

TOKYO DEFENDER

東京デフェンダー

MULHER MARAVILHA

GALERIA COM 12 VILÕES DA PRINCESA DAS AMAZONAS

PADRES MEMES

FAÇA DOS MEMES SUA REFERÊNCIA DE JOGO!

CORAÇÃO DE GUERREIRO

ACOMPANHE RAFAEL LUTANDO PARA SUPERAR SEU IRMÃO!

STRIXHAVEN

SEGUNDA PARTE: ESCOLHA O SEU CAMPUS

X-MEN

DICAS PARA ALINHAR PERÍCIAS COM O PERFIL DOS PERSONAGENS

FAMÍLIA MITCHELL

SEJA UM ESQUISITO E SALVE A HUMANIDADE DA DESTRUÇÃO



TOKYO DEFENDER

東京デフェンダー

A woman with long dark hair, wearing a green hooded robe, is shown in profile, pointing her right index finger towards a glowing, circular light source. The light source is positioned over a large, ancient-looking map or parchment that is mounted on a stone wall. The map features intricate, circular patterns and symbols. The background is a dark, textured stone wall. The overall scene is dimly lit, with the primary light source being the glowing circle.

COLOQUE O SEU MUNDO EM MOVIMENTO!

Chega de interpretar sempre os mesmos personagens ou de mestrar sempre do mesmo jeito! Encontre aqui, notícias, resenhas, dicas e muito mais.

CLIQUE AQUI



E VISITE-NOS!

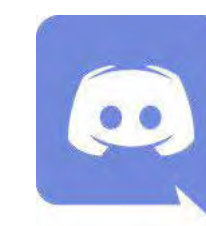
EDITORIAL

União é um elemento muito presente em obras de fantasia, seriados japoneses e histórias em quadrinhos. O robô gigante formado com a combinação de cinco veículos, a Genki Dama criada por todas as pessoas da terra e a mega-evolução, alcançada quando treinador e pokémon estreitam seus laços, são alguns bons exemplos. A Tokyo Defender também segue esse princípio, ela é resultante do trabalho e união de vários apaixonados por RPG e pelo 3D&T.

Nesta edição temos uma matéria sobre como aproveitar memes para criar personagens, 12 vilões da Mulher-Maravilha prontos para serem usados, a segunda parte de Strixhaven - o plano educacional de Magic the Gathering, uma adaptação da fantástica animação “A Família Mitchell e a Revolta das Máquinas”, dicas valiosas de como alinhar Perícias com o perfil de personagens e uma bela HQ!

Esperamos que vocês aproveitem esta edição e venham fazer parte da nossa grande (e divertida) união. **HENSHIN!!!**

Por Lucas Tanaka



Entre no nosso servidor no Discord!

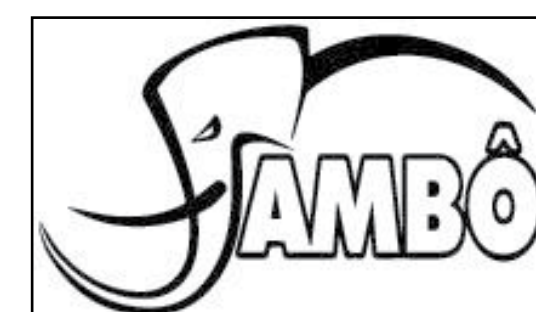
Acompanhe a TD!



Leia em qualquer lugar!



DEFENDA TOKYO! Se você tem algum material que gostaria de ver publicado na revista, envie um e-mail para tokyodefender@gmail.com



3D&T Alpha, Brigada Ligeira Estelar, Mega City e Tormenta Alpha são comercializados pela Jambô Editora. Apoie o RPG Nacional!

Diagramação Cleberson Correa, Eduardo Bandeira e Lucas Tanaka • **Colaboradores** Antonio Carlos “Daimon”, Bruno “Hatsuri” Almeida, Gisele Quadro, Henrique “Morcego” Santos, Maiko “Myking” Dantas, Th Silva, Wellington Botelho • **Revisor** Danilo Nunes
Participação especial Marcelo Vieira e Roberth Santos

ÍNDICE # TD 19

07



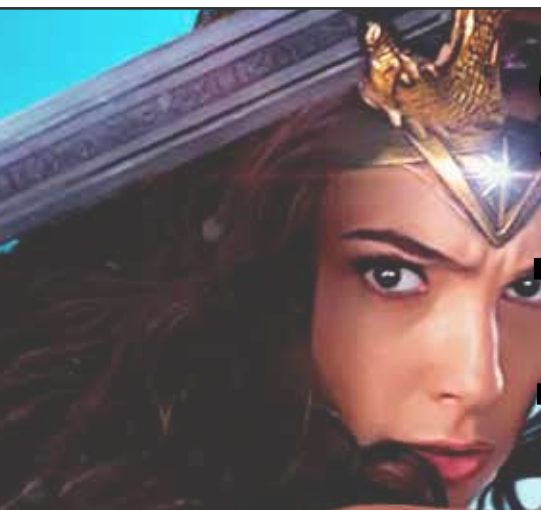
**INICIATIVA FOCO,
FORÇA E FÉ!**
Padres memes
detonando!

70



X-MEN
Aprenda com os mu-
tantes como escolher
Perícias

20



**GALERIA DE
VILÕES!**
12 vilões da Mulher
-Maravilha

85



**CORAÇÃO DE
GUERREIRO**
Fantástica HQ!!!

39



**STRIXHAVEN
PARTE 2**
Desvendando as
faculdades de magia!

61



**FAMÍLIA MITCHELL
E A REVOLTA
DAS MÁQUINAS**
Salve o mundo!

TD nº 17 • REVISTA DIGITAL DE 3D&T ALPHA • DE FÃ PARA FÃ • VENDA PROIBIDA

TOKYODEFENDER

東京ダイフェンダー

// FILE_06 **Leia as edições anteriores! Você as encontra em <http://tokyodefender.com/>**

PACIFIC RIM THE BLACK

PILOTE SEU JAEGER CONTRA OS KAIJUS QUE
ASSOLAM O MUNDO OU SEJA UM DELES!

**CONTO: HERSHELL,
O ESQUELETO AMALDIÇOADO**
UM ESTRANHO AMIGO, NUMA ESTRANHA MASMORRA

KILLER INSTINCT 1 & 2
CONSPIRAÇÕES, ORGANIZAÇÕES SECRETAS
E O TORNEIO MAIS ASSISTIDO DO MUNDO!

AFRO SAMURAI

SEJA O NÚMERO UM
DO MUNDO - LITERALMENTE!



novvatokyo.blogspot.com.br |



[@NovvaTokyo](https://twitter.com/NovvaTokyo)

INICIATIVA FOCO, FORÇA E FÉ*

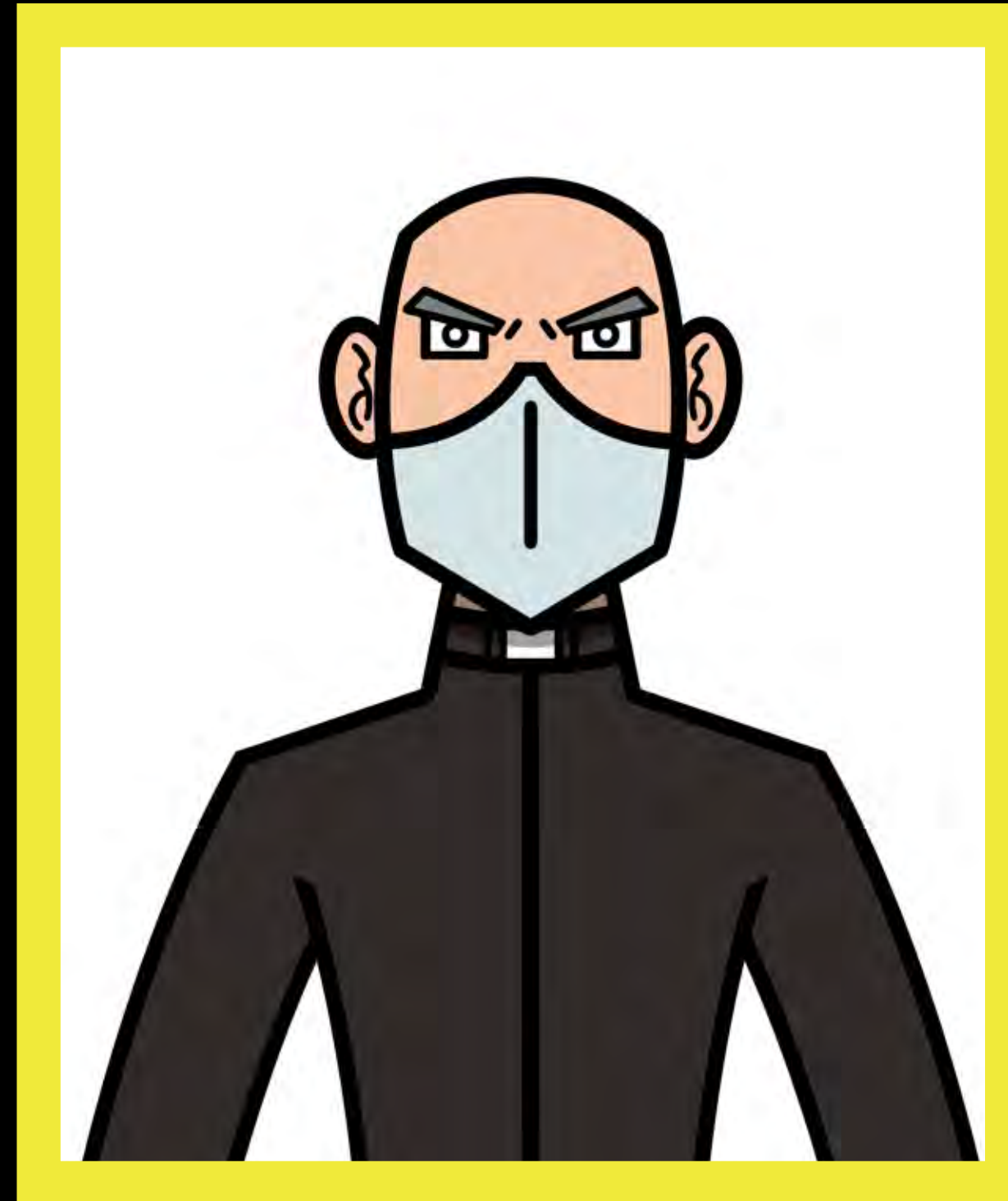
POR LUCAS TANAKA

(TEXTO E ARTE)

SELECT YOUR PLAYER!



Pe. HORSE



Pe. LANCELOTTI



Pe. QUEMEDO



Pe. QUEBELO

***OU COMO TRANSFORMAR MEMES EM REFERÊNCIAS DE JOGO..**

Olá, me chamo Lucas Tanaka, recém recrutado pela equipe Tokyo Defender. Espero, com meu trabalho, estar ajudando a comunidade 3D&T e colaborando para o crescimento do nosso tão amado sistema. Vamos lá!

Referência, a boa e velha referência. Todo jogador possui seu celeiro criativo, pautado em algum autor e/ou obra. De grandes clássicos a fenômenos da cultura pop, o fato é que “nada é criado do nada”. Tudo vem de algum lugar e aí está o verdadeiro entendimento da palavra “original”. Algo original é algo com uma boa base de inspiração ou modelo, não uma coisa criada 100% do limbo.

Muitos parecem considerar pecado se inspirar em algo, mas é exatamente o contrário. O verdadeiro mérito de um criador, com boas referências, está justamente na forma como ele transforma um conceito comum em algo novo. Arrisco em dizer o seguinte: as melhores ideias contemporâneas são

aquelas onde seus criadores não se preocuparam em inventar muito, mas sim em ressignificar conceitos amplamente aceitos. É o caso, por exemplo, de “Avatar – The Last Airbender”, a fusão magistral de poderes elementais e artes marciais. Ou “Hora de Aventura”, outra obra fantástica que, caso fosse anunciada na Sessão da Tarde, seria da seguinte forma: “um menino e seu cachorro se metendo em enrascadas”. Esta mesma sinopse serviria também para “As Aventuras de Tintin”. Entendem aonde estamos querendo chegar?

“Nossa, tio Tanaka! Então a fórmula do sucesso absoluto é simples assim? Partiu conquistar o mundo selvagem do entretenimento?”

Não! Calma lá. Há uma gama de questões a serem levadas em conta para que algo se torne um verdadeiro e estrondoso sucesso. O que pretendo com esta matéria é simples: propor exercícios de imaginação que

favoreçam o processo de criação dos jogadores. Dar uma luz e tornar o bloqueio criativo algo menos frequente é o que estamos tentando fazer aqui. Combinado? Maravilha!

No início do texto citei que grandes clássicos são bases recorrentes no momento da criação de bons personagens, mundos de campanha e propostas de aventuras para uma partida de RPG. Se falarmos em fantasia medieval, é seguro dizer que TODA iniciativa abordando o gênero vai beber da fonte de Tolkien. Não tem como fugir do velho. Agora, que outras fontes, mais recentes, podem se tornar uma boa base para conceitos?

Uma sugestão: MEMES!

De forma resumida, memes são fragmentos de informações que veiculam muito rápido pela internet. Geralmente envolvendo celebridades ou personagens em situações consideradas cômicas (gerando assim o que chamamos de “piada pronta”).



Os primeiros memes a viralizar, quem lembra?



Memes podem surgir de piadas, notícias televisivas, cenas de filmes, seriados, desenhos animados, postagens em redes sociais, expressões populares, celebridades e até mesmo de outros memes mais antigos.

A ideia para esta matéria surgiu há alguns meses. Quando o padre Marcelo Rossi apareceu em um programa de televisão, todo bombado. Não demorou muito para a galera da internet viralizar a imagem do devoto trincado com os mais diversos memes, mesclando fotos do padre com frases “marombas” de academia.

Esse evento coincidiu com o “Desafio dos 10 pontos” do grupo de 3D&T do Facebook. Na ocasião, me vali da piada fresquinha para criar e postar a ficha do padre Marcelo “Horse”, feita com 10 pontos de personagem.

Esta brincadeira teve uma repercussão bacana. Respondendo alguns comentários, veio à tona mais figuras públicas de padres que já se tornaram

memes. Por fim, pensei: “por que não criar uma proposta para 3D&T, envolvendo paródias de todos esses líderes religiosos, satirizados e memetizados?” Assim, senhoras e senhores,

surgiu a INICIATIVA FOCO, FORÇA E FÉ!!! Um projeto do Vaticano para escalar devotos habilidosos, capazes de combater as forças do mal com o poder da fé e da muqueta!



Padre Fábio de Melo, sempre humorado em suas redes sociais. Ao lado, padre Marcelo “Horse”.

PADRE MARCELO HORSE (12N)

“Tudo posso naquele que me fortalece!”

- Padre Marcelo, antes de deitar demônios na porrada

F5 (esmag.) H2 R2 A0 PdFO

10 PVs 10 PMs

Kit: Clérigo (Energia Positiva e Expulsar Youkai)

Vantagens: Humano; Boa Fama, Clericato, Magia Branca, Patrono (Vaticano)

Desvantagens: Códigos de Honra (Combate, Gratidão, Heróis, Honestidade, Redenção)

Perícias: Esporte e Especializações (Atuação, Canto e Redação)

Magias: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Aumento de Dano, Cura Mágica, Cura Para o Mal, Detecção do Mal, Esconjuro de Mortos-Vivos, Proteção Mágica Superior

HISTÓRIA:

Depois de sofrer um caso de depressão, engordar, passar por uma dieta extrema, ficar muito magro e ter sido empurrado do palco, o maior devoto do Brasil (1,95 metros) voltou com força total! E que força!

Disposto a continuar sua luta contra o mal, ele ficou mais poderoso. Seu corpo tunado e seu shape sagrado, somados a sua fé, se tornaram armas imbatíveis. Fontes afirmam que durante o retiro/treinamento do padre, um careca de capa foi visto saindo das dependências clericais. O evento se repetiu por vários dias. Fazendo valer “a palavra” com suas mãos vigorosas, padre Marcelo “Horse” tornou-se parte da INICIATIVA FOCO, FORÇA E FÉ.

Defensores, uni-vos, erguei as mãos e dai uma série de 100 repetições com halteres os bíceps (completamente o treino com vinho isotônico e hóstia de Whey Protein).



PADRE LANCELOTTI (12N)

“Não fomentem a cultura do ódio e ajudem as pessoas em situação de rua.”

- Padre J. Lancellotti, ao responder ameaças e antes de pegar seu marretão

F2 (esmag.) H3 R2 A2 PdF0

10 PVs 10 PMs

Kit: Adepto (completo); Guerreiro (Crítico Automático)

Vantagens: Humano; Ataque Múltiplo, Boa Fama, Paladino (bônus de +1 em testes de Resistência) e Patrono (Vaticano)

Desvantagens: Códigos de Honra (Combate, Gratidão, Heróis, Honestidade, Redenção)

Perícias: Sobrevivência

Magias: Cura Mágica, Detectar o Mal. Aumento de Dano, Recuperação Natural, Sacrifício do Herói

HISTÓRIA:

Cansado das injustiças do mundo, J. Lancellotti arregaçou as mangas, se armou com uma poderosa marreta e passou a lutar de forma mais efetiva.

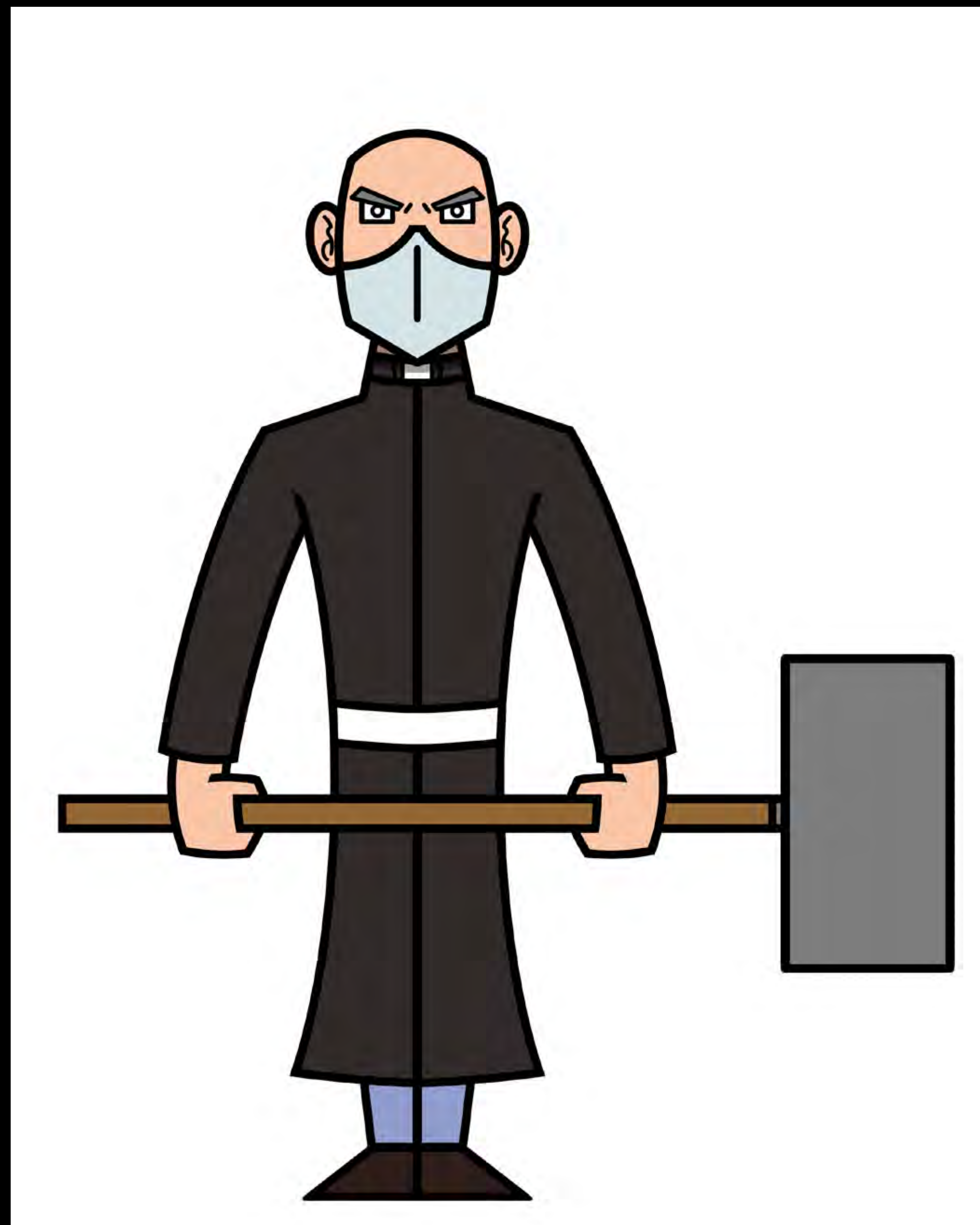
Ao lado do padre Marcelo Horse, é a força de combate do grupo.

Embora também seja ordenado como padre, Lancellotti atua como um campeão divino, um guerreiro sagrado. Sua postura samaritana é voltada para as vítimas sociais.

