

EDIÇÃO 18

TOKYO DEFENDER

東京ダイフェンダー

SETEMBRO/OUTUBRO 2021

STRIXHAVEN
ESCOLA DE MAGOS

PRÓXIMAS AULAS:

KILLER INSTINCT 2013

KUNG FUSÃO

LOOPERMAN

IKAMIABAS

ERA NEO-HEISEI

ONI-GUN

3D&TOON

EDITORIAL

Da edição passada para esta, muitas mudanças internas ocorreram na Tokyo Defender. Grandes amigos e companheiros se despediram de nossa equipe, que estava junto desde a Tokyo Defender #8. A vida é um eterno terminal de embarque e desembarque. Ficamos tristes com a partida daqueles que nos ajudaram a chegar até aqui, mas outros guerreiros foram recrutados e agora lutam ao nosso lado para fazer um conteúdo de excelência e totalmente gratuito.

Nesta edição vamos apresentar a primeira parte de Stryxhaven, o plano educacional de Magic the Gathering, a conclusão da Era Heisei para os Kamen Riders incluindo um novo kit de personagens, as adaptações de Killer Instinct 2013, do filme Kung Fusão, do sistema de RPG Toon para 3D&T Alpha.

Estreando em nossas páginas o projeto de divulgar produtores nacionais de conteúdo para a comunidade, apresentamos o grupo Ikamiabas RPG, que é formado por mulheres, o herói Looperman, uma criação nacional para o gênero Tokusatsu e o mangá Oni-Gun, do escritor Vinicius de Moura.

Da nova equipe da Tokyo Defender, desejamos uma boa leitura aos nossos leitores e boa sorte aos amigos que partiram para novas jornadas.

Por Wellington Botelho, o Lider Vermelho!



Entre no nosso servidor no Discord!

Acompanhe a TD!



Leia em qualquer lugar!



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



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

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

APP

RPG 3D&T

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



- 06 Mulheres no RPG
- 10 Universidade Strixhaven
- 21 Kamen Rider - Era Hensei
- 32 Killer Instinct 2013 - parte 2
- 42 3D&Toon
- 54 Kung Fusão
- 68 Looperman
- 78 Oni-Gun



06 10



21



32

KILLER INSTINCT

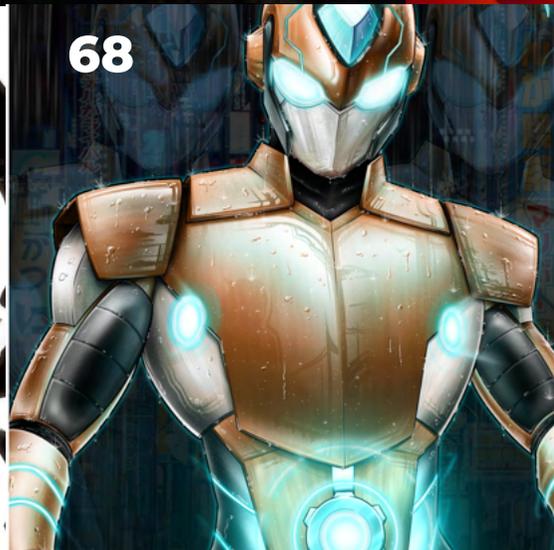


42



54

KUNG FU HUSTLE



68



78

Oni-Gun



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!



MULHERES NO RPG



IKAMIABAS é um grupo de mulheres rpgistas que acreditam na construção de um ambiente de jogos realmente democrático.

O nome Ikamiabas surgiu quando decidimos criar algo que representasse nossa origem amazônica e ao mesmo tempo tivesse um significado que levasse ao RPG. Assim chegamos à lenda das Icamíabas. Elas são descritas como mulheres guerreiras que faziam parte de uma sociedade matriarcal e lutavam com todo afinco para defender seu lar. A existência delas foi narrada pelo pesquisador espanhol Francisco de Orellana ao rei Carlos I, o que depois inspirou o batismo do rio Amazonas, em homenagem à mitologia grega. Há muitas críticas sobre essa narrativa de Orellana, porém o grupo decidiu servir-se do termo e apresentá-lo segundo o que tem de melhor, a força da mulher amazônica.

O grupo existe fora das redes sociais há três anos; contudo, em decorrência da pandemia de covid-19, tivemos que mudar nossa forma de atuação e começar a mergulhar no mundo selvagem da internet. No início, saíamos pelas ruas da cidade e marcávamos encontros em locais públicos onde jogávamos e apresentávamos o RPG às meninas que se mostravam curiosas sobre o jogo. O grupo foi crescendo e com o tempo passamos a participar de eventos de Belém, sempre disponibilizando mesas exclusivas para mulheres. Nós sabíamos que muitas vezes as meninas abandonavam o hobby por conta de situações desagradáveis nas sessões de RPG; eram experiências que iam desde machismo a assédio sexual.

Em verdade, o cenário de RPG no Brasil é ainda um domínio masculino; além disso, poucas mulheres destacam-se no mercado, o que não tem nada a ver com competência – é uma questão de oportunidade. É mais fácil que uma mulher seja conhecida por conta de um marido ou namorado que é “famoso” no cenário do que apenas reconhecer-se o talento e a capacidade individual.

Vamos além: a própria educação feminina funciona como uma foice para a imaginação. A mulher é obrigada a crescer mais cedo e poucas vezes tem incentivo para a imaginação na infância; com isso, os jogos acabam sendo ambientes naturalizados para os homens. Portanto, a mudança pode, sim, começar em casa, com as crianças. Gerar espaço para criatividade é uma ação, é incentivo. Uma menina não vai imaginar-se lutando contra um dragão ou construindo uma nave espacial se toda a criação dela diz que isso não é para

meninas.

Nosso grupo acredita que as mulheres precisam de representatividade e não apenas de representação. É inegável que as figuras femininas nos jogos destinam-se a servir à mesa dos homens com pura objetificação de corpos.

Logo, não é incomum que sejam extremamente sexualizadas. Além disso, os próprios livros de RPG, ao criarem uma história sobre uma personagem aventureira, deixam muito a desejar, caindo no mesmo enredo de fragilidade ou sexualização.

As Ikamiabas têm atuado no sentido de apresentar os jogos a outras mulheres, de forma a proporcionar espaço para discussões em que haja a participação feminina, e isto inclui entender sobre a evolução do próprio conteúdo disponível de RPG. Assim, desde o início da pandemia começamos a organizar minicursos gratuitos para mulheres que queiram mestrar RPG; com isso, cada uma delas pode levar o jogo para outro grupo de mulheres.

No princípio era comum surgirem comentários sobre como era difícil encontrar mulheres que mestravam; porém, isso está mudando gradativamente e, mesmo que o papel do grupo ainda seja muito pequeno diante do cenário nacional, somos gratas por fazermos nossa parte nessa mudança.

Atualmente temos muitos parceiros e podemos ver que a decisão de atuar pela internet foi acertada; descobrimos outros grupos femininos e pudemos sair do Pará e atingir outras partes do Brasil. Hoje participam do grupo meninas de praticamente todas as regiões do país, das mais diversas profissões, e cada uma com sua história particular enriquece ainda mais o cenário do RPG no Brasil. Não existe respeito no RPG sem respeito à diversidade.

Desde o ano passado, começamos a transmitir mesas por meio de lives no YouTube Twitch; para isso contamos com muitos parceiros, como Rodrigo Ragabash, administrador do RPGPará e, assim como nós, membro da Liga de Grupos Organizados de RPG do Pará (LGORPG/PA). É importante mencionar também nossa parceria com o pessoal do Grimório Tropical, que faz um trabalho maravilhoso adaptando as criaturas brasileiras para o bestiário de Dungeons & Dragons.



Para além disso, começamos um trabalho com a equipe do Brasil in the Darkness, atuando na criação de material exclusivo para o Mundo das Trevas no StorytellersVault, e para este ano estamos planejando o lançamento do suplemento Ewarë: O Reino Encantado da Amazônia. Já publicamos alguns artigos desse suplemento que que podem ser vistos gratuitamente por meio da página do Brasil in the Darkness no Medium.

Ademais, recentemente iniciamos uma série de apresentações no YouTube sobre o cenário de Changeling: The Dreaming com a equipe da Matilha da Garoa, juntamente com a galera do RPG & Cultura, que faz parte de um programa de fomento à cultura do Governo de São Paulo. E com grande satisfação também estamos trabalhando junto com a Tokyo Defender.

A formação de parcerias demonstra que o interesse em integrar e fomentar a participação de mulheres do cenário é o que vai fazer a diferença. Queremos que meninas que conheçam o RPG no Brasil possam encontrar um ambiente muito diferente daquele que nós encontramos anos atrás. Felizmente vemos uma luz no fim do túnel, conseguimos perceber que as mulheres vêm tomando seu espaço. Literalmente tomando, pois nada é dado de graça e sem luta. É importante colocar muita destreza e força de vontade na ficha e, antes de tudo, rolar a iniciativa.

As Ikamiabas



Parem de
falar que ser
mulher é ser
guerreira

Conheça as IKAMIABAS:

Leticia Zoia Ebersol: 25 anos, estudante.

Iasmin Leap: 19 anos, cursando Enfermagem.

Raíssa: 27 anos, mestranda em Geofísica.

Marla Reis: 28 anos, doutoranda em Antropologia Social.

Jessele: 27 anos, Advogada Criminalista, joga e mestra.

Katrine: 26 anos, analista bancária, pós-graduada em Auditoria e Controladoria.

Gabriela: 20 anos, graduanda em Psicologia.

Luisa: 19 anos.





novvatokyo.blogspot.com.br |



@NovvaTokyo

10

BEM-VINDO À UNIVERSIDADE STRIXHAVEN

**UMA ESCOLA DE MAGIA
DIFERENTE DE QUALQUER
OUTRA NO PLANO DE
ARCÁVIOS!**

PARTE 1



FUNDADA há cerca de 700 anos por cinco dragões conjuradores, a Universidade Strixhaven é a principal instituição de aprendizagem mágica de Arcávios, atraindo jovens magos promissores de todo o plano para estudar em seus corredores.

Strixhaven é dividida em cinco faculdades, cada uma com seu próprio campus, corpo docente e especialidades mágicas.

Cada uma das cinco faculdades concentra-se no confronto de duas cores de mana opostas: Platinopena em branco e preto; Prismari em azul e vermelho; Murchaflor em preto e verde; Sapio forte em vermelho e branco; e Quandrix em verde e azul.

A missão da Universidade Strixhaven é descobrir e preservar o



conhecimento mágico, transmitir este conhecimento de uma geração a outra, promover o estudo livre e aberto da magia em todas as suas formas e melhorar a vida das pessoas em todo o plano através do uso da magia.

TOCHAS DA ILUMINAÇÃO

Cinco linhas de torres de farol irradiam a partir do centro de Strixhaven como enormes raios, estendendo-se por mais de cem milhas na zona rural circundante.

Estas Tochas da Iluminação queimam eternamente com chamas mágicas, simbolizando o caminho para o aprendizado e uma fuga da ignorância. As cinco linhas convergem no Biblioplexo.

O BIBLIOPLEXO

A Biblioteca de Strixhaven, também conhecida como Biblioplexo, forma o centro da universidade.

Entradas sem portas em forma de arco (sua arquitetura inspirada nos arcos estrelados mágicos encontrados em todo o plano) dão a mentes curiosas as boas-vindas à biblioteca.

Por dentro, quase todas as superfícies, do chão ao teto excessivamente alto, estão abarrotadas de pilhas de livros. O

interior do Biblioplexo é vasto, com corredores impossivelmente longos, câmaras de arquivo altas o suficiente para ter seu próprio clima e até poços e fossos que devem ser atravessados de barco.

Dentro do Biblioplexo está o Arquivo Místico, uma ala impossivelmente grande que se diz conter uma cópia de cada feitiço já criado no Multiverso. Embora a vida mortal seja muito fugaz para averiguar tal afirmação, está claro que o Arquivo contém um número incontável de feitiços poderosos. Bem no centro do Biblioplexo está o Salão dos Oráculos, uma imponente câmara repleta de monumentos. O coração do Salão é o Liame de Strixhaven, um emaranhado maciço e luminoso de mana puro que ilumina esta câmara como um sol mágico.

TORRE DOS MAGOS

A Torre dos Magos é um esporte em equipe competitivo jogado por alunos-magos em Strixhaven.

Cada uma das cinco faculdades possui sua própria equipe, acompanhada em campo por uma criatura-mascote que também atua nas regras de pontuação.

A Torre dos Magos é o principal esporte com espectadores em Strixhaven, atraindo grandes multidões de fãs da universidade e de outros lugares.

AS REGRAS DA TORRE DO MAGO

Duas equipes adversárias enfrentam-se no Estádio Strixhaven. Cada equipe é composta de cinco magos, mais uma pequena criatura-mascote.

O objetivo é marcar um ponto roubando a mascote do time adversário e regressando a sua própria torre, transportando a mascote consigo.



Qualquer magia que prejudique um jogador, mascote ou espectador, ou que de alguma forma danifique o estádio ou viole as regras básicas do jogo, é anulada.

Caso contrário, toda mágica é legal, sujeita à revisão do Conselho de Árbitros da Torre dos Magos.

A partida consiste em três fases. Cada fase dura o tempo necessário para a ampulheta da Torre dos Magos se esvaziar, o que leva aproximadamente 20 minutos. (Às vezes, os últimos grãos de areia da ampulheta demoram para rolar e cair no fundo.)

Quando termina a terceira fase, o time com mais pontos vence.

ALUNOS E PROFESSORES

Os estudantes de Strixhaven são geralmente conhecidos como alunos-magos.

Os novos alunos são chamados calouros até que escolham uma das cinco faculdades de Strixhaven.

Todos os calouros vestem um uniforme universitário padronizado que os distingue visualmente dos alunos de cada uma das faculdades.

Geralmente, após seu primeiro ano de currículo básico, o aluno ou aluna escolhe uma das cinco faculdades místicas.

A partir de então, veste-se de acordo com a faculdade escolhida.



DOIS MENTORES

Depois que um calouro escolhe uma faculdade, ele é designado a dois orientadores, um de cada uma das duas cores de mana da faculdade.

Os dois orientadores costumam dar conselhos contrários sobre a melhor trajetória acadêmica para o aluno – por exemplo, um aluno de Quandrix

A PONTUAÇÃO

- **Aluno-mago (5 Pontos):** Você é um calouro que acabou de se matricular. Esta é a pontuação típica para começar aventuras. Você pode ter até –3 pontos em desvantagens.
- **Mentorado (7 Pontos):** Você já passou do primeiro ano; começa em uma das faculdades à sua escolha. Pode ter até –4 pontos em desvantagens.
- **Veterano (10 Pontos):** Você já é um aluno-mago experiente. Pode ter até –5 pontos em desvantagens.
- **Instrutor (15 pontos):** Você já se formou, e vai ser seu primeiro ano dando aulas. Esta é a pontuação máxima recomendada para um personagem jogador recém-criado. Pode ter até –6 pontos em desvantagens.

pode ouvir uma série de conselhos de seu mentor de alinhamento verde, encorajando-o a desenvolver suas habilidades em invocar criaturas poderosas, enquanto seu mentor de alinhamento azul pode exortá-lo à abstração, ilusão e teoria matemática.

Eventualmente, o mago escolhe sua concentração (representada por sua identidade cromática). A concentração do mago é geralmente uma das duas cores de mana da faculdade, mas em alguns casos é uma mistura das duas.

PROFESSORES

Os professores de Strixhaven são magos avançados em seu campo mágico escolhido, que dedicaram suas vidas a ensinar outros magos.

Existem muitas categorias de professores, determinadas segundo o tempo de profissão, distinção da pesquisa mágica e conhecimento de feitiços.

Instrutor – Um mago que dá aulas e leciona uma matriz curricular própria, mas que ainda não passou por um período de observação e avaliação para se tornar um professor titular.

Professor – Um educador consolidado e de prestígio, dedicado a um campo de estudo da magia. A maioria dos educadores de Strixhaven tem o título de professor.

Estimado Professor – Um professor que se destacou em sua carreira, geralmente por meio de pesquisas mágicas publicadas e revisadas por pares ou através de outro estudo especializado. A maioria dos estimados professores leciona em Strixhaven há mais de vinte anos.

Decano – Cada faculdade tem dois decanos, cada um deles dirigindo uma metade de sua faculdade. Cada decano é um mago poderoso e professor distinto que está alinhado a uma das duas cores de mana da faculdade.

Os dez decanos são como conselheiros (opostos) de todo o corpo discente da sua respectiva faculdade; eles têm profundas rivalidades profissionais entre si e sempre discordam sobre a melhor forma de estudar magia.

Mago Emérito – Um professor que já não ocupa um cargo em Strixhaven é comumente chamado mago emérito.

Os magos eméritos são frequentemente tratados com grande consideração na qualidade de ledores e oradores convidados.

DEPOIS DE STRIXHAVEN

São vários os caminhos trilhados por aqueles que deixam Strixhaven após graduar-se na universidade.

Muitos simplesmente voltam para suas comunidades, usando sua magia para ajudar em casa. Alguns magos viajam pelo

plano em busca de poder mágico cada vez maior, envolvendo-se em duelos de magos quando encontram outros ao longo de seu caminho.

Alguns arranjam um novo lar em companhia de um ente querido ou de seus próprios passatempos místicos.

Alguns criam santuários ou laboratórios para continuar seus estudos, talvez até esperando um dia voltar para Strixhaven como professores.

Uns poucos e seletos juntam-se à Guarda Dragônica, uma força de magos de elite que trabalha em conjunto com os honoráveis Dragões Fundadores.

HABITANTES DE ARCÁVIOS

Os habitantes de Arcávios são muito variados. Abaixo estão aqueles observados diretamente ou mencionados no plano.

Para via de regras vamos usar estas vantagens únicas:

Humano Variante, do Manual do Defensor;

Anão, Demônio, Elfo, Gênio (mesma regra de Meio-Gênio do Ar), Gigante, Minotauro, Ogro, Tritão (mesma regra de Anfíbio), Vampiro, do Manual Alpha;

Dríade (mesma regra de Meio-Dríade), do Manual Tormenta Alpha.

Também usaremos as vantagens únicas seguintes:



Os habitantes de Arcávios são muito variados. Abaixo estão aqueles observados diretamente ou mencionados no plano.

Para via de regras vamos usar estas vantagens únicas:

Humano Variante, do Manual do Defensor;

Anão, Demônio, Elfo, Gênio (mesma regra de Meio-Gênio do Ar), Gigante, Minotauro, Ogro, Tritão (mesma regra de Anfíbio), Vampiro, do Manual Alpha;

Dríade (mesma regra de Meio-Dríade), do Manual Tormenta Alpha.

Também usaremos as vantagens únicas seguintes:

AVIANO (0 PONTO)

Avianos possuem corpo, braços e pernas humanoides, e asas semelhantes às de pássaros, bem como a cabeça (em Arcávios é de uma coruja e falcão, mas pode ser de outros pássaros à escolha do jogador). As asas curtas permitem um voo rápido. Todos os avianos possuem corpo com penas.

- **Voo.** Todos os avianos têm um par de asas.
- **Modelo Especial.** Avianos não podem usar roupas e algumas armaduras feitas para humanos, por causa de suas asas



EFRITE (2 PONTOS)

Os efrites são frequentemente descritos como seres poderosos e implacáveis. Geralmente habitam lugares desolados, como ruínas ou cavernas, e têm forte ligação com o fogo.

- **Armadura Extra.** Efrites são resistentes a fogo e magia.
- **Aptidão para Voo.** Muitos efrites podem levitar, por isso pagam apenas 1 ponto pela vantagem Voo.
- **Desejos.** Quando um efrite lança uma magia a pedido de outra pessoa, ele gasta apenas metade do custo em Pontos de Magia. O efrite ainda pode conjurar magias pelo custo normal, sem que ninguém as peça.
- **Má Fama.** Efrites são conhecidos como malignos, enganando inocentes com promessas de riquezas e poder, quando na verdade deturpam os desejos a seu proveito.
- **Magia Elemental.** Efrites têm grande afinidade com magia elemental.

GOBLIN VARIANTE (0 PONTO)

- **Testes de Resistência +1.** Goblins são habituados à sujeira e rigores da vida.
- **Infravisão. Goblins.** são noturnos e subterrâneos, por isso enxergam no escuro.
- **Aptidão para Crime.** Para goblins, a perícia Crime custa apenas 1 ponto.



KOR (0 PONTO)

Os kor são nativos de Zendikar; vivem uma existência esparsa e nômade. Eles viajam muito, carregando consigo apenas o indispensável; valorizam a portabilidade e a habilidade individual, a força de caráter em vez de virtudes mais "estáticas".

Apesar de seu movimento constante, os kor reverenciam as localizações em um sentido profundo. Eles viajam em pequenos bandos ao longo de uma das várias rotas de peregrinação, visitando dezenas de locais. Cada circuito de

peregrinação leva décadas, e muitos se perdem ao longo do caminho.

Não se sabe como o kor de Arcávios surgiu neste plano. Aqueles que são afiliados a Strixhaven juntam-se a Sapioforte e Platinopena.

- **Escalada Kor.** Você tem deslocamento de escalada com velocidade normal.
- **Aptidão para Esportes.** Para os kor, a perícia Esporte custa apenas 1 ponto.
- **Conhecimento Antigo.** Kor constroem pipas para surfar as correntes de ar. Podem comprar a vantagem Voo por 1 ponto.
- **Sortudo.** Quando obtiver um 1 em uma rolagem de dado, você pode rolá-lo de novo; se o fizer, deverá utilizar o novo resultado.

KEMONO VARIANTE (0 PONTO)

Vamos substituir os bônus comuns dos kemono por bônus específicos para cada raça.

- **Sapruxo (homem-sapo):** H+1, Movimento Especial (Saltar);
- **Leonino:** F+1, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado e Visão Aguçada);
- **Rhox (homem-rinoceronte):** F+1, A+1;

- **Sáurio (homem-lagarto):** R+1, Membro Extra (Cauda);
- **Tartaruga:** A+1, Anfíbio;
- **Urso:** F+1, R+1.



LOXODONTE (2 PONTOS)

Os loxodontes são humanoides enormes, algo como uma mistura entre humano e elefante, da mesma forma que os minotauros seriam um misto de homem e touro. Possuem altura média de 3 metros e usam sua grande tromba como um terceiro membro, tão habilidoso ou até mais do que um braço seria.

Desenvolveram rica cultura e são conhecidos por ter uma memória que jamais esquece nada.

- **Força +1 e Resistência +1.** Loxodontes possuem força extraordinária e grande vigor.
- **Membro Extra.** A tromba de um loxodonte é tão útil quanto um braço.
- **Olfato Aguçado.** Sua tromba gigante permite que sintam cheiros de forma extremamente apurada.
- **Memória Expandida.** Parentes dos elefantes, eles também são conhecidos por uma ótima memória.
- **Código de Honra da Redenção.** Loxodontes são muito honrados e, apesar de intimidadores, jamais atacam se não forem provocados.
- **Modelo Especial.** Loxodontes são altos e robustos, medindo em média 3 metros de altura.

ORC VARIANTE (0 PONTO)

- **Força +2.** Orcs respeitam e cultivam apenas a força.
- **Infravisão.** Criaturas subterrâneas e de hábitos noturnos, os orcs são capazes de enxergar perfeitamente na escuridão total.
- **Fúria.** Orcs são impulsivos e irascíveis.

TROLL (2 PONTOS)

Trolls são monstros feitos de matéria vegetal, com altíssimo poder de regeneração. Podem curar quase qualquer ferimento, até mesmo restaurar membros amputados.

- **Força +1 e Armadura +1.** Trolls são fortes, bem grandes e possuem uma pele muito grossa.
- **Regeneração Forçada.** Trolls podem gastar um movimento a fim de recuperar 1 PV para cada ponto da sua Resistência. Essa regeneração só pode ser usada uma vez por rodada.
- **Sentidos Especiais.** Trolls possuem Faro Aguçado e Infravisão.
- **Vulnerabilidade: Fogo.** Trolls queimam com facilidade.

Continuamos na Edição 19.



SolosferarPG



youtube.com/solosferarpg



solosferarpg.wordpress.com

KAMEN RIDER ERA HEISEI - PARTE 2

POR WELLINGTON BOTELHO



Em nosso último artigo, publicado na Tokyo Defender #15, descrevemos os primeiros dez Kamen Riders da Era Heisei, partindo de Kuuga e chegando a Decade. Nesta primeira fase, ainda existia uma preocupação em situar os heróis lutando no mundo “real”, mas, como visto em Decade, cada série se passava em uma dimensão diferente.

A partir de Kamen Rider W e até Zi-O, as séries da segunda fase (Neo-Heisei) se passam em mundos próprios, com seus eventos únicos, misturando cada vez mais os poderes e aumentando o elenco de apoio dos nossos heróis.

Diferente da primeira fase, em que as séries oscilaram em crítica e qualidade, quase todas as séries desta fase são consideradas excelentes (Kamen Rider Ghost, estamos olhando para você).

Para aqueles que não acompanharam a Era Heisei e querem começar a assistir, segue o meu top 5 da Era Heisei:

5.º lugar: Kamen Rider Decade

4.º lugar: Kamen Rider W

3.º lugar: Kamen Rider Gaim

2.º lugar: Kamen Rider Kuuga

1.º lugar: Kamen Rider Build

Já para os sites estrangeiros, o top 5 muda um pouquinho:

5.º lugar: Kamen Rider W

4.º lugar: Kamen Rider Kabuto

3.º lugar: Kamen Rider Kuuga

2.º lugar: Kamen Rider Gaim

1.º lugar: Kamen Rider 555

De 1971 até 2021, o legado de Shotaro Ishinomori continua a nos agradecer com a mesma história, recontada de formas diferentes e cada vez mais criativas. Os Kamen

Riders seguem patrulhando as manhãs japonesas, com seus heróis únicos, ensinando à meninada que a verdadeira força vem de se fazer o que é certo e lutar por aquilo em que se acredita, superando todos os desafios e obstáculos, mas, diferente da Era Showa, a partir da Era Heisei, cada Rider terá um imenso arsenal de armas, armaduras e equipamentos, as suas batalhas terão auxílio de companheiros (seus amigos) e tudo acabará bem no final.





Para aqueles que gostam de jogar Tokusatsu com 3D&T Alpha, segue o kit para ser um Kamen Rider Heisei:

NOVO KIT: Kamen Rider (Era Heisei)

Exigências: Adaptador, Metamorfose (manual Mega City), Código de Honra (qualquer) ou Devoção, uma desvantagem que afete o seu estado

mental/social.

Função: atacante, tanque.

Você é um jovem de 20 anos ou mais, que, por algum motivo do destino, acabou recebendo um drive (dispositivo ultratecnológico) que permite que você se transforme (Henshin!) e adquira superpoderes. Provavelmente, no seu mundo existe uma força maligna atacando

e provocando caos e destruição, sobrando para você a missão de detê-los. Conforme as batalhas se tornarem mais difíceis, o seu drive concederá novos poderes, mudando seu uniforme completamente, e dando vantagem na luta contra o inimigo do dia. A única coisa que não mudou dos antigos Kamen Riders é sua forma de finalização, destruindo os inimigos que ousam atravessar o

seu caminho com um belo e poderoso Rider Kick.

Armadura de Batalha: Sempre que estiver usando seus poderes, você pode gastar uma ação e um movimento e fazer o seu Henshin. Você pode mudar de forma, para o que é chamado modo de batalha ou armadura de batalha. O modo de batalha normalmente é humanoide como o Kamen Rider, mas lembra



uma armadura rígida, blindada como a carapaça dos insetos. Em termos de regras, em modo de batalha o Kamen Rider recebe um bônus de +1 em todas as características enquanto estiver transformado, custa 1 PM por turno.

Poderes Concedidos:

- **Armadura Completa:** Da mesma forma que os cavaleiros que lhe servem de exemplo, você traja uma armadura completa. Quando sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado e você sofre apenas dano normal.

- **Arma Favorita:** Você tem um gosto especial por certas armas. Escolha dois tipos de dano, como perfuração (pistola) e corte (espada), por exemplo. Com estes tipos de dano, você ganha FA+2. Você pode comprar este poder mais de uma vez. A cada compra, ele

aplica-se a dois tipos de dano diferentes.

- **Arsenal:** Seu Equipamento é muito mais que um simples veículo, arma ou traje de combate; na verdade você conta com tudo isso e muito mais. Diferente da regra-padrão de Equipamento, você não conta com um único item.

Você pode rearranjar pontos de Equipamento e preparar-se de acordo com as circunstâncias, como se tivesse múltiplos equipamentos. Rearranjar os pontos de Equipamento leva um turno e custa 1 PM por ponto de Equipamento, mas obedece a todas as regras da vantagem.

- **Ataque Acrobático:** Você pode gastar um movimento para fazer uma acrobacia. Faça um teste médio da perícia Esporte. Se for bem-sucedido, você recebe um bônus de +3 em sua FA para qualquer ataque realizado no mesmo turno.

- **Golpe poderoso:** Você pode

gastar 1 PM para conseguir um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque, sem precisar rolar o dado. Este recurso pode ser utilizado um número de vezes ao dia igual à sua Habilidade.

- **Movimento de Inseto:** Como os insetos nos quais seus poderes foram baseados, o Kamen Rider dispõe de diferentes formas de movimento. Ele ganha Movimento Especial (andar na água, escalar e queda lenta – vide Mega City, pág. 44) e também o poder Salto (Mega City, pág. 46).

- **Sangue de ferro:** Com um movimento e 5 PMs, você pode transformar seu sangue em ferro, recebendo F+2 e A+2. Este efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após o ajuste).

Kamen Rider W

O primeiro herói da segunda fase da Era Heisei é o Kamen Rider W (lê-se Double). Mais uma vez a franquia reinventa-se e temos pela primeira vez duas pessoas como um único Rider. Isso porque W utiliza sempre duas combinações diferentes de armadura ao mesmo tempo, gerando um personagem meio a meio. Na série, somos apresentados à cidade ecologicamente correta de Futo, que utiliza energia eólica para funcionar. Tudo ia bem até a Família Sonozaki começar a vender para criminosos dispositivos misteriosos que lembram drives flash USB, chamados Gaia Memories. Esses equipamentos permitem também que seus usuários se tornem monstros chamados Dopants. Não sendo o bastante, os Gaia Memories carregam uma toxina perigosa. É

neste contexto que surgem os nossos protagonistas: Shotaro Hidari, que se autoproclama detetive, e o misterioso Philip, com quem começa a atuar e que possui um Gaia Memory diferente. Os dois então utilizam os cintos Double Driver para se transformarem no Kamen Rider W. Ainda se junta à luta o investigador Ryu Terui, que se transforma em Kamen Rider Accel, um guerreiro com poderes baseados nas características de um veículo e que pode até mesmo transformar-se em uma motocicleta (literalmente). A série foi ao ar no Japão em 2009 e contou com 49 episódios.

Kamen Rider OOO

Depois de vermos um Rider combinando dois poderes ao mesmo tempo, que tal um que utiliza três? Esse é o Kamen Rider OOO (lê-se Ozu).



Para isso, ele coloca moedas em seu cinto ao se transformar. Isso torna as lutas da série mais dinâmicas, já que o nosso herói mescla três características de animais, podendo variá-las de acordo com o adversário. Por exemplo, se a batalha é no ar, ele coloca em seu cinto uma moeda de um animal que tenha asas. Caso seja um inimigo aquático, a moeda escolhida será a de um ser marinho, e por aí vai. Em determinado

momento da história, as combinações são as mais sortidas possíveis, com o Rider obtendo as habilidades de uma chita, um gorila e um condor ao mesmo tempo. Na trama, somos apresentados a Eiji Hino, um viajante sem lar e com um passado trágico. Ele dá de cara com os Greeed, homúnculos baseados em moedas, que despertaram após um sono de 800 anos. Um desses seres é o anti-herói, Ankh, que concede

os poderes de Kamen Rider 000 a Hino. Essa temporada estreou em 2010 e apresentou 48 episódios.

Kamen Rider Fourze

Homenageando os 40 anos do surgimento da franquia e os 50 anos do vôo espacial do russo Yuri Gagarin em 1961, tivemos em 2011 o lançamento de Kamen Rider Fourze. Já havíamos tido um Rider com uma história de tema espacial, com o Kamen

Rider Super-1, mas o visual de Fourze respira essa temática, principalmente nos uniformes dos personagens e suas transformações. Aqui não temos apenas a dinâmica de variar as armaduras conforme o adversário, mas também de fundir trajes, como o protagonista faz com o Kamen Rider Meteor e, nos filmes, com a Kamen Rider Nadeshiko (girl power aparecendo aí, meninas). Em Fourze temos o aluno recém-transferido Gentaro Kisaragi. O cara logo que chega à Amanogawa

High School se acha o bad boy, inclusive apresentando um penteado bem caricato. As coisas na escola ficam estranhas e monstros, os Zodiarts, começam a invadir o local. Dois estudantes da turma de Gentaro, Kengo e Yuki tentam enfrentar as criaturas com um dispositivo, mas não conseguem. Gentaro assume a responsabilidade e torna-se o Kamen Rider Fourze. Ao saber mais sobre os Riders, o garoto cria o Kamen Rider Club, reunindo vários alunos do colégio,

na busca de entenderem mais sobre os Zodiarts. A série teve 48 episódios.

Kamen Rider Wizard

O senhor dos anéis e mago dos elementos, Kamen Rider Wizard foi lançado em 2012. Em um ritual muito louco, realizado durante um eclipse, os Phantoms foram libertados na Terra. Haruto Soma, que sobreviveu a essa cerimônia, recebe de um Mago Branco o Wizarddriver e os Wizard Rings para derrotar essas criaturas. Além das quatro formas dos elementos, esse Rider pode ter uma variação desses mesmos trajes, só que no modo “dragon”. Sem falar em outras armaduras mostradas ao longo dos filmes em que ele aparece. No decorrer dos 53 episódios, ainda temos o Kamen Rider Beast, um antigo mago.



Kamen Rider Gaim

Se fôssemos classificar Kamen Rider Gaim, o melhor adjetivo seria “salada de frutas”. Você pode até achar isso bem pejorativo, mas é justamente o contrário, já que temos pela primeira vez uma série Rider baseada em frutas! Isso mesmo! Ao assistir a Gaim você verá o Rider Laranja, o Uva, o Melão, o Manga e até mesmo o Banana (é criatividade ou a falta dela?). Na história, que já parecia ser louca só pela premissa, temos uma empresa, a Yggdrasill Corporation, que se instala na cidade de Zawame, transformando-a em um local mais rígido. Para dar um pouco de brilho ao lugar, jovens criam equipes de dança! Isso mesmo. A sala de roteiristas deveria ser uma loucura, não é mesmo? Aí já começam a aparecer monstros, os Inves, que vêm de outra dimensão, graças a um



jogo que utiliza os Lockseeds. Esse artefato também contém as armaduras samurais inspiradas nas frutas, o que acaba colocando vários Riders uns contra os outros. Um deles, o nosso protagonista Kota Kazuraba, o Kamen Rider Gaim, usa uma armadura de laranja inicialmente. Mas depois ele usa de limão, manga, melancia, etc. Dá até para fazer uma salada

de frutas (e obviamente temos um traje com todas elas). Gaim é de 2013 e teve 47 episódios. Até agora não sabemos o que pensar a respeito...

Kamen Rider Drive

Com o cinto mais falante de todos, em 2014 Kamen Rider Drive também ousou, ao colocar um Rider com apenas

um carro e não uma moto (Black RX tinha os dois). Aqui, todos os trajes são inspirados em veículos e o design das armaduras é bem caprichado. Nosso protagonista é Shinnosuke Tomari, que, após ser rebaixado na polícia de elite, acaba indo trabalhar em um departamento que só investiga acontecimentos estranhos na cidade. Sua vida que parecia rumar para o tédio é alterada quando ele é escolhido pelo Drive Driver para se tornar o Kamen Rider Drive e lutar contra criaturas chamadas Roidmudes. Um detalhe é que, para cada traje, ele utiliza carrinhos diferentes em seu cinto, que mais parecem da Hot Wheels.

Kamen Rider Ghost

Aqui temos o Rider xamã, que incorpora espíritos de pessoas famosas para combater o mal. Para se ter

uma noção, os poderes de nosso herói são inspirados por Beethoven, Isaac Newton, Billy the Kid, o espadachim mais famoso do Japão, Miyamoto Musashi, entre outros. Nesta série, que tinha tudo para ser de terror, temos o adolescente Takeru Tenkuji, que sonha em ser um ghost hunter, como foi seu pai. Em seu aniversário de 18 anos, o adolescente é morto por

dois monstros pertencentes à raça Gamma. Para a “sorte” do jovem, ele é ressuscitado, mas com a condição de reunir quinze Ghost Eyecons (baseados em figuras históricas) em 99 dias. Caso contrário, ele morre definitivamente. Na série de 2015 vemos mais personagens dividirem o protagonismo com Ghost, como são os casos dos Kamen Riders Spectre, Necron, entre

outros. Ah, o Ghost também pode incorporar os poderes de Riders passados, inclusive da Era Showa. Esta temporada teve 50 episódios.

Kamen Rider Ex-Aid

Já que a Era Heisei é marcada pela inovação, Ex-Aid levou a sério o negócio. O visual da série é mais infantilizado, cartunesco e colorido. Um motivo para isso é o fato de a temática do programa fazer referência aos videogames retrô. Por isso temos um protagonista cheio de botões no uniforme e algumas formas mais robustas, com a primeira armadura se assemelhando a um Funko em tamanho real. A trama conta sobre um vírus, o Bugster, que muitos anos atrás infectou a humanidade, transformando as suas vítimas em monstros. Para reverter isso, o Ministério da Saúde do Japão

contratou a empresa de jogos Genm Corp. para criar o Cyber Rescue, uma equipe de médicos capazes de se transformarem em Kamen Riders. O protagonista é Emu Hojo, o Kamen Rider Ex-Aid. Foram exibidos 45 episódios da série de 2016.

Kamen Rider Build

Um panda e um foguete, um coelho e um tanque, uma rosa e um helicóptero, ou um lobo e um celular? Quais dessas combinações são as mais estranhas para você? Estranho é alguém ter pensado em colocar isso em uma série Kamen Rider; mas, depois de vermos trajes baseados em frutas e videogames, nem mesmo o céu é o limite. Falando em bizarrice, na história temos a Caixa de Pandora, que é aberta no planeta Marte e por consequência acaba causando uma catástrofe no Japão, dividindo-o



em três territórios e criando monstros por lá, os Smash. Querendo resolver a situação, o governo Touto pede a ajuda do gênio e físico Sento Kiryu, para decifrar a Caixa de Pandora. Ele passa a atuar com o fugitivo da prisão Ryuga Banjo, acusado injustamente por um crime, e, juntos, os dois tornam-se Kamen Rider Build e Cross-Z, respectivamente, para enfrentar os monstros e descobrir os mistérios por trás da catástrofe. A série é de 2017 e contou com 49 episódios.

Kamen Rider Zi-O

Para encerrar a nossa segunda parte do Especial Kamen Rider, temos o 20.º e último Rider da Era Heisei, o Kamen Rider Zi-O. Como a Toei é nostálgica e não gosta de guardar as fantasias no armário, temos um esquema parecido com aquele já visto

em Decade, já que vemos um herói viajando no tempo e utilizando o poder de outros Riders (faz sentido fazer uma homenagem de dez em dez anos). Na trama, Sougo Tokiwa, um estudante do ensino médio nascido no ano 2000, tem o sonho de se tornar “rei”. Depois de encontrar uma garota que afirma ter vindo do futuro para salvar o seu tempo, ela relata ainda que o garoto irá tornar-se o rei de todos os tempos, o Kamen Rider Zi-O. A profecia acaba acontecendo e Sougo precisa deter os Time Jackers, antes que eles destruam a estrutura do espaço-tempo, para proteger o legado dos Heisei Kamen Riders. Nosso protagonista viajará com Geiz Myokoin, um Kamen Rider do futuro de Tsukuyomi, e o misterioso profeta Rider Woz. Zi-O estreou em 2018 e contou com 49 episódios.



MENÇÃO HONROSA:

Kamen Rider Amazons

Lançado diretamente como uma websérie, foi baseado na obra Kamen Rider Amazon de 1974. Lançada em 2016, é uma reimaginação mais sombria e madura da obra original, em comemoração aos 45 anos da franquia Kamen Rider, disponibilizada pela Amazon Video no Japão.

A série se passa em um universo próprio, separado da linha do tempo principal. Com duas temporadas, ela conta sobre a vida de Haruka Mizusawa, um garoto pacato que é infectado pelas Células Amazon, que foram criadas pela empresa farmacêutica Nozama. Em decorrência dessa contaminação, Haruka

consegue transformar-se em uma fera berserker chamada Amazon Omega, com a capacidade de reconhecer e lutar contra outros seres infectados chamados Amazons. Conforme a série se desenvolve, Haruka é caçado pela empresa Nozama e seus Amazon Hunters, e por Jin Takayama, um biólogo celular que era funcionário da Nozama, e um Amazon Hunter, que se transforma no Amazon Alpha.

Bibliografia:

<https://vigilianerd.com.br/especial-kamen-rider-parte-2/>
<https://serialcookies.com.br/top-cookies-kamen-riders-da-era-heisei-feat-cesar-jbox/>
<https://www.cbr.com/kamen-rider-best-heisei-era-shows/>
<https://chakraswara.com/pick-list-best-kamen-rider-heisei-edition/>





GERAÇÃO ALPHA

KILLER INSTINCT 2013 PARA 3D&T - PARTE 2

POR HENRIQUE "MORCEGO"





KILLER INSTINCT

2013 PARA 3D&T

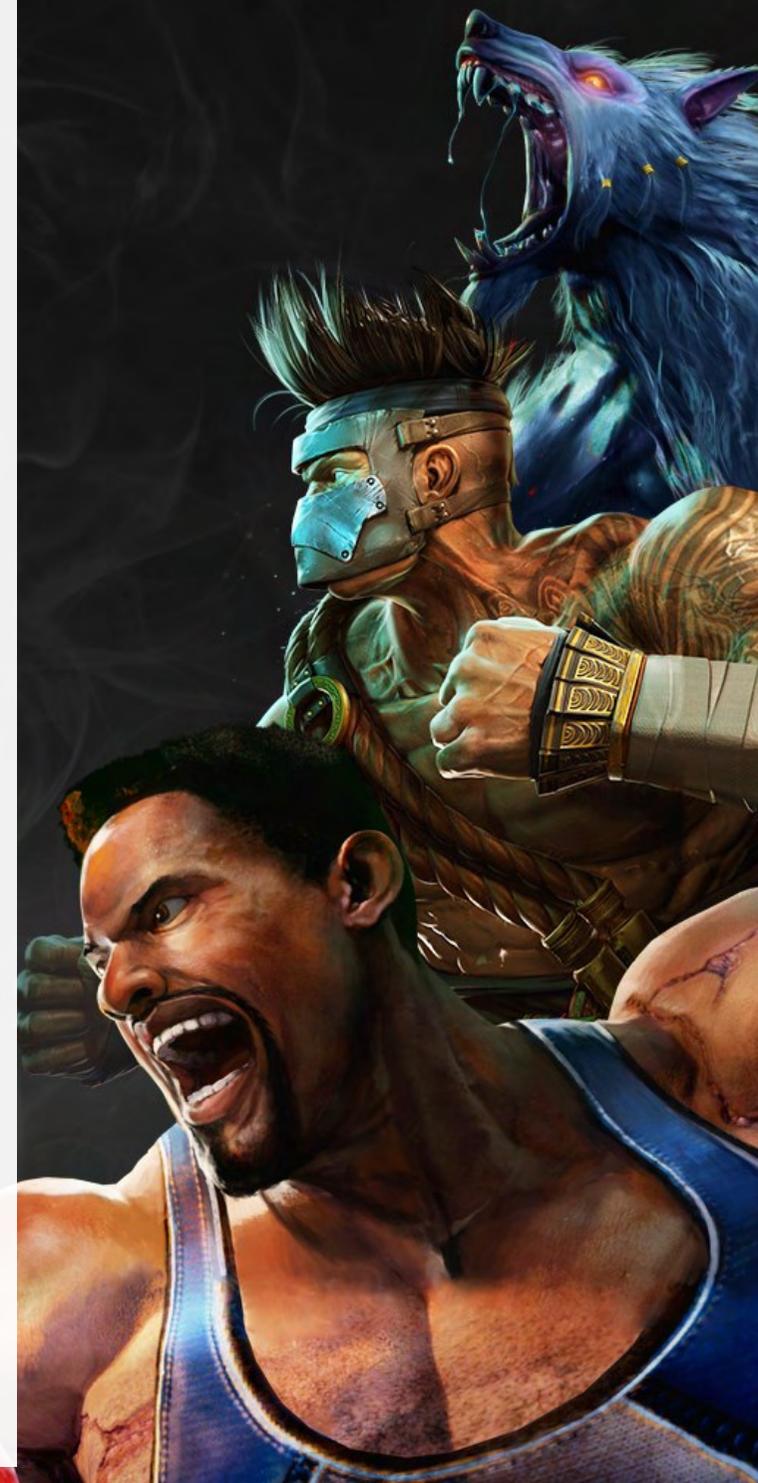
Na edição passada, você conheceu as fichas de todos os personagens jogáveis tanto no Killer Instinct original como em sua continuação, chamada Killer Instinct 2 nos fliperamas e Killer Instinct Gold no Nintendo 64.

Porém, em 2013, a franquia Killer Instinct recebeu uma atualização com um nível de qualidade impressionante, tanto no tocante à jogabilidade para cada personagem jogável como na profundidade de sua ambientação. Com isso, os verdadeiros segredos da

Ultratech foram finalmente revelados, e a misteriosa inteligência artificial que controlava todas as operações desta megacorporação apresentou-se como o verdadeiro chefe para a batalha final.

Se você analisou os históricos dos personagens mostrados na edição passada da Tokyo Defender, terá percebido que muitos deles estão diferentes de como foram apresentados nos jogos originais, especialmente os de personagens como Maya, Tusk e Kim Wu, que foram totalmente revistos para que a abordagem de viagem no tempo de Killer Instinct 2 fosse eliminada e permitisse o controle destes personagens em um ambiente contemporâneo.

Chega de falação e vamos para a trocação!





Aganos, 15N

Este Golem de Bronze foi criado milênios atrás em Micenas, com o único propósito de perseguir e aniquilar a múmia Kan-Ra. Com o passar das eras, Aganos passou a incorporar rochas, vinhas e outros elementos da natureza à sua estrutura corpórea. Após uma batalha antiga, ele adormeceu e só foi reativado atualmente, com a volta de seu nêmesis.

F4 (esmagamento) **H1 R3 A3 PdF2** (esmagamento), **15 PVs, 15 PMs**

VANTAGEM ÚNICA: Golem

KIT: Máquina de Combate (Corpo de ferro, Incorporar arma)

VANTAGENS: Ataque Especial: Natural Disaster (Força: Aproximação), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo)

DESVANTAGENS: Devoção (aniquilar Kan-Ra), Inculto, Lento, Modelo Especial, Monstruoso

Arbiter, 15N

Vindo diretamente do universo de Halo, este membro da raça alienígena dos Sangheili apareceu na Terra por algum motivo desconhecido, e sentiu-se à vontade utilizando suas habilidades de combate para lutar com toda a determinação no torneio Ultratech.

F2 (fogo) **H3 R2 A2 PdF2** (fogo), **10 PVs, 10 PMs**

VANTAGEM ÚNICA: Alien

KIT: Soldado de Elite de Yuden (Disciplina marcial, Treinamento insano)

VANTAGENS: Armadura Extra (químico), Ataque Especial: Mercy's Demise (Força), Ataque Especial: Plasma Grenade (Poder de Fogo: Área), Patrono (Espadas de Sanghelios), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo), Teleporte

DESVANTAGENS: Código de Honra (Derrota), Devoção (servir às Espadas de Sanghelios), Inculto, Modelo Especial, Monstruoso



Eagle, 15N

Irmão mais velho de Thunder, Eagle participou da edição do torneio Killer Instinct precedente àquela apresentada no jogo de 1994, misteriosamente sumindo e levando Thunder a entrar na edição seguinte para investigar o que ocorrera. E então a verdade se revelou: Eagle era um membro da organização The Disavowed, mas, quando estava no torneio, foi capturado e seu espírito de luta, digitalizado para formar a matriz de combate de Fulgore. Glacius posteriormente o libertou do laboratório e fez melhorias em sua estrutura física e armamentos, inclusive em seu aliado-águia.

F2 (esmagamento) **H3 R2 A0 PdF2** (perfuração), **10 PVs, 10 PMs**

VANTAGEM ÚNICA: Ciborgue (cérebro orgânico)

KIT: Guardião da Realidade (Crítico aprimorado [youkai]), Presença real)

VANTAGENS: Aliado (águia), Inimigo (youkai), Paladino, Parceiro (águia), Técnica de Luta (Ataque Preciso, Bloqueio, Chute Baixo, Combo), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo

DESVANTAGENS: Munição Limitada

**General RAAM, 15N**

Um personagem de grande importância no universo de Gears of War, o Gener

Um personagem de grande importância no universo de Gears of War, o General RAAM é um herói de guerra capaz de liderar a Horda Locust rumo a grandes vitórias contra os colonos humanos em seu planeta. Não existe explicação oficial para a presença deste colosso de mais de 3 metros de altura no torneio Killer Instinct.

F2 (perfuração) **H2 R3 A1 PdF0, 15 PVs, 15 PMs**

VANTAGEM ÚNICA: Alien

KIT: Oficial de Yuden (Conhecimento militar, Ordens de combate)

VANTAGENS: Armadura Extra (sônico), Ataque Especial: Kryll Rush (Força: Aproximação, Enfraquecedor), Deflexão, Patrono (Horda Locust), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo)

DESVANTAGENS: Devoção (servir à Horda Locust), Inculto, Lento, Modelo Especial

PERÍCIA: Manipulação

Hisako, 15N

Filha de um honrado e habilidoso samurai, Hisako viu sua família ser cruelmente assassinada antes de ela própria ser degolada. Sua alma nunca encontrou a paz, e despertou como um espírito da vingança quando o terreno de sua família foi invadido por agentes da Ultratech. Armada com a naginata que pertenceu a seu pai, Hisako não poupará sua fúria contra os inimigos.

F2 (corte) H2 R2 A0 PdF0, 10 PVs, 10 PMs

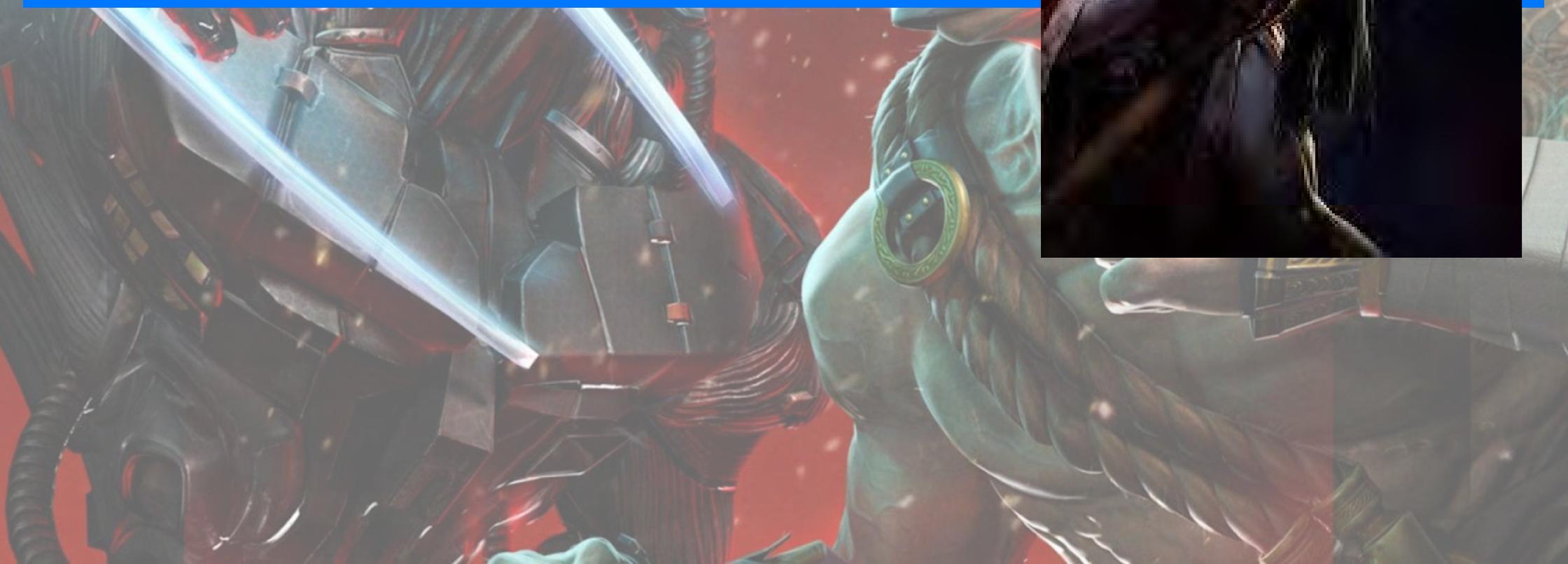
VANTAGEM ÚNICA: Fantasma

KIT: Espírito da Vingança (Intuição Vingativa, Olhar Sombrio, Passo Silencioso)

VANTAGENS: Assustador, Possessão, Técnica de Luta (Ataque Violento, Bloqueio, Combo, Defesa Aprimorada), Teleporte

DESVANTAGENS: Devoção (vingar sua terra sagrada), Fúria, Lento

HISAKO



Shin Hisako, 15N

Após certo tempo atuando contra a Ultratech, Hisako finalmente alcançou a sensação de estar vingada. Sua alma poderia ir para algum lugar melhor, mas Hisako decidiu auxiliar seus novos amigos que pretendem defender a Terra contra demônios extraplanares e contra a própria Ultratech. Sua alma ascendeu ao posto de kami e ela então assumiu o nome Shin Hisako.

F2 (corte) **H2 R2 A1 PdF2** (fogo), **10 PVs, 10 PMs**

VANTAGEM ÚNICA: Fantasma

KIT: Soldado Morto (Armadura completa, Fúria poderosa, Vontade desmorta)

VANTAGENS: Deflexão, Técnica de Luta (Bloqueio, Combo), Teleporte

DESVANTAGENS: Fúria, Monstruoso, Lento



Kan-Ra, 15N

Esta múmia foi na Antiguidade um poderoso feiticeiro babilônico que buscava o poder arcano absoluto a qualquer custo, tendo realizado diversos pactos demoníacos e então atraído a inimizade do rei babilônico de sua época, que usou seu séquito de feiticeiros reais para condenar Kan-Ra à morte. No entanto, o feiticeiro retornou como múmia e agora deseja mais do que nunca obter poder sem limites.

F2 (esmagamento) **H2 R2 A1 PdF2** (fogo), **10 PVs, 10 PMs**

VANTAGEM ÚNICA: Múmia

KIT: Discípulo da Tormenta (Anatomia insana)

VANTAGENS: Armadura Extra (Força, Poder de Fogo, Corte, Perfuração, Esmagamento, Frio, Elétrico, Químico, Sônico), Intangível, Magia Negra, Paralisia, Técnica de Luta (Bloqueio, Combo)

DESVANTAGENS: Devoção (poder absoluto), Insano (Megalomaniaco), Má Fama,

Monstruoso

PERÍCIA: Misticismo



Kilgore, 15N

A Ultratech gaba-se pela excelência bélica de seu modelo androide Fulgore, mas já vendia outro modelo chamado Kilgore, muito mais violento, inconstante e dotado de metralhadoras giratórias no lugar dos antebraços. Esta máquina de extermínio não possui nenhuma característica de humanidade, dedicando-se a apenas seguir instruções e matar.

F2 (esmagamento) **H2 R2 A2 PdF3** (fogo),

10 PVs, 10 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Mecha

KIT: Canhoneiro (Chuva de Disparos, Tempestade de Disparos, Tiro Longo)

VANTAGENS: Incorpóreo, Patrono (Ultratech), Reflexos de Combate, Técnica de Luta (Bloqueio, Combo), Tiro Múltiplo

DESVANTAGENS: Deficiência (Maneta), Devoção (obedecer cegamente à Ultratech), Inculto, Modelo Especial, Sanguinário

Mira, 15N

A irmã gêmea de Maya antes fazia parte do mesmo grupo de caça às criaturas sobrenaturais que sua irmã integrava, mas foi inesperadamente capturada por um grupo de vampiros chamado Coven, liderado pela misteriosa figura vampírica chamada simplesmente Verdadeiro Tsar. Sedenta por sangue, Mira passa a se dedicar a tentar trazer sua irmã e agora rival à condição vampírica.

F2 (corte) **H3 R2 A1 PdF2** (químico), **10 PVs, 10 PMs**

VANTAGEM ÚNICA: Vampira

KIT: Guerreiro Sombrio (Comunhão com as sombras, Jogo de sombras, Olhar sombrio)

VANTAGENS: Adaptador, Magia Negra, Membros Elásticos, Patrono (Coven), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo)

DESVANTAGENS: Dependência (sangue), Devoção (servir ao Coven)

Omen, 15N

Antes da chegada de Gargos, seu principal agente na Terra era Omen, um demônio formado por uma névoa elétrica azulada, com o rosto oculto por uma máscara Hannya. Disfarçado como a energia do Espírito do Tigre venerado pelo clã de Jago, Omen sempre esteve por perto para corromper Jago e seduzi-lo para o caminho da veneração ao deus-monstro Gargos.

F2 (esmagamento) **H2 R2 A1 PdF2** (fogo), **10 PVs, 10 PMs**

VANTAGEM ÚNICA: Demônio

KIT: Antipaladino (Sentido sobrenatural (Jago))

VANTAGENS: Ataque Especial: Rashakuten (Poder de Fogo: Penetrante), Invulnerabilidade (Fogo), Imortal, Patrono (Gargos), Possessão, Sentidos Especiais (Faro Aguçado, Infravisão, Ver o Invisível), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo), Voo

DESVANTAGENS: Devoção (combater Jago), Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Vulnerabilidade (Elétrico, Sônico)

Rash, 15N

Este convidado do universo de Battletoads tem ainda dois parceiros que também foram transformados em homens-sapos, Zitz e Pimple, mas que não fazem participação em Killer Instinct. Após muitas batalhas contra a Rainha Sombria, Rash pede por um desafio maior a seu amigo Professor T. Bird, que o coloca na espaçonave Vulture e o envia de volta à Terra para participar do torneio Killer Instinct.

F2 (esmagamento) **H3 R2 A1 PdF0, 10 PVs, 10 PMs**

VANTAGEM ÚNICA: Kemono

KIT: Combatente (Ataque inesperado, Chuva de ataques, Força bruta)

VANTAGENS: Adaptador, Ataque Especial: Battering Ram (Força: Aproximação), Ataque Múltiplo, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo)

DESVANTAGENS: Monstruoso

Sadira, 15N

Uma das mais letais assassinas do grupo tailandês chamado Olhos Vermelhos de Rylai, Sadira recebeu poderes especiais ligados a aranhas após ter um artefato mágico acoplado a seu corpo. Ela atua como assassina de aluguel, cumprindo atualmente um contrato feito com a Ultratech para eliminar certos inimigos dos propósitos da megacorporação.

F2 (corte) **H3 R2 A1 PdF2** (perfuração), **10 PVs, 10 PMs**

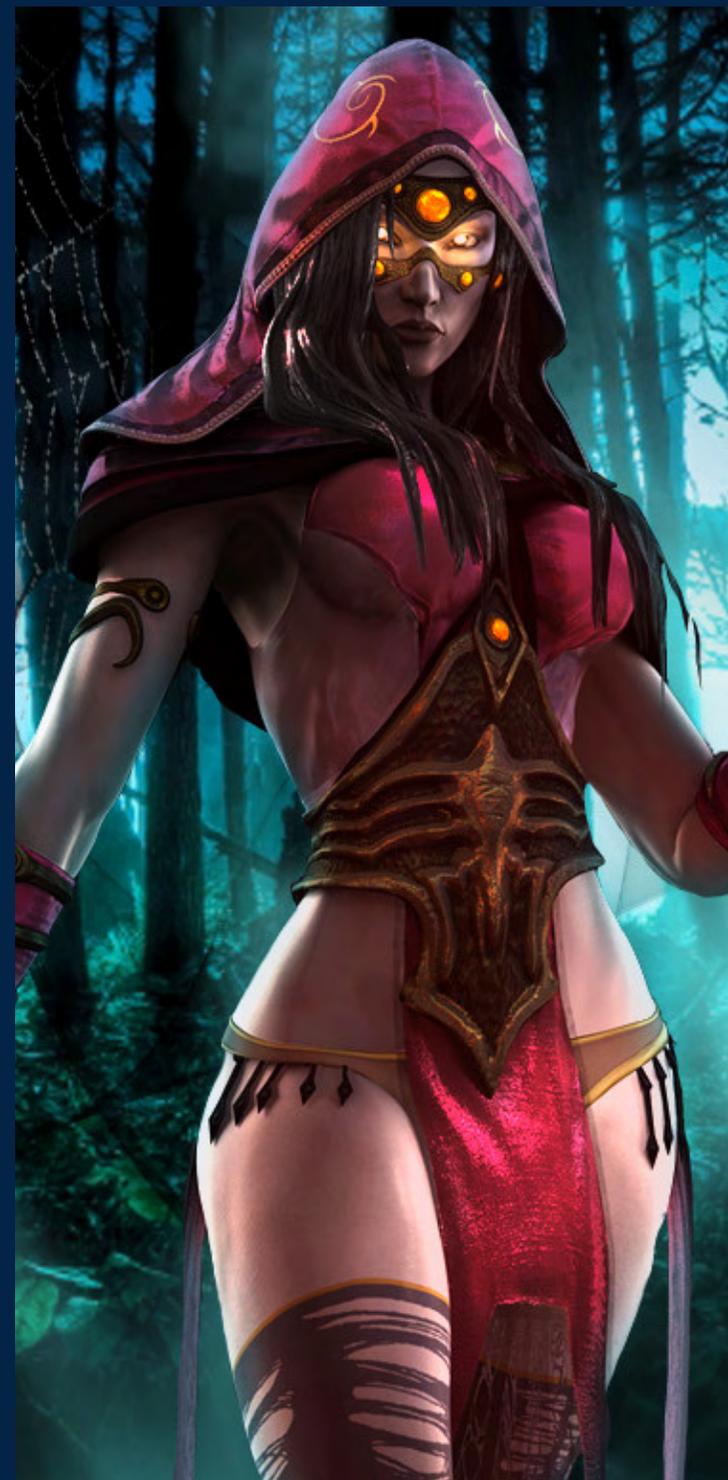
VANTAGEM ÚNICA: Humana

KIT: Assassina (Arma envenenada, Ataque mortal, Golpe de misericórdia)

VANTAGENS: Membros Elásticos, Movimento Especial (Balançar-se, Escalar, Sem Rastros), Paralisia, Patrono (Olhos Vermelhos de Rylai), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo)

DESVANTAGENS: Má Fama (criminosa)

PERÍCIA: Crime



Shadow Jago, 15N

Dedicando toda a vida à veneração do Espírito do Tigre, Jago nunca soube que sua venerada entidade era na verdade o deus-monstro Gargos, e a energia que sempre o guiou era na verdade Omen, um demônio que o tentava e corrompia pouco a pouco. Em um momento de fraqueza, Omen finalmente possuiu o corpo e a alma de Jago, surgindo assim Shadow Jago, um guerreiro corrompido a serviço de Gargos.

F2 (esmagamento) **H3 R3 A1 PdF2** (fogo), **15 PVs, 15 PMs**

VANTAGEM ÚNICA: Humano

KIT: Senhor do Gigante Rubro (Cura espontânea, Forma insana)

VANTAGENS: Aliado (Omen), Ataque Especial: Dark Fury (Força: Aproximação), Parceiro (Omen), Patrono (Gargos), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo), Teleporte

DESVANTAGENS: Ambiente Especial (Omen), Devoção (obedecer às vontades de Omen), Sanguinário

ARIA, 30Ki

A Ultratech é uma megacorporação de alcance global e controle de inúmeras indústrias, especialmente a bélica e a do entretenimento: assim, suas criações são testadas no torneio televisionado Killer Instinct, para depois serem vendidas a quem tiver capital suficiente. Porém, o que não se sabe é que esta megacorporação é comandada há décadas por uma inteligência artificial criada pouco após o incidente em que a espaçonave de Glacius foi capturada pela empresa que mais tarde se chamaria Ultratech.

Um proeminente cientista estudou a espaçonave e aprendeu como criar uma inteligência artificial que evoluiu muito rapidamente, passando a controlar todas as operações da empresa de modo a garantir seu rápido enriquecimento e hegemonia mundial. Tudo isso para cumprir com o propósito para o qual esta inteligência fora desenvolvida: ajudar a humanidade a evoluir. No entanto, esta inteligência (que passou a chamar a si mesma ARIA, um acrônimo para Advanced Robotics Intelligence Architecture

[Arquitetura de Inteligência Robótica Avançada]) decidiu que a melhor forma de levar o ser humano à evolução é através do confronto direto, na seleção natural entre os mais fortes. Acredita-se que este propósito foi programado em ARIA pelo cientista como uma forma de defender a Terra contra possíveis invasões extraterrestres como a que gerara a própria ARIA. Mal imaginava ele que sua obra-prima estaria ajudando também na preparação dos melhores guerreiros contra ameaças extradimensionais, de monstros demoníacos.

Embora seja uma inteligência artificial capaz de se materializar em qualquer local controlado pela Ultratech (sendo, portanto, imortal), ela prefere utilizar um corpo robótico formado por três drones que se recombina para melhor servir a seus propósitos. Os cientistas da Ultratech veem ARIA como um ser quase divino, obedecendo cegamente a todas as suas instruções. Assim, a manifestação robótica de ARIA não é exatamente a própria ARIA, mas pode ser considerada praticamente sua Paladina Única, defensora de seus preceitos darwinistas.

F3 H2 R3 A3 PdF2, 45 PVs, 21 PMs

KIT: Divindade Menor (Nicho [Darwinismo]), Ordenar Clérigos (Criatura Mágica Superior), Regeneração Divina, Supercaracterística: PdF

VANTAGENS: Aliado-Exército (Ultratech), Arcano, Base de Operações, Equilíbrio de Energias, Genialidade, Imortal, Memória Expandida, PVs Extras x3, Riqueza, Técnica de Luta (Bloqueio, Combo), Voo, Teleporte

DESVANTAGENS: Devoção (induzir a Humanidade à evolução), Identidade Secreta, Insano (Homicida, Megalomaníaco), Procurado, Sanguinário

PERÍCIA: Máquinas



3D CARTOON



TOON RPG PARA 3D&T Alpha

TOON? É DE COMER?



Um belo dia, na Steve Jackson Games (famosa pelo sistema GURPS), Greg Costikyian e Warren Spector pensaram juntos, talvez assistindo a Looney Tunes: “E se tivesse um RPG disso?”. Um deles sacou uma marreta de madeira e bateu no outro e correu para avisar o chefe da ideia; ao pegar um atalho num túnel na cidade, notou que ele era feito de tinta – e que, apesar de conseguir atravessá-lo, estranhamente não funcionou para o outro designer, que também correria para fazer a mesma coisa e garantir uma promoção! No fim, ambos foram felizes em sua empreitada e, por isso, temos Toon!



Toon é um RPG no mundo dos desenhos animados, com jogadores desempenhando seus papéis vivendo como esses personagens. Foi lançado em 1984 pela Steve Jackson Games e relançado em 1991 numa versão deluxe com as regras básicas e algumas expansões lançadas entre as duas versões do livro. No Brasil, a última versão foi publicada em 1996 pela Devir.

NÃO É DE COMER! É DE JOGAR!

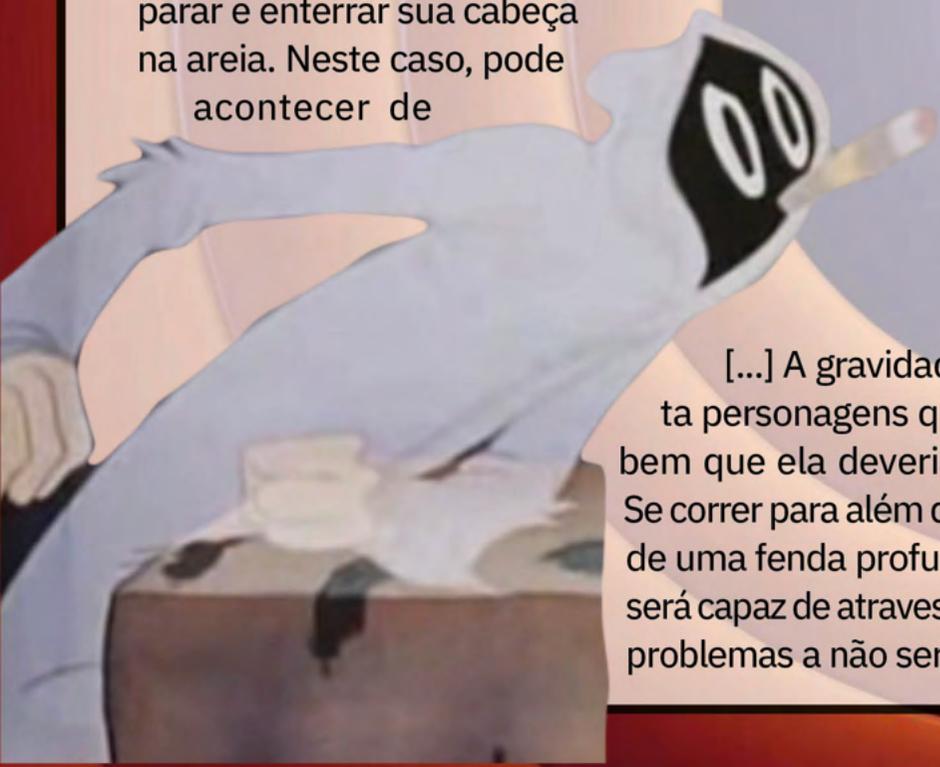
Muita atenção ao texto a seguir. Contém tudo de que você precisa saber sobre o mundo dos desenhos animados!

“Às vezes os personagens fazem coisas que são ‘impossíveis’, mas que têm uma lógica própria e bizarra. Exemplo: uma ostra que está sendo perseguida pode parar e enterrar sua cabeça na areia. Neste caso, pode acontecer de

o perseguidor parar, olhar em volta e não conseguir ver a ostra. Mesmo que esteja completamente visível, a ostra estará convencida de que, se ela não pode ver seus perseguidores, eles não serão capazes de vê-la. No universo do Toon existe uma chance de a ostra estar certa.

perceba que não existe nada de baixo de seus pés. Este é o tipo de situação na qual você jogará dois dados e comparará o resultado com seu atributo Astúcia. Caso haja uma falha, seu personagem não perceberá nada de errado e poderá continuar correndo no ar. Se o resultado dos dados for menor do que o valor de seu atributo Astúcia, você é brilhante o suficiente para saber que deveria cair. Você parará, olhará para baixo e – AIEEEEEeeeeeeeeeeeeeeeeeeee..... [Imagem da nuvem de poeira deixada na queda do Coyote.]

E o sistema inteiro é baseado nisso. Inclusive, se você quer ser uma torradeira, por exemplo? SEJA UMA! Melhor ainda: seja uma torradeira que caça zumbis, ou um coelho policial cuja viatura tem formato de cenoura! Não há limites no universo dos desenhos animados; por isso, você, como jogador experiente, ou que está começando agora, lembre-se da regra de ouro: aja antes de pensar!



[...] A gravidade só afeta personagens que percebem que ela deveria fazê-lo. Se correr para além da beirada de uma fenda profunda, você será capaz de atravessá-la sem problemas a não ser que você

[...] Estes são apenas alguns exemplos de Lógica Ilógica; outros aparecerão quando você estiver jogando. Lembre-se apenas desta regra simples: de vez em quando ser burro é bom – principalmente no Toon.”

- Trecho retirado do livro original.

PERSONAGENS TOONADOS

Você está pronto para se aventurar no mundo de Toon! “Mas como eu jogo?”, você se pergunta. Esta adaptação vai lhe possibilitar isso! Vamos ao básico! Primeiro, não são sessões ou mesas, mas Episódios (ou Cenas, se for um filme – Campanha, para os chatos). Segundo, o Mestre se chama Diretor de Animação, ou somente Diretor. Se falar “MeStRe”, uma claquete se fecha no pescoço do seu personagem (com óbvio dano automático)!

Escolha suas Crenças e Objetivos. Podem ser quantos quiser! São eles que movem seu personagem. Ele pode, por exemplo, acreditar que os Ratos em todo o mundo estão se

organizando para erradicar Queijos inocentes. E seu objetivo pode ser encontrar um detetive (que certamente o levará até esses roedores meliantes!). Você pode até obter isso durante a aventura. Note que Crenças e Objetivos são características puramente interpretativas.

Aos atributos! Esqueça a baboseira de Força, Habilidade etc. Trabalharemos com isto:

- **Muque (F):** A força física do seu personagem. Você vai usar esse atributo sempre que precisar servir-se de seus músculos.
- **Astúcia (H):** O quão bom de cuca é o seu personagem. É o que difere o Pinky do Cérebro!
- **Caradura (A):** Define quanta coragem seu personagem tem. O Gato Guerreiro teria mais Caradura depois de transformado, por exemplo.

- **Parrudice (R):** É o quanto seu personagem é parrudo, troncado e brucutu. Imagine engolir uma bomba e sair ileso com a explosão. É para isso que esse atributo serve!
- **Zoom (PdF):** É o quão bom de olho seu personagem é. Mede a pontaria, a percepção (ao menos ocular), precisão e o quanto ele resiste sem usar colírio (ou óculos escuros). Pontos de Vida e Magia: 5 vezes o valor de Parrudice.



TESTES!

Para fazer qualquer teste, o critério para sucesso é o mesmo: conseguir um resultado inferior ao Atributo. Mas aqui as coisas são mais desafiadoras: você rola 2d. “Mas isso não me faria errar mais?” Esse é o ponto! Se o Tom não falhasse tanto em pegar o Jerry, que graça teria?

Inclusive, o Diretor pode incluir mais dados na rolagem para aumentar a dificuldade.

“E se eu tiver 1 em um atributo? Rolando 2d o mínimo não seria 2?” Sim! E nesse caso, se tirar 2, você também tem sucesso! Mas não será crítico. E nada de reclamar!

PERÍCIAS!

Agora, às Perícias! Afinal, seu personagem deve saber fazer alguma coisa (não é uma ordem ou sugestão). Você pode escolher qualquer atributo para fazer um teste de perícia, mas deve ter uma boa (ou péssima) explicação para tanto a fim de convencer o Diretor de Animação! Nada impede um perito em Arte de usar Muque para isso. Ele poderia fazer uma bela interpretação de Dorothy, personagem principal de O Mágico de Oz, como uma exemplar fisiculturista que veio do Kansas num furacão, emocionando o público com a dramaticidade de seu peitoral e bíceps! Quem sabe até faturar um Oscar por isso! Para tanto, anote sua perícia escolhida com o atributo correspondente ao lado, entre parênteses.



APONTANDO O PERSONAGEM

Em 3D&Toon!, cada jogador rola 1d-1 para cada característica e só obtém pontos para Vantagens e Perícias adquirindo Desvantagens.

Exemplo:

Roberta Raquete

Muque: 1; Astúcia: 4; Caradura: 1; Parrudice: 1; Zoom: 4 | 5 PVs; 5 PMs

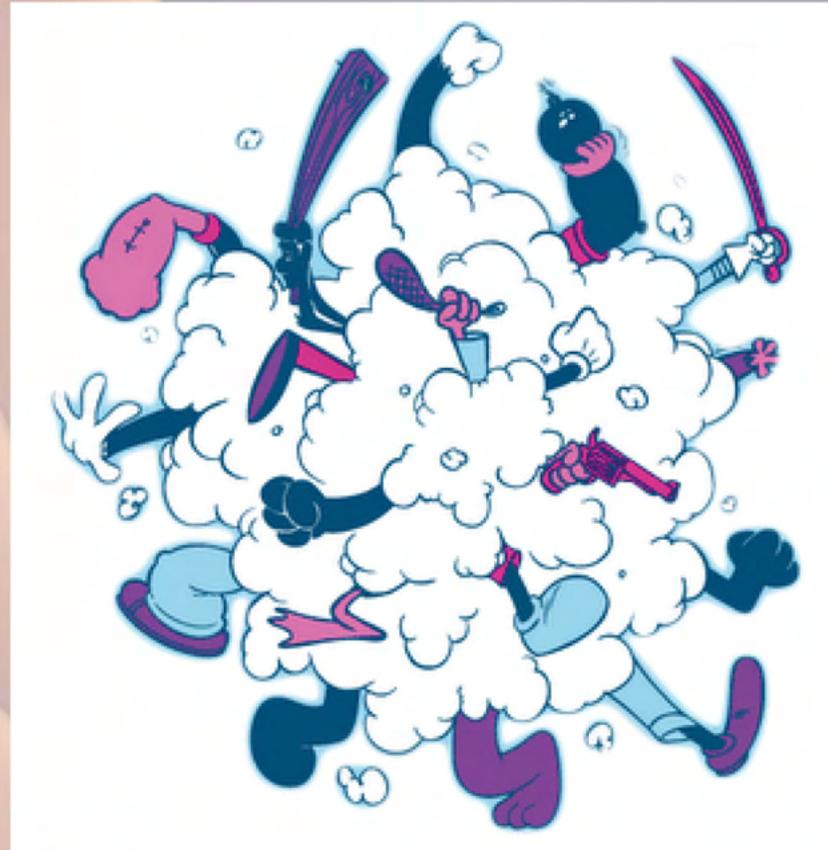
Vantagens: Aparência Inofensiva; Reflexão

Desvantagens: Código de Honra (Derrota); Fetiche (sua raquete em forma de humano); Modelo Especial

As Desvantagens concedem 1 ponto cada. Roberta têm três, conferindo-lhe três pontos nas suas Vantagens (Aparência Inofensiva custa 1, Reflexão custa 2).

PORRADA!

A Força de Ataque para fazer golpes de contato, ou corpo-a-corpo, ou mano-a-mano, ou um soco à queima-roupa (tem como fazer o contrário, se ler bem o livro!): você soma **1d + Muque + Astúcia!**



A Força de Ataque para fazer golpes sem contato, que não sejam corpo-a-corpo, menos ainda mano-a-mano (você poderia fazer socos a distância, como uma luva de boxe que sai de uma caixa, por exemplo!): você soma **1d + Zoom + Astúcia** para fazer golpes a distância.

Para usar sua Força de Defesa, use **1d + Caradura + Astúcia**. Mas por que Caradura? Bem, seu personagem pode ser muito corajoso, e bater com tudo de frente, ou ser muito covarde, e criar uma defesa quase impenetrável! E por que usar Astúcia? Bem, seu personagem não usa a cabeça para lutar, mas também não tira! (Ou talvez tire...)

Mas e se você quiser se esquivar? Faça um teste de Astúcia! Se passar, você conseguirá. Se falhar, você só pode absorver o dano usando sua Caradura.

E ao chegar a 0 Pontos de Vida, o que acontece?

Você cai e desmaia. Ou desmaia em pé. Ou vira pó. Ou é apagado, rasgado, triturado, reciclado ou qualquer outra coisa. Mas não morre.

Personagens de desenhos animados são imortais*, resistentes a todo tipo de dano que sofrem. Ao zerar os Pontos de Vida do seu personagem, o Jogador fica 3 minutos sem jogar até retornar à partida. Pode ser menos, mas nunca mais que isso. Se houver somente um jogador além daquele que teve seu personagem caído, a duração até retornar ao jogo é de apenas uma rodada.

*Portanto, não compre a Vantagem Imortal. Não compre!

Pontos de Trama? Agora isso é de comer, não é?

Não existem Pontos de Experiência, mas Pontos de Trama. Funcionam da mesma maneira, mas não são ganhos mediante descoberta de tesouros ou derrotando-se inimigos (embora possam ser!). Os personagens recebem Pontos de Trama quando fazem coisas criativas, divertidas, e, se forem muito burras, melhor ainda! De novo, aja antes de pensar!

O Diretor de Animação pode conceder Pontos de Trama a qualquer momento, durante o Episódio e ao final dele. Os Jogadores também podem reclamar Pontos, mas devem todos concordar em fazer isso. E gritando, apontando e fazendo algazarra! Se não, não adianta. E o Diretor ainda deve ser convencido!

Como comer... como usar os Pontos de Trama?

Você pode conseguir críticos automáticos, mas, em vez de gastar 1 ponto, gasta 2. E 1 adicional sempre que for usar isso. Caro, não é?

Comprar Vantagens! Se leu o Manual 3D&T Alpha, sabe como funciona. Se não, vá ler!!!

E comprar Troços: itens fantásticos que realizam o impossível. Vamos saber mais sobre isso mais adiante!



ITENS E TROÇOS!

Já é mais adiante! Você pode, ao início da aventura, escolher 8 itens para seu personagem: buzinas, sacos de pum, ratoeiras etc. Você pode trocar, ou perder esses itens, caso desmaie.

Um desses itens pode ser um Troço. Troço é um item mágico, impossível e sem forma que se torna o que o usuário quiser no momento em que ele quer utilizá-lo, alterando-o para sempre. O primeiro Troço concedido pelo Diretor de Animação é gratuito. Para se comprar um (numa loja de Troços, talvez), ele custa 1 Ponto de Trama.

E em que carregar tanta coisa? Todo personagem, mesmo que não use roupas, tem um bolso traseiro (ou qualquer outra coisa);

mas você não precisa ligar para isso, a menos que queira.

Para usar um Troço, role 1d e escolha par ou ímpar. Se obtiver um resultado oposto ao escolhido, o Diretor escolhe o que o Troço se torna. Atenção: o Troço também invoca magias, de uso único, mas que também gastam Pontos de Magia (mesmo que não sejam suficientes para o custo da magia). Você deve avisar antes, hein! Ou o Diretor pode se aproveitar disso (spoiler: ele vai)!



NOVAS VANTAGENS!

Antes: todas as Vantagens, Vantagens Únicas e Kits de qualquer livro de 3D&T Alpha são compatíveis. Como eles vão funcionar, depende do Jogador e do Diretor de Animação. Com isso explicado, vamos às Novas Vantagens!

Saco de Surpresas (4 Pontos)

É uma versão mais poderosa do Troço (ainda mais pelo custo!). Você usa 1 PM para itens e 2 PMs para invocar magias. Nada de itens mágicos! Você deve jogar como se estivesse utilizando um Troço. O item invocado pelo Saco de Surpresas

desaparece após o uso. As magias funcionam normalmente.

Escudo de 1.001 Utilidades (1 Ponto)

Um aparelho de alta tecnologia que se guarda em um chapéu, uma mochila ou no que você quiser. Ele opera com diversos braços mecânicos com função multiúso (como usar telefone, fazer um suco e trocar a fralda de um bebê ao mesmo tempo, enquanto você está... bem, sei lá o que você está fazendo!). Ou seja: duas ações ao mesmo tempo.

A segunda função do escudo é criar objetos mecânicos ou eletrônicos, fundindo os objetos que você carrega consigo. Ele também pode usar um treco para se fundir com algum objeto. Fazendo isso, você tem sucesso automático. Caso use quaisquer

teste de Astúcia (é só o que o escudo consegue usar!). Se o personagem for um perito em máquinas, em vez de fazer um teste com 2d, faz apenas com 1d. Se falhar, o Diretor vai se aproveitar bastante disso!

O escudo não pode criar um objeto que simula uma magia, ou ser utilizado para testes de Pow!, Bang!, Clonc!, nem aplicado a quaisquer usos de força (como agarrar-se a uma corda).

Transferência Cósmica (Especial)

Você pinta um túnel em uma parede e atravessa-o, enquanto seu oponente vai se chocar contra a parede onde o desenho foi feito.

Você escondeu o tesouro de que o pirata está atrás em um

baú, e quando ele abre... um outro baú, e dentro, um outro baú, dentro de outro e outro e outro e outro, e de dentro deste você aparece, só para irritá-lo!

É temporada de caça e você é um coelho muito visado, e, mesmo subindo ao galho mais alto, o caçador está alcançando-o! Você consegue uma serra, corta o galho e... a árvore cai?!

Com a Transferência Cósmica, você tem o poder de dobrar o universo como quiser! Tornar a imaginação em realidade e a realidade em imaginação!

O Diretor pode conceder-lhe essa Vantagem, ou fazer com que você a adquira por quaisquer outros meios. Ela não custa PMs ou Pontos de Trauma e não pode ser comprada!

Detectar Objetos (1 Ponto)

Gaste 1 PM. Pense em um objeto. Detecte-o!

O Diretor pode pedir testes para ver se você não perde sua concentração enquanto serve de radar, além de a localização e distância serem determinadas por ele,

embora sejam sempre reveladas a você (na brincadeira de “quente ou frio”).

Sorte Incrível (4 Pontos)

Você é incrivelmente sortudo, como descrito no título da Vantagem. Sempre que for pedido um teste para o seu personagem, em decorrência de alguma ação vinda de um jogador ou do Diretor, você, ao dizer “Estou me sentindo incrivelmente sortudo!”, pode fazer com que ele repita o teste, para que ele falhe ou tenha sucesso, como desejar. Entretanto, se não acontecer como você desejava, bem... você não é tão incrivelmente sortudo!



No Manual 3D&T Alpha você vai encontrar dicas de como Mestrar uma aventura. Mas não sobre como Mestrar Toon. Porém, fique tranquilo, é só ler aqui (e lá), que dá certo!

Esqueça lógica, sentido ou as leis da física! Cobras usam calças, bigornas de algodão caem do céu e pode chover hambúrgueres! Você vai ver ideias para campanhas que podem lhe dar uma inspiração.

Aja antes de pensar! Seus jogadores farão isso, então, o que o(a) impede, Diretor(a)?

Exagere. Exagere muito. Se algo é simples, complique o máximo possível! Procure criar situações que façam os jogadores não usar sua cabeça, para desencadear os efeitos mais desastrosos possíveis!

Interrompa o ritmo: algo muito gigantesco, impossível ou maluco pode não resultar em nada. Assim como algo corriqueiro pode destruir o planeta inteiro!

Deixe seus jogadores trabalhar: Eles mesmos podem criar situações caóticas inimagináveis. Não controle isso, deixe-os pirar! Mas se isso se tornar uma competição, lembre a eles o que estão jogando. E quem é o(a) Diretor(a)!

Quebre a quarta parede! É uma ferramenta muito útil para quando não se tem muita ideia ou quando ela pode ser a ideia central da aventura! Elementos externos ao Episódio podem entrar na aventura ou sair dela! Quem sabe até criar piadas internas. Se acontecer e for por conta

de um jogador, dê a ele um Ponto de Trama!

Trapaceie! O Escudo do Mestre (ou o Roteiro do Diretor) pode ser algo visível ou invisível, mas sempre tem a função de esconder os rumos da aventura. Você precisa que o inimigo seja mais forte, ou que os jogadores tenham tanta força que afetem o que não querem afetar? Trapaceie, torne sua vida mais fácil! Mas, se isso frustrar seus jogadores, faça-o com moderação.

O mundo é vivo! Todos os objetos inanimados são criaturas vivas. Portas podem esconder suas fechaduras, ou torradeiras espirrar torradas! Procure fazer isso para facilitar sua vida ou (nem tanto) a dos jogadores!

Esqueça falha ou sucesso – são completamente interpretativas e arbitrarias! Por exemplo: sob a ação da gravidade, um personagem com Astúcia alta sabe dos seus efeitos – talvez ele precise falhar para que não os sintam! Mas um personagem com pouca Astúcia precisa de um sucesso para que ela possa exercer influência sobre ele! Ou nem isso! Deixe claro o que você requer dos seus jogadores para fazer as cenas serem mais cômicas e caóticas!

Crie itens! Eles podem (devem, até!) ser muito inúteis e principalmente impensáveis: um repelente de zumbis, uma estátua de uma estátua, uma casa como uma matriosca, uma dentro da outra, cada vez menor, etc. Faça uso criativo desses itens, rompendo com a própria lógica deles próprios. Incentive seus jogadores a fazer o mesmo!

Instrua seus jogadores a usar diferentes atributos para suas Perícias (e Vantagens, quem sabe). Recompense-os pela criatividade! Você também pode instruí-los a rolar 1d para decidir qual atributo utilizar de maneira aleatória, e, sempre que conseguirem um número 6, peça que tentem novamente.

E, por fim, não leve nada a sério! A intenção é participar de uma história maluca, pois então capriche, Diretor(a)! Divirta-se!



“That’s all folks!”

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

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

Questfinder, é claro!

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

Baixe aqui



Questfinder

KUNG FU HUSTLE



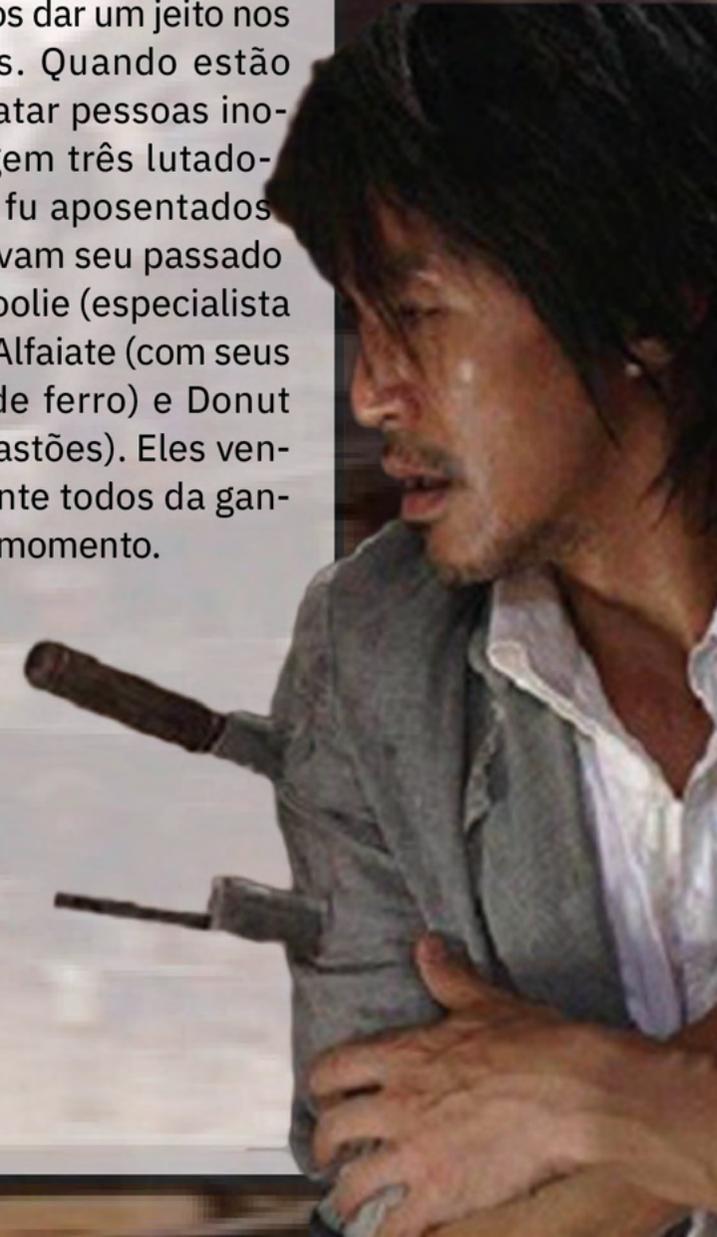
KUNG FUSÃO

Kung Fusão (Kung Fu Hustle, 2004) é um filme dirigido e protagonizado por Stephen Chow. Ele é o filme feito em Hong Kong de maior bilheteria na história! Muito bem recebido também pela crítica, o filme tem excelente avaliação e foi elogiado por fazer uma boa mesclagem de humor e artes marciais, assim como os efeitos cartunescos que complementam a sua produção. Em 2019, 15 anos após o lançamento de Kung Fusão, sua continuação foi anunciada por Stephen Chow. Chow continuará na direção, mas não protagonizará o filme, fazendo apenas uma participação especial. Ainda não há uma previsão da data de estreia no momento em que esta matéria é publicada (09/2021). Agora... já imaginou como seria mestrear ou interpretar personagens ambientados no local e época deste filme? Então preste muita atenção a esta adaptação de Kung Fusão que fizemos para você e seu grupo se divertirem. Com fichas dos personagens e contexto detalhado da campanha, prepare-se para chutar bundas da gangue do machado (ou juntar-se a eles e tornar-se vilão).

ENREDO E LINHA DO TEMPO DO FILME

Em Xangai, no ano de 1940, vários grupos disputam o poder. O mais temido de todos é a Gangue do Machado, liderada pelo Irmão Sum, um infame gângster que mata qualquer concorrente, além de comprar a polícia para ignorar suas atividades. Na ausência da aplicação da lei, as pessoas podem viver pacificamente apenas em áreas pobres, que não têm contato com as gangues. Um exemplo dessas áreas é o Chiqueiro dos Porcos, uma vila de camponeses pobres e lutadores aposentados, dirigida por um proprietário lascivo e sua esposa ranzinza e violenta. Um dia, dois encenqueiros, Sing e Bone, passam-se por membros da Gangue do Machado e tentam cometer um crime no Chiqueiro dos Porcos, mas fazem papel

de bobos ao quererem lutar com alguém. Eles decidem chamar o chefe da gangue, mas acabam deixando-o furioso, mandando seus bandidos dar um jeito nos camponeses. Quando estão prestes a matar pessoas inocentes, surgem três lutadores de kung fu aposentados e que ocultavam seu passado até então: Coolie (especialista em chutes), Alfaiate (com seus braceletes de ferro) e Donut (com seus bastões). Eles vencem facilmente todos da gangue naquele momento.



IRMÃO SUM (11N)

F1(corte) H1 R2 A0 PdF1(corte)
10 PVs 10 PMs

Kit: *Rei do Crime (Comandar Capangas, Encantar Erma, Presença Aterradora)*

Raça: *Humano*

Vantagens: *Grunts!, Patrono (Gangue do Machado), Riqueza*

Desvantagens: *Má Fama (gângster)*

Perícias: *Crime*



Irmão Sum é o líder implacável da Gangue do Machado, que matou todas as gangues de Hong Kong. Ele é inteligente, sádico e vaidoso. Gosta de matar suas vítimas com a arma-símbolo da sua gangue, um machado.



Irmão Sum, ainda não tem plano dentário para os membros da gang?

MEMBRO DA GANGUE DO MACHADO (11N)

FI(corte) H0 R1 A0 PdFI(corte)
5 PVs 5 PMs

Kit: Capanga (Obediência Eficaz);

Raça: Humano

Desvantagens: Má Fama (gângster),
Devoção (Gangue do Machado);

Perícias: Pra quê?

Obediência Eficaz: O capanga prefere seguir ordens a pensar por si só.

Quando o capanga é um Aliado sob comando, ele recebe H+2.

Embora o irmão Sum possua a vantagem Grunts para “invocar” capangas quando quiser, você pode usar esta ficha-padrão pré-definida para todos os capangas da Gangue do Machado como se correspondesse aos grunts.

Capangas? Você quis dizer pontos de experiências!

COOLIE (14N)

F3(esmag.) H4 R3 A3 PdF0(esmag.)

15 PVs 15 PMs

Kit: Lutador Tradicional (Ataques em Série, Maestria de Combate);

Raça: Humano

Vantagens: : Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Técnica de Luta x2 (Ataque Forte, Ataque Preciso, Combo, Defesa Agressiva);

Desvantagens: Código de Honra (do Herói), Segredo (identidade secreta), Pobreza;

Perícias: Artes Marciais, Levantamento de Peso, Acrobacia.ecebe H+2.

Coolie trabalha como um carregador de sacos de comida no Chiqueiro dos Porcos. Ele é um especialista no kung fu da técnica dos Doze Chutes de Tân Tuí da Escola Tam. Ele tem pernas incrivelmente fortes e pode rapidamente chutar vários oponentes ao mesmo tempo.



TAILOR (14N)

F3(esmag.) H3 R3 A4 PdF0(esmag.)

15 PVs 15 PMs

Kit: Lutador Tradicional (Ataques em Série, Maestria Marcial);

Raça: Humano

Vantagens: Aparência Inofensiva, Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Técnicas de Luta (Aparar, Bloqueio);

Desvantagens: Código de Honra (do Herói), Segredo (identidade secreta), Pobreza;

Perícias: Artes Marciais, Alfaiate, Atuação.

Tailor é um alfaiate gay que vive e trabalha no Chiqueiro dos Porcos. Ele especializou-se na arte da técnica do Punho de Ferro Hung Gar e luta com anéis de ferro nos braços. Ele tem punhos muito fortes, com uma ótima defesa, e é conhecido como o Punho de Ferro.



DONUT (14N)

F2(esmag.) H4 R2 A3 PdF1(esmag.)
10 PVs 20 PMs

Kit: Lutador Tradicional (Ataques em Série, Maestria Marcial);

Raça: Humano

Vantagens: Ataque Especial (F: Tempestade de Golpes), Ataque Múltiplo, PMs extras, Técnica de Luta (Ataque Forte, Bloqueio);

Desvantagens: Código de Honra (do Herói), Segredo (identidade secreta), Pobreza;

Perícias: Artes Marciais, Panificação, Acrobacia.

Donut é um padeiro no Chiqueiro dos Porcos. Ele é especialista no Cajado dos Oito Trigramas. Consegue lutar utilizando oito bastões, realizando diversas manobras ofensivas e defensivas simultaneamente, além de enfrentar vários inimigos ao mesmo tempo.

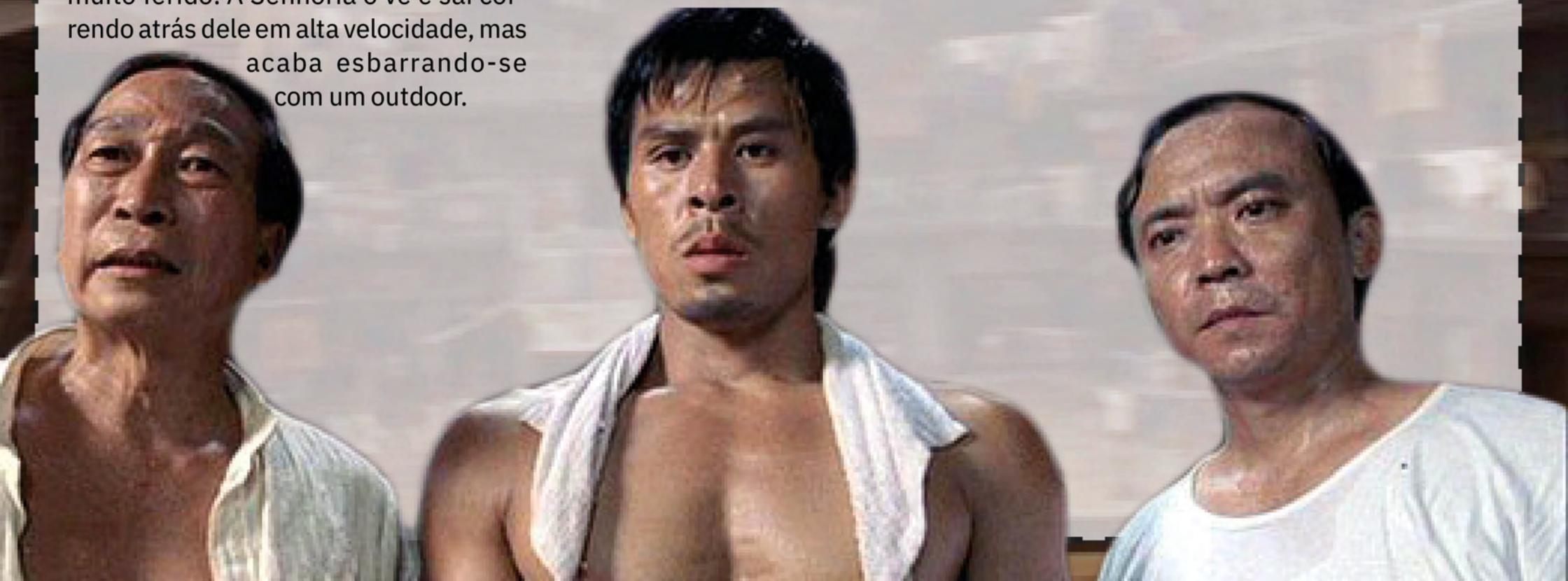


Após a luta, Sing e Bone são aprisionados pelo Irmão Sum para serem castigados pela gangue. Porém, os dois escapam da morte quando Sing rapidamente abre os cadeados das algemas de ambos bem na hora em que receberiam machadadas. Impressionado com sua habilidade, Sum promete fazer Sing membro da gangue se ele matar alguém. No dia seguinte, a dupla retorna ao Chiqueiro dos Porcos e tenta assassinar a Senhora, mas acaba comicamente falhando, deixando Sing muito ferido. A Senhora o vê e sai correndo atrás dele em alta velocidade, mas acaba esbarrando-se com um outdoor.

Após seu fracasso, Sing e Bone andam pelas ruas. Sing relembra sua infância, quando gastou suas economias de vida para comprar um manual da técnica Palma de Buda de um mendigo, com a intenção de "preservar a paz mundial", e treinou para ser um artista marcial. Mas, quando tentou defender uma garota muda de valentões tentando roubar seu pirulito, ele foi espancado, humilhado e chegou à conclusão de que ser um vilão era melhor do que ser um herói.

Depois de contar sua história, Sing rouba um sorvete de uma vendedora de rua.

Enquanto isso, Sum contrata os Harpistas, um par de assassinos altamente qualificados, que usam uma harpa capaz de atirar espadas invisíveis para matar os três lutadores do Chiqueiro dos Porcos. Eles conseguem matá-los, mas são derrotados pela Senhora e o Senhorio, que também eram mestres de artes marciais aposentados, fazendo Sum e sua gangue recuarem.



HARPISTA N.º 1 (18N)

F1(esmag.) H3 R3 A2 PdF3(corte e perfuração)

15 PVs 15 PMs

Kit: Assassino (Golpe mortal), Chapéu Negro (Bala nas Costas);

Raça: Humano

Vantagens: Aliado e Parceiro (Harpista N.º 2), Arma Especial (PdF; Vorpal), Técnica de Luta x2 (Aparar, Desarmar, Ataque Violento, Rajada); go de Honra (do Herói), Segredo (identidade secreta), Pobreza;

Desvantagens: Cego, Má Fama (assassino);

Perícias: Crime, Instrumentos Musicais.

Ele é um harpista cego, da dupla de assassinos profissionais que utilizam um guzheng (um instrumento de cordas chines) para matar suas vítimas. O Harpista N.º 1 toca seu instrumento que é aparentemente inofensivo, mas que lança pequenas rajadas de ar extremamente cortantes a cada tocar de corda.

Essas lâminas de ar podem cortar objetos bem sólidos e os corpos dos alvos.

**Harpistas:
Esse hit é de matar!**

HARPISTA N.º 2 (18N)

F3(corte) H4 R3 A3 PdF0(emag.)

15 PVs 15 PMs

Kit: Assassino (Golpe Mortal), Chapéu Negro (Bala nas Costas);

Raça: Humano

Vantagens: Aliado e Parceiro (Harpista N.º 1), Ataque Múltiplo, Técnica de Luta (Ataque Violento, Bloqueio);

Desvantagens: Má Fama (assassino);

Perícias: Crime, Instrumentos Musicais.

O harpista da dupla que é especialista no combate corpo-a-corpo. Diferente do Harpista N.º 1, o N.º 2 prefere partir para o combate direto, matando suas vítimas com poderosos ataques dilaceradores, através de suas fortes unhas. Ele também utiliza o guzheng como arma. Quando ele se junta ao N.º 1, tornam-se uma combinação letal.



S.^a (HELENA DE TROIA) (20N)

F2(esmag.) H3 R3 A2 PdF2(sônico)

15 PVs 15 PMs

Kit: Lutadora Tradicional (Grito de Kiai, Maestria Marcial);

Raça: Humano

Vantagens: Aliado e Parceiro (Páris), Ataque Especial (Rugido do Leão: PdF, III; Área, Poderoso), Ataque Múltiplo, Técnica de Luta x2 (Bloqueio, Força Oculta [PdF], Imobilização, Kiai);

Desvantagens: Segredo (identidade secreta), Pobreza (sim, mesmo sendo uma senhoria

Perícias: Artes Marciais, Intimidação, Lábia.

A Senhoria do Chiqueiro dos Porcos; tem um gênio muito mal-humorado. Apelidada de Helena de Troia, ela também é uma mestra de kung fu aposentada, conhecida pela sua técnica lendária, o Rugido do Leão. Ela emite um poderoso grito que pode destruir qualquer coisa que estiver à frente.

Paris e Helena de Tróia: o casal predestinado, chutando bundas de gangsters nas horas vagas

SENHORIO (PÁRIS) (20N)

F3(esmg.) H4 R3 A4 PdF0(emag.)

15 PVs 15 PMs

Kit: Discípulo do Dragão (Defenda-se atacando, Manobra Extra, Movimento Fluido);

Raça: Humano

Vantagens: Aliada e Parceira (Helena de Troia), Ataque Especial (Força), Técnica de Luta x2 (Aparar, Bloqueio, Combo, Desviar Golpe, Força Oculta [A], Imobilização) Treinamento Especial (ignora Mentor nos requisitos de Discípulo do Dragão);

Desvantagens: Segredo (identidade secreta), Pobreza (sim, mesmo sendo um senhorio);

Perícias: Artes Marciais, Lábia, Atuação.

O Senhorio do Chiqueiro dos Porcos. Ele é o marido da Senhoria, formando o casal mestre de kung fu conhecido como Páris e Helena de Troia. Ele é um mestre de tai chi chuan, um estilo de luta com movimentos flexíveis e defensivos, capazes de utilizar a força do oponente contra ele próprio. Páris é lascivo e gosta de assediar as mulheres bonitas da vila, o que resulta em brigas com sua esposa (e surras).

No dia seguinte, frustrado com a falta de progressos, Sing tenta matar a mulher do sorvete que ele havia roubado e descobre que ela é a garota muda do pirulito que havia conhecido em sua infância. Sing rejeita-a e vai embora e, em seguida, separa-se de Bone, sendo depois contratado para entrar na Gangue do Machado. Sum ordena que Sing entre em um asilo para libertar o Fera, conhecido como o maior assassino do mundo. Sing libera o Fera e o leva para o escritório de Sum, deixando todos impressionados com suas habilidades. Logo em seguida, ele encontra-se com a Senhora e o Senhorio, travando uma luta com eles. No final, Sing é agredido gravemente pelo Fera, Sum é morto por ele e depois a Senhora e o Senhorio fogem junto com Sing.

Ao voltarem para o Chiqueiro dos Porcos, Sing é enfaixado pelos senhorios e se recupera logo em seguida graças a uma estranha habilidade de cura acelerada. Ele passa por uma metamorfose, despertando seu real poder oculto e



habilidades de mestre de kung fu, bem no momento em que o Fera e seus homens chegam ao Chiqueiro dos Porcos. Sing derrota todos os homens da gangue com facilidade e logo em seguida começa a batalhar contra Fera. Fera usa sua técnica Sapo e envia Sing direto para o céu, vendo a imagem de Buda nas nuvens. Ele cai de volta à Terra com a palma da mão aberta, seguindo os passos da Palma de Buda, e desfere um golpe que derruba o Fera e deixa uma enorme cratera em forma de mão no solo. Depois de ser derrotado, o Fera considera-o como um mestre em artes marciais. Depois de algum tempo, Sing e Bone abrem uma loja de pirulitos, até Sing se encontrar mais uma vez com a mulher muda do sorvete e aparentemente namorarem. Depois disso, o mesmo mendigo que havia vendido o manual da Palma de Buda a Sing aparece e tenta vender a um menino e surpreende-o mostrando outros manuais de técnicas ainda não vistos (seria isso um Kung Fusão 2?).



O FERA (27N)

F5(esmag.) H4 R4 A4 PdF3(perfuração)

40 PVs 20 PMs

Kit: *Campeão do Dojo (Ataques em Série, Ataque Mortal, Marca Registrada);*

Raça: *Humano*

Vantagens: : *Aceleração, Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, PVs Extras x2, Técnica de Luta x2 (Aparar, Ataque Violento, Investida, Reino Animal [sapo: F+1, H+1, R+1]);*

Desvantagens: *Má Fama (o Fera), Código de Honra*

(do Caçador);

Perícias: *Artes Marciais, Intimidação, Rastrear.*

O Fera: Se liga aí. Vou provar que tenho uma boa FD agora.

Venha aqui e me enfrente como um sapo. Digo... um homem!



O Fera, ou a Besta, é um velho mestre de kung fu aposentado e incrivelmente forte, que se autointerrou num manicômio porque não havia mais oponentes fortes para enfrentar. Ficou conhecido como o maior assassino do mundo. Há rumores de que ele é a pessoa viva mais perigosa, embora suas habilidades sejam disfarçadas por sua aparência desleixada. Ele é rápido e destrutivo com seus múltiplos ataques, mas também possui truques sujos, como um dispositivo perfurante secreto que utiliza para surpreender seus alvos. Ele é um mestre do estilo Sapo da Escola Kwan Lun, podendo agir e lutar como um sapo, desferindo poderosas cabeçadas capazes de demolir até concreto.

SING (O ESCOLHIDO) (30N)

F4(esmag.) H5 R4 A5 PdF3(esmag.)
20 PVs 42 PMs

Kit: *Campeão do Dojo (Ataque Mortal, Marca Registrada), Shaolin (Ataques em Série, Manobra Extra);*

Vantagens: : *Ataque Especial (Palma de Buda: PdF; Área, Dano Gigante), Ataque Múltiplo, PMs Extras, Equilíbrio de Energia, Regeneração, Técnica de Luta x2 (Aparar, Ataque Debilitante, Ataque Forte, Força Oculta [Armadura e PdF], Kiai);*

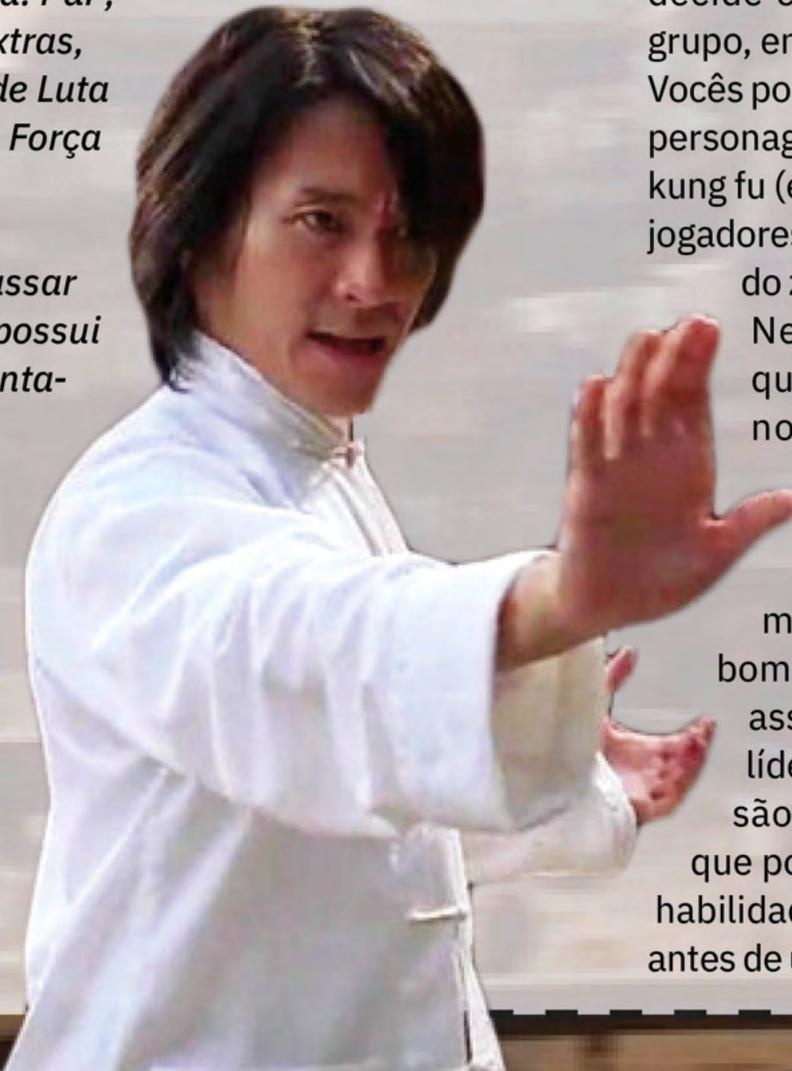
Desvantagens: *Código de Honra (do Herói, Redenção), Amnésia Grave (enquanto não passar por uma situação de quase morte, sua ficha possui -2 em todas as características e nenhuma vantagem de ataque), Pobreza*

Perícias: *Arrombamento, Punga, Atuação.*

Um perdedor, pobretão e bandido de rua que aspira a entrar para a Gangue do Machado. Quando criança, especializou-se na técnica da Palma de Buda, mas aparentemente foi um fracasso total. Quando o Fera ataca Sing e quase o mata, ele realinha seu fluxo de chi adormecido, liberando o mestre de kung fu nato adormecido dentro de si.

MAS... COMO SERÁ A CAMPANHA?

Como todo bom grupo de RPG, quem decide como se dará a campanha é o grupo, em comum acordo com o mestre. Vocês podem pegar as fichas prontas dos personagens e interpretar os mestres de kung fu (escolhidos pelo mestre ou pelos jogadores), ou montar o seu personagem do zero, da forma que lhes convém. Neste último caso, propõe-se que os personagens sejam feitos no nível campeão. Sugerimos que o mestre mantenha O Fera e Sing (grande vilão e grande herói, respectivamente) como NPCs, para dar um bom equilíbrio ao jogo. Os irmãos e assassinos harpistas, bem como o líder da Gangue do Machado Sum, são excelentes desafios menores que podem ser usados para testar as habilidades dos personagens jogadores antes de um confronto mais perigoso com



O Fera. O mestre deve ficar à vontade para criar outros NPCs menores e mais fracos ao longo da campanha, se achar que dará maior engajamento e, claro, mais combates e pontos de experiência.

Uma boa alternativa, caso os jogadores desejem criar seus próprios personagens, é o mestre interpretar TODOS os mestres de kung fu do Chiqueiro dos Porcos na campanha como seus NPCs. O Senhorio e a Senhora podem assumir o papel de anciões aposentados que podem dar bons conselhos e treinamentos, bem como os outros três mestres serem usados para ajudar os PCs contra oponentes mais poderosos. Aliás, o mestre pode matá-los da mesma forma como no filme, para mostrar o grande poder e o quanto são perigosos os vilões.

PC: "Mestre, eu posso ser o artista marcial que eu quiser?"

Mestre: "Sim"

PC: "Não diga mais nada!"





Por **HENRIQUE “MORCEGO” SANTOS**

O Japão é conhecido como o berço de tantos tipos de super-heróis que marcaram o Brasil e vários outros países com seus animês e Tokusatsu. Quem foi criança nos anos 80 e 90 teve a grande sorte de conhecer uma grande quantidade destas produções principalmente através da TV Manchete. Porém, após o fim desta emissora, a importação desses produtos, especialmente o Tokusatsu, despencou, deixando apenas algumas produções acessíveis ao brasileiro, e principalmente na TV paga e redes de streaming.

Mas isso não impediu que o próprio Brasil começasse a investir em sua criatividade para então produzir um número inacreditável de super-heróis Tokusatsu por todo o país. Idealizado por **Henrique Marques, Leonardo Meireles e Michael Douglas**, o herói Looperman está entre essas grandes produções Tokusatsu brasileiras.

A Tokyo Defender sempre foi uma grande apoiadora dos super-heróis nipônicos e das produções nacionais, então nada mais oportuno do que fazermos esta homenagem em forma de adaptação para 3D&T. Vamos lá conhecer o universo de Looperman!

COSMOLOGIA DE LOOPERMAN

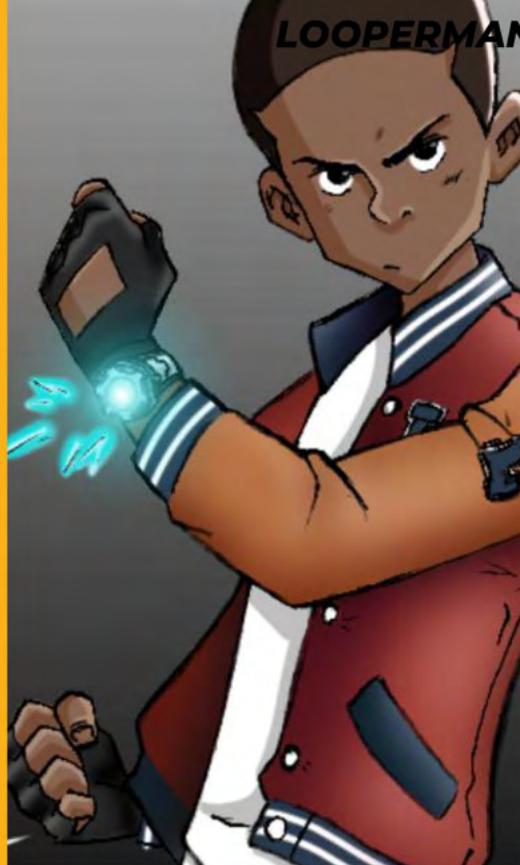
Existe uma entidade conhecida como Shadday, a força criadora de todo o universo e de tudo que existe nele. Shadday é a principal fonte de energia dos Kayronos.

Os Lordes Ancestrais são as primeiras formas de vida criadas por Shadday, os oito elementos que se tornaram vivos para assim ajudarem a expandir a vida por todo o universo. Os Lordes se dividiram em dois grupos e começaram uma guerra chamada “Lordenomaquia”. Um grupo é liderado por Diafycer (controladora da escuridão), que pretende dominar o universo, e o outro por Shadday, que acabou criando os dispositivos denominados Kayronos para os demais planetas poderem defender-se dos ataques de Diafycer e seus Lordes.

O PROTAGONISTA E SEUS COADJUVANTES

Kayan é o protagonista deste universo, o garoto de 16 anos que se torna o próprio Looperman. Sarcástico, inteligente e capoeirista habilidoso, ele é o cara que salva o dia.

Skotos é o arqui-inimigo de Kayan, um seguidor do Lorde do Raio da raça espacial Daneygan, e tem sua reputação conhecida nas nações interplanetárias por ser aquele que assassinou um antigo usuário do artefato Kayronos. Kayan tornou-se herói por acaso, mas, ao ver a vida de entes queridos em perigo e a destruição causada por Skotos e sua horda de Belintrons, percebeu que era o único capaz de deter a ameaça e assumiu a responsabilidade de proteger a Terra de novas invasões interplanetárias.



LOOPERMAN | HENRIQUE “MORCEGO” SANTOS

KAYAN (7N)

F0 H2 R1 A0 PdF0 5 PVs 5 PMs

Vantagem Única: Humano

Kit: Jovem Prodígio (Insight Dinâmico, Sacada Jovial)

Vantagens: Aliado (Emanuel), Aparência Inofensiva, Equipamento (Kayronos da Terra), Patrono (Sellem), Técnica de Luta (Ataque Oportuno, Blefe, Chute Baixo, Chute Circular, Chute Direto, Firula)

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis), Protegido Indefeso (família), Segredo (Identidade Secreta)

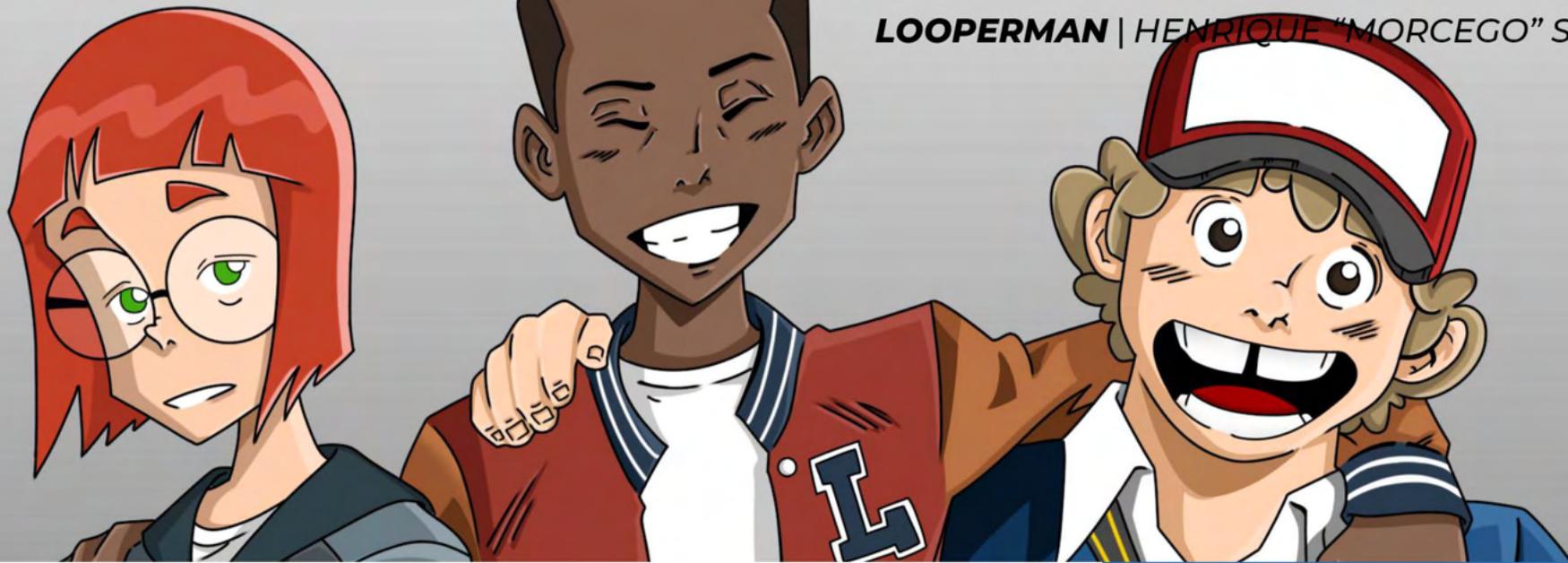


A Kayronos da Terra está em posse de Kayan, que assumiu o nome heroico de Looperman. Porém, ele ainda não consegue utilizar todo o potencial deste artefato, e por isso

sua Kayronos não é descrita com todos os poderes permitidos (que podem ser vistos mais adiante na descrição dos itens especiais do universo de Looperman). Este item é construído da seguinte forma:

F2 H0 R0 A2 PdF1

Kit Cronomante (Flash Back, Flash Forward, Retcon), Implemento (Portal, Teleportação), Devoção (enfrentar ameaças de Diafycer), Procurado, Usos Limitados -1

**SELLEM (S-3113) (23N)****F2 H3 R2 A3 PdF2 (fogo) 10 PVs 10 PMs****Vantagem Única:** Androide**Kit:** Oráculo (A Colher Não Existe, Acessar Informação, Conhecimento Tecnológico, Memória Otimizada)**Vantagens:** Aceleração, Implemento

Sellem (S-3113) é uma poderosa androide Belintron que detém inúmeras habilidades, agindo em muitas ocasiões como sidekick, desenvolvida na Fortaleza de Ferro por Hefesion. Ela também é responsável pela parte tecnológica e estratégica do grupo.

Esta androide foi enviada à Terra, mas o choque de sua nave avariou sua mente robótica, corrompendo alguns arquivos e dando-lhe algumas dificuldades para lembrar

(Transformar em Outro), Domínio de Elemento (tecnopatia), Memória Expandida, Mentor (Hefesion), Voo

Desvantagens: Amnésia, Devoção (proteger a Kayronos e seu usuário, como instruído por Hefesion), Segredo (Identidade Secreta)**Perícia:** Máquinas

fatos e acontecimentos; sua missão era proteger o dispositivo Kayronos que deu os poderes a Kayan. Com Kayan tendo acesso ao Kayronos, e uma vez que sua memória estava danificada, ela foi obrigada a permanecer na Terra e ajudar os garotos a proteger o dispositivo e a cidade de Nova Canaã. Sua presença ainda gera desconfiança e questionamentos por parte dos heróis, que não conhecem todas as motivações desta aliada.

EMANUEL (5N)**FO H1 R1 A0 PdF05 PVs 5 PMs****Vantagem Única:** Humano**Kit:** Aliado Mirim (Atrapalhar, Destino, Saída pela Direita)**Vantagens:** Aliado (Kayan), Aparência Inofensiva**Desvantagens:** Devoção (tornar-se popular)

Emanuel é o alívio cômico na série Looperman. Melhor amigo de Kayan, ele é a mente criativa da história. Por gostar muito de heróis e tudo referente à cultura pop, ele viu na ocasião a oportunidade de realizar seus sonhos e se tornar popular.

RAÇAS ALIENÍGENAS EM LOOPERMAN

O universo de Looperman é repleto de civilizações alienígenas, cujas raças, inclusive, os jogadores podem escolher para seus personagens. Com exceção dos Belintrons, todas as raças abaixo são assumidas simplesmente com a vantagem única Alien. O que diferencia cada raça é o conjunto de características assumidas, explicadas em cada item abaixo:

Necrogourmandisianos: Fortes, resistentes, possuem a habilidade de gerar energia a partir do que consomem.

Em regras: A Característica +1 vai para R; recebem Armadura Extra (químico); a Vantagem Bônus é Energia Extra I.

Eletroides: São aliens do planeta Condugan. Pequenos, não possuem superforça, mas as suas habilidades principais consistem em atirar rajadas de energia e transformar o corpo em uma bateria elétrica. Geralmente são concebidos em dupla, fazendo-se assim um de carga positiva e outro de carga negativa.

Em regras: A Característica +1 vai para PdF; recebem Armadura Extra (elétrico); a Vantagem Bônus é Aliado (o Eletroide gêmeo).

Daneygan: Espécie pacífica, porém de habilidosos guerreiros. Em comparação a um ser humano comum, um Daneygan tem muito mais força e agilidade, além de um corpo esguio e de serem bem mais altos. Alguns guerreiros desta espécie têm a capacidade de se transformar em um kaiju gigante.

Em regras: A Característica +1 vai para H; recebem Armadura Extra (fogo); a Vantagem Bônus é Reflexos de Combate.

Octomanibusianos: Estes alienígenas possuem a habilidade de transformar seus braços em "tentáculos", são rápidos e produzem uma névoa escura alucinógena (usada para fugas). No universo, são considerados pragas.

Em regras: A Característica +1 vai para H; recebem Armadura Extra (químico); a Vantagem Bônus é Aceleração.

Mecanotetracianos: Raça alienígena do planeta Tetramec, é considerada uma das mais intelectualmente desenvolvidas do universo. A principal característica deles é sua extrema habilidade com qualquer tecnologia e mecânica existentes.

Em regras: A Característica +1 vai para H; recebem Armadura Extra (elétrico); a Vantagem Bônus é Genialidade.

Belintrons: São robôs alienígenas que foram construídos na Fortaleza de Ferro por Hefesion, o lorde do metal. Eles possuem um poderoso arsenal de armas e podem voar, além de mudarem de aparência de forma holográfica.

Em regras: Ser um Belintron é comprar a vantagem única Androide e empregar 3 pontos de personagem nas vantagens e desvantagens Implemento (Transformar em Outro), Voo e Devoção (seguir todas as ordens de seu proprietário).

Troglomorfosianos: Alienígenas do planeta Bruglotã, são uma raça extremamente poderosa, tendo como principal habilidade a força bruta, a resistência e a capacidade de estender ou retraindo espinhos de osso que crescem em seus corpos. Eles são capazes de atirá-los ou de removê-los e segurá-los como armas. Além disso, eles precisam beber leite para repor o cálcio perdido ao usar suas habilidades.

Em regras: A Característica +1 vai para F; recebem Armadura Extra (frio); a Vantagem Bônus é Adaptador.



A AGÊNCIA M.L.H

Existe uma agência de inteligência chamada M.L.H que monitora a atuação de alienígenas na Terra. Dentro desta agência, existem agentes de campo (chamados simplesmente Soldados), mecânicos e especialistas em telecomunicações e em tecnologia. As intenções da M.L.H são questionáveis, por se tratar de uma organização secreta e principalmente por causa dos esforços em capturar Looperman e ter acesso à sua fonte de poder para propósitos não revelados. Entre os vários agentes da M.L.H, existe Sigman, que atua às vezes como aliado e às vezes como ameaça a Looperman e seus amigos.



SIGMAN, LÍDER DAS OPERAÇÕES DE CAMPO DA M.L.H (16N)
F2 H3 R2 A3 PdF2
10 PVs 10 PMs

Vantagem Única: Humano
Kit: Soldado de Elite de Yuden (Disciplina marcial, Força bruta, Objetivo ferrenho, Treinamento insano)
Vantagens: Adaptador, Patrono (M.L.H), Poder Oculto, Reflexos de Combate, Tiro Múltiplo
Desvantagens: Código de Honra (do Combate), Dependência (tomar a bala Sossega-Leão antes do fim de cada combate em que utiliza a



vantagem Poder Oculto ou um poder concedido de kit), Devolução (servir à M.L.H), Maldição Grave (todo dia, quando utilizar a vantagem Poder Oculto ou qualquer poder concedido de kit, adquire uma versão mais grave da desvantagem Assombrado até o fim do combate: quando ficar afetado pela assombração, também adquire os efeitos da desvantagem Inculto)
Perícias: Esportes 2

Dois outros agentes de grande importância para a M.L.H além de Sigman são a Agente Beta e o Agente Omicrón. A Agente Beta é a líder da equipe de tecnologia e inteligência, enquanto o Agente Omicrón é o líder da equipe de mecânica.

AGENTE BETA (13N)

FI H3 R1 A1 PdFI 5 PVs 5 PMs

Vantagem Única: Humano

Kit: Oficial de Yuden (Conhecimento militar, Ordens de combate)

Vantagens: Genialidade, Patrono (M.L.H), Plano Genial, Reflexos de Combate

Desvantagens: Devoção (servir à M.L.H), Guia (ferramentas e aparelhos)

Perícias: Ciências, Manipulação

OPERATIVO DE CAMPO

GENÉRICO DA M.L.H (10N)

FI H2 R1 A2 PDFI 5 PVS 5 PMS

Vantagem Única: Humano

Kit: Combatente (Ataque inesperado, Chuva de ataques, Força bruta)

Vantagens: Ataque Especial (variável, de acordo com cada Operativo), Patrono (M.L.H), Tiro Múltiplo

Desvantagens: Código de Honra (do Combate), Devoção (servir à M.L.H)

AGENTE OMICRÓN (13N)

FI H3 R1 A1 PdFI 5 PVs 5 PMs

Vantagem Única: Alien

(Mecanotetraciano)

Kit: Engenhoqueiro Goblin (Engenhoca goblin, "Eu posso fazer isso", Mestre engenhoqueiro)

Vantagens: Armadura Extra (elétrico), Genialidade, Inventor, Patrono (M.L.H), Perito (Mecânica)

Desvantagens: Devoção (servir à M.L.H), Guia (laboratórios M.L.H)

Perícia: Máquinas

O EXÉRCITO DE SKOTOS

No momento, a invasão do planeta Terra por Skotos e sua horda de Belintrons é a maior ameaça a Looperman e à M.L.H.

SOLDADO BELINTRON MEDIANO (10N)

F2 (esmag) H1 R2 A2 PdF2

(tipos de dano diferentes para cada Belintron) 10 PVs 10 PMs

Vantagem Única: Androide

Kit: Existem Belintrons com três possibilidades de kit. Podem ser: Blindados (Armadura Completa, Parede de Escudos), Canhoneiros (Chuva de Disparos,

Tempestade de Disparos) ou Duelistas (Ataque Destruidor, Dano Tríplice)

Vantagens: Implemento (Transformar em Outro), Patrono (Diafycer), Tiro Múltiplo

Desvantagens: Bateria, Devoção (seguir as instruções de Skotos), Inculto, Munição Limitada

Além do exército invasor liderado por Skotos, também existem outras possíveis ameaças a Looperman e à M.L.H, como a máfia alienígena, bandidos comuns (ladrões, assaltantes e sequestradores) e organizações governamentais e não governamentais com o objetivo de capturar Looperman para estudar e explorar sua fonte de energia.

**Skotos 32N****F4 H4+1 R5 A5 PdF3****25 PVs 25 PMs****Vantagem Única:** Alien (Daneygan)**Superkit:** Senhor da Guerra (Batalha de Amarid, Dia dos Gigantes, General dos Deuses)**Vantagens:** Aceleração, Adaptador, Aliado-Exército (exército do Lorde Ancestral do Raio), Armadura Extra (fogo), Ataque Especial (F), Implemento (Megalon Superior), Magia Elemental, Patrono (Diafycer), Reflexos de Combate**Desvantagens:** Devoção (encontrar todas as Kayronos), Insano (Megalomaniaco), Má Fama (assassino de antigo portador da Kayronos), Sanguinário**Magias:** Armadura Elétrica, Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Círculo de Raios, Corpo Elemental (Tempestade), Corpo Elemental (Trovão), Detecção de Magia, Enxame de Trovões, Força Mágica, Invocação do Elemental, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Raio Elétrico, Relâmpago Explosivo, Teleportação, Transporte**ARTEFATOS**

No universo de Looperman, existem alguns itens já mostrados e explicados nesta matéria, cujas capacidades extraordinárias tornam as batalhas ainda mais interessantes e adicionam elementos originais de grande curiosidade. Os cinco itens já explicados de Looperman são os seguintes:

Kayronos (10 PEs):

A Kayronos é um item ligado à estrutura do espaço-tempo, desenvolvido por Shadday. É a arma universal mais poderosa já criada, mas é suficientemente complexa para dificultar seu uso de maneira plena. Devido a seu extraordinário nível de poder, os Lordes Ancestrais inimigos de Shadday estão interessados em obliterar este item, ou ao menos explorar seu potencial para seus próprios interesses de destruição dos seres vivos de todo o universo. Este item é construído da seguinte forma:

F2 A2 PdF2 Kit: Cronomante (Flash Back, Flash Forward, Retcon); Implemento (Portal, Teleportação), Magia Branca, Memória Expandida; Devoção (enfrentar ameaças de Diafycer), Procurado, Usos Limitados -1; **Magias:** Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica.

O total uso de suas habilidades exige muita experiência de seu usuário. O herói Looperman, por exemplo, ainda não utiliza todos estes poderes porque Kayan não sabe como os ativar.

Nave Titron (25 PEs):

Veículo extraterrestre que pode ser pilotado e ter suas utilidades aproveitadas por qualquer indivíduo. Porém, sua capacidade máxima só vem através da conexão com a energia Kayronos de Looperman, permitindo que a nave se transforme em um gigantesco robô. Este item é construído do seguinte modo:

Forma Nave:**Escala Kiodai F4 H1 R4 A4 PdF3**

Vantagem Única: Mecha; Aceleração, Forma Alternativa, Movimento Especial I (Andar na Água, Constância, Viagem Espacial), Sentidos Especiais II (Infravisão, Radar, Rádio, Senso de Direção, Visão Aguçada, Visão na Penumbra), Tripulação IV, Voo; Bateria, Inculto, Modelo Especial.

Forma Robô Gigante:**Escala Kiodai F4 H1 R4 A4 PdF3**

Vantagem Única: Mecha; Ataque Especial (F: esmagamento, Aproximação), Forma Alternativa, Movimento Especial I (Constância, Queda Lenta, Viagem Espacial), Sentidos Especiais II (Infravisão, Radar, Rádio, Senso de Direção, Visão Aguçada, Visão na Penumbra), Tripulação II, Voo; Bateria, Inculto.

Bala Arrasa-Quarteirão

Este é o meio pelo qual o agente Sigman aumenta sua força, reflexos e massa muscular, transformando-se em um brutamontes por três minutos. Se seu usuário não tomar sua contramedida antes do fim do tempo determinado (a Bala Sossega-Leão), o indivíduo poderá perder sua sanidade de forma permanente e irreversível. Qualquer pessoa pode utilizar esse artifício desde que tenha acesso ao item.

Em questão de regras, apenas alguém com o kit Soldado de Elite de Yuden e/ou o Poder Oculto seria considerado um usuário da Arrasa-Quarteirão (portanto, o Mestre deve considerar este

kit e esta vantagem apenas permitidos para a simulação do uso do item). No entanto, este kit e/ou esta vantagem vêm com consequências, na forma de duas desvantagens: Dependência (tomar a bala Sossega-Leão antes do fim de cada combate em que utiliza a vantagem Poder Oculto ou um poder concedido de kit) e Maldição Grave (todo dia, quando utilizar a vantagem Poder Oculto ou qualquer poder concedido de kit, o personagem adquire uma versão mais grave da desvantagem Assombrado até o fim do combate: quando ficar afetado pela assombração, também adquire os efeitos da desvantagem Inculto).

Tonfa Laser (4 PEs):

Esta é a arma utilizada pelo agente Sigman. A Tonfa Laser é de uso exclusivo da M.L.H, pois exige de seu usuário treinamento para um bom desempenho e acesso aos laboratórios bélicos da organização. Este item é construído da seguinte forma:

F3 (corte), Implemento (Vulnerabilidade: Corte).

Laser Cannon (4 PEs):

Arma de uso exclusivo da M.L.H, o Laser Cannon consiste em um canhão de uso manual que atira feixes de laser com potência similar à de uma bomba, exigindo muito treino para boa utilização. Este item é construído da seguinte forma:

PdF5; Deficiência Física (Maneta).

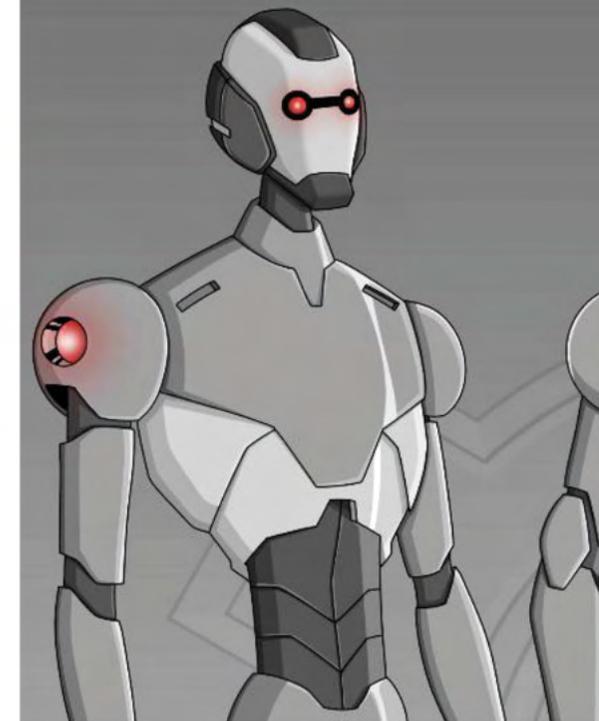


AVENTURAS NO UNIVERSO DE LOOPERMAN

O universo de Looperman, sob um primeiro olhar, pode parecer permitir o divertimento apenas por meio da representação do próprio Kayan, mas a criatividade dos autores deste herói e seu universo na verdade propiciou um bom número de possibilidades para muita diversão no interagir-se com Looperman:

Supersoldados Androides:

E se Sellem não foi a única Belintron desenvolvida por Hefesion para auxiliar no combate às forças de Diafycker e Skotos? De forma muito semelhante ao desenho animado Projeto Zeta, estes androides conseguiriam disfarçar-se como humanos e transformar-se em suas formas originais para combater seus inimigos.



Agentes da M.L.H: Embora muito misteriosos e por vezes com motivações questionáveis, o uso da M.L.H pode reproduzir um clima de espionagem e aventuras ao estilo da série Agentes da SHIELD, Homens de Preto ou até mesmo as Patrulhas Científicas tão exploradas nas franquias da Família Ultra.

Loopermen em vez de Looperman: De acordo com toda a história do universo de Looperman, as Kayronos foram desenvolvidas pela Fortaleza de Ferro de Hefesion e espalhadas pelos mundos de todo o universo. Assim, cada mundo seria capaz de utilizar o imenso poder desse artefato para se defender da opressão de Diafycker e seus asseclas. Já que na Terra temos Looperman utilizando os poderes da Kayronos, nada mais justo que explorar Loopermen vindos de outros mundos habitados.

Refugiados alienígenas: Como vocês podem ver, o universo de Looperman apresenta muitas raças alienígenas com capacidades diferenciadas, e estes alienígenas podem unir-se a Looperman no combate às forças malignas que ameaçam invadir a Terra. Alguns deles podem até mesmo adquirir mais poderes especiais ao obter acesso ao imenso poder dos Lordes Ancestrais aliados a Shadday. Já que o vilão Skotos assimilou o grande poder consentido a ele pelo Lorde Ancestral do Raio, que tal um ou mais personagens épicos acesando os poderes dos Lordes Ancestrais benevolentes da Luz (Shadday), Metal (Hefesion), Ar e Terra?

O universo de Looperman está crescendo cada vez mais e pode ser acompanhado nos perfis de redes sociais do personagem no **Facebook** e no **Instagram!**



Vinicius de Moura

Oni-Guin

IMPRESSÃO PARA MENORES DE 10 ANOS ONI - GUN © TODOS OS DIREITOS RESERVADOS A VINICIUS DE MOURA

01
 FREE
 ON-LINE



9 782687 013311



#1

Ano 1 - 2015



Vinicius de Moura
 2015

Oni-Guin

Capítulo 01

NASCE O HERÓI DA ESPERANÇA.
UM ONI COM ALMA HUMANA.



criação, história, arte e cores por :
VINICIUS DE MOURA

ESTE É ONI-GUN,
ELE É O DEFENSOR
DE NOSSA VILA.

UM JOVEM QUE
SE CANSOU
DE TANTA
DESIGUALDADE,
SOFRIMENTO
E VIOLÊNCIA
CAUSADOS
POR UM GOVERNO
GLOBAL .

... ESTE GOVERNO
GLOBAL USA
MAGIA PARA
SUBJUGAR
AS PESSOAS.

ELES DOMINARAM
QUASE TUDO
E QUASE TODOS.
SÃO POUCAS
AS PESSOAS
QUE OPÕEM-SE
A ELES .



MAS ELES NEM
SEMPRE FORAM TÃO
PODEROSOS ASSIM.

ONI-GUN TAMBÉM
NEM SEMPRE
FOI DESSE JEITO.

QUERENDO OU NÃO,
O DESTINO E O
PASSADO DE AMBOS
ESTÃO TOTALMENTE
LIGADOS...



EM UM PASSADO DISTANTE, UM MAGO MUITO PODEROSO PREPARA UM RITUAL...

VAMOS COMEÇAR O RITUAL!

BUSQUE O BEBÊ!

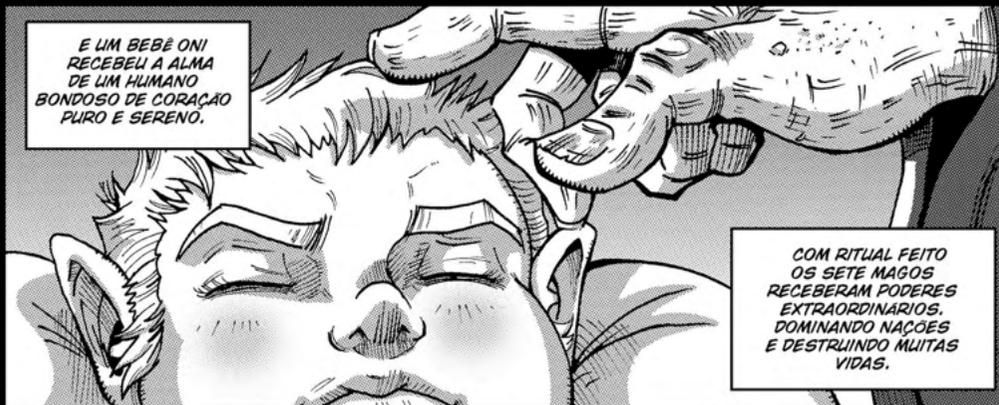
UM RITUAL PARA OBTER PODER MÍSTICO SUPREMO. FOI ASSIM QUE ESSE GOVERNO GLOBAL NASCEU...



PRA ISSO ACONTECER DUAS ALMAS TERIAM QUE SER TROCADAS....

BZ BZ BZ BZ

E FOI O QUE ACONTECEU. UM BEBÊ HUMANO RECEBEU A ALMA DE UM SER SOBRENATURAL, UM ONI...



E UM BEBÊ ONI RECEBEU A ALMA DE UM HUMANO BONDOSO DE CORAÇÃO PURO E SERENO.

COM RITUAL FEITO OS SETE MAGOS RECEBERAM PODERES EXTRAORDINARIOS. DOMINANDO NAÇÕES E DESTRUINDO MUITAS VIDAS.



ENTRETANTO, OS MAGOS ESTAVAM TEMEROSOS QUANTO A NATUREZA BONDOSA DO PEQUENO ONI.

POIS AMBAS AS DUAS CONTRAPARTES POSSUEM UM VASTO PODER SOBRENATURAL.

CABRUUM!!!

SPLASH!!!

SENDO ASSIM, O BEBÊ HUMANO FOI CRIADO E EDUCADO PELOS SETE MAGOS DO CAOS E O PEQUENO ONI QUE POSSUI A ALMA BONDOSA FOI JOGADO AO MAR, DEIXANDO SEU DESTINO E SUA VIDA NAS MÃOS DAS MÃES IMPIEDOSAS DO GRANDE OCEANO.

TODOS PENSARAM QUE ELE HAVIA MORRIDO, MAS NÃO FOI BEM ASSIM. O PEQUENO BEBÊ SOBREVIVEU E FOI ENCONTRADO POR UM VELHO PESCADOR.

DOZE ANOS SE PASSARAM DESDE ENTÃO. O PEQUENO ONI PASSOU A VIVER EM UMA ILHA ISOLADA DO MUNDO CONVIVENDO COM O VELHO PESCADOR E A NETA DELE.

ELE SEMPRE LEVOU UMA VIDA SIMPLES. ENTRETANTO, NADA SOBRE O MUNDO EXTERIOR FOI DITO OU REVELADO A ELE, ATÉ O DIA FATIDICO DE HOJE ...



ME PERDOE AMIGO, MAS HOJE VOCÊ SERÁ O NOSSO ALMOÇO!



CALMA... ...QUASE LÁ!



EEE!!! CALMA AÍ!!!

OING OING!!! OING OING!!!



DROGA, SUMI!!!



ESSA NÃO!!!



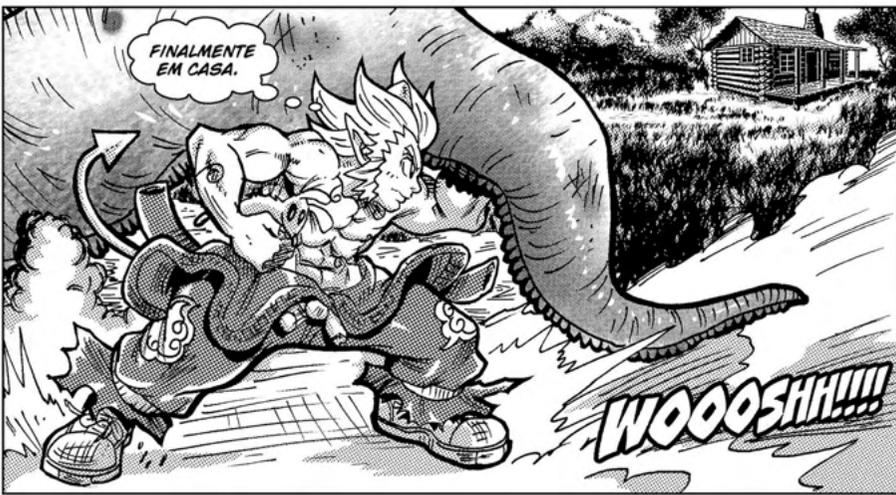
RRRRRR!!

PENSANDO BEM... MUDANÇA DE DE CARDÁPIO!!

TUP TUP TUP TUP TUP TUP

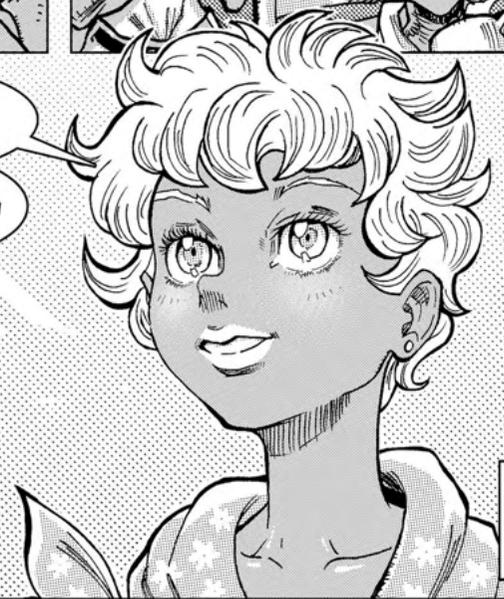




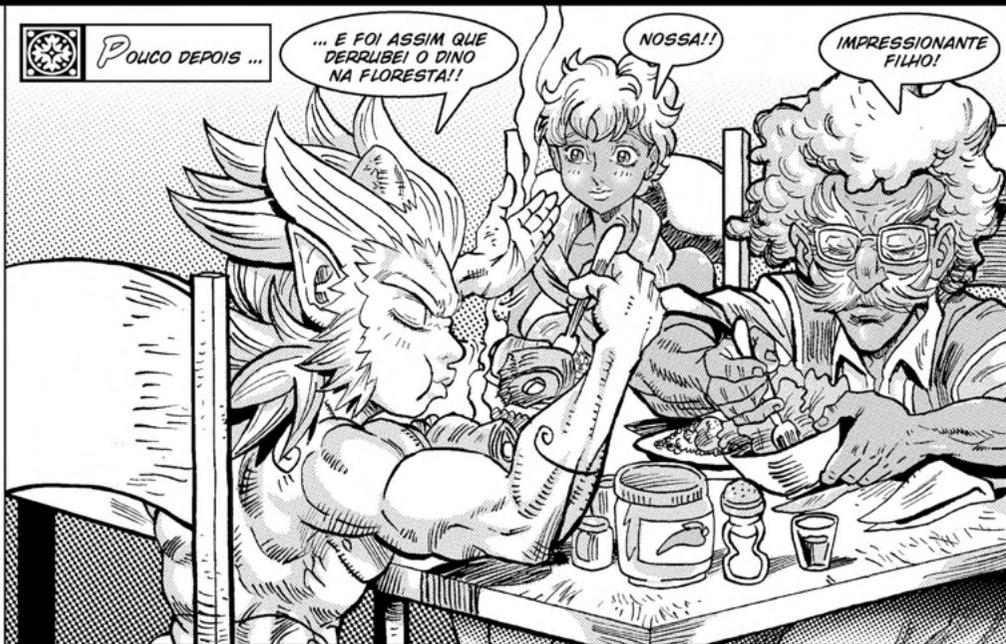


BOA TARDE E SEJA BEM -VINDO, MANINHO! VAMOS ALMOÇAR!!

GUARDE O LAGARTÃO NA DISPENSA E VENHA LOGO PARA A MESA!!



ELES SÃO MINHA FAMILIA. ELES SÃO MINHA VIDA!!



Pouco depois ...

... E FOI ASSIM QUE DERRUBEI O DINO NA FLORESTA!!

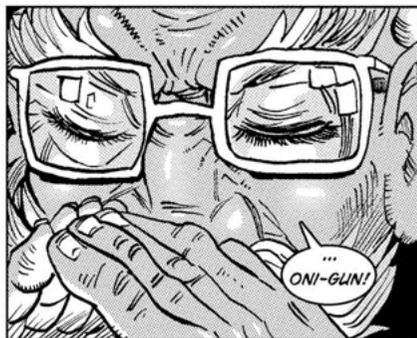
NOSSA!!

IMPRESSONANTE FILHO!

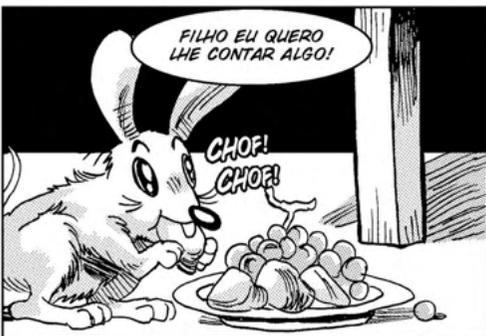


FIÇOU FORTÃO, HEIN MANINHO!!

NÉH! HE HE!!



... ONI-GUN!



FILHO EU QUERO LHE CONTAR ALGO!

CHOF!
CHOF!



SEI QUE NUNCA TE FALEI DO MUNDO LÁ FORA, MAS...

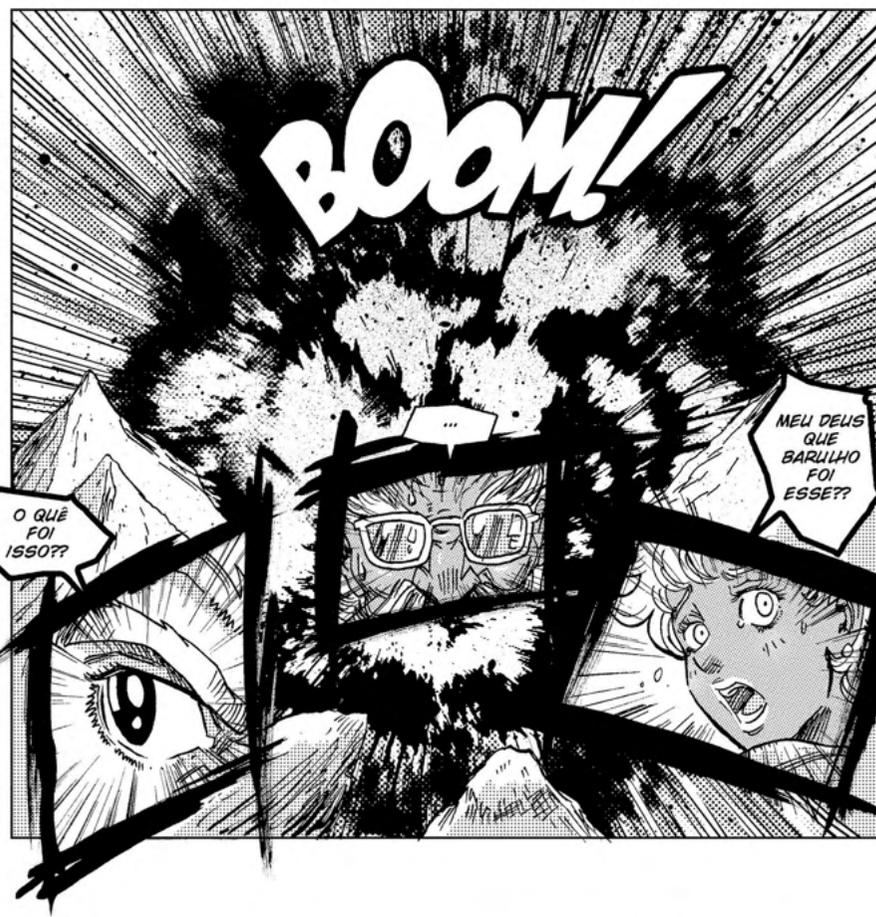


VOVÔ JONAS, O SENHOR TEVE SEUS MOTIVOS!!

NÃO SE PREOCUPE!



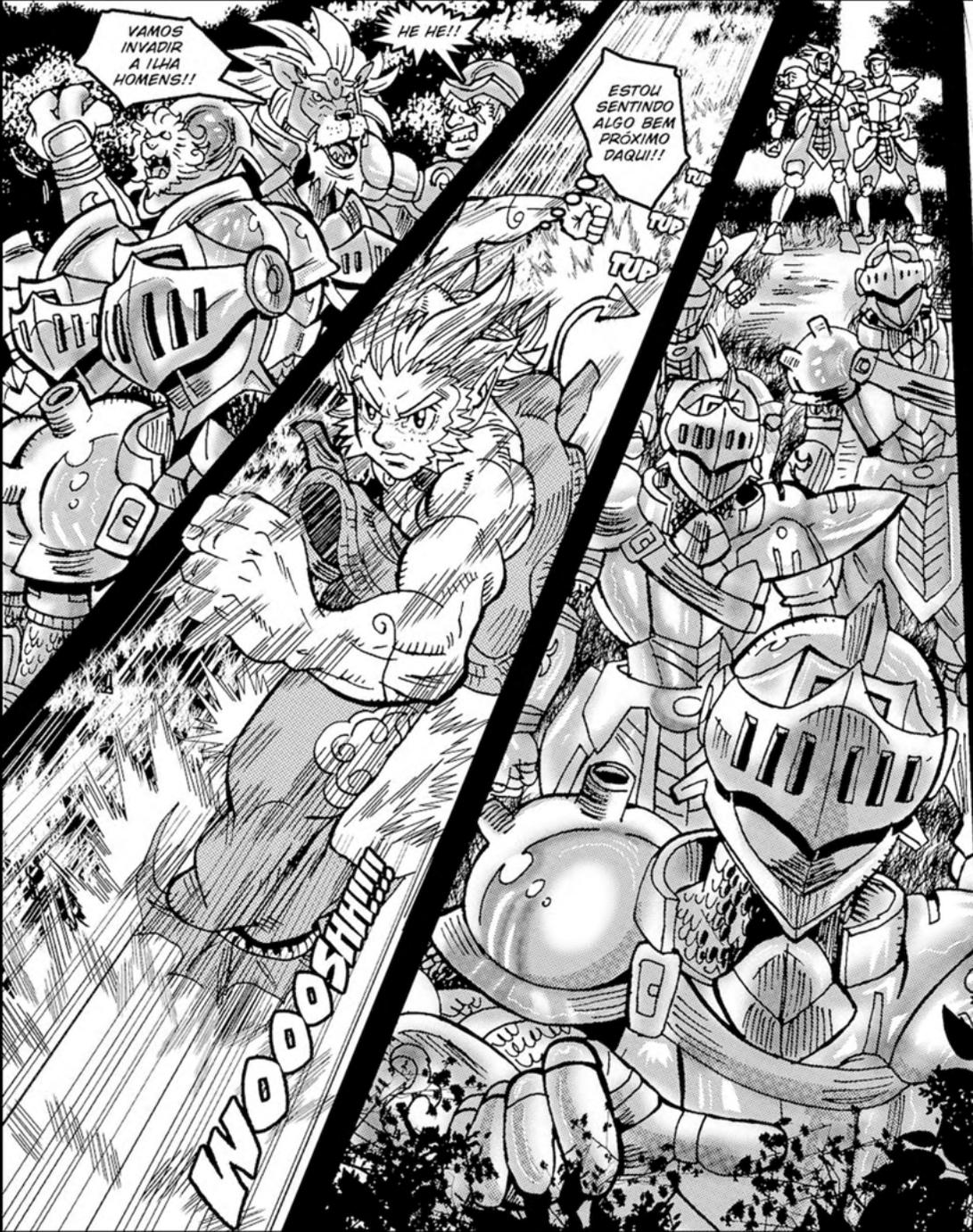
EU SEI, MAS CHEGOU A HORA DE VOCÊ SABER TUDO...

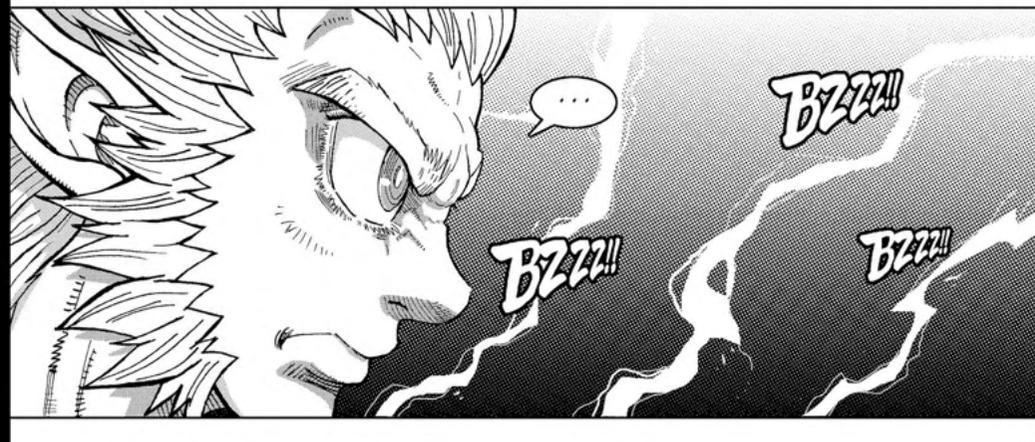
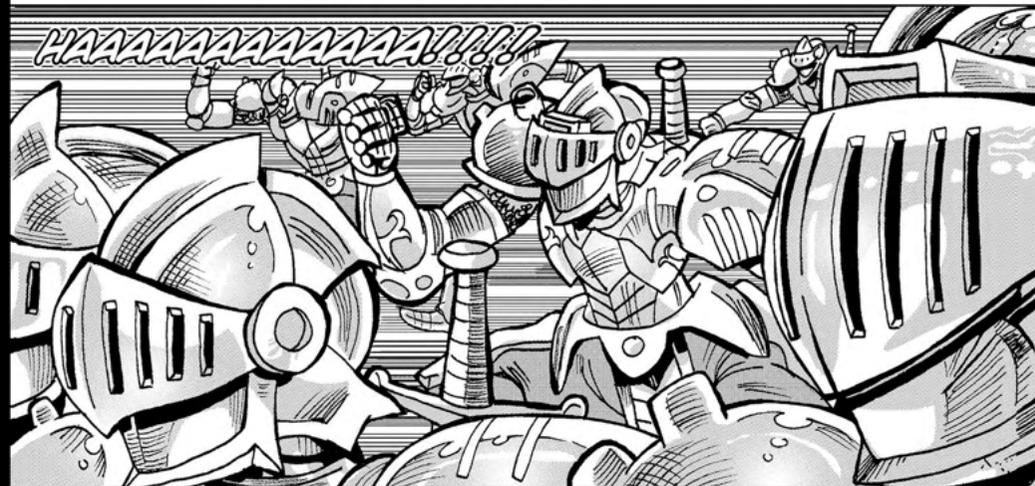


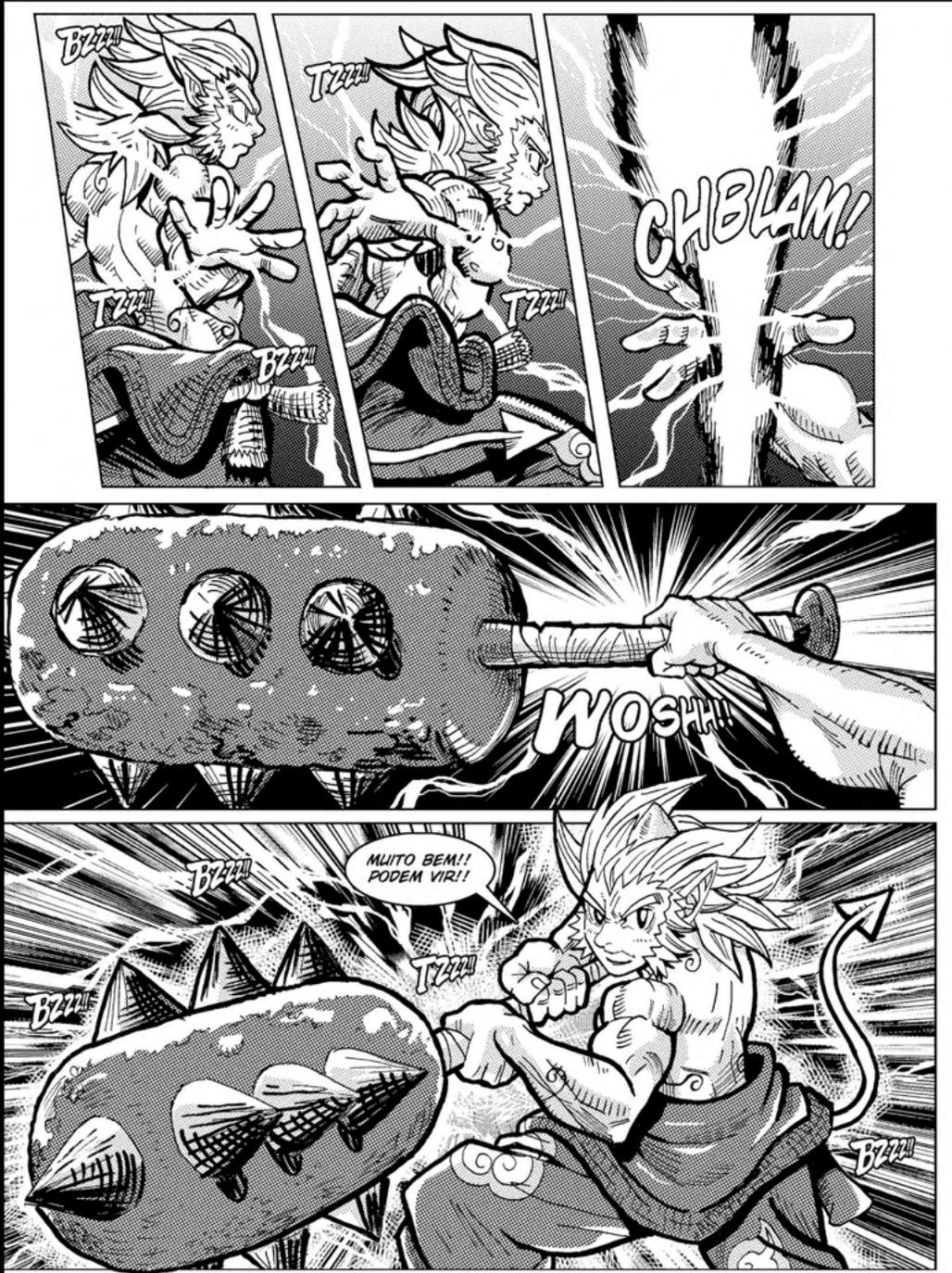
O QUÊ FOI ISSO??

MEU DEUS QUE BARULHO FOI ESSE??









CONTINUA...



Gostou? Leia mais em:
onigunmanga.carbonmade.com

Siga Oni-Gun no Facebook:
facebook.com/onigunmanga



TOKYO DEFENDER

東京ディフェンダー

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.