veja logo a seguir).

- 1 ponto: 2 pt. de Poder Robótico
- 2 pontos: 3 pt. de Poder Robótico
- 3 pontos: 5 pt. de Poder Robótico
- 4 pontos: 7 pt. de Poder Robótico
- 5 pontos: 9 pt. de Poder Robótico
- 6 pontos: 11 pt. de Poder Robótico
- 7 pontos: 13 pt. de Poder Robótico
- 8 pontos: 15 pt. de Poder Robótico

ARMAÇÃO

A armação é o básico de um robô.

- 1 ponto: o robô têm apenas suas placas de chip e fios a mostra, e nenhuma armação de ferro. IP0 (zero).
- 2 pontos: possui algumas placas, fortalecendo um pouco sua armação e encobrendo (um pouco) seus fios e chips. IP0.
- 3 pontos: é revestido de placas (agora poderá comprar "Blindagem" para aumentar a resistência das placas!). IP1.
- 4 pontos: o robô é todo revestido por fora e suas placas de chip e fios ficam pra dentro e têm IP1.

BLINDAGEM

Indica a resistência do robô em placas (ou reveste seu corpo, com Armação 4 pontos).

- 1 ponto: IP2
- 2 pontos: IP3
- 3 pontos: IP4
- 4 pontos: IP5
- 5 pontos: IP6
- ...e assim por diante!

FORÇA ROBÓTICA.

Calcula a FR do Robô, usada para levantar peso e/ou até mesmo para machucar!

1 ponto: FR5

2 pontos: FR10

3 pontos: FR15

4 pontos: FR20

5 pontos: FR25

...e assim por diante.

CAPACIDADE DE PROGRAMAÇÃO

Indica a inteligência artificial do robô.

1 ponto: INT1

2 pontos: INT2

3 pontos: INT3

4 pontos: INT4

5 pontos: INT5

...e assim por diante.

ENERGIA BÁSICA

Indicam a Bateria Interna de um robô, e também como seus Pontos de Vida. A cada uma hora que o robô estiver ativo, ele perde 1 PV e desligará quanto zerar seus Pontos.

1 ponto: 1 Ponto de Vida.

2 pontos: 3 Ponto de Vida.

3 pontos: 5 Ponto de Vida.

4 pontos: 10 Ponto de Vida.

5 pontos: 15 Ponto de Vida.

...e assim por diante.

COORDENAÇÃO MOTORA

Indica a DEX e AGI de um robô. Um robô que não tenha nenhum Nível de "Coordenação Motora" ficará com valor "0" (zero) nestes Atributos.

1 ponto: AGI-DEX 1.

2 pontos: AGI-DEX 3.

3 pontos: AGI-DEX 5.

4 pontos: AGI-DEX 10.

5 pontos: AGI-DEX 12.

RESISTÊNCIA A FERRUGEM

Indica quantos anos as placas do robô aquecem com o tempo e as chuvas.

1 ponto: 1 ano.

2 pontos: 2 anos.

3 pontos: 3 anos.

4 pontos: 4 anos.

5 pontos: 5 anos.

VISÃO MACROSCÓPICA

Muitos robôs têm Habilidades de visão muito maiores de qualquer ser humano, e não poderíamos deixar de citar este Poder aqui:

1 ponto: visão normal de ser humano.

2 pontos: visão de águia.

3 pontos: visão de microscópica

4 pontos: visão na penumbra (escuridão).

5 pontos: visão Raio X.

CONSTRUINDO UM ROBÔ

Um Robô é um NPC (ou Personagem, se você quiser uma Campanha mais inusitada!) e **não** avança de Nível (pois "Nível é conceito humano").

Construir um robô demora um pouco de tempo equivalente à horas. É assim: (horas igual aos Pontos de Poderes Robóticos que o Personagem vai querer construir [com dinheiro para material] +15) - seu Nível de Personagem.

No começo da Campanha, o Personagem pode comprar *Pontos Robóticos* para seu robô. Logo depois, quando for construir um novo robô, ele vai escolher quantos *Pontos Robóticos* ele usará para construir o robô (para isso ele deverá ter o material equivalente visto na Tabela abaixo e gastar o número de horas necessário).

Exemplo: Thiago (o Alquimista) vai construir um robô e ele é um Personagem de 4º Nível e quer construir um novo robô com Pontos Robóticos 4. Para construir esse novo robô, ele vai demorar 15 horas de trabalho (4 Poderes Robóticos +15 -4 do Nível de Personagem, totalizando 15 horas.) Contudo, além de gastar as 15 horas de trabalho ele ainda vai gastar de material \$776, 25 e poderá vender mais caro depois.

NOTA: é preciso de material especial para comprar robôs (metal, armações, chips, fios) mas aqui não fornecemos uma lista de materiais para não embolar a cabeça dos jogadores e em vez disso fornecemos uma quantia de dinheiro que o Personagem deve pagar para ter o material.

PTS. ROBÓTICOS	CUSTO MATERIAL
Nível 1	\$230
Nível 2	\$345
Nível 3	\$517, 50
Nível 4	\$776, 25
Nível 5	\$1164
Nível 6	\$1746
Nível 7	\$2619
Nível 8	\$3928, 50

GUIA DE ROBÔS PARA ANIME RPG

O netbook ROBÔS PARA ANIME RPG traz apenas um pequeno panorama de como construir robôs para partidas de Anime RPG. Entretanto, há em meus planos construir um netbook suplemento para este e provavelmente será chamado de GUIA DE ROBÔS - contendo algumas fichas de robôs e seus respectivos preços e novos poderes para robôs, como robôs de guerra.

Espero que os RPGistas não fiquem chateados por este netbook estar com pouco material (ao contrário de outros que já escrevi) mas entendam que o objetivo deste trabalho foi mostrar regras simples para construção de robóticos, sem fornecer grandes tabelas e regras dignas das leis da robótica. Mesmo assim eu aceitaria a opinião de todos vocês para ver "aonde foi que eu errei" pelo meu e-mail: tlsg@bol.com.br ou que entrem na Comunidade da EQUIPE RPG ANIME BRASIL, que está no Orkut (se você é cadastrado neste site, entre!). Por enquanto não temos o link, mas ele estará visível em nossos outros netbooks!

AGRADECIMENTOS

-Primeiramente a Deus, por não fazer acepção de pessoas e me amar do jeito que sou.

-Ao meu irmão Rodrigo "Yoshiro" Jeferson, por me ajudar muito a erguer a Equipe RPG Anime Brasil e por ser uma pessoa muito importante na minha vida.

-Ao meu primo André "Andarilho da VM", por sempre testar nossos jogos e conferir nossas campanhas e continuar NÃO Mestrando. Ele é o primeiro cara do mundo a achar o Sistema Storyteller BOM e RUIM (ao MESMO tempo).

-Ao meu primo Gabriel "Tagashi" por sempre gostar de RPG (ele começou a jogar RPG com a gente quando tinha apenas 5 anos!!!!) e hoje têm 13 anos e já pode ser considerado "veterano" (mas o problema que ele continua tão iniciante deste a primeira vez...heheheh!!!!)

-Aos meus amigos: Julio "Kobold" (por fazer a nova Ficha de Personagem de YOSHIRO), Frederico "Beholder" (que precisa APRENDER MESMO A MESTRAR e que suas campanhas de D&D até parecem um "jogo de dama"), Maicon "Fogosa" (Só joga com Bárbaros em D&D), Felipe "Druida" (só joga com Druidas em D&D), Alan "Hunter" (parabéns pelo seu filho e treina ele para jogar RPG e curtir animes), Felipe "Kbrito" (Continua a campanha de Lobisomem, seu cabrito de uma figa!!!!) e a todos outros (caso eu me esqueça de algum).

-A todos que acompanham nossos trabalhos (deste a época da *Extrapolando Games* e hoje se tornando a *Equipe RPG Anime Brasil*). Valeu pela Força!!!

-Ao Marcelo Del Debbio, Gizmo e o pessoal da Daemon. Muito obrigado por fornecer nossos netbooks (e de outros autores) para que saibemos que os melhores escritores de RPG são do Brasil e obrigado por divulgar nosso trabalho.

-A minha futura esposa (que eu AINDA NÃO CONHEÇO quando escrevo isso aqui) e aos meus filhos (quando me casar e tiver eles) que quando eu estiver mais velho vou mostrar isso aqui pra eles (eu sei que vou me casar e ter filhos porque Deus é que vai providenciar pra mim). Neste momento, ainda não chegou a hora...

-A todos os Otakus (fãs de Animes), RPGistas e KOF/RAGNAROK-Maníacos do Brasil a fora. Eu costumo a me orgulhar por fazer parte da mesma "classe social" de vocês! Aguardem nossos próximos lançamentos...