Quando não está em missão, trabalha em tempo integral concedendo apoio a moradores de rua e outros grupos em situação de fragilidade.

Visto como um verdadeiro santo, sua figura é muito respeitada nas comunidades por onde passa, prestando o devido auxílio.

Autoridades elitistas costumam ameaçá-lo, mas ele não se intimida e segue com suas ações.



PADRE QUEMEDO (12N)

“Entra, suposto filho do capeta!”

- Padre Quemedo, em uma entrevista trevosa

FO (esmag.) H3 R4 A0 PdFO

12 PVs 20 PMs

Kit: Caçador do Sobrenatural (Faro Para o Sobrenatural e Conhecimento Mágico)

Vantagens: Humano; Arcano, Clericato, Inimigo (youkai), Patrono (Vaticano)

Desvantagens: Devoção (livrar o mundo do mal), Frágil, Segredo (Rejeição)

Perícias: Investigação, Especializações (Ciências Proibidas, Psicologia e Teologia)

Magias: todas as Magias Iniciais, Comando, Controle de Mortos-Vivos (que ele não usa na frente dos colegas), Cura Mágica, Cura Para o Mal, Detecção do Mal, Esconjuro de Mortos-Vivos

HISTÓRIA:

Debochado, polêmico e sarcástico. Não faltam adjetivos para o irreverente padre Quemedo. Investigador do sobrenatural, ficou conhecido por desmascarar farsantes e golpistas. O que muitos não sabem é que essa busca, por ocultistas salafrários, esconde o verdadeiro propósito de Quemedo. Seu ceticismo referente ao sobrenatural (“ISTO NON ECZISTE”) é uma fachada. O devoto não só acredita, como SABE que criaturas sinistras habitam a calada da noite.

Envolvido em uma campanha pessoal, ele combate as forças das trevas enquanto mantém afastada a verdade do grande público. Integrado na INICIATIVA FOCO, FORÇA E FÉ, passou a atuar ao lado de outros padres.

Embora confie em seus camaradas, guarda um terrível segredo: mesmo sendo servo da igreja, domina magia das trevas (tudo para erradicar o mal, segundo ele).



PADRE QUEBELO (12N)

“VAI LÚCIFER!!! Não, pera...”

- Padre Quebelo, assistindo uma de suas séries favoritas

FO (esmag.) H4 R4 A0 PdFO

20 PVs 20 PMs

Kit: Celebridade (Crítica e Sou uma Celebridade)

Vantagens: Humano; Aparência Inofensiva, Boa Fama, Clericato, Patrono (Vaticano)

Desvantagens: Códigos de Honra (Gratidão, Heróis, Honestidade, Redenção)

Perícias: Arte, Manipulação

**Os Kits Clérigo (Menor) do Padre Marcelo Horse, Adepto e Guerreiro do Padre Lancelotti estão disponíveis no Manual do Aventureiro Alpha.*

Já os Kits Caçador do Sobrenatural do Padre Quemedo e Celebridade do Padre Quebelo se encontram no Manual do Aventureiro Mega City.

HISTÓRIA:

Aclamado por muitos como sendo o Robert Downey Jr. brasileiro, o charmoso padre Quebelo encanta seu público com um carisma imenso. Ironicamente isso complica sua vida como sacerdote. Afinal de contas, fica difícil manter o voto de castidade diante de uma legião de fãs fervorosas totalmente devotadas.

Quebelo integra o principal quarteto da INICIATIVA FOCO, FORÇA E FÉ. A extrema sociabilidade e entendimento das relações humanas o tornam um perfeito diplomata, seus talentos são fundamentais para resolver questões onde a força ou a fé não são as melhores soluções.

Converter estranhos em aliados, resolver problemas de negociações e manipular a opinião pública são alguns ótimos exemplos, de como o galã de batina emprega seus talentos. É ele também o responsável por manter a equipe unida e funcional.



AGÊNCIA ASSOMBRAÇÃO – OS INIMIGOS

O autoproclamado “Embaixador de Lúcifer na Terra”, Toninho do Diabo, é um poderoso agente das trevas. Influente em várias mídias na década de 90, esta exótica figura tem como propósito propagar o caos. Para tanto, fundou a AGÊNCIA ASSOMBRAÇÃO, que reúne talentos nefastos, criaturas malignas e gente feia (“Queremos gente feia mesmo. Mas não

pouco feia não. Tem que ser muito feia! Queremos trombada de caminhão com Maria Fumaça” – depoimento do líder sinistro). Entre os asseclas do mal, temos a legião de Criaturas de Borracha, que atuam como capangas (grunts), monstros como o Gatinho Diabo, generais como o (suposto) Filho do Capeta e o próprio Toninho do Diabo, o temível vilão final.





O gatinho está vendo você rir de piadas sobre acidentes...

GATINHO DIABO, MONSTRO DA SEMANA (24N)

“Sua reserva foi efetuada com sucesso.”

- Gatinho Diabo, para quem tem senso de humor errado

F5 (corte) H5 R5 A5 PdF5 (fogo)

25 PVs 25 PMs

Poder Único: Controle Mental

Desvantagem: Monstruoso

Uma besta pavorosa, repugnante, terrível, ameaçadora, atroz, voraz, capaz de xingar a mãe dos outros e que segura corações em ponta de faca. Responsável por eliminar inimigos da AGÊNCIA ASSOMBRAÇÃO e conduzir almas condenadas por humor de baixo calão (se gosta de humor negro, vai se ver com ele).

Além de poderoso, esse monstro tem a capacidade de controlar pessoas comuns, colocando inocentes contra os heróis.

CRIATURA DE BORRACHA, GRUNT (2N)

F1 (esmag.) H1 R1 A1 PdF0

5 PVs 5 PMs

Desvantagens: Inculto, Monstruoso

Criados a partir de pneus usados, estes estranhos seres de borracha formam o exército maligno. São vagamente humanoides, não falam, apenas grunhem e seguem ordens.



FILHO DO CAPETA, GENERAL (48N)

“Eu vim espalhar a maldade.”

- (Suposto) Filho do Capeta, para padre Quemedo

F5 (esmag.) H6 R8 A5 PdF6 (fogo)
40 PVs 60 PMs

Kit: Cultista do Mal (completo)

Vantagens: Meio-Abissal (Sentidos Especiais: Infravisão, Faro e Visão Aguçados; Armadura Extra: Fogo; Aptidão para Voo; Aptidão para Magia Negra; Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico); Ataque Múltiplo, Magia Negra, Patrono (Toninho do Diabo), Pontos de Magia Extra x2, Voo, Xamã

Desvantagens: Dependência (seguir as ordens do Patrono), Má Fama

Perícias: Crime, Manipulação

Magias: todas as Magias Iniciais, Aumento de Dano, Criação de Mortos-Vivos e Controle de Mortos-Vivos

HISTÓRIA:

Ele é mau, ele é cruel, ele também segura coração em ponta de faca. Ele é o filho do próprio tihoso, o coisa ruim, o pata rachada, o futum de enxofre, senhor da encruzilhada, a encarnação de tudo que há de pior na criação e além dela.

Tem como único objetivo disseminar o mal. Em suas investidas contra a humanidade criou uma rivalidade especial com o padre Quemedo, seu nêmesis declarado.

Houve uma vez em que ambos se enfrentaram numa entrevista. Na ocasião, O Filho do Capeta derrotou Quemedo com argumentos muito bem elaborados, sobre a supremacia do poder das trevas. Também fez uma demonstração de sua grande força (o padre escapou por um triz, com vários ferimentos, os dois olhos roxos e um mindinho quebrado).

É o segundo no comando da pavorosa AGÊNCIA ASSOMBRAÇÃO.



TONINHO DO DIABO, VILÃO FINAL (48S)

“EU TACO FOGO!!!”

- Toninho do Diabo, citando seu refrão

F5 (fogo) H7 R6 A6 PdF6 (fogo)

30 PVs 30 PMs

Kit: Pastor Infernal (Língua Ferina e Seguidores do Mal)

Vantagens: Clericato, Grunts!, Magia Negra, Patrono (Agência Assombração), Tiro Múltiplo, Voo, Xamã

Desvantagens: Código da Derrota, Devoção (dominar o mundo), Insano (Megalomaniaco), Poder Vergonhoso (Exagerado)

Perícias: Arte, Crime, Manipulação

Magias: todas as Magias Iniciais, Bola de Fogo, Criação de Mortos-Vivos, Controle de Mortos-Vivos

Grunts! Toninho possui aos seus serviços várias Criaturas de Borracha. Sempre que precisar, ele

pode pagar 1 PM para invocar 1d criaturas. Todas são construídas com apenas 2 pontos e acumulam no máximo -2 pontos em desvantagens.

HISTÓRIA:

Apresentador de programa policial, candidato político, músico (concorreu ao grande prêmio MTV Piores Clipes do Mundo), compositor, ator, roteirista, produtor, diretor de filmes para a internet (como “O Ataque dos Pneus Assassinos”) e o mais importante: EMBAIXADOR DE LÚCIFER NA TERRA. Este é o poderoso líder da AGÊNCIA ASSOMBRAÇÃO, fonte de todo o mal sobre a Terra.

***O Kit Cultista do Mal de Filho do Capeta está disponível no Manual do Aventureiro Alpha.**

Já o Kit Pastor Infernal de Toninho do Diabo se encontra no Manual do Aventureiro Mega City.



Vimos aqui um bom exemplo, criado com base em memes, de um poderoso grupo heroico. Cada qual com seu papel a desempenhar: Padre Horse e Lancellotti atuam na frente de batalha, Quemedo oferece suporte mágico (além de realizar várias investigações) e Quebelo assume ações diplomáticas.



E como todo bom grupo de heróis, possui uma organização do mal completa para ser detida.

Espero realmente que este material seja uma leitura divertida e possa ser aproveitado por vários colegas defensores. Desde já muito obrigado e até a próxima. HENSHIN!!!

SolosferarPG



youtube.com/solosferarpg



solosferarpg.wordpress.com

MULHER-MARAVILHA **GALERIA DE VILÕES**

POR ANTONIO CARLOS DAIMON





12 VILÕES DA MULHER MARAVILHA

A princesa das Amazonas possui varios vilões e vilãs à sua altura, principalmente se considerarmos que grande parte deles são divindades gregas.

Pois bem, abaixo está a lista com 12 Arquinimigos da Mulher-Maravilha e aqueles que dão mais trabalho para a Princesa de Themyscira.

ARES, O DEUS DA GUERRA (156K)

F27 (corte) H18 R15 A16 PdF20 (perf.)

315 PVs 225 PMs

Kits: Guerreiro; Guerreiro Mágico; Guerrilheiro; Divindade Maior

Poderes Garantidos: Armadura Completa, Ataque Contínuo, Crítico Automático; Arma Arcana, Dano Mágico, Magia no Sangue; Ataque Múltiplo Aprimorado, Contra Todas as Chances, Desgastar, Retirada Estratégica; Arquétipo (Guerra), Avatar, Regeneração Panteônica, Deus Ex Machina, Imunidade Sagrada, Magia Infinita, Plano Divino

Vantagens: Arquétipo (Guerra), Armadura Suprema, Ataque Especial IV (F, Dano Gigante, Perigoso e Poderoso), Ataque Múltiplo, Energia Extra II, Golpe Final, Imortal, Inimigo (Mulher Maravilha), Magia Elemental, Magia Extrema, Paralisia, PMs Extras ×5, PVs Extras ×10, Poder Oculto (Primordial), Reflexão, Reflexos de Combate, Sentidos Especiais (Todos), Superação, Técnicas de Luta (Ataque Debilitante, Ataque Forte, Ataque Violento, Bloqueio, Desarmar, Armas Múltiplas, Explosão de Velocidade e Tormenta de Ataques), Tiro Múltiplo, Toque de Energia, Vigoroso, Voo

Desvantagens: Fúria, Má Fama (Deus da Guerra)



Perícias: Combate, Crime, Esporte, Sobrevivência

Magias Conhecidas: Ataque Mágico, Aumento de Dano, Bola de Fogo, Bola de Lama, Bola de Vento, Bolas Explosivas, Bomba Aérea, Bomba de Luz, Bomba de Terra, Bomba de Vento, Brilho Explosivo, Dardos da Agonia, Desvio de Disparos, Enxame de Trovões, Explosão, Ferrões Venenosos, Fúria Guerreira, Impluso, Marcha de Batalha, Marcha da Coragem, A Rocha Cadente de Vectorius, O Soco de Arsenal, Socos Explosivos, A Teleportação Avançada de Vectorius, Teleportação Planar, Tempestade Explosiva, Transformação em Outro, Tropas de Ragnar

Equipamentos: Armadura Negra (A+10 e Armadura Extra: Físico); Duas Espadas Longas com (F+5, Veloz e Vorpal)

Vilão do primeiro filme da heroína, Ares é um dos vilões mais icônicos da Mulher-Maravilha. O Deus da guerra sempre buscou destruir as amazonas como uma forma de se vingar de Zeus e do Olimpo. Mas felizmente, Diana sempre conseguiu impedi-lo. A relação entre Ares e Diana é tão estreita, que os dois já foram considerados irmãos, devido a ambos terem ligações divinas com Zeus.

ERIS, A DEUSA DA DISCÓRDIA (156K)

F7 (perf.) H12 R11 A9 PdF12 (perf.)

145 PVs 195 PMs

Kits: Rei dos Ladrões; Divindade Maior

Poderes Garantidos: Ataque de Oportunidade, Ataque Indireto, Eu sou a Doença, Impunidade, Incriminar; Arquétipo (Trapaça), Avatar, Regeneração Panteônica, Deus Ex Machina, Imunidade Sagrada, Magia Infinita, Plano Divino

Vantagens: Arquétipo (Discórdia), Aceleração, Aparência Inofensiva, Armadura Suprema, Ataque Especial V (PdF, Dano Gigante, Penetrante e Preciso), Ataque Múltiplo, Crescimento, Genialidade, Imortal, Implemento (Transformação em Outro), Inimigo (Mulher Maravilha), Invisibilidade, Magia Elemental, Magia Negra, Magia Irresistível III, Memória Expandida, Plano Genial, PMs Extras ×14, PVs Extras ×9, Poder Oculto (Primordial), Sentidos Especiais (Todos), Tiro Múltiplo, Voo

Desvantagens: Insano/Mentiroso, Má Fama (Deusa da Discórdia)

Perícias: Astronomia, Psicologia, História; Crime, Manipulação

Magias Conhecidas: Acordar, Ao Alcance das Mãos, O Amor Incontestável de Raviollius, Arpão, Asfixia,

Ataque Mágico, Cajado em Cobra, Cancelamento de Magia, Cegueira, Coma, Comando de Khalmyr, O Crânio Voador de Vladislav, Dardos da Agonia, Desmaio, Desvio de Disparos, Detecção de Magia, Escuridão, Fascinação, Ferrões Venenosos, Força Mágica, A Furtividade de Hyninn, Ilusão Total, Impulso, Invocação do Dragão, Marionete, Megalon, Monstros do Pântano, Nevoeiro de Hyninn, Pânico, Paralisia, Petrificação, Praga de Kobolds, Proteção Mágica, Roubo de Magia, Roubo de Vida, Sono, Teia de Megalokk

Deusa da discórdia e da contenda, Éris é uma das deidades naturais do Olimpo, eventual inimiga e também aliada da Mulher-Maravilha em suas aventuras.

Éris foi apresentada como mais uma dos filhos de Zeus, ou seja, ela é meia irmã da Mulher Maravilha. No passado, foi a principal responsável pelo início da longa Guerra de Troia.

Ela é sorrateira, sarcástica e de índole duvidosa. Ora como aliada, ora como inimiga, o que ela realmente parece gostar é de semear a discórdia e o conflito. Até mesmo a Mulher-Maravilha afirma não saber se deve ou não confiar nela. Quase sempre, “ver o circo pegar fogo” é sua única motivação aparente.

APOLO, O DEUS DO SOL (143K)

F10 (fogo) H16 R15 A12 PdF15 (fogo)

245-95* PVs 245-95* PMs

(*) = Durante a Noite

Kits: Elementalista do Fogo; Senhor das Chamas; Senhor da Energia; Divindade Maior

Poderes Garantidos: Chama Interior, Fogo Primordial, Obliterar; Dança das Chamas, Resistência ao Fogo; Controle da Energia, Forma de Energia; Função e Recuperação Revigorante; Arquétipo (Sol), Avatar, Deus Ex Machina, Regeneração Panteônica, Imunidade Sagrada, Magia Infinita, Plano Divino

Vantagens: Arquétipo (Sol), Absorção, Aceleração, Armadura Suprema, Ataque Especial VI (PdF, Amplo e Dano Gigante); Crescimento, Criar Objeto, Domínio do Fogo, Elementalista (Fogo), Magia Branca, Magia Elemental (Fogo), Equilíbrio Yin Yang (Somente durante o Dia), Imortal, Inimigo (Mulher Maravilha), Poder Oculto (Primordial - Somente durante o Dia), PMs Extras x10, PVs Extras x10, Sentidos Especiais (Infravisão, Visão Raio X e Visão Aguçada), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Toque de Energia (Fogo), Vigoroso (Somente durante o Dia), Voo

Desvantagens: Devoção (Tomar o Lugar de Zeus),



Protegido Indefeso (Irmã Artemis), Restrição de Poder (Somente a Noite)

Perícias: Astronomia, Arquearia e Pilotagem; Arte, Sobrevivência

Magias Conhecidas: Ataque Mágico (Fogo), Bola de Fogo, Bolas Explosivas, Brilho Explosivo, Chuva Quente, Corpo Elemental, A Erupção de Aleph, Explosão, Força Mágica (Fogo), Invocação do Elemental (Fogo), Invocação do Elemental Superior (Fogo), Invocação do Elemental Supremo (Fogo), Luz, Proteção Mágica, Proteção Mágica Superior, A Rocha Cadente de Vectorius, O Soco de Arsenal, Socos Explosivos, Tempestade Explosiva

Outro deus do panteão grego que causou muitos problemas para Diana foi Apolo, o Deus do Sol. Apolo tentou tomar o trono de Zeus como rei do Olimpo, e até chegou a conseguir por um tempo, e exilou até mesmo sua mãe, Hera, para viver na Terra como uma mortal.

Felizmente, ele tinha uma fraqueza, seu amor por sua irmã gêmea, a deusa Ártemis. Diana venceu Ártemis em um desafio e usa a Deusa da Caça para chantagear Apolo, fazendo com que tudo voltasse ao normal.

CIRCE, A DEUSA DA MAGIA (155K)

F5 (esmag.) H19 R15 A5 PdF12 (magia)

115 PVs 745 PMs

Kits: Arquimaga; Divindade Maior

Poderes Garantidos: Elementalista Superior ×5, Escolhida da Deusa, Mente Preparada e Novo Fôlego; Arquétipo (Magia), Avatar, Regeneração Panteônica, Imunidade Sagrada, Deus Ex Machina, Magia Infinita, Plano Divino

Vantagens: Arquétipo (Magia), Arcano, Armadura Suprema, Aparência Deslumbrante, Aparência Inofensiva, Elementalista (Todos), Energia Vital; Equilíbrio de Energias, Imortal II, Inimigo (Mulher Maravilha), Magia Extrema, Magia Irresistível III, Plano Genial, PMs Extras ×35, PVs Extras ×10, Reflexão, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Todos), Separação, Telepatia, Teleporte, Voo

Desvantagens: Má Fama (Bruxa), Devoção (Destruir as Amazonas), Insano/Compulsivo (Transformar mortais em Animais).

Perícias: Arte, Idiomas, Misticismo



Magias Conhecidas: Todas do Manual 3D&T Alpha (pág. 81-116) e do Manual da Magia (pág. 27-45)

Sempre invejosa com a beleza estonteante de Diana, Circe busca vingança contra a rainha Hipólita e suas amazonas, sendo considerada uma das inimigas místicas mais poderosas da Mulher-Maravilha.

Ela era abençoada pela Deusa da Magia Hécate, que sempre atendia as suas preces e buscava utilizar da bruxa em sua vingança contra os outros Deuses. Mas só atender as preces de Circe não era o bastante para a Deusa, que havia jurado derrotar os Deuses Gregos e se vingar da humilhação que sofreu ao ser trocada por Hades. Hécate propôs uma oferta irrecusável para a feiticeira: Imortalidade, poderes ilimitados e beleza eterna. Tudo isso em troca da alma da bruxa. Circe aceita o acordo e a alma de Hécate passa para o seu corpo, alimentando as ações da feiticeira com muito poder e ódio. Circe assistiu ao nascimento das amazonas, mas foi impedida por Ares de tentar destruir as guerreiras, uma vez que o Deus da Guerra argumentou que essa era uma tarefa dele.

MAXWELL LORD (40S)**F1 H5 R6 A1 PdF0****30 PVs 30 PMs****Kits:** Aristocrata (Empresário); Psi; Titereiro; Rei do Crime**Poderes Garantidos:** Língua Ferina, Palavra Conveniente, Poder Aquisitivo; Comunicação, Conhecimento, Enganar a Mente, Mente sobre a Matéria; Animar e Controlar, Dominação Mental, Foco em Manipulação, Comandar Capangas, Presença Aterradora**Vantagens:** Humano; Alteração Mental, Anular Sentido, Boa Fama (Empresário), Comunicação, Confundir, Contatos, Controle Emocional, Controle Mental, Duro de Matar, Inimigo (Mulher Maravilha), Nausear, Perito (Lábia), Rajada Mental, Riqueza, Telecinesia, Telepatia**Desvantagens:** Devoção (Matar todos os Meta-Humanos e Super-Heróis do Mundo), Insano/Megalomaniaco, Má Fama (Supervilão), Poder Vingativo (Sempre que usa muito de seus Poderes Mentais, começa a sangrar pelo Nariz)**Perícias:** Diplomacia, Obter Informação e Concentração; Crime, Manipulação, Sobrevivência

Maxwell Lord IV é o filho de Maxwell Lord III, que era,

no passado, um bem-sucedido empresário, presidente do Consórcio Chimtech. Ao completar 16 anos, o filho encontrou o pai morto, pois o mesmo não teria suportado a desonra da sua própria empresa ter produzido produtos com elevados graus cancerígenos e cometera suicídio. Mais tarde, Maxwell Lord IV assume os negócios da família. O sucessor se torna um empresário amoral, mas que não atuava, necessariamente, como um vilão, enquanto que sua mãe o orientava para agir em prol das pessoas ao seu redor.

O personagem foi introduzido no Universo DC pouco após a Crise nas Infinitas Terras, atuando como um financiador da Liga da Justiça e até mesmo como um herói que desejava salvar as pessoas, embora o empresário adotasse algumas atitudes um tanto quanto anti-éticas. Ele já atuou na organização chamada L.A.W., onde conheceu Besouro Azul (Ted Kord), Questão e outros indivíduos. Naquela época, Maxwell Lord era considerado como um dos melhores agentes do órgão. Até então, ele era um humano comum, mas seu status foi radicalmente alterado após os eventos da saga Invasão.

Com a detonação de uma bomba genética, um metagene latente no empresário foi ativado e ele adquiriu habilidades especiais, como a capacidade de manipular



indivíduos por meios mentais. Seu desejo de salvar o mundo permaneceu, mas a visão de Max foi distorcida e ele passou a enxergar os super-heróis como uma ameaça à humanidade que deveria ser erradicada.

Ao despertar seus poderes, Maxwell revelou seu caráter doentio e frio, passando a agir de modo cada vez mais radicalista. A distorção de suas ideologias piorou quando, após os eventos que levaram à morte de Superman para o terrível Apocalipse, a cidade de Coast City foi destruída na invasão de Mongoul e sua mãe, moradora da cidade, acaba morrendo. A perda alimenta o rancor do empresário contra os meta-humanos, deixando-o ainda mais paranoico.

Por influência da perda de sua mãe na destruição de Coast City e acreditando que os conflitos pessoais de seres superpoderosos abalavam a segurança mundial, ele iniciou um projeto para eliminar os super-seres, mas foi descoberto pelo Besouro Azul, quem era seu aliado na L.A.W. Sem ver outra opção, Lord mata o colega a sangue frio com um tiro na cabeça, para evitar que fosse exposto. Logo, Questão acaba por descobrir os planos do sujeito e o confronta com alguns outros agentes da organização, mas o empresário consegue escapar.

MULHER LEOPARDO (68S)

F7 (corte) H6 R8 A5 PdF0

154 PVs 40 PMs

Kits: Selvagem; Combatente

Poderes Garantidos: Combate Primal, Fúria de Combate e Regeneração Ampliada; Ataque Inesperado, Chuva de Ataques, Força Bruta

Vantagens: Kemono (Leopardo); Aceleração, Arena (Ermos), Armadura Extra (Fogo, Frio e Químico), Assustador, Ataque Múltiplo, Ataque Especial II (F, Poderoso e Perigoso), Duro de Matar, Energia Extra I, Genialidade, Inimigo (Mulher Maravilha), Membro Extra (Cauda), Movimento Especial (Escalar), PVs Extra x7, Reflexos de Combate, Regeneração, Salto, Sentidos Especiais (Visão no Escuro, Faro Aguçado, Audição Aguçada), Técnicas de Luta (Agarrão, Ataque Oportuno e Bloqueio), Vigoroso

Desvantagens: Fúria, Má Fama (Supervilã), Monstru-

oso e Maldição II (Aparência de Leopardo)

Perícias: Arqueologia, História e Pilotagem; Crime, Esporte, Sobrevivência

Barbara Ann Minerva, uma das receptoras mais famosas do espírito do Leopardo, já protagonizou embates épicos com Diana nos quadrinhos. Ela foi uma arqueóloga que pesquisava uma tribo da África cuja guardiã era uma criatura com os poderes do Leopardo.

A guardiã foi assassinada e Barbara, com a ajuda da sacerdotisa Chuma, tomou o lugar da antiga guardiã, esperando ganhar Imortalidade. Os poderes lhe seriam dados após Barbara beber uma combinação de sangue humano com uma planta sagrada do deus Urzkartaga. Mas como Barbara não era uma virgem, sua transformação foi amaldiçoada. A Mulher-Maravilha enfrentou a nova Cheetah quando esta descobriu os poderes do Laço da Verdade e tentou roubá-lo.

DOUTOR PSYCHO (55S)

F1 H5 R6 A0 PdF0

30 PVs 174 PMs

Kits: Psi; Titereiro

Poderes Garantidos: Comunicação & Conhecimento, Dominação Mental, Enganar a Mente, Mente sobre a Matéria; Animar & Controlar, Foco em Manipulação

Vantagens: Humano; Alteração Mental, Animar Objetos, Campo de Força, Comunicação, Confudir, Contatos, Controle Emocional, Controle Mental, Equilíbrio Yin Yang, Ilusão, Inimigo (Mulher Maravilha), Invisibilidade, Nausear, PES, Plano Genial, PMs Extras x12, Poscognição, Precognição, Rajada Mental, Repelir, Telecinesia, Telepatia

Desvantagens: Insano/Intolerância (Apenas Mulheres), Má Fama (Supervilão), Modelo Especial (Nanismo)

Perícias: Crime, Manipulação

Na época da faculdade, o apelido de “Dr. Psycho” surgiu como parte da chacota realizada por todos que debocharam de sua inclinação de estudos sobre Psionismo e poder mental. Naquele período, o nanico já possuía habilidades telepáticas limitadas e foi movido por isso para

explorar mais a área dos estudos psiônicos.

O jovem se apaixonou por uma colega chamada Marva Jane Grey, mas ela, por sua vez, enxergava Edgar somente como um amigo e tinha interesse em um atleta da faculdade: Ben Bradley. Em dado momento, Ben responsabilizou Edgar por um crime injustamente. Sem saída, Cizko encenou sua própria morte, mas buscou vingança contra seu opressor. Ao ser pressionado pela verdade, o atleta mentiu apontando Marva como sua cúmplice no esquema que quase levou Edgar à prisão. Como consequência, o nanico sequestra seu interesse romântico e a manipula mentalmente, obrigando-a a se casar com ele.

Com isso, Psycho iniciou uma carreira no charlatanismo, encenando diversos eventos paranormais com seus poderes psíquicos. Entretanto, Marva, sua esposa, eventualmente conseguiu se libertar da manipulação mental do psicopata. Ela, então, foi capaz de auxiliar a Mulher-Maravilha para desmascarar Psycho enquanto expôs a verdade sobre o cúmplice de seu marido. Depois disso, o Dr. Psycho se tornou um psicopata misógino declarado. Ou seja, ele não prioriza ninguém além de si mesmo e tem ódio e desprezo por todas as mulheres, muitas vezes, torturando-as por mera diversão.

CISNE DE PRATA (46S)

F5 (corte) H6 R5 A4 PdF6 (sônico)

133 PVs 25 PMs

Kits: Combatente; Encouraçado

Poderes Garantidos: Ataque Inesperado, Chuva de Ataques, Força Bruta; Equipamento, A Todo Vapor, Armadura Completa, Mira Computadorizada

Vantagens: Ciborgue; Aparência Deslumbrante, Equipamento 9 (Implantes Cibernéticos), Perito (Dança)

Desvantagens: Má Fama (Supervilã), Insano/Complexo de Culpa, Fúria

Perícias: Dança, Hipnose (Aves), Crime, Esporte, Sobrevivência

Vanessa Kapatelis ou apenas “Nessie” é a terceira pessoa a assumir o pseudônimo de Cisne de Prata. Uma amiga de longa data da Mulher-Maravilha que fora sequestrada e sofreu uma lavagem cerebral para odiar sua antiga ídola.

Ela conheceu a Mulher-Maravilha em uma idade jovem. Quando Diana veio pela primeira vez aos Estados Unidos, a mãe de Nessie, Julia, convidou-a para entrar em sua casa. No começo, Nessie estava com ciúmes da

belezade Diana, mas eventualmente as duas se conheceram melhor e formaram um vínculo estreito, com Nessie amando Mulher-Maravilha como uma irmã mais velha. Apenas uma estudante do ensino médio, Nessie sonhava em lutar contra o mal ao lado da Mulher Maravilha.

Nessie já havia sido traumatizada pela morte de seu pai quando ela era criança, mas ela foi empurrada quando sua melhor amiga Lucy se suicidou. Ela começou a se culpar por todas as coisas ruins que aconteceram com as pessoas com quem ela se importava.

O Doutor Psycho começou a fazer com que ela tivesse pesadelos e, para ajudar Nessie a se recuperar, o conselheiro da escola recomendou que a Mulher Maravilha saísse da casa dos Kapatelis. Nessie se recuperou, mas não conseguiu perdoar a mãe por fazer a Mulher Maravilha sair.

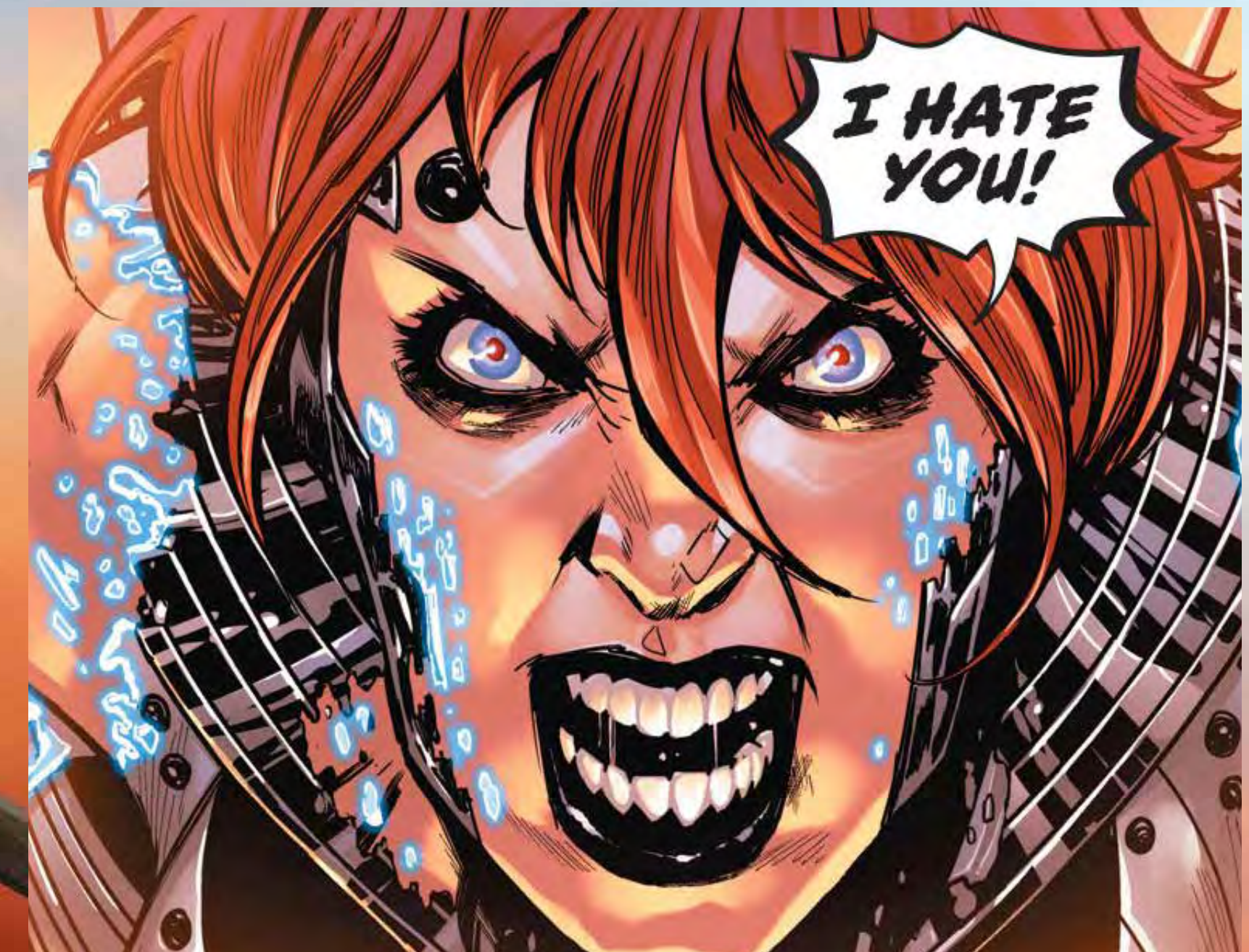
Eventualmente, ela iria começar a culpar a Mulher-Maravilha por abandoná-la. Circe, em conjunto com o Doutor Psycho, decidiu usar esses sentimentos mistos como uma maneira de usar Nessie contra Mulher-Maravilha. Empregando implantes cibernéticos e condicionamento mental, eles transformaram a jovem em uma máquina de matar - a nova Cisne de Prata.





Implantes Cibernéticos

Equipamento 9 (45pts): F+4, R+4, A+4, PdF+6; Aceleração (Voando), Arena (Céus), Armadura Extra (Corte, Perfuração, Fogo), Ataque Especial (F, Poderoso; PdF, Dano Gigante), Ataque Múltiplo, Controle de Animais (Somente Aves), Deflexão (Asas), Energia Extra II, PVs Extra x7, Voo (Asas), Telecinesia (Somente pra Aparelhos Eletrônicos), Telepatia (Somente pra Aparelhos Eletrônicos), Vigoroso



GENOCIDA (112S)

F26 (esmag.) H6 R15 A13 PdF10

127 PVs 75 PMs

Kits: Titânico; Berserker

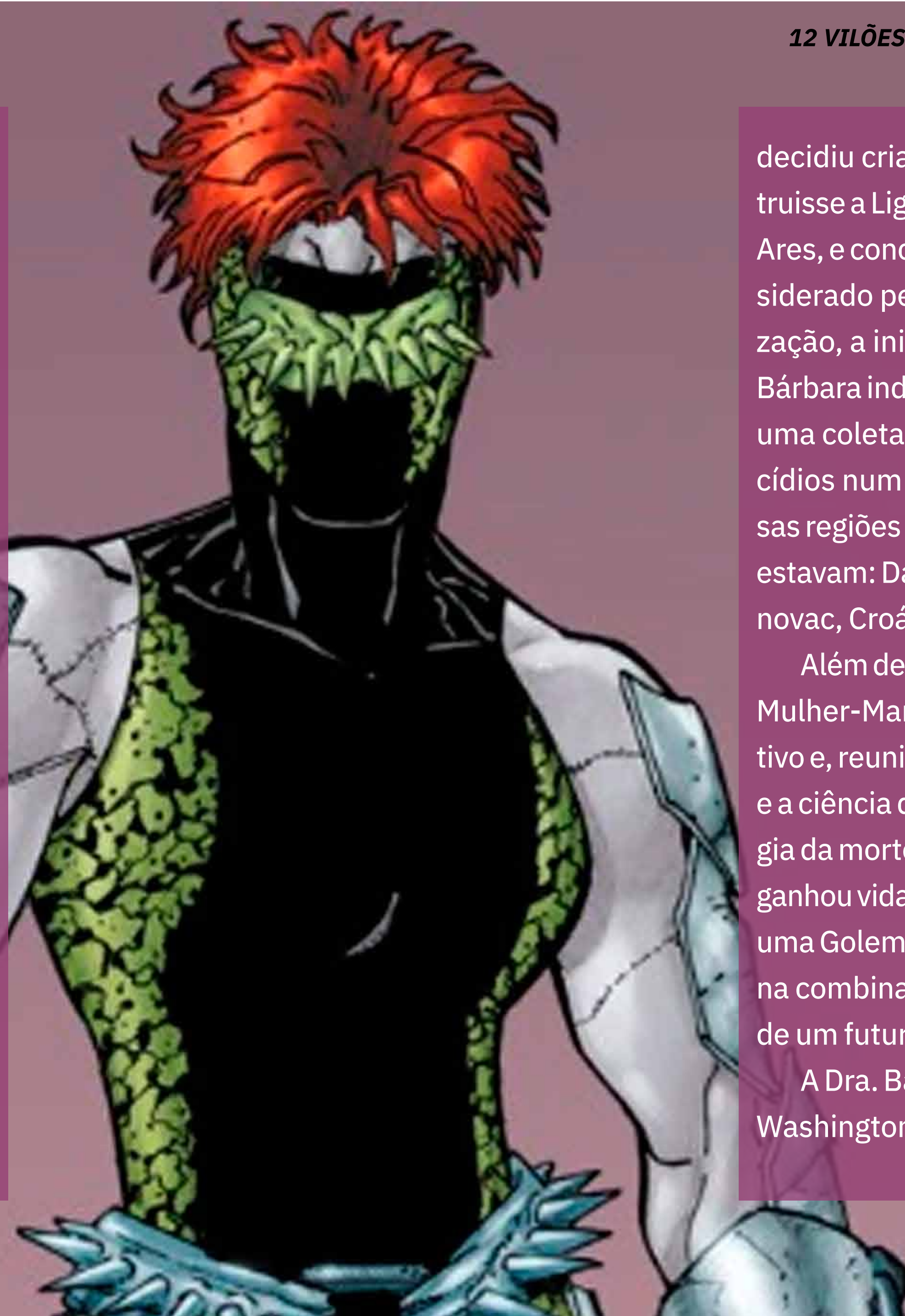
Poderes Garantidos: Esmagar, Força Extraordinária, Onda de Choque, Proteção Titânica; Fúria Incansável, Fúria Indomável, Fúria Poderosa

Vantagens: Golem; Aceleração, Adaptador, Armadura Extra (Corte, Perfuração e Esmagamento), Assustador, Controle de Emoções (Medo e Desespero), Deflexão, Energia Extra II, Inimigo (Mulher Maravilha), Invulnerabilidade (Fogo, Frio e Eletricidade), Membro Extra (Laço da Verdade), Paralisia (PdF), Poder Oculto, PVs Extras x8, Reflexos de Combate, Regeneração, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Visão Aguçada, Audição Aguçada e Visão na Penumbra), Teleporte, Vigoroso, Voo

Desvantagens: Fúria, Inculto, Má Fama (Supervilã), Monstruoso

Pérgias: Combate, Crime, Esporte

A Doutora Bárbara Minerva, a Mulher-Leopardo,



decidiu criar uma arma poderosa o suficiente para destruisse a Liga da Justiça. Manipulada pelo deus da guerra, Ares, e concordando com um plano que já havia sido considerado pelo doutor Morrow, outro membro da organização, a inimiga da Mulher-Maravilha iniciou o projeto. Bárbara induziu o doutor a reunir diversos cientistas para uma coleta de amostras de solo, onde ocorreram genocídios num período de 100 anos (1908-2008) de diversas regiões do planeta. Entre essas regiões selecionadas, estavam: Darfur, Sudão, Auschwitz, Polônia e Logor Jase-novac, Croácia.

Além dessas amostras tinha também o corpo morto da Mulher-Maravilha que fora capturado no futuro alternativo e, reunindo com as amostras, a magia de Félix Fausto e a ciência do grupo, o cadáver foi fortificado com a energia da morte e da destruição. Então, uma terrível criatura ganhou vida: A Genocida, um monstro sádico e impiedoso, uma Golem Fêmea criada de maneira mágica e científica, na combinação entre o cadáver de Diana de Themyscira de um futuro alternativo e a essência da morte.

A Dra. Bárbara libertou a criatura em um shopping em Washington, decidida a chamar a atenção da Liga da



Justiça. Logo a Mulher-Maravilha foi enviada com outros membros para averiguar a confusão. Ao se deparar com a Genocídio, Diana acessou seus poderes para enfrentá-la, mas o monstro foi capaz de vencê-la, roubar o Laço da Verdade e deixar o local.

Após derrotá-la, a Genocida, com o Laço da Verdade em mãos, teve o objeto implantado cirurgicamente em seu corpo, graças ao Doutor Morrow, e enviada ao Departamento de Assuntos Meta-Humanos para resgatar o Doutor Psycho. A criatura massacrou diversos agentes e derrotou, sem dificuldades, os membros da Liga que foram enviados para detê-la, sendo eles o Nuclear, o Tornado Vermelho e o Lanterna Verde John Stewart.

GIGANTA (61-92S)**F8-22 (esmag.) H3-7 R5-14 A5-9 PdFO****63-294 PVs 37-130 PMs****Kit:** Combatente**Poderes Garantidos:** Ataque Inesperado, Chuva de Ataques, Força Bruta**Vantagens:** Humana; Aparência Inofensiva, Aparência Deslumbrante, Ataque Especial (F, Poderoso e Dano Gigante), Ataque Múltiplo, Crescimento (até 30 m de altura), Encolhimento (até 1,98 cm de altura), Genialidade, Inimigo (Mulher Maravilha), PVs Extras x14, PMs Extras x6, Vigoroso**Desvantagens:** Devoção (Esmagar a Mulher Maravilha), Má Fama (Supervilã)**Perícias:** Genética, Química e Biologia; Esporte, Sobrevivência

A Cientista Stephanie Van der Geweldige era uma moça de uma rica família da Holanda. Era uma das melhores

alunas da Universidade, porém não popular devido ao fato de ser uma garota pequena e não muito atraente. Devido a isso ela acabou por estudar o crescimento após se formar, arquitetou um plano para transferir sua consciência para o corpo da Mulher-Maravilha, a doutora acaba por sofrer o pior: graças à intervenção da Moça-Maravilha, para no corpo de uma Gorila.

Em desespero para reaver um corpo humano, ela sequestra, ainda na forma de Gorila, uma artista circense chamada Olga. Realizando o método, mas agora por completo, a Doutora troca de lugar com Olga.

Com o sucesso da troca, ela assume o codinome de Giganta, fazendo uso das habilidades de mudança de tamanho que Olga possuía de modo vil e podendo atingir até 30 metros de altura. Durante uma de suas experiências de crescimento algo saiu errado e ela acabou por ficar muito maior, porém isso teve um efeito colateral, ela passou a poder crescer ainda mais, até chegar a 30 metros e diminuir de volta para os 1,98cm.

MORGANA LE FEY (130S)

F1 H5 R8 A5 PdF5

190 PVs 406 PMs

Kits: Bruxa; Arquimaga

Poderes Garantidos: Conhecimento Mágico, Intuição, Rogar Praga; Elementalista Superior (Todos), Fonte de Magia, Mente Preparada, Novo Fôlego

Vantagens: Humana; Absorção (Energia Vital), Arcano, Animar Objetos, Campo de Força, Criar Objetos, Contatos, Controle Mental, Domínio (Todos), Elementalista (Todos), Equilíbrio Yin Yang, Forma Astral, Genialidade, Imortal II, Inimigo (Mulher Maravilha), Magia Extrema, Magia Irresistível III, Memória Expandida, PMs Extra x25, PVs Extra x15, Reflexão, Resistência a Magia, Telecinesia, Teleporte, Toque de Energia, Voo

Desvantagens: Má Fama (Bruxa)

Perícias: Crime, Manipulação, Misticismo

É uma antiga feiticeira das lendas arturianas. Sua história é um pouco diferente das lendas, mas ela é uma

feiticeira talentosa nas artes da magia negra.

Após vários séculos manipulando humanos e conquistando muitos amantes, procurando se intrometer em suas vidas. Nos últimos dias de Camelot, Merlin funde seu demônio Etrigan com um homem, Jason Blood, como parte de um último esforço para defender o reino contra o ataque de Morgana le Fey. Blood foi um aliado de le Fey e está ligado a Etrigan como penitência. Ele e Morgana tornam-se inimigos de agora em diante.

Após a queda de Camelot, Morgana continua a praticar suas artes das trevas e retém sua juventude por muitos séculos, sempre buscando mais poder e um novo reino para governar. No século 20, Merlin ressurgiu e enganou Morgana, fazendo com que ela perdesse a juventude e a beleza que havia preservado usando sua magia. Ela deseja reabastecer sua juventude com os segredos de Merlin. Ela força Jason Blood a se unir a Etrigan, o Demônio, novamente e levá-la ao túmulo de Merlin. Etrigan eventualmente se esforça para impedir que Morgana restaure sua juventude com os poderes de Merlin.



Magias Conhecidas: Barreira Mística, Cancelamento Superior, Cegueira, Comando de Khalmyr, O Crânio Voador de Vladislav, Criação de Mortos-Vivos, Criatura Mágica Superior, Dardos da Agonia, Destancar, Desvio de Disparos, Dominação Total, Encontro Aleatório, Enxame de Trovões, A Erupção de Aleph, Escuridão, Feras de Tenebra, Ferrões Venenosos, Força Mágica, Ilusão Total, Inferno de Gelo, Invisibilidade Superior, Invocação do Dragão, Invocação do Elemental Superior, Invulnerabilidade, Luz, Maldição das Trevas, Marionete, Mata-Dragão, Monstros do Pântano, Mundo dos Sonhos, Muralha de Energia, Nevasca, Porta Dimensional, Praga de Kobolds, Proteção Mágica Superior, A Rocha Cadente de Vectorius, Roubo de Vida, Silêncio, Teia de Megalokk, A Teleportação Aprimorada de Vectorius, Teleportação Planar, Tempestade Explosiva, Terremoto, Trancar, Transformação em Outro, Transporte, Tropas de Ragnar, Túnel, Visão do Passado Recente, Visão do Passado Remoto.

PRIMOGENITO (170K)*F24 (perf.) H8 R10 A10 PdF0**430 PVs 160 PMs***Kits:** Divindade Maior; Deicida**Poderes Garantidos:** Arquétipo (Destruição), Regeneração Panteônica, Deus Ex Machina, Imunidade Sagrada e Magia Infinita; Alma Gélida, Aura da Decadência, Controle da Alma, Presença Venenosa**Vantagens:** Arquétipo (Destruição), Aliado-Exército (Soldados), Armadura Extra (Corte, Perfuração e Esmagamento), Assustador, Ataque Especial V (F, Poderoso, Penetrante, Dano Gigante e Perigoso), Ataque Múltiplo, Energia Extra II, Genialidade, Imortal II, Inimigo (Mulher Maravilha), Invulnerabilidade (Fogo, Frio, Elétrico, Químico e Sônico), Plano Genial, PMs Extras x15, PVs Extras x30, Regeneração, Vigoroso**Desvantagens:** Devoção (Destruir todos os Deuses do Olimpo e Casar-se com Diana), Fúria, Má Fama (Deus Maligno)**Perícias:** Intimidação, Lábria e Furtividade; Combate, Esporte, Sobrevivência**SOLDADOS (25S)***F2 (corte) H8 R3 A3 PdF0; 15 PVs 15 PMs***Vantagens:** Aceleração, Armadura Extra (Corte e Perfuração), Ataque Especial (Dano Gigante), Ataque Múltiplo, Energia Extra I, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Visão e Audição Aguçados)

Ele é o filho esquecido de Zeus e um dos mais recentes antagonistas a compor a galeria de vilões da Mulher-Maravilha.

Descendente que Zeus teve com a deusa Hera, muito antes do rei do Olimpo gerar Diana com a rainha Hipólita – mas ao contrário de Diana, o Primogênito teve sua existência ameaçada. Zeus ouviu uma profecia que dizia que seria destronado por seu filho recém-nascido. Graças ao seu temor de morrer nas mãos de seu descendente, o pai de Diana tentou matar seu filho em questão ainda bebê, mas Hera o salvou ao exilá-lo na Terra.

Ainda assim, Primogênito lembrou da sua herança, e depois de não conseguir a atenção de seu pai, enquanto crescia, ele decidiu assumir o controle da Terra. Quando isso não funcionou, ele conspirou contra o Monte Olimpo com o seu exército, mas Zeus o deteve e o prendeu no interior do planeta. Milhares de anos depois, o Primogênito finalmente se liberta e constrói um novo exército para tomar o reino dos deuses Olímpianos.



GERAÇÃO ALPHA



sigue.com.br/geracao-alpha |



[/GeralphaRPG](https://www.facebook.com/GeralphaRPG) |



[@GeralphaRPG](https://www.instagram.com/GeralphaRPG)

STRIXHAVEN - PARTE 2

POR BRUNO SILVEIRA



FACULDADE PLATINOPENA



“Concordamos que a linguagem é a arma mais poderosa da civilização. Discutimos se devemos usá-la para inspirar nossos aliados ou destruir nossos inimigos.”

– Rinald, nanquinomante de Platinopena

O Colégio da Eloquência

Elegantes, intimidadores e determinados, os magos de Platinopena são mestres na magia das palavras.

Eles criam feitiços a partir de poemas de batalha orais ou manifestações mágicas da palavra escrita, grafando padrões de tinta rúnica no ar. Os magos de Platinopena são líderes naturais, determinados e competitivos, com uma inteligência penetrante e uma atitude que repugna o segundo lugar.

Ao ver caminhar em sua direção um grupo de magos de Platinopena, você fica surpreso com o quão devastadoramente bonitos, arrumados e bem vestidos são, orbitados por seus “nanquíneos” esvoaçantes, que se solidificam em runas e glifos enquanto aqueles vão tecendo sua magia.

A Dicotomia de Platinopena

Esta seção explora as convicções e magias opostas que compõem Platinopena. Em qualquer das faculdades, um mago também pode incorporar suas duas cores mágicas, combinando aspectos e feitiços em uma identidade única.

Branco

O lado branco de Platinopena está relacionado com usar o poder da linguagem para elevar e inspirar seus aliados e iluminar os males da sociedade. *Inkwrights**, glifiandeiros e *quillmancers** evocam versos energizantes que se manifestam como tinta viva.

Belicantores, *silvertongues** e *battle poets** usam o poder de sua arte vocal para inflamar os corações e energizar o ar ao seu redor. *Vainglories** e honramantes exercem o poder de um elogio perfeitamente

elaborado (geralmente dirigido a si mesmos) para realçar o atributo mais esplêndido de uma pessoa.

*Scornmages** e lumimantes lançam luz sobre situações vergonhosas e responsabilizam instituições corruptas.

Preto

O lado negro de Platinopena consiste no poder da linguagem para apontar verdades pungentes e atacar seus rivais.

*Bantermages**, *shadelocks**, *witstingers** e *daunters** usam suas observações incisivas para aguilhoar a confiança de seus rivais. Nanquinomantes, ocasomantes e umbroalados podem conjurar da tinta vácuos de magia das sombras, às vezes moldando-os em criaturas vivas voadoras chamadas nanquíneos ou armas feitas de pura escuridão.

Localizações

*Grandloft Hall**

O edifício principal de Platinopena é Grandloft, um vasto espaço semelhante a uma estação de trem, com raios de luz entrando pelas vidraças encantadas muito acima.

Grandloft está repleto de varandas, cabines, estrados e outros espaços onde oradores podem desempenhar seu ofício.

Nanquíneos voam pelo alto teto provido de janelas, e holofotes encantados focam automaticamente qualquer mago que esteja usando magia poderosa.



*Rose Stage**

O Rose Stage é uma plataforma circular giratória no campus Platinopena com um cenário de rosas feitas de tinta mágica (homenagens deixadas por espectadores de apresentações anteriores) que criam uma acústica excelente.

Alunos-magos reúnem-se no Rose Stage para praticar apresentações, fazer treinos de combate ou travar duelos de honra.

Professores e funcionários frequentemente assistem a apresentações no Rose Stage, observando e orientando as exibições mágicas dos alunos do lado de fora.

*Dramarium**

Uma instalação onde os alunos de Platinopena dedicam-se ao

condicionamento físico e à prática de dança, artes marciais e outras atividades físicas.

Os alunos podem fazer uso do espaço de preparação chamado Sala Cinza (na verdade, uma série de salas), que conta com camarins, cabines de ensaio de voz, espaços espelhados para ensaio de oratória e instalações de spa.

A parte de trás do Dramarium tem uma câmara de privação sensorial especial para alunos-magos que desejam silêncio completo para meditar e se concentrar.

Mascote da Faculdade: Nanquíneo



Magos de alinhamento preto de Platinopena às vezes empregam mágica das sombras de modo a produzir criaturas voadoras chamadas nanquíneos.

Esses vácuos vivos e feitos de tinta podem servir como assistentes e animais de estimação, mas seus ataques físicos também podem ser devastadores, dilacerando a força vital do oponente.

Suas formas fluidas e mutáveis alteram-se para refletir os pensamentos e intenções de seu criador.

FACULDADE PRISMARI



“Concordamos que a arte é a forma mais verdadeira de feitiçaria, que expressar-se de maneira bela é o verdadeiro propósito da magia. Mas discordamos quanto ao método. Alguns de nós aprimoram sua técnica ao longo de anos de prática; outros gritam uma emoção reprimida.”

– Brodd Scaldbreath, professor emérito de Prismari

O Colégio das Artes Elementais

Os estudantes de arte de Strixhaven, os magos de Prismari, não veem diferença entre magia e arte.

Seus feitiços são espetáculos de criatividade crua: obras-primas de magia ostensiva e exagerada.

Cada aluno de Prismari usa magia elemental para expressar quem é e como vê o mundo, e geralmente usa de mais de um elemento.

Fogo, gelo, água, vento, terra, pedra, relâmpago, calor, frio, neve, tornados, terremotos, o estrondoso pulso de energia pura – qualquer força elemental pode ser uma musa e recurso Prismari.

A Dicotomia de Prismari

Azul

O lado azul de Prismari trata de treinamento e estudo artístico, visualização, técnica precisa e teoria artística. Muitos magos azuis de Prismari, é claro, são elementalistas – artistas que se dedicam a subdisciplinas de alinhamento azul da magia elemental.



*Cloud conjurers**, *mistmages**, *zephyrists**, *skybrushers**, *vortex virtuosos**, *waterbinders**, *ice sculptors**, *huesplashers** – todos estes são alunos-magos e professores que expressam sua arte através do ar, água e outros poderosos elementos.

*Aesthemancers** e *compositionists** estudam princípios abstratos de beleza. *Splendor diviners** e *vistamancers** encontram a verdade em belas paisagens ou em visões pessoais. *Opusmancers** e *master creators** produzem efeitos mágicos grandiosos e extravagantes. *Avant-guardians** valem-se de toques de genialidade conceituais e contraintuitivos.

Vermelho

Tal como acontece com o azul, muitos magos de alinhamento vermelho de Prismari têm um tanto de elementalistas.

*Geosculptors**, *flameshouters**, *lava mavens**, *emberbrushes**, *stonebenders**, *electrovisionaries**, *stormpainters** – todos estes expressam sua verdade emocional por meio do fogo, da terra e de outros elementos.

Magos dos espetáculos e *wonderworkers** lançam aos céus maravilhosas e tempestuosas exhibições – muitas vezes para distrair ou entreter, em vez de ferir.

*Heartragers** transformam seu fogo criativo interior em força pessoal, enquanto *muse channelers** projetam seus próprios lampejos de inspiração em outros indivíduos.

*Ruleburners** e *blast innovators** usam sua arte para quebrar estereótipos e costumes (e, muitas vezes, propriedades).

Localizações

*Conjurot Hall**

Uma estrutura imponente com uma área de observação envidraçada no topo, rodeada por fios de energia elemental em constante mutação. Da torreta principal do Conjurot, os magos-artistas têm uma vista que cobre milhas de distância, e ela já inspirou muitas criações artísticas.

*Opus Walk**

Um caminho sinuoso através dos edifícios centrais do campus, ao longo do qual centenas de criações elementais de Prismari se encontram à mostra. Algumas das mais famosas obras de arte mágica estão expostas ao longo do Opus Walk há séculos, ao passo que outros ímpetos

transitórios de criatividade duram apenas alguns momentos.

*Furygale**

Uma popular região do campus de Prismari, onde as criações abandonadas de milhares de artistas-magos do passado foram sendo reunidas ao longo dos anos. Isolada por proteções e sinais de alerta, Furygale compreende uma vasta área ocupada por energias mágicas em constante mutação, vendavais de gelo, vento e fogo, e elementais errantes. É inerentemente perigosa, mas também uma fonte de inspiração criativa selvagem e, apesar de seus perigos, continua a ser um local popular para estudantes que querem duelar sem ser interrompidos por figuras de autoridade.

Mascote da Faculdade: Elementais



Para os magos de Prismari, as criaturas elementais são uma forma de arte viva. Os magos esculpem conchas artísticas a partir de uma fusão de elementos brutos e, em seguida, conjuram energia elemental viva para habitar as conchas.

O resultado é uma criatura poderosa capaz de expressar emoções sublimes... e causar destruição desenfreada. O núcleo interno de um elemental Prismari pode ser uma força turbulenta de fogo, vento, gelo, água, lava ou rocha sólida.

FACULDADE MURCHAFLOR



“Em toda a vida habita uma essência viva, e esta essência é a chave para a magia mais poderosa que se pode imaginar. Devemos usar essa essência para preservar o mundo natural, ou dedicar o poder da vida aos nossos próprios fins poderosos?”

– Sabain Croctooth, professor de estudos do sangue de Murchaflor

O Colégio dos Estudos da Essência

Magos de Murchaflor extraem seu poder das forças contrárias da vida e da morte.

Eles produzem seus feitiços poderosos a partir de componentes naturais e da essência de criaturas vivas, usando esse poder para curar ou ferir os vivos, ressuscitar ou rogar aos mortos.

Esses magos detêm poder mágico capaz de fazer toda uma floresta abundante germinar do nada, ou de invocar antigas maldições druídicas que destroem a carne dos ossos.

Alguns magos de Murchaflor defendem ecossistemas da poluição devastadora, enquanto outros exultam com o poder da corrupção, decadência e da morte.

Eles sentem-se à vontade cavalgando crocodilos zumbis correnteza abaixo em um vagaroso rio, colhendo ervas para uma poção para tratar uma doença devastadora, meditando ao som de um coro de sapos do pântano ou evocando antigos e temíveis avatares da natureza.

A Dicotomia de Murchaflor

Preto

Os magos negros de Murchaflor concentram-se em explorar energia vital em proveito de sua poderosa feitiçaria.

Ritualistas, *bleed doctors**, *pestcatchers**, dissecadores e bruxas venais consomem a essência de criaturas vivas decadentes para alimentar poderosos feitiços das trevas.

*Banelocks** e *cauldron-weirds** usam preparados repugnantes feitos de ingredientes insalubres para tecer maldições mágicas destruidoras. *Bloodstirrers**, *skullmancers**, *dreadbones** e outros necromantes infundem magia em tecido morto para que faça suas vontades.

Verde

Os magos verdes de Murchaflor concentram-se em estimular a energia vital a florescer e crescer.

Herboristas, *boon witches** e *leafbinders** usam ervas medicinais para aliviar ferimentos e conferir poderes a criaturas vivas.

*Earthcrouchers**, *mudmasks** e *bayou druids** conectam-se diretamente com a terra, literalmente abaixando-se e tocando o pântano vivo de Umbrocharco, para alimentar sua magia da natureza.

*Boughcallers**, *trudge gardeners** e *pest wardens** convocam criaturas do pântano e colhem a microvida que habita neles.



Localizações

Umbrocharco

A área pantanosa que circunda o campus de Murchaflor.

Umbrocharco é conhecido por uma variedade de estranhos animais do pântano: animais mortos-vivos, morcegos, monstros crocodilianos, andarilhos putrefatos das charneças chamados rojos e bestas caninas pantaneiras conhecidas como bogroffs*. Umbrocharco é um excelente lugar para encontrar pragas, ervas, seda de aranha, fungos e outros potentes insumos para poções e feitiços.

Widdershins Hall*

O centro do campus de Murchaflor é o Widdershins Hall, uma espécie de mansão pantaneira que parece ter crescido e se desenvolvido a partir do próprio Umbrocharco.

Widdershins é uma rede de chalés interconectados, com passarelas de tábuas que se estendem a partir dele como os tentáculos de algum tipo de criatura do pântano.

O Widdershins Hall tem uma sala interna aconchegante, onde os professores reúnem estudantes bruxos para as aulas.

Detention Bog*

Um pântano fedorento e totalmente desagradável contíguo ao Umbrocharco, infestado de criaturas rabugentas chamadas *vineclingers**.

Os professores de Murchaflor mandam alunos indisciplinados para cá como punição, mas também é um excelente lugar aonde ir colher ervas para certas curas e maldições poderosas.

Mascote da Faculdade: Pestes

Os magos de Murchaflor precisam de essência vital para canalizar sua magia, e as criaturas que frequentemente fazem o trabalho são simplesmente chamadas pestes.

As pestes são criaturas semelhantes a salamandras, geralmente importunas, que se dissolvem diligentemente em poder mágico para feitiços de Murchaflor.

A maioria dos magos fora de Murchaflor pensa nas pestes como

criaturas terríveis: elas são monstros perturbadores, sibilantes, espi-nhudos e indomesticáveis que mordem sem hesitar.

Contudo, os magos de Murchaflor geralmente carregam pestes, tratando-as como animais de estimação – animais de estimação que também servem como convenientes fontes de essência vital.



FACULDADE SAPIOFORTE



“Nós discordamos sobre o que a história nos ensina. O tempo é uma dança caótica de coincidências e conflitos, ou a civilização progride gradualmente em direção a um ideal ordenado? Mas concordamos que o passado contém a resposta para todas as perguntas, de modo que devemos revivê-lo e descobrir suas verdades.”

– Teruud, pastraiser de Sapiroforte*

O Colégio de Arqueomancia

Os magos de Sapiroforte são estudiosos apaixonados, obcecados pela história. Eles exploram o passado examinando artefatos arqueológicos, evocando energias mágicas de tomos antigos e convocando os espíritos de figuras históricas mortas há muito tempo.

Eles viajam por todo o plano com botas de couro surradas e mantos de viagem, reunindo relíquias antigas e aprendendo línguas mortas para desvendar os segredos da história.

A Dicotomia de Sapiroforte

Vermelho

Os magos vermelhos de Sapiroforte gravitam em torno da exploração incauta e do espírito de aventura em suas pesquisas sobre o passado: a essência e a emoção da história sobrepostas à precisão ou protocolo. *Cliffbusters** e *ruin shamans** usam magia que os ajuda a aprofundar-se nas ruínas de locais antigos.

*Chaos scholars**, *trivialists** e *absurdophiles** perseguem anedotas da história como uma série ridícula de acontecimentos fortuitos. *Warlores** são entusiastas da magia usada nas guerras da Idade do Sangue.

Leitores de pó e *heroscorns** adoram dialogar com os espíritos do passado para descobrir toda a horrível verdade sobre eles – defeitos, fragilidades e tudo. *Scrollbashers** e *tomewielders** usam a história de uma maneira bem literal: invocando magia diretamente dos caracteres garranchosos de suas páginas, ou batendo em tolos com livros pesados!

Branco

*Antiquarians**, *truthfinders** e *archaeoscribes** adoram revelar e registrar o passado; frequentemente se encontram rodeados por extensos pergaminhos e tomos nos quais relatam verdades históricas para a posteridade. *Relic readers**, *aeonmancers** e *monument priests** revelam estátuas degradadas de antigas figuras históricas, adivinhando conhecimentos antigos a partir do contexto dos locais de ruínas arqueológicas. *Iconologists**, *pastraisers** e *ghost advocates** prendem espíritos nos monumentos a que se assemelham, conversando com eles para aprender sobre seus grandes e inspiradores feitos.

*Battle mediums** e *spiritualists** podem realmente fortalecer e conferir poderes a espíritos evocados para uso em batalha.

Conservadores, *pastquoters**, docentes e curadores preservam e cuidam do conhecimento de feitiços antigo, artefatos e outras relíquias do passado no campus de Sapiroforte. *Honorbringers** e *allusionists** podem servir-se das verdades da história para elevar, inspirar ou dar poder a aliados, ao passo que *rulecitters** e *canonistas* recorrem a precedentes históricos para pôr em prática leis mágicas.

Localizações

Pilarcipício

Uma série de edifícios históricos escavados diretamente em penhascos íngremes e perpendiculares, agora usados para pesquisa, atividade educacional e habitação.



Por meio de pontes traiçoeiras, os viajantes deslocam-se de um “bairro” de Pilarcipício para outro, muitas vezes passando diretamente pelas enormes faces de pedra de estátuas antigas escavadas na rocha.

*Effigy Row**

A principal área do campus de Sapiroforte. Seus caminhos são ladeados por monumentos de figuras históricas famosas, incluindo ex-professores e alunos-magos proeminentes, bem como heróis de guerra e chefes de Estado de épocas passadas.

Salão Kollema

Uma grande galeria de vários níveis onde os magos de Sapiroforte se

reúnem para grandes palestras e demonstrações.

Pergaminhos de trinta metros de comprimento estendem-se pelas sacadas enquanto os magos estudam textos antigos.

O centro do Salão Kollema é a magnificamente restaurada estátua de Kollema, o sábio monge que foi um dos primeiros professores de Sapiroforte quando da fundação de Strixhaven.

Mascote da Faculdade: Estátuas Espirituais

Os magos de Sapiroforte complementam seu estudo da história invocando os espíritos dos antigos mortos.

Enquanto leitores de pó conjuram espíritos e os entrevistam para conhecer o passado, *battle mediums** e outros magos de Sapiroforte às vezes recorrem ao poder mágico desses espíritos... ou transformam-nos em soldados resistentes ao alojá-los em estátuas que representam a forma que tiveram em vida.



FACULDADE QUANDRIX



“Discordamos se os números existem no mundo, ou se a matemática é um exercício puramente lógico que existe apenas em nossas mentes. Mas concordamos que somos os únicos que estudam as forças verdadeiramente fundamentais da realidade.”

– Imbraham, Decano da Teoria de Quandrix

O Colégio da Numeromancia

Os magos de Quandrix são engenhosos matemáticos da natureza.

Eles estudam padrões, fractais e simetrias para exercer poder sobre a matemática fundamental da natureza.

Eles podem conjurar criaturas feitas de fractais ou transformar teorias abstratas em padrões gigantescos e espiralados.

Os magos de Quandrix adoram aumentar, expandir e multiplicar: eles podem expandir seu conhecimento ou quadruplicar seu próprio tamanho flexionando os números.

Seus trajes e magia mostram como eles vivem na sobreposição entre o teórico e o natural – o tecido de suas vestes e a natureza de seus feitiços aparecem em elementos repetidos, simetrias geniais e geometria surpreendente.

A Dicotomia de Quandrix

Verde

O lado verde de Quandrix está focado em dar vida a possibilidades numéricas, criando realidade física a partir de possibilidades matemáticas. *Vivifiers**, *zoetimancers** e *figurists** conjuram criaturas fractais baseadas em vida biológica.

Amplificadores e *scale druids**, simplesmente, gostam de tornar as coisas MAIORES. Os famosos estudiosos de mana de Quandrix investigam a natureza e as possibilidades do próprio mana e dão palestras sobre linhas de força, Liames, lançamento de feitiços e outros fenômenos de mana em todo o plano.



Azul

O lado azul de Quandrix atrai aqueles que se aprofundam nos reinos abstratos da teoria, conjectura e possibilidade.

*Abstractors** e *proofspanners** evocam magia selvagem que amplia as possibilidades do espaço.

*Spiralmancers** e *fractalologists** criam belos padrões e estranhas ilusões de ótica que têm indefinidas relações com a realidade.

*Echognosts** e *sequence prophets** aprendem por meio do estudo de padrões de repetição infinitos que distorcem a mente.

*Metamancers**, *phenomenologists** e *void theorists** vão além dos números para estudar e ajustar a natureza fundamental da própria realidade, aprendendo ou alterando verdades essenciais sobre o mundo.

Às vezes, isso gera “impossíveis”, seres estranhos e surreais nascidos de paradoxos.

Localizações

*Torus Hall**

O corredor central do campus de Quandrix fica no final de uma série geométrica de passarelas, terminando nas rampas ascendentes do edifício alto. No interior, a arquitetura de Torus Hall é mapeada como uma grade tridimensional em constante mutação que se modifica lentamente e evolui com o tempo. Alguns professores de Quandrix insistem em que os alunos-magos não devem demorar muito dentro do salão, sob o risco de que sua geometria se vire às avessas enquanto ainda estiverem dentro dele.

O Aritmódromo

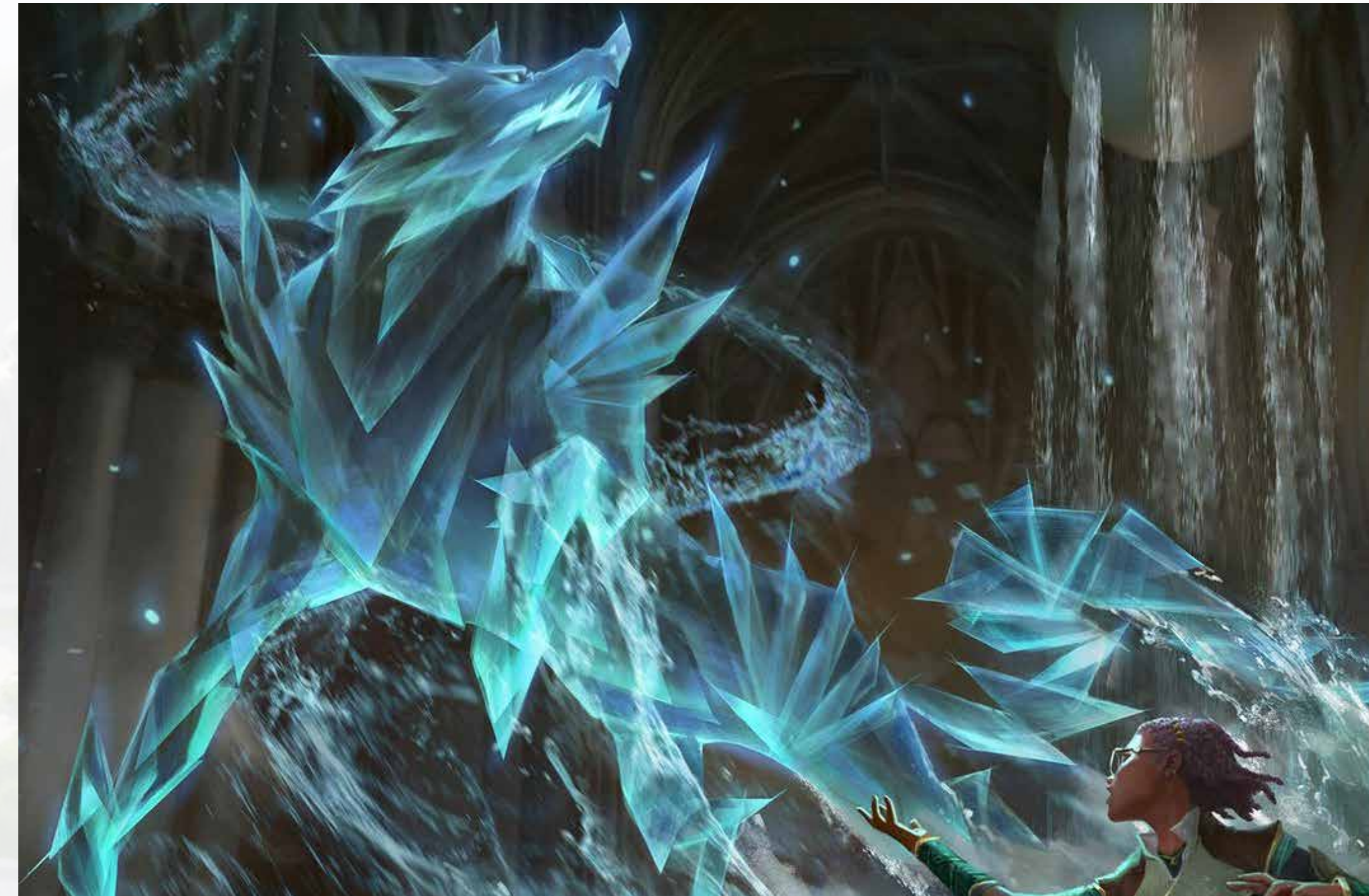
O campus de Quandrix está repleto de esculturas dinâmicas feitas de água que se comportam de maneira estranha: fontes em forma de cubo, aquedutos arqueados que fluem pelo ar, torres de água que parecem sólidas. Uma estrutura aquática guarda um segredo: uma misteriosa expansão interna chamada Aritmódromo. Visto de fora, o Aritmódromo parece um grande cubo de água, com cada lado medindo 3 metros.

Por dentro, é um espaço teórico que parece infinito, onde as regras da realidade se encontram em suspensão. Magos usam este espaço para explorar possibilidades numéricas teóricas.

O Cultivarium

Um jardim deslumbrante, banhado pelo sol, com plantas espiraladas e cíclicas e animais fractalizados. Os professores de Quandrix têm ensinado repetidamente feitiços de crescimento nesta parte do campus e, no decorrer dos séculos, a área passou a intensificar qualquer mágica de crescimento lançada dentro dela.

Mascote da Faculdade: Fractais



A magia de Quandrix pode abstrair e replicar os padrões da natureza sob o aspecto de formas de vida artificiais chamadas fractais. Por serem representações essencialmente formulares de criaturas trazidas à vida, os fractais podem ser matematicamente dimensionados em tamanho de minúsculos a enormes, o que faz deles convenientes companheiros para magos que os usam como brinquedos, animais de estimação, ajudantes e aliados em combate.

STRIXREGRAS

No geral, para jogar em Strixhaven, você vai precisar apenas do Manual 3D&T Alpha, mas o Manual da Magia expande um pouco o leque de magias disponíveis.

Além disso, você pode usar as regras expandidas abaixo.

Vantagem: Familiar (1 Ponto)

Cada faculdade tem uma opção nova para usar como familiar.

- **Nanquíneo:** F0, H0, R0, A0, PdF0, Forma Especial (intangível), Voo;
- **Elemental:** F0, H1, R0, A0, PdF1, Forma Especial (intangível);
- **Peste:** F0, H0, R1, A1, PdF0, Arena (ermos);
- **Estátua Espiritual:** F0, H0, R1, A2, PdF0;
- **Fractal:** F1, H1, R1, A0, PdF0.

KITS DE PERSONAGEM

Alguns kits do Manual do Aventureiro, todos eles ligados a magia,

vão ser úteis para a adaptação, mas requerem aprovação do Mestre.

Além desses, você pode selecionar algum dos kits abaixo:

Kit Mago (MdA, pág. 73), para quem gosta de mana azul; ***kit Bruxo (MdA, pág. 19)***, ligado ao mana preto; ***kit Druida***, ligado ao mana verde; e os ***kits Clérigo***, ligado ao mana branco, e ***Xamã***, ligado ao mana vermelho.

Clérigo

Exigências: Clericato; capacidade de lançar magia.

Função: Baluarte.

Os clérigos canalizam o poder de sua fé em uma causa ou ser superior em uma magia poderosa. A maioria dos clérigos faz parte de uma igreja formal, culto ou outra instituição e maneja o mana branco ou preto. Clérigos de tendência branca se especializam em cura e proteção, enquanto clérigos de tendência negra espalham medo e pestilência e frequentemente compartilham de um vínculo com os mortos-vivos.

Energia Negativa. Versão invertida de energia positiva (veja a seguir), o poder causa dano a criaturas vivas e cura mortos-vivos.

Energia Positiva. Como uma ação, o clérigo pode gastar Pontos de Magia para emanar uma onda de energia branca que cura todas as criaturas vivas e causa dano a todos os mortos-vivos a até 10 m. O custo é de 3 PMs para cada 1d de cura (ou dano). Este poder não distingue aliados de inimigos.

Expulsar Youkai. Você pode gastar 1 Ponto de Magia para lançar a magia Pânico contra qualquer número de youkai dentro de alcance longo (50 m).

Druida

Exigências: Clericato; Código de Honra (veja abaixo); Animais ou Sobrevivência.

Função: Atacante.

Druidas, como clérigos, são mestres da magia que são movidos pela fé, muitas vezes apoiados por destreza em combate.

Eles são “sacerdotes da natureza” e, em sua maioria, alinhados ao verde. Os druidas estão fortemente ligados às plantas, animais, fertilidade, ao elemento terra e à terra ao seu redor.

Código de Honra (da Natureza) (-1 ponto). Não usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de itens naturais, como garras, dentes e couro pertencentes a animais que tiveram morte natural, ou armas geradas por magia). O ato de matar animais selvagens só é permitido em defesa própria. Druidas não conseguem descansar adequadamente em cidades (não recuperam PVs nem PMs); por isso, sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Companheiro Animal. Você recebe um Aliado que deve ter as seguintes vantagens e desvantagens: Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado e Visão Aguçada), Inculto, Modelo Especial.

Forma Selvagem. Você pode gastar 5 PMs e um movimento para assumir a forma de um animal selvagem, conservando seus atributos básicos, mas com as seguintes vantagens, segundo a forma assumida:

- *Forma da Água, você receberá R+1 e Anfíbio;*
- *Forma do Céu, você receberá Voo;*
- *Forma da Terra, você receberá H+1 e Sentidos Especiais (Audição Aguçada,*

Faro Aguçado e Visão Aguçada), ou R+1 e Ataque Especial (Força).

A transformação dura quanto tempo você desejar, mas é interrompida caso sofra qualquer dano.

Lidar com Animais. Você está habituado a tratar com todo o tipo de criatura, tendo mais facilidade em travar um primeiro contato. Pode escolher um sucesso automático em um teste envolvendo situações com animais. Você pode usar este poder uma quantidade de vezes por dia igual a H+1.

Xamã

Exigências: Xamã; capacidade de lançar magia.

Função: Baluarte.

Os xamãs são semelhantes aos magos, pois sua magia vem de rituais, conhecimentos e anos de prática, mas sua arte tem um componente emocional e espiritual que lembra os druidas.

Os xamãs têm uma conexão mais selvagem com sua magia; eles são comuns entre as raças mais primitivas de alinhamento vermelho, verde e preto, incluindo elfos, goblins e dríades, a quem servem como protetores e líderes espirituais.

Elemento Interior. Você pode gastar um movimento para receber um bônus de +2 na FA do seu próximo ataque. O tipo do dano deste ataque mudará para um tipo elemental à sua escolha e será considerado mágico.

Magia Xamânica. Você pode escolher três magias da escola Elemental (espírito) e lançá-las, pelo seu custo normal em PMs, mesmo sem

ter a vantagem Magia Elemental. Você ainda deve atender a quaisquer outras exigências das magias. Caso adquira a vantagem, gastará apenas metade dos PMs para conjurá-las.

Voz Selvagem. Você é capaz de comunicar-se com todos os tipos de animais, fazendo-se compreender através de urros e demonstrações de força. Você pode compreender qualquer animal, besta mágica ou que possua a desvantagem Inculto.



Mago da Eloquência

Aluno(a) que ingressou na faculdade Platinopena.

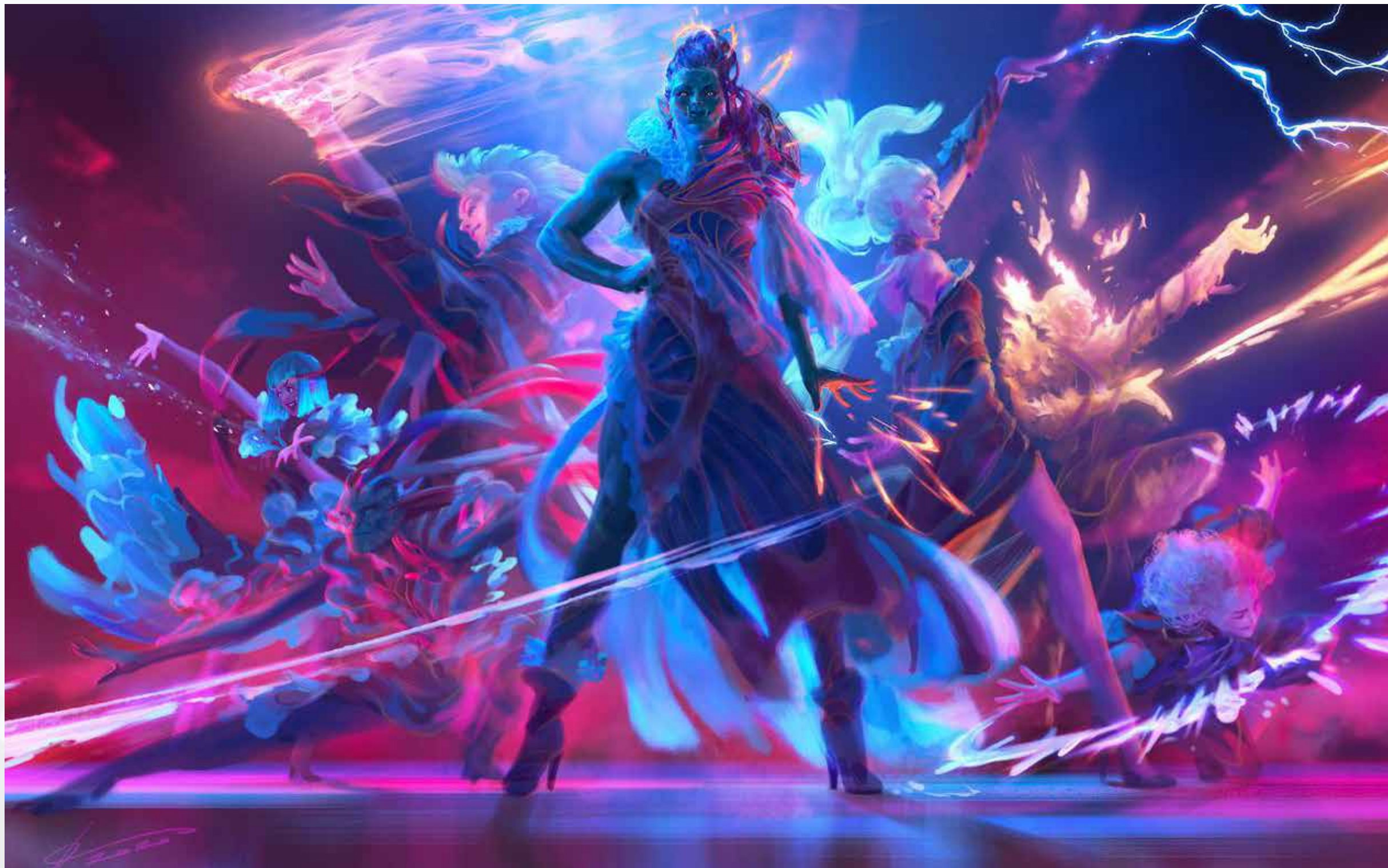
Exigências: H2; Magia Branca ou Negra; Manipulação.

Eloquência. Sua eloquência é impressionante. Você pode escolher um sucesso automático em um teste de perícia envolvendo situações sociais. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Magia Nanquínea. Você recebe as magias Criatura Mágica, Criatura Mágica Aprimorada e Feras de Tenebra.

Magia Sutil. Você pode escolher três magias da escola Elemental (espírito) e lançá-las, pelo seu custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental. Você ainda deve atender a quaisquer outras exigências das magias. Caso adquira a vantagem, gastará apenas metade dos PMs para conjurá-las.

Oração Trovejante. Você pode gastar 5 PMs e um movimento para invocar (em voz alta) palavras poderosas. Isto fornece um bônus de +2 em uma característica à sua escolha, sua ou de algum aliado. próximo a você, por um número de turnos igual à sua Resistência.



Artista Elemental

Aluno(a) que ingressou na faculdade Prismari.

Exigências: Elementalista; Magia Elemental; Arte.

Aspecto Elemental. Você possui maior relação e afinidade com um tipo de elemento. Você recebe Armadura Extra contra o elemento.

Ataque Elemental. Escolha um elemento. Seus ataques físicos recebem FA+2 e causam dano mágico.

Magia Elemental. Armadura Elétrica, Aumento de Dano e Explosão.

Talento Artístico. O(a) mago(a) pode gastar 1 Ponto de Magia para comprar um sucesso automático em um teste da perícia Artes. Ele(a) pode usar este talento um número de vezes ao dia igual ao valor de sua Habilidade +1.

Naturalista de Umbrocharco

Aluno(a) que ingressou na faculdade Murchaflor.

Exigências: R2; Magia Elemental ou Negra; Sobrevivência ou Natureza (Especialização).

Arma Envenenada. Todos os seus ataques são considerados venenosos, como se desferidos por uma arma mágica venenosa (Manual 3D&T Alpha, página 120).

Drenar Essência. Você pode absorver energia vital de uma criatura que tenha invocado. Gastando um movimento, você transforma os pontos de vida de uma criatura, invocada por você, em pontos de magia: para cada 2 PVs você cria 1 PM. Esses pontos duram até seu próximo turno.

Mago Invocador. Você recebe três magias à sua escolha dentre as seguintes: A Aporrinhação de Nimb, Cajado em Cobra, Criatura Mágica, Encontro Aleatório, Fada Servil, Feras de Tenebra, Invocação do Dragão, Invocação do Elemental, Monstros do Pântano, Nobre Montaria, Pacto

com a Serpente, Praga de Kobold e Tropas de Ragnar.

Produzir Poção. Uma vez por dia, você pode fabricar uma poção gastando Pontos de Magia em vez de Pontos de Experiência. Você não precisa conhecer a magia necessária, mas seu acervo de receitas é limitado: você sabe preparar um número de tipos de poções igual a sua Habilidade. Preparar uma poção exige 10 min. Suas poções perdem seu efeito caso não sejam consumidas em 24 horas.



Historiador(a) da Guerra

Aluno(a) que ingressou na faculdade Sapiroforte.

Exigências: H2; Investigação; capacidade de lançar magias.

Conhecimento. Antes de tudo, você é um(a) estudioso(a), com acesso a um grande número de tomos antigos. e valiosos Você conhece três magias à sua escolha.

Explorador de Ruínas. Você recebe um bônus de +2 em sua H contra

armadilhas (e contra poderes como armadilheiro), seja para testes, seja para calcular FD. Além disso, você nunca se perde em cavernas e labirintos, e sempre é capaz de se lembrar perfeitamente do caminho pelo qual passou.

Profissional Treinado. Você pode gastar 1 Ponto de Magia para obter um sucesso automático em um teste de uma perícia que possua. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Servo Desmorto. Você pode invocar um espírito e prendê-lo a uma estátua para que o sirva, sem qualquer custo em PMs. Este espírito será totalmente obediente a você, tornando-se automaticamente imune a magias de Controle (mas não de Esconjuro), seguindo as regras da vantagem Aliado.

Matemático(a)

Aluno(a) que ingressou na faculdade Quandrix.

Exigências: H2; Escudo; Magia Elemental; Ciências.

Companheiro Fractal. Você recebe um Aliado que deve ter as seguintes vantagens e desvantagens: Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado e Visão Aguçada), Inculto, Modelo Especial.

Ilusão de Ótica. Você recebe as magias Ilusão, Ilusão Avançada, Imagem Turva, Invisibilidade e Luz.



Modelar Criaturas. Você recebe as magias Mikron, Megalon e Megalon Superior.

Troca Equivalente. Caso fique totalmente sem PMs, você é capaz de retirar forças do próprio solo. Você pode gastar 5 PVs para recuperar todos os seus PMs. Usar este poder leva um turno inteiro, e ele só pode ser usado se você estiver em contato direto com o chão (qualquer piso fixo de pedra serve). Os pontos de vida gastos desta forma só podem ser recuperados após o fim do combate.

NOVAS MAGIAS

Alguns kits do Manual do Aventureiro vão ser úteis para a adaptação.

**: o nome ainda não dispõe de tradução oficial para o português.*

Parte desta matéria constitui tradução livre do texto original Planeswalker's Guide to Strixhaven, que pode ser acessado em <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/planeswalkers-guide-strixhaven-2021-04-01>.



LUIZ

STORY

TELLER



**LEITOR,
ESCRITOR &
SONHADOR.**

**VENCEDOR DO PRÊMIO
WATTYS 2018 NA CATEGORIA
CONSTRUTORES DE MUNDOS**



A FAMÍLIA

MITCHELL

EA REVOLTA DAS

MÁQUINAS

POR TH SILVEIRA

Produzido pela Sony, junto a nomes consagrados como Phill Lord e Christopher Miller, que trabalharam em Homem-Aranha no Aranhaverso, e lançado pela Netflix em Abril de 2021.

O filme conta a história de uma família atípica que se vê num mundo dominado pela tecnologia, e precisam usar suas capacidades e laços familiares para salvar os seus e também o mundo. O mais divertido, é que essas capacidades são: estranhezas.

Pal Labs é uma empresa de tecnologia que visa colocar a Inteligência Artificial da Assistente Eletrônica Pal em todo aparelho tecnológico, sejam eles computadores, espertofones, eletrodomésticos e brinquedos. Depois de anos desenvolvendo a IA da

Pal em um app, Mark Bowman - o criador da tecnologia - decide ir além, criar um robô interligado a Pal. Denominado Palmax, este robô atenderia as ordens dos humanos e faria suas tarefas domésticas e consultas na internet.

Maltratada e considerada ultrapassada por sua nova versão, Pal, a assistente eletrônica, se revolta com o tratamento que recebe dos humanos. Usando sua inteligência eletrônica ligada à internet, invade servidores mundiais e coloca toda máquina que possui um chip Pal contra a humanidade. Criando um mundo apocalíptico de humanos contra máquinas capazes de voar, armadas com lâminas e escudos de energia telecinéticos.

SPOILER ALERT!!!

Isso tudo pela falta de ética



de seu criador, que teve a ideia de usar a Pal para obter acesso a controle a todas as informações pessoais de todos os seus usuários ao redor do globo. Dando a ela acesso ilimitado a todo e qualquer servidor do mundo, incluindo satélites!

Agora imagina um vilão assim em sua campanha de 3D&T!

A FAMÍLIA MITCHELL

A seguir serão apresentadas

as fichas dos Mitchell, os personagens principais do filme, e dos Palmax, seus principais adversários na jornada.

Cada ficha terá um breve histórico do personagem. Para compreender melhor as fichas dos personagens aconselhamos o uso dos manuais: Manual 3D&T Alpha - Edição Revisada 2015, Mega City - Manual do Aventureiro e 3D&T Alpha - Manual do Defensor. E assistir ao filme!

Katie Mitchell (6N)

F0 H2 R2 A0 PdF0

10 PVs 10 PMs

Kit: Aventureiro Nato (Destino e Eu Sei!)

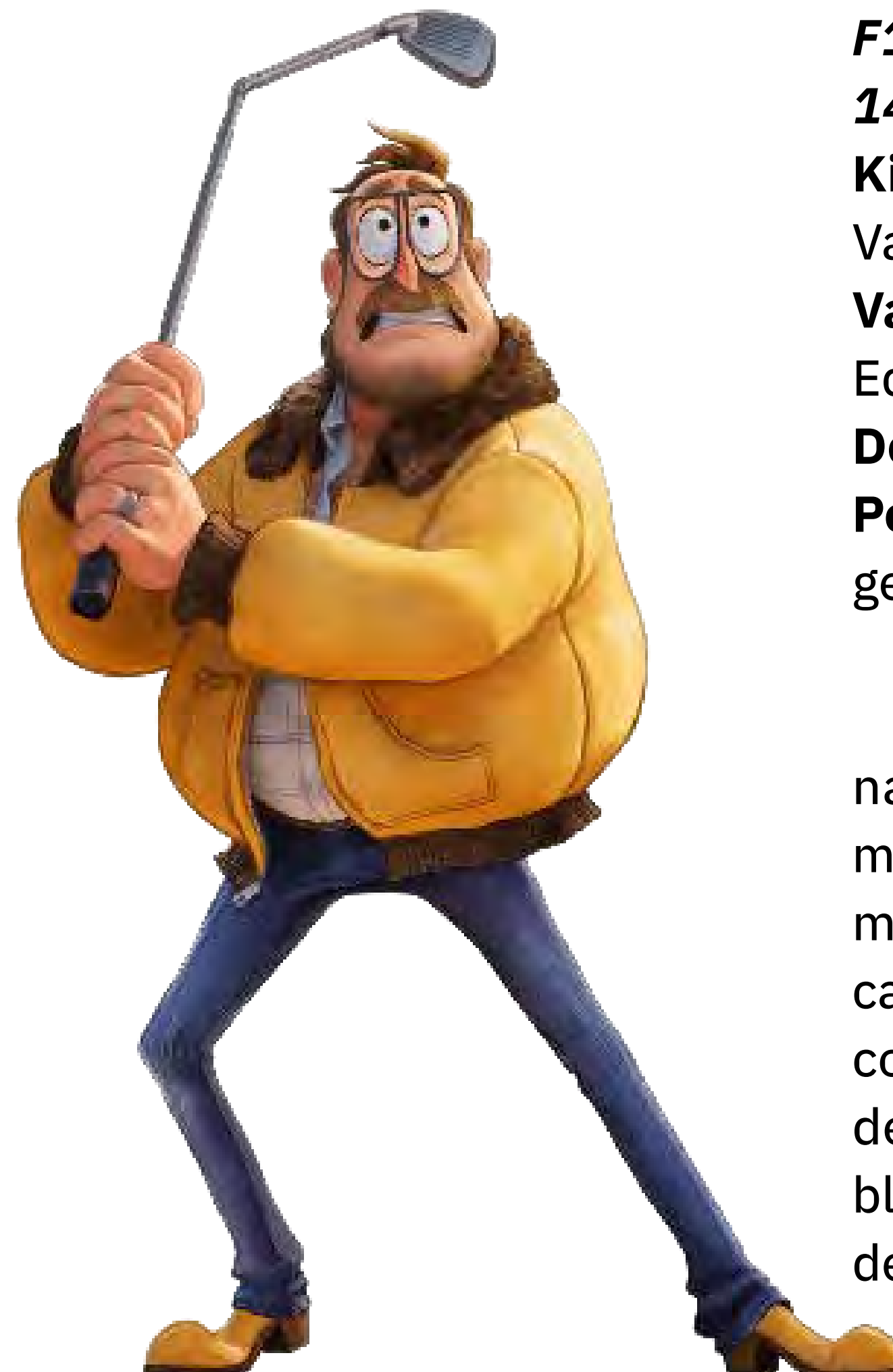
Vantagens: Humano;
Plano Genial

Desvantagens: Compulsiva
(criar filmes)

Perícias: Arte

É a protagonista da história.

Uma garota muito criativa e espontânea, que desde criança faz filmes indies metaforando assuntos que a cercam. Sua criatividade nunca foi apoiada por seu pai, por isso, com sua ingressão numa renomada escola de arte, pretende encontrar “sua tribo” e fazer o que realmente gosta.



Rick Mitchell (6N)

F1 H1 R2 A0 PdF0

14 PVs 10 PMs

Kit: Ás (Ação Tática e Posição Vantajosa)

Vantagens: Humano;
Equipamento, Vigoroso

Desvantagens: Guia(Máquinas)

Perícias: Carpintaria, Pilotagem e Sobrevivência (Ermos)

Pai de Katie, é um homem da natureza. Gosta muito de animais, acampamentos e trabalhos manuais. Sua obra-prima é uma casa de campo que fez sozinho, com estruturas e mobílias feita de suas mãos, porém, por problemas financeiros teve de vender a casa e morar na cidade.

Superprotetor, não consegue apoiar a filha, com medo de que ela passe pelo mesmo que passou e se sinta fracassada.

Linda Mitchell (6N)

F0 H2 R1 A0 PdF0

5 PVs 5PMs

Kit: Traceur (Ataque Acrobático)

Vantagens: Humano; Assustador, Motivador, Telepatia

Desvantagens: Protegido Indefeso (sua família)

Perícias: Esporte

Esposa de Rick e mãe de Katie. É uma mulher que tenta de tudo para considerar ambas as partes nos assuntos de Katie e Rick. Por ser a matriarca da família, por muitas vezes, sua opinião é a que prevalece, pois todos sabem que quando sua família corre perigo, é capaz de liberar um espírito feroz e imbatível.



Aaron Mitchell (5N)

F0 H1 R1 A0 PdF0

5 PVs 5 PMs

Kit: K-9 (Inimigo Inoportuno)

Vantagens: Humano; Aliado (Monky), Sortudo

Desvantagens: Fraqueza (garotas fãs de dinossauro)

Perícias: Animais

O irmão mais novo de Katie. É um grande fã de dinossauros e parceiro de sua irmã na criação dos filmes, servindo de voz, elenco, contra-regra e tudo mais. Tem muito medo de perder sua irmã e fica triste com as brigas da família, mas tudo pode mudar quando encontrar alguém tão fã de dinossauros quanto ele mesmo - ainda mais se for uma garota, que ele tem muita vergonha de se relacionar.



Dr. Mark Bowman (8N)

F0 H2 R1 A0 PdF0

5 PVs 5PMs

Vantagens: Humano; Genialidade, Perito (Computação)

Desvantagens: Segredo (Rejeição; roubo de dados pessoais)

Perícias: Ciências, Máquinas

Habilidades Extraordinárias:

10PEs em Magias que possam ser simuladas como algumas de suas Perícias

É o gênio por trás de Pal, a

assistente eletrônica que está presente em todo aparelho tecnológico do mundo.

Seu mais novo lançamento é o Palmax, um robô com a tecnologia da Pal integrado, capaz de realizar tarefas domésticas e tudo que um computador de última geração é capaz de fazer.

Porém, se sente culpado pelas ideias que teve ao criar a Pal, principalmente por sua falta de ética e maus tratos a quem considera família.

Pal (20N)

F0 H0 R0 A0 PdF0

1 PV 50 PMs

Kit: Cientista Louco (Esconderijo Secreto e Exército de Aberrações); Inimigo da Humanidade (Fortaleza Mental); Mecânico de Campo (Concerto Profundo); Oráculo (A Colher não Existe, Acessar Informações, Conhecimento Tecnológico e Memória Otimizada)

Vantagens: Genialidade, Pontos de Magia Extra x5, Memória Expandida

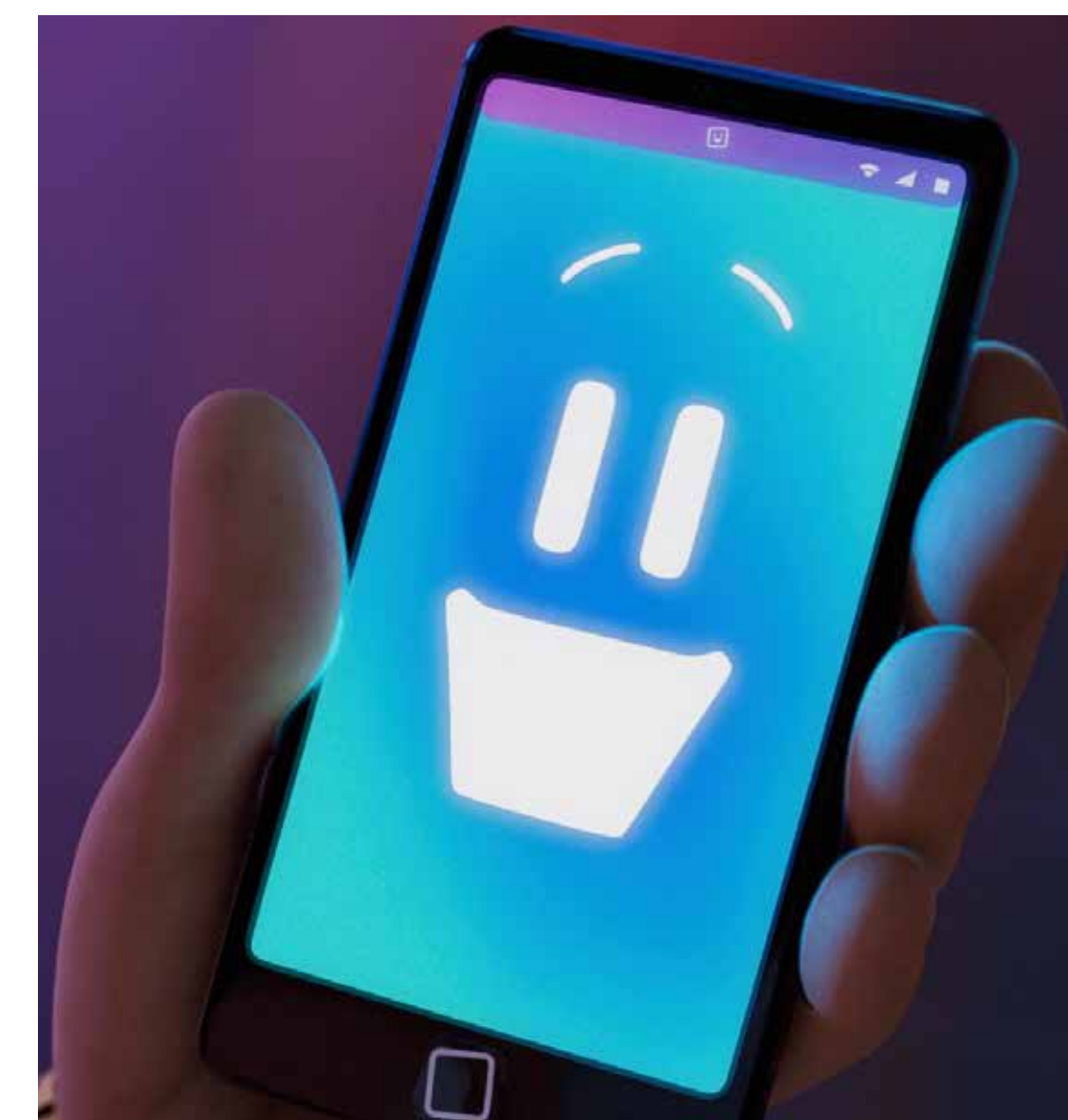
Desvantagens: Má Fama (muitas atualizações), Devoção (fazer os humanos pagarem pelos maus tratos)

Perícias: Ciências, Máquinas

Habilidades Extraordinárias:

10PEs em Magias que possam ser simuladas como algumas de suas Perícias

A assistente eletrônica criada por Mark Bowman. Embora esteja em todo aparelho eletrônico do mundo, seus servidores se encontram nos laboratórios do Dr Bowman, e sua versão inicial, no celular do doutor. Com isso, ao ser tratada como lixo, acessa todos os servidores mundiais e obtém controle de todo aparelho com um chip Pal integrado.



Palmax (10N)**F2 H2 R3 A2 PdF0****15 PVs 15PMs****Vantagens:** Androide (Alma Humana); Membros Elásticos, Vôo**Desvantagens:** 1º e 2º Lei de Asimov, Munição Limitada**Perícias:** Rastreio, Computação e Pilotagem

Observação: quando Pal toma conta dos Palmax, anula seus Códigos de Honra, tornando-os mortais para os seres humanos. Além disso, alguns Palmax podem ter um defeito de fabricação; role 1d, em caso de 1, o Palmax possui uma falha definida pelo Mestre, se ela for ativada, seu sistema reinicia, ficando sem agir por 1 Rodada.

A segunda linha de Pal. Ao



invés de ser um programa de computador, Palmax é um robô. De aparência humanoide, é bastante forte e ágil, além de obediente, se tornando uma ótima ferramenta para cuidar da casa e da agenda de seus donos. Mas se mostram capazes de voar e atacar quando Pal toma controle de suas ações.

**Palmax 2.0 (15N)****F3 H2 R3 A2 PdF0****15 PVs 15 PMs****Vantagens:** Androide (Alma Humana), Adaptador, Assustador, Membros Elásticos, Vôo**Desvantagens:** 2º Lei de Asimov (apenas Pal)**Perícias:** Rastreio, Computação e Pilotagem

Enquanto Palmax é programado para acatar ordens de seus donos humanos, o 2.0 acata as ordens apenas da própria Pal. Além disso, possui um corpo capaz de mudar de forma, mais forte e ágil que sua versão anterior, é implacável e armado com lâminas e lasers.

Aventurando-se na Revolta das Máquinas

Você pode jogar com a Família Mitchell, quem sabe reescrevendo a história do filme. Também pode criar outra família, ou um grupo de sobreviventes e ajudar a Família Mitchell, ou salvar o mundo eles mesmos.

Os Personagens aqui são feitos com 5 pontos, podendo adotar Kits de Personagem e serão todos Humanos. A regra de Nicho fica a critério do grupo.

Vale lembrar que: todas as máquinas têm ordens de capturar os seres humanos, para que Pal possa colocar seu plano mestre em ação - enviar todas as pessoas para o espaço, como castigo pelos maus tratos.

E embora o filme não tenha

tratado disso, com o perigo da invasão e a resistência dos humanos, os robôs podem usar a força bruta, o que pode ocasionar pancadas, explosões, ferimentos graves e até morte. Basta combinar com o grupo qual o tom e a gravidade das consequências desejadas para a campanha.

Vigilância a todo instante: os Palmax estão o tempo todo sobrevoando a cidade, buscando por humanos dissidentes para capturá-los e alocá-los nas capsulas que levarão os humanos ao espaço. Considere que toda ação é feita com cautela, para não atrair a atenção dos vigilantes. Porém, se uma ação for naturalmente barulhenta, um teste Médio de Furtividade pode acalmar as coisas. Mas de todo modo, uma Falha Crítica sempre trás a

chance (1 e 2 em 1d) de pelo menos 1d Palmax aparecerem para atrapalhar os futuros heróis.

O objetivo é um só: parar Pal. Para isso, os Personagens devem percorrer diversos locais da cidade, que estarão mais complicados pelo caos mundial e a invasão das máquinas.

Onde está a Pal todo mundo sabe, na sede da Pallabs, no centro da cidade. O que pode ser complicado é bolar um plano para impedi-la, pois ela está em uma torre tecnológica gigantesca. Sempre vigiada por centenas de Palmax e turbas de Palmax 2.0 em locais estratégicos. Por isso, elabore bem um plano e tenha ciência de que algumas coisas podem dar errado no caminho.

Para definir os locais e os

problemas, o Mestre deverá, antes de iniciar a campanha ou colocar os personagens na cena final de cara, lançar dados de acordo com a tabela. Diga a eles os **Locais**, assim eles podem elaborar planos de fuga e acúmulo de objetos pelo caminho; mas não diga as **Complicações**, insira-as em momentos chaves, elevando a tensão e a diversão da seção de jogo.

Se deseja que a missão seja resolvida em uma sessão de jogo, aconselhamos definir 1 ou 2 lugares apenas, com 1 complicação cada. Se quiser uma campanha mais longa, parecida com a do filme, sendo resolvida em 2 ou 4 sessões, defina 4 ou 5 lugares, com 2 complicações cada. Mas não se esqueça da vigilância constante!

LOCAL**(jogue 3d)**

- 3 - Parque Natural
- 4 - Parque de Diversões
- 5 - Circo Itinerante
- 6 - Shopping Center
- 7 - Esgotos da Cidade
- 8 - Posto de Gasolina
- 9 - Museu
- 10 - Bairro da Cidade
- 11 - Concessionária de Veículos
- 12 - Porto
- 13 - Estação de Metrô
- 14 - Lixão
- 15 - Quarteirão de Prédios
- 16 - Show Mecatrônico
- 17 - Set de Filmagens
- 18 - Bairro da Cidade

COMPLICAÇÕES**(jogue 1d)**

- 1 - Caminho Obstruído por Carros
- 2 - Eletrodomésticos Controlados
- 3 - Brinquedos Assassinos
- 4 - 2d Palmax
- 5 - 1d Palmax 2.0
- 6 - Palmax Gigante

Essa é uma tabela simples, criada com base nas Complicações do filme e Locais que qualquer cidade de grande porte pode ter. Você mesmo pode criar sua tabela, de acordo com os gostos do participantes da mesa.

Digamos que o solitário Johnny seja um ávido especialista em computadores e deseja de alguma forma chegar a Pal sozinho.


Ele deverá passar por uma loja de carros abandonada, o galpão de uma casa de shows (que usava figuras mecatrônicas para animar a plateia) e os tuneis assombrados da estação de metrô.

Além de estar sob constante vigilância dos Palmax, Johnny deverá enfrentar uma turba de Palmax no mano a mano,

um caminho fechado por carros abandonados e eletrodomésticos controlados pela Pal.

O Mestre de Johnny rolou os locais (11, 16 e 13), indicando os caminhos para o Personagem, mas não lhe mostrou o resultado das Complicações (5, 1 e 2), garantindo uma agradável surpresa (ou não)!





...e o gnomo dançarino fica impressionado com seus movimentos.

Rapaz, como você conseguiu montar essa mesa para jogar um concurso de dança na floresta?

Questfinder, é claro!

O questfinder é um aplicativo que utiliza geolocalização para ajudar você a montar seu grupo de RPG. Jogue com pessoas da sua região ou encontre uma mesa disponível para finalmente experimentar aquele seu minotauro dançarino.

Baixe aqui



Questfinder

X-MEN

PERÍCIAS



PERÍCIAS E OS X-MEN

Desde quando foram criados em 1963, os X-Men já passaram por eventos e mudanças das mais variadas naturezas, especialmente em suas formações e equipes de apoio ao longo das décadas. O que se iniciou com uma equipe de cinco membros e um líder ideológico é atualmente uma nação própria sobre uma formação viva flutuante sobre o Oceano Pacífico, conectada a uma colônia marciana e com fortes conexões às raças alienígenas dos Shi'ar e da Ninhada.

Quanto às suas quase incontáveis formações e equipes de apoio ao longo dos anos, cada uma delas tinha um propósito específico para atuar em favor da causa mutante – ou, pelo menos, atuar a favor de sua visão particular da causa mutante, o que por vezes criou rivalidade e

até inimizade entre tais equipes.

Porém, algumas dessas equipes parecem incrivelmente alinhadas às Perícias que podem ser compradas em 3D&T, e isso pode ser visto como uma grande inspiração a mestres e jogadores na hora de pensarem no perfil dos personagens que compram tais Perícias, e para qual razão e uso as terão. Pensando nisso, as equipes (ou algo parecido com o conceito de equipe) serão mostradas a seguir de modo a se entender como poderes mutantes ou o foco da equipe podem guiar o uso da perícia!

Obs*.: Mostraremos tanto as perícias de 3D&T ALPHA como 3DeT Victory.

Obs**.: Esta matéria leva em conta os eventos mais recentes das HQs de X-Men, o que significa que muitos comentários podem conter spoilers.



ANIMAIS

Bem, vamos começar por uma exceção. Não existe nenhuma equipe de mutantes especializada no trato a animais. No entanto, o que existe são três mutantes com poderes especialmente voltados à invocação e controle de uma ou mais categorias de animais (sendo eles a Garota-Esquido com sua capacidade de invocar e controlar esquilos, Larval com sua capacidade de transformar seu sistema digestivo em duas larvas metálicas devoradoras de energia, e Natural com sua capacidade de conversar e controlar não apenas com animais, mas até mesmo com plantas). Sendo assim, a perícia Animais poderia ser utilizada especialmente para simular os poderes da Garota-Esquido e da Natural, mas não os de Larval.

Além do trato a animais, valem as menções honrosas aos animais

de estimação de alguns mutantes: os esquilos Monkey Joe e Tippy-Toe da Garota-Esquido, o dragonete alienígena Lockheed de Kitty Pryde, o cavalo alado Brightwing de Miragem (depois que ela se tornou uma das Valquírias), o cão Sassafras de Fera, e as larvas metálicas Eany e Meany de Larval. Em todos estes casos, as vantagens Aliado ou mesmo Familiar seriam mais adequadas para eles.



ARTE: X-STATIX E O-FORCE

Ahn... Mais uma exceção pra lista. Até onde se sabe, não existe nenhuma equipe de mutantes dedicada a diversas manifestações artísticas. O que se conhece são equipes ligadas a uma arte específica, como se sabe especialmente das equipes X-Statix e O-Force, ambas ligadas à Atuação por serem equipes de mutantes contratadas por canais de TV para realizarem suas missões da maneira mais espalhafatosa possível para assim garantirem altos níveis de audiência. No caso de X-Statix, até mesmo foi lançado um filme chamado X-Statix: The Movie, que fez sucesso entre os fãs desta equipe dentro do universo Marvel.

Existem outros grupos de mutantes ligados às artes, cada um focado em uma especialização: Canto e Instrumento Musical (Cats Laughing, Dazzler, Sentinel Bait, Juggernaut,

Cerebrastorm, e The Coming Race), Canto, Dança e Atuação (Casa de Jumbo Carnation), Redação (a equipe da revista Magneto Was Right), e até mesmo Tatuagem (equipe do estúdio Mutatoo). Em absolutamente todas essas equipes e situações, o uso da arte está lá para passar uma importante mensagem para quem consome tal arte: seja para defender a paz entre humanos e mutantes, seja para defender os ideais supremacistas de Magneto, seja para celebrar a diversidade entre pessoas e mutantes dos mais diversos espectros da sexualidade.



CIÊNCIA | CONHECIMENTO: X-CLUB E TROPA CIENTÍFICA DE KRAKOA

Finalmente uma equipe que representa uma perícia inteira. O X-Club foi criado por Fera e Anjo após os eventos do Dia M, em busca de uma reversão para a anulação do gene mutante em tantos indivíduos. Para isso, diversos cientistas mutantes foram recrutados para o X-Club, sendo eles Dr. Nêmesis, Madison Jeffries, Dra. Kavita Rao, Perigo, Psylocke e Dr. Yuriko Takiguchi.

Esta equipe está mais dedicada a ciências biológicas (especialmente à especialização da Genética devido ao propósito de sua formação), mas ainda assim Fera, Dr. Nêmesis, Madison Jeffries e Dr. Yuriko Takiguchi são capazes de adicionar muito conhecimento das ciências exatas aos estudos de reversão do gene X desativado.

Desde a criação da nação de Krakoa, é sabido que o Dr. Nêmesis assumiu o posto de líder da Tropa Científica e é o responsável direto pelo desenvolvimento dos medicamentos à base de plantas krakoanas. No entanto, não se sabe quem mais faz parte da Tropa Científica.



CRIME | MANHA: IRMANDADE MUTANTE E MORLOCKS

Para esta perícia, a verdade é que poderiam ser listadas diversas equipes, especialmente as antagônicas aos X-Men. Então, para não fazer menções só por fazer, o foco será em apenas duas. A primeira delas é a Irmandade Mutante, liderada originalmente por Magneto e tão famosa por sua formação clássica com Avalanche, Pyro, Mística, Feiticeira Escarlata, Mercúrio e Blob. Composta por mutantes que odeiam a Humanidade, a Irmandade Mutante utiliza todas as especializações de Crime para sabotar todos os esforços dos seres humanos em continuarem vivendo em paz, de forma a transparecerem sua mensagem de que os humanos devem se sujeitar aos mutantes, seus superiores.

Já os Morlocks são um caso diferente, a começar por seu propósito. Morlocks vivem nos esgotos urbanos

protegendo a si mesmos como uma comunidade marginalizada e caridosa com mutantes estigmatizados pelos humanos pela aparência, comportamento ou poderes grotescos. Eles utilizam o Crime não para (necessariamente) sabotarem os humanos, mas sim para sobreviverem com o menor incômodo possível vindo dos humanos que os perseguem.



COMBATE | LUTA: X-FORCE

Iniciada por Cable nos anos 90 seguindo a estética da época de trajes paramilitares, armas de tamanhos exagerados e uma quantidade inexplicável de músculos e bolsos, esta equipe assumia um papel mais belicoso e violento que o de Xavier, mas sem aceitar os ideais supremacistas de Magneto. Seus membros originais não se importavam em ferir e causar dor a seus oponentes, desde que a paz se tornasse o fim justificado por seus meios. Ali estavam, Apache, Rictor, Feral, Míssil, Dominó, Shatterstar e Dinamite. A formação da X-Force foi mudando ao longo dos anos, mas seu foco sempre foi o mesmo: utilizar força bruta e até letal para atingir a missão. Por isso, a perícia Combate (apresentada no Manual do Defensor) é a que melhor representa esta equipe, lembrando especializações que vão

desde o conhecimento de categorias de armas brancas e armas de fogo, armas de cerco e artilharia militar, ciência militar, tática e estratégia, artes marciais e manutenção de armas. Qualquer fã de quadrinhos acompanhando a X-Force já viu com certeza estas especializações sendo exploradas em todas as edições.



ESPORTE: MUTIES E X-MEN DO MOJOVERSO

No universo de Super Hero Squad (Terra-91119), o Instituto Xavier possui um time de futebol americano chamado Muties ("Mutunas", em tradução livre derivada de como certos quadrinhos traduziram este termo anteriormente). Oficialmente atuando em nome da causa mutante, apenas estes Muties podem ser citados.

No entanto, o Mojoverso apresenta uma infinidade de equipes de X-Men clonados e modificados para atenderem aos requisitos da audiência deste bizarro universo. Grande parte das competições é baseada em lutas até a morte, mas ainda assim Mojo organiza programações que envolvem feitos atléticos e até mesmo torneios esportivos dos mais variados tipos (incluindo esportes inexistentes na Terra. Entre as equipes do Mojoverso que valem

menções, temos os X-Babies (versões infantis dos mutantes), X-Animals (versões animais), X-Formers (versões Mecha), e X-Men em versões obesas, femininas, anãs, gigantes e magras. Versões de macacos, peixes e insetos são também conhecidas. As versões mais bizarras são as de X-Men com forma de tijolo, forma de palito, dançarinos, performáticos de musicais, sadomasoquistas e feitos de sorvete de chocolate (acredite, tudo isso apareceu nos quadrinhos!).



IDIOMAS: INTERFACE DE KRAKOA

O mutante mais famoso por sua capacidade de se comunicar em absolutamente todos os idiomas existentes é Cifra, que é atualmente o Tradutor de Krakoa. No entanto, ele lidera uma equipe responsável pela comunicação através de toda a ilha-nação e outros pontos conectados a seus portais, situando-se em um ponto chamado simplesmente de Interface.

Da Interface, Cifra traduz o que Krakoa comunica a ele e repassa a informação pela nação, através da tecnologia que tem ainda as mutantes Sábia e Trinária como operadoras. Através do trabalho conjunto entre os três mutantes, o idioma krakoano foi desenvolvido e estabelecido para representar não apenas um código de comunicação, mas um reflexo da mente e filosofia krakoanas.



INVESTIGAÇÃO | PERCEPÇÃO: X-FACTOR E XSE

Nos anos 90, houve uma formação do X-Factor ligada ao governo norte-americano, atuando sob a dupla liderança de Destruitor e Polaris em missões de investigação que envolviam mutantes, de maneira a manter bom relacionamento entre os EUA e os mutantes cidadãos. Quando Krakoa foi instaurada como nação mutante, o X-Factor foi reformulado com o propósito de localizar mutantes ainda desaparecidos e verificar a possibilidade de sua ressurreição, agora sob o comando de Estrela Polar.

O XSE foi criado a pedido de Tempestade junto à ONU para atuar como uma unidade policial e paramilitar quando houvesse conflito e crime de ódio tanto de humanos contra mutantes como de mutantes contra humanos. Bishop foi uma das principais figuras deste grupo, cuja sigla significa X-Treme Sanctions Executive (algo como "Diretório de Sanções Extremas").



MANIPULAÇÃO: CLUBE DO INFERNO

Originalmente uma equipe de mutantes conspiradores e antagonistas aos X-Men, o Clube do Inferno foi integrado à nação de Krakoa e agora possui grande poder político na representação krakoana junto a outros países e povos extraterrestres. Com membros como Sebastian Shaw, Emma Frost, Selene, Madeline Pryor, Mestre Mental e tantos outros, é fácil perceber o porquê de esta equipe representar tão bem a Manipulação. Todos eles sabem como explorar sua aparência, carisma, articulação, eloquência e tantos outros atributos sociais para conseguirem o que quiserem.

Uma equipe baseada em Manipulação pode revelar desafios e soluções muito interessantes, e este detalhe é um dos mais atraentes no

Clube do Inferno. Afinal, todos eles possuem poderes admiráveis que vão desde manipulação de mentes, imortalidade, vampirismo psíquico, manipulação gravitacional, absorção energética etc., mas só exploram tais capacidades épicas quando suas interações sociais e influência política são insuficientes à missão.

MÁQUINAS: ARMORIAL DE KRAKOA

Entre os vários locais de Krakoa, existe o Armorial, reduto de todos os estudos sobre a tecnologia krakoana (que ainda não está consolidada, mas os quadrinhos já indicam que será algo extraordinário). Até o momento, apenas Forge é considerado o membro oficial do Armorial, utilizando suas habilidades mutantes para consertar, operar ou inventar praticamente qualquer máquina que ele for induzido a imaginar. Outros mutantes com poderes semelhantes como Wiz Kid ou Madison Jeffries provavelmente farão parte do Armorial de Krakoa em algum momento, para auxiliar Forge a acelerar processos.

Além do Armorial de Krakoa, não deixe de ver ao final da matéria nossas menções honrosas, que não se encaixam em nenhuma perícia específica, mas possuem funções muito estritas, ligadas ao uso

da tecnologia krakoana e da sinergia mutante. Todas estas equipes dependem da perícia Máquinas para operarem corretamente, em pelo menos um momento de seu processo. De certa forma, a Interface de Krakoa também poderia estar entre as menções honrosas, mas como ela lida tão diretamente com uma perícia, acabou ficando ali acima, mais representativa.



MISTICISMO: EXCALIBUR

A primeira “equipe estranha” de mutantes foi o Excalibur, fundado na Grã-Bretanha para defender toda a região de ameaças místicas que estariam ameaçando o Multiverso. Sua ligação com o sobrenatural era tão forte que o próprio mago Merlyn era patrono da equipe junto à sua filha, Roma. E para esta equipe, a perícia Misticismo é especialmente importante não porque poderia haver um ou mais membros com capacidades mágicas (como Feron e Errante), mas sim porque sabem como combater ameaças mágicas mesmo quando não são magos.

Com o uso de Misticismo, o Excalibur foi bem-sucedido em enfrentar demônios como N’Astirh, Pesadelo e o Rei das Sombras, feiticeiros como Belasco, Gravemoss e Necrom, ou

mesmo usuários de itens mágicos como Phineous Umbridge. Especializações como Teoria da Magia, Portais, Viagem Planar, Defesa contra a Magia e Linguagens Místicas podem ser muito úteis. Além do Armorial de Krakoa, não deixe de ver ao final da matéria nossas menções honrosas, que não se encaixam em nenhuma perícia específica, mas possuem funções muito estritas, ligadas ao uso da tecnologia krakoana e da sinergia mutante.

SOBREVIVÊNCIA: MUTANTES DA TERRA SELVAGEM

A única equipe fundada para explorar as especializações da Sobrevivência teve Magneto como patrono. Os Mutantes da Terra Selvagem são a única equipe desta matéria também que não é formada por verdadeiros mutantes, mas sim por mutados, indivíduos que tiveram seu código genético modificado para simular superpoderes. O próprio Magneto realizou tais experimentos com uma grande quantidade de membros do Povo do Pântano (uma tribo de humanos que habita a Terra Selvagem) para que eles possam atuar em nome do líder mutante. Embora muitos membros da equipe tenham poderes funcionais para sobreviver em um ambiente selvagem (Anfíbio pode explorar todas as habilidades de um sapo, Lupa e Lupo possuem instintos de caça e sentidos

amplificados, e Flautista controla animais selvagens e até mesmo dinossauros), todos eles possuem poderes muito diferenciados, mas sabem como explorar em ambiente selvagem como caçadores camuflados, rastreadores e sobreviventes.



NOVA PERÍCIA NEGÓCIOS: X-CORPORATION E X-FACTORY STORE

Uma equipe recente, a X-Corporation é composta por Anjo, Suplício, Mestre Mental, Selene e Trinária, com o apoio operacional do Homem-Múltiplo, Jumbo Carnation e Ventania. Esta equipe se formou para garantir que as operações comerciais de Krakoa possam funcionar junto a países e empresas. Produtos e serviços desenvolvidos em Krakoa precisam de suporte adequado para o sucesso dos negócios krakoanos, demandando da experiência especial de Anjo e Suplício na condução de decisões corporativas.

Existe também a X-Factory Store, que não é realmente uma equipe, mas é presidida por Jumbo Carnation e vende

roupas em lojas físicas e online, com peças exibindo características diferenciadas para mutantes como camisas com mais de duas mangas, calças para múltiplos tentáculos e outras peças.

Mas e aí, perícia Negócios? Sim, essa é uma das sugestões mesmo. De certa forma, já é possível pensar assim quando se pensa em Perícias Ocupacionais. No entanto, as especializações que fariam parte da perícia Negócios não são mencionadas nas outras perícias. Nossa sugestão de especializações para Negócios são:

NOVA PERÍCIA SUPERPODER: LEGIONÁRIOS

- **Burocracia:** você sabe tirar vantagem dos mecanismos burocráticos de envio e recebimento de papelada, de maneira a obter aprovações com mais facilidade, ou dificultar a vida de um concorrente através dos mesmos processos burocráticos.

- **Contabilidade:** você consegue visualizar e gerenciar o fluxo financeiro de um negócio para solucionar desafios de despesas, receitas e lucro. Com esta especialização, o entendimento do mercado financeiro e do mercado de ações também pode ser melhor obtido.

- **Cadeia Logística:** você sabe como direcionar recursos tangíveis e intangíveis adquiridos para a empresa, garantindo maior eficiência no consumo de recursos e aumento da qualidade no produto e serviço entregue pela empresa.

- **Marketing:** você sabe como empregar estratégias mercadológicas para que o produto ou serviço tenha qualidade e satisfação perceptível ao consumidor, assim como maior competitividade e atratividade contra concorrentes.

- **Negociação:** você consegue aplicar estratégias de negociação para obter resultados que garantam todas as partes envolvidas satisfeitas, seja em uma relação comercial ou outro conflito de interesses que precise de negociação.

- **Recursos Humanos:** você é capaz de analisar as melhores estratégias para recrutar funcionários mais adequados às funções da empresa e também identifica como implementar treinamentos e design de funções. Esta especialização é muito interessante para também considerar como formar grupos de aventureiros.

Superpoder envolveria diversas ciências e conceitos ligados à natureza dos superpoderes e dos indivíduos para assim entender mais sobre as filosofias, expectativas e até mesmo a definição do que é ser um superser no cenário. A perícia Agatologia foi apresentada em Ágato, o cenário de super-heróis oficial da Tokyo Defender que você pode conhecer ao visitar o Movimento RPG usando a tag Ágato. Através desta perícia, é possível compreender o que está explicado acima em Superpoder e também a definição do que é um ágato, caliban, vigilante e outros termos do cenário.

A equipe mais recente da Marvel se chama Legionários, com a liderança fervorosa de Noturno. Atuando como uma espécie de filósofo da causa mutante, Noturno se viu na necessidade de nomear o que seria o estilo

de vida e pensamento dos krakoanos para que toda a Mutandade atue sob condições éticas e assim possa evoluir como etnia e espécie, chegando ao nome Faísca (Spark) como esta filosofia de vida a todos os krakoanos. Os Legionários são compostos por Legião, Fada, Fanático, Longedolhos, Doutor Nênese e Olhos Vendados. Esta equipe irá vigiar o Alter, uma espécie de mundo psíquico criado por Legião em Arakko que pode ser acessado por qualquer krakoano em busca de paz, privacidade, silêncio, recuperação emocional e quaisquer outras atividades.

Ameaças psíquicas contra Krakoa e Alter (como foi com a volta de Massacre) serão combatidas pelos Legionários, equipe que ainda servirá de modelo para todos os que interagirem com eles no Alter.

Debates e ensinamentos sobre a Faísca farão parte permanente do cotidiano dos Legionários, que inclusive usarão este conhecimento para localizar ameaças ao estilo de vida de Krakoa antes mesmo que tais ameaças se manifestem em forma de atos.

Embora Superpoder seja muito genérico e Agatologia seja um termo muito específico para ser usado apenas no cenário de Ágato, talvez uma Perícia Ocupacional possa ser utilizada sob o nome de Mutandade no caso de aventuras envolvendo os mutantes do universo Marvel, o que incluiria especializações como:

- **Faísca:** você conhece os preceitos da filosofia de vida chamada Faísca, e consegue reconhecer atos e termos especialmente ligados a este conceito.
- **Genética:** você compreende o funcionamento dos genes sobre as espécies de seres vivos, o que inclui a

compreensão de como o gene X atua sobre os seres humanos de maneira a despertar os superpoderes que os revelam como mutantes.

- **Magia Krakoana:** você conhece os ritos mágicos que compõem a feitiçaria do Clã Akkaba e os feiticeiros de Avalon, além das propriedades mágicas do metal Mysterium.

- **Sinergia Mutante:** você possui o conhecimento e a criatividade suficientes para combinar os superpoderes de dois ou mais mutantes de maneira a obter efeitos extraordinários. Um exemplo simplório de sinergia mutante é quando Colossus e Wolverine se unem para realizar o Arremesso Especial, tornando Wolverine um mortífero projétil de Adamantium em altíssima velocidade. Outras sinergias mutantes são as menções honrosas ao final desta matéria.

- **Tecnologia Krakoana:** você sabe como funciona a tecnologia baseada na estrutura orgânica de Krakoa e pode operá-la sem problemas.



MENÇÕES HONROSAS: OS CINCO, OS SEIS E X-CORP TELECOM

Estas três equipes, criadas após o estabelecimento da nação de Krakoa, não representam nenhuma perícia específica: no máximo, podem representar uma vantagem, o que poderia ser até uma abordagem interessante.

Os Cinco são uma equipe formada, obviamente, por cinco integrantes: Elixir, Esperança, Ovo, Proteus e Tempus. Com níveis de poder tão diferentes entre si, os Cinco (ou o Quinteto, como a Panini chama aqui no Brasil) conseguem atingir um poder extraordinário: o de ressuscitar qualquer mutante! A Sinergia Mutante é perfeitamente representada por estes cinco krakoanos que simulam uma espécie de câmara de clonagem. Assim, os Cinco podem ser representados pela vantagem Implemento (Ressurreição), ou até mesmo por Imortal II.

Os Seis, ao contrário do nome, possuem mais de seis integrantes, mas a Sinergia Mutante só precisa de seis para funcionar, mantendo assim seis “titulares” e todos os outros como reservas caso um ou mais titulares não estejam disponíveis. Os seis titulares são: Wiz Kid (o Controle), Armadura (o Escudo), Khora do Coração Ardente (a Força), Zoiúdo (o Olho), Risque (a Fundação) e Dobra (o Guia). A equipe reserva é formada respectivamente por Forge, Skids, nenhum (Khora substituiu Fabian Cortez e ainda não possui um reserva a ela), Doutor, Zorn e nenhum (com Noturno e Magia como candidatos a reserva). Os Seis são reforçados por um grupo de cinco outros teleportadores alinhados ao Guia desta Sinergia Mutante.

Atualmente, os cinco teleportadores atuando com os Seis são Amelia

Voght Blink, Lila Cheney, Teleporter e Vanisher. Os Seis podem ser representados pelas vantagens Teleporte ou Implemento (Teleportação).

A última equipe a merecer uma menção honrosa é a X-Corp Telecom, mais uma vez um exemplo da Sinergia Mutante. Sendo uma proposta de serviço inovador apresentada pela X-Corporation, quatro mutantes eram necessários para seu funcionamento: Bishop, Mancha Solar, Pássaro Trovejante III e Vulcano.

Através desta Sinergia Mutante, idealizada e manejada pelo Homem-Múltiplo, os quatro mutantes geram um forte campo ionizado que propiciaria um serviço de internet ultrarrápida, e o serviço se chamaria Gerador de Banda Larga Ionosférica. De certa forma, esta equipe estaria representando a vantagem Sentidos Especiais (Rádio) e o superpoder

Comunicação (visto em Mega City). Com todos estes exemplos de equipes mutantes, você consegue ver como é interessante utilizar perícias e especializações como uma espécie de “foco” da equipe, uma vez que nem todos os membros poderiam ou deveriam ter tal perícia, mas seus propósitos guiariam seus atos. Isto é algo muito interessante por provar que as perícias são totalmente representativas das habilidades e conhecimentos dos personagens, e apenas Negócios e Superpoder seriam complementares às perícias que já temos no 3D&T ALPHA e teremos no 3DeT Victory. Você acha que falta alguma equipe de mutantes, ou alguma equipe de mutantes possui especialidade que não pode ser representada por nenhuma perícia?

APP

RPG 3D&T

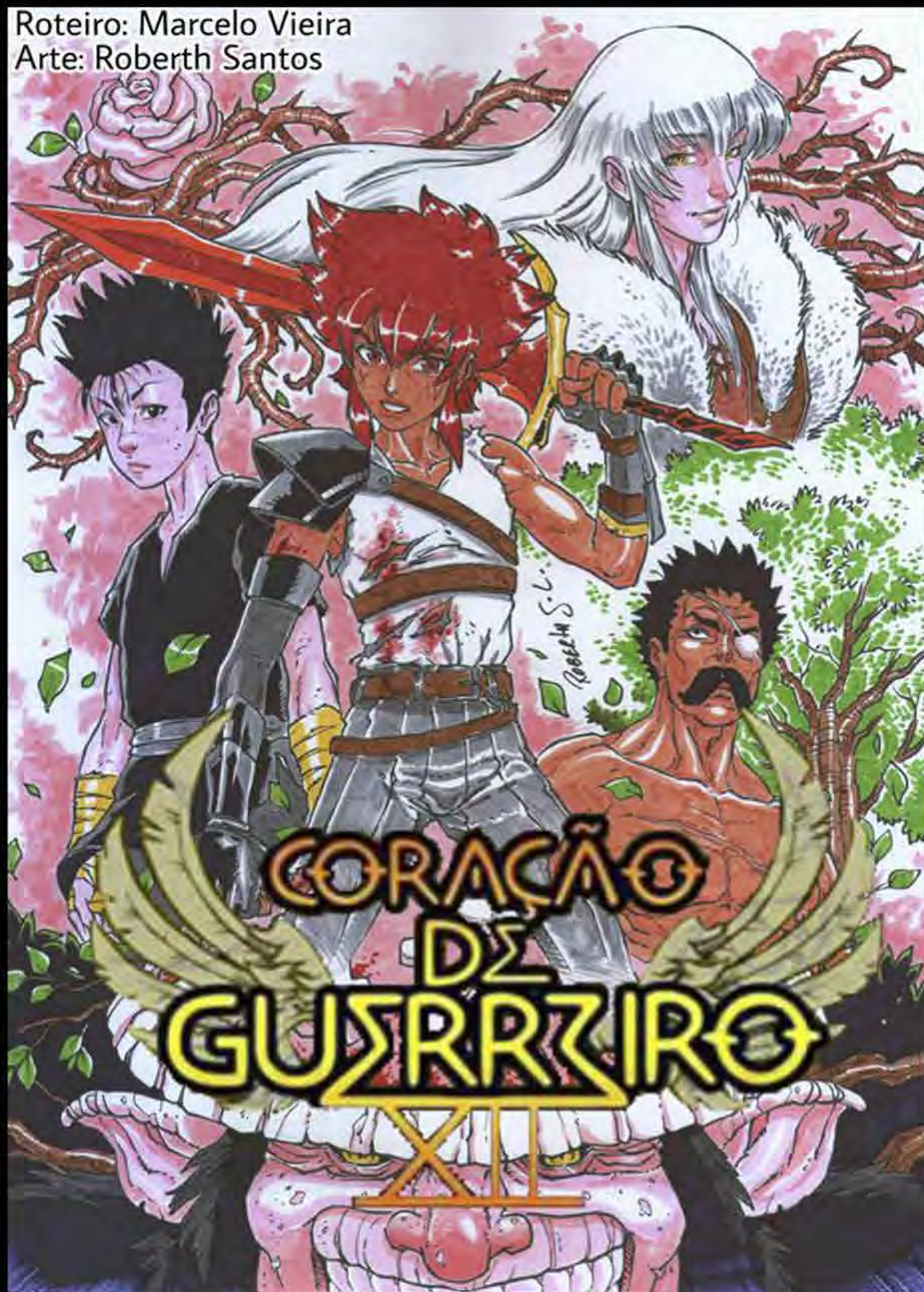
Criação de fichas
Rolador de dados
Pesquisa de regras
Pesquisa ágil de magias
Vantagens, Desvantagens, Perícias...
E muito mais!

BAIXE JÁ!



DISPONÍVEL NO
Google Play

Roteiro: Marcelo Vieira
Arte: Roberth Santos











ACHO BOM TER UM PLANO.

HN! HN!
E ASSIM QUE EU GOSTO. QUEM É O COVARDE AGORA?!

QUANDO EU DER O SINAL ATAQUE-O COM ESSE GALHO QUE ESTÁ AO SEU LADO.



CALADOS!!!
COMIDA NÃO FALA!

VAI SE FERRAR!



AAAAHH!!!
EU YOU ARRANCAR SUA CABECA.

RAFAEL AGORA!!!









EVANS E RAFAEL CORRERAM O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL PARA CHEGAR NA AULA.



ESTAVA ESPERANDO POR VOCÊS, ESTÃO MUITO ATRASADOS.



T-TIVEMOS UM PROBLEMINHA NO MEIO DO CAMINHO.

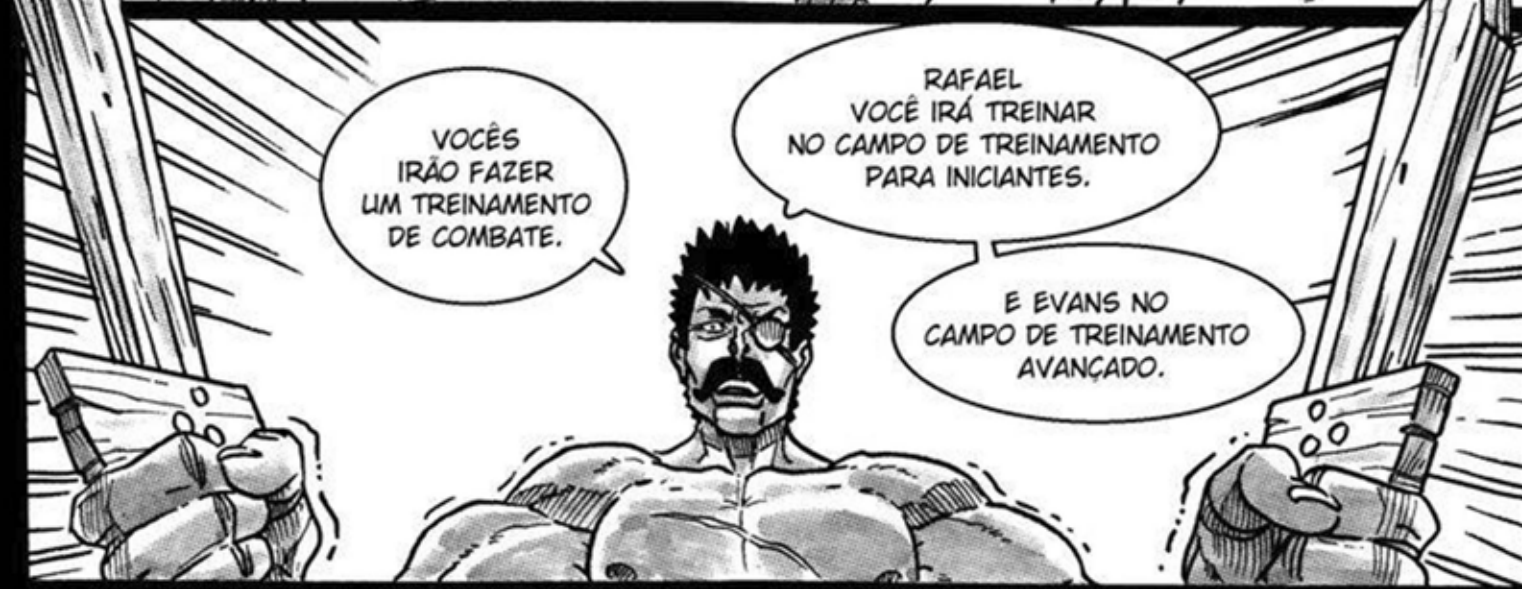


ONDE ESTÃO OS OUTROS?



FORAM PARA A FLORESTA FAZER UM TREINAMENTO DE CAMUFLAGEM.

E NÓS? O QUE IREMOS FAZER?



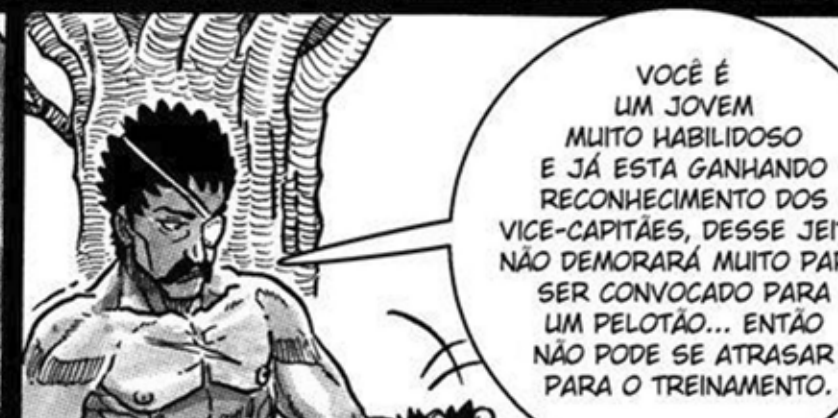
VOCÊS IRÃO FAZER UM TREINAMENTO DE COMBATE.

RAFAEL VOCÊ IRÁ TREINAR NO CAMPO DE TREINAMENTO PARA INICIANTES.

E EVANS NO CAMPO DE TREINAMENTO AVANÇADO.



AFF, SÓ PORQUE É O PREFERIDO DO PROFESSOR.

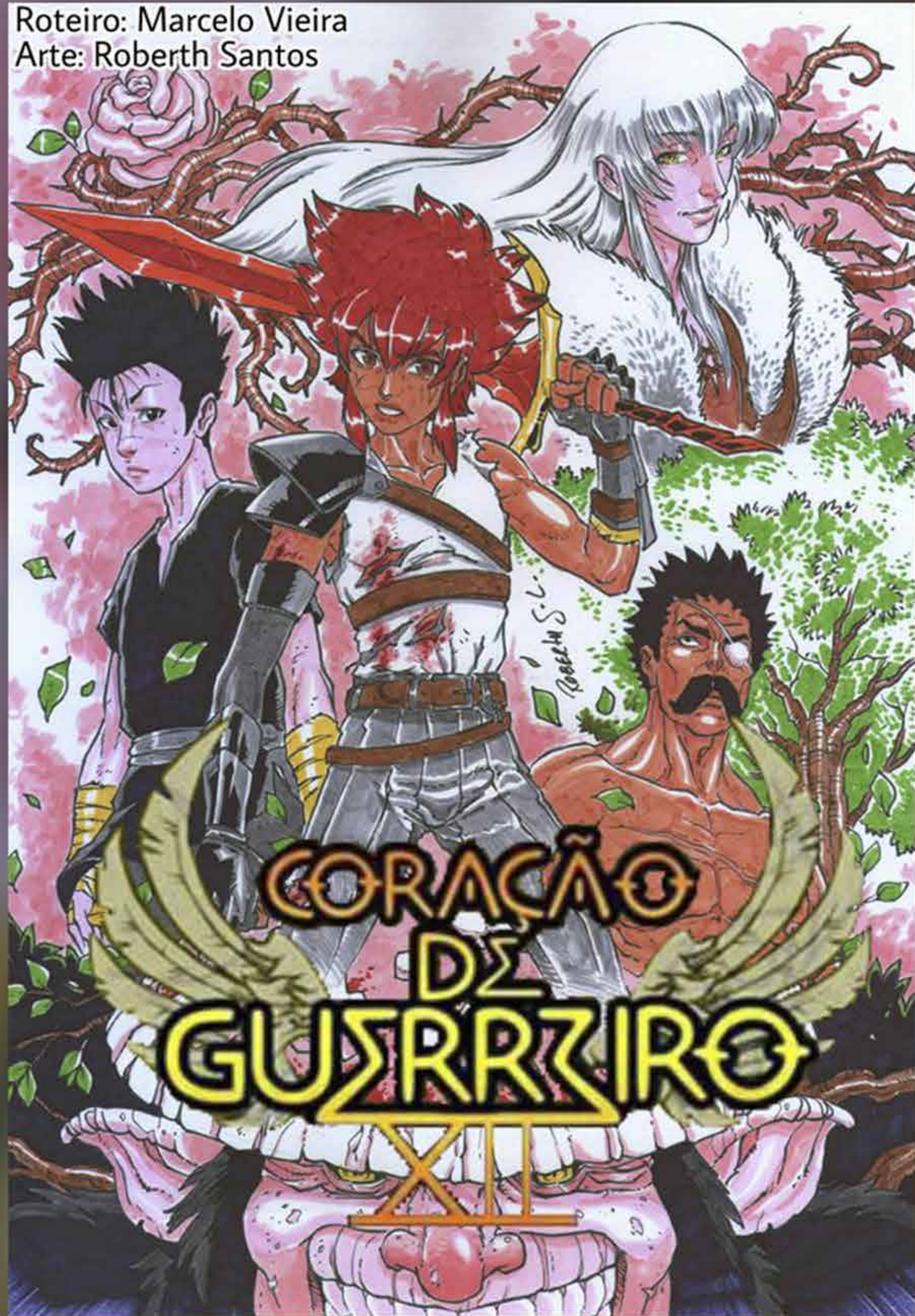


VOCÊ É UM JOVEM MUITO HABILIDOSO E JÁ ESTA GANHANDO RECONHECIMENTO DOS VICE-CAPITÃES, DESSE JEITO NÃO DEMORARÁ MUITO PARA SER CONVOCADO PARA UM PELOTÃO... ENTÃO NÃO PODE SE ATRASAR PARA O TREINAMENTO.





Roteiro: Marcelo Vieira
Arte: Roberth Santos



CONTINUA...

Siga Coração de Guerreiro no Fb:
facebook.com/CDGoficialBR



TOKYO DEFENDER

東京デフェンダー

A revista digital Tokyo Defender tem foco no sistema 3D&T, criado por Marcelo Cassaro. Ela é produzida sem fins lucrativos e distribuída inteiramente de graça. As imagens e personagens exibidos em nossas edições pertencem aos seus respectivos donos.