

Robôs

Cárlisson Galdino Andarilho d'Catã

Robôs

Versão: **1.0**

Classificação: **Jogo de RPG**

Autor: **Cárlisson Galdino**

Contato: cbtg@brazilmail.com

Maceió (AL), 20 de janeiro de 2001

Índice geral

| | |
|--|----------|
| Introdução..... | 1 |
| O que é RPG?..... | 1 |
| Jogadores e Mestre..... | 1 |
| ROBÔS..... | 2 |
| Grupos Alpha, Beta, Gama e Delta..... | 2 |
| Regras..... | 3 |
| Dados..... | 3 |
| Força..... | 3 |
| Destreza..... | 3 |
| Movimento..... | 3 |
| Inteligência..... | 3 |
| Força de Vontade..... | 3 |
| Percepção..... | 3 |
| Combates..... | 3 |
| Armas e Proteções Naturais..... | 4 |
| Arma Natural..... | 4 |
| Efeito..... | 4 |
| Causa..... | 5 |
| Proteção Natural..... | 5 |
| Proteção Natural..... | 5 |
| Nível..... | 5 |
| Tipo..... | 5 |
| Pontos de Vida e L.S.V..... | 5 |
| Perícias..... | 6 |
| Tempo e Ações..... | 6 |
| Criando um Personagem..... | 6 |
| Perícias "Todas"..... | 8 |
| Briga..... | 8 |
| Computação..... | 8 |
| Grupos..... | 9 |
| Grupo Alpha..... | 9 |
| Armas Naturais | 9 |
| X-Buster..... | 9 |
| Shot Gun Ice..... | 9 |
| Storm Tornado..... | 9 |
| Fire Wave..... | 10 |
| Electric Spark..... | 10 |
| Rolling Shield..... | 10 |
| Horming Torpedo..... | 10 |
| Boomerang Cutter..... | 10 |
| Proteções Naturais | 11 |
| Titânio | 11 |
| Perícias | 11 |
| Dirigir Robôs-armaduras..... | 11 |
| Piscar | 11 |
| Deslizar..... | 11 |

Índice geral

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| Uso de armas artificiais..... | 11 |
| Robótica..... | 11 |
| Humanismo..... | 12 |
| Pilotar naves de pequeno porte..... | 12 |
| Grupo Beta..... | 12 |
| Armas Naturais | 12 |
| Flame Blast..... | 12 |
| Knight Cutter..... | 12 |
| Ice Touch..... | 12 |
| Green Laser Sheaf..... | 13 |
| Orangy Laser Shield..... | 13 |
| Red Laser Sheaf..... | 13 |
| Screw Tornado..... | 13 |
| Proteções Naturais | 14 |
| Aço | 14 |
| Ferro | 14 |
| Alumínio..... | 14 |
| Chumbo..... | 14 |
| Perícias | 14 |
| Dirigir veículos terrestres..... | 14 |
| Dirigir veículos avançados..... | 14 |
| Escudo..... | 14 |
| Grupo Gama..... | 14 |
| Armas Naturais | 14 |
| Single Shot..... | 14 |
| Treble Shot..... | 15 |
| Fire Shot..... | 15 |
| H – Torpedo..... | 15 |
| Shot Gun Ray..... | 15 |
| Shot Gun Shield..... | 15 |
| Proteções Naturais | 16 |
| Alumínio..... | 16 |
| Espelho..... | 16 |
| Plástico..... | 16 |
| Perícias | 16 |
| Uso de armas humanas..... | 16 |
| Computação avançada..... | 16 |
| Dirigir Veículos Terrestres..... | 16 |
| Mover-se em silêncio..... | 16 |
| Briga Avançada..... | 16 |
| Grupo Delta..... | 16 |
| Armas Naturais | 17 |
| Electric Despair..... | 17 |
| Tiger Bazooka..... | 17 |
| Fenix Bazooka..... | 18 |
| Dragon Bazooka..... | 18 |
| Scarlet Needle..... | 18 |
| Fire Ball..... | 18 |
| Fire Fist..... | 18 |
| Magnetic Shield..... | 18 |
| Proteções Naturais | 19 |
| Ouro | 19 |
| Prata | 19 |
| Ágata | 19 |

Índice geral

| | |
|----------------------------------|-----------|
| Ametista..... | 19 |
| Diamante..... | 19 |
| Electro | 19 |
| Perícias | 19 |
| Robótica..... | 19 |
| Uso de Sabres de Luz..... | 19 |
| Linguagem de Máquina..... | 19 |
| Leis | 19 |
| Dirigir Veículos Terrestres..... | 19 |
| Como Jogar..... | 21 |
| Aventuras..... | 21 |

Introdução

O que é RPG?

RPG. Essa é a sigla de Role Playing Game, que significa Jogo de Interpretação. Nele você controla um personagem, como em um videogame; tenta interpretá-lo, como em um teatro; decidindo suas ações de acordo com as necessidades, como na vida real.

Um exemplo clássico usado para se explicar o que é um RPG é o "Polícia e Ladrão". Muitos de nós brincávamos assim quando éramos crianças (hoje há até alguns marmanjos brincando com armas de tinta). Nós tomávamos um papel (polícia ou ladrão) e interpretávamos. O único inconveniente eram as armas de fogo. Nunca se sabia com certeza quem acertara quem. Imagine agora um jogo assim, mas com aventuras bem mais complexas e emocionantes e regras. Regras para resolver esse problema de "quem acertou quem" e outros que possam surgir. Isso é um RPG: o jogo que o teleporta para um outro universo, cheio de perigos e aventuras.

Jogadores e Mestre

Todos os RPGs precisam de um mestre, que é aquele que conduz a aventura. Em RPGs (pelo menos na grande maioria deles) não é a competição entre os participantes o principal objetivo, mas a diversão e, normalmente, os personagens controlados pelos jogadores são aliados. Eles vivem em um mundo fantástico enfrentando perigos e desafios, desvendando mistérios e tentando fazer o que seu personagem consideraria a coisa certa. Mas note: se o grupo vai enfrentar perigos, sabendo quais são, não há tanta diversão assim. É, entre outras coisas, por isso que se torna essencial a presença de um mestre.

Mestre é aquele que conhece todo o jogo e apresenta as aventuras e seus perigos aos jogadores, além de interpretar todos os papéis necessários na aventura que não estejam nas mãos de jogadores. O mestre pode fazer qualquer coisa acontecer, mas é aconselhável que esses acontecimentos tenham lógica (a não ser que a sua falta seja parte do RPG em uso).

O mestre pode aumentar os perigos, matar todos os heróis ou monstros, mas esse poder deve ser usado com responsabilidade e justiça. Você não pode matar todos de uma vez simplesmente por ter vontade porque não terá graça e os jogadores terminarão por se chatear. Na verdade, o mestre deve medir os perigos, para não acabar matando os personagens dos jogadores e nem deixar a aventura fácil demais. Deve achar o ponto médio, o nível normal de dificuldade e, como disse antes, ser justo e agir com responsabilidade, para que no jogo todos se divirtam e sintam-se bem.

ROBÔS

Cientistas malignos estão por toda parte construindo robôs para fins pessoais. Bons cientistas construíram seus próprios robôs para promoverem a ordem. Esse é seu mundo a partir de agora. E a sua missão é vencer o mal.

Grupos Alpha, Beta, Gama e Delta

Os robôs bons se dividem em quatro grupos: alpha, os robôs construídos pelo Dr. Light; Beta, os robôs construídos por governos de alguns países; Gama, os robôs construídos por gangues; e Delta, os robôs construídos por governos monárquicos.

Cada grupo tem suas armas, perícias, qualidades e defeitos. Escolha o grupo no qual melhor você se encaixa.

Regras

Dados

Força

É sua força física, a massa máxima, em quilogramas, que seu robô pode levantar. Varia de 200 a 1.300.

Destreza

É sua agilidade manual. Como você manuseia objetos. Varia de 3 a 20. Os testes são feitos com 3 dados de seis faces, onde deve-se conseguir uma soma igual ou menor à sua Destreza. Soma 3 é sempre acerto. Soma 18 é sempre falha.

Movimento

Sua agilidade corporal, também igual à esquiva e à quantidade de metros que você consegue percorrer a cada 10s. Varia de 02 a 19.

Inteligência

Sua capacidade de raciocinar. Varia de 01 a 18. Testes são feitos como os de destreza.

Força de Vontade

Sua capacidade de concentração e determinação. Varia de 02 a 14. Os testes são feitos como os de destreza.

Percepção

Sua capacidade de perceber, de notar detalhes importantes. Varia de 02 a 24. Testes são feitos como os de destreza.

Combates

Quando personagens entram em combate, segue-se uma sequência. Primeiro, em combates entre personagens de jogadores e personagens do mestre, o mestre decide secretamente o que

seus personagens farão. Depois os jogadores dizem o que farão seus personagens. Aí checa-se movimento para ver quem age primeiro. Para atacar, joga-se contra o valor de sua habilidade no tipo de ataque usado. Por exemplo, se você atacar com arma natural, deverá jogar três dados e conseguir uma soma menor que ou igual ao valor de sua CACAN. Se você atacar usando a perícia Briga deverá jogar três dados visando a conseguir uma soma menor que ou igual à sua Chance Funcional nessa perícia. O personagem-alvo pode tentar se esquivar se o ataque for de perto, jogando contra seu Movimento. Se você errou o ataque, nada de especial acontece, você simplesmente erra (a não ser em caso de disparos quando há algo grande atrás da vítima. A decisão final do que acontece é do mestre), agora, se você acertar o alvo, este sofrerá seu poder. Se foi um ataque que machuque, você deverá calcular o dano, que deve estar determinado na sua ficha de personagem. Depois de jogar os dados para dano, compare com o nível de proteção natural do alvo. Se o nível for maior ou igual ao dano, o alvo nada sofreu, pois sua proteção natural absorveu todo o dano. Mas se o nível for menor que o dano, você calcula: dano – nível. O resultado será o dano líquido, a ser subtraído dos pontos de vida da vítima. (Parece complicado, mas praticando um pouco você entenderá melhor). Depois disso tudo, a vítima, se ainda estiver em condições, pode agir como foi determinado ou desistir da ação.

Armas e Proteções Naturais

Ao ser criado, um robô ganha uma arma, que não só pertence a ele, como também faz parte de seu corpo. Essa é a chamada Arma Natural. Na ficha de personagem...

Arma Natural

O nome de sua arma.

Efeito

O que faz quando usada, se causa dano, congela, etc. Além da energia consumida, normalmente por disparo.

Robôs – Armas e Proteções Naturais

Causa

O que causa o efeito. Se o efeito for dano, o que causa esse dano, por exemplo. Você escolhe a arma que quer, de graça, mas ela pode acabar custando caro. Como uma arma desse tipo, de ataques poderosos, uma Arma Natural costuma gastar bastante energia, medida nesse jogo em pontos de L.S.V. (mais detalhes em "Pontos de Vida e L.S.V.")

Proteção Natural

É o material do qual você é feito. De que é feita sua armadura natural, sua epiderme robótica. Na ficha...

Proteção Natural

O nome do material com o qual você é feito.

Nível

O índice de proteção. Quantos pontos de dano é capaz de absorver.

Tipo

A que grupo pertence. Se é metálico, não-metálico, etc. E o peso. Se é leve, muito leve, pesado, ou muito pesado. Isso influi na altura máxima do pulo. Seu pulo será igual ao movimento vezes 2, se muito leve; 1, se leve; 1/2, se pesado; 1/3 se muito pesado.

Pontos de Vida e L.S.V.

Limite do Suporte Vital e Pontos de Vida. A diferença entre eles é simples: um refere-se à energia do robô, e o outro ao robô em si. Limite do Suporte Vital é a quantidade de energia necessária para o robô funcionar durante uma hora, normalmente. Um robô com 20 L.S.V., por exemplo, poderia ficar funcionando sem recarga, em situações normais, por 20 horas. Disparos consomem L.S.V. extra. Um robô pode ter de 10 a 50 pontos de L.S.V.

Pontos de Vida é uma forma conhecida e bastante simplificada de se calcular o dano sofrido em um ataque. É sua constituição robótica.

Perícias

Perícia é algo especial que você é capaz de fazer, como lutar com os próprios punhos ou conduzir algum tipo de veículo. Cada robô começa com três perícias (e, quase sempre, termina com as mesmas três). Essas perícias tem que pertencer ao seu grupo ou ao grupo Todos. Os testes são feitos jogando-se três dados de seis faces e somando o resultado. A soma deve ser menor que ou igual à chance funcional (chance de funcionar) da perícia usada.

Tempo e Ações

Todo RPG usa uma unidade de tempo (ou mais). Isso é necessário para calcular melhor as ações. Em Robôs essa unidade será conhecida como rodada, que aqui equivalerá a 10s. Em dez segundos você poderá usar uma perícia, atacar com arma natural, esquivar-se, mover-se um espaço em metros equivalente ao seu Movimento, usar um atributo ou realizar duas ações (que possam ser realizadas juntas), mas com penalidade -4 nas duas.

Criando um Personagem

Para criar um personagem, primeiro determine o grupo ao qual ele pertencerá. Isso é muito importante, pois os bônus e penalidades nos atributos, as armas, proteções, perícias disponíveis e, principalmente, a base de sua interpretação futura estão em jogo. Portanto, se você está começando a jogar agora, é aconselhável que pegue o grupo Gama, pois tem um leque quase infinito de personalidades possíveis. Se você conhece o Megaman e quiser se arriscar, também não é mau começar pelo grupo Alpha.

Segundo passo: jogue os dados para determinar os atributos e adicione/subtraia os valores de acordo com o grupo que você escolheu. Jogue:

- 2D para determinar Força (+ajustes x100)
- 3D para determinar Destreza (+ajustes)
- 3D para determinar Movimento (+ajustes)

Robôs – Criando um Personagem

- 3D para determinar Inteligência (+ajustes)
- 2D para determinar Vontade (+ajustes)
- 4D para determinar Percepção (+ajustes)

Determine a CACAN (Chance de Acertar Com Arma Natural, jogando 1D e somando 8 ao resultado).

Agora pare um pouco e coloque os dados para descansar. Escolha sua Arma Natural e sua Proteção Natural dentre as disponíveis ao grupo que você escolheu. Transcreva as informações para a sua ficha de personagem.

Agora jogue para L.S.V., 1D e multiplique por dez. Faça o mesmo para Pontos de Vida e ajuste, caso haja bônus ou penalidades.

Escolha três perícias e jogue conforme o indicado para obter um número que equivalerá à Chance Funcional.. Não jogue dados para dano, esses valores devem estar na forma $xD + y$, pois o dano é calculado cada vez que um ataque é bem-sucedido.

Concluída a parte numérica, dê-lhe um nome compatível com seu grupo e preencha os campos "Aparência", "Personalidade" e "História".

Construído seu Robô, basta ligá-lo e sair interagindo com o mundo.

Perícias "Todas"

Briga

O personagem é capaz de lutar com socos e chutes, que causam $\langle 1D + \text{Força dividida por } 200 \rangle$ de dano. C.F. é $1D + \text{metade da Destreza}$, arredondada para baixo.

Computação

O personagem é capaz de usar um computador para armazenar, obter ou manipular dados. C.F. é $1D + \text{metade da Inteligência}$, arredondada para baixo.

Grupos

Grupo Alpha

São os robôs construídos pelo Dr. Light (isso mesmo, o de Megaman). Eles recebem bônus +2 em força de vontade e penalidade -2 em Percepção. Seus nomes sempre terminam em "man". Seguem o código de honra dos Megamen.

1. Lutar pelos direitos dos homens e robôs;
2. Não por em risco vidas inocentes;
3. Ajudar sempre um bom robô ou humano em perigo;
4. Combater sempre o mal;
5. Não matar humanos ou robôs inteligentes, a não ser que tenha a total certeza de que são criminosos.
6. Não cometer crimes de roubo, furto, etc.
7. Não cometer atos de vandalismo
8. Prestar sempre socorro a necessitados, a não ser que se trate de seres malignos
9. Seu principal objetivo é fazer com que humanos e robôs sejam tratados como iguais, sem discriminação

Armas Naturais

X-Buster

Causa 3D de dano. Cada disparo consome 0,2 L.S.V.
Quando se dispara, parte do canhão no braço do robô (ele não tem uma das duas mãos.) um globo de energia de trinta centímetros de diâmetro

Shot Gun Ice

Congela a vítima, e ela tem que passar em um teste de vontade para sair. Não congela proteções naturais de vidro, cristal, etc.
Cada disparo consome 0,5L.S.V.
Como a X-Buster, mas um globo congelante.

Storm Tornado

Se a Proteção Natural do alvo for leve ou muito leve, ele será jogado para longe, até bater em alguma coisa, sofrendo o devido dano, entrar no vácuo ou após 10min, se a vítima passar em um

teste de vontade. Consome 1 L.S.V. o disparo.

Essa funciona assim: mecanismos nos braços do seu possuidor giram velozmente, criando um cilindro de 3m de comprimento e 1 de diâmetro de ar ou água, dependendo de onde se esteja. A velocidade do cilindro é o dobro do movimento de quem lançou. Na água, é o dobro do movimento dele na água.

Fire Wave

Causa 4D de dano em Proteções Naturais metálicas. Consome 0,3 L.S.V. por disparo.

Parte do canhão no braço do Robô uma nuvem de fogo de 20 x20 x30 cm . Atinge um alvo ou se desfaz após percorrer 30m.

Electric Spark

Causa 3D de dano em Proteções Naturais metálicas. Consome 0,1 L.S.V. por disparo

Como a X-Buster, mas baseado em eletricidade.

Rolling Shield

Reflete qualquer ataque especial feito com armas naturais ou causa 1D de dano. Cada disparo consome 0,75 L.S.V.

É um globo de ondas que parte do braço esquerdo do personagem, com trinta centímetros de diâmetro, que reflete um ataque especial de um personagem, quando jogado diretamente contra ele, desfazendo-se depois, ou causa 1D de dano quando não encontra nenhum ataque especial no caminho (de qualquer um dos modos, é necessária uma jogada de ataque bem-sucedida

Homing Torpedo

Causa 1D em Proteções Naturais metálicas ou o quádruplo nas outras. Cada disparo consome 0,6 L.S.V.

Parte do canhão no braço do personagem um torpedo-míssil de 40cm de altura e 20 de largura

Boomerang Cutter

Causa 2D+2 em até três pessoas em uma mesma rodada. Consome 0,8 L.S.V. por disparo.

Parte um bumerangue teleguiado do canhão no braço do robô, esse bumerangue atinge até três pessoas na mesma rodada e retorna em seguida. É necessária uma jogada de ataque para cada uma das pessoas a que se pretende atingir.

Proteções Naturais

material PN tipo

Titânio 12 Metálica Pesada

Perícias

Dirigir Robôs–armaduras

O personagem é capaz de guiar um robô– armadura, desses robôs de 2 ou mais metros de altura, largos, com controles e compartimentos para um robô. C.F. é 1D + metade da Destreza, arredondada para baixo.

Piscar

O personagem pode tentar acumular a energia de um golpe com arma natural. Precisa passar uma rodada sem ser atacado e sem fazer nada a não ser isso. Durante esse tempo, o robô parece piscar. O golpe com arma natural imediatamente após isso causará o triplo do dano normal, mas custa o quádruplo em L.S.V.. C.F. é 1D + metade da força de vontade arredondada para baixo + 1.

Deslizar

É uma esquivada mesclada a um ataque, que pode atingir um alvo num raio de 2m, com os pés no chão. O dano é igual a 1D + força dividida por 200. C.F. é 1D + metade do movimento arredondado para baixo.

Uso de armas artificiais

O robô sabe usar armas artificiais (canhões externos, por exemplo). C.F. é 1D + metade da inteligência arredondada para baixo.

Robótica

O personagem entende um pouco de robótica e é capaz de curar outros robôs ou se curar, 1 Ponto de Vida por dia, se tiver o equipamento necessário (soldador, conjunto de chaves, etc.). C.F. é 1D + metade da inteligência, arredondada para cima.

Humanismo

Conhece a humanidade e, se tiver equipamento de primeiros socorros, por exemplo, saberá usar em humanos. C.F. é 1D + metade da inteligência, arredondada para cima.

Pilotar naves de pequeno porte

O personagem é capaz de pilotar aeronaves feitas para uma pessoa. C.F. é 1D + metade da inteligência, arredondada para cima.

Grupo Beta

São os robôs construídos pelo governo de alguns países (EUA, Japão, Alemanha, Rússia, vale do Brasil). Eles recebem bônus +2 em Destreza e penalidade -2 em Inteligência. Seus nomes são formados por letras e números. Duas letras e três números para ser mais preciso. Seu objetivo principal é combater o mal. E, a qualquer custo, vencer.

Armas Naturais

Flame Blast

Ao atingir um alvo com proteção natural metálica, causa 4D de dano. Consome 0,3 L.S.V. o disparo.

Quando se dispara, parte do canhão no braço do robô um globo de fogo com trinta centímetros de diâmetro.

Knight Cutter

Causa 3D de dano em proteções naturais não-metálicas. Consome 0,2 L.S.V. cada disparo

Parte do braço do personagem (essa arma não exige canhão) uma lâmina de energia de 15cm de largura e 25 de comprimento.

Ice Touch

Depois de usada essa arma, ninguém poderá atacar dentro de uma área de cinco metros de raio, a partir do personagem que o usou, a não ser à distância ou se conseguir sair da área. Consome 0,8 L.S.V.. O efeito dura 10 rodadas.

O personagem toca o chão, que fica congelado e liso.

Green Laser Sheaf

O personagem atingido perde 4D se for humano. Consome 0,3 L.S.V. o disparo.

Parte do canhão do robô um feixe de laser verde que afeta unicamente o metabolismo humano.

Orangy Laser Shield

Um escudo no braço esquerdo do personagem bloqueia todos os ataques especiais baseados em lasers (joga-se CACAN para ver se o robô conseguiu interceptar o laser adversário com o seu escudo). Cada minuto em que está funcionando, consome 0,1 L.S.V..

Forma-se um escudo cor-de-laranja no braço esquerdo do personagem (que, obviamente, não tem canhão), que bloqueia ataques com lasers ou causa 2D+2 em ataques se o robô possuir a perícia Escudo. Note que só é possível atacar ou defender com esse escudo em uma única rodada. O escudo mede 30cm de raio.

Red Laser Sheaf

Causa 5D em proteções naturais metálicas. Consome 0,5 L.S.V. Parte do canhão do robô um feixe laser vermelho que danifica as ligações metálicas.

Screw Tornado

Causa 2D+1 em qualquer proteção natural. Consome 0,3 L.S.V.. Parte do canhão do robô um ciclone rápido, que causa o dano e desaparece em seguida.

Proteções Naturais

| <i>material</i> | <i>PN</i> | <i>tipo</i> |
|-----------------|-----------|-----------------------|
| Aço | 09 | Metálica Leve |
| Ferro | 08 | Metálica Pesada |
| Alumínio | 07 | Metálica Muito Leve |
| Chumbo | 08 | Metálica Muito Pesada |

Perícias

Dirigir veículos terrestres

O personagem sabe dirigir automóveis, motocicletas, tanques, etc. C.F. é de 1D + metade da Destreza, arredondada para baixo.

Dirigir veículos avançados

O personagem sabe dirigir veículos aquáticos (submarinos, navios, etc.) e aéreos (aviões, helicópteros, etc.). C.F. é 1D + metade da Inteligência, arredondada para baixo.

Escudo

O personagem sabe lutar de perto, usando a arma natural Orangy Laser Shield. C.F. é 1D + metade da Destreza, arredondada para baixo.

Grupo Gama

São os robôs construídos por gangues. Não tem objetivos nem códigos de honra a seguir. São livres em suas ações. Seus nomes são mais ofensivos: nomes de animais, deuses, seres mitológicos, entre outros. Bônus +1 em Força de Vontade e penalidade -1 em Movimento.

Armas Naturais

Single Shot

2D+1 de dano. Consome 0,2 L.S.V. por disparo.

Parte do canhão do robô um globo de energia com dez centímetros de diâmetro.

Treble Shot

2D de dano em até três alvos por rodada. Consome 0,6 L.S.V. o disparo.

O robô com essa arma tem no braço três canhões alinhados, ocupando o espaço que seria ocupado pelo canhão único. Esses canhões tem movimento, podendo atingir até três pessoas. Desde que estejam formando um ângulo no canhão triplo de menos de 130°. Dois, muito menos três tiros, podem se dirigir a um mesmo alvo, a não ser que este esteja a menos de três metros do

Robôs – Grupo Gama

robô possuidor dessa arma.

Fire Shot

Ao atingir um robô com proteção natural metálica, causa 3D+1 de dano. Consome 0,35 L.S.V..

Igual ao Single Shot, mas baseado em fogo.

H – Torpedo

Causa 1D+2 de dano em proteções naturais metálicas, ou 3D em não-metálicas. Consome 0,4 L.S.V..

Do canhão do robô parte um torpedo.

Shot Gun Ray

Causa 4D em proteções naturais metálicas. Consome 0,4 L.S.V. por disparo.

Parte do canhão do robô um globo elétrico de 10cm de diâmetro.

Shot Gun Shield

Causa 3D de dano ou bloqueia um ataque de energia que esteja no caminho. Consome 0,6 L.S.V. por disparo.

Parte do canhão do robô, um escudo de 20cm de raio que pode bloquear ataques de energia, se lançado na direção de quem disparou um; ou causa 3D se não encontrar nenhum ataque de energia para bloquear entre o disparador e o alvo.

Proteções Naturais

| <i>material</i> | <i>PN</i> | <i>tipo</i> |
|-----------------|---------------------|-------------------------|
| <i>Vidro</i> | 05 | Não-metálica Muito Leve |
| Alumínio | 07 | Metálica Muito Leve |
| Espelho | 05 (10 à distância) | Não-metálica Leve |
| Plástico | 07 | Não-metálica Leve |

Perícias

Uso de armas humanas

O robô sabe usar canhões lasers, pistolas, rifles e outras armas fogo. C.F. é 1D + metade da Destreza arredondada para baixo.

Computação avançada

O personagem sabe criar programas de computador, fazer sabotagens impressionantes, entre outras coisas. C.F. é 1D + metade da C.F. em Computação, arredondada para baixo +1.

Dirigir Veículos Terrestres

Como no Grupo Beta.

Mover-se em silêncio

O robô pode mover-se em silêncio a um décimo do movimento normal (só é possível se este for maior ou igual a 10). C.F. é 1D + metade da Destreza, arredondada para baixo.

Briga Avançada

O robô causa o dano normal de briga + 2 e pode atacar duas vezes por rodada. C.F. é metade de 1D, arredondado para cima, + sua C.F. em Briga.

Grupo Delta

São os robôs criados por sistemas monárquicos. São orgulhosos e seguem um código de honra cavaleiresco.

1. Não atacar humanos desarmados;
2. Só usar armas contra robôs que também possam usá-las;
3. Não aceitar ofensas. Em casos assim, faz-se um desafio. Uma luta; talvez, até a morte;
4. Não manchar a imagem do sabre de luz (se o tiver): usá-lo apenas contra robôs de alto nível e que sejam, com certeza, inimigos do rei;
5. Ajudar sempre um amigo;
6. Não permitir qualquer tipo de tortura;
7. Defender o rei de seu país com a vida (se for maligno, várias vezes comprovado, pode-se deixar de defendê-lo, mas mesmo assim não pode se voltar contra ele);
8. Jamais fugir em um combate: fugir é para os fracos;
9. Igualdade em combate: além das armas, como dito no item 2, deve-se lutar sempre 1 a 1. Não é permissível 2 ou mais contra um;
10. Proteger os neutros em combate;
11. Não atacar ninguém pelas costas.

Robôs – Grupo Delta

Seus nomes são como os do grupo Beta, mas com um número, duas letras e dois números.

Robôs do grupo Delta recebem bônus +100 em força e +1 em movimento e não recebem penalidades.

{Não precisa falar que eles não podem cometer crimes, precisa?}

Armas Naturais

Electric Despair

Causa 1D no usuário e o sêxtuplo em quem o estiver tocando. Consome 2 pontos de L.S.V..

A proteção natural do personagem é coberta por eletricidade. O efeito dura alguns segundos. A proteção natural do robô precisa ser metálica para que a eletricidade passe para fora do seu corpo com facilidade. Se não for, o dano externo não será o sêxtuplo do dano no usuário, mas o dobro.

Tiger Bazooka

Causa 3D de dano. Consome 0,75 L.S.V. o disparo.

Apesar de o dano causado não ser tão alto, ela tem um fator intimidante. Funciona assim: parte do canhão do robô uma cabeça de tigre feita de fogo (por isso consome tanta energia). Ela segue na direção indicada até atingir alguém ou se dissolver depois de percorrer uma grande distância.

Fenix Bazooka

Causa 4D de dano. Consome 1 L.S.V. cada disparo.

Igual à Tiger Bazooka, mas a imagem formada é de uma Fênix.

Dragon Bazooka

Causa 5D de dano. Cada disparo consome 1,3 L.S.V.

Igual à Tiger Bazooka, mas forma a imagem de um Dragão, com fogo verde.

Scarlet Needle

Causa 3D de dano. Consome 0,35 L.S.V. cada disparo.

Parte do canhão do robô uma agulha de fogo vermelha que atinge o alvo.

Fire Ball

Causa 6D em proteções naturais metálicas ou 2D nas outras. Cada disparo consome 1 L.S.V.

Parte do canhão do robô uma bola de fogo de 1m de diâmetro, que atinge um adversário.

Fire Fist

Os golpes, usando a perícia briga causam 1D a mais. Consome 0,25 L.S.V. por minuto. Enquanto o jogador usa Fire Fist, pode escolher atacar jogando contra a sua C.F. em Briga, ou contra a CACAN, mas tem que possuir Briga, de um modo ou de outro. Os punhos do robô são cobertos por fogo.

Magnetic Shield

Gera um globo ao redor do personagem, que bloqueia todos os ataques elétrico/magnéticos ou/e causa 1D+2 em quem estiver dentro da área de atuação do campo magnético (exceto o dono da arma). Consome 0,25 L.S.V. por minuto.

Uma pedra especial, encontrada no peito esquerdo do robô, gera um campo magnético ao redor dele, de 1m de raio.

Proteções Naturais

| <i>material</i> | <i>PN</i> | <i>tipo</i> |
|-----------------|-----------|--|
| Ouro | 9 | Metálica Pesada |
| Prata | 08 | Metálica Muito Leve |
| Ágata | 10 | Não–metálica Pesada (translúcida) |
| Ametista | 08 | Não–metálica Leve |
| Diamante | 04 | Não–metálica Leve (+4 em dano usando a perícia Briga. Pontos de Vida –10, a não ser que já sejam 10) |
| Electro | 08 | Metálica Leve (amarela) |

Perícias**Robótica**

Como a do grupo Alpha.

Robôs – Grupo Delta

Uso de Sabres de Luz

O personagem é capaz de lutar com sabres ou espadas de luz. C.F. é 1D + um terço da Destreza, arredondada para cima + 1.

Linguagem de Máquina

O robô é capaz de entender as linguagens de computador mais usadas. C.F. é 1D + metade da inteligência, arredondada para baixo.

Leis

O robô conhece todas as leis de seu país. C.F. é 1D + metade da inteligência, arredondada para baixo.

Dirigir Veículos Terrestres

Como no grupo Beta.

Como Jogar

Nesse jogo, como você já deve ter visto, há milhares de expressões, como $2D+1$. Não se preocupe com isso. Esse jogo usa apenas dados de seis faces e $2D+1$, por exemplo, significa que se deve jogar 2 dados e somar 1 ao resultado. Portanto, não entre em pânico por bobagens.

Como Jogar? Primeiro, interprete. Um jogador não precisa saber muita coisa para começar, basta pegar um personagem, entender sua aparência, personalidade e história, ser informado da unidade de tempo e começar a jogar. Com o tempo ele saberá o que é CACAN, pontos de vida, CF, perícia. Quando o jogador se interessar por isso, em tempo, o mestre deve responder às suas perguntas. Só o mestre tem que saber tudo.

Aventuras

As aventuras são roteiros a serem seguidos pelo mestre. O roteiro padrão para esse jogo é aventura em bases/labirintos cheias de armadilhas e inimigos fracos, com algum(uns) poderoso(s) no final. Invente uma história. Coloque bases/labirintos ou castelos na Lua, no meio de uma cidade, ou em Mercúrio, Júpiter, sob o oceano, por que não? Inove, o importante é que haja diversão para todos. Crie novos tipos de aventuras e forme uma campanha. É uma missão difícil, é preciso a coragem de um Delta, mas tente, pois o retorno pode ser muito gratificante.

Sugestão: se achar conveniente, faça um tabuleiro em cartolina.