



TOKYO DEFENDER

東京ダイフェンダー

TOKYO DEFENDER

東京ディフェンダー

Defensores, feliz ano novo e próspero 2024. Como vocês devem saber, estamos na última edição em parceria com o Movimento RPG.

Quero agradecer por todo o apoio, ao longo das edições TD#22 até a TD#32. Demos um salto de qualidade absurdo, entregando quase mensalmente, uma revista digital de RPG para nossa comunidade. Mas o gattai será desfeito e cada equipe continuará seus projetos por conta.

Um especial abraço virtual ao Douglas Quadros e ao Raul Galli, de toda a nossa equipe.

Nós continuaremos a ficar hospedado no MRPG, com nossa área da Mega Liga Tokyo Defender. As edições desta união poderão ser adquiridas no site da MRPG Store.

Nesta edição, abordaremos o conceito de jogar contra os aventureiros, sendo você a Dungeon. Também vamos continuar a falar sobre as classes de personagens, agora sobre Ladinos. Temos mais um capítulo para expandir o próximo departamento da Universidade Baghatur. Temos muitas fichas, abordando as principais heroínas badass da ficção. E apresentaremos o mais cariosa dos Vilões, o Povo da Van.

Nos sigam nas redes sociais e acompanhem o Discord.

Wellington Botelho

WELLINGTON BOTELHO
Editor-Chefe

DOUGLAS QUADROS
Editor-Executivo

WELLINGTON BOTELHO
HENRIQUE "MORCEGO"
MAIKO "MYKING"
VITOR SOUZA
Colunistas

GISELE QUADRO
HENRIQUE SANTOS
PEDRO MAYWORM
SAULO DANIEL
DANILO NUNES
W. ANDERSON GOUVÊA
Colaboradores

MILTON DIOGO
RAUL GALLI
Diagramação

WELLINGTON BOTELHO
DOUGLAS QUADROS
RAUL GALLI
Revisão

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A
GUILHERME DEI SVALDI E KAREN
SOARELE DA JAMBÔ EDITORA

04

REGRAS EXPANDIDAS:
LADINOS

10

CENÁRIO:
UNIVERSIDADE BAGHATUR

13

GALERIA DE VILÕES:
VELHOS DA VAN

17

REGRAS EXPANDIDAS:
CHIKAROU

24

ADAPTAÇÃO:
HEROÍNAS BADASS



TENHA MAIS RPG!

BRASIL DRAGÃO

AVENTURAS • MAPAS • TOKENS • MONSTROS

ASSINE EM DRAGAOBRASIL.COM.BR

Defensores, sejam bem-vindos a mais uma aula sobre as clássicas funções de um grupo de RPG. Hoje vamos abordar a forma de se utilizar uma classe bem peculiar e que sempre chama atenção. As vezes, um grupo inteiro é vítima de uma sinistra armadilha preparada pelo Mestre, devido a falta de existir um Ladino na equipe, para sinalizar e desarmar tal engenho. O que seria da comitiva dos anões que foram até Erebor, sem Bilbo Bolseiro?

Aqui estão algumas características típicas associadas à classe de Ladino:

SÃO MESTRES DA FURTIVIDADE E DA OCULTAÇÃO. Eles podem se mover silenciosamente e se esconder nas sombras com facilidade.

SÃO HABILIDOSOS EM VÁRIAS ATIVIDADES relacionadas a ladrões, como abrir fechaduras, desarmar armadilhas e realizar furtos.

SÃO PROFICIENTES EM ATAQUES FURTIVOS, causando mais dano quando atacam adversários desprevenidos ou distraídos.

TÊM A CAPACIDADE DE EVITAR PARTE DO DANO de certos ataques, representando sua agilidade e habilidade em escapar de perigos.

TÊM ACESSO A UMA VARIEDADE DE TRUQUES E ARMADILHAS que podem utilizar em combate.

Além das habilidades furtivas, os Ladinos muitas vezes possuem **HABILIDADES SOCIAIS**. Eles podem ser carismáticos, bons em enganação e manipulação.

Geralmente usam **ARMADURAS LEVES**, permitindo-lhes movimentação ágil e silenciosa.

Também são **PROFICIENTES EM ARMAS FÁCEIS DE OCULTAR**, como adagas e bestas.

Essa gama de habilidades muitas vezes os tornam personagens intrigantes e úteis em uma variedade de situações dentro do jogo de RPG.

A palavra "ladino" tem origens que remontam ao latim vulgar, e em português tem suas raízes no verbo "latinus", que significa "pertencente a Latium". Posteriormente, a palavra evoluiu para o latim "lādīnus", que carregava a ideia de astúcia, esperteza ou engano. Ao longo do tempo, o termo foi adotado em várias línguas para descrever pessoas habilidosas, astutas ou espertas em contextos variados.

A associação de ladinos a roubos ou assassinatos em jogos de RPG, pode variar dependendo da interpretação do jogador, do mestre de jogo e do contexto da campanha. A classe de Ladino é geralmente caracterizada por pessoas habilidosas e peritas em atividades relacionadas à ladroagem, mas isso não implica necessariamente uma inclinação automática para atividades criminosas.

Alguns jogadores optam por representar Ladinos como heróis ágeis e astutos, especialistas em navegar por situações complicadas, enquanto outros podem escolher uma abordagem mais sombria, com personagens envolvidos em atividades mais questionáveis.

Portanto, a associação de Ladinos a roubos ou assassinatos dependerá das escolhas individuais durante a sessão. O importante é que a interpretação do Ladino seja consistente com a visão geral da história e o estilo de jogo do grupo.



Como jogar de
Ladino

A figura do ladino é frequentemente associada a personagens ágeis, astutos e habilidosos em atividades furtivas. Aqui estão alguns exemplos de personagens de várias mídias que compartilham características comumente atribuídas aos ladinos em jogos de RPG e fantasia:

ROBIN HOOD (LENDAS E FILMES): O lendário arqueiro Robin Hood é frequentemente retratado como um ladrão habilidoso que rouba dos ricos para dar aos pobres, destacando suas habilidades furtivas e seu caráter astuto.

LUPIN III (ANIME/MANGÁ): Arsène Lupin III, personagem de anime e mangá, é um ladrão carismático e ágil, habilidoso em escapar de situações complicadas e realizar roubos audaciosos.

EZIO AUDITORE (ASSASSIN'S CREED - JOGO DE VIDEOGAME): O protagonista da série "Assassin's Creed", Ezio Auditore, é um assassino habilidoso que incorpora muitas características associadas aos ladinos, incluindo furtividade, escalada e combate astuto.

BILBO BOLSEIRO (O HOBBIT): protagonista de "O Hobbit" de J.R.R. Tolkien, incorpora elementos de um ladino ao longo da história. Sua astúcia, habilidade de furtividade e uso do anel de invisibilidade destacam características típicas da classe.

Esses exemplos ilustram como a figura do ladino pode ser representada de várias maneiras em diferentes contextos e mídias, abrangendo desde ladrões carismáticos até assassinos astutos e especialistas em furtividade. Por ser uma personagem muito antiga, a lenda de Robin Hood é uma narrativa folclórica inglesa que se tornou uma das histórias mais conhecidas da literatura popular neste gênero. Embora existam várias versões e adaptações, a história central geralmente segue um arquétipo comum. Aqui estão os elementos fundamentais:

- A história geralmente se passa durante o reinado do rei Ricardo Coração de Leão, na Inglaterra do final do século XII.

- Robin Hood é retratado como um fora da lei habilidoso com arco e flecha, conhecido por roubar dos ricos e dar aos pobres.

- Ele está sempre liderando um grupo de seguidores leais, incluindo personagens como João Pequeno, Frei Tuck e Will Scarlet.

- O cenário principal da lenda é a Floresta de Sherwood, onde Robin e seus seguidores se escondem e planejam suas atividades.

- O xerife de Nottingham é comumente retratado como o principal antagonista de Robin Hood, representando a autoridade corrupta e injusta.

- Robin Hood é conhecido por seus atos de generosidade, atacando os agentes da lei corruptos, e distribuindo a riqueza entre os necessitados.

- Apesar de ser um fora da lei, Robin Hood muitas vezes é retratado como um defensor dos ideais nobres e como um crítico da corrupção entre a nobreza.

- Em algumas versões da lenda, Robin Hood se casa com sua amada Marian (também conhecida como Marion), uma donzela nobre que simboliza a justiça e a resistência contra a opressão.

A lenda de Robin Hood tem sido contada e recontada de várias maneiras ao longo dos séculos, em baladas, peças teatrais, romances, filmes e outras formas de mídia. Essa história ressoa por abordar temas como justiça social, resistência contra a opressão e a luta contra a corrupção.



Em jogos fora do gênero de fantasia medieval, personagens com características semelhantes às dos ladinos ainda podem ser encontrados. Aqui estão alguns exemplos de personagens com habilidades ladinas em configurações diferentes:

GARRETT (THIEF - SÉRIE DE JOGOS): o protagonista da série de jogos "Thief", ambientada em um mundo steampunk/stealth. Ele é um mestre ladrão e assassino que se destaca em furtividade, arrombamento e evasão.

AIDEN PEARCE (WATCH DOGS - SÉRIE DE JOGOS): da série de jogos "Watch Dogs", é um hacker habilidoso que utiliza suas habilidades para realizar atividades furtivas, roubo de informações e manipulação de sistemas eletrônicos.

SAM FISHER (SPLINTER CELL - SÉRIE DE JOGOS): é o protagonista da série "Splinter Cell", um agente especializado em espionagem e ações furtivas. Os jogos se enquadram no gênero de ação/stealth contemporâneo.

Esses exemplos ilustram como as características associadas aos ladinos, como furtividade, astúcia e habilidades em atividades de ladrões, podem ser aplicadas em diferentes ambientações e gêneros de jogos. Em muitos cenários futuristas, hackers podem ser equiparados aos ladinos em termos de habilidades e papéis na narrativa. As características tradicionalmente associadas aos ladinos, podem ser adaptadas para um contexto tecnológico e cibernético.

Existem paralelos entre Hackers e Ladinos:

- Hackers podem operar nas sombras da rede, realizando ações sem serem detectados, semelhante à furtividade física dos ladinos.
- Assim como os ladinos podem arrombar fechaduras, os hackers podem quebrar códigos de segurança e acessar sistemas protegidos.
- Habilidades de evasão digital e manipulação de rastreamento podem ser comparadas à capacidade de um ladino de escapar de situações comprometedoras.
- Ladinos muitas vezes são mestres em manipulação e engano, e hackers podem realizar atividades semelhantes ao manipular dados e informações.
- Tanto ladinos quanto hackers usam ferramentas especializadas para realizar suas tarefas, seja um kit de arrombamento físico ou software de hacking.
- Em cenários mais sombrios, hackers podem ser encarregados de "assassinar" dados, invadindo e destruindo sistemas virtuais, refletindo o aspecto mais sinistro dos ladinos.
- Assim como alguns ladinos são retratados como anti-heróis, hackers em cenários futuristas podem assumir papéis semelhantes, desafiando a autoridade estabelecida para alcançar seus objetivos.

Além dos jogos, existem alguns exemplos na Cultura Pop, que abordam os ladinos digitais:

MR. ROBOT (SÉRIE DE TV): A série explora o mundo dos hackers e incorpora elementos de furtividade, manipulação e ações clandestinas.

GHOST IN THE SHELL (ANIME/MANGÁ): Em um cenário cibernético, os personagens frequentemente realizam atividades que podem ser comparadas às de ladinos, incluindo hacking e espionagem digital.



Como vimos, a característica fundamental dos ladinos é que eles operam à margem da lei ou, em alguns casos, fora dos limites legais tradicionais. São frequentemente retratados como personagens que realizam atividades de arrombamentos, espionagem e outras ações que podem ser consideradas ilegais ou, pelo menos, moralmente ambíguas.

A natureza fora-da-lei dos ladinos muitas vezes os coloca em papéis de anti-heróis ou personagens com motivações complexas. Apesar de suas atividades ilícitas, alguns ladinos são movidos por um senso de justiça, agindo contra a corrupção ou a opressão, o que adiciona camadas de complexidade à sua caracterização.

Essa definição é comumente aplicada em contextos de jogos de RPG de mesa, literatura de fantasia e outros meios onde personagens ladinos são frequentemente encontrados. É importante notar que a interpretação exata do que é "à margem da lei" pode variar dependendo do cenário e das regras estabelecidas pelo sistema de RPG ou pela história em questão.

Embora o conceito de personagens furtivos e astutos, como os ladinos, seja frequentemente associado a ambientes eurocentrados e medievais, há influências culturais em outras partes do mundo que apresentam características semelhantes. Aqui estão algumas delas:

- Os ninjas japoneses são conhecidos por suas habilidades furtivas, técnicas de assassinato e atuação nas sombras. Eles compartilham algumas semelhanças com a ideia de ladinos em termos de agilidade, furtividade e habilidades especiais.

- No contexto histórico da Índia, os Thuggee eram grupos de criminosos organizados conhecidos por suas atividades furtivas e assaltos. Suas práticas eram muitas vezes secretas, e eles operavam de maneira clandestina.

- Na mitologia Mapuche, os Huallepen são seres astutos e brincalhões que muitas vezes enganam outros personagens mitológicos. Eles compartilham características de astúcia e habilidade comuns aos ladinos.

- Na tradição oral da cultura andaluza, especialmente na Espanha, os Lácaros são personagens folclóricos conhecidos por suas habilidades de trapaça e astúcia, muitas vezes protagonizando histórias onde enganam figuras autoritárias.

- Nas histórias da "Mil e Uma Noites", há contos de Cleptomaniacos do Kesh, personagens que praticam furtos habilidosos. Essas histórias apresentam elementos de engano e esperteza.

- Em algumas tradições do Oriente Médio, os Jinn, seres sobrenaturais, podem ser retratados como astutos e capazes de truques e enganar.

Embora as culturas ao redor do mundo possuam narrativas únicas e figuras específicas, a ideia de personagens astutos, furtivos e engenhosos é uma constante em muitas tradições mitológicas e folclóricas. Cada cultura tem suas próprias expressões dessas características em suas histórias e mitos.

Uma das principais características da classe de Ladinos, são que eles normalmente fazem parte de uma guilda de ladrões ou assassinos. Mas historicamente, as guildas eram associações de pessoas em uma determinada profissão ou ofício, formadas para regular e proteger os interesses dos membros dessa profissão. Elas desempenharam um papel significativo na organização da vida econômica e social durante a Idade Média e a Renascença na Europa. Aqui estão alguns aspectos-chave do conceito histórico das guildas:

- As guildas surgiram como organizações que reuniam artesãos, comerciantes ou trabalhadores de uma mesma profissão para regulamentar a prática dessa atividade. O objetivo principal era proteger os interesses dos membros da guilda.
- Guildas desempenharam um papel importante na formação de novos membros. Aqueles que desejavam ingressar em uma profissão muitas vezes passavam por um período de aprendizado como aprendizes antes de se tornarem mestres em sua área.
- As guildas estabeleciam padrões de qualidade para os produtos ou serviços associados à sua profissão. Isso visava garantir a reputação e a competência dos membros, bem como proteger o público consumidor.
- As guildas muitas vezes regulavam os preços dos produtos ou serviços para evitar a

concorrência predatória entre os membros. Isso era feito para manter um padrão de vida para os artesãos e comerciantes.

- Membros de uma guilda desfrutavam de solidariedade e proteção mútua. Isso incluía assistência financeira em tempos difíceis, apoio em disputas legais e defesa contra competidores externos.
- Algumas guildas detinham um certo monopólio sobre o exercício de uma profissão em uma área específica. Isso limitava o número de praticantes e regulava a concorrência.
- Além de suas funções econômicas, as guildas muitas vezes desempenhavam papéis sociais e religiosos. Elas organizavam festivais, cuidavam de membros doentes e ofereciam assistência em funerais.
- As guildas geralmente tinham uma estrutura hierárquica com mestres, aprendizes e, em alguns casos, intermediários. Mestres tinham o conhecimento e a habilidade avançados e muitas vezes eram responsáveis pelo treinamento de aprendizes.

Ao longo do tempo, com as mudanças sociais e econômicas, o papel das guildas evoluiu e, em muitos casos, diminuiu. No entanto, seu impacto na estrutura econômica e social durante períodos específicos da história europeia foi significativo.



Como estamos falando sobre ladinos, vamos abordar rapidamente dois personagens de uma das maiores histórias de aventura que envolvem um roubo. Em *O Hobbit*, temos Bilbo e Thorin, duas personagens protagonistas antagônicas, mas essenciais em tudo o que veio depois em relação ao gênero de fantasia.

Podemos considerar que todos os membros da Comitiva que foi a Erebor, eram de ladinos. Apesar de parecerem nobres, os anões liderados por Thorin viviam as margens da Sociedade da Terra-Média, em vista de seu antigo passado de glórias. Tomados pelo desejo de vingança contra Smaug, conseguem convencer Gandalf de que derrubar o poderoso dragão seria benéfico para todos, incluindo diminuir as forças do Inimigo que estava se movendo novamente.

A escolha de J.R.R. Tolkien de caracterizar Bilbo Bolseiro como um "ladino" em *O Hobbit* é um aspecto fascinante da construção de personagens e da narrativa. Tolkien, conhecido por suas complexas e ricas criações literárias, deu a Bilbo características de um ladino de uma maneira peculiar e cativante. Aqui estão algumas análises possíveis dessa decisão:

- Inicialmente, Bilbo é retratado como um hobbit típico, relutante em aventuras e mais inclinado a uma vida tranquila e confortável. No entanto, ao longo da história, ele desenvolve habilidades e características frequentemente associadas a ladinos.
- Tolkien quebra estereótipos ao escolher um personagem que não se encaixa no molde tradicional de um herói ou aventureiro. A jornada de Bilbo desafia as expectativas, mostrando que até mesmo aqueles inicialmente considerados "não ladinos" podem desempenhar papéis cruciais em uma aventura.

- Ao longo da jornada, Bilbo experimenta um significativo crescimento pessoal. Sua transformação de um hobbit caseiro para alguém capaz de enfrentar desafios, roubar o tesouro do dragão e confrontar adversidades, destaca o tema central de superação.

- Ao incorporar características de ladinos em Bilbo, Tolkien acrescenta diversidade de habilidades ao grupo de personagens, enriquecendo a dinâmica entre eles e permitindo que cada personagem contribua de maneira única para o sucesso da missão.

- A escolha de transformar Bilbo em um ladino pode tornar a narrativa mais acessível e envolvente para os leitores, pois adiciona elementos de suspense, surpresa e imprevisibilidade à história.

Já Thorin Escudo de Carvalho é um personagem complexo e central em "O Hobbit", representando os anões e liderando a expedição para retomar a Montanha Solitária e seu tesouro do dragão Smaug. Sua caracterização e a trajetória ao longo da história podem gerar opiniões diversas. Aqui estão alguns pontos para análise:

- A busca de Thorin pelo tesouro é motivada pela perda da riqueza de seu povo para Smaug. Sua motivação é profundamente enraizada em seu desejo de restaurar a glória e a riqueza dos anões de Erebor, refletindo a importância da herança cultural.

- Thorin tem um forte apego à Montanha Solitária, que é evidente em suas ações. Essa paixão, no entanto, pode ser interpretada como uma obsessão que o leva a tomar decisões questionáveis.

- O orgulho e a teimosia de Thorin são traços marcantes. Isso é evidente em sua relutância em compartilhar o tesouro com os elfos e os homens, mesmo quando enfrentam ameaças comuns.



- A dinâmica entre Thorin e Bilbo é complexa. Inicialmente desconfiado e relutante em aceitar Bilbo, Thorin eventualmente reconhece o valor do hobbit. No entanto, sua ambição e desconfiança prejudicam a relação.

- À medida que a história avança, especialmente após a morte de Smaug, a ambição de Thorin e seu desejo pelo tesouro levam a conflitos com os outros personagens e contribuem para seu declínio moral.

- Thorin sacrifica sua vida na Batalha dos Cinco Exércitos em defesa da Montanha Solitária. Esse ato pode ser interpretado como uma tentativa de redenção, indicando uma compreensão tardia das consequências de suas ações.

Como Thorin Escudo de Carvalho era um guerreiro anão, ele estava mais à figura de um Paladino. Podemos considerar suas motivações, a complexidade de seu caráter e como suas escolhas afetam a trama. As opiniões sobre ele podem variar, e algumas pessoas podem ver suas ações como nobres em busca da recuperação da herança anã, enquanto outras podem destacar seu orgulho prejudicial e suas consequências.

Quando Gandalf transforma Bilbo em um ladino, inicialmente o único de "profissão" do grupo, foi uma ideia que nunca agradou Thorin. No começo, existe muita tensão entre o honrado anão e o curioso hobbit, que somente vira amizade e lealdade, quando as habilidades e a coragem de Bilbo surgem salvando a todos.

Desde o começo, podemos ver o conflito entre Ordem e Caos, que já mencionei no texto sobre Paladinos. Quando existem essas duas classes num grupo de RPG, a dicotomia entre elas sempre causará problemas que o mestre deverá conciliar para o bem da narrativa. J.R.R. Tolkien usou isso como combustível para sua história, mostrando para nós a alma e a psique das personagens. Quando tudo parecia ter acabado bem, vemos que o anão que até então era honrado, resolve começar uma guerra contra os humanos e os elfos, que também eram prejudicados por Smaug. E mesmo sendo Bard, o arqueiro da Cidade-la que mata Smaug, ele não aceita negociar. Mas quando Bilbo "reclama" a Pedra Arkhen como sua parte do tesouro, todo o preconceito e ganância de Thorin explodem, iniciando um conflito entre os povos, que acaba virando um Guerra de Cinco Exércitos.

Na mitologia grega, Autolykus é conhecido como o filho de Hermes, o mensageiro dos deuses, e Quione, uma ninfa. Seu nome, em grego, significa "lobo próprio" ou "aquele que é lobo por si mesmo", refletindo sua habilidade como ladrão astuto.

Era considerado o mestre dos ladrões e trapaceiros, sendo capaz de roubar qualquer coisa sem ser detectado. Ele também era conhecido por suas habilidades em enganar e por sua destreza em fugir de situações complicadas. Além disso, também era associado à arte da caça e do arco e flecha. Sua figura mitológica não é tão proeminente quanto alguns outros personagens, mas ele desempenha papéis interessantes em algumas histórias, muitas vezes interagindo com heróis gregos como Odisseu e Hércules.

Sua linhagem divina, conferiu não apenas habilidades astutas, mas também uma ligação com o mundo divino e uma aura de charme, características que frequentemente são incorporadas em representações modernas do personagem em diferentes mídias, incluindo séries de TV como Xena e Hércules.

Para criar uma ficha de RPG para o personagem Autolykus, vamos considerar as seguintes características:

Autolykus (2011)

72 15 R3 Al pd71

15 ps 15 pm5

TIPO DE DANO: Corte (F), Perfuração (PdF).

KIT: Ladino (completo). [2]

VANTAGENS: Humano (Versatilidade), Boa Fama, Invisibilidade.

PERÍCIAS: Crime., Manipulação.

EQUIPAMENTO: Adaga envenenada, Capa de invisibilidade (uso limitado), Ferramentas de arrombamento, Bolsa de truques com itens surpreendentes.

Criar uma ficha de Dungeons & Dragons 5ª Edição para Autolykus é uma tarefa divertida. Aqui está uma versão simplificada para representar o astuto ladrão:

Autolykus

RAÇA: Humano | **CLASSE:** Ladino | **NÍVEL:** Adequado ao Grupo

ANTECEDENTE: Artista Itinerante

FORÇA: 10 | **DESTREZA:** 16 | **CONSTITUIÇÃO:** 12

INTELIGÊNCIA: 14 | **SABEDORIA:** 12 | **CARISMA:** 16

PERÍCIAS:

- Acrobacia
- Furtividade
- Atuação (para suas encenações e truques)
- Enganação

TALENTOS:

- Especialização em Arma: Adaga.
- Roubo: Concede proficiência com ferramentas de ladrão e habilidade de desarmar armadilhas.
- Esquiva Sobrenatural: Pode esquivar-se de efeitos que normalmente exigiriam um teste de resistência de Destreza.

TRUQUES:

- Bolsa de Truques: Pode realizar truques impressionantes para distrair ou confundir.
- Falar com Animais: Para se comunicar com seus amigos de quatro patas.

EQUIPAMENTO:

- Adaga envenenada.
- Capa de invisibilidade (uso limitado).
- Ferramentas de ladrão.
- Bolsa de truques (itens diversos).
- Roupas elegantes.

ANTECEDENTE:

- Traço de Personalidade: Sempre tenho um truque na manga.
- Ideal: A diversão é o mais importante - nada supera o espetáculo.
- Vínculo: Sempre deixo uma saída para escapar - é assim que eu sobrevivo.
- Defeito: Sou propenso a exageros e a contar histórias grandiosas.

Criar uma ficha de Dungeons & Dragons 5ª Edição para Autolykus é uma tarefa divertida. Aqui está uma versão simplificada para representar o astuto ladrão:

Portanto, seja você um jogador da classe de Ladino ou o Mestre da sessão de RPG, utilize bem todas essas informações apresentadas, para que a narrativa que está sendo contada fique ainda mais rica e envolvente.

Particularmente, quando meus jogadores, sejam o Ladino ou de outra classe, começam a caminhar para um lado menos heróico e mais criminal, lembro que existem consequências que precisarão ser tratadas mais para frente. Sair matando e roubando, deixando uma trilha de crimes, faltamente atrairá NPCs que buscam vingança e justiça. As vezes, tais ações ilegais podem ser algo válido para narrativa, mas o grupo terá que lidar com isso de forma unida, seja protegendo esta personagem ou entregando ela as autoridades.

Obrigado por lerem até aqui, nos vemos na próxima matéria. Vamos abordar a classe dos Monges.

WELLINGTON BOTELHO, PROTEGENDO SUA CARTEIRA DA BATIDA DOS LADINOS QUE ESPREITAM NAS SOMBRAS

UNIVERSIDADE BAGHATUR

DEPARTAMENTO DE ESTUDOS MICROVERSAIS

Na Tokyo Defender #16, você conheceu a Universidade Baghatur, uma instalação muito especial capaz de gerar supersoldados de várias naturezas. Tudo começou como uma convenção científica com os maiores gênios russos do final do século XIX apresentando suas pesquisas mais inusitadas que, com o patrocínio

da família real Romanov, se transformou em uma fábrica de seres sobrenaturais. Entenda mais sobre este microcenário clicando [aqui](#). A Universidade Baghatur foi pensada de modo a se encaixar em praticamente todos os cenários contemporâneos que você esteja jogando em sua mesa.

Na matéria original, foram detalhados os cinco Departamentos originais de geração de supersoldados, cada um deles lidando com um dos vários mistérios que a ciência convencional ainda não respondeu. Começando na edição de junho e indo até a próxima edição, você conhecerá as mais recentes adições à Universidade Baghatur, quatro Departamentos inaugurados apenas no século XXI!

NOTA: com a criação dos novos Departamentos, algumas modificações precisam ser realizadas nos Departamentos já explicados na TD #16:

- As Vantagens Únicas Fintroll e Meio-Dríade não fazem mais parte do Produto Macrobiótico.
- A Vantagem Única Múmia não faz mais parte do Produto Teratótrofo.
- Personagens Quantacínéticos, Ecorrizomáticos e Neurofílicos não podem mais utilizar magias que lidem com plantas (como Arma de Allihanna, Armadura de Allihanna, e Criação de Frutas e Vegetais) e nem com alteração de tamanho (Mikron, Megalon e Megalon Superior).

DEPARTAMENTO DE ESTUDOS MICROVERSAIS

Desde a Antiguidade, o conceito de “átomo” já existia, embora de maneira filosófica e não científica na Grécia – o termo foi cunhado pelo grego Demócrito e registrado pelo romano Lucrecio, permitindo que tal conceito atravessasse a Idade Média sem se perder no tempo. Os hindus também possuíam seu próprio conceito de “átomo” junto a uma percepção de que todos vivem sobre o casco de uma “tartaruga-mundo”, que

por sua vez está posicionada sobre outra tartaruga-mundo, e sobre outra, indefinidamente. Esta percepção hindu abria a oportunidade para se conjecturar que cada tartaruga-mundo possuísse suas próprias civilizações, sem nem mesmo serem capazes de uma civilização saber de civilizações presentes em outras tartarugas-mundo que não sua própria. No entanto, a limitação científica e tecnológica de sua época impedia o estudo microscópico ou mesmo no pensamento sobre o que apenas futuramente receberia o nome de realidades recursivas e nas citações da coleção “Segredo dos Segredos” sobre civilizações minúsculas vivendo no ar e na água.

No século XI, o estudioso islâmico Ibn al-Haytham publicou seu Livro de Ótica, proporcionando as bases para a construção de lentes de aumento, óculos, microscópios e telescópios, assim como permitindo que Christine de Pizan e Giambattista della Porta considerassem a existência de um microverso habitado em suas próprias obras. No século XVI, o acesso à visão microscópica foi uma revolução no imaginário da época, capaz de inspirar, por exemplo, o escritor britânico Francis Bacon a considerar a ciência do encolhimento de seres em seu “*Sylva Sylvarum*”, mas também à descoberta do elétron em 1897 por J.J. Thomson.

Nesta mesma época, ocorria a Conferência de São Petersburgo e três estudiosos russos desejavam mostrar sua grande descoberta derivada dos estudos da microscopia e da teoria atômica: Valery Bryusov (escritor e historiador), Nikolai Fyodorovich Fyodorov (filósofo e futurologista) e Konstantin Tsiolkovsky (cientista de foguetes) conseguiram construir um microscópio com potência suficiente para revelar um microverso dentro de seu próprio mundo – mais que isso, foram



capazes de contatar um ser deste mundo. No entanto, a Conferência tinha como exigência a mostra ao vivo de uma entidade ligada a uma descoberta.

Rejeitados pela comissão de aprovação da Conferência devido à limitação tecnológica, os três estudiosos continuaram realizando seus experimentos ligados ao microverso, e apenas no começo da década de 1920 Valery e Konstantin foram capazes de aumentar ou reduzir o volume da matéria de maneira a projetar objetos e pessoas dentro ou fora do microverso através do uso de neutrinos que alteravam as órbitas dos elétrons de todos os átomos de um ser. Finalmente trouxeram a entidade a seu macroverso e contataram a Universidade Baghatour. Infelizmente, Nikolai já tinha falecido e não teve a oportunidade de celebrar o sucesso de seus estudos com seus companheiros – boatos na Universidade dizem que em vez de morrer, Nikolai teria usado o canhão de neutrinos para viver no Microverso.

No entanto, a presença da entidade desencadeou uma miríade de fenômenos caóticos e altamente destrutivos à volta, obrigando os três amigos a confiná-la permanentemente em uma câmara cuja tecnologia deriva do canhão de partículas. A Universidade prontamente os acolheu para que continuassem suas experiências ligadas ao microverso e pudessem fornecer seus conhecimentos aos interesses da Khlysti.

1.8. ENTIDADE ATOBIÓTICA

Trazida ao laboratório dos três companheiros, a habitante do microverso já era chamada de Animula pelos pesquisadores, mas finalmente foi capaz de se apresentar ao entrar no macroverso, revelando se chamar Lylda. Ela explicou ser uma espécie de princesa em seu mundo chamado Mikrovselennaya, e também pessoalmente responsável pela pequena lua que a orbitava ininterruptamente – segundo ela, a lua também é habitada e possui sua própria princesa Lylda, esta também orbitada por outra lua, em uma lógica fractal infinita.

Desprovida de vestimentas, Lylda parece ser feita de apenas uma substância plasmóide multicolorida com ondulações destas cores por seu corpo todo o tempo, que mantém uma silhueta tridimensional feminina de longos cabelos ondulantes. Cada cor é na verdade uma força atômica e subatômica – por esta razão, a simples presença de Lylda no macroverso é capaz de gerar fenômenos catastróficos pelo excesso de eletromagnetismo, gravidade e outras manifestações quânticas nesta concentração.

Preso contra sua vontade e se sentindo traída pelos humanos, Lylda busca desesperadamente uma oportunidade de se libertar e usar o canhão de partículas para trazer todo o seu exército para o macrocosmo, causando imediatamente um evento de proporções apocalípticas.

Diferente dos outros Produtos apresentados na matéria original da Universidade Baghatour, um dos Produtos desta Entidade não possui equivalente direto em nenhuma Vantagem Única (VU) já apresentada, exigindo a criação de uma nova VU para um destes Produtos.

1.8.1. PRODUTO REFTOMÉTRICO

Embora a descoberta oficial dos neutrinos tenha sido razoavelmente recente, os estudiosos do Microverso já tinham a compreensão de que existia uma força universal capaz de influenciar na expansão ou redução de volume de qualquer ser material mesmo sem alteração de pressão e temperatura. Eles já acompanhavam paralelos em mitologias e no imaginário humano, que tinham esta percepção mesmo sem nenhum acesso a tecnologia ou ciência. O exemplo mais notório é o do espírito córnico Spriggan, capaz de crescer ou encolher de acordo com sua própria vontade, embora existam relatos de seres semelhantes entre os Ainu japoneses (Koro-pok-guru), ameríndios setentrionais (Nimerigar, Pukwudgie), islandeses (Huldufólk) e filipinos (Duwendes). Através do bombardeamento gradual e controlado de neutrinos durante a gestação, o ser nascido terá a capacidade de controlar o diâmetro máximo da órbita de todos os elétrons nos átomos de seu corpo.

Um personagem Reftométrico deve gastar pelo menos 2 pontos entre os superpoderes Crescimento, Densidade, Encolhimento e Intangível.

1.8.1.1. SUBPRODUTO ANADIASTÁTICO

Ainda analisando a capacidade de aumentar ou diminuir seres, houve uma grande compilação de seres mitológicos e folclóricos capazes de realizar tal proeza não necessariamente sobre si mesmos, mas sobre outros seres. Estórias sobre seres com esta capacidade

de inata existem na Noruega (os Tomte), Roma Antiga (o Catoblepas), japoneses (espíritos das montanhas), ameríndios setentrionais (a Wanawutka) e havaianos (os Menehune), bem como maldições específicas impostas por seres como a Bruxa de Edimburgo, os Nibelungos, Thor, Kuan Yin e Indra. O método de bombardeamento de neutrinos é o mesmo do Produto Reftométrico, embora realizado sobre seres que não estão mais em fase gestacional.

Um personagem Anadiastático deve gastar pelo menos 2 pontos em Implemento apenas entre as seguintes magias: Mikron, Megalon e Megalon Superior.

1.8.2. PRODUTO MICROLAÓSIÓ

Com o entendimento do uso preciso do canhão de neutrinos e a partir das poucas informações coletadas em conversa com Lylda e suas observações sobre o microverso por décadas, o Departamento finalmente foi capaz de reproduzir seu próprio microverso – batizado de mesoverso por estar em uma proporção intermediária do macroverso e do descoberto microverso. Eles assim puderam entender como bombardeios aleatórios de neutrinos vindos do espaço sideral sobre a Terra acabou por gerar seres chamados nas lendas de Abatwa (africanos subsaarianos), Pelesits (malaios), Schtroumpfs (belgas), Patupaiarehes (maoris) e Aluxes (maias).

MICROLAÓSIÓ (O PONTOS)

MODELO ESPECIAL: A menos que se colectione miniaturas de objetos, é realmente difícil conseguir roupas, armas, instrumentos e veículos para personagens Microlaósios (a não ser apenas em suas próprias civilizações).

ESCALA MUSHI: Com relação à escala Ningen da maioria dos personagens, todos os efeitos são divididos por 1.000 – ou seja, mesmo que o personagem Microlaósio cause 2.000 pontos de dano, um personagem comum de escala Ningen terá sofrido apenas 2 pontos de dano. O mesmo vale para cálculo de defesa e locomoção. No entanto, todos os testes ligados a esquivas recebem um bônus de +4 (personagens com Visão Aguçada eliminam este bônus ao enfrentarem o personagem Microlaósio).

MAESTRIA NO CRIME. Para personagens Microlaósios, a perícia Crime é adquirida automaticamente. Isso se deve ao fato de que uma criatura com tamanho tão diminuto terá sempre vantagem para se mover sem ser detectado por seres de escalas maiores, e também terá acesso privilegiado a mecanismos para desarmar armadilhas, arrombar fechaduras e detectar pistas e pegadas que para eles são mais destacadas. Além disso, cada vez que comprar a vantagem Perito para especializações de Crime, poderá selecionar duas especializações desta Perícia em vez de apenas uma.

1.8.2.1. SUBPRODUTO MEIOMATÁXICO

Apesar de menções sobre a visita a seres minúsculos em um submundo mencionados no Épico de Gilgamesh e no Rigveda, apenas no século XI a estória japonesa “O Conto do Cortador de Bambu” revelou pela primeira vez um dispositivo para encolher a ponto de visitar um posto avançado do microverso instalado dentro de um ramo de bambu específico perto de casa. Somente em 1627 o livro “Sylva Sylvarum” de Francis Bacon é lançado com mais rigor científico na abordagem sobre o encolhimento para visitação do microverso, seguido por Ray Cummings em 1922 com seu “A Garota no Átomo Dourado”. Um procedimento diferenciado no bombardeamento de neutrinos sobre o indivíduo o tornará capaz de diminuir da escala macro para a micro, projetando-o diretamente dentro do Microverso de onde veio Lylda.

Um personagem Meiomatáxico deve comprar a vantagem Implemento (Teleportação Planar), mas que só funcionará para acessar o Microverso e o Macroverso.

Gostou deste novo Departamento e seus supersoldados? Aguarde o próximo Departamento e não deixe de baixar sua Tokyo Defender #16 para conhecer a Universidade Baghatur caso ainda não tenha lido essa matéria!

HENRIQUE “MORCEGO” SANTOS

VELHO DA VAN

Kit de Boss

EXIGÊNCIAS: NPC Chefe de Fase, 12+ pontos de personagem, Grunts!

FUNÇÃO: Dominante, Atacante

Um Velho da Van clássico é aquele boss chatonildo que dá um trabalho da mulesta pra derrotar, isso se o lazarento não fugir antes ou se não der TPK. Podem ser monstros inteligentes ou pessoas, mas SEMPRE darão trabalho extra pra derrubar.

EU SOU BRABO!: você pode comprar um acerto crítico em uma rolagem pagando 5 PMs, em vez de 1 PE.

EU SOU CHATO!: você tem mais PVs que a média (R×7 PVs) e, caso passe no Teste de Morte, pode gastar 2 PMs e recuperar instantaneamente metade dos PVs que tinha no começo da Cena.

EU SOU SEBOSO!: a cada 3 PMs gastos adicionalmente, induz um redutor cumulativo de -1 no teste de R do alvo contra alguma Vantagem, Magia ou Poder que usou nele (até R-3 gastando 9 PMs adicionais).

EU SOU VAGABUNDO!: 1 vez por combate, você pode escolher um alvo para atacar de modo cruel por 2 PMs, ignorando sua Esquiva e H na FD ou sua A na FD.

EU VOLTAREI!: você ganha +3 no teste de Fuga, pagando 1 PM.



KITS PARA NPCS CHEFES DE FASE

COBRADOR DA VAN

Kit Avançado de Boss

EXIGÊNCIAS: Velho da Van, 18+ pontos de personagem, Insano Megalomaníaco

FUNÇÃO: Dominante, Atacante

Se o Velho da Van é um tenente ou capitão, o Cobrador da Van é um general arretado de ruim. Campanhas mais longas podem levar o grupo a se defrontar com essa figura. Esse Kit é gratuito para NPCs que atendam às exigências e tenham, ao menos, 3 Poderes de Velho da Van, sendo "Eu Voltarei!" um Poder desnecessário, pois, seu orgulho desgraçado o fará ter imensa vergonha de fugir ante qualquer inimigo! Um Cobrador da Van pode usar "Eu Sou Vagabundo!" até H vezes por Combate.

PODERTITÂNICO: gastando 15 PMs, sua próxima ação (teste, FA, FD, magia etc.) torna-se 1 Escala superior.

TERROR ALUCINANTE: você pode conjurar a magia Pânico pelo custo normal em PMs. Se conhecer essa magia e puder conjurá-la, pode escolher entre conjurar pela metade do custo em PMs ou causar um redutor adicional de -1 no teste de R do alvo.

OPRESSÃO TIRÂNICA: gastando 2 PMs por alvo e 1 ação, você obriga todos a até Rx10m de você a passar num teste de R para não sofrer um redutor H-1 até o fim da Cena.

RAPIDEZ ESTONTEANTE: você ganha a Vantagem Aceleração. Se já a tiver, passa a realizar 1 ação e 3 movimentos ou 2 ações por rodada, até o fim da Cena, gastando 2 PMs para ativar.

ENERVAR LACAIOS: gastando 1 ação e 3 PMs por alvo, você pode conceder F+2 e R+1 (afeta PVs e PMs) a cada laçao seu (Grunt, Aliado ou Familiar) presente na Cena, até o fim desta (se o laçao tiver Fúria, esta é ativada).

SACRIFICAR LACAIO: gastando apenas 1 movimento, você pode trocar de lugar com um laçao seu (Grunt, Aliado ou Familiar) para receber um ataque, magia ou poder no seu lugar. O laçao deve estar no alcance de um ataque corpo a corpo seu.

LACERAÇÃO SANGUINÁRIA: sempre que acerta um ataque crítico ou quando usa "Eu Sou Vagabundo!" e acerta, todos os seus inimigos devem passar num teste de R para não perderem sua próxima ação impressionados com a brutalidade sanguinolenta do seu ataque impiedoso.

MISTÉRIO MACABRO: você tem 1 Poder Único de Monstro (1 adicional, se já for Monstro) e pode acessá-lo gastando 1 ação completa e 5 PMs; dura até o fim da Cena.



Era das ARCAS

A PRIMEIRA (E MAIS DIVERTIDA)
LIGHT NOVEL DE **3DET VICTORY!**



Arco em dois volumes | jamboeditora.com.br

CHIKAROU

DUNGEONS COMO PERSONAGENS

De acordo com a mitologia romana, todo lugar é protegido por uma entidade chamada “genius loci”, incapaz de se comunicar com as pessoas que o frequentam, mas com a habilidade de influenciar os fenômenos que ocorrem ali. Para esta mitologia, as “boas vibrações” de um lugar nada mais são do que o reflexo do humor desta entidade, que também se reflete na temperatura, estado de limpeza e outros fatores. Aí vem a questão: será que uma dungeon teria seu próprio genius loci ou um grupo deles atuando para proteger seus cômodos e corredores contra desprezíveis saqueadores, quer dizer, “aventureiros intrépidos”?

Pois aqui oferecemos uma abordagem de como utilizar as regras de 3D&T Alpha para montar seu próprio chikarou (uma dungeon-personagem) e jogar com ele contra criaturas que venham a invadir seus domínios.

MISSÃO DE UM CHIKAROU

Jogar sendo um chikarou exige não apenas entendimento do sistema 3D&T Alpha, mas também a mente aberta para compreender o que é ser um chikarou. Chikarous não se movem (geralmente), não se comunicam, não possuem a necessidade de socialização ou de valorização do próprio ego. De forma muito mais determinista que uma Devoção, um chikarou apenas existe para sobreviver e proteger o que ele abriga dentro de si.

Vencer crawlers (como serão chamados os personagens/invasores a partir de agora) ao fazê-los fugir de seus aposentos ou mesmo levando-os à morte são formas de ganhar Pontos de Experiência. Ou seja, a partir de agora, toda vitória no chikarou que daria PEs aos crawlers na verdade se torna ganho de Experiência do chikarou no caso de derrota dos crawlers.

Crawlers, obviamente, têm a missão de vencer os chikarous mesmo que não saibam que estejam enfrentando unidades independentes de um complexo. Crawlers vencem chikarous não quebrando suas paredes e móveis, mas sim vencendo os desafios lá apresentados. Podem ser monstros a se vencer em batalha, enigmas para decifrar, passagens secretas a encontrar, prisioneiros para libertar etc.

Os Pontos de Vida de um chikarou não são realmente uma escala que mede quanto dano físico o chikarou pode sofrer, mas sim uma escala de quanto dos desafios é vencido. Cada desafio vencido representa a perda de 1 PV – porém, o cálculo de quantos PVs um chikarou tem é explicado mais abaixo.

O COMPLEXO

Da mesma forma que crawlers se reúnem em grupos, equipes ou parties, chikarous fazem parte de complexos. Uma verdadeira dungeon possui diversos cômodos e corredores, enquanto os chikarous aqui citados são apenas uma unidade de uma dungeon completa. Os membros de um complexo possuem algo que pode ser considerado uma mente coletiva, sabendo o que ocorre nos corredores e cômodos de todos.

E da mesma forma como os crawlers possuem papéis de combate, chikarous também possuem:

Chikarous Atacantes são aqueles preparados para causar dano direto nos crawlers, seja através de monstros e inimigos que estejam dentro dela, seja através de armadilhas.

Chikarous Baluartes são fontes de algo que protege todo o complexo ou atrapalha os crawlers independentemente de onde dentro do complexo eles este-

jam. Entre possíveis exemplos interessantes, está a câmara de onde a Rainha Alien bota seus ovos, ou onde fica um artefato poderoso que irradia energia negativa constante contra todos os crawlers.

Chikarous Dominantes são até que bem fáceis de se identificar, pois são aqueles com recursos para atrasar, paralisar e prender os crawlers. Areia movediça, névoa densa, escuridão mágica e outros elementos semelhantes fazem parte das possibilidades.

Chikarous Tanques são basicamente uma barreira física para impedir os crawlers de acessarem outro corredor ou outro cômodo. Muralhas de rochas especiais, portas imunes a dano não-mágico e outros são possibilidades.

CARACTERÍSTICAS PARA CHIKAROUS

Importante ressaltar que todo chikarou está na escala Ningen, uma vez que toda a interação do chikarou com os crawlers é sempre (ou quase sempre) nivelada – chikarous não são geralmente um cômodo para ser demolido. Se tratado unicamente desta forma, então o chikarou precisa ser encarado como um construto em escala Sugoi.

As Características dos chikarous funcionam um pouco diferente das Características dos crawlers:

FORÇA é usada como forma direta para causar dano através de armadilhas ou medidas de segurança instaladas no chikarou.

HABILIDADE representa o valor para o chikarou realizar seus testes da mesma forma como faria um crawler, e também pode influenciar em certas vantagens e desvantagens explicadas mais abaixo.

RESISTÊNCIA serve para gerar os PVs e PMs exatamente como com os crawlers, embora o cálculo seja diferente: PMs são calculados da forma original como $R \times 5$, mas PVs são calculados com $R \times 1$ – ou seja, um chikarou tem PVs em quantidade exatamente igual ao valor de R. Por isso mesmo, é proibido ao chikarou possuir R abaixo de 1. A Resistência não reflete o tamanho do chikarou – veja abaixo a vantagem Tripulação.

ARMADURA representa o nível de desafios dentro de si. Por exemplo, um chikarou de A3 pode significar um bloco a ser movido com F3, um painel a ser desativado com H3, e assim por diante.

PODER DE FOGO representa a capacidade do chikarou em afetar locais adjacentes – cômodos conectados por portas ou outras formas de acesso, corredores etc. Às vezes, um chikarou não oferece algum desafio direto dentro de seu aposento, mas atua protegendo seu entorno. Importante ressaltar que nenhum aposento que não seja diretamente conectado a ele pode ser beneficiado por seu PdF. E como nenhum chikarou é um corredor, o PdF é a única forma de se garantir desafios nos corredores do Complexo.



VANTAGENS E DESVANTAGENS DOS CHIKAROUS

Como é de se esperar, vantagens e desvantagens atuam de maneira diferente para chikarous se comparado com crawlers. Chikarous oferecem desafios aos crawlers, e isso se reflete em como suas vantagens e desvantagens funcionam. Em certos casos, uma vantagem comprada por um chikarou servirá para caracterizar os desafios oferecidos; em outros casos, a vantagem não será nada mais que uma exigência para que os crawlers superem o desafio.

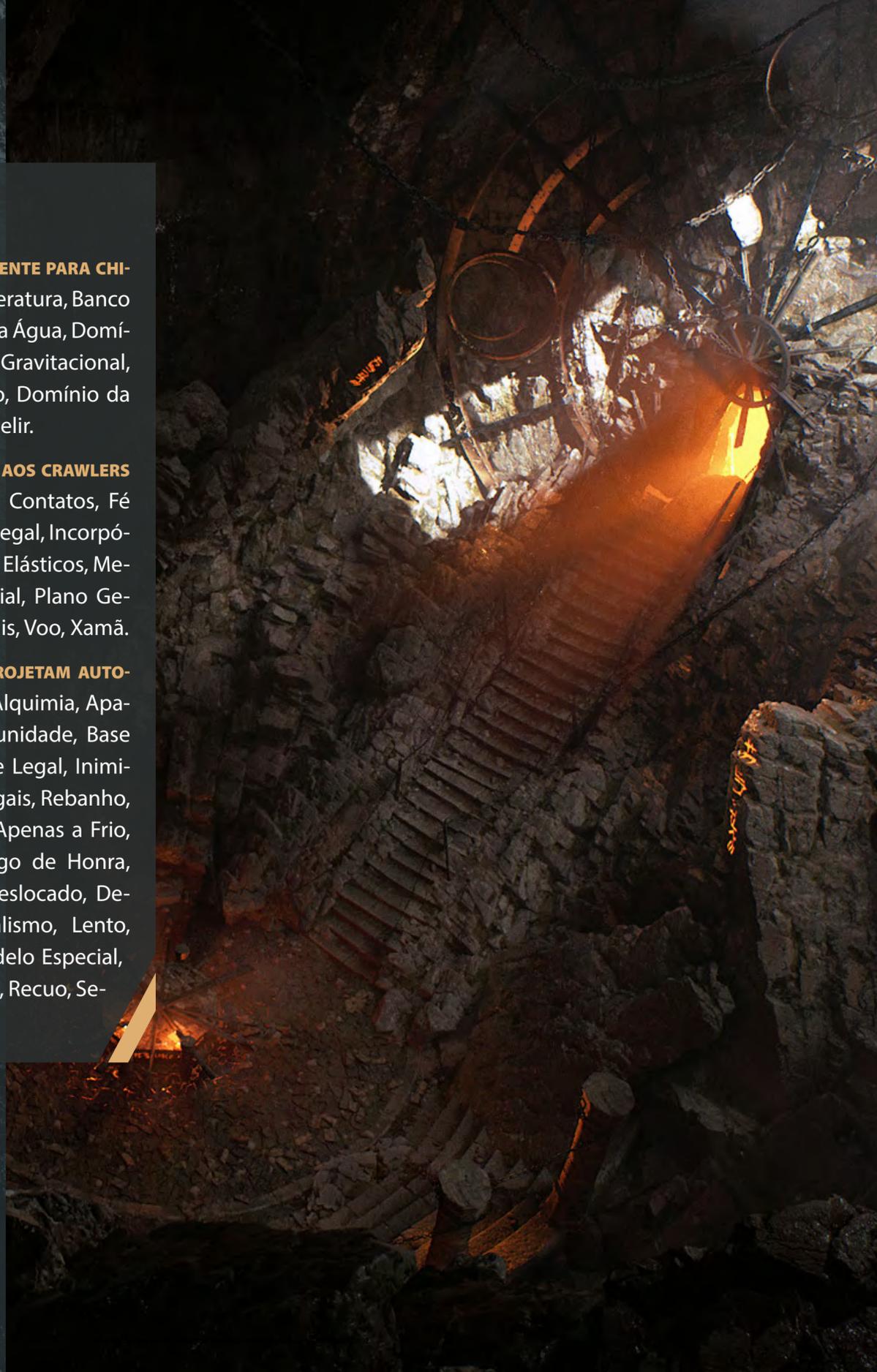
Aceleração é um exemplo deste segundo caso: enquanto um chikarou não se torna mais veloz de forma alguma, ela na verdade passa a oferecer um desafio em que pelo menos um dos crawlers precise possuir para atuar e superar o desafio.

VANTAGENS E DESVANTAGENS QUE FUNCIONAM IGUALMENTE PARA CHIKAROUS E CRAWLERS: Alcance Ampliado, Área de Batalha, Domínio de Elemento, Energia Extra, Enfraquecer, Imortal, Implemento, Inimigo, Paralisia, Patrono, Poder Oculto, Pontos de Magia Extras, Regeneração, Resistência à Magia, Superação; Alcance Reduzido, Aziago, Bateria, Inimigo Vingativo, Interferência, Maldição, Poder Vergonhoso, Ponto Fraco, Restrição de Poder.

SUPERPODERES QUE FUNCIONAM IGUALMENTE PARA CHIKAROUS E PARA CRAWLERS: Alterar Temperatura, Banco Dimensional, Criar Objeto, Domínio da Água, Domínio do Ar, Domínio do Fogo, Domínio Gravitacional, Domínio da Luz, Domínio Magnético, Domínio da Terra, Domínio das Trevas, Ilusão, Repelir.

VANTAGENS QUE SE TORNAM REQUISITOS AOS CRAWLERS PARA VENCEREM DESAFIOS: Aceleração, Contatos, Fé Verdadeira, Genialidade, Imunidade Legal, Incorpóreo, Intuição, Invisibilidade, Membros Elásticos, Memória Expandida, Movimento Especial, Plano Genial, Poderes Legais, Sentidos Especiais, Voo, Xamã.

VANTAGENS E DESVANTAGENS QUE SE PROJETAM AUTOMATICAMENTE PARA ALIADOS E GRUNTS: Alquimia, Aparência Inofensiva, Ataque de Oportunidade, Base de Operações, Boa Fama, Imunidade Legal, Inimigo, Mobilidade, Objetivo, Poderes Legais, Rebanho, Reflexos de Combate, Torcida, Voo; Apenas a Frio, Apenas Energia, Assombrado, Código de Honra, Consumo Extremo, Dependência, Deslocado, Devoção, Inculto, Intolerância/Paternalismo, Lento, Má Fama, Mobilidade Reduzida, Modelo Especial, Monstruoso, Pacifista, Pesado e Lento, Recuo, Segredo, Volátil.



ADAPTADOR: O chikarou consegue causar dano de diferentes tipos através de armadilhas.

Aliado, Aliado-Exército, Aliado Gigante, Aliado Supremo, Grunts: O chikarou possui monstros dentro de si que aparecem constantemente (no caso de Aliado-Exército e Grunts) ou um NPC de importância estabelecido dentro do chikarou (no caso de Aliado ou Aliado Gigante). O Aliado Supremo nada mais é que o chefe final, o dono da masmorra ou monstro supremo que habita o Complexo.

AMBIENTE ESPECIAL (DISPOSIÇÃO ESPECIAL): Como o chikarou é ele próprio um ambiente, esta desvantagem funciona em sentido contrário – o chikarou é dependente da presença física de um Aliado, um ou mais Grunts ou mesmo algum Equipamento.

ANIMAR OBJETOS: Os efeitos deste Superpoder são exatamente os mesmos, exceto pelo alcance – em vez de toque, basta o objeto estar dentro do chikarou.

Anular Sentido, Confundir, Distração, Lentidão, Nausear, Obstruir Movimento, Rajada Mental, Ruína: Estas são formas de um chikarou causar dano aos crawlers ou mesmo atrapalhá-los, sempre em forma de armadilhas.

EQUIPAMENTO: Existe dentro do chikarou um item especial que pode ser utilizado por um Aliado ou Grunts, geralmente um item de grande importância que os crawlers poderão levar consigo caso vençam o chikarou. Porém, este item especial é genérico e um novo exemplar surge no chikarou quando ele se recupera.

FORTALECER: Este Superpoder funciona normalmente entre chikarous e seu Aliado Supremo. No entanto, só pode ser utilizado entre chikarous diretamente conectados por um acesso (como uma porta) ou um corredor – no caso do Aliado Supremo, apenas quando ele estiver dentro do próprio chikarou ou um chikarou diretamente conectado.

FRACOTE/FRÁGIL (-1 PT): O chikarou recebe um redutor de -2 em seus PVs. No caso de chegar a 0 PVs, significa que o chikarou não oferece um desafio a ser superado – pode ser um depósito, uma alcova sem nenhum NPC para enfrentar, uma simples sala para rezas etc. Caso chegue a -1 PV, o chikarou será na verdade uma fonte de suporte aos crawlers também sem nenhum desafio – pode ser uma despensa repleta de comida e bebida, uma área segura para repousar, uma enfermaria completa etc.

FRAQUEZA: O funcionamento é o mesmo que para os crawlers na perda de PMs, mas o chikarou perde 1 PV apenas a cada 5 rodadas.

FORMA ALTERNATIVA: De forma muito semelhante à Forma Alternativa dos crawlers, o chikarou consegue assumir uma forma interna totalmente diferente, inclusive podendo trocar, adicionar ou remover Conflitos e Tarefas (respectivamente, como são chamadas Perícias e Especializações). As outras limitações que crawlers possuem também valem para chikarous.

GUIA: Para um chikarou, a desvantagem Guia significa que, quando derrotado ao ser levado a 0 PVs, os crawlers podem acessar ferramentas que podem levar consigo como espólio/saque.

IMÓVEL: O efeito deste Superpoder funciona exatamente igual à descrição, mas especificamente para algum item envolvido em um dos desafios do chikarou.

INVISIBILIDADE: Esta vantagem torna o acesso ao chikarou invisível – imagine por exemplo o acesso à Plataforma 9 ¾ de Harry Potter. Esta vantagem pode também ser utilizada como requisito aos crawlers para superarem algum desafio: por exemplo, um monstro ao centro do chikarou impedindo o acesso a uma alavanca – bastando um crawler invisível, a alavanca é acessada e o desafio vencido.

LIGAÇÃO NATURAL, LIGAÇÃO VITAL: Chikarous só podem ter Ligação Natural ou Ligação Vital com outros chikarous ou com o Aliado Supremo – sabe os filmes e videogames quando o chefão é vencido e tudo desmorona sem motivo aparente?

METABOT (METADUNGEON): Embora chikarous não sejam realmente construtos, a vantagem Metadungeon usa a mesma lógica de Metabot/Parceiro, unificando dois ou mais chikarous em um chikarou maior (valor maior de Tripulação +1) e com muito mais desafios para os crawlers.

PERITO (INTRINCADO): Da mesma forma que um crawler só pode possuir a vantagem Perito caso já tenha uma Especialização ou Perícia, um chikarou só pode possuir a vantagem caso já tenha uma Tarefa (equivalente à Especialização dos crawlers) ou Conflito (equivalente à Perícia dos crawlers). Pelo menos uma das ações a superar no chikarou envolve a Tarefa, que será Muito Difícil de ser vencido.

PONTOS DE VIDA EXTRAS: Como os PVs são calculados de maneira diferente para chikarous, esta vantagem também. Cada ponto gasto comprando esta vantagem dá ao chikarou +2 PVs.

TELEPORTE (BACKDOORS): Embora chikarous não sejam capazes de se mover fisicamente, esta vantagem dá a



eles a habilidade de transformarem seus acessos (portas, janelas, alçapões etc.) em portais que levam a outros pontos do complexo. Ou mesmo que não sejam portais, talvez o complexo seja uma colossal estrutura de corredores e chikarous que se movem de tempos em tempos ou em certas condições.

TRANSFORMAÇÃO RÁPIDA: Esta vantagem só pode ser comprada no caso de o chikarou já possuir a vantagem Forma Alternativa.

TRIPULAÇÃO: Esta vantagem reflete o tamanho do chikarou, mas de forma alguma altera seus PVs caso seja fisicamente atacado. No entanto, todo chikarou já começa com 1 ponto em Tripulação, refletindo que podem caber apenas duas pessoas dentro, incluindo seus Aliados e Grunts.

CONFLITOS DO CHIKAROU

Da mesma forma como algumas vantagens são requisitos aos crawlers para vencerem desafios dentro do chikarou, as Perícias e Especializações atuam de maneira semelhante, demandando dos crawlers estes conhecimentos para solucionarem pelo menos um dos desafios. Muitas vezes, a própria compra dos Conflitos (o nome que se dá às Perícias) ou Tarefas (nome dado às Especializações) também caracteriza o que pode ser a natureza do chikarou. Animais, por exemplo, pode ser um criadouro de feras, Máquinas pode ser uma oficina, Combate pode ser um salão de treino marcial etc.

ANIMAIS. O desafio envolve tratar as feridas de uma fera em agonia, ou domar um animal furioso pronto para atacar os crawlers, entre outras possibilidades.

ARTE. Uma competição de canto, a interpretação correta de uma pintura, o conserto de uma escultura ou cerâmica quebrada etc.

CIÊNCIA. