

TAVO D E F F E N D E R

東京デファイエンダー

ARCANE

VOCÊ VAI SALVAR OU DESTRUIR PILTOVER? CENÁRIO E FICHAS DE PERSONAGENS DA SÉRIE DE LEAGUE OF LEGENDS

AVENTURA SOLO!

O GUARDIÃO DE SHINZEN CITY
PRECISA DA SUA AJUDA!

TENGU

SÓ ELE PODE IMPEDIR
O ONI ASSASSINO

VILÕES: VAMPIROS DA LITERATURA

FICHA: TANJIRO (KIMETSUNO YAIBA)

CONTO: ECLIPSE Pt II

NOVA ESCOLA DE MAGIA: CINZENTA



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

Por Wellington Botelho

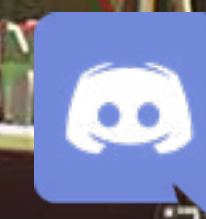
Queridos leitores, conseguimos lançar mais uma edição!

Nesse maluco ano de 2022, os meses passaram voando e já estamos em abril. Esperamos que todos estejam bem, se cuidando e se divertindo com o nosso querido sistema 3D&T Alpha. Dependendo de como as coisas estão por aí, alguns leitores provavelmente já devem ter voltado a jogar presencialmente, mas não baixem a guarda para a covid-19.

Nesta edição, temos uma adaptação da série Arcane, um estudo sobre como utilizar a Magia Cinzenta, a nossa primeira aventura solo utilizando os personagens criados em outras matérias pela Tokyo Defender, as fichas de alguns dos vampiros que existem na literatura, uma ficha feita por um leitor para Kimetsu no Yaiba, a segunda parte do microconto de Cavaleiros do Zodíaco e mais uma edição do mangá nacional Tengu! Uma verdadeira explosão de conteúdo.

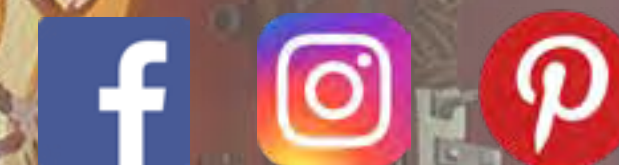
Se vocês, queridos leitores, ainda não são inscritos em nossas redes sociais, pedimos para que nos sigam no Instagram e no Facebook. Indiquem aos amigos, familiares, inimigos, enfim, nos ajudem a crescer e alcançar mais pessoas. E antes que eu me esqueça, teremos muitas novidades para os próximos meses, a primeira você confere nesta edição.

E lembrem-se, se as coisas ficarem complicadas, estiquem seus braços e gritem: "Gigante Guerreiro, Daileon"!



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 e Eduardo Bandeira • **Colaboradores** Antonio Carlos “Daimon”, Bruno “Hatsuri” Almeida, Henrique “Morcego” Santos, JV Teixeira, Maiko “Myking” Dantas, Th Silva e Wellington Botelho • **Revisor** Danilo

東京ディフェンダー #21

5

GALERIA DE VILÕES: VAMPIROS DA LITERATURA

Fichas dos mais temidos seres da noite!

11

ESCOLA DE MAGIA CINZENTA

Entre a vida e a morte, o bem e o mal

25

CONTO: ECLIPSE Pt II

Segunda parte do conto de Cavaleiros do Zodíaco!

34

FICHA: TANJIRO

de Kimestu no Yaiba, por Tandre Lima!

36

AVENTURA SOLO

Acompanhe Júpiter na batalha por Shinzen City!

56

ARCANE

A adaptação da série animada de League of Legends para 3D&T!

84

TENGU

Um antigo Oni se libertou, causando morte e destruição!

Leia as edições anteriores!

Você as encontra em movimentorpg.com.br/revista-tokyo-defender/

TD nº 20 • REVISTA DIGITAL DE 3D&T ALPHA • DE FÃ PARA FÃ • VENDA PROIBIDA

TOKYO DEFENDER

東京ディフェンダー

CIDADE INVISÍVEL
CUIDADO QUE A CUÇA TE PEGA, AGORA EM 3D&T!

FLASH
GALERIA COM 15 DOS MAIS ICÔNICOS VILÕES DO VELOCISTA

CHANGEMAN
DEFENDA A TERRA DO TERRÍVEL IMPÉRIO GOZMA

AMERICAN VANDAL
INVESTIGAÇÃO!

ROCKY BALBOA
REGRAS PARA BOXE

MFZ PARA BLE
ESCOLHA SUA MÁQUINA

CAVALEIROS DO ZODÍACO
MICROCONTO INÉDITO

Galeria de Vilões:

Vampiros da Literatura

DRÁCULA

Levando em conta que o único filme do Drácula minimamente fiel ao livro foi o do Francis Ford Coppola, se desejar, leia o livro do Bram Stoker ou assista ao Drácula do Francis Ford Coppola para saber as diferenças.

Drácula

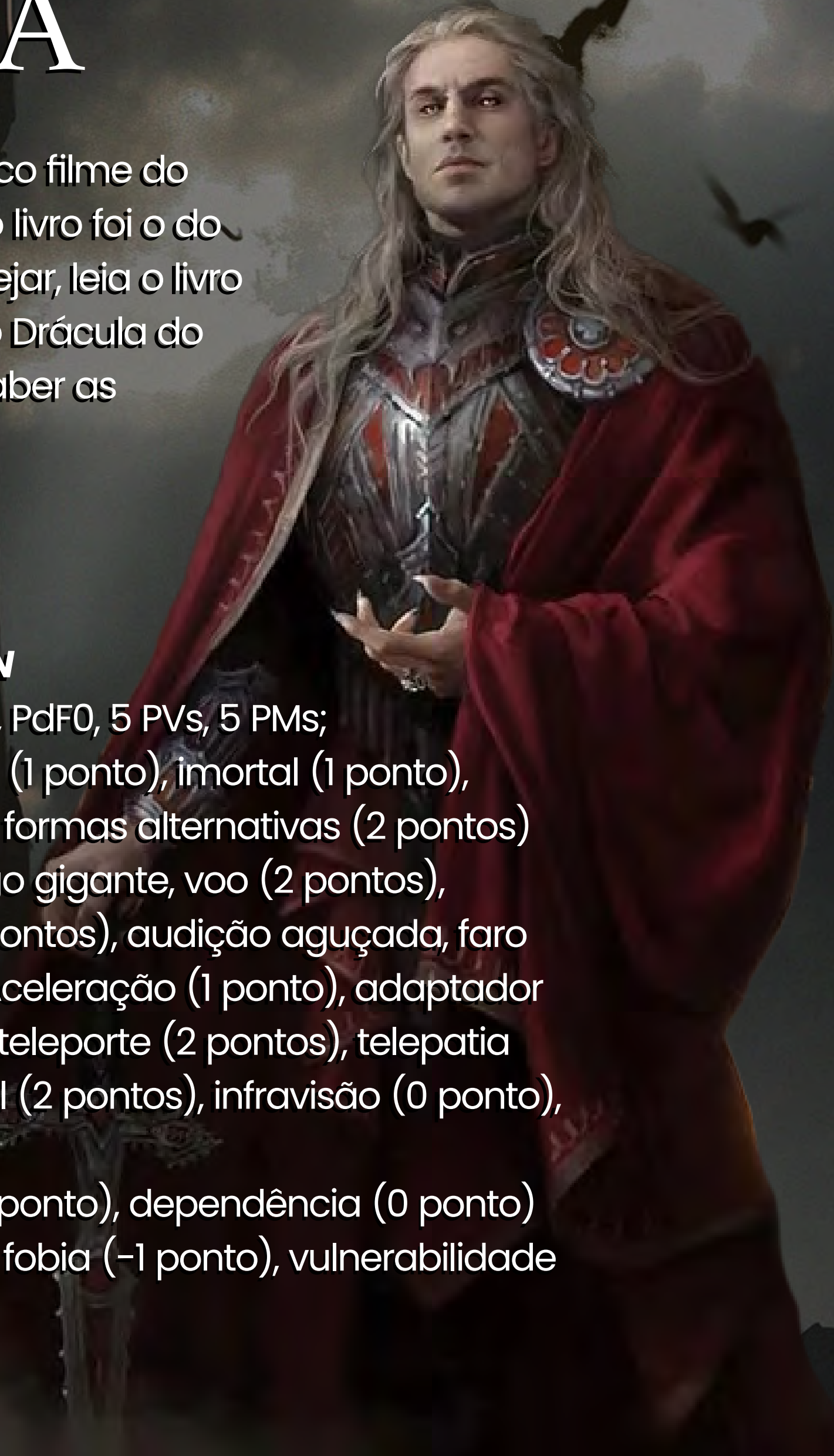
Forma original humana, 27N

F2 (esmagamento), H1, R1, A2, PdF0, 5 PVs, 5 PMs;

Vantagens: forma de névoa (1 ponto), imortal (1 ponto), invulnerabilidade (3 pontos), formas alternativas (2 pontos) lobo das cavernas e morcego gigante, voo (2 pontos), riqueza (2 pontos), artes (2 pontos), audição aguçada, faro aguçado e radar (1 ponto). Aceleração (1 ponto), adaptador (1 ponto), paralisia (1 ponto), teleporte (2 pontos), telepatia (1 ponto), controle emocional (2 pontos), infravisão (0 ponto), controle mental (2 pontos).

Desvantagens: Vampiro (-1 ponto), dependência (0 ponto) sangue, maldição (0 ponto), fobia (-1 ponto), vulnerabilidade a químico (-1 ponto).

História: Drácula.



Drácula

Forma alt. morcego gigante, 27N

F1 (esmagamento), H3, R1, AI, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: forma de névoa (1 ponto), imortal (1 ponto), invulnerabilidade (3 pontos), formas alternativas (2 pontos) humana e lobo das cavernas, voo (2 pontos), audição aguçada, faro aguçado e radar (1 ponto), riqueza (2 pontos), artes (2 pontos). Aceleração (1 ponto), adaptador (1 ponto), paralisia (1 ponto), teleporte (2 pontos), telepatia (1 ponto), controle emocional (2 pontos), controle mental (2 pontos).

Desvantagens: vampiro (-1 ponto), dependência (0 ponto) sangue, maldição (0 ponto), fobia (-1 ponto), vulnerabilidade a químico (-1 ponto).

Forma alt. lobo das cavernas, 27N

F2 (corte), H1, R2, AI, PdF0, 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: forma de névoa (1 ponto), imortal (1 ponto), invulnerabilidade (3 pontos), formas alternativas (2 pontos) humana e morcego gigante, voo (2 pontos), audição aguçada, faro aguçado e radar (1 ponto), riqueza (2 pontos), artes (2 pontos). Aceleração (1 ponto), adaptador (1 ponto), paralisia (1 ponto), teleporte (2 pontos), telepatia (1 ponto), controle emocional (2 pontos), infravisão (0 ponto), controle mental (2 pontos).

Desvantagens: vampiro (-1 ponto), dependência (0 ponto) sangue, maldição (0 ponto), fobia (-1 ponto), vulnerabilidade a químico (-1 ponto).



AS 3 IRMÃS SINISTRAS

Irmã Sinistra 1, 25N

F1 (esmagamento), H5, R3, AI, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: forma de névoa (1 ponto), imortal (1 ponto), invulnerabilidade (3 pontos), patrono e mentor (2 pontos) Drácula, artes (2 pontos), infravisão (0 ponto), audição aguçada, faro aguçado e radar (1 ponto), aceleração (1 ponto), adaptador (1 ponto), paralisia (1 ponto), teleporte (2 pontos), telepatia (1 ponto), controle emocional (2 pontos).

Desvantagens: vampiro (-1 ponto), dependência (0 ponto) sangue, maldição (0 ponto), fobia (-1 ponto), vulnerabilidade a químico (-1 ponto).

História: Drácula.



Irmã Sinistra 2, 25N

F3 (esmag.), H5, R1, A1, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: forma de névoa (1 ponto), imortal (1 ponto), invulnerabilidade (3 pontos), patrono e mentor (2 pontos) Drácula, manipulação (2 pontos), infravisão (0 ponto), audição aguçada, faro aguçado e radar (1 ponto), aceleração (1 ponto), adaptador (1 ponto), paralisia (1 ponto), teleporte (2 pontos), telepatia (1 ponto), controle emocional (2 pontos).

Desvantagens: vampiro (-1 ponto), dependência (0 ponto) sangue, maldição (0 ponto), fobia (-1 ponto), vulnerabilidade a químico (-1 ponto).

Irmã Sinistra 3, 25N

F1 (esmag.), H5, R1, A3, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: forma de névoa (1 ponto), imortal (1 ponto), invulnerabilidade (3 pontos), patrono e mentor (2 pontos) Drácula, ciências (2 pontos), infravisão (0 ponto), audição aguçada, faro aguçado e radar (1 ponto), aceleração (1 ponto), adaptador (1 ponto), paralisia (1 ponto), teleporte (2 pontos), telepatia (1 ponto), controle emocional (2 pontos).

Desvantagens: vampiro (-1 ponto), dependência (0 ponto) sangue, maldição (0 ponto), fobia (-1 ponto), vulnerabilidade a químico (-1 ponto).

PERSONAGENS MENORES DE DRÁCULA

Um(a) vampiro menor, 7N

F1 (esm.), H1, R1, A1, PdF1 (perf.), 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: imortal (1 ponto), invulnerabilidade (3 pontos), patrono e mentor (2 pontos) Drácula, infravisão (0 ponto).

Desvantagens: vampiro (-1 ponto), dependência (0 ponto) sangue, maldição (0 ponto), fobia (-1 ponto), vulnerabilidade a químico (-1 ponto), munição limitada (-1 ponto).

Um(a) vampiro bem menor, 5N

F1 (esmag.), H0, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: imortal (1 ponto), invulnerabilidade (3 pontos), patrono e mentor (2 pontos) Drácula, infravisão (0 ponto).

Desvantagens: vampiro (-1 ponto), dependência (0 ponto) sangue, maldição (0 ponto), fobia (-1 ponto), vulnerabilidade a químico (-1 ponto).

**Um(a) capanga humano do Drácula, 5N**

F0, H1, R1, A1, PdF2 (perf. por arma de fogo), 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: patrono (1 ponto) Drácula.
Desvantagens: munição limitada (-1 ponto).

Um(a) caçador(a) de vampiros, 5N

F0(estaca), H1, R1, A1, PdF2 (perf. por arma de fogo), 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: esportes (2 pontos), inimigo vampiros (1 ponto).
Desvantagens: munição limitada (-1 ponto), código dos heróis (-1 ponto), sanguinário (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: armas contra vampiros.

Galeria
de Vilões:



CARMILLA

Carmilla (forma original humana), 30N

F5 (esmag.), H3, R3, A1, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: forma de névoa (1 ponto), imortal (1 ponto), invulnerabilidade (3 pontos), formas alternativas (1 ponto) gata gigante, riqueza (2 pontos), artes (2 pontos), audição aguçada, faro aguçado e radar (1 ponto). Aceleração (1 ponto), adaptador (1 ponto), paralisia (1 ponto), teleporte (2

pontos), telepatia (1 ponto), controle emocional (2 pontos), infravisão (0 ponto), controle mental (2 pontos).

Desvantagens: vampiro (-1 ponto), dependência (0 ponto) sangue, maldição (0 ponto), fobia (-1 ponto), vulnerabilidade a químico (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: não cabem aqui.

História: Carmilla.

Carmilla (forma alternativa de gata gigante), 30N

F5 (corte e perfuração), H5, R1, A3, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: forma de névoa (1 ponto), imortal (1 ponto), invulnerabilidade (3 pontos), forma alternativa (1 ponto) original humana, riqueza (2 pontos), artes (2 pontos), audição aguçada, faro aguçado e radar (1 ponto). Aceleração (1 ponto), adaptador (1 ponto), paralisia (1 ponto), teleporte (2 pontos), telepatia (1 ponto), controle emocional (2 pontos), infravisão (0 ponto), controle mental (2 pontos).

Desvantagens: vampiro (-1 ponto), dependência (0 ponto) sangue, maldição (0 ponto), fobia (-1 ponto), vulnerabilidade a químico (-1 ponto), modelo especial (-1 ponto) gata gigante, monstruosa (-1 ponto) gata gigante.

História: Carmilla



AZZO VON KLATKA

Azzo Von Klatka é o vampiro do conto The Mysterious Stranger escrito por um alemão Anônimo anos antes do famoso Drácula (e Stoker copiou muita coisa daqui). Já chegou a ser publicado no Brasil sendo uma das publicações mais recentes a do livro Contos de Vampiros 14 Clássicos Escolhidos de 2009.

Azzo Von Klatka, 30N

F3 (esmag.), H3, R3, A1, PdF1 (perf. por flechas), 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: sobrevivência (2 pontos), esportes (2 pontos), forma de névoa (1 ponto), Aceleração (1 ponto), adaptador (1 ponto), paralisia (1 ponto), imortal (1 ponto), invulnerabilidade (3 pontos), telepatia (1 ponto), controle de animais (1 ponto), controle emocional (2 pontos), controle mental (2 pontos), riqueza (2 pontos) ele é dono de seu castelo, manipulação (2 pontos), audição aguçada, faro aguçado e radar (1 ponto).

Desvantagens: vampiro (-1 ponto), dependência (0 ponto) sangue, maldição (0 ponto), fobia (-1 ponto), vulnerabilidade a químico (-1 ponto), munição limitada (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: castelo e arredores.

História: The Mysterious Stranger – Anônimo domínio público.

ORA BRAND

Ora Brand é a vampira do conto Enfeitiçado, escrito por Edith Wharton em 1937. Para aqueles que sabem, ou que estão aprendendo, inglês, o título original do conto é Bewitched e a obra da autora já está em domínio público. Só não encontrei este conto isolado para baixar. Lembre-se de preencher a ficha a lápis e, se o mestre não permitir personagens publicados na mesa, ainda assim, ela é um modelo de vampira para personagens jogadoras de 5 pontos.

Ora Brand, 5N

F1 (corte e perf.), HI, RI, AI, PdF0, 5 PVs, 5 PMs
Vantagens: imortal (1 ponto), manipulação (2 pontos): audição aguçada, faro aguçado e radar (1 ponto).

Desvantagens: vampiro (-1 ponto), dependência (0 ponto) sangue, maldição (0 ponto) dia, vulnerabilidade a químico (-1 ponto), ponto fraco (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: essa só a mortalha branca mesmo.

História: Enfeitiçado/Bewitched por Edith Wharton em 1937. Vale muito a pena ler. Ela é a transição dos vampiros pré-Drácula nos cinemas para os vampiros mais contemporâneos da cultura pop.



Azzo Von Klatka



Ora Brand

SONJA BLUE

Os Diários de Sonja Blue é uma série de livros escrita por Nancy A. Collins. Já foi adaptada para os quadrinhos e a personagem tem até uma participação oficial no Mundo das Trevas do RPG Vampiro: a Máscara.

Sonja Blue, 12N

F2 (corte e perf.), HI, RI, AI, PdF2 (perf. por arma de fogo), 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: imortal (1 ponto), invulnerabilidade (3 pontos), manipulação (2 pontos), condução, acrobacia e artes marciais (1 ponto), audição aguçada, faro aguçado e radar (1 ponto). Aceleração (1 ponto), adaptador (1 ponto).

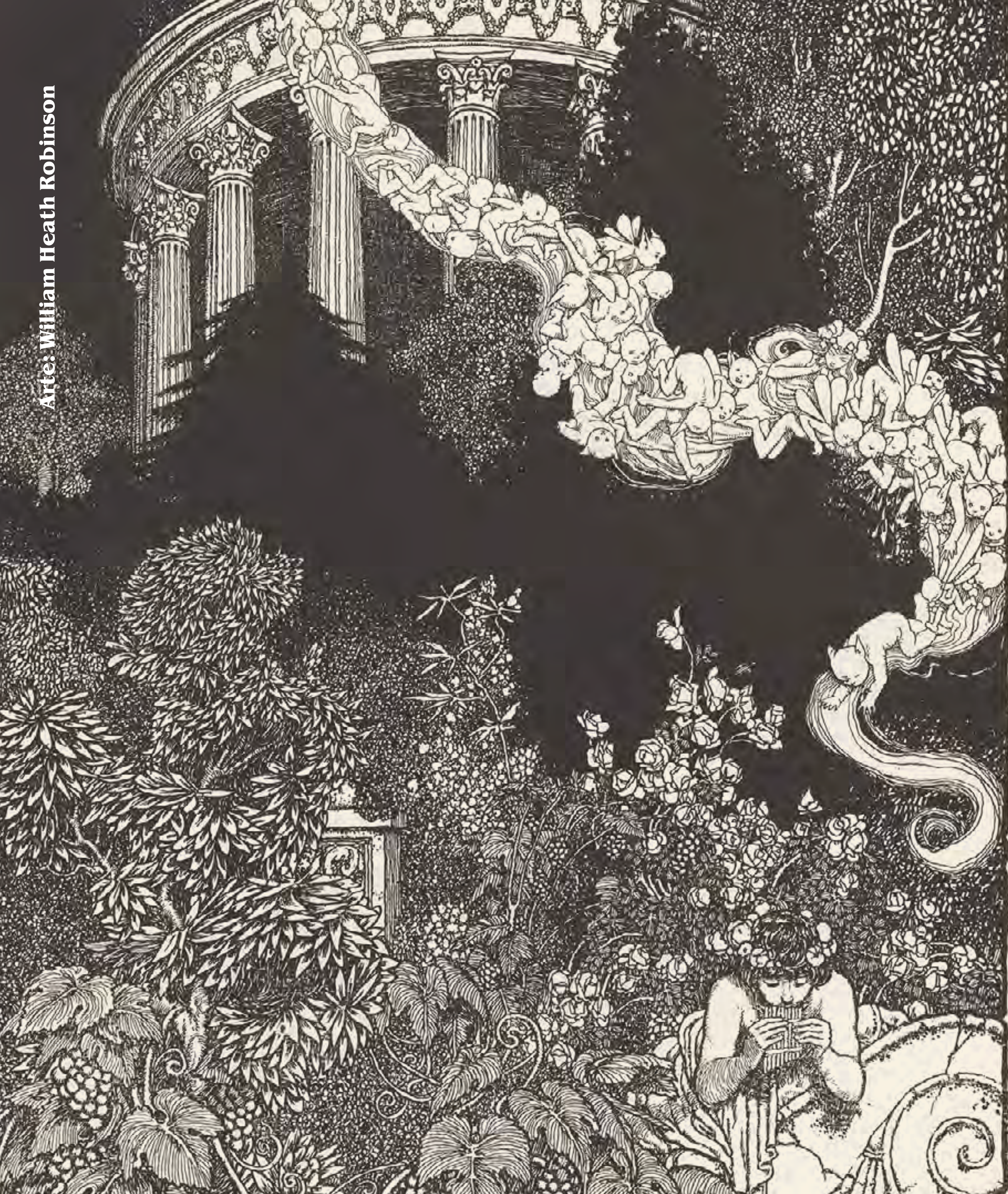
Desvantagens: vampiro (-1 ponto), dependência (0 ponto) sangue, maldição (0 ponto), fobia (-1 ponto), vulnerabilidade a químico (-1 ponto), munição limitada (-1 ponto), má fama (-1 ponto) vampira caçadora de vampiros.

Dinheiro e Itens: armas e moto.

História: Diários de Sonja Blue de Nancy A. Collins. Ficha livremente adaptada com base na história específica O Rei Vampiro das Minas Gólicas.







ESCOLA CINZENTA DE MAGIA

Por Henrique "Morcego" Santos

Pelas regras tradicionais do 3D&T, existem três escolas de Magia, cada uma com características muito particulares. Temos a Escola Elemental que conecta seus praticantes às cinco forças elementais da natureza (terra, fogo, ar, água e coraç... digo, espírito) e assume uma postura menos conectada à índole e intenções de seus praticantes. Por outro lado, temos a Escola Branca e a Escola Negra, manifestações quase que antagônicas quanto aos efeitos e

consequências desejados, e também pelas forças universais que os envolvem, como luz e trevas, respectivamente, ou vida e morte.

Por outro lado, é possível considerar uma tênue região intermediária que tangencia as escolas Branca e Negra, sem estar necessariamente conectada ao equilíbrio da natureza como ocorre com a Escola Elemental. Esta obscura forma de manipulação da Magia é a Escola Cinzenta, a ser descrita a seguir.

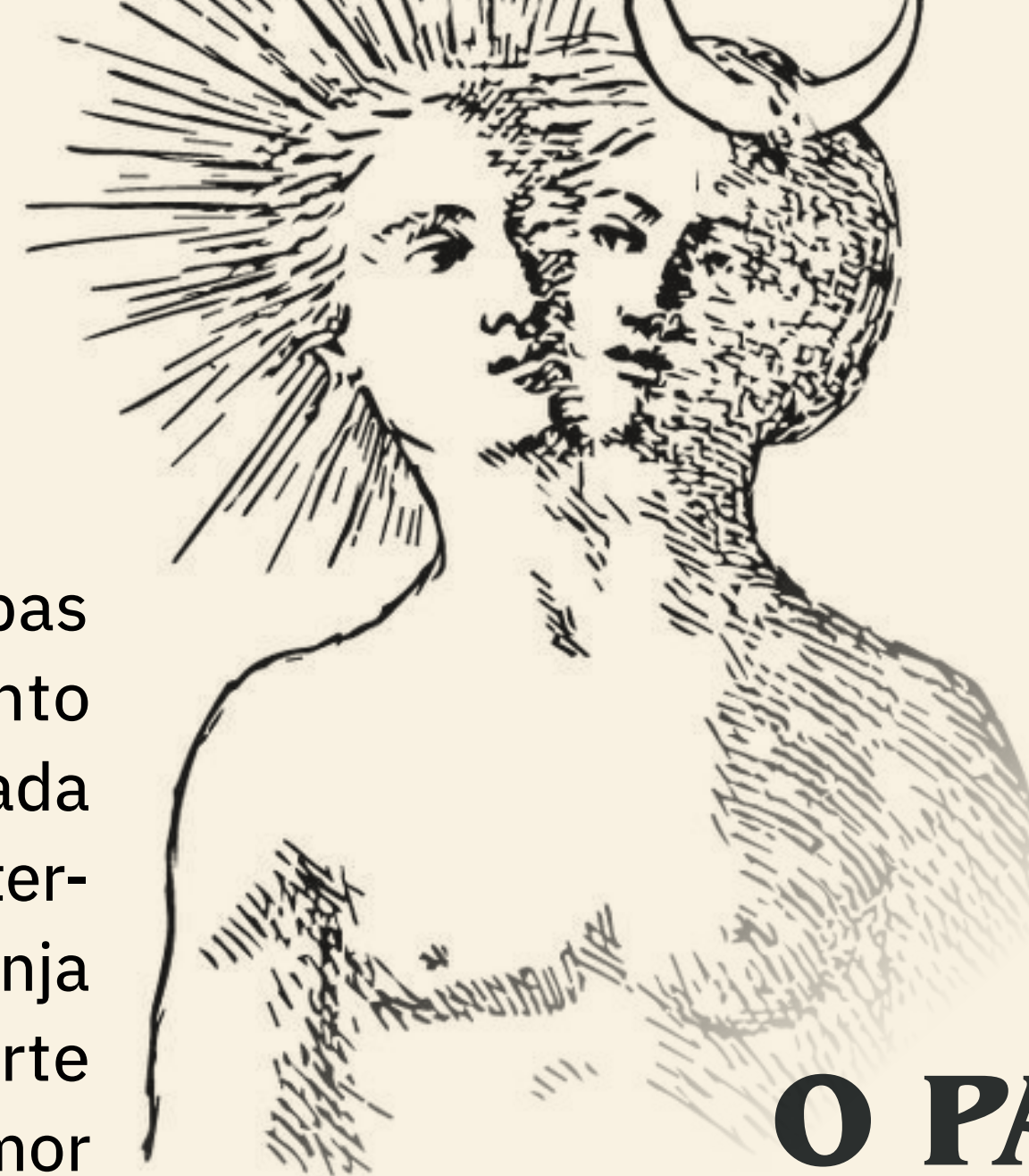


O CAMINHO TANGENTE

Entender a Escola Cinzenta fica mais fácil quando se fazem duas analogias. A primeira delas se refere aos usuários da Força no universo de Star Wars: ali existem os usuários adeptos do Lado Luminoso, ou Ashla, cujos poderes são ponderados e utilizados com parcimônia em busca do equilíbrio, paz e vida; os adeptos de Bogan, ou o Lado Negro, que submete o uso da Força sem a necessidade de equilíbrio e de acordo com as emoções mais profundas, como ódio, medo ou tristeza; e os usuários do Lado Cinzento da Força, que nem mesmo formaram organizações como os Jedi ou os Sith, mas são reconhecidos como usuários de formas menos extremas dos dois lados, buscando ainda seguir a vontade da Força, mas entendendo ser possível explorar o Ashla e o Bogan.

Outra analogia interessante é a das Tropas Lanternas, dos quadrinhos da DC. Enquanto existe uma parte do espectro luminoso voltada a emoções tidas como ruins (fúria para os Lanternas Vermelhos, ganância para o Agente Laranja e medo para a Tropa Sinestro) e outra parte voltada a emoções tidas como benéficas (amor para as Safiras Estelares, compaixão para a Tribo Índigo e esperança para os Lanternas Azuis), a cor intermediária é também a da neutralidade dos Lanternas Verdes, marcada pela força de vontade que não é positiva e nem negativa.

Sendo assim, a Escola Cinzenta de Magia funcionaria de maneira muito semelhante aos Lanternas Verdes e aos usuários do Lado Cinzento da Força. Um Mago Cinzento seria capaz de utilizar certos feitiços que lidam com a parte mais voltada à cura, paz e proteção da Magia Branca, certos feitiços que estão ligados à dor, intimidação e à morte da Magia Negra, e certos feitiços próprios que definem esta Escola intermediária.



O PANTEÃO, AS RAÇAS E A ESCOLA CINZENTA

Existe certa proximidade entre os deuses de Arton com as três conhecidas escolas de Magia, e sempre que houver a possibilidade de um meio-termo, será lá que a Escola Cinzenta estará. O exemplo mais claro entre todos é o da raça dos Anões, fruto de Khalmyr e Tenebra – como representam certos conceitos contrastantes os Anões acabam por compartilhar desta natureza contrastante e se tornam ótimos adeptos da Escola Cinzenta por compreenderem o contraste e o caminho intermediário pelo qual se atravessa.

Outra raça acostumada ao uso da Escola Cinzenta são os Homens-Escorpião, habitantes das Montanhas Sanguinárias e do Deserto da Perdição. Este povo constrói suas cidades nos subterrâneos, o que os torna protegidos de Tenebra – no entanto, eles caçam e se sentem totalmente à vontade em meio ao sol escaldante, fazendo deles um povo também protegido por Azgher.

Sendo a raça principal de Pondsônia, os sprites são grandes usuários da Magia Cinzenta por serem a raça mágica mais alinhada à natureza neutra de sua criadora, a própria deusa da magia Wynna. Assim, existem sprites que podem até adotar as escolas

Branca, Negra ou Elemental, mas sua imensa maioria preferirá a Escola Cinzenta.

Nos domínios oceânicos de Arton, existe uma grande área entre a parte dos mares que podem ser vistos através dos raios solares que atravessam as águas, e a área de completa escuridão

abissal. Esta área intermediária é imensamente afetada pela refração luminosa, atrapalhando a visão daqueles acostumados à luz, e ainda assim não é desprovido de luz. Nesta área vivem muitas formas de vida translúcida, sendo as Nereidas Abissais o povo dominante. Magas Nereidas Abissais possuem uma grandiosa facilidade para a Escola Cinzenta, inclusive com o mago

Curiosamente, existe até mesmo um deus menor que representa a Escola Cinzenta e o Plano Etéreo, tido como filho bastardo da própria Wynna. O nome desta divindade varia de acordo com a raça que o cultua: Balmari para os humanos, Thugrumar para os

anões, Pirlimpim para os sprites, Enkigal para os homens-escorpião,- .-.- -. --- .- para nereidas abissais (sendo este o padrão de comunicação luminosa por sinais curtos ou longos) e um sibilar com expressões faciais intraduzível para os grizzalin.

cinzento mais conhecido de todos sendo Piscis, um membro desta raça.

Existe uma raça de serpentes aladas com um nível de inteligência, cultura e tecnologia como no Paleolítico, que vive nos planos divinos de Vitália e Venomia de nome Grizzalin, ou também Coatl

da Penumbra. Esta raça é muito diferenciada, conectada ao Plano Etéreo de uma maneira que nenhuma outra raça é, e é estranha por estar simultaneamente às forças da vida e cura de Lena, mas também do veneno e da intriga de Sszzaas. Ao mesmo tempo, representam tanto a dicotomia entre o sol de Azgher e a noite de Tenebra. Esta capacidade de trafegar entre as forças destes quatro deuses dá aos Grizzalin uma compreensão facilitada da Escola Cinzenta.





MAGIAS DA ESCOLA CINZENTA

MAGIAS INICIAIS:

Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos e Proteção Mágica.

MAGIAS QUE PODEM SER APRENDIDAS:

(Módulo Básico Alpha): A Escapatória

de Valkaria, A Furtividade de Hyninn, A Nulificação Total de Talude, A Teleportação Aprimorada de Vectorius, Armadura Extra, Aumento de Dano, Cegueira, Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior, Criatura Mágica Suprema, Desmaio, Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total, Imagem Turva, Invisibilidade, Invisibilidade Superior, Invulnerabilidade, Paralisia, Proteção Contra a Tormenta, Reflexos, Teleportação, Teleportação Planar, Transformação, Transformação em Orc, Transformação em Outro, Transformação em Pudim de Ameixa, Transporte, Pequenos Desejos e Proteção Mágica.

(Manual da Magia Alpha): Alterar-se, Animar Objetos, Ardil, Aura Divina, Avatar Místico, Banimento, Campo Antimagia, Círculo Místico, Clone, Contingência, Despistar, Encantar, Envelhecer, Exímio Esportista, Fazer Falar, Festim dos Deuses, Fogo Amigo, Fuga da Tormenta, Ideia, Jogo Justo, Labirinto, Magia Bruta, Materialização, Memória Perdida, Mensageiro, Montaria, Movimento Especial, Ocultar, Olho de Wynna, Parar o Tempo, Portal para o Saber, Proteção das Armas, Proteger Outro, Reconhecer Magia, Redimensionar, Redução de Dano, Rejuvenescer, Remover da Realidade, Resistência Mística, Retirada Estratégica, Sangria Mística, Semiplano de Vectorius, Sonho de Dor, Tolerância ao Horror, Vulnerabilidade.



CAMINHO SECUNDÁRIO PARADOXO? VÁCUO?

Se você tem acesso ao Manual do Aventureiro ALPHA, ao Manual da Magia ALPHA e ao Manual dos Dragões ALPHA, então você já viu a existência dos kits Campeão do Vácuo e Elementalista Secundário,

além do Dragão do Vácuo. Todos eles são, de certa forma, ligados igualmente às escolas Branca e Negra, mas não se encaixam ao conceito da Escola Cinzenta.

Vácuo e Paradoxo são considerados a soma da luz e das trevas, do bem e do mal, do tudo e do nada. Assim, o Campeão do Vácuo e o Elementalista do Paradoxo têm dentro de si estas duas energias coexistindo sem conflito, e o Dragão do Vácuo é o mais poderoso dos dragões de Tamu-Ra por ser a soma dos dois elementos mais poderosos da Criação.

A Escola Cinzenta nem mesmo pode ser controlada como parte da Escola Elemental, não existem Elementalistas Secundários especializados na Escola Cinzenta, e os Dragões do Vácuo não são especialistas da Escola Cinzenta. Da mesma forma, não existem mágicas específicas da Escola Cinzenta que controlem vácuo ou paradoxo.

NOVAS MAGIAS



A ONDA TRANSLÚCIDA DE PISCIS

Escola: Cinzenta • **Custo:** 2 PMs

Alcance: longo • **Duração:** instantânea

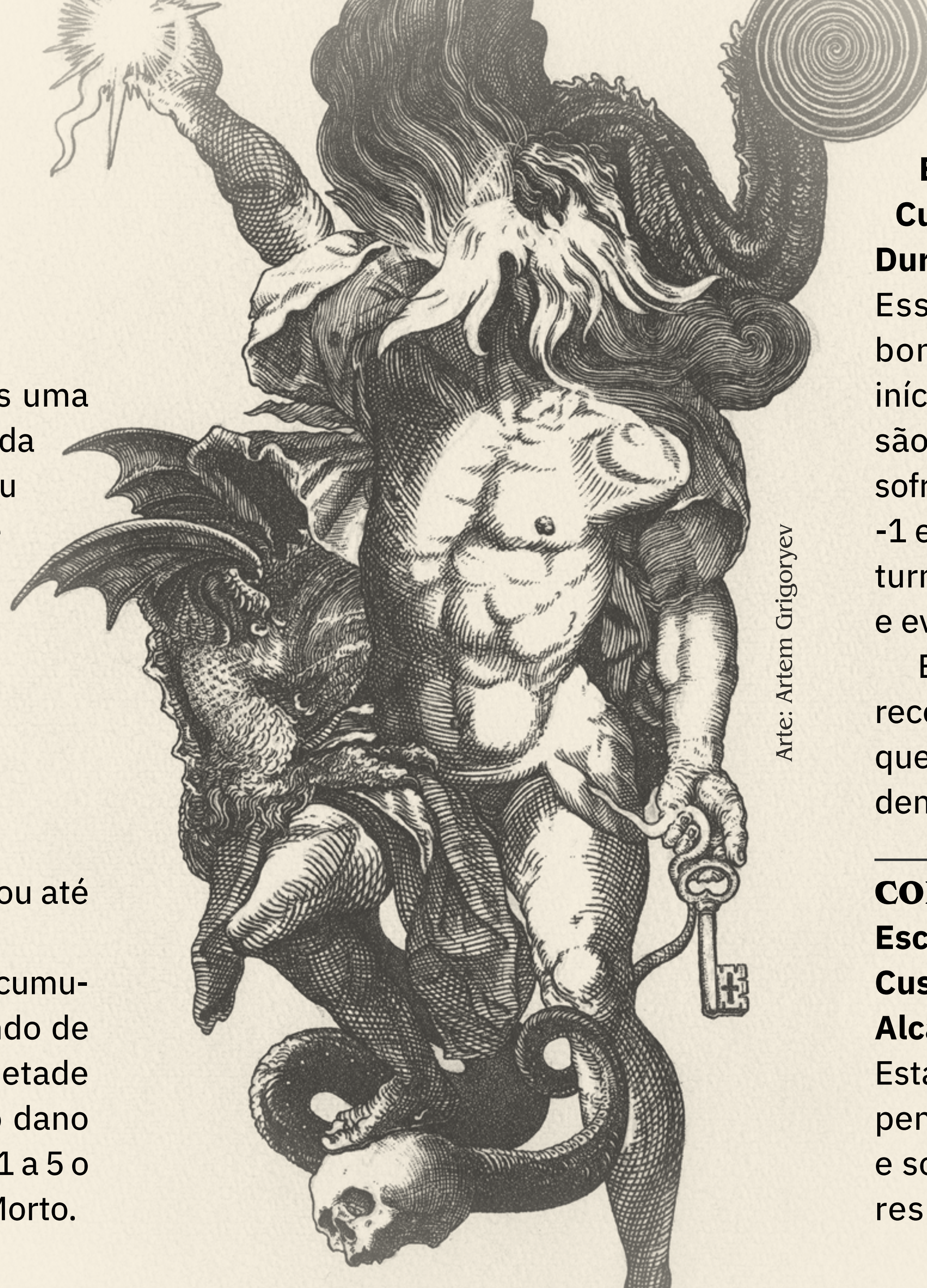
Esta mágica permite disparar pelas mãos uma impressionante rajada de matéria translúcida líquida, de certa forma semelhante a água ou vidro liquefeito, que explode quando atinge o alvo. Este ataque tem FA igual a H+1d, e ignora totalmente a Armadura do alvo, seja mágica ou não – a menos que o alvo tenha Armadura Extra contra magia.

AMENIZAR DANO

Escola: Cinzenta • **Custo:** 1 PMs

Alcance: pessoal • **Duração:** sustentável ou até o fim do combate

Metade do dano sofrido pelo conjurador é acumulado em uma realidade paralela, o afetando de uma vez só quando a magia acaba (ou metade disso, se passar num teste de A). Caso o dano acumulado o deixar com 0 PVs, role 1d: de 1 a 5 o mago cai Quase Morto. Com um 6, estará Morto.



Arte: Artem Grigoryev

BOMBA MENTAL

Escola: Cinzenta ou Elemental

Custo: 5 PMs • **Alcance:** curto

Duração: 1d turnos

Essa magia envolve os alvos em uma área bombardeada por sobrecarga sensorial. No início de cada turno, os inimigos dentro da área são atingidos por dores de cabeça e vertigem, sofrendo 1d pontos de dano e uma penalidade de -1 em características até o início de seu próximo turno. Um teste de R reduz esse dano à metade e evita a penalidade.

Entretanto, todo o dano é ilusório e desaparece no fim da duração da magia. Uma criatura que tenha caído inconsciente pelo dano acorda dentro de 20 minutos.

CORPO DE PENUMBRA

Escola: Cinzenta

Custo: 20 PMs ou mais por hora (veja adiante)

Alcance: pessoal • **Duração:** sustentável

Esta magia transforma o corpo do conjurador em penumbra, um estágio intermediário entre luz e sombra. Enquanto estiver assim, não precisa respirar, é imune a venenos e doença e não

pode ser ferido facilmente, recebendo Invulnerabilidade contra ataques físicos ou de energia. Entretanto, ainda pode ser ferido normalmente por frio e dano elétrico, assim como continua vulnerável a outras formas de ataque que não causam dano, como paralisia, cegueira, controle mental e outras.

É possível acessar novos efeitos, por um custo maior em PMs: Por 25 PMs, pode ficar invisível. Por 30 PMs, é capaz de voar e usar Teleporte e, por 35 PMs, se torna incorpóreo.

ENCARNAÇÃO

Escola: Cinzenta • **Exigência:** Clericato

Custo: 1 PM Permanente • **Alcance:** toque

Duração: instantânea

Esta poderosa mágica clerical pode forçar a encarnação de qualquer criatura que tenha desencarnado (ou seja, apenas criaturas que já morreram e foram viver em algum dos Mundos dos Deuses ou mortos-vivos incorpóreos como Aparições, Fantasmas, Banshees, Demônios das Sombras e outros semelhantes). Não importa há quanto tempo a criatura está desencarnada, desde que o clérigo tenha acesso a uma vida



NOVA RAÇA: GRIZZALIN, OS COATL DA PENUMBRA (3 pts)

Grizzalin são serpentes aladas de grandes proporções, com o corpo coberto de plumas de várias cores em tons pastel e grande predominância de escalas de cinza, descendentes híbridos dos Coatl da Luz e dos Coatl das Trevas. Por causa desta união paradoxal, esta raça adquiriu afinidade com o estágio intermediário entre luz e trevas, a penumbra, e que se manifesta especialmente

através do Plano Etéreo. Os grizzalin são encontrados em maior quantidade nos reinos dos deuses de Vitália e Venomia, mas também podem ser encontrados, embora mais raramente, em templos isolados no Deserto da Perdição, Montanhas Sanguinárias, Galrasia e Arton-Sul. Suas proporções são grandes, mas menores que de seus progenitores Coatl da Luz e Coatl das Trevas.

não-nascida (uma mulher grávida, por exemplo). Criaturas de natureza puramente espiritual (como habitantes originais dos Mundos dos Deuses, do Plano Astral, Plano Etéreo e outros) não podem ser afetadas por esta mágica. Quando usa esta magia, o clérigo sacrifica 1 PM permanente.

Para ser encarnada, a criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência +2. Ela então é fundida a um ser vivo ainda em formação

(como um feto) e nascerá normalmente, sem lembranças da vida espiritual.

Usada contra mortos-vivos incorpóreos, esta magia exige da criatura um teste de R-2; falha resulta em sua destruição total como morto-vivo e o encaminhamento de sua alma ao ser vivo que nascerá sem nenhuma lembrança de sua existência morta-viva antes desta encarnação. dentro de 20 minutos.

NOVA RAÇA: GRIZZALIN, OS COATL DA PENUMBRA (3 pts)Aptidão para Magia Cinzenta:

Grizzalin podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.

Habilidade de Combate: Todo grizzalin começa com uma das vantagens a seguir, sem pagar pontos de personagem por ela: Aceleração, Membros Elásticos ou Paralisia.

Inculto: Grizzalin têm inaptidão à cultura hegemônica por viverem uma cultura bárbara.

Modelo Especial: Grizzalin não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.

Servo Consagrado: O grizzalin recebe Invulnerabilidade a Sônico, e pode comprar poderes do kit Clérigo Menor do deus menor Balmari.

Voo: Todos os grizzalin podem voar.

Vulnerabilidade: Elétrico e Químico. grizzalin são vulneráveis as energias extremas da luz e da corrupção.

**COMITIVA DE CINZENTOS**

Escola: Cinzenta ou Elemental • **Custo:** 1 a 10 PMs

Alcance: longo • **Duração:** sustentável

Esta mágica invoca um pequeno grupo de 1d-2 (mínimo 1) seres cinzentos (ou seja, alinhados aos conceitos da Magia Cinzenta) para lutar contra os inimigos do mago. O tipo e poder exatos dependem do gasto em Pontos de Magia:

1 PM: sprites (F0 H1 R0 A0 PdF0)

2 PMs: anões, ou nereidas abissais em ambiente aquático (F1 H1 R1 A1 PdF0)

4 PMs: anões, ou nereidas abissais em ambiente aquático (F1 H1 R2 A1 PdF0)

6 PMs: homens-escorpião (F2 H2 R2 A1 PdF0)

8 PMs: homens-escorpião (F2 H3 R2 A1 PdF1)

10 PMs: grizzalin (F3 H3 R3 A2 PdF1)

Os seres cinzentos invocados surgem instantaneamente e não sentem medo, mas não podem ser controlados de nenhuma forma: uma vez invocados, podem atacar ao acaso quaisquer criaturas que estejam à vista, exceto o próprio mago, ou mesmo se abster do combate e talvez

apenas oferecer algum auxílio paralelo ao conjurador. Caso sejam invocados 1 ou 2 indivíduos, eles juntos conseguem realizar uma ação com uma especialização que o conjurador esteja precisando. Caso sejam invocados 3 ou 4 indivíduos, eles serão capazes de realizar ações relativas a uma perícia inteira.

Quando a batalha termina ou os seres cinzentos sentem que ajudaram o bastante, a magia é interrompida e os seres cinzentos desaparecem.

FAZER FALAR**Escola:** Branca, Elemental, Negra ou Cinzenta**Custo:** 2 PMs por pergunta**Alcance:** toque • **Duração:** instantânea

Para a Escola Cinzenta, o funcionamento é praticamente o mesmo, com a exceção de que em vez de consultar animais, plantas ou mortos, os adeptos desta escola consultam rochas ou construções. Sendo assim, é normal a um mago cinzento consultar uma estátua, um monumento, um dólmen ou mesmo uma cabana.

INVISÍVEL A LEFEU**Escola:** Cinzenta**Exigência:** Clericato; Invisível a Mortos-Vivos**Custo:** 1 PM por Lefeu**Alcance:** curto • **Duração:** permanente

Uma versão adaptada da prece utilizada por clérigos para ficarem invisíveis mortos-vivos, Invisível a Lefeu funciona praticamente da mesma maneira que esta magia, porém afetando criaturas da Tormenta. Infelizmente, diferente do que ocorre com mortos-vivos, os lefeu efetuam inconscientemente novos testes de R a cada turno, recebendo um bônus de +1 a cada nova tentativa.

INVISÍVEL A MORTOS-VIVOS**Escola:** Cinzenta • **Exigência:** Clericato**Custo:** 1 PM por Morto-Vivo • **Alcance:** curto**Duração:** permanente

Quando o clérigo entoar suas preces, quaisquer mortos-vivos em seu campo de visão devem fazer um teste de Resistência: falhar significa que a criatura simplesmente deixa de perceber a existência daquele clérigo. A magia não vai funcionar caso o clérigo não consiga enxergá-los, e vice-versa.

Quanto maior a Habilidade do clérigo, mais chances ele tem de ser bem-sucedido. Caso a Resistência do morto-vivo seja menor que a Habilidade do clérigo, essa diferença será aplicada como redutor no teste de Resistência. Um esqueleto com R1, ao resistir a um clérigo com H3, deve fazer um teste de Resistência -2 (3-1). Caso essa diferença seja 4 ou mais, o morto-vivo não tem direito a nenhum teste – a invisibilidade é automaticamente bem-sucedida.

Qualquer morto-vivo cuja Resistência seja maior que a Habilidade do clérigo é imune a esta magia. Por exemplo, é inútil para um clérigo com H4 tentar ficar indetectável a um vampiro com R5; ele não precisa fazer o teste de Resistência. Existem também certos mortos-vivos poderosos que nunca podem ser enganados.

**INVOCAÇÃO DE NIMB****Escola:** Cinzenta • **Custo:** 2 PMs**Alcance:** 10 Km • **Duração:** instantânea

Esta magia conjura um grupo de criaturas existentes na região (totalmente à escolha do mestre). As criaturas surgem em 1d minutos. O mestre pode decidir o que as criaturas farão contra ou a favor do conjurador, ou então pode jogar 1d: em resultado par, são agressivos e atacam o conjurador e seus aliados; em resultado ímpar, são pacíficos e calmamente irão embora caso não haja interação com o conjurador, seus aliados e inimigos.

Arte: H.J. Ford

INVOCACÃO DO DRAGÃO CINZENTO**Escola:** Cinzenta • **Custo:** 5 PMs**Alcance:** 100 Km • **Duração:** instantânea

Esta magia permite atrair a atenção de um Dragão Cinzento, caso ele exista na vizinhança. A chance de sucesso é 1 em 1d6. Em caso de falha, a magia não consome PMs, mas você não pode tentar de novo no mesmo local.

Se houver um Dragão Cinzento interessado, ele leva 2d turnos para atender ao chamado. A magia apenas desperta sua curiosidade: ela não concede qualquer controle sobre a fera, nem garante que não vai atacar o invocador assim que chegar.

DRAGÃO CINZENTO: este é um dragão híbrido de Dragão Branco com Dragão Negro, que só consegue construir domínio em dolinas de glacionevatos, todas estas dolinas sendo na verdade entradas para as Cavernas Escuras das Montanhas Uivantes. F3 H3 R4 A4 PdF0, Magia Cinzenta, Invulnerável a frio, químico, Magia Branca, Negra e Cinzenta, Implemento (A Onda Translúcida de Piscis).

**INVOCAR ANIMAIS TRANSLÚCIDOS****Escola:** Cinzenta ou Elemental (água, ar ou terra)**Exigências:** Clericato; Animais**Custo:** 1 a 20 PMs ou mais por turno (veja adiante)**Alcance:** visão • **Duração:** sustentável

Essa versão superior (e rara) de Invocar Animais é conhecida apenas pelos druidas e xamãs Nereidas Abissais. Ela permite gastar mais PMs durante a invocação. Além disso, cada PM gasto na magia oferece 3 pontos para distribuir nas fichas dos animais. Por fim, por +2 PMs por turno para cada animal, eles terão Implemento (Imagem Turva).

INVOCAR GÊNIO DE ESGUELHA**Escola:** Cinzenta • **Custo:** 2 PMs**Alcance:** longo • **Duração:** sustentável

Através desta magia, pode-se invocar um gênio de esquelha, uma das criaturas originais do Plano Etéreo.

Gênios de esquelha têm tipicamente F1 H2 R2 A1 PdF0, Aceleração, Incorpóreo, Invisibilidade, Sentidos Especiais, Teleporte, Voo e Xamã. Eles podem lançar Trégua de Lena e Leen e todas as magias de Ilusão e Teleportação sem gastar PMs.



São criaturas ardilosas e difíceis de se detectar (nenhum sentido comum ou especial consegue detectá-los sem um teste de H-4), sendo praticamente impossível capturar ou mesmo se aproximar de um deles.

O gênio de esquelha invocado surge em 2d turnos. Ele nunca irá socorrer pessoas com seus poderes, teletransportar grupos ou se envolver em combates sem uma ótima negociação: o gênio de esquelha dá seu preço em PMs ou até PVs, e suga a quantidade aceita em troca de sua ajuda.

LABIRINTO AVANÇADO

Escola: Cinzenta

Exigências: Labirinto (Manual da Magia Alpha)

Custo: 15 PMs • **Alcance:** curto

Duração: veja adiante

Você expulsa o alvo para um labirinto no Plano Etéreo. Uma vez lá, ele é atacado por criaturas que surgem a cada turno, cada vez mais poderosas (o primeiro monstro possui F1 H1 R1 A1 PdF1. Acrescente +1 a todas as características a cada novo monstro), indefinidamente. A vítima tem direito a um teste de R-2 por turno para escapar. Cada monstro derrotado dentro do labirinto garante um bônus de +1 nesse teste.

LÂMINA ETÉREA

Escola: Elemental (espírito) ou Cinzenta

Custo: 12 PMs • **Alcance:** curto

Duração: sustentável

Esta magia cria uma lâmina de energia etérea que corta praticamente qualquer coisa. O conjurador move as mãos e controla essa lâmina como uma arma vorpal com a vantagem Xamã, que ataca à distância (até 10m) com FA=H+1d+10.

MONTARIA ETÉREA

Escola: Cinzenta • **Exigência:** Clericato

Custo: 5 PMs • **Alcance:** curto

Duração: sustentável

Esta magia invoca um testrálíio, uma espécie equina do Plano Etéreo, com aspecto decrépito, asas draconianas e cabeça reptiliana. Além das características de Fantasma, um típico testrálíio tem F1 H3 R2 A2 PdF2 (sônico); Implemento (Teleportação Etérea), Sentidos Especiais (faro aguçado, infravisão e ver o invisível), Toque de Energia (sônico), Teleporte e Voo.

A criatura surge em 1d turnos e é obediente ao clérigo enquanto a magia for sustentada, sumindo assim que o feitiço for interrompido. Se ordenada a combater, ela obedece, mas pode enfurecer-se e atacar seu invocador depois do combate (1 ou 2 em 1d).



O DARDO ETÉREO DE BALMARI

Escola: Cinzenta • **Custo:** 2 PMs

Alcance: longo • **Duração:** instantânea

Com esta mágica, o mago pode disparar pelas mãos um dardo de energia etérea, que ruma na direção do alvo. Este ataque tem FA igual a H+1d e ignora totalmente a Armadura do alvo em sua Força de Defesa — a menos que tenha Armadura Extra contra magia: neste caso, sua Armadura é normal (não dobra).

OLHOS ETÉREOS

Escola: Cinzenta • **Custo:** 2 PMs por turno

Alcance: curto • **Duração:** sustentável

Esta magia permite ao conjurador ver o Plano Etéreo estando no plano físico, e vice-versa. Enquanto estiver ativa, o mago também enxerga através de invisibilidade, transformações e vantagens como Forma Alternativa. Olhos Etéreos não atravessa objetos sólidos, nem cancela disfarces mundanos ou detecta mentiras.



PENUMBRA

Escola: Cinzenta • **Custo:** 1 PM

Alcance: toque • **Duração:** sustentável

Esta magia faz um objeto tocado irradiar penumbra em uma área de 6m de raio a partir do ponto de origem. Criaturas com Visão Aguçada, Infravisão, Ver o Invisível ou Visão de Raio X conseguem enxergar, mas com dificuldade de -2 nos testes (mas Audição Aguçada, Faro Aguçado e Radar funcionam normalmente). Luzes normais (tochas, velas, lampiões...) ou as magias Escuridão e Luz funcionam com metade de sua efetividade na área de Penumbra.

Quando a magia é conjurada sobre um pequeno objeto, este objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a Penumbra, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado novamente.

PRESENTE DE THYATIS E TENEBRA

Escola: Cinzenta • **Custo:** 1 a 5 PMs

Alcance: longo • **Duração:** sustentável

Esta magia é um ponto intermediário entre a Criação de Mortos-Vivos e a Ressurreição. Em vez de criar um Morto-Vivo a partir de um cadáver



ou ressuscitar o falecido, o mago devolve momentaneamente a alma e a consciência do morto de volta a seu corpo, esteja este corpo morto ou desmorto. Esta magia representa o momento em que Thyatis negocia com Tenebra para que uma morte seja temporariamente revertida para que o indivíduo cumpra uma missão muito importante.

Após completar tal missão, a alma se vai automaticamente, atingindo a morte de tal forma que nem mesmo Ressurreição ou Desejo poderia trazer a alma de volta – mas Encarnação pode trazer a alma, que renascerá em um bebê.

Em termos de regras, o Renascido funciona como uma Criatura Mágica – você tem um número de pontos de personagem para distribuir em suas

características igual ao dobro do número de PMs gastos. Existem versões Superiores e Supremas desta magia, que funcionam como as versões Superiores e Supremas de Criatura Mágica.

Um Renascido não pode ser Esconjurado ou Controlado, uma vez que ele possui consciência própria. No entanto, ele não pode realizar nenhuma outra ação desligada de sua missão.

REFRAÇÃO

Escola: Cinzenta • **Custo:** 1 PM

Alcance: curto • **Duração:** sustentável

Lançada sobre uma criatura, esta magia torna sua imagem difícil de enxergar. Ela não pode ser vista com nitidez, parecendo desfocada. Lutar com a criatura refratada será mais difícil: efeitos ligados a furtividade, invisibilidade, camuflagem, disfarce e outros recebem bônus de +2 em qualquer teste. Em locais onde há penumbra, forte luz ou escuridão, a penalidade se torna -1 a qualquer personagem tentando enxergar a criatura afetada.

Personagens com Sentidos Especiais não podem ser enganados pela Imagem Turva, e lutam normalmente.

SINESTESIA FORÇADA

Escola: Cinzenta

Custo: 1 ou 2 PMs • **Alcance:** curto

Duração: permanente até cancelada

Uma vez conjurada, esta magia troca um sentido por outro em uma vítima. Cada troca de sentido requer uma magia específica para ser trocada (assim, um mago que conheça a versão de Sinestesia Forçada de visão para olfato não é capaz de anular Sinestesia Forçada de audição para tato, por exemplo). Os sentidos comuns custam 1 PM para serem anulados. Já Sentidos Especiais precisam de 2 PMs para serem cancelados. A vítima tem direito a um teste de R para negar o efeito.

TELEPORTAÇÃO ETÉREA

Escola: Elemental (espírito) ou Cinzenta

Custo: 1 PM • **Alcance:** pessoal

Duração: instantânea

Uma vez conjurada, esta magia leva o alvo ao Plano Etéreo. A magia não leva o mago para qualquer outro lugar, nem serve para trazer ninguém além do próprio mago.

TRANSFORMAÇÃO EM CINZENTO

Escola: Elemental (água ou terra) ou Cinzenta

Custo: 10 PMs • **Alcance:** toque

Duração: permanente até cancelada

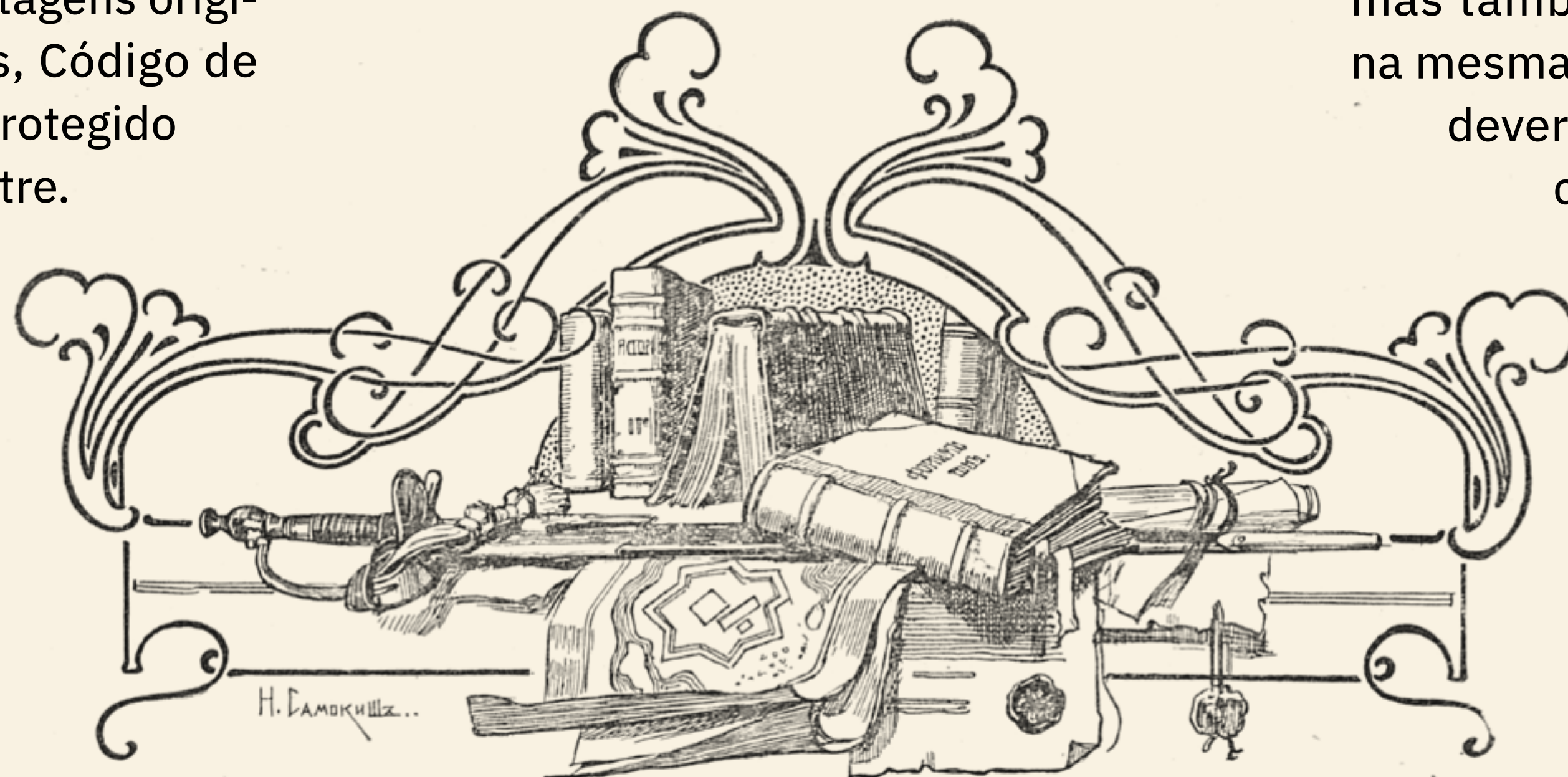
Esta magia de transformação tem o poder de transformar uma criatura em umas raças chamadas de cinzentas por seu vínculo com a Magia Cinzenta. Não afeta criaturas com Resistência 2 ou mais, e vítimas com R1 ou menos têm direito a um teste de Resistência +2 para negar o efeito.

O ser resultante desta magia tem F2 H2 R2 A1 PdF0, não importando as características originais da vítima. Vantagens e desvantagens originais são perdidas, exceto perícias, Código de Honra, Devoção, Inculto, Insano, Protegido Indefeso e outras a critério do mestre.

Algumas, como Aliado, Mentor e Patrono, podem ser reconquistadas – se você conseguir convencer as pessoas certas de que não é realmente um cinzento. Clericato pode ser mantido apenas se sua divindade original

aceita a nova raça como clérigos.

Esta magia possui um efeito aleatório que é o de transformar a vítima em um cinzento de acordo com o local onde a vítima é transformada: anão em um ambiente subterrâneo, sprite em uma floresta ou em pleno ar (como Vectora), homem-escorpião em desertos, nereida abissal em água doce ou salgada e terrenos insulares, e grizzalin em regiões de grande altitude ou o Plano Etéreo.



TRÉGUA DE LENA E LEEN

Escola: Cinzenta • **Exigências:** Clericato


Custo: 2 PMs para cada 1d PVs por turno

Alcance: pessoal • **Duração:** instantânea

Esta magia foi desenvolvida não para curar aflições ou ferimentos, nem causá-los. Entretanto, quando conjurada, gera uma área de estase que afeta a todos que estiverem em distância corpo a corpo do clérigo, inclusive inimigos, de modo a impedir que PVs sejam causados ou recuperados – o resultado do 1d para cada 2 PMs é usado para impedir que dano seja causado, mas também que ferimentos sejam curados na mesma proporção. Para tanto, o conjurador

deverá permanecer imóvel, em estado de concentração total, murmurando pala-

avras arcanas. Qualquer PV perdido ou recuperado do clérigo irá encerrar imediatamente o efeito, e ele precisará de uma pausa de no mínimo um turno para voltar a conjurá-la.



...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



PARTE 2

SALÃO CENTRAL DO CASTELO GREIFENSTEIN, 1033 D.C.

O Cavaleiro Dourado e o General Marina continuam perplexos com o conflito diplomático que se instaura. Uma Guerreira Deusa que controla a espada de seu temporário companheiro de missão, um Espectro enfurecido, um misterioso guia que se recusa a esclarecer tudo o que está acontecendo, e outro Guerreiro Deus de tamanho colossal pronto para iniciar uma batalha que pode tomar proporções inesperadas. O General Marina de Crisaor então cruza o olhar com o Cavaleiro de Sagitário e ambos entendem o que fazer.

- Hora de acabar com esta insanidade. – a ponta da Lança de Crisaor é posicionada a milímetros dos dedos do Espectro de Dullahan. – Viemos aqui com um propósito que Orla tem como definido, vamos seguir suas instruções e depois nos entendemos com ele.

- E tudo será resolvido pacificamente entre todas as partes envolvidas. – Rus de Sagitário já está com seu Arco Dourado preparado para atingir o Guerreiro Deus Hobrok em cheio, em um ângulo que ainda perfurará a própria Audhild ao trespassá-lo.

- Orla, você irá comigo para o Reino dos Mortos ao final desta missão. Esta é uma promessa! – o Espectro de Dullahan baixa sua guarda e permite que os poderes telecinéticos de Audhild tragam a Espada Hessiana até suas aparentemente delicadas mãos.

- Ah, finalmente meu Robe se completa! – Audhild invoca seu Robe sagrado de Surtr e a espada se encaixa perfeitamente em sua configuração desmontada. Audhild observa admirada seu próprio Robe, satisfeita por finalmente recuperar a arma perdida há muito tempo. – Agradeço por cumprir com sua palavra e não causar um incidente diplomático. Pois bem, o que você tem a requerer?

- Milady Audhild, da mesma forma que lhe devolvi o que pertence às forças divinas de Asgard, peço por sua retribuição fazendo o mesmo. – Orla aponta para Hobrok. – Devolva às forças da Terra o que lhes pertence, por favor.

- Como é?! – desta vez, quem se exalta é Hobrok, levando o Cavaleiro de Ouro a exprimir um ensaio de sorriso sádico. – A Robe sagrada de Skidbladnir foi forjada pelos grandes ferreiros de Asgard, em homenagem à mítica embarcação. Milady, isso não pod...

Audhild move seu rosto e olhar lentamente, mas de modo decidido, para Hobrok. Este simples gesto o cala e pode-se perceber o quanto ele se sente intimidado. Com um simples comando mental, o suposto Robe de Skidbladnir se desmonta de seu corpo e é guardado em uma Caixa de Pandora, aparecendo à frente de Orla e seus três companheiros.

- Fico surpresa que você saiba da história da Armadura de Argos... – Audhild demonstra um misto de insatisfação e resignação. – Há décadas ela foi rebatizada de Robe de Skidbladnir e arregimentada entre os Guerreiros Deuses. Asgardianos de grande valor a envergaram, sendo o último deles o admirável Hobrok. Sigam em sua missão e estejam cientes de que não têm abrigo garantido aqui: realizamos um trato diplomático e nada mais. Portanto, nunca mais esperem a mesma hospitalidade. Adeus.

Com esta fria demonstração, Orla e os três guerreiros sagrados partem para fora do castelo e seguem as direções definidas por Orla. Desta vez, com uma Caixa de Pandora de uma Armadura a mais e novos mistérios.

- Milordess, tenho o prazer de avisá-los de que estamos a apenas um dia de nosso destino. Agradeço a paciência, e garanto que verão em breve o grande valor da participação de vocês três nesta missão! – Orla pareceu se portar de forma mais adequada à sua idade infante, com seus trejeitos e expressões faciais.

- Orla, ainda não entendo esta sua ênfase sobre nossa importante participação. – questiona Rus de Sagitário. – Compreendo que possa ver em mim poder suficiente para cumprir a missão, mas meu papel principal é estar junto a Athena como seu guarda-costas. Cavaleiros de Ouro mais independentes como Touro, Leão, Escorpião e Capricórnio poderiam cumprir esta missão com facilidade sem que meu papel junto ao Santuário fosse prejudicado.

- O senhor tem papel importante não porque é um Cavaleiro de Ouro, honorável senhor Rus. – Orla pacientemente esclarece ao Cavaleiro de Athena. – As estrelas já tinham no senhor a profecia de vencer este desafio. Não apenas o senhor, mas também o General Marina de Crisaor e o Espectro de Dullahan. É por isso que, não por coincidência, vocês três sempre demonstraram grande afinidade com as armas brancas.

- Creio que se equivoca, garoto. – o Espectro interpela a afirmação de Orla. – Minha existência foi iniciada muito recentemente no reino dos mortos. Desde que despertei, já tinha minha sobrepeliz no corpo e a espada Hessiana em minhas mãos. Não conheço meu passado enquanto vivo sobre quaisquer afinidades com as armas brancas. A Hessiana me foi dada como uma arma e uma missão, e não uma recompensa por afinidade.

- Pois eu conheço mais de seu passo do que o senhor

imagina, Espectro de Dullahan. – Orla exibe certo orgulho pelo conhecimento em seu sorriso e tom de voz. Sei quando nasceu, como viveu e como morreu. Conheço estes mesmos detalhes de quando nasceram e como viveram até hoje. Conheço seus destinos e suas famí...

- Chega de conversa! – o General Marina o interrompe. – Onde está o local que devemos chegar?

- Já chegamos, senhores! – Orla aponta para um templo quase imperceptível em meio à floresta vista a algumas centenas de metros do quarteto. No entanto, seu tom de voz apresenta um misto de empolgação e preocupação. – Perdoem-me por não avisá-los dos desafios.

- Do que você está falando? – o General Marina questiona, surpreso. Mas sua surpresa é ainda maior quando ele percebe que Orla simplesmente desapareceu. – Orla, que brincadeira é esta?

Os três guerreiros sagrados buscam entender o que está acontecendo, mas notam que há algo estranho. A Cosmo-Energia que eles manipulam tão bem lhes avisa de presenças agressivas próximas a eles. Imediatamente, a armadura de Sagitário e a escama de Crisaor são invocadas, remontando-se nos corpos do Cavaleiro e do General Marina.

- Ousam invadir o território Druida? – uma voz sem origem ecoa à volta dos três. – Pois então terão de provar seu valor enfrentando os guardiões do Ducado da Vascônia!

Buarainech de Birach-derc, Fionnlagh de Orna, e Orfeu de Coir-cethar-chuin serão seus algozes nesta nossa terra sagrada!

A partir de formas translúcidas surgidas subitamente de alguns metros à frente dos três guerreiros sagrados, os três Druidas se materializam com suas proteções sagradas chamadas Leines. Ao centro, o que parece ser o líder do trio de druidas enverga uma leine que parece remeter ao lendário olho maligno do deus celta Balor (com uma gigantesca gema hemisférica de rubi em seu peitoral), toda em tons avermelhados e azulados, com uma longa e volumosa cabeleira vermelha. À sua direita, o druida de olhos completamente brancos, pele ligeiramente mais escura que os outros dois e cabelos curtos arrepiados parece envergar uma leine que reproduz a própria espada bastarda que ele segura com as duas mãos. Por fim, o druida à esquerda do líder é visivelmente de etnia grega e mais frágil fisicamente que os outros devido a seus traços delicados e quase andróginos, e portando uma harpa em suas mãos.

- O da espada é meu. – o Espectro de Dullahan nem mesmo termina a frase antes de disparar em direção ao druida de Orna.

O General Marina percebe o olhar arrogante do druida Orfeu e parte em seu encontro com a Lança de Crisaor nas mãos, ao mesmo tempo em que Rus de Sagitário salta em direção ao líder Buarainech com as asas douradas de sua

armadura sendo usadas para planar e mergulhar no ar contra seu oponente.

- Percebo que sua armadura representa a mesma harpa que você tem nas mãos. – o General Marina de Crisaor se posiciona em frente a Orfeu, que mantém o olhar arrogante. – Creio que tenha traído os Cavaleiros de Athena e se convertido à fé em Balor. Posso concluir que sua armadura zodiacal era Lira?

- Está correto, Marina mascarado! – Orfeu tenta suprimir seu desprezo, sem sucesso. – Athena está condenada e todos os outros deuses sabem disso! Até mesmo seu deus dos mares está preparado para tomar o lugar de Athena quando o final acontecer.

- Sua blasfêmia contra meu deus supremo e sua traição à sua antiga deusa só mostram a obscuridade de sua alma, que terei prazer em enviar diretamente para o castigo eterno do Hades! – o Marina de Crisaor se enfurece. – Sua alma ficará congelada no Cócito, e apenas uma divindade maligna será capaz de recrutá-lo. Quem sabe Hades, Éris, Ares...?

- Cale-se e receba o Réquiem de Cordas! – Orfeu começa a tocar uma melodia em sua harpa que projeta suas cordas diretamente contra o General Marina, se entrelaçando em seu corpo.

Próximo a esta batalha, Rus de Sagitário termina de planar

muito próximo a Buarainech, já iniciando sua técnica “Relâmpago do Vazio”. Uma infinidade de fachos de luz é gerada de seu punho direito, tomando conta de toda a área à volta de seu oponente. Enquanto sustenta sua técnica, Rus é capaz de usar o Sétimo Sentido para aguçar seus outros seis sentidos, e modo que ele se concentra na observação de como o druida reage a seu ataque. Nanossegundos são observados pelo Cavaleiro de Sagitário como se fossem minutos, permitindo-lhe se preparar e mudar sua estratégia na velocidade da luz. Buarainech, no entanto, se mostra um adversário de valor ao desviar de cada fecho de luz como se estivesse atravessando calmamente uma cama-de-gato de gincana. Seus movimentos, apesar de nada elegantes, são precisos e decididos, fazendo com que Rus termine os últimos fachos de luz para então sacar seu arco dourado. Em velocidade tão incrível quanto à do Cavaleiro de Ouro, o druida aproxima suas mãos em frente à gema de seu peitoral, projetando então uma imensa onda de escuridão contra o Cavaleiro ao gritar “Ecuridão Desnuda”.

- Você acha que sua técnica seria capaz de me ferir, Cavaleiro? – o druida tripudia. – Tenho em mim a essência do próprio Balor, nosso deus guardião! Você está agora condenado a esta prisão de trevas eternas que sugarão sua força vital e seus ataques de luz nem mesmo poderão ser gerados enquanto estiver nesta prisão! Morra com o olho maligno de Balor, maldito servo de Athena!

A voz de Buarainech ecoa à volta de Rus, agora preso em um espaço de escuridão sem fim, em que ele flutua sem referência de distância ou mesmo o conceito de acima e abaixo. À sua volta, apenas escuridão completa, sem chão ou qualquer outro elemento que não a voz sádica do druida. Seus cinco sentidos não servem de nada neste ambiente, que ele sente estar sugando suas forças pouco a pouco. No entanto, quando seus sentidos comuns falham, o Cavaleiro de Ouro pode sempre recorrer ao Sétimo Sentido. Rus elimina seus pensamentos e começa a se concentrar, ativando sua Cosmo-Energia para guiá-lo para fora desta zona de energia negativa de escuridão. Segundos depois, seus olhos se abrem e seus olhos adquirem um forte brilho dourado, acompanhado de um sorriso confiante.

“Flecha das Sombras” é o que Buarainech escuta de dentro da esfera de escuridão que ele observava sadicamente à sua frente. No entanto, nada aconteceu e Rus está ainda preso à esfera de energia negativa, induzindo o druida a gargalhadas.

- Por acaso está usando uma técnica de sombras para escapar da escuridão, estúpido Cavaleiro de Athena? Você não tem ideia como seu desespero e sua iminente morte satisfazem a mim e ao grande Balor! Está na hora de acabar com isso de uma vez, veja minha técnica suprema... O que está acontecendo?!

O druida tenta se mover e se vê com o corpo totalmente paralisado. Apenas sua boca e seus olhos podem se mover, e o avatar de Balor não tem ideia do que ocorre com seu corpo. Rus ainda está dentro da esfera, só o que ele fez foi gritar uma técnica que não ocorreu. A menos que tenha realmente acontecido e Buarainech tenha recebido a técnica sem percebê-la. Seu olhar percorre todo o cenário e ele finalmente percebe uma flecha realmente feita de sombras fincada sobre sua própria sombra.

Enquanto isso, o Espectro já está evocando sua técnica “Spray de Sangue” contra seu oponente, que busca usar sua imensa espada bastarda como defesa contra o ataque. Apesar de quase todo o ataque ser bloqueado pela espada, o druida ainda assim é levemente ferido.

- Um servo de Hades representando uma lenda dos druidas?
- Fionnlagh se mostra curioso pela sobrepeliz do Espectro.
- Acredito que, se você jurasse fidelidade eterna a nosso supremo Balor, nosso deus seria capaz de livrar sua alma da danação e escravidão de Hades e você poderia então ser o Druida de Dullahan em vez de Espectro de Dullahan. Um destino muito mais prazeroso, não acha?

O Espectro não tem intenção de dialogar com o oponente, ignorando-o por completo e realizando uma incrível sequência de socos e chutes que o druida da espada bastarda busca desesperadamente aparar e se esquivar. O druida

então toma distância e concentra sua Cosmo-Energia na espada, arremessando-a altamente energizada como um aniquilador projétil na direção do Espectro, sob o grito da técnica “Ataque Final de Mag Tuiredh”. O Espectro então, de maneira inacreditável, desvia da espada a milímetros dela, esticando sua mão direita para trás enquanto a espada passa a seu lado. Quando o cabo da espada passa próxima a seu palmo direito, ele simplesmente apanha a espada e dissipa a energia que a envolvia. O druida observa estarecido.

- Maldito! Solte a sagrada espada de Tethra, suas mãos apodrecidas do mundo dos mortos não merecem tocar um item de nosso panteão fomoriano!

- Você gosta de falar. – o Espectro de Dullahan se cansa. – Vejamos agora se tem a predisposição em ouvir sua própria língua. Conheça minha companheira Banshee, a Mensageira da Morte!

O Espectro solta a espada no chão enquanto realiza seus movimentos gestuais para ativar a técnica que invoca o fantasma de uma mulher decapitada, segurando a cabeça em suas mãos e com uma expressão facial de entorpecimento. No entanto, ao avistar o druida, sua feição muda radicalmente para ódio e desespero. Palavras em gaélico antigo são entoadas pela fantasma, enquanto letras do alfabeto Ogham começam a surgir em áreas aleatórias do

corpo de Fionnlagh, que começam a percorrer seu corpo em direção ao coração, sendo aparentemente absorvidas quando chegam ao centro do tórax. Percebe-se então que, quanto mais letras penetram no coração do druida, maior a sua dor e ele parece ter um ataque cardíaco cada vez pior. Segundos depois, o druida jaz morto ao chão e a fantasma desaparece.

- Perdi a Hessiana, mas parece que ganhei a Orna. – Dullahan toma para si a espada bastarda que antes pertencia ao druida agora morto à sua frente.

Na batalha entre o General Marina de Crisaor e Orfeu de Coir-cethar-chuin, as cordas da harpa envolvem o Marina e começam a se apertar cada vez mais. Nenhum movimento consegue ser realizado pelo General Marina enquanto a melodia continua sendo tocada por Orfeu. Quanto mais força o General Marina faz, mais as cordas da harpa mágica constriem seu corpo, e começam a furar sua carne.

- Você, um Cavaleiro de Ouro, vai morrer pelo poder da poderosa harpa chamada Música de Quatro Ângulos! Como pode ver, troquei a harpa de um personagem fracassado das constelações de Athena para ter em minhas mãos um item sagrado, antiga posse da divindade Uaithne! Já sua lança, não foi nada mais que a posse de um monstro marinho qualquer...

- Esqueça os itens que você utiliza, - o General de Crisaor

interrompe o druida. – não se esqueça de que ser um guerreiro sagrado consiste na utilização da Cosmo-Energia, e não na dependência de itens dos deuses. Já ouviu falar da expressão “uma alma limpa pode cortar tudo como manteiga”?

Assim que termina sua frase, o General Marina começa a levitar lentamente enquanto sua Cosmo-Energia se expande à sua volta, e finalmente revela os sinais luminosos de seus chakras. Orfeu observa a manifestação com assombro e tenta alterar a melodia para que as cordas esquartejem todo o corpo do Marina, sem sucesso. Com os olhos fechados, o General de Crisaor faz seus chakras brilharem cada vez mais até que atinjam a intensidade desejada. Ele então abre os olhos e grita o nome de sua técnica suprema, o “Maha Roshini”. Todos os chakras se unem então em uma linha luminosa única age como uma lâmina de luz ao tocar as cordas que o prendiam. O simples toque da linha luminosa com as cordas as corta sem resistência alguma, anulando por completo a única técnica de Orfeu.

- Como vê, nem mesmo preciso me movimentar para vencer um oponente fraco como você. – o General Marina finalmente remove de Orfeu a expressão arrogante e a substitui por medo. – Ainda assim, você terá o privilégio de ser atacado por uma sagrada do exército de Poseidon. Lança Relâmpago!

Ao gritar o nome de sua técnica especial, o Marina move sua lança em estocadas rápidas e incessantes, furando o druida de Coir-cethar-chuin em inúmeros pontos de seu corpo agora indefeso. Nem mesmo a harpa sagrada resiste à lâmina da lança e se estilhaça. Orfeu, o Cavaleiro de Athena desertor convertido à fé nos deuses fomorianos, está morto e sua alma enviada à danação no reino dos mortos.

Ao lado de onde estava a batalha do General Marina, o líder dos druidas se mantém paralisado enquanto Rus de Sagitário está preso na esfera de escuridão. A flecha feita de escuridão ainda está fincada à sombra do druida.

- Maldito! Sua flecha de sombra me atingiu sem que eu percebesse! Como você conseguiu realizar uma técnica que saísse da minha Escuridão Desnuda? E como me localizou? Dentro da esfera de escuridão, Rus ainda busca uma saída de sua prisão, mas ao menos conseguiu paralisar Buarainech. Vem então à sua mente a lembrança: suas flechas, sejam de sombras, luz ou oricalco, estão conectadas à armadura e ao Cavaleiro que a enverga, podendo atuar como uma âncora ou portal. A partir da flecha de sombras, ele pode realizar outra técnica! Concentrando novamente o Sétimo Sentido, Rus detecta a localização da flecha de sombras e decide pela técnica mais adequada.

- Impulso da Luz de Quíron! – esta técnica gera incontáveis fochos de luz dourada do punho de Rus, mas desta

vez todos os fachos convergem para uma raja concentrada e única de energia aniquiladora. A energia toda parece sumir dentro da esfera, mas é na verdade teleportada para a flecha de sombras, que dispara diretamente contra o druida paralisado.

Uma rajada de energia tão concentrada, à queima-roupa, não poderia ser evitada por nenhuma entidade sem poderes divinos, e mesmo Buarainech contendo a essência de Balor dentro de si não foi capaz de resistir. Sua armadura e seu corpo são quase desintegrados pelo poder obliterador da técnica de Rus de Sagitário. Por fim, o líder do trio de druidas morre assim como seus dois companheiros.

- Muito obrigado pela ajuda, guerreiros sagrados! – Orla reaparece como sempre estivesse ali junto deles.

- Moleque ordinário! – o Espectro parte para cima do infante, sendo barrado pelo Cavaleiro e pelo General Marina.

- Mil perdões, milorde! Precisei me teleportar para longe da batalha para que eles não me identificassem. Se soubessem de minha presença, eles nem mesmo batalhariam: eles voltariam a seu coven de druidas e organizariam uma batalha muito mais numerosa e sangrenta! No entanto, vocês três têm o poder para solucionar todos os desafios que enfrentamos, e é chegada a hora de conhecer aqueles que os convocaram através de mim! Vejam aqui a entrada para o Templo da Coroa do Sol!

- Coroa do Sol...? – o General Marina de Crisaor sente já conhecer este nome.

- Deixemos os esclarecimentos para quando entrarmos no salão central do templo, milordes! Tudo será explicado!

O quarteto finalmente penetra no Templo da Coroa do Sol e se encaminha para a sala do trono, quando finalmente enxergam três figuras de grande imponência: um homem de feições muito belas em uma túnica vermelha de detalhes que remetem ao tema solar, sentado no único trono do aposento; uma adolescente de cabelos loiros e túnica branca, ao lado do que parece ser uma armadura sem vitalidade, de pé, mas próxima ao homem à sua direita; um homem de feições sérias e porte admirável, provavelmente um guerreiro sagrado de grande poder.

- Meu fiel Orla de Bússola! – o homem no trono se regozija com a chega dos quatro. – Guerreiros sagrados, sejam bem-vindos ao Templo da Coroa Solar! Se não me conhecem, meu nome é Febo Abel, o deus do sol e das macieiras, irmão de Athena amaldiçoado ao esquecimento, mas fiz minha área de influência aqui na região da Aquitânia.

Esta garota junto a mim é Pallas, antiga melhor amiga de Athena e assassinada pela mesma! À minha esquerda está Gerexo, meu Cavaleiro da Coroa do Sol de Argos, que estava aguardando pela chegada de sua armadura. E esta armadura morta é na verdade a Genesistector, que só pode ser revivida

por guerreiros sagrados dos signos de Gêmeos, Virgem e Sagitário. Preciso do sangue de vocês três para reviver a Genesistector, mas há uma missão de ainda mais perigo, que ameaça todo o mundo e ultrapassa frívolas disputas de deuses pelo domínio da Terra e dos humanos. Trata-se do possível fim dos tempos, a chegada da estrela da escuridão de Apsu. Rus, Cec e Lechi, o destino de vocês já estava definido desde nasceram dos mesmos pais.

Rus ouve os nomes Cec e Lechi e entra em choque, desmaiando.





Tanjiro 16N

F0, H3, R3, A1, Pdf0, 15PVs, 15PMs

Vantagens: Ataque Especial II, Forma Alternativa, Respiração da Água, Aliado (Irmã), Mentor, Arma Especial I, Sentidos Especiais (Faro);

Perícias: Sobrevivência, Atletismo, Oculto;

Forma Alternativa

F1, H3, R3, A3, Pdf0, 15PVs, 15PMs

Vantagens: Ataque Especial II, Aceleração, Arma Especial I, Forma Alternativa.



Tanjiro 25N

F0, H5, R4, A2, Pdf0, 15PVs, 15PMs

Vantagens: Ataque Especial IV, Forma Alternativa, Respiração da Água e do Sol, Aliado (Irmã), Mentor, Arma Especial I, Sentidos Especiais (Faro);

Perícias: Sobrevivência, Atletismo, Oculto;

Forma Alternativa

F1, H5, R5, A3, Pdf0, 15PVs, 15PMs

Vantagens: Ataque Especial V, Aceleração, Arma Especial I, Forma Alternativa, Poder Oculto.



GERAÇÃO ALPHA



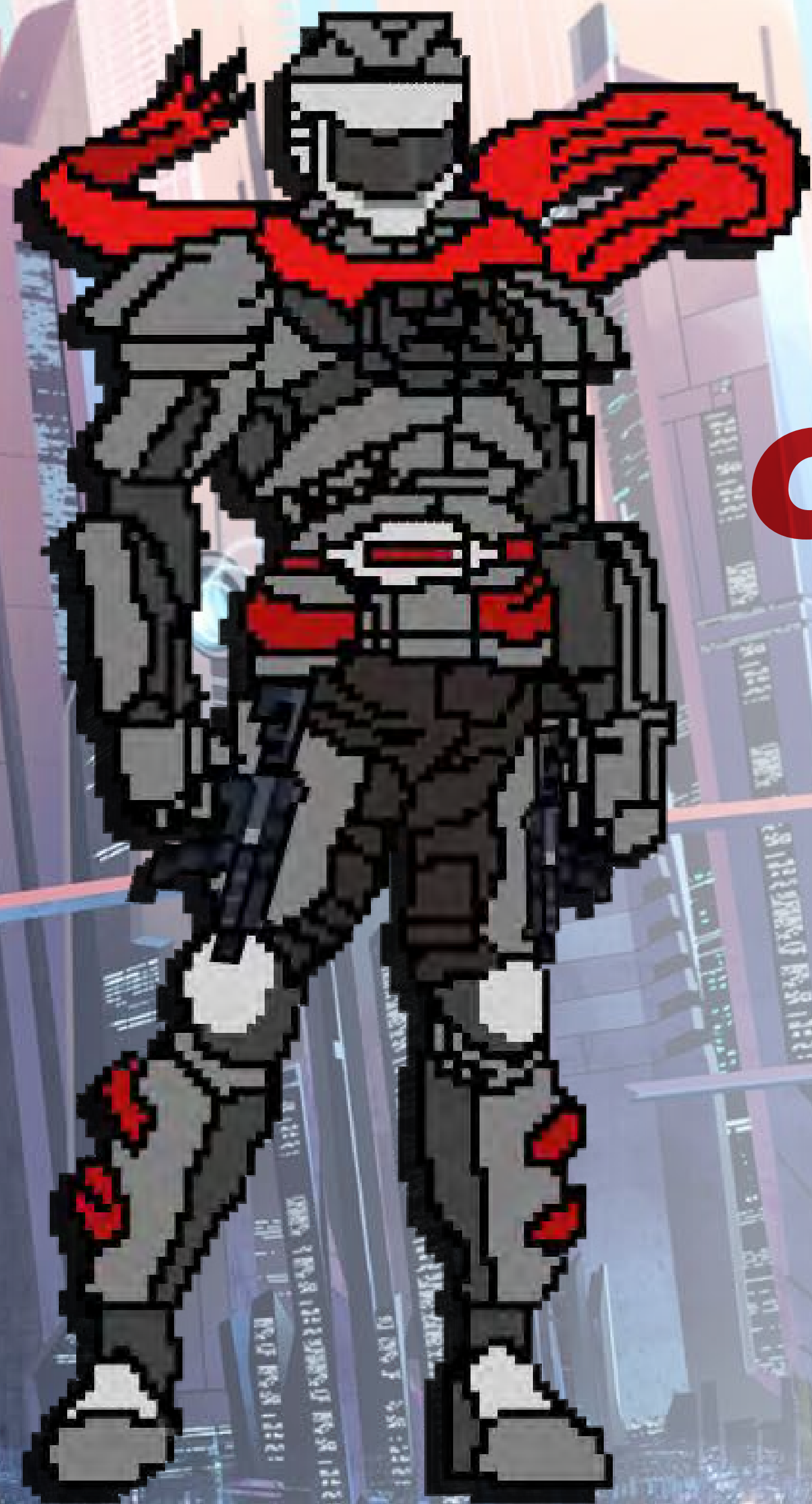
sigue.com.br/geracao-alpha |



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



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



AVENTURA SOLO
Por Henrique "Morcego" Santos

O GUARDIÃO DE SHINZEN CITY

Júpiter, um metal hero defensor de Tóquio, precisa de você para tomar decisões importantes contra invasores. Participe desta aventura solo ajude nosso herói!

Como jogar:

Navegue pelos parágrafos clicando nas frases ou números com a **→SETA** indicadora em vermelho.

1

Eu sou Júpiter, Mago-Guerreiro do planeta Botwell. Outrora um planeta próspero e avançado, meu antigo lar foi destruído por um odioso império intergaláctico. Como um dos pouquíssimos sobreviventes, tive de abandonar meu próprio planeta e atendi ao chamado do Nexusphrism, me tornando agora um Tokyo Defender. Um de seus Tenentes. **→Continue para 2.**

2

Shinzen City é agora meu lar, meu local de recuperação e paz através da emanção infinita da energia Phrisma. É esta energia que alimenta meu cybertraje Metal Hero e também me permite realizar meus ataques especiais contra as ameaças a Shinzen City e à energia Phrisma. **→Continue para 3.**

3

Porém, o dia já se iniciou com grandes ameaças à cidade. Como Júpiter, preciso agir e proteger a integridade dos habitantes de Shinzen e evitar que nossos inimigos extradimensionais sejam bem-sucedidos. O maior problema agora é que

vejo dois portais se abrindo simultaneamente, cada um em um dos extremos de Shinzen City.

Se a decisão for de enfrentar o General Lionkaiser, do Império Inseto, vá para **→4**.

Se a decisão for de enfrentar o General Às de Espadas, do Império Trukho, vá para **→5**.

4

O General Lionkaiser vai se arrepender de tentar invadir meu novo lar! Ele e seus asseclas do Império Inseto devastaram Botwell em nome da Imperatriz Inseto, mas isso não se repetirá em Shinzen City! Chegou a hora de vingar meu mundo!

Se a batalha final será um duelo de espadas, vá para **→8**.

Se a batalha final será um duelo de gun fu, vá para **→10**.

5

O Império Trukho não triunfará. Não enquanto eu, Júpiter, for um dos Tokyo Defenders! O General Às de Espadas é um inimigo ardiloso, por isso é importante analisar muito bem o que ele pode estar tramando.

Se o melhor for atacar o General Às de Espadas o quanto antes e analisar sua reação, vá para **→16**.

Se o melhor for me aproximar sorrateiramente do General Às de Espadas para identificar sua atual estratégia, vá para **→6**.

6

“Cyber-Camuflagem, ativar!” é meu comando para o cybertraje me tornar praticamente invisível, facilitando minha aproximação ao General Às de Espadas. Já é possível ver a organização dos Soldados Manilhas em frente ao General do Império Trukho. Talvez, se ficar mais tempo observando, alguma informação extra possa ser obtida, mas poderá ser tarde demais para quebrar a formação dos Soldados Manilhas.

Se o melhor for continuar observando escondido, vá para **→9**.

Se o melhor for atacá-los de surpresa enquanto ainda é possível, vá para **→22**.

7

“Sou Tenente Júpiter, dos Tokyo Defenders. Shinzo Kageyama, seus serviços prestados são

reconhecidos por Shinzen City você pode escolher viver em paz eternamente no outro mundo ou aliar-se aos Tokyo Defenders enquanto achar que precisa pagar sua dívida com a nação. Porém, confirmo com minha patente que o senhor está liberado de suas funções!”. Minha abordagem funcionou! O Fantasma começa a se desvanecer enquanto começa a flutuar em direção ao zênite. “Não!”, grita Às de Espadas, envolvendo a adaga com sua armadura biomecanoide e a explodindo em seu interior. Sua tentativa falhou e o efeito explosivo destruiu Às de Espadas, eu finalmente venci o General! Shinzen City está a salvo, viva os Tokyo Defenders! **FIM**.

8

Eu imediatamente saco minha Cosmic Blade, uma das espadas mais poderosas do universo. Finas linhas de energia multicolorida percorrem a lâmina, em ressonância com os circuitos de meu cybertraje alimentado pela energia Phrisma. “Venha, Lionkaiser! Você sentirá a vingança de todo o planeta Botwell em cada golpe da Cosmic Brade!”. O General Lionkaiser parece surpreso em me ver chegar tão rápido, é o momento de

explorar a situação. Não espero terminar meu salto e libero duas granadas-esmeril, que liberam estilhaços incandescentes ininterruptamente, ferindo e distraindo Lionkaiser. Vamos ao ataque!

Se o ataque especial com a espada é o Shadow Wing, vá para **→18**.

Se o ataque especial com a espada é o Cyclone Fury, vá para **→17**.

9

Ainda observando o General Às de Espadas com a Cyber-Camuflagem ativada, percebo que ele está utilizando seu computador de bracelete. Ele parece estar controlando um drone-inseto que está se aproximando. Vá para **→61**.

10

Meu treinamento com as pistolas duplas Phobos e Deimos na arte marcial do Gun Fu não foi à toa, e hoje é chegada a hora de usar todas as minhas habilidades. Eu desço da moto Jaegerchopper já atirando com ambas as pistolas contra o General Lionkaiser. “Chegou o momento de encarar seus crimes contra o planeta Botwell e toda a galáxia, Lionkaiser! Você não sairá vivo desta

batalha, miserável!”. O General Lionkaiser saca o machado-escopeta das costas e começa a atirar de volta, também usando seu poder especial de cuspir esferas de energia explosiva, mas parece estar concentrado com a aproximação de um de seus drones-inseto.

Se o melhor for não me arriscar de perto e continuar o tiroteio à distância, vá para **→20**.

Se for melhor lutar corpo-a-corpo usando Phobos e Deimos, vá para **→21**.

Se o melhor for direcionar os tiros contra o drone-inseto, vá para **→61**.

11

Baghatur? Que diabos é essa universidade e que aliança ela tem com o Império Trukho? Os dois portais continuam se expandindo enquanto o General Às de Espadas busca sua fuga. No entanto, eu ainda tenho granadas-esmeril suficientes para destruir um dos portais e manter o combate justo para mim.

Se o portal a ser destruído for aquele emitindo luminosidade esverdeada, vá para **→12**.

Se o portal a ser destruído for aquele emitindo luminosidade avermelhada, vá para **→13**.

12

As explosões somadas de minhas últimas granadas-esmeril eliminam o portal, mas o segundo portal finalmente se expande para o tamanho final, e de dentro dele sai uma criatura do porte de um elefante. Um elefante feio, furioso e provavelmente muito poderoso, com características misturadas de um dragão, demônio e oni. “Este é um produto mormológico que o Império Trukho comprou da Universidade Baghatur! Ele será seu inimigo final enquanto eu completo minha missão de penetrar no Nexusphrism! Até nunca mais, Júpiter!”. O General Às de Espadas embainha sua espada biomecanoide e inicia sua caminhada em direção ao centro de Shinzen City com os Soldados Manilhas que sobraram vivos.

Se o melhor for atacar logo o monstro do portal e tentar a sorte de impedir o General Às de Espadas depois, vá para **→66**.

Se o melhor for tentar um ataque paralelo contra o General e os Soldados enquanto tenta enfrentar o monstro do portal ao mesmo tempo, vá para **→78**.

13

As explosões somadas de minhas últimas granadas-esmeril eliminam o portal, mas o segundo portal finalmente se expande para o tamanho final, e de dentro dele sai uma criatura do porte de um rinoceronte, de caminhar ereto. É possível reconhecer características de águas-vivas, rã e gorila. “Este é um produto mictogênico que o Império Trukho comprou da Universidade Baghatur! Ele será seu inimigo final enquanto eu completo minha missão de penetrar no Nexusphrism! Até nunca mais, Júpiter!”. O General Às de Espadas embainha sua espada biomecanoide e inicia sua caminhada em direção ao centro de Shinzen City com os Soldados Manilhas que sobraram vivos.

Se o melhor for atacar logo o monstro do portal e tentar a sorte de impedir o General Às de Espadas depois, vá para **→14**.

Se o melhor for tentar um ataque paralelo contra o General e os Soldados enquanto tenta enfrentar o monstro do portal ao mesmo tempo, vá para **→15**.

14

Felizmente, o General Às de Espadas caminha sem pressa em direção ao centro de Shinzen City – basta eliminar este monstro logo e terei tempo de impedi-lo. Eu saco minha espada Cosmic Blade e salto contra este monstro, que estica seus tentáculos para me acertar com seus cnidoblastos. Meu cybertraje me ajuda a prever a direção de onde vem cada tentáculo para eu cortar um a um sem dificuldade. De repente, o monstro pula e me agarra em seus braços grotescos, mas ele se assusta quando vê que meu cybertraje começou a piscar a luz de emergência. Eu nunca ouvi este barulho de emergência do cybertraje, ele está nos teleportando! Eu me vejo lutuando em meio à energia do Nexusphrism e a única mensagem que consigo entender através do cybertraje é: **CRISE NAS INFINITAS TOKYOS! FIM?**

15

Melhor não me arriscar e manter todos os meus inimigos dentro do meu campo de atuação. Eu saco minhas pistolas duplas Phobos e Deimos e atiro contra o General Às de Espadas e os Soldados Manilhas, impedindo que avancem mais

um passo. Furioso, o General se vira e saca sua espada biomecanoide, saltando contra mim. Meu cybertraje me ajuda a ter reflexos de combate suficientes para também sacar minha Cosmic Blade e aparar o golpe do Às de Espadas. Porém, um súbito clarão toma a nós dois de surpresa e, ao final, estamos no meio de uma avenida neonpunk. Imediatamente, meu cybertraje me envia a mensagem “Você chegou em Novva Tokyo”. Oh não, finalmente começou a **CRISE NAS INFINITAS TOKYOS! FIM?**

16

“Thunder Cybershot!” é meu ataque imediato contra o General Às de Espadas, utilizando minhas pistolas duplas Phobos e Deimos. Às de Espadas não estava preparado para meu ataque surpresa, e consigo quebrar a formação dos Soldados Manilha que pareciam estar se organizando. Meu inimigo saca sua poderosa espada biomecanoide e se prepara para nosso duelo final. De repente, recebo uma chamada de emergência por meu visor de Tenente Tokyo Defender, com um símbolo de inseto. Se eu prestar atenção na chamada, provavelmente vou receber um ataque letal do General Às de Espadas.

Se o melhor for atender ao chamado, vá para **→25**.

Se o melhor é me concentrar na batalha contra o General Às de Espadas, vá para **→24**.

17

“Cyclone Fury!”. Meu cybertraje reforça todos os músculos do meu corpo para que eu gire sobre meu próprio eixo, fazendo com que minha espada atinja Lionkaiser várias vezes, que ele defende quase sem esforço. Ele é mesmo um adversário assombroso. Ao final de minha técnica especial, ele utiliza seu machado-escopeta para ataques muito brutos com a lâmina, destruindo tudo à minha volta, como se tudo ali fosse de cartolina. Será esta a oportunidade de manter ou de mudar meu ataque especial?

Se o Cyclone Fury ainda é o indicado para vencer Lionkaiser, vá para **→28**.

Se Shadow Wing é o melhor ataque para pegá-lo de surpresa, vá para **→26**.

18

“Shadow Wing!”. O mecanismo de camuflagem de meu cybertraje gera uma espécie de energia

de plasma sombrio que me projeta em altíssima velocidade contra o General Lionkaiser. Ele não estava preparado para este novo poder que eu desenvolvi com a ajuda da Academia Shinzen. Sua armadura corporal exibe pequenas rachaduras após meu golpe, mas o deixou mais furioso. Será este o momento de repetir o Shadow Wing ou mudar a estratégia?

Se o Shadow Wing ainda é o mais indicado, vá para **→29**.

Se o melhor for mudar de estratégia, vá para **→30**.

19

Tomo a orbe em minhas mãos e concentro meu pensamento para comandar meu cybertraje. A energia Phrisma envolve a orbe e começa a converter as energias malignas ali contidas. No entanto, a interação entre as energias parece se descontrolar e se torna um forte clarão que me cega. Segundos depois, o clarão se dissipa e eu me vejo entre guerreiros japoneses, correndo de encontro a uma horda mongol. Meu computador de pulso me avisa: “Local: Japão. Ano: 1281”. Estou em meio à invasão mongol ao Japão, fui tomado pela **CRISE NAS INFINITAS TOKYOS! FIM?**

20

O tiroteio continua, e pelo menos eu mantenho a vantagem por eliminar vários Soldados Capengas sem esforço algum. Esta foi uma ótima estratégia porque praticamente eliminou toda a tentativa de invasão do Império Inseto, enquanto meus parceiros Tokyo Defenders poderão enfrentar o Império Trukho. E então, meu tiro acerta em cheio o ombro esquerdo do General Lionkaiser. Ele baixou a guarda e agora está vulnerável a um ataque derradeiro! Vá para **→71** rápido!

21

Frente a frente contra meu arqui-inimigo Lionkaiser, minhas duas pistolas me servem tanto como arma branca como também arma de energia. Lionkaiser usa seu machado-escopeta para me enfrentar, e iniciamos nossa batalha final de gun fu. Rápidos movimentos para posicionar a arma vantajosamente para um tiro à queima-roupa são desviados e seguidos de um novo movimento que usa a arma como arma de contusão. Tiros são disparados o tempo todo em que as armas são desviadas do alvo, e os braços nunca deixam de ser mover, buscando acertar a mira ou aparar a

mira posicionada. O cybertraje já está avisando de perda excessiva de energia, seria esse o caso de liberar toda a energia restante no ataque Phoenix Boom, ou melhor apenas me conter nos movimentos?

Se o melhor for usar o Phoenix Boom com o que resta de energia Phrisma, vá para **→33**.

Se o melhor for poupar energia Phrisma mudando a tática, vá para **→35**.

22

Vamos com tudo. A começar por duas granadas-esmeril para ferir e distrair todos os Soldados Manilhas e o próprio General Às de Espadas. O General perdeu totalmente a concentração, chegou o momento de atacar!

Se o ataque escolhido for com a espada, vá para **→36**.

Se o ataque escolhido for com as pistolas duplas, vá para **→37**.

23

Tomo a orbe em minhas mãos e aponto na direção do General, concentrando a energia Phrisma restante também em minhas mãos. “Phoenix

Boom!” é meu grande ataque final, liberando toda a energia Phrisma que explode a orbe e projeta junto toda a energia maligna contida. A onda energética é irradiada em extrema intensidade contra o General e os poucos Soldados, todos eles desintegrados. Meu inimigo foi finalmente vencido, a invasão a Shinzen City foi minada! Viva os Tokyo Defenders! **FIM**.

24

O duelo de minha Cosmic Blade contra a espada biomecanoide do General Às de Espadas é realmente épico, devo reconhecer. Este monstro odioso sabe lutar com sua espada. As lâminas se chocam e faíscam a sagrada energia Phrisma e a obscura energia Trukho à volta. Nossos movimentos acrobáticos e precisos são algo admirável aos olhos de qualquer um. “Você não tem como me vencer, Tokyo Defender estúpido! Vocês têm uma Academia, mas nós temos uma Universidade!”. O que esse vilão quer dizer?

Se o General está apenas ganhando tempo com trocadilhos sem sentido, vá para **→40**.

Se ele está tentando explicar algum plano do Império Trukho, vá para **→38**.

25

“Alguém está precisando de ajuda da A.R.Tropa?”. Esta é a voz do Grilo Vermelho, a Tropa de Exosoldados Insectoman está pronta para se teleportar para junto de seu cybertraje! Porém, só há energia Phrisma suficiente para um integrante, representado por um símbolo em seu computador de pulso.

Se você selecionar o símbolo de aranha, vá para **→41**.

Se você selecionar o símbolo de abelha, vá para **→43**.

Se você selecionar o símbolo de escaravelho, vá para **→44**.

Se você selecionar o símbolo de libélula, vá para **→45**.

26

Hora de pegar o General Lionkaiser de surpresa mais uma vez. Meu cybertraje está conectado à minha mente e já sabe meu próximo ataque. O mecanismo de camuflagem de meu cybertraje gera uma espécie de energia de plasma sombrio que me projeta em altíssima velocidade contra o General. “Shadow Wing!”. Foi uma ótima

estratégia, pois o machado-escopeta de Lionkaiser foi finalmente destruído! Porém, minha energia Phrisma está quase esgotada. Ou faço meu ataque final Phoenix Boom e perco toda a reserva de energia, ou busco distrai-lo enquanto a energia Phrisma ambiente me recarrega, se ele não me atacar antes.

Se o melhor for realizar o Phoenix Boom, vá para **→46**.

Se o melhor for distrair o General Lionkaiser enquanto recupero as forças, vá para **→47**.

27

A orbe está destruída e o General perdeu sua arma secreta! Porém, a energia liberada pela orbe envolveu a todos com um forte clarão. Quando o clarão se dissipou, eu estou em um local totalmente diferente em frente a um palácio de arquitetura bizarra. De repente, um monstro colossal de asas coriáceas e tentáculos pendendo de seu rosto. “Quem ousa invadir a cidade submersa do Grande Antigo Kushiruu?”. Fui enviado pela uma era antediluviana! Está iniciada a **CRISE NAS INFINITAS TOKYOS! FIM?**

28

Após uma bela troca de ataques entre nossas poderosas lâminas, é o momento do ataque final. Porém, eu preciso vencer agora, ou não terei mais energias. Eu salto com a guarda totalmente aberta, convidando Lionkaiser a realizar um ataque confiante contra meu cybertraje. Eu vejo a lâmina do machado-escopeta perfeitamente mirado para meu pescoço. Realmente é tudo ou nada! Meu cybertraje entende meu comando e acelera todos os meus músculos com a energia Phrisma que me resta.

Grite “Cyclone Fury!” e vá para **→51**.

29

Novamente o mecanismo de camuflagem do cybertraje me projeta com plasma negro contra Lionkaiser, que desta vez usa seu machado-escopeta contra a Cosmic Blade para resistir ao ataque, enquanto eu o projeto por vários metros, ele buscando fincar os pés no chão enquanto é projetado. Porém, ele já estava esperando por isso, e para contra-atacar, estava preparando sua baforada de energia explosiva. O Shadow Wing termina e ele agora está com a

bocarra a centímetros de mim para realizar este ataque, e me resta pouca energia Phrisma.

Se a melhor tática é me proteger o ataque, vá para **→52**.

Se este é o melhor momento para usar a energia restante com um novo Shadow Wing, vá para **→53**.

30

O cybertraje pode ser utilizado de outra forma para minar o poder o General Lionkaiser. Com um simples comando mental, a energia Phrisma é liberada de modo que o cybertraje reforça meus músculos, acelerando meu corpo e aguçando meus sentidos. Com a Cosmic Blade em mãos, eu me projeto contra meu arqui-inimigo e grito minha grande técnica, “Cyclone Fury!”. Girando rapidamente em meu próprio eixo, eu me torno um furacão cortante pelo número de ataques que consigo realizar com minha espada que reluz energia Phrisma. Finalmente, o machado-escopeta de Lionkaiser foi destruído e sua armadura está arruinada! Porém, ele recebe o Raio Larval da Rainha Inseto vindo do portal de onde ele apareceu, e agora ele irá se transformar em um monstro insetoide gigante!

Se é chegada a hora de convocar o Mecha Summer Oberon, vá para **→73**.

Se o melhor for usar mais um ataque especial e derrotá-lo talvez antes que ele assuma a forma final, vá para **→54**.

31

Eu concentro toda a energia Phrisma que há em meu cybertraje enquanto cerro minhas mãos. Junto ao movimento de abrir bruscamente minhas mãos, estico meus braços e grito “Phoenix Boom!”, liberando toda a energia contra Lionkaiser, que recebe o ataque sem poder se defender, mas ainda recebe o Raio Larval da Imperatriz Inseto. Parece que era este o plano: acabar com toda a minha energia Phrisma e transferi-la para Lionkaiser, exatamente como ocorreu. Sem nenhuma energia ou recurso, apenas pode ver Lionkaiser se tornar um monstro gigante com características insetoides, sem nada poder fazer. Ele me olha, cheio de fúria, e me abocanha sem eu poder nem me defender. Falhei em minha missão de defender Shinzen City, espero que meus companheiros Tokyo Defenders possam me vingar e proteger a cidade. **FIM**.

32

Bem, situações extremas pedem medidas extremas. Eu convoco minha moto Jaegerchopper e a instruo que atropеле Lionkaiser. No exato momento do choque, eu arremesso minhas granadas-esmeril, explodindo minha moto e potencializando o efeito explosivo contra meu inimigo. A estratégia é muito efetiva e o enfraquece ainda mais o General.

Se é chegado o momento do ataque final com o Cyclone Fury, vá para **→58**.

Se é chegado o momento do ataque final com o Shadow Wing, vá para **→64**.

33

Eu cerro minhas mãos com força e me concentro, emitindo mentalmente para meu cybertraje a ordem: liberar de maneira explosiva toda a energia Phrisma que me resta. Junto minhas mãos cerradas junto ao tórax e, ao abri-las bruscamente, eu grito “Phoenix Boom!”. Um clarão de vários feixes do espectro de luz visível é emitido de meu cybertraje para todas as direções, com uma poderosa radiação que desintegra diversos objetos instantaneamente, e outros em questão

de segundos. Minha visão é bloqueada enquanto este ataque especial ocorre, posso imaginar os restos do corpo de Lionkaiser ao final do ataque. A luz se esvai, meu cybertraje retorna para a dimensão do Nexusphrism, e Lionkaiser ainda está de pé! Ele é realmente um monstro, e eu não tenho mais nenhuma energia Phrisma para usar contra meu inimigo!

Se minha única saída é atacar da forma como estou e torcer que ele esteja tanto quanto ou mais ferido que eu, vá para **→68**.

Se o melhor for não arriscar minha vida e verificar se há algum Tokyo Defender que possa me ajudar, vá para **→79**.

34

Um tiro preciso no drone-inseto o inutiliza e faz cair a orbe de energias malignas combinadas. Meu salto fortalecido pelo cybertraje me permite agarrar a orbe em plena queda. Se a orbe for utilizada para atacar o próprio Lionkaiser, vá para 23. Se as energias malignas puderem ser convertidas em energia Phrisma, vá para **→19**.

35

Não tenho mais tanta energia Phrisma na reserva do meu cybertraje, então cada técnica precisa ser perfeitamente calculada. “Cyber-Camuflagem, ativar!” é meu comando, para me posicionar de maneira a vencer Lionkaiser de uma vez por todas com meu golpe arrasador. Os sentidos especiais de meu arqui-inimigo me buscam na área, mas estou me aproximando sem dificuldade. É chegada a hora do ataque final!

Se o ataque com a espada Cosmic Blade é a melhor opção, vá para **→80**.

Se o ataque com a a fumashuriken Três Fios for a arma para o ataque derradeiro, vá para **→76**.

36

“Cyclone Fury!” é meu ataque contra o General Às de Espadas e os Soldados Manilhas. A energia Phrisma em meu cybertraje reforça meus músculos e faz com que eu gire rapidamente em meu próprio eixo, me transformando em um furacão cortante que elimina todos os Soldados Manilhas e ainda obriga o General Às de Espadas a recuar alguns metros para se proteger. “Você caiu em minha armadilha, Tokyo

Defender! Hahahahahahaha “, o General Às de Espadas tripudia enquanto aperta um botão em seu computador de bracelete e abre dois portais simultâneos. “Vamos ver se você será páreo para minhas duas aquisições da Universidade Baghatur! Morra, maldito!”. Vá para **→11**.

37

“Thunder Cybershot!” é meu ataque usando as pistolas duplas Phobos e Deimos contra o General Às de Espadas e os Soldados Manilhas. Vários Soldados são imediatamente aniquilados, mas a armadura do General é muito poderosa e resistiu ao ataque sem nenhum problema. “Você caiu em minha armadilha, Tokyo Defender! Hahahahahahaha “, o General Às de Espadas tripudia enquanto aperta um botão em seu computador de bracelete e abre dois portais simultâneos. “Vamos ver se você será páreo para minhas duas aquisições da Universidade Baghatur! Morra, maldito!”. Vá para **→11**.

38

“Do que você está falando, General? Explique!”. O General Às de Espadas então mostra uma adaga

japonesa antiga, com manchas de um sangue há muito derramado sobre partes da lâmina. “A Universidade Baghatur produz monstros e supersoldados que eles vendem a quem puder pagar seus altos preços. O Império Trukho tem dinheiro de sobra para comprar novos integrantes às nossas forças invasoras, e esta adaga é uma das aquisições. Soldado Fantasma Shinzo Kageyama, manifeste-se!”. A adaga brilha e projeta o fantasma de um soldado do Império Japonês da II Guerra Mundial, pronto para atacá-lo.

Se for melhor tentar falar com o fantasma antes do combate, vá para **→82**.

Se o melhor é usar minhas melhores técnicas para vencer este espírito amaldiçoado, vá para **→87**.

39

Eu aponto as duas pistolas Phobos e Deimos e concentro a energia Phrisma. “Thunder Cybershot!” é o ataque supremo com minhas armas, atingindo em cheio o drone-inseto e o fazendo explodir junto da orbe de energia combinada. Vá para **→27**.

40

“Cale-se e aceite a derrota antes que eu precise te eliminar, Às de Espadas!” eu grito enquanto o atraso com a Cosmic Blade. Com sua velocidade sobre-humana, o General saca uma adaga japonesa de aparência antiga e a usa para aparar meu ataque. “Antigo espírito Shinzo Kageyama, me conceda o poder de sua fúria eterna!” é o grito do General Às de Espadas, seguido de uma intensa energia amarelada que emana da adaga e envolve meu inimigo. Ele está possuído por um fantasma!

Se a energia Phrisma que me resta puder ser usada para exorcizar o fantasma, vá para →83.

Se o melhor for tentar me comunicar com o fantasma, vá para →7.

41

Eu seleciono o símbolo de aranha no meu computador e imediatamente a energia Phrisma em meu cybertraje é consumida por inteiro para abrir um portal. Do portal, surge o Aranha Preta, membro da Tropa de Exossoldados Insectoman! Ele surge saltando com suas incríveis acrobacias ninja e saca a Espada Inseto, sua arma do

poder. Rapidamente com suas gesticulações ninja, o Aranha Preta concentra energia Phrisma na Espada Inseto e elimina todos os Soldados Manilhas com um só golpe, além de enfraquecer o General Às de Espadas.

“Miseráveis, você ainda irão se ver com o Império Trukho!”, são suas últimas palavras antes de se teleportar em fuga. Os outros Insectoman estão enfrentando o General Lionkaiser e o Império Inseto. Eu consegui fazer minha parte e Shinzen City está a salvo. Viva os Tokyo Defenders! **FIM**.

42

Me torno um projétil vivo envolto em plasma negro ao gritar “Shadow Wing!” e reduzo os Soldados Manilhas a pedaços de cartas rasgadas sobre as ruas de Shinzen City. Às de Espadas consegue se defender de meu ataque com sua espada biomecanoide, mas ela finalmente se estilhaça em suas próprias mãos. Ele está assustado e sem recursos para contra-atacar ou fugir. Saco minhas pistolas duplas Phobos e Deimos. “Em nome dos Tokyo Defenders, você está preso, General Às de Espadas!”. Impedi a invasão do Império Trukho a Shinzen City, viva os Tokyo Defenders! **FIM**.

43

Eu seleciono o símbolo de abelha no meu computador e imediatamente a energia Phrisma em meu cybertraje é consumida por inteiro para abrir um portal. Do portal, surge o Abelha Amarela, membro da Tropa de Exossoldados Insectoman! Ela surge saltando de seu veículo tático e saca o Florete Inseto, sua arma do poder. Rapidamente com o auxílio do visor Insectoman, a Abelha Amarela concentra energia Phrisma no Florete Inseto e elimina todos os Soldados Manilhas com um só golpe, além de enfraquecer o General Às de Espadas.

“Miseráveis, você ainda irão se ver com o Império Trukho!”, são suas últimas palavras antes de se teleportar em fuga. Os outros Insectoman estão enfrentando o General Lionkaiser e o Império Inseto. Eu consegui fazer minha parte e Shinzen City está a salvo. Viva os Tokyo Defenders! **FIM**.

44

Eu seleciono o símbolo de escaravelho no meu computador e imediatamente a energia Phrisma em meu cybertraje é consumida por inteiro para abrir um portal. Do portal, surge um monstro

gigante insetoide furioso! “Você caiu em minha armadilha, Júpiter!”, comemora Às de Espadas. “Conseguimos hackear o seu cybertraje e invocamos o monstro especial Kabutoridogla, a Morte Encouraçada!”. Eu nem mesmo tenho energia Phrisma para invocar meu Mecha Summer Oberon! Kabutoridogla não espera nem um segundo e me abocanha com fúria. Espero que meus companheiros Tokyo Defenders possam proteger Shinzen City agora que falhei. **FIM.**

45

Eu seleciono o símbolo de libélula no meu computador e imediatamente a energia Phrisma em meu cybertraje é consumida por inteiro para abrir um portal. Do portal, surge a Libélula Verde, membro da Tropa de Exossoldados Insectoman! Ela surge voando em velocidade supersônica e saca o Machado Inseto, sua arma do poder. Rapidamente em meio ao voo, a Libélula Verde concentra energia Phrisma no Machado Inseto e elimina todos os Soldados Manilhas com um só golpe, além de enfraquecer o General Às de Espadas. “Miseráveis, você ainda irão se ver com o Império Trukho!”, são suas últimas palavras antes de se

teleportar em fuga. Os outros Insectoman estão enfrentando o General Lionkaiser e o Império Inseto. Eu consegui fazer minha parte e Shinzen City está a salvo. Viva os Tokyo Defenders! **FIM.**

46

Cerro minhas mãos, concentro toda a energia Phrisma que me resta e a libero com toda a força à volta enquanto grito “Phoenix Boom!”. O forte clarão bloqueia minha visão, e aguardo o fim do ataque final para ver o resultado contra o General Lionkaiser. Assim que eu volto a enxergar, percebo que não estou mais em Shinzen City. “Local: Asteroide Neotokyo. Ano: 3100”. Oh não, foi iniciada a **CRISE NAS INFINITAS TOKYOS! FIM?**

47

Uma granada-esmeril é suficiente para atrapalhar os sentidos do General Lionkaiser, enquanto eu volto à minha forma normal para poupar a energia Phrisma do cybertraje. Porém, meu inimigo sabe que estou no limite de minhas forças e entende que minha estratégia é para ganhar tempo. Contudo, ele também está exausto da batalha, e agora só nos resta uma batalha corpo a corpo, um duelo até a morte entre

a Cosmic Blade sem a energia Phrisma contra seu machado-escopeta desprovido de munição.

Se o melhor estilo com a espada for o Sugoi Ryu, vá para **→49.**

Se o melhor estilo com a espada for o Senpuu Khan, vá para **→50.**

48

A energia Phrisma se concentra ao longo da lâmina da espada Cosmic Blade. Com um movimento altamente preciso, minha arma finalmente atravessa o corpo de Lionkaiser e meu aqui-inimigo está vencido. Com todos os Soldados Manilhas vencidos e Lionkaiser aniquilado, Shinzen City está finalmente protegida contra esta invasão recente! Viva os Tokyo Defenders! **FIM.**

49

Aprendido com meu antigo mestre, o estilo Sugoi Ryu é preciso e vigoroso, com um nível de elegância similar aos antigos samurai. A batalha é gloriosa e se mantém empatada por um bom tempo. De repente, recebo uma chamada de emergência por meu visor de Tenente Tokyo Defender, com um símbolo de inseto. Vá para **→25.**

50

O estilo Senpuu Khan me foi ensinado pela inteligência artificial de meu cybertraje, quando ele recebeu um upgrade após eu ser derrotado por um dos monstros do Império Inseto. Através de ataques que parecem aleatórios e inconstantes, eu atinjo os pontos mais frágeis do corpo do já exausto General Lionkaiser. Minha técnica especial está realmente surtindo efeito! Vá para **→81**.

51

Meu corpo fortalecido pelo Cyclone Fury avança contra Lionkaiser, e no primeiro momento em que a Cosmic Blade toda o machado-escopeta, a arma de meu inimigo se estilhaça, deixando-o surpreso e desesperado.

Porém, meu corpo nem mesmo consegue se conter, e o furacão de ataques com minha espada atinge meu arqu-inimigo múltiplas vezes. Ao final, a Cosmic Blade o corta em diagonal do ombro até a cintura transversal, e Lionkaiser cai de joelhos. “Tokyo Defender miserável. O Império Inseto ainda prevalecerá...” são suas últimas palavras antes de cair morto. Meu arqu-inimigo está finalmente vencido e agora invasão impedida. Viva os Tokyo Defenders! **FIM**.

52

A Cosmic Blade precisará me proteger contra a baforada de energia de Lionkaiser! Eu posiciono a lâmina à minha frente e me preparo para o ataque letal de meu arqu-inimigo. No entanto, a energia que se forma em sua bocarra tem coloração diferente do comum, e parece se expandir à nossa volta sem o controle de Lionkaiser. Todos perdemos a visão com este clarão e, quando o clarão se esvai, eu me vejo com um traje nobre do Japão Feudal, e Lionkaiser está agora vestido como um samurai. Meu computador de pulso me avisa: “Local: Palácio Jadepunk. Data: ano 15 do Shogunato Raijin”. Estamos em meio à **CRISE NAS INFINITAS TOKYOS! FIM?**

53

É chegada a hora de mais um ataque. Dou o comando mental ao meu cybertraje e me preparo para mais um Shadow Wing. A energia Phrisma se redireciona para me projetar através do plasma negro. Então eu salto para o ataque derradeiro. A milímetros de Lionkaiser, toda a energia Phrisma desaparece – eu usei a energia e ela não conseguiu sustentar mais este ataque

especial. Lionkaiser já estava com a bocarra aberta para cuspir sua energia explosiva contra mim. O primeiro ataque dele imediatamente estilhaça meu cybertraje e me expõe indefeso. Dois tiros de seu machado-escopeta e uma estocada da lâmina dão cabo de mim. Falhei como Tokyo Defender, como Tenente, como a última esperança de Shinzen City. Que meus companheiros perdoem minha arrogância nesta batalha e possam ter sucesso onde falhei. **FIM**.

54

Um novo ataque especial e Lionkaiser nem mesmo terminará sua metamorfose em um monstro incontrolável insetoide. “Shadow Wing” é meu novo ataque, projetando meu corpo com alta carga de plasma negro contra meu inimigo, um projétil vivo de energia negra contra uma fera em transformação. Perfeito, consegui retardar a transformação de Lionkaiser!

Se é chegada a hora de convocar meu mecha Summer Oberon, vá para **→69**.

Se ainda é necessário usar mais um ataque especial contra Lionkaiser, vá para **→65**.

Se for melhor usar esse tempo para verificar as outras ameaças a Shinzen City, vá para **→55**.

55

Enquanto o General Lionkaiser está enfraquecido, ativo o computador de pulso para contatar os outros Tokyo Defenders e saber como está a situação de Shinzen City. Se repente, diversos portais surgem à nossa volta.

“Júpiter, seu miserável idiota! Você caiu em nossa armadilha, cada portal está trazendo um monstro comprado pelo Império Inseto junto à Universidade Baghatur! Morra, maldito!”. Os diversos monstros me cercam e me atacam com extrema fúria. Perdi a batalha contra todos eles, não tinha energia Phrisma suficiente para vencer.

O Império Inseto se tornou uma ameaça muito maior com essa tal Universidade Baghatur, mas falhei miseravelmente. Espero que meus companheiros Tokyo Defenders possam me vingar e proteger Shinzen City. **FIM.**

56

O metamorfoseado Lionkaiser entra em um estado de fúria descontrolada e começa a cuspir esferas de energia explosiva para todos os lados. Alguns deles conseguem atingir Summer Oberon, mas meu mecha é resistente contra este

tipo de ataque. Não posso mais perder tempo, preciso eliminá-lo!

Se o melhor ataque final for o Ultra Shadow Wing, vá para **→57**.

Se o melhor ataque final for o Cyberheart Cannon Blaster, vá para **→60**.

57

Uma quantidade inacreditável de energia Phrisma envolve todo o gigantesco Summer Oberon, que recebe um revestimento especial de plasma negro. Deslizando em alta velocidade sobre o solo, meu mecha está preparado para dar o soco duplo impulsionado pelo plasma negro. Eu grito “Summer Oberon, ataque final: Ultra Shadow Wing!”, e toda a energia concentrada se choca no peitoral de Lionkaiser, liberando um imenso clarão que nos cega a todos. Quando o clarão se esvai, finalmente percebo que estou em um navio antigo, sem meu cybertraje e equipamento, e Summer Oberon sumiu! Meu computador de pulso me avisa: “Localidade: Mar do Japão. Data: 1405” e me vejo na era da pirataria wokou japonesa! Fui capturado pela **CRISE NAS INFINITAS TOKYOS! FIM?**

58

A energia Phrisma se acumula em meus músculos e me faz girar rapidamente em meu próprio eixo em alta velocidade. Como um furacão cortante, eu grito “Cyclone Fury!” e acabo com todas as defesas de Lionkaiser de uma vez por todas. Sua última tentativa para me vencer é sua baforada de energia explosiva.

Se eu vou usar uma técnica espadachim para acabar com ele, vá para **→62**.

Se eu vou usar minhas pistolas duplas para acabar com ele, vá para **→63**.

59

O poderoso Rifle Mendeleyev surge nos braços do mecha Summer Oberon, vindo diretamente do Nexusphrism.

Um simples tiro automaticamente explode Lionkaiser em sua forma gigante insetoide, e finalmente venci meu arqui-inimigo. No entanto, os restos mortais de Lionkaiser começam a emitir um forte clarão que suprime meus sentidos. Assim que o clarão se dissipa, meu mecha Summer Oberon desapareceu! Eu me vejo em um campo de batalha na neve. Meu computador

de pulso me avisa: “Local: Kamchatka. Ano: 1904”. Estou no meio da Guerra Russo-Japonesa, fui capturado pela **CRISE NAS INFINITAS TOKYOS! FIM?**

60

Uma quantidade inacreditável de energia Phrisma se concentra no peitoral do gigantesco Summer Oberon, que exhibe um imenso cristal semi-esférico com toda essa energia. Mirando o cristal contra meu inimigo. Eu grito “Summer Oberon, ataque final: Cyberheart Cannon Blaster!”, e toda a energia concentrada é projetada a partir do cristal. O Lionkaiser metamorfoseado infelizmente recebeu um poder extra: ele devora energia Phrisma!

Toda a energia de Summer Oberon atirada contra ele foi absorvida e apenas o fortaleceu! Agora enfurecido e ainda mais poderoso, ele salta contra meu mecha e o faz em pedaços, me encontrando enquanto o desmonta e me coloca em sua bocarra. Perco minha vida entre as presas de um Lionkaiser monstruoso, e só posso torcer para que meus companheiros Tokyo Defenders possam me vingar e proteger Shinzen City. **FIM.**

61

O drone-inseto parece conter uma orbe de energia pulsante de duas naturezas: aparentemente, ela contém a corruptora energia Trukho misturada à energia da Rainha Inseto.

Se o melhor for usar minhas pistolas duplas Phobos e Deimos para aniquilar o drone-inseto à distância, vá para **→39**.

Se o melhor for tentar capturar o drone-inseto e me apoderar da orbe de energia, vá para **→34**.

62

Em uma fração de segundo, eu saci minha espada Cosmic Blade e o decapito, finalmente acabando com meu arqui-inimigo. No entanto, seu pescoço emite um forte clarão que me cega por segundos. Quando finalmente consigo enxergar, percebo que estou em outro lugar, no que parece ser uma guerra de tribos xamânicas, uma delas liderada pela própria rainha xamã Himiko. Meu computador de pulso me avisa: “Localidade: norte. Século: I”. Algo me trouxe para os linha temporal, foi iniciada a **CRISE NAS INFINITAS TOKYOS! FIM?**

63

Imediatamente, saci as pistolas Phobos e Deimos e dou um tiro com cada uma em direção à sua cabeça. Mas ele se esquivou de ambos os tiros e ainda abocanhou minhas armas! Vejo a luz da energia entre seus dentes e ele libera tudo contra mim, à queima-roupa. Meu cybertraje não resistiu e eu fui atingido em cheio. Não tenho mais energia Phrisma para me recuperar, e Lionkaiser usa suas garras para terminar com minha vida. Espero que meus companheiros Tokyo Defenders impeçam o Império Inseto de triunfar nesta invasão! **FIM.**

64

Os circuitos da Cyber-Camuflagem seguem minhas instruções mentais e passam a gerar plasma negro. Seguro firme minha espada Cosmic Blade e uso o plasma negro que me reveste inteiro para me impulsionar como um projétil vivo contra Lionkaiser. Eu grito “Shadow Wing!” e o atinjo em cheio, acabando com todas as suas defesas. Ainda assim, quase sem forças, Lionkaiser concentra a energia explosiva que ele vai cuspir contra mim. Vá para **→48**.

65

Toda a minha energia Phrisma é espalhada pelos músculos e já me preparo para realizar meu ataque especial Cyclone Fury. Contudo, surge um clarão entre mim e o General Lionkaiser que nos envolve. Quando o clarão se dissipa, percebo que Lionkaiser e eu estamos cercados por pessoas em trajes muito antigos. Junto a estes humanos, guerreiros com quase 3 metros de altura e armadura Dogū estão preparados para nos atacar. Meu computador de pulso me avisa: "Local: Tokyo. Era: Jomon, aproximadamente 2 mil anos atrás". Fomos capturados por um clarão temporal, começou a **CRISE NAS INFINITAS TOKYOS! FIM?**

66

"Thunder Cybershot!" é meu ataque especial com as pistolas duplas Phobos e Deimos contra este monstro assustador. Este ataque me dá tempo de concentrar a energia Phrisma e realizar o poderoso ataque "Shadow Wing", avançando como um projétil vivo envolto em plasma negro contra o monstro. Ele finalmente jaz aniquilado à minha frente, e tenho tempo de montar em minha moto Jaegerchopper para alcançar o General Às de

Espadas e os Soldados Manilhas. Subitamente, o monstro não estava morto e está caindo sobre mim repleto de fúria?

Se o próximo ataque for com a Cosmic Blade, vá para **→70**.

Se o próximo ataque for com as granadas-esmeril, vá para **→74**.

67

Nunca foi explicado como Shinzen City teve acesso à mitológica Lança de Susanowo, e nem porque ela tem a proporção para ser manejada por robôs gigantes. No entanto, meu Summer Oberon tem a permissão para usá-la e é isso o que faço, para finalmente acabar com Lionkaiser. A Lança de Susanowo vem dos céus diretamente às mãos de Summer Oberon. Meu mecha maneja a arma com grande maestria e eu então comando o robô gigante para a estocada final que aniquilará Lionkaiser. No exato momento em que a ponta da Lança atravessaria o corpo de meu archi-inimigo, um forte clarão me envolve e eu perco a visão. Segundos depois, o clarão se dissipa e eu me vejo em outro local, e Summer Oberon sumiu! No entanto, vejo o próprio deus Susanowo portando a

Lança sagrada contra um monstro marinho. Estou eu na era mitológica? Fui capturado pela **CRISE NAS INFINITAS TOKYOS! FIM?**

68

Com a espada Cosmic Blade em mãos e usando minha técnica tradicional do Sugoi Ryu, eu avanço contra meu archi-inimigo, pronto para uma batalha até a morte. Alguns passos que dou são suficientes para eu notar que eu quase não tenho mais forças, e Lionkaiser tem força de sobra, infelizmente. Com uma voadora, ele me derruba e minha espada cai a metros de mim. Ele se posiciona sobre mim em pose vencedora. "Maldito Júpiter, finalmente tenho minha vitória! Morra definitivamente e veja o Império Inseto reduzir Shinzen City a cinzas de lá do mundo dos mortos! Até nunca mais!". Sua lâmina atravessa meu tórax e eu encontro o fim de minha existência como Tokyo Defender. **FIM**.

69

"Colosso Robô de Combate, Summer Oberon!" é meu comando, e em alguns segundos, meu poderoso mecha surge dos céus pronto para enfrentar

o General Lionkaiser. Fortes socos e encontrões são minhas principais manobras, derrubando o monstruoso Lionkaiser transformado pelo Raio Larval. Se o ataque final for realizado com a poderosa Lança de Susanowo, vá para **→67**.

Se o ataque final for realizado com o hipertecnológico Rifle de Mendelejev, vá para **→59**.

70

A própria gravidade ajuda ao deixar o monstro mais pesado, e aumentando o poder de corte da minha Cosmic Blade iluminada pela energia Phrisma. Ele está finalmente feito em pedaços, e eu acelero a Jaegerchopper em direção ao General Às de Espadas. Minha moto utiliza o comando de supervelocidade e é inteira envolvida pela energia Phrisma, percorrendo quilômetros em segundos. Eu alcanço meu inimigo e é chegada a hora do ataque final.

Se o ataque final for o Cyclone Fury, vá para **→72**.

Se o ataque final for o Thunder Cybershot, vá para **→42**.

71

Com um rápido movimento, eu desarmo o General Lionkaiser e ainda o ataco com a espada Cosmic Blade, o deixando ainda mais fragilizado. Ele fica

furioso e urra pedindo a ajuda da Imperatriz Inseto. Talvez meu ataque final, o Phoenix Boom, possa matá-lo definitivamente, mas não tenho certeza.

Se eu assumir o risco de atacar com o Phoenix Boom, vá para **→31**.

Se houver alguma estratégia paralela para continuar atacando o General Lionkaiser, vá para **→32**.

72

Me torno um furacão cortante ao gritar “Cyclone Fury!” e reduzo os Soldados Manilhas a pedaços de cartas rasgadas sobre as ruas de Shinzen City. Às de Espadas consegue se defender de meu ataque com sua espada biomecanoide, mas ela finalmente se estilhaça em suas próprias mãos. Ele está assustado e sem recursos para contra-atacar ou fugir. Saco minhas pistolas duplas Phobos e Deimos. “Em nome dos Tokyo Defenders, você está preso, General Às de Espadas!”. Impedi a invasão do Império Trukho a Shinzen City, viva os Tokyo Defenders! **FIM.**

73

“Colosso Robô de Combate, Summer Oberon!” é meu comando, e em alguns segundos, meu

poderoso mecha surge dos céus pronto para enfrentar o General Lionkaiser. Fortes socos e encontrões são minhas principais manobras, derrubando o monstruoso Lionkaiser transformado pelo Raio Larval. Vá para **→56**.

74

O monstro está caindo sobre mim e só me resta usar minhas poderosas granadas-esmeri. Arremesso todas as que tenho comigo, mas meu grande lapso foi não lembrar que o corpo do monstro é resistente o suficiente para resistir a parte das explosões de modo a projetar as explosões sobre mim. O monstro está aniquilado, mas ao custo da minha própria vida. Espero que os outros Tokyo Defenders perdoem minha falha e sejam capazes de defender Shinzen City agora que eu não estou mais vivo. **FIM.**

75

O duelo final se inicia, os tiros da Phobos e da Deimos esquivados enquanto eu mesmo desvio dos tiros do machado-escopeta. Nossas melhores técnicas são postas à prova, e parece que a batalha não terá fim porque somos ambos

épicos mestres do gun fu. Infelizmente, Lionkaiser foi mais versátil: sua bocarra passou a cuspir esferas de energia explosiva enquanto ele atira com o machado-escopeta, me deixando confuso sobre como me defender e contra-atacar. Finalmente, ele me desarma e atravessa meu tórax com uma das esferas de energia explosiva. Tento revidar, mas não tenho mais forças e vou ao chão, meu cybertraje explodindo em seguida. Fui vencido, falhei em defender Shinzen City, só espero que os Tokyo Defenders me vinguem e vençam a ameaça. **FIM.**

76

A Três Fios é uma fumashuriken, uma espécie de estrela ninja de grande porte e três lâminas. É uma das relíquias de Shinzen City que alguns Tokyo Defenders podem invocar diretamente do Nexusphrism. Porém, assim que está arma sagrada aparece em minhas mãos, um forte clarão me envolve e me cega por segundos.

Quando volto a enxergar, não estou mais enfrentando o General Lionkaiser, mas estou cercado por zumbis Kyonshes famintos! Meu computador de pulso me avisa” “Local: Tokyo.

Tempo: medieval". Acabei de ser capturado na **CRISE NAS INFINITAS TOKYOS! FIM?**

77

O duelo final se inicia, a lâmina da Cosmic Blade se chocando com o machado-escopeta e liberando ondas de choque à nossa volta. Nossas melhores técnicas são postas à prova, e parece que a batalha não terá fim porque somos ambos épicos mestres de armas. Mas eu sou mais versátil: decido mudar entre os estilos Sugoi Ryu e Senpuu Khan, deixando Lionkaiser confuso sobre como se defender e contra-atacar. Finalmente, minha estocada o desarma e atravessa seu tórax, em um movimento de extrema precisão. Lionkaiser ainda tenta revidar, mas não tem mais forças e vai ao chão, explodindo em seguida. Finalmente, a ameaça foi vencida, defendi Shinzen City, viva os Tokyo Defenders! **FIM.**

78

Vamos tentar matar dois coelhos com uma cajadada só. Usando minhas pistola duplas Phobos e Deimos, atiro tanto contra o monstro como contra o General Às de Espadas e os

Soldados Manilhas. Entretanto, esta estratégia foi um grande erro ao dividir o poder de dano das pistolas entre seres tão poderosos. Não tenho tempo de reagir para me defender do golpe do monstro, que me pega de surpresa e me desarma. Em seguida, ele consegue mastigar meu próprio cybertraje. Sem armas e com meu cybertraje reduzido a frangalhos, foi uma questão de segundos para o monstro me matar. Espero que os outros Tokyo Defenders consigam defender Shinzen City agora que falhei. **FIM.**

79

O único sinal que consigo localizar é o do Grilo Vermelho, líder da Tropa de Exossoldados Insectoman. Envio o sinal de pedido de ajuda, que é imediatamente recebido. Voando dos céus de Shinzen City, o Grilo Vermelho surge e começa a enfrentar Lionkaiser. “Use a energia Phrisma deste morfador para recarregar seu cybertraje!”, o Grilo Vermelho arremessa o morfador do Besouro Azul para mim.

Se eu ativar o morfador para absorver sua energia, vá para **→86.**

Se eu usar o morfador para me ajudar a realizar um novo Phoenix Boom, vá para **→88.**

80

Estou no flanco direito do General Lionkaiser, em total silêncio e protegido de sua visão com minha Cyber- Camuflagem. Eu saco minha poderosa Cosmic Blade e inicio meu ataque para rasgar suas costas. “Você achou que meus sentidos eram fracos a ponto de eu não enxergar seres invisíveis e não ouvir seu coração? Achou errado, otário!”. Ele sabia onde eu estava esse tempo todo! Com as mãos nuas, Lionkaiser segura a lâmina da Cosmic Blade e joga a espada longe, logo depois me dando um tapa que eu quase perco os sentidos. “Chegou sua hora, Júpiter! Até nunca mais!”, Lionkaiser despende uma chuva de cuspes de energia explosiva. Estou morto, e só o que espero é que os outros Tokyo Defenders não cometam as falhas que eu cometi. **FIM.**

81

Ao fim de minha sequência bem-sucedida de ataques com a Cosmic Blade e meu estilo Senpui Khan, eu concentro minhas energias finais Phrisma ao longo da lâmina da espada. Utilizo minha técnica mais complexa do meu estilo espadachim e finalmente atinjo meu aqui-inimigo no tórax. O

General Lionkaiser tomba e explode enquanto eu me encaminho para continuar protegendo Shinzen City. Viva os Tokyo Defenders! **FIM.**

82

“Sou Tenente Júpiter, dos Tokyo Defenders. Shinzo Kageyama, seus serviços prestados são reconhecidos por Shinzen City você pode escolher viver em paz eternamente no outro mundo ou aliar-se aos Tokyo Defenders enquanto achar que precisa pagar sua dívida com a nação. Porém, confirmo com minha patente que o senhor está liberado de suas funções!”. Minha abordagem funcionou! O fantasma começa a se desvanecer enquanto começa a flutuar em direção ao zênite. “Não”, grita Às de Espadas, envolvendo a adaga com sua armadura biomecanoide e a explodindo em seu interior. Porém, um forte clarão é emitido de seus olhos e toma a nós três.

Quando o clarão se dissipa, percebemos estar os três em um campo de guerra – Shinzo deixou de ser um fantasma e agora tem seu corpo jovem de volta! Meu computador de pulso me avisa: “Local: Tokyo. Ano: 1942”. Nós fomos capturados pela **CRISE NAS INFINITAS TOKYOS! FIM?**

83

A energia Phrisma é a energia da vida e da pureza, ela com certeza poderá ser usada para exorcizar o fantasma! “Phoenix Boom!” é meu grito, que libera toda a energia Phrisma que eu tinha, causando grande dor ao Às de Espadas antes de liberar o fantasma para que ele complete seu ciclo e deixe de ser uma alma penada. Não tenho mais energia Phrisma, e é chegada a hora da batalha final contra Às de Espadas.

Se a batalha final for com o uso das pistolas duplas Phobos e Deimos, vá para **→84.**

Se a batalha final for com o uso da espada Cosmic Blade, vá para **→85.**

84

Com a Phobos e Deimo nas minhas mãos, avanço contra Às de Espadas e ele transforma sua espada em duas pistolas para me enfrentar. Nosso duelo final é épico com o gun fu, buscando tiros à queima-roupa todo o tempo enquanto aparamos cada tentativa. Em certo momento, Às de Espadas finalmente atinge meu braço direito, me incapacitando. Após este tiro bem-sucedido,

não tenho mais como enfrentá-lo de igual para igual, e ele aproveita a situação para me deixar ainda mais incapacitado. Aí final, ele transforma suas pistolas de volta na espada biomecanoide e me divide ao meio, sem frase de efeito, sem ofensas, sem tripudiar. Perdi minha vida e espero que os outros Tokyo Defenders possam me vingar e defender Shinzen City. **FIM.**

85

Saco a poderosa Cosmic Blade e avanço contra a espada biomecanoide de Às de Espadas. O formidável duelo até a morte se inicia, com ambas as armas energizadas. De um lado, a energia Phrisma da vida, e do outro, a energia Trukho da corrupção. O choque das energias começa a rachar e estilhaçar objetos à nossa volta. De repente, as energias se entrelaçam e se tornam um só clarão, que nos envolve. Quando o clarão se dissipa e podemos finalmente enxergar, tanto o General Às de Espadas como eu estamos sem nossas armaduras e equipamento, e vemos uma turba de caçadores japoneses pré-históricos perseguindo um mamute! Fomos capturados pela **CRISE NAS INFINITAS TOKYOS! FIM?**

86

Tomo o morfador em minhas mãos e o ativo mirando para frente. “Recarregar Cybertraje!” é meu comando, ativando a energia Phrisma que é liberada do morfador e me envolve. A energia é muito intensa e me cega temporariamente. Assim que eu recupero a visão e o clarão se dissipa, percebo que não estou mais no mesmo lugar. Ao meu lado, uma espécie de besouro do meu tamanho, e à minha frente, outro besouro – do tamanho de um prédio! Meu computador de pulso me avisa: “Identificado: filhote de Artrozilla com sua mãe. Local: Tokyo. Ano: 1969”. **A CRISE NAS INFINITAS TOKYOS** começou! **FIM?**

87

Com minha espada Cosmic Blade em mãos, dou o comando ao cybertraje e grito “Cyclone Fury!”. Meu corpo gira como um furacão cortante, e não faz nada no fantasma, eu simplesmente o atravesso! Os tiros de energia das pistolas duplas Phobos e Deimos devem resolver: “Thunder Cybershot!”. Mais um ataque sem sucesso. Não tenho técnicas para vencer um fantasma! Com um olhar furioso, o fantasma levita em minha direção e estende sua mão direita para mim, penetrando meu tórax. Meu coração sente seu toque


gélido, que me paralisa. “Hahahahahahaha, Soldados Manilhas, acabem com Júpiter!” é o comando do General Às de Espadas enquanto caminha tranquilamente ao centro de Shinzen City e eu sou aniquilado pelos Soldados Manilhas. Uma derrota humilhante. Que meus companheiros Tokyo Defenders possam ter sucesso onde falhei. **FIM.**

88

Com o morfador em minhas mãos, eu me concentro e emito a ordem mental ao cybertraje, que imediatamente se conecta ao morfador para usar sua energia. “Phoenix Boom!” é meu ataque mais uma vez contra o General Lionkaiser, que é pego de surpresa enquanto enfrenta o Grilo Vermelho. Desta vez, ele está quase sem forças depois de meu ataque mais devastador, embora eu também esteja sem nenhuma energia Phrisma. O Grilo Vermelho se despede de mim, pois precisa estar com os outros Insectoman para vencer as outras ameaças a Shinzen City.

Se o duelo final será de espadas empunhando a Cosmic Blade contra o machado-escopeta de Lionkaiser, vá para **→77.**

Se o duelo final será de gun fu empunhando as pistolas duplas Phobos e Deimos, vá para **→75.**



Conheça Darquibaldo da Silva, o incrível líder dos Insectoman! Sendo o primeiro recruta do General Valverde, Darquibaldo foi escolhido para ser o Grilo Vermelho, o líder da equipe. Por enquanto, Darquibaldo e o General Valverde recrutaram jovens para formarem os Insectoman e assim defenderem o planeta Terra da invasão das Pragas Intergalácticas.

Sara começou a jogar Pokémon TCG nos seus dias de adolescente, ganhando o nome de Princesa Supersônica. Ela é o segundo membro dos Insectoman,

a Libélula Verde. Considerada como o demônio da velocidade, geralmente se mostra muito empolgada devido a sua corrida em pistas e a antiga carreira de mestre pokémon TCG, o que também a deixa com um grande amor por altas velocidades.

Tainá Saraíba de Oliveira é uma amante de tecnologia, otimista, que possui uma bicicleta alemã BD-1, apelidada

**É sua vez de vestir a camiseta e gritar Henshin!
Compre agora mesmo seu traje de batalha no
Movimento RPG Store e nos ajude a defender Tokyo!**

de “Birdie”, assumindo a identidade de Abelha Amarela. Ela está interessada em qualquer coisa mecânica, pode criar seus próprios dispositivos e é um gênio. Tainá também carrega uma câmera pequena e, geralmente tira fotos do inimigo durante a batalha para elaborar uma estratégia sobre como derrotá-lo.

Nivaldo Mirosmar Fernandes tem 32

anos. Um trabalhador de todos os comércios. Os outros o chamam de “Tio”, devido à sua idade. Um poderoso lutador que se declarou “Bravo Blindado” (Yoroino Yūsha) e assumiu a identidade de Besouro Azul. André Yoshio Mashiba é um descendente do clã de ninjas Iga, sendo hábil na arte do ninpou e da invisibilidade, e nunca se permitindo perder um dia de treinamento. Ele é o quinto membro dos Insectoman, sendo recrutado pelo jovem Darquibaldo da Silva sob as ordens do General Valverde com a identidade de Aranha Negra.



ARCANE

LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends (LoL) é indiscutivelmente um dos maiores, se não o maior videogame MOBA de eSports da atualidade. Lançado em 2009, LoL se tornou um dos videogames mais jogados de todos os tempos. O Campeonato Mundial de LoL é outro aspecto impressionante da Riot Games e a importância do que é hoje a indústria de eSports. O recém-concluído Worlds 2021 teve um pico de audiência de quatro milhões de pessoas assistindo online, de acordo com o Esports Charts. Para capitalizar o valor de uma década de fãs e jogadores, a Riot anunciou, em 2019,

sua primeira série de animação original, intitulada Arcane, produzida em parceria com a Netflix e baseada no universo em torno do jogo.

Dois anos depois, Arcane finalmente ficou disponível para o mundo todo na gigante do serviço de streaming e conseguiu desbancar até o imbatível Round 6. O estúdio responsável pela animação da série foi o Fortiche Productions, empresa francesa que trabalhou com a Riot em muitos outros vídeos e trailers. Uma curiosidade: o Fortiche Productions também trabalhou

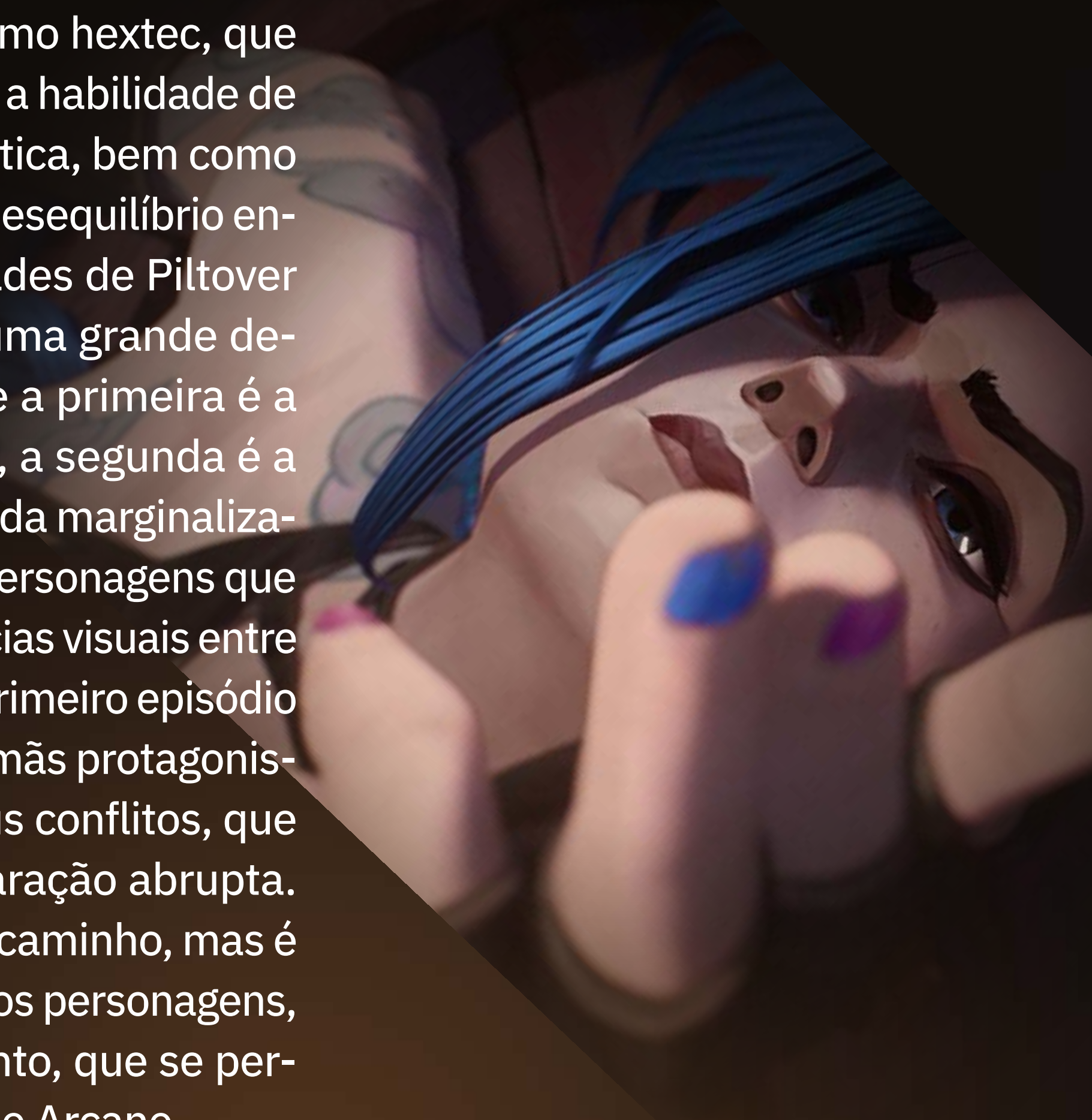


com a banda Gorillaz, Marvel Studios e a Converse. Com esse currículo, é fácil perceber por que a Riot decidiu entregar Arcane aos cuidados deste estúdio. O estilo de animação apresentava uma aparência e sensação de história em quadrinhos, mas com distinção e textura adicionais para dar um pouco de realismo. Arcane parece ter sido pintada à mão, mostrando a quantidade de detalhes necessária para produzir uma série animada de nove episódios. O cenário estilo steampunk também se encaixa em toda a narrativa que Arcane criou, especialmente com os personagens principais. Os fãs de League of Legends conhecerão nomes como Vi, Jinx, Caitlyn, Jayce, Viktor, Ekko, Heimerdinger e Singed, já que todos fazem parte do universo do jogo.

HISTÓRIA

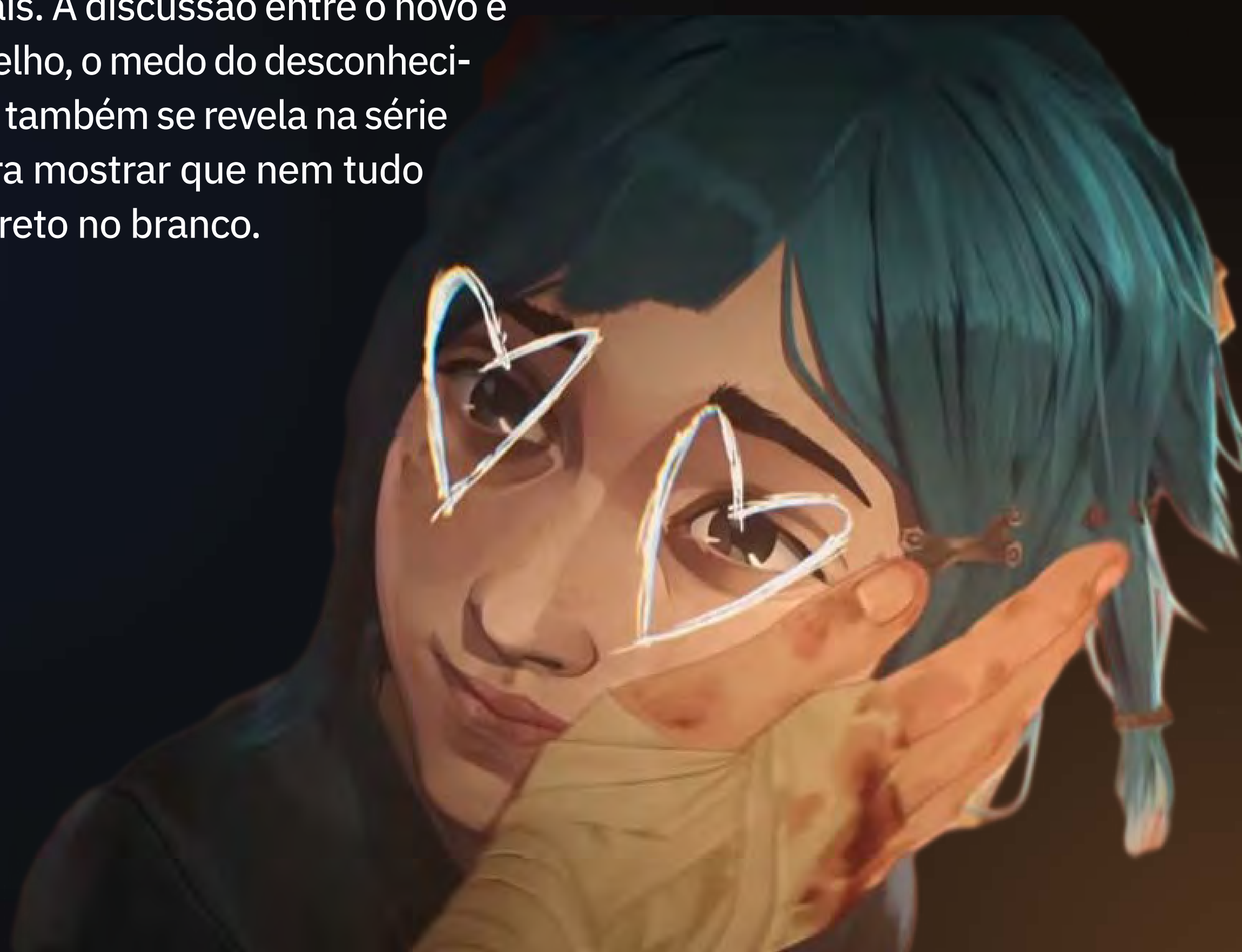
Arcane reconta as origens dos personagens de Piltover e Zaun. A trama gira em torno de uma tecnologia mágica conhecida como hextec, que dá a qualquer pessoa a habilidade de controlar energia mística, bem como acaba causando um desequilíbrio entre os reinos. As cidades de Piltover e Zaun evidenciam uma grande desigualdade social; se a primeira é a cidade do progresso, a segunda é a cidade da violência e da marginalização. Todavia, são os personagens que desarmam as aparências visuais entre as duas cidades. No primeiro episódio acompanhamos as irmãs protagonistas Vi e Powder e seus conflitos, que as levam a uma separação abrupta. Cada uma segue seu caminho, mas é no encontro com outros personagens, tão importantes quanto, que se percebe o texto exímio de Arcane.

As decisões tomadas por Vi e Powder (esta que mais tarde se torna Jinx), na subperiferia, causam efeitos em outros personagens, como os cientistas Jayce e Viktor, que estão em Piltover, e vice-versa. Logo, Arcane constrói um universo, onde as ações realmente causam reações, seja para o bem ou para o mal. Mais do que isso, é uma produção que, apesar de ter em sua fórmula vilões e mocinhos, não os trata meramente como o bem e o mal em conflito. Há certa dualidade nas ações de Jinx, ao passo que suas escolhas elevam a trama da série, ao mesmo tempo em que a opção de Jayce em continuar estudando a magia também é um fator decisivo para a história. Da mesma forma que a relação entre Vi e Caitlyn não precisa de grandes explicações para deixar ótimas impressões. Muito de Arcane também está no subtexto, no que não é dito, mas é sentido pelos personagens, e que, de certa forma,



ATO I - EPISÓDIOS 1 A 3

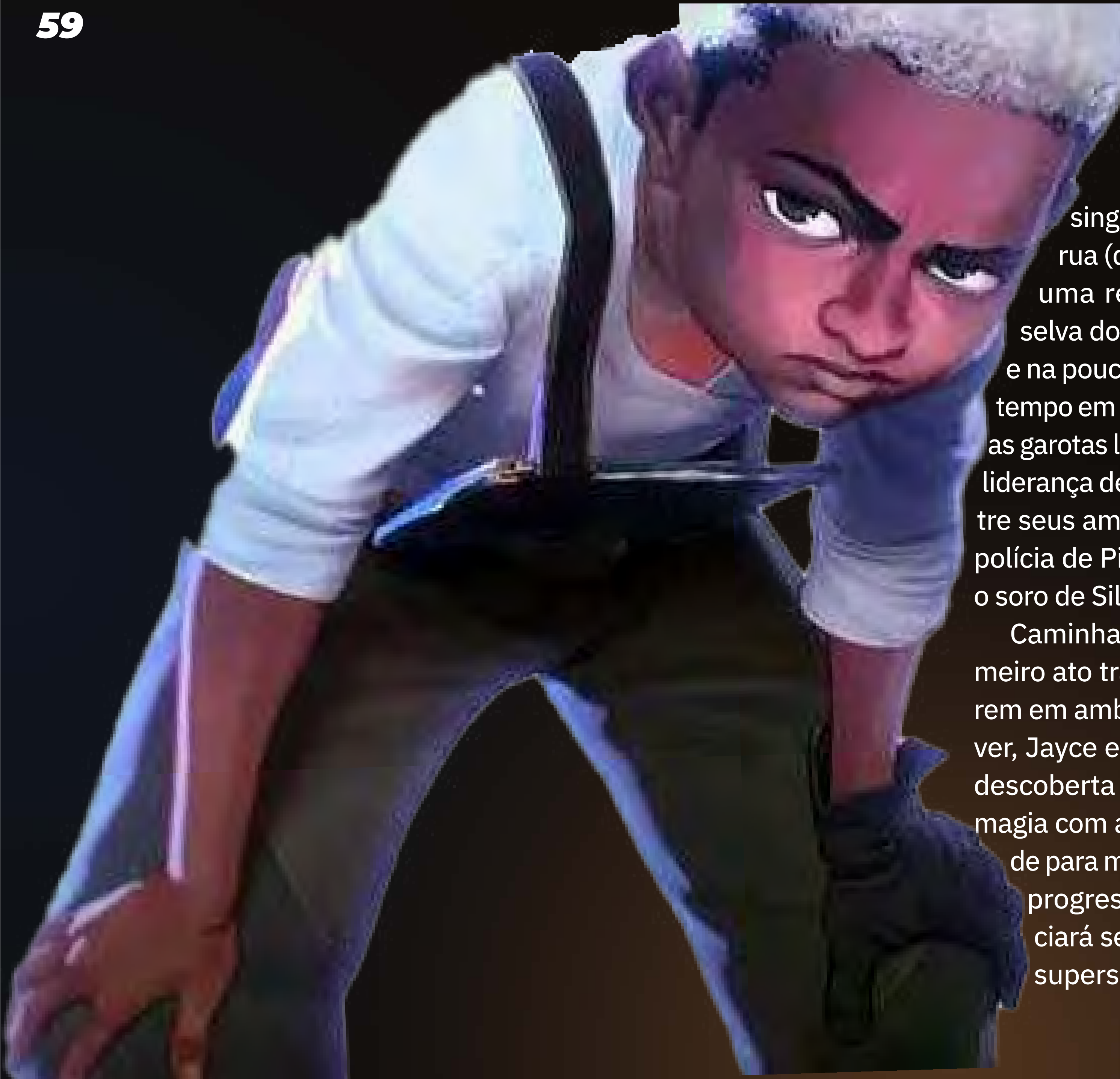
a série faz o espectador sentir também. Nesse sentido, Arcane conta uma história sobre o amor entre duas irmãs, sobre amizade, sobre poder, mas também muito sobre decisões e o que se faz por aqueles que amamos ou mesmo para atingir objetivos pessoais. A discussão entre o novo e o velho, o medo do desconhecido, também se revela na série para mostrar que nem tudo é preto no branco.



O primeiro episódio de Arcane apresenta as irmãs órfãs Vi e Powder num cenário de guerra, onde vemos Vander lutando brutalmente contra soldados de Piltover, no que parece ser uma espécie de rebelião. O cenário desta rebelião retrata muito bem a violência de maneira estratégica. Ao perceber as meninas por perto, o homem lança um olhar empático sobre elas, acolhendo-as. Logo após essa cena, o ambiente muda: as meninas estão em Piltover, junto com seus dois amigos, Milos e Clagger; aqui eles invadem uma casa da cidade, a moradia de Jayce, em busca de coisas valiosas para trocar por dinheiro. Neste recorte, vemos todo o esplendor da “cidade do progresso”, muito bem retratado em suas ruas, casas e habitantes. Definitivamente, este relance é de importante ambientação para

a história das irmãs, uma vez que a vida na subperiferia de Zaun requer qualquer tipo de ação que garanta a sobrevivência do habitante, inclusive o roubo. Nessa tentativa, a pequena Powder encontrará cristais hextec em uma espécie de mala, mas tal descoberta resulta numa explosão no local, o que chama a atenção das autoridades, fazendo com que o grupo de crianças fuja desesperadamente e retorne a Zaun.

Em Zaun, as crianças fugitivas têm que lidar com outros problemas na “cidade de baixo”. O maior deles são os atravessadores, que tentam tomar delas o que roubaram. Neste momento, as crianças têm que lutar mais uma vez por sua sobrevivência. Vale lembrar que a maior parte da animação se passa nesse cenário. O ambiente da cidade está representado de uma forma impecável, toda a pobreza retratada em cada detalhe



singular: seja no comércio de rua (que, inclusive, conta com uma referência às pedras da selva do jogo), seja no ar poluído e na pouca iluminação. Ao mesmo tempo em que estão em sua cidade, as garotas lidarão com problemas de liderança de Vi e Vander, conflito entre seus amigos, a perseguição pela polícia de Piltover e o pior de todos: o soro de Silco.

Caminhando para seu fim, o primeiro ato traz os avanços que ocorrem em ambas as cidades: em Piltover, Jayce e Viktor, com sua incrível descoberta do poder de controlar a magia com a ciência, guiarão a cidade para mais um de seus inúmeros progressos; em Zaun, Silco iniciará seus experimentos de um supersoro com a finalidade de

lutar contra a cidade rica. Aqui nos é apresentada mais uma vez a diferença enorme entre as cidades; Piltover, como sempre (e, em muitos aspectos, às custas de Zaun), evoluindo, enquanto Zaun passa por mais um processo de marginalização. Deste modo, encerra-se o primeiro ato da série, deixando um gancho para o que devemos esperar para o próximo: guerra, destruição, encontros e desencontros (principalmente entre as irmãs Vi e Powder).

ATO II - EPISÓDIOS 4 A 6

No começo do segundo ato, nota-se que alguns anos se passaram entre a queda de Powder e a ascensão de Jayce; o tempo não é citado explicitamente, porém, podemos perceber que Piltover está seguindo em seu caminho para a prosperidade e Zaun se afunda no decaimento. No alto, Jayce se tornou um dos principais inventores com a ajuda de Viktor (que se mantém nas sombras) e o apoio da conselheira Mel Medarda, apesar de sempre ser repreendido por Heimerdinger. Sua relação com Mel acaba evoluindo para um romance, abordado de uma forma bastante convincente e adulta. O ápice foi uma noite de sexo ardente, reforçando o discurso de que a Riot está trabalhando nesta série sem medo de apresentar temas fortes para seu público,

majoritariamente jovem, de uma forma responsável e madura para o desenvolvimento de seus personagens.

Caitlyn, no primeiro ato, era apenas mais uma jovem admiradora de Jayce, que era patrocinado por sua rica família; aqui, por outro lado, vira uma oficial da polícia de Piltover e, com seu olhar perspicaz e investigativo, é quem tem o maior destaque neste arco. Ela acaba se deparando com uma nova ameaça, os Fogolumes, mas a trama não se aprofunda neles, e sim nos protagonistas. Por sua personalidade forte, Cait acaba embrenhando-se em uma busca na qual ela se defronta com o extremo oposto da cidade do progresso. Desde o fim do quarto episódio, no qual ela encabeça sua jornada, até o final do sexto, quando já se encontra

entrincheirada em Zaun, descobre que o mundo é muito mais cinzento do que pode ser imaginado lá do alto. Cait vê o extremo oposto da vida que leva em Piltover, um choque de realidade; vê restaurantes que servem comidas nojentas, casas de meretrício e a violência que existe em cada esquina, e também acaba descobrindo que existe até mesmo uma latrina ainda mais fétida do que os esgotos de Zaun (que por sua vez é o esgoto de Piltover), entendendo que sempre dá para ficar pior e pondo fim à visão supérflua que a aristocracia lá de cima tem da civilização de lá de baixo. Inicialmente movida pelo objetivo maior de proteger a Cidade do Progresso dos terríveis ataques provenientes de um grupo terrorista de Zaun, Caitlyn, com a ajuda de Vi, descobre-se como



mulher, sem abandonar seu instinto de justiça e enxergando a pobreza que sustenta a boa vida dos nobres da aristocracia. Ela tem o potencial para ser a peça central do arco final de Arcane e de transformar a trama da série em algo menos maniqueísta.

Ao mesmo tempo em que Caitlyn se transforma em uma grande protagonista, vemos duas tramas iniciadas no primeiro ato desenvolvendo-se um pouco mais para dar corpo à série, começando com o laço entre Vi e Powder. Enquanto Vi acredita que Powder conseguiu se virar nas vielas de Zaun, Powder acredita que sua irmã foi embora para nunca mais voltar e surpreende-se ao ver Vi bem na sua frente com um olhar fraterno. Porém, a loucura já se espalhou tanto em sua mente, criando a personalidade de Jinx, que talvez seja tarde demais para voltar a ser a inocente criança que ficara sob os cuidados de Silco. O tema de Jinx mostra a péssima

influência de Silco em sua vida, amplificando ainda mais seus traumas e usando-a como a mais letal arma contra a opressão provinda de Piltover. Silco, ao tirar Vander da jogada, tornou-se a pessoa mais influente de Zaun, aprofundando ainda mais a cidade na lama do crime e da decadência. Ele é um mafioso no mais amplo sentido da palavra, à medida que corrompe todos por meio do medo e da força bruta, na qual até mesmo o xerife da Cidade do Progresso tem medo de encará-lo.

Também vemos Viktor adoecendo e piorando de condição, com sua luta para desenvolver a hextec indo além do que vimos com Jayce. Ele é o motor incansável que fez com que a ideia de Jayce se tornasse realidade e talvez a verdadeira mente que brilha para que a pesquisa não seja abandonada. Enquanto Jayce se deita com Mel, Viktor está literalmente sangrando para criar



o Núcleo Hextec, vendo sua vida esvair-se para acabar não com seu sofrimento, mas com o de todos de Zaun. É mostrado um pouco de seu passado e a ligação com Singed, o criador do supersoro que Silco espalha pelos reinos através dos hexportais de Piltover; no entanto, só se dá um pouco de contexto, e a questão de como Viktor vai conseguir se curar dessa doença que aos poucos vai tomando conta de seu corpo fica no ar.

O caminho para o ato final está se tornando claro: o confronto de Piltover contra Silco vai acontecer e Vi, Viktor e Jayce vão trazer os primeiros equipamentos dessa nova tecnologia. Mas como isso será costurado talvez deixe o terceiro ato com o mesmo sentimento de urgência que vimos no primeiro. Contudo, as tantas ramificações que nos foram apresentadas neste

segundo ato fizeram a trama andar e, para isso, o ritmo ficou um pouco mais lento, ainda que sem deixar a ação de lado. As cenas de briga mais uma vez foram incrivelmente dirigidas, usando e abusando de ângulos de câmera que apenas as animações conseguem trazer e com visuais tão estonteantes quanto o que vimos anteriormente. Só que o impacto visual já havia sido causado e, assim, não é mais o motivo central para acompanhar a série.

ATO III - EPISÓDIOS 7 A 9

Com o terceiro ato, as discussões políticas voltam com mais força, além de se apresentarem novos conceitos até nos últimos minutos, com cenas de ação impactantes e vorazes. Encontramos Vi e Caitlyn presas na base dos rebeldes e encapuzadas. Em seguida, surge a revelação que muitos esperavam: Ekko é o líder da facção. A reintrodução de Ekko na história traz consigo uma nova camada para o desenho que se forma em Zaun, de que é possível que floresçam esperança e beleza mesmo em um ambiente tóxico. E, sem dúvida, sua posição contra o império construído por Silco torna claro e evidente que, uma hora, as pessoas se cansam de ser enganadas por promessas vazias de quem está no poder.

O grande vilão da série tem um alvo na cabeça mirado não só pela aristocracia de Piltover, mas de toda a máfia de Zaun. Seus atos terroristas causam problemas por onde quer que passe e, mesmo que tente se enganar, Silco é a grande engrenagem desajustada que faz com que a máquina funcione de forma corrompida. Todos sabem que ele é a fonte dos problemas da cidade baixa e que, para existir esperança, ele precisa ser derrubado. O problema é que ninguém tem poder para fazê-lo. Silco corrompe tudo o que toca, em nome de sua ambição de tornar Zaun em uma cidade independente de Piltover. O objetivo é nobre, mas a forma de alcançá-lo é o que torna Silco uma ameaça a todos. É nesse tipo de subtexto que Arcane se apoia, mostrando que até mesmo os tons mais escuros de cinza podem



ter algum objetivo relativamente nobre. E sejamos francos: a ideia de libertar Zaun é nobre. Piltover ergue-se como a cidade do progresso, oprimindo os moradores de Zaun, deixando-os mais vulneráveis em um ciclo sem fim de pobreza e violência.

Isso fica ainda mais explícito quando o próprio Heimerdinger vai para as vielas olhar com seus próprios olhos toda a desgraça que trouxe nos mais de 300 anos à frente da Academia. O yordle simplesmente não sabe da existência de Silco, mas é indiretamente responsável por sua criação. Não é apenas a trama política entre Piltover e Zaun que é entrelaçada com personagens – e quero chamar atenção para dois protagonistas da série: Powder e Jayce. Enquanto vemos a terrorista de Silco aprofundando-se cada vez mais na loucura, também vemos a máscara do “grande herói de Piltover” dissolver-se e dar lugar a um homem cheio de falhas e defeitos.



Antes de Arcane, Jayce era descrito como a mente mais brilhante de Piltover, mas sem dar exemplos práticos sobre essa genialidade. A série trouxe muito mais profundidade para o “Superman de Piltover”, mostrando que Jayce possui inúmeras fraquezas e incertezas, um jovem cego pela sua inteligência, mas facilmente manipulável. E sua relação com Mel é chave na construção de sua persona. Mel começa a nutrir um relacionamento afetivo real com Jayce; mesmo que inicialmente tenha se aproximado dele para manipulá-lo, no fim do terceiro ato ele torna-se um ponto de apoio para a Conselheira. E isso é explicitado com a aparição de sua mãe, Ambessa Medarda, que chega a Piltover com o intuito de criar armas com a tecnologia hextec para levá-la a Noxus. Ambessa mostra-se muito mais direta e brutal do que Mel. Uma guerreira que sabe que é

poderosa não apenas em combate, mas por toda sua história. Ela sabe o que quer e, ao que tudo indica, vai ter o que deseja (de um jeito ou de outro). A mera presença de Ambessa faz com que Mel se sinta fragilizada e é por isso que ela precisa de Jayce ao seu lado, não apenas como uma marionete, mas também como um porto seguro.

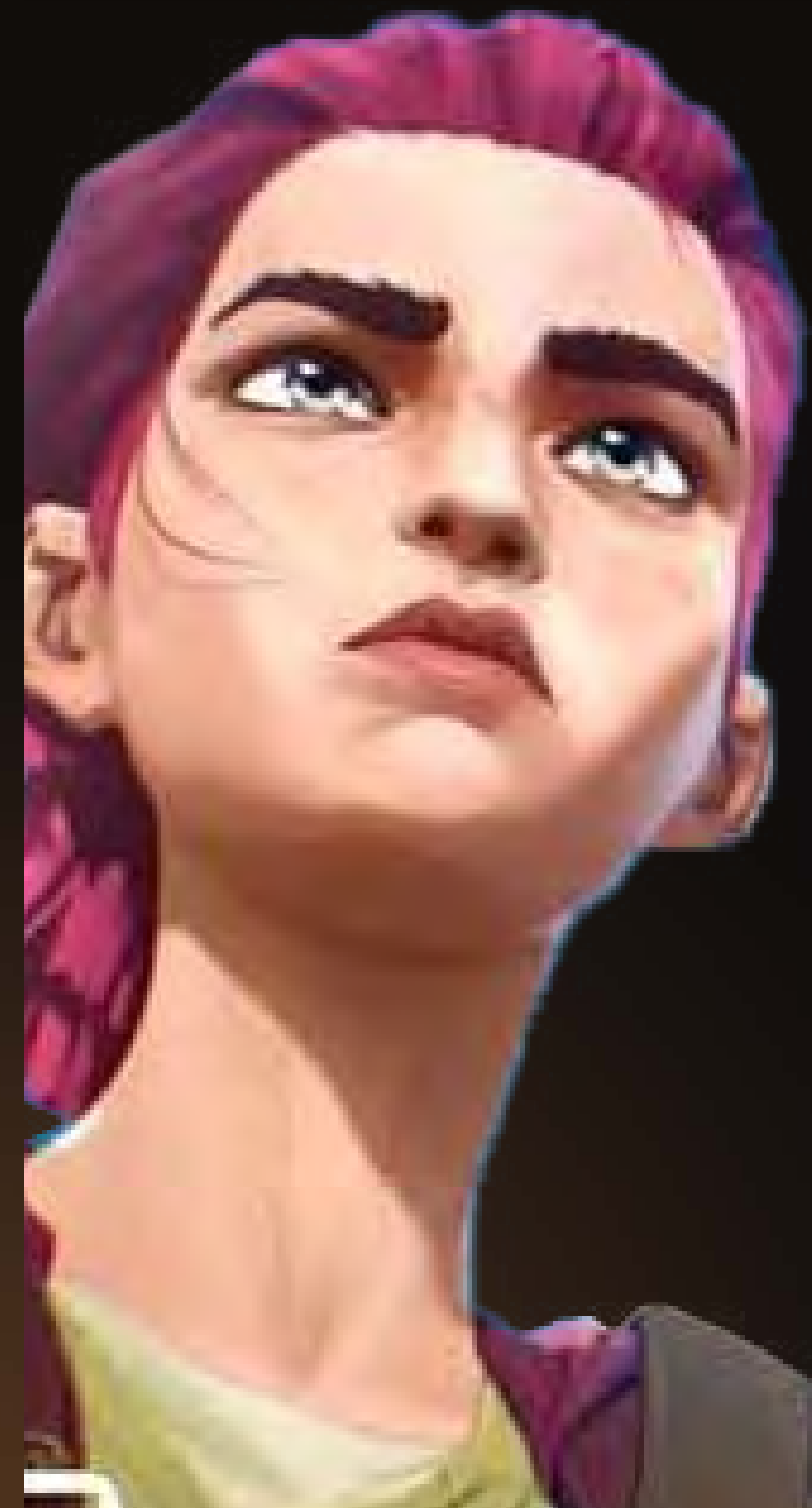
Essa relação acaba sendo sufocante e, mesmo que não perceba, isso acaba fazendo com que Jayce não olhe para as necessidades de seu amigo, Viktor. Ao passo que este descobre a necessidade de domar o Núcleo Hex pela sua própria salvação; ele se volta para as suas origens em Zaun, ou melhor dizendo, o doutor Singed. Enquanto isso, perde a confiança em seu amigo. A redenção de Jayce começa quando percebe que precisa tomar a responsabilidade de ser o líder de que Piltover necessita, mesmo que isso tenha sido uma

ideia incutida em sua mente por Vi. Ele levanta-se e tenta usar o Martelo Hextec como resposta para acabar com uma fábrica de Silco, mas acaba entendendo que, para certas coisas, a porrada não é a melhor forma para chegar ao melhor resultado final.

Jinx era o outro lado da moeda e nada explicava o real motivo de sua loucura, o que acabava dando a macabra impressão de que a Riot tinha se apoiado em uma construção narrativa arcaica, na qual a loucura seria calcada na defasada “frágil natureza feminina” – onde as mulheres são rotuladas como loucas, bruxas ou más. Entretanto, Arcane trouxe uma explicação plausível para justificar a fragmentação de sua mente. Powder nunca teve tempo de ser criança e tudo aponta para que a cascata de traumas à qual ela é exposta contribuiu para o nascimento de Jinx. A perda dos pais, a luta pela sobrevivência nas ruas de Zaun, o desprezo (e morte) dos amigos,

a decepção (e desaparecimento) de sua irmã e, finalmente, a convivência com Silco – a pior influência possível como figura paterna. Olhando objetivamente para a narrativa que é trazida em Arcane, Jinx não é apenas um arquétipo da figura feminina inspirado e espalhado na literatura e dramaturgia há séculos – é uma personagem muito mais profunda e compreensível, quanto a ser como é. Jinx não é apenas uma figura traumatizada: é o fruto de todas as experiências que viveu. Essa virada de chave acontece apenas na transição do segundo para o terceiro ato e é expandida até o último segundo de cena, afinal, ela acaba reencontrando sua irmã para logo em seguida se sentir traída. E o que dizer de Silco, a única pessoa com quem sente ter um laço afetivo, que a usa como arma de destruição em massa?

O terceiro ato encerra-se com um gigantesco cliffhanger: Jinx está fora de controle, havia sequestrado Vi e



Caitlyn e, no meio de um combate, acaba matando Silco, que era até então o seu porto seguro. Jayce consegue convencer o conselho da cidade a votar a independência de Zaun, a fim de impedir uma nova rebelião que estava prestes a estourar. Nos últimos minutos do nono episódio, oficiais de Piltover marcham pelas ruas de Zaun, atrás do cristal hextec. Vi e Caitlyn tentam impedir Jinx, que, no alto de um prédio, insere o cristal em seu canhão e dispara um míssil com formato de tubarão para cima, na direção de Piltover. A câmera acompanha a trajetória balística e termina com um close iluminando as janelas onde estavam Jayce e os demais conselheiros.

PRINCIPAIS LOCAIS:



Piltover, a cidade do progresso

Piltover é uma cidade próspera cujo poder e influência estão em crescimento. Ela é o centro cultural de Valoran, onde a arte, o artesanato, o comércio e a inovação andam de mãos dadas. Seu poder não vem de supremacia militar, mas através dos motores do comércio e do pensamento de vanguarda. Situada no despenhadeiro acima do distrito de Zaun e de frente para o oceano, frotas de navios passam por seus gigantescos portões do mar, trazendo iguarias do mundo todo. A riqueza gerada por esses meios deu lugar a um aumento sem precedentes no crescimento da cidade. Piltover reinventou-se – e continua se reinventando – como uma cidade onde fortunas podem ser feitas e sonhos podem ser realizados. Os crescentes clãs de mercadores investiram no desenvolvimento dos empreendimentos mais incríveis: grandes loucuras artísticas, pesquisa hextec esotérica e monumentos arquitetônicos em

homenagem a seu poder. Como cada vez mais inventores estão se envolvendo com a história de hextec, o local tornou-se um ímã para os artesãos mais habilidosos do mundo. Piltover faz a ligação entre as duas cidades-estados, Valoran e Shurima.

As principais localidades são:



PILTOVER DO NORTE:

Corte Ventazul: Os indivíduos mais influentes de Piltover vivem na Corte Ventazul, localizada ao norte. O norte da cidade é onde a maior parte dos clãs estabeleceu suas mansões e complexos de oficinas fortemente vigiados, como as mansões dos clãs Arvino, Cadwalder, Ferros, Giopara, Holloran, Kozari, Medarda, Morichi e Torek.

Cativeiro do Conde Mei: Uma espécie de zoológico, financiado pelo Conde Mei, que abrigava uma grande variedade de flora e fauna de toda Runeterra, antes de ser destruído por Jinx.

Avenida Sideral: Há rumores de que as ruas de Piltover são pavimentadas com ouro, mas, para a decepção de muitos viajantes esperançosos, isso é simplesmente uma metáfora. No entanto, as estruturas e paisagens mais maravilhosas da cidade são financiadas pelos clãs mercantes, que ostentam sua riqueza tanto quanto



possível. Exemplo de tal opulência é a Avenida Sideral, que abriga a Caixa-forte de Piltover.

Casa da Guilda dos Exploradores: A Casa da Guilda Oficial de Piltover para exploradores. Eles são encarregados de financiar, monitorar e adquirir artefatos arqueológicos dos membros da guilda de toda Runeterra. Estes artefatos são mais tarde usados para pesquisa ou colocados em algum dos muitos museus de Piltover.

Hexgates: Um dos locais mais importantes em Piltover. A enorme

torre retrátil, construída a partir dos projetos criados por Viktor e Jayce, é um dispositivo hextech usado para teletransportar pessoas, veículos e cargas para qualquer destino desejado dentro de toda Runeterra. Ele traça seu curso usando um globo rotativo de Runeterra (com os territórios atualmente conhecidos por Piltover) no topo da torre. Cada salto faz com que as baterias de hexita tenham de ser substituídas. Devido à sua elevação, apenas dirigíveis podem utilizar o portal.

PILTOVER DO SUL:

As Fissuras: Os gigantescos abismos que se estendem pelo sul de Piltover. Eles foram gerados por um terremoto resultante da criação do canal dos Portões Solares. A cidade de Zaun está localizada dentro destas fissuras, juntamente com alguns outros edifícios que alcançam a superfície, usados como acesso à cidade inferior.

TRANSPORTADORES HEXDRÁULICOS:

Transportadores hexdráulicos estão espalhados por Zaun, conectando-o com Piltover e seus numerosos níveis de cidade. Alguns transportadores são para uso público (aqueles que podem pagar), enquanto alguns para privado, usados principalmente por Chem-Barons e piltovans ricos.

O PENHASCO:

A localização mais importante de Zaun e Piltover, foi o epicentro de um enorme desastre geológico que



afundou a maior parte do velho Zaun. Atualmente, é a localização de torres maciças que se projetam para cima em direção a Piltover como um testemunho arrogante da determinação de Zaun de sobreviver. Um desses edifícios é o Colégio de Techmaturgy. Os Portões do Sol são construídos acima do Penhasco.

Mercados de Fronteira: Os níveis onde

a divisão entre Zaun e Piltover se desfoca é o lar de mercados prósperos e Commercia Halls. As áreas de Boundary Markets são as mais cosmopolitas da cidade, onde pessoas de todas as esferas da vida e níveis da sociedade podem ser encontradas para a compra e venda de mercadorias.

Os Portões do Sol: Um dos locais mais importantes de Piltover, a construção

dessas enormes vias de acesso fez de Piltover um centro de comércio mercantil entre Valoran e Shurima. Eles foram nomeados “Os Portões do Sol” para honrar a herança shuriman da região. Eles foram construídos como uma necessidade da cidade, mas infelizmente, um acidente durante sua construção afundou grandes pedaços de Zaun no mar. Em Piltover, o Dia do Progresso marca o aniversário do dia em que os Portões do Sol se abriram pela primeira vez, permitindo que o comércio passasse facilmente pela cidade, trazendo riqueza inimaginável a seus governantes. Em Zaun, é um dia para lembrar aqueles perdidos na revolta geológica que criou a passagem leste-oeste e submergiu distritos inteiros debaixo d’água. Permitiu a rápida expansão do império noxiano ao longo da costa, embora Piltover cobra taxas de risco verdadeiramente impressionantes para o transporte de todos os ativos militares.

CONSELHO DE PILTOVER:

Piltover é comandado por um



conselho dos clãs mercantes mais ricos e influentes. Havia sete assentos definidos no Conselho e alguns como Heimerdinger serviram no Conselho desde a fundação da cidade. Quando Zaun roubou uma pedra preciosa hextech e sua pesquisa, o Conselho temia que Zaun pudesse armar e usar Hextech contra Piltover. Embora irregular, o Conselho votou para elevar a Casa Talis e conceder a Jayce Talis o oitavo assento no Conselho - uma vez que eles acreditavam que a experiência científica de Jayce seria suficiente para proteger a cidade. Também é possível votar um membro do Conselho fora do Conselho, embora a moção tenha que ser unânime.

A fim de melhorar o bem-estar social e ambiental da cidade-estado, os clãs constantemente se esforçam para implementar as rápidas inovações científicas de seu país. Embora um maior fluxo de tráfego e lucro pode não ser sua única motivação,

mais recentemente o Clã Medarda os convenceu a investir uma fortuna para aproveitar o poder da hextech, para acelerar a abertura e fechamento dos Portões do Sol. Uma vez que os cidadãos tendem a ser afiados e idealistas, até hoje tem havido pouca oposição expressa.

Piltover também é uma das cidades-estado menos militarizadas de Valoran, e uma de suas mais confiáveis. Apesar disso, a cidade possui um esquadrão de navios de guerra para a proteção dos Portões do Sol.

GUARDAS DE PILTOVER:

Os guardas são os homens e mulheres encarregados de manter o Estado de Direito em Piltover. A organização é financiada por impostos comerciais e contribuições “voluntárias” dos clãs mercantes, equipando os diretores com uniformes e equipamentos. Muitas dessas doações assumem a forma de hextech única, como armamento especializado ou outros dispositivos.





Zaun, a cidade de ferro e vidro

Zaun é um grande distrito subterrâneo, aos pés de cânions profundos e vales que cortam Piltover. A pouca luz que chega lá é filtrada pelas fumaças que saem dos emaranhados de canos corroídos e refletem do vidro manchado de sua arquitetura industrial. Zaun e Piltover já foram unidas, mas agora são sociedades simbióticas, mas separadas. Apesar de existir no crepúsculo perpétuo da poluição, Zaun prospera com seu povo vibrante e sua rica cultura. A riqueza de Piltover permitiu que Zaun se desenvolvesse em paralelo; um espelho escuro da cidade acima. Muitas das mercadorias que chegam a Piltover acabam entrando no mercado clandestino de Zaun, e os inventores hextec que consideram que as restrições impostas na cidade acima são muito rígidas descobrem que suas pesquisas perigosas são bem-vindas em Zaun. O desenvolvimento desenfreado de tecnologias

voláteis e da indústria imprudente fez com que as extensões de Zaun ficassem poluídas e perigosas. Correntes de derramamento tóxico estagnaram nas partes mais baixas da cidade, mas mesmo aqui as pessoas encontram maneiras de existir e prosperar.

Zaun é uma cidade localizada no interior de Piltover, entre Valoran e Shurima. Os locais atuais bem conhecidos (sem contar Piltover) em Zaun são:

NÍVEL DE PASSEIO:

Aqui ficam o Entretenimento e a zona comercial, localizados acima do nível Entresol. Os limites superiores de Zaun existem ao lado dos distritos inferiores de Piltover, embora a arquitetura diferente signifique que os dois nunca poderiam ser confundidos. É aqui que os ricos de Zaun se reúnem para comprar, jantar e trocar mercadorias e suprimentos de baixo e aonde os Pilties vão para conseguir coisas boas e baratas.

Boundary Markets: Os níveis onde a divisão entre os berrões de Zaun e Piltover abrigam mercados prósperos e feiras. As áreas de Boundary Markets são as mais cosmopolitas da cidade, onde pessoas de todas as esferas da vida e níveis da sociedade podem ser encontradas para a compra e venda de mercadorias.

Primeira Assembleia do Glorioso Evoluído: Localizada no final dos Mercados de Fronteira no sul de Piltover, a Igreja é o local principal onde os adoradores do Glorioso Evoluído tanto de Piltover quanto de Zaun vêm adorar sua deidade, a Senhora Cinza. É também um lugar onde os desprivilegiados vêm buscar refúgio, e aonde os aleijados vêm para milagres tecmatúrgicos.

Faculdade de Tecmaturgia: A grande torre da Faculdade de Tecmaturgia sobe arrogantemente do cânion largo que separa o Norte e o Sul piltover, ancorados nas falésias superiores

balançando pontes de suspensão e cabos de ferro espessos que tremem como cordas musicais quando os ventos sopram do oceano. É a instituição de aprendizagem mais conhecida da cidade, e um local privilegiado para pesquisas tecmatúrgicas, como se pode imaginar.

Estação de Bombas: Instalações localizadas em Piltover, casa de bombas e equipamentos para mover ar limpo de Piltover para Zaun através de dutos e aberturas.

Skylight Commericia: Um mercado no Calçadão onde os moradores navegam por galerias, encontram amigos, jantam ou vão ver obras satíricas da subcidade. A atmosfera é quente e amigável, e é o lugar perfeito para se deliciar com tudo o que Zaun tem a oferecer.

NÍVEL DE ENTRESOL:

O segundo nível de Zaun situado logo abaixo do Calçadão, a fronteira oficial entre as duas cidades. Nas profundezas de Zaun, corretores,

traficantes e artistas se misturam em postos comerciais e oficinas. Um centro florescente de arcadas comerciais cosmopolitas, restaurantes, salões de recitais, bordéis e clubes do tipo “vale-tudo”, tornando-se um dos distritos mais populosos das cidades. É aqui que o tom acinzentado de Zaun tende a permanecer mais. Zaunites que vivem aqui reivindicaram esse nível, é onde ocorre a maior parte do trabalho que permite o funcionamento da cidade. É o nível onde Viktor nasceu.

Estação de Respiração: Instalações onde as pessoas podem parar para obter uma pausa do cinza de Zaun e conseguir um sopro de ar menos contaminado. Tubos de respirador movem ar mais limpo às áreas poluídas.

Bridgewaltz: Localizado em um dos níveis mais baixos do Entresol, Zaunites e Piltoverans se reúnem no mercado bridgewaltz para um gostinho de tudo o que torna a subterrânea cidade grande. O melhor em música,



comida e criações artesanais de chemtech pode ser encontrado aqui todas as noites.

Cultivair: Grandes estufas isoladas especificamente projetadas para cultivar árvores e plantas. Os mais ricos de Zaun os mantêm como um símbolo de seu poder e uma fonte de ar limpo. Algas bioluminescentes e flores que florescem à noite são cultivadas nessas instalações.

Delicatessens: Um tipo de loja que também existe no mundo real, vendendo frios, queijos e uma variedade de saladas, bem como uma seleção de alimentos preparados incomuns ou estrangeiros.

Drop Street: Rua para uma estação de descendente hexdaúlica no nível Entresol. O descendente conecta a rua Drop no nível Entresol a uma rua piltover com o mesmo nome. O descendente tem uma cabine emoldurada com ferro com uma grade com padrão losange, e

ainda está funcionando em Piltover em um horário mais tarde à noite do que outros descendentes. Uma rota tranquila e isolada para quem está fugindo.

NÍVEL DA FOSSA:

Os níveis mais profundos de Zaun, além dos alcances da luz filtrada acinzentada, onde o ambiente se torna sombrio, cada vez mais desordenado e mal iluminado; é densamente apertado com tubulações e itens descartados. A maioria da classe trabalhadora vive aqui ou logo acima dela. As profundezas de Zaun estão entre as partes mais esquálidas e vibrantes da cidade. O ar acinzentado de Zaun tem sua origem aqui, subindo de vias navegáveis ou ventando de grades corroídas. Espessas fumaças químicas permeiam os becos entre prédios industriais abandonados lotados. Foi construída e reconstruída em cima de si mesma, e quase tudo lá agora serve a indústria chemtech (ou seus trabalhadores) de alguma forma. A Sump



Works, e o Setor 90TZ localizado nele, são um dos muitos locais em Zaun. É aqui que o Twitch foi visto após sua transformação mutacional. Estação de Bombas bonscutt: Uma instalação que inclui bombas e equipamentos para remover o esgoto do nível Entresol, movendo-o mais fundo em Zaun.

Prisão de Dragagem: Uma mina prisional para usuários de compostos chemtech bem abaixo de Zaun com condições infernais. A prisão uma vez prendeu Urgot.

Factorywood: Um lugar onde muitas fábricas estão situadas juntas. As

piscinas são embarcações de chemtech localizadas no Factorywood. Localizado em algum lugar abaixo do nível Entresol e acima da Fossa. Old Hungry: Uma icônica torre de relógio mecanizada em Velho Zaun com engrenagens de moagem expostas; sua base está localizada no coração da Fossa. Ele se eleva acima dos níveis de Piltover e não diz a hora certa em anos. É uma assombração popular para as crianças Zaunite, e é o “coração do velho Zaun”.

Priggs Industries: é um complexo de armazéns e fábricas que acabou por esconder campos de trabalho escravo,

o que arruinou a reputação da empresa. Graves foi um dos prisioneiros que escaparam de uma das câmaras de tortura bem controladas da empresa, conhecida como The Locker.

As Favelas: As favelas de Zaun são um dos locais mais densamente povoados e poluídos de Valoran. Grandes tubos que fluem com resíduos industriais são colocados ao redor de seus edifícios. Muitos de seus residentes são trabalhadores nas fábricas de Zaun. O Muro do Memorial é um lugar onde a residência das favelas homenageia aqueles que perderam.

Pistas Negras: Localizado perto das favelas, este é um mercado de bazares coloridos, no coração de Zaun, onde comerciantes e ladrões fazem negócios. Tudo está à venda, e tudo é roubado. A área é conhecida pela qualidade especialmente corajosa do ar.

Commercia Fantastica: Um mercado especializado principalmente em brinquedos de engrenagens.

Possivelmente localizado nas Pistas Negras.

Orfanato Hope House: Localizado em algum lugar nas favelas entre o Factorywood e a Fossa, é uma casa fundadora em ruínas cortada nas falésias cheias de cavernas de Zaun, dedicadas ao bem-estar dos muitos órfãos criados na esteira do desastre que destruiu a cidade.

Esgotos: Os esgotos de Zaun são onde todos os resíduos tóxicos da cidade acabam e são jogados no mar. Muitas criaturas, como ratos, vivem nesta área subterrânea. Algumas criaturas foram mutadas pelo lixo tóxico, por exemplo, o Twitch.

Oshra Va'Zaun:

Sob os modernos níveis da Fossa de Zaun, as antigas ruínas da cidade portuária de Oshra Va'Zaun ainda podem ser encontradas. Este local guarda segredos que os exploradores muitas vezes arriscam suas vidas para descobrir. Estendendo-se muito sob o rio

Pilt, as ruínas são um verdadeiro labirinto, com todo o labirinto de escadas empoeiradas e passagens antigas.

No cofre de Holies Resplandecentes: Nas ruínas do velho Zaun, o Cofre continha Holies Resplandecentes. Um desses holies é uma relíquia que pertenceu ao exorcista pessoal do Imperador Shuriman, Carikkan.



FICHAS

VIOLET “VI” (15N)**F3 (esmagamento) H2 R3 A2 PdF0 (fogo)****15 PVs 15 PMs**

Vantagens: Humano (Versatilidade), Ataque Especial (Excessive Force, F; Tempestade de Golpes), Ataque Múltiplo (Denting blows), Escudo (Blast Shields), Técnica de Luta (Assault and Battery; Uppercut, Combo)

Kit: Ataque Direto, Golpe Incapacitante e sem dor

Desvantagens: Código Honra dos Heróis, Devoção (Fazer Jinx voltar a ser Powder), IMplantas Visíveis

Perícias: Crime

Vantagem do Manual Mega City

Vantagem do Manual do Defensor

Desvantagem do Manual da Brigada Ligeira Estelar

“Nós podemos fazer isso da maneira mais difícil ou... Espere, não. Há apenas o caminho mais difícil.” - Vi

Uma vez uma criminosa das ruas de Zaun, Vi é uma mulher cabeça quente, impulsiva e temível com apenas um respeito muito frouxo por figuras de autoridade. Crescendo sozinha, Vi desenvolveu instintos de sobrevivência finamente aprimorados, bem como um senso de humor perversamente abrasivo. Agora, trabalhando com os Guardas para manter a paz em Piltover, ela empunha poderosas luvas hextech que podem perfurar paredes — e suspeitos — com igual facilidade.

Vi é uma mulher alta, atlética e de pele clara. Ela usa moda punk comum de rua típica para zaunite e atípica para juventude de piltover e para sua profissão de Guarda. Suas características mais perceptíveis são seus aumentos mecânicos inspirados em tatuagens por toda as costas e braços (incluindo uma tatuagem VI em sua bochecha esquerda), bem como seu cabelo rosa natural. Quando está no trabalho, ela raramente é vista sem suas luvas Atlas que se tornam extensões de suas mãos.

HABILIDADES:

Briga: Vi é hábil em combate corpo-a-corpo (aprendendo com Vander), sendo capaz de desviar e contra-atacar a maioria dos socos, mesmo aqueles de indivíduos brilhantes. Ela usa suas habilidades de luta em conjunto com suas luvas.

Líder: Aprendendo com seu pai adotivo Vander, Vi tornou-se uma líder competente para seu pequeno grupo de zaunites, mais tarde inspirando Ekko a seguir seus passos.

Detetive: Embora não seja tão hábil quanto sua parceira Caitlyn, Vi tem algumas habilidades em coletar informações para resolver crimes conversando com testemunhas e informantes, coletando evidências físicas ou pesquisando registros em bancos de dados. Sua familiaridade com a subcidade de Zaun se mostraria útil inúmeras vezes durante seu tempo como Guarda.

A character with long, braided blue hair, wearing a black and brown tactical outfit with multiple straps and buckles. She has a serious expression and is looking slightly to the right. The background is dark and industrial, with some glowing elements.

JINX (15N)

F1 (esmagamento) H3 R2 A1 PdF3 (fogo)

10 PVs 10 PMs

Vantagens: Humano (Versatilidade), Ataque Especial (Super Mega Rockets, PdF, Amplo), Inventor (Chompers), Paralisia (Zappers), Tiro Múltiplo (Pow-Pow)

Kit: Chuva de disparos, Mira perfeita e Tiro longo

Desvantagens: Insano (Fantasia), Insano (Paranóico), Má Fama (Terrorista de Zaun), Procurado (Guarda de Pilltover)

Perícias: Maquinas

Vantagem do Manual Mega City

Vantagem do Manual do Defensor

“Explosivos voláteis são os melhores amigos de uma garota!” - Jinx

Uma criminosa maníaca e impulsiva de Zaun, Jinx vive para causar estragos sem cuidado com as consequências. Com um arsenal de armas mortais, ela desencadeia as explosões mais altas e mais brilhantes para deixar um rastro de caos e pânico. Jinx despreza o tédio e alegremente traz sua própria marca caótica de pandemônio onde quer que vá.

Jinx é uma mulher esbelta e de pele clara. Ela usa moda punk comum de rua típica da juventude Zaunite. Suas características mais perceptíveis são suas tatuagens de nuvens estilizadas, bem como seu cabelo azul natural. Após sua transformação cintilante, ela tem uma pele ainda mais pálida (quase branca de giz) e seus olhos azuis cinzentos se transformaram em rosa.

HABILIDADES:

Fisiologia quimicamente alterada: Devido a ser submetida a um experimento horrendo girando em torno de shimmer para salvar sua vida, Jinx teria permanentemente brilho dentro de seu corpo. Isso lhe daria força, velocidade e durabilidade

além de um humano normal, em troca de um estado mental, ainda mais deteriorado.

Inventor: Apesar de não ter nenhuma educação formal, Jinx acabaria por aprender a criar inúmeras engenhocas e armas com sua própria criatividade e engenhosidade. Ela também é capaz de rapidamente reverter a tecnologia de engenharia com apenas a ajuda de uma revista de pesquisa, sendo a primeira Zaunite a utilizar adequadamente pedras preciosas hextech em um dispositivo.

A character illustration of Jayce Talis, a young man with dark hair and a mustache, wearing a white double-breasted uniform with gold buttons and a dark belt with gold accents. He is standing on a golden balcony with a railing, looking off to the side with a slight smile. The background is a dark, industrial setting with golden structures and a blueish-purple light.

JAYCE TALIS (15N)

F1 (esmagamento) H4 R2 A1 PdF1 (fogo)

10 PVs 10 PMs

Vantagens: Humano (Versatilidade), Ataque Especial (Mercury Hammer, F; Poderoso), Ataque Especial (Mercury Cannon, PdF; Preciso), Inventor (Chomppers), Patrono (Conselho dos Clãs). Toque de Energia (Electrical Field)

Kit: Experiencia em Campo e Plano de Ação

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Devoção (Proteger Piltorver de qualquer perigo), Restrição de Poder (Mortelo Hextec)

Perícias: Ciências

Vantagem do Manual Mega City

Vantagem do Manual do Defensor

“Brigar comigo é a coisa mais idiota que você fez hoje - e isso é dizer muito.” - Jayce

Um brilhante inventor que prometeu sua vida à defesa de Piltover e sua busca inflexível pelo progresso. Com seu martelo hextech transformador na mão, Jayce usa sua força, coragem e inteligência considerável para proteger sua cidade natal. Embora reverenciado por toda a cidade como um herói, ele não tem tomado bem a atenção que traz. Ainda assim, o coração de Jayce está no lugar certo, e mesmo aqueles que invejam suas habilidades naturais são gratos por sua proteção na Cidade do Progresso.

Jayce é um homem alto, musculoso e bronzeado. Ele tem olhos castanhos e cabelo estilizado. Jayce pode ser visto usando roupas típicas de Piltover, na maioria das vezes seu casaco de couro que é sua assinatura, está com elementos de engrenagem sobre ele.

HABILIDADES:

Diplomacia: Embora não seja tão hábil quanto Mel Medarda na política, as ações diretas de Jayce levariam a muitas inovações tecnológicas, bem como a uma paz intermediada temporária entre Piltover e Zaun.

Inventor: Uma mente brilhante, Jayce é capaz de inventar inúmeras engenhocas, especialmente aquelas feitas para utilizar pedras preciosas hextech. Como a pessoa que aperfeiçoou a tecnologia, ele é um dos principais cientistas em suas inovações.

A character with long, straight purple hair, wearing a blue dress with gold accents and a white ruffled collar, is leaning over a desk covered in papers. She is in a room with a desk, a chair, and a window with curtains. The background is slightly blurred, showing other people in the room.

CAITLYN KIRAMMAN (15N)

F1 (esmagamento) H3 R2 A1 PdF1 (fogo)

10 PVs 10 PMs

Vantagens: Humano (Versatilidade), Equipamento (Rifle Hextec), Poderes Legais, Riqueza

Kit: Arma Favorita, Golpe de Misericórdia e Marca Registrada

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Código de Honra da Honestidade

Perícias: Investigação e Sobrevivencia

Vantagem do Manual Mega City

Vantagem do Manual do Defensor

“Para ser o melhor caçador, você tem que ser capaz de pensar como sua presa.” - Caitlyn

Reconhecida como a melhor pacificadora, Caitlyn é a melhor chance de Piltover em livrar a cidade de seus elementos criminosos mais esquivos. Ela é frequentemente vista em ação com Vi, agindo como um contraponto legal à natureza mais impetuosa de sua parceira. Embora ela carregue um rifle hextech único, a arma mais poderosa de Caitlyn é seu intelecto superior, permitindo que ela coloque armadilhas elaboradas para qualquer infrator tolo o suficiente para operar na Cidade do Progresso. Caitlyn Kiramman é a descendente da Casa Kiramman, uma das famílias mais ricas e influentes de Piltover. Ansiosa para provar-se sob a poderosa sombra e natureza arrogante de seus pais, Caitlyn juntou-se a Guarda de Piltover como uma xerife.

RIFLE HEXTEC (12N)

PdF5 (fogo)

Ataque especial: Longo, Preciso, Teleguiado / Paralisia (Rede Calibre 90) / Sentidos Especiais (Infravisão, visão aguçada, visão no escuro) / Tiro Carregável / Munição Limitada (15 usos)



A character portrait of Silco, a man with a pale, almost white complexion and a small, dark mustache. He has a serious, intense expression and is looking slightly downwards and to the left. He is wearing a dark, high-collared coat with a maroon or deep red lining. His right hand is resting on a wooden surface with some faint markings. The background is dark and out of focus, suggesting an indoor setting with stone or brick walls.

SILCO (15N)

F1 (Corte) H3 R2 A0 PdF0

10 PVs 10 PMs

Vantagens: Humano (Versatilidade), Patrono (Chem-Barons), Instrutor, Riqueza

Kit: Rei do Crime, Titereiro e Mafioso

Desvantagens: Devoção (Liberdade Zaun do domínio de Piltover, a qualquer custo), Insano e Má fama

Perícias: Crime e Manipulação

Vantagem do Manual Mega City

Vantagem do Manual do Defensor

“Eu gostaria de deixá-lo com um segredo muito importante que eu aprendi quando eu tinha a sua idade, menino. Você vê, poder, poder real não chega àqueles que nasceram mais fortes ou mais rápidos ou mais inteligentes. Não. Trata-se daqueles que farão qualquer coisa para alcançá-lo.” - Silco

Silco era um senhor do crime zaunita e industriário. Um homem implacável e megalomaníaco, ele era um defensor radical da independência de Zaun de Piltover e estava disposto a fazer qualquer coisa para alcançá-lo. Silco e Vander eram próximos durante sua juventude, e os dois lutaram juntos para libertar Zaun do domínio repressivo de Piltover. No entanto, devido a circunstâncias desconhecidas, Vander eventualmente traiu Silco e tentou afogá-lo nos rios poluídos de Zaun. Embora Silco tenha conseguido sobreviver ao incidente, os produtos químicos na água cicatrizaram fortemente seu rosto e mutaram seu olho esquerdo. Embora tenha ficado traumatizado com o evento, Silco acreditava que ele havia renascido como uma pessoa mais forte. Apesar disso, ele não conseguiu perdoar Vander por suas ações e começou a planejar sua vingança contra seu ex-amigo. Seus ferimentos também

nunca se curaram totalmente e, como resultado, ele foi forçado a injetar periodicamente remédios em seu olho esquerdo, a fim de evitar que sua doença ficasse fora de controle.

Silco é um homem alto, magro e pálido de meia-idade com cabelos escuros penteados com listras e fios grisalhos, com um olho direito azul, e várias cicatrizes no lado esquerdo do rosto. Sua característica mais notável era seu olho esquerdo, que não tinha uma pálpebra e parecia ser fortemente descolorido, com uma íris laranja e esclera preta. Ele era geralmente visto usando um terno vermelho e preto Piltovan de três peças.

HABILIDADES:

Líder: Silco é um líder competente. Temido e respeitado entre os zaunitas, ele fará o que for necessário para garantir que suas visões se concretizem. Ele seria o líder não oficial de Zaun até sua morte.

Mentor: Como pai adotivo de Jinx, Silco seria seu principal mentor na vida, ensinando como sobreviver em Zaun, bem como incentivá-la e dar-lhe oportunidades de melhorar em seus empreendimentos criativos, como obras de arte, invenções e armas.



3D & T

A BORDO

3detabordo.blogspot.com

 facebook.com/3detabordo/



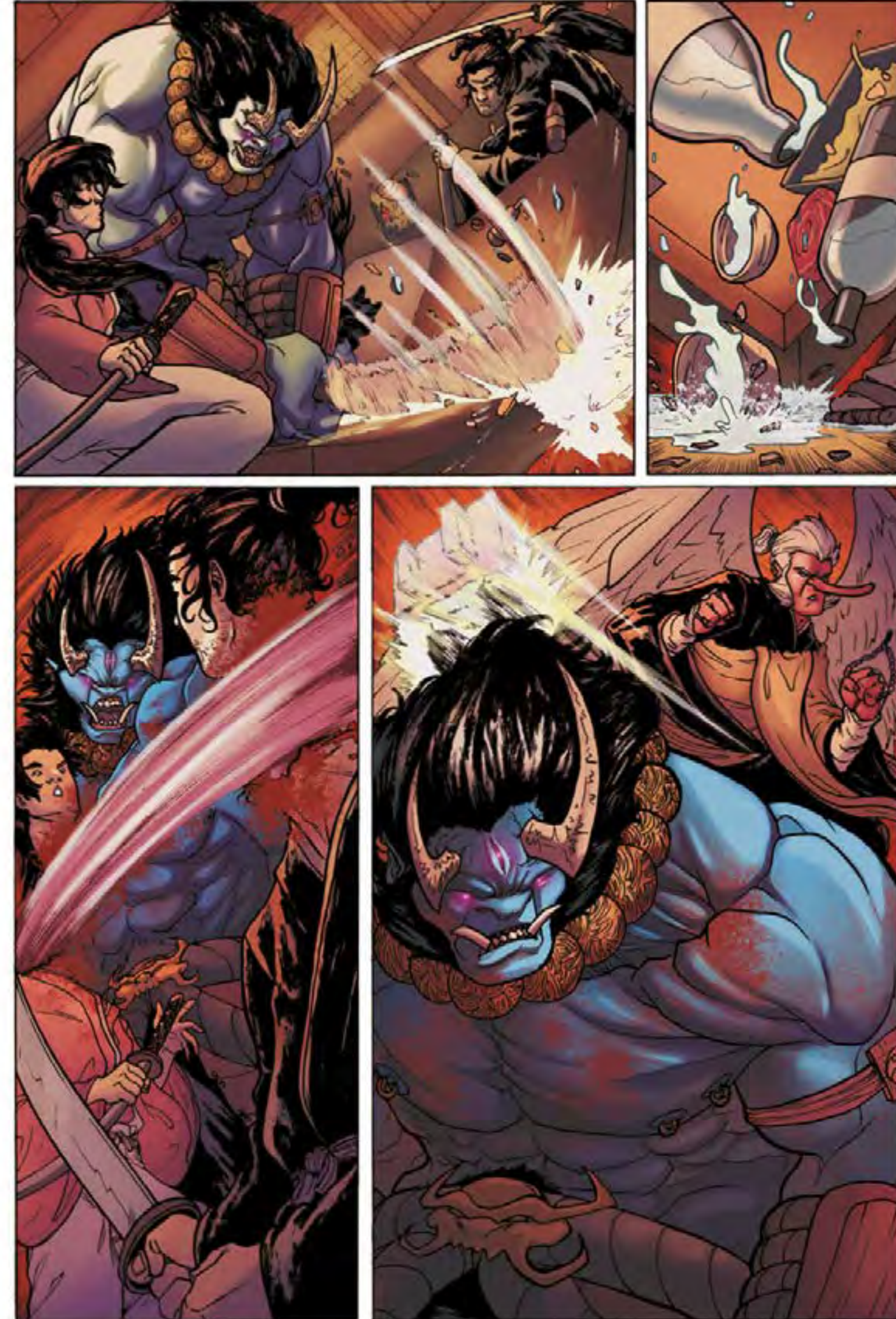
奇襲

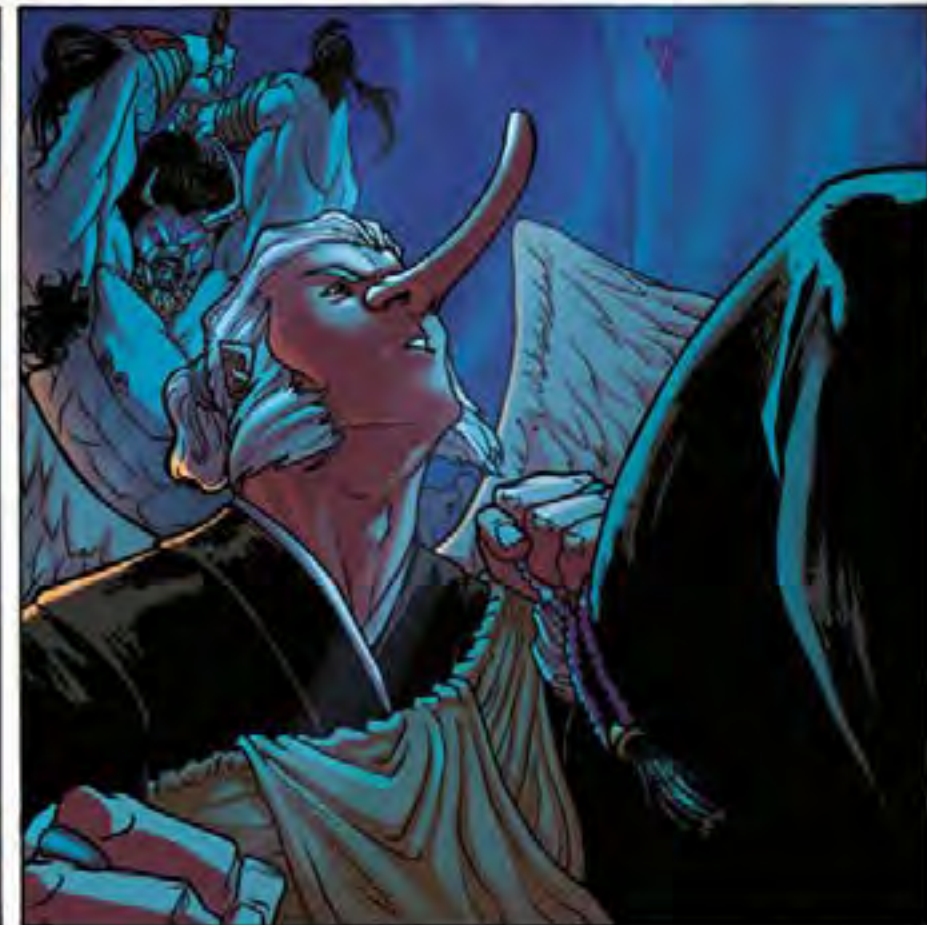


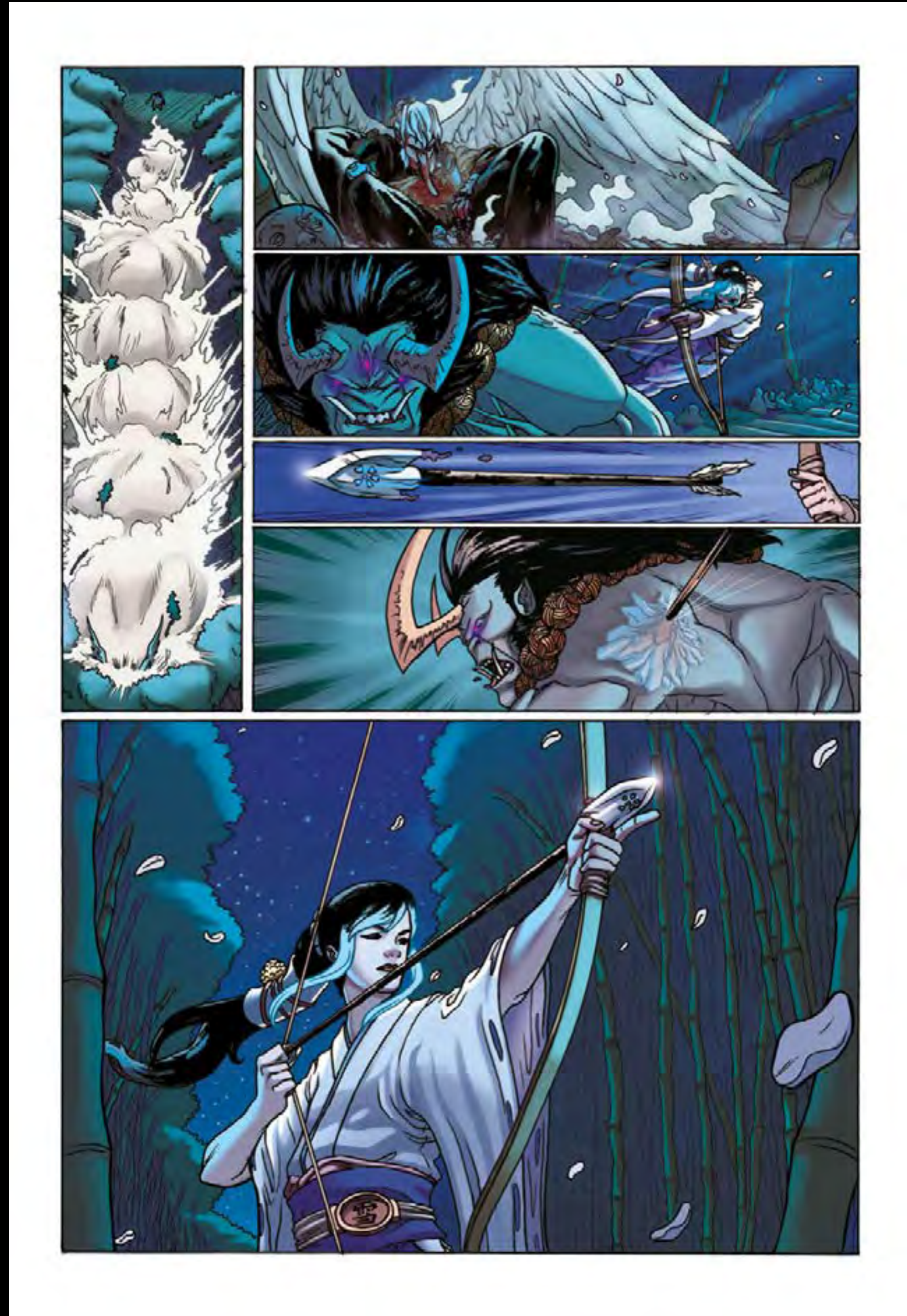










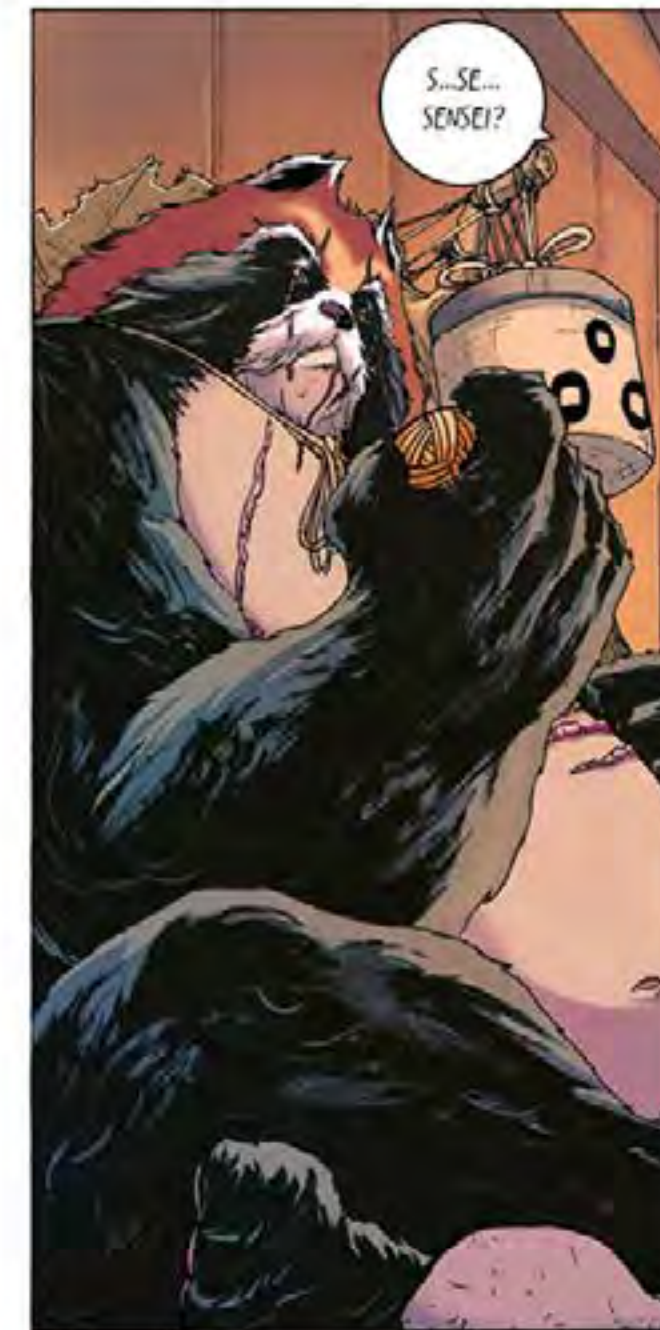














APP

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



TOKYO DEFENDER

東京ダイフェンダー

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.