

# KAMEN HERO

“Sou apenas um viajante em busca de justiça!”

De tempos em tempos, um guerreiro especial surge em nosso mundo, munido de poderes especiais e origem trágica, luta por justiça, liberdade e muitas vezes contra organizações malignas de poder incalculável. Independente de sua tragédia pessoal ou sua origem, um Kamen Hero sempre será uma força do bem, lutando em nome daqueles que não podem se defender sozinhos.

Alguns destes Heróis nascem da maldade de outros seres humanos, como cobaias de experimentos de grandes corporações ou como armas de terroristas. Outros são escolhidos por características inatas para ter seus corpos alterados e se tornar verdadeiras armas. Independente de sua origem, um Kamen Hero sempre será uma medida poderosa na balança, sempre acompanhado de sua motocicleta, seu desejo de vingança e seus golpes poderosos.

## A Origem Trágica e Conceito

Todo Rider possui uma origem trágica, algo que o atormenta e o impede de seguir em frente. O mestre deve cobrar esta origem de seus jogadores, e sempre que o personagem estiver frente-a-frente com este trauma deve realizar os testes apropriados para manter-se são ou estável, impedindo-o de fugir, ficar paralisado ou atacar cegamente sua fonte de trauma.



# SPACE DRAGON – KAMEN HERO

Cada Kamen Hero é diferente entre si e todo atributo será importante dependendo de sua origem ou conceito:

## CAÇADOR [CIE]

Você foi treinado para a caça, e não espera que seus inimigos venham até você, mas leva sua justiça onde quer que eles estejam. De todos os Kamen Heroes estes são os que têm a maior tendência a ser os fisicamente mais fracos.

## HERDEIRO [FOR]

Você é descendente de um antigo guerreiro rider, mesmo sem saber disso, sendo naturalmente mais forte e bélico que outros riders.

## INVESTIGADOR [INT]

Você segue pistas como ninguém, sempre metucioso e preciso. Ao contrário de outros Kamen Heroes sua criação foi algo específico e talvez nem tenha sido pensada para o campo de batalha – algo que nunca impediu sua sede de vingança ou justiça – e você tende a ser centrado e cirúrgico em suas ações.

## JUSTICEIRO [CON]

Você sofreu uma injustiça e agora quer evitar que injustiças ocorram com outros. A vingança é seu principal motivador.

## PEREGRINO [COM]

Sua existência coloca em risco sua própria vida ou a vida das pessoas que você ama, o que impede que fique muito

tempo em um mesmo lugar. Mesmo com um destino tão trágico seu caminho é semeado de pessoas que o apóiam e se preocupam com você.

## RENEGADO [DES]

Você é um fugitivo, talvez criado por um grupo terrorista ou vilanesco, uma arma viva, um projeto seqüencial do exército... seja qual for sua origem, sua cabeça provavelmente esta a prêmio ou em risco.

## Kamen Heroe [Especialização]

Kamen Heroe é uma especialização que pode ser adotada por qualquer classe a partir do 2º Nível. Eles recebem duas habilidades BioArmadura e Ataque Especial.

### Bioarmadura

**Duração.** 1d4 turnos +1 turno/nível

O corpo do Kamen Heroe é revestido por uma bioarmadura, uma capa quitinosa resistente que concede +4 a sua Classe de Proteção. A Bioarmadura é uma parte do corpo do Kamen Heroe, e se desgasta a medida que sofre dano: A cada vez que a armadura é invocada sem que o personagem pare para descansar (ou ser reparado, no caso de um andróide) ela concede -1 à CP total. Ao chegar a bônus 0 o Kamen Heroe não consegue mais invocar a armadura.

Uma noite de descanso recupera a totalidade do bônus.

## E porque não Kamen Rider?

Embora esta especialização seja realmente baseada nos motoqueiros insetos motoqueiros da Toey, a franquia Kamen Rider é um produto licenciado por sua empresa criadora. Optei por não utilizar o nome para evitar eventuais problemas, aproveitando apenas um conceito (um lutador traumatizado dono de uma armadura poderosa e aparatos de apoio) mas de forma alguma posso negar que a franquia tokusatsu foi a total influenciadora aqui, da mesma forma a série Love Death + Robots foi influenciadora na criação da classe **Sincronista**, do nosso suplemento Neon Monstros + Porradoria [Aqui], que sinceramente seriam ótimos antagonistas para os riders ou personagens muito loucos caso adotassem essa especialização!

Isso não impede, no entanto, que você use o nome original em sua mesa! Só não diga que eu disse isso!

# SPACE DRAGON – KAMEN HERO

## Golpe especial

**Duração.** Instantânea | Ataque: ataque de toque

O Kamen Heroe pode realizar um ataque especial que causa 1d8+Mod. de Força pontos de dano + 1d8 para cada 3 níveis do Kamen Heroe até um máximo de 10d8. Apenas ataques corpo-a-corpo podem receber este benefício.

Golpe especial pode ser utilizado apenas 1x por dia.

**1º Power-Up** (após evoluir 5 níveis depois de adquirir esta especialização). O Kamen Heroe pode adquirir 1 power-up de 3ª grandeza, 1 power-up de 2ª grandeza e 1 de 1ª grandeza ou 3 power-ups de 1ª grandeza.

O Kamen Heroe pode utilizar três Power-Ups por dia, ou trocar um uso de Power-up por uma ataque especial extra.

**2º Power-up** (após evoluir 8 níveis depois de adquirir esta especialização). O Kamen heroe recebe 1 power-up de 4ª grandeza, 1 power-ups de 3ª grandeza e 1 de 1ª grandeza, 2 power-ups de 2ª grandeza ou 3 power-ups de 1ª grandeza.

O Kamen Heroe pode utilizar quatro Power-Ups por dia, ou trocar um uso de Power-up por uma ataque especial extra.

**3º Power-up** (após evoluir 16 níveis depois de adquirir esta especialização). O Kamen heroe recebe 1 power-up de 5ª grandeza ou qualquer combinação possível até atingindo a 5ª grandeza.

O Kamen Heroe pode utilizar quatro Power-ups por dia, ou trocar um uso de Power-up por uma ataque especial extra.

O Kamen Heroe pode utilizar três Power-ups por dia, ou trocar um uso de Power-up por uma ataque especial extra.

Dois Kamen Heroes podem trocar Power-ups, mas apenas temporariamente, mas um personagem pode, a qualquer momento, substituir um Power-

up por outro de mesma grandeza ou equivalente (por exemplo, três Power-ups de primeira grandeza por um te terceira).

## Criando Power-ups

Ao criar Power-ups para sua campanha, o mestre deve lançar mão de magias (divinas ou arcanas), aparatos tecnológicos/feitos científicos ou poderes mentais que mais lhe agradarem ou se encaixarem melhor na trama.

A grandeza de cada power-up equivale ao círculo, NT ou grandeza do poder utilizado. Assim, um power-up que simule o poder de *Levitação* seria um aparato de 2ª Grandeza, ao passo que um power-up que permita ao rider falar qualquer língua (simulando Comunicador Idiomático) seria um aparato de 3ª grandeza, sempre respeitando a duração, alcance e outros indicadores do poder base.

Os power-ups podem ser apresentados de diversas formas, como cartas, moedas, laços, luvas, óculos ou mesmo uma evolução natural das alterações sofridas pelo personagem, e podem ou não mudar a forma básica ou cores da armadura do Kamen Heroe.

Dê ao power-up uma origem marcante e um nome impactante! Um exemplo são as habilidades **Bioarmadura** e **Golpe Especial** recebidas no 1º nível: Eles são baseados diretamente nas magias **Escudo Arcano** e **Toque Chocante**, respectivamente.

Não há power-ups baseados em poderes acima do 5º círculo ou equivalente.

E lembre-se: Assim como itens mágicos, não permita que sejam de fácil acesso ao jogador. Power-ups são tecnologias poderosas e não devem estar liberadas a todos!

**Autor.** Sérgio "O Alquimista" Gomes  
**Artista.** Odmir Fortes

# SPACE DRAGON – KAMEN HERO

## LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual,

worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE IDENTIDADE DO PRODUTO.