

CADILLACS & DINOSAURS

Cadillacs & Dinosaurs é um dos maiores clássicos entre os Arcades (Fliperamas) que existe. Sua história começou por volta de 1978, quando a máquina de fliperama “Cadillacs & Dinosaurs” foi lançada nos EUA, sendo o segundo maior sucesso de vendas entre todos os fliperamas já criados (perde apenas para “Star Wars Episode II”). Dez anos depois, quando o jogo ainda era uma verdadeira mania, a Capcon anunciou o novo projeto: Um videogame de Cadillacs & Dinosaurs. Nessa mesma época, a MGM anunciou um filme para o jogo, que chegou a ter as primeiras cenas gravadas, mas foi cancelado depois da morte do diretor e roteirista Sean Rachelieu.

Apesar do filme não ter ido além de um projeto, as notícias da realização deram muita publicidade (gratuita) ao jogo da Capcon, que foi lançado já na década de 90, inaugurando uma nova era entre os videogames. TODOS os jogos depois de Cadillacs & Dinosaurs copiaram sua fórmula: O Jogador poderia escolher quatro personagens, geralmente seguindo o estereótipo básico: homem Fortão, mas lerdo, Mulher ágil, mas fraca, homem meio ágil e meio forte e homem meio resistente e meio forte, mas lerdo. Depois que se escolhia o personagem, devia-se passar por fases e mais fases, todas muitíssimo semelhantes, com um plano de fundo estático e vários vilões irritantes, entre eles, uma mulher que dá choques, um monstro qualquer, um grupo de arqueiros ou atiradores, um cara parecido com o Blanka de Street Fighter e, o maior clássico: os gordões que saem correndo para darem barrigadas e cabeçadas nos jogadores. Durante as fases, havia caixotes, carros velhos ou barris de

gasolina, recheados com itens inusitados, que ninguém sabe como foram parar ali (geralmente bandejas com almoços completos, relógios, moedas de ouro e armas ninjas). Ao fim da fase, havia um chefe malvado cercado de capangas, que às vezes, serviam como saco de pancada do chefe, só para que ele pudesse mostrar toda sua ignorância antes da luta começar. Quase sempre, nesse tipo de jogo, há uma fase em que os personagens dirigem um veículo que deve atropelar maior o maior número de vilões possível. Quando o jogo acabava, apareciam os créditos e um final motivador e nostálgico...

Cadillac & Dinosaurs em Regras

Vamos adaptar C&D para o sistema daemon, mas, uma vez que este jogo é muito parecido com todos os outros deste gênero, serve também como referência para aventuras baseadas em “Capitain Comando”, “Final fight”, “King of Dragons”...

A História

Todo começa na Costa Oeste, no ano de 2513, quando um cientista louco trás de volta a vida, dinossauros mesozóicos. O mundo em geral, vive uma era bem ao estilo Cyberpunk, com cidades megapopulosas e catástrofes naturais. Só resta aos personagens, lutar contra os mafiosos e deter o cientista, fazendo com que os experimentos parem de acontecer. Simples, não?

O Caminho

As fases se resumem em Bater-Apanhar-Pegar Arma. Então, se você adora interpretar vampiros, anjos e

demônios, se mantenha longe desta adaptação!

Os Itens

Se você for jogar uma aventura usando esta adaptação, coloque pelo menos 20 itens que podem ser encontrados durante o andamento da fase, como escopetas, martelos, jantares que restauram 1d6 pontos de vida... Esteja ciente que os combates são tão freqüentes, que o grupo de jogo não viveria mais de 3 minutos sem estes itens extras.

Armas de Fogo

Vamos tratar armas de fogo de modo genérico aqui, uma vez que elas são tratadas assim nos Arcades mais antigos. Assim, quem tem "Armas de Fogo 30%" possui 30% para manusear uma escopeta, Fuzil, metralhadora, Pistola, Revolver, Canhão, Bazooka...

As Vidas Extras

Cada personagem tem 3 vidas extras. Cada vez que seus PVs são reduzidos a -5, os personagens tem uma outra chance. Seus PVs voltam ao máximo possível e uma chuva de mísseis de bazooka, que não matam ninguém, anuncia que ele está vivo.

Criação de Personagens

Os personagens são criados com 120 pontos de atributo e 6 de aprimoramento.

Novos Kits

Herói Forte

Muito lerdo, pouco habilidoso e extremamente forte, o Herói forte é geralmente um homem bastante musculoso, com roupas alaranjadas muito apertadas e cabelos caindo no rosto. Adoram dar pancadas e detestam conversar.

Exigências: FR 16+, INT 10-, AGI 10-

Custo: 3 ponto de Aprimoramento, 40 de perícia.

Perícias: Briga 40/40, Faca 20/20, Armas de fogo 20%.

Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos.

Herói Rápido

Com suas voadoras velozes, seus golpes marciais e seu boné fora de moda, o herói rápido geralmente tem a aparência de um esportista ou artista marcial. É extrovertido e disciplinado: Vence pela técnica, não pela força.

Exigências: FR 14 -, AGI 16+, CON 12 -.

Custo: 2 ponto de Aprimoramento, 70 de perícia.

Perícias: Briga 50/50, Faca 40/20, Armas de fogo 40%.

Aprimoramentos: 3 Pontos Heróicos.

Herói Habilidade

A mulher com os seios seminus e o corpo escultural ou o herói com pinta de galã. É um meio termo entre o Rápido e o Forte, São sempre os líderes do grupo, sabendo fazer de tudo para o bem da equipe.

Exigências: Nenhuma.

Custo: 4 ponto de Aprimoramento, 60 de perícia.

Perícias: Briga 40/50, Faca 20/20, Armas de fogo 20%, Pilotagem 20%.

Aprimoramentos: 5 Pontos Heróicos.

Os Protagonistas

Jack T.

Líder do Grupo de Mecânicos que tirou umas férias para salvar o mundo, ama seu Cadillac acima de qualquer coisa, transformando-o em uma máquina de guerra. Tem uma queda por Hannah D. É o estereótipo mais comum dos jogos: O Boa herói boa pinta bastante habilidoso e o que sobe mais facilmente de nível.

Herói Habilidade de 8º Nível.

PV 22.

IP 0.

PH 40.

FR 14 DEX 14 AGI 17 CON 14

INT 15 WILL 18 CAR 19 PER 10.

Principais perícias: Briga 50/50, Faca 30/20, Armas de fogo 30%, Pilotagem 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 5, Veículo (4).

Hannah D.

Mulher muito bonita, quase sem roupas e calças apertadas. Sabe dar piruetas e parece gostar de Jack T. Adora o Cadillac, como se fosse seu filho.

Heroína Habilidosa de 6º Nível.

PV 18.

IP 0.

PH 30.

FR 12 DEX 15 AGI 16 CON 12

INT 16 WILL 16 CAR 20 PER 12.

Principais perícias: Briga 40/50, Faca 20/40, Armas de fogo 20%, Pilotagem 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 5, Veículo (4).

Mustapha C.

Afro-americano de classe baixa e vocabulário limitado, usa roupas de mau gosto, possui uma habilidade incrível em se tratando de velocidade e destreza. É bem humorado e extrovertido, mas sabe ser sério nos momentos certos.

Herói Rápido de 5º nível.

PV 12.

IP 0.

PH 15.

FR 14 DEX 18 AGI 18 CON 12

INT 11 WILL 14 CAR 13 PER 18.

Principais perícias: Briga 60/60, Faca 50/50, Armas de fogo 40%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Veículo (4).

Mess O.

Mau encarado, forte como poucos e introvertido. Mess O. é o mais forte do grupo e menos presente. Não gosta nada de falar nem de dar opinião. Sua única terapia é o combate.

Herói Forte de 5º nível.

PV 19.

IP 2 (Natural).

PH 20.

FR 20 DEX 10 AGI 10 CON 18

INT 9 WILL 16 CAR 9 PER 11.

Principais perícias: Briga 70/70, Faca 30/40, Armas de fogo 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.

Inimigos

Capangas rasos

As buchas de canhão, personagens extremamente fracos que só servem para dar trabalho aos personagens. Muito chatos e irritantes, aparecem em bandos de 3d10 indivíduos.

FR 10 DEX 10 AGI 10 CON 10

INT 10 WILL 10 CAR 9 PER 10.

PV 10, IP 1.

Ataque: Briga 20/20 (1d3).

Capangas Médios

Os gordões, os caras verdes e as mulheres fortonas que vomitam uma toxina verde. Estes são ainda mais chatos, por que dão mais trabalho e duram mais. Aparecem em bandos de 2d10 indivíduos, e, quando morrem, seus corpos transformam-se em um jantar completo que restaura 1d6 de dano.

FR 14 DEX 14 AGI 14 CON 14

INT 14 WILL 14 CAR 9 PER 14.

PV 14, IP 2.

Ataque: Briga 30/20 (1d6). Ataque Especial 30% (1d10).

Monstros

Os próprios dinossauros. Nunca morrem, sendo que depois de derrotados, tornam-se bonzinhos e saem andando por aí.

FR 17 CON 17 DEX 10 AGI 10

INT 10 WILL 8 PER 22 CAR 8

PV 17 IP 6

Ataques: #2. Mordida 40% (1d10). Pancada 40% (2d6).

Chefes

Os chefes são os verdadeiros inimigos dos personagens. Adoram bater em meninas inocentes, incendiar casas de civis que não tem nada a ver com sua luta e reviver duzentas vezes depois de derrotados.

Chefão Fraco

**FR 14 DEX 16 AGI 12 CON 14
INT 12 WILL 12 CAR 14 PER 14.
PV 18 IP 5**

Ataques: #2. Briga 40/40 (2d6), Arma de Fogo 30% (1d10).

Chefão Forte

**FR 16 DEX 18 AGI 18 CON 18
INT 16 WILL 16 CAR 18 PER 16.
PV 23 IP 6**

Ataques: #2. Briga 40/50 (2d6), Arma de Fogo 50% (2d6).

Chefão Final

**FR 20 DEX 18 AGI 18 CON 18
INT 18 WILL 18 CAR 18 PER 18.
PV 35 IP 8**

**PARA FICHAS DE DINOSSAUROS,
CONSULTE "DINOTOPIA", NO SITE DA
EDITORA DAEMON.**

SKADY

QUANTUM

**O Novo Net-Book de Skady para
Anime RPG!**

**Se você gosta de monstros de
Bolso ou jogos Cyberpunk, não
pode perder essa!**

Mais notícias: gurpsi@ig.com.br

**Em breve na página da Editora
Daemon:**

www.daemon.com.br

Clock Work

**Cenário Cyberpunk para
Daemon, e um dos maiores
Net-Books já feitos no
Brasil.**

**O futuro da humanidade é
se refugiar em uma
metrópole chamada
"Reduto", na qual impera a
criminalidade e o desejo
inconseqüente pela
violência.**

**Inspirado na obra prima de
Stanley Kubrick, "A Laranja
Mecânica".**

**EM BREVE NO SITE DA
EDITORA DAEMON:**

www.daemon.com.br

Para novas notícias:

gurpsi@ig.com.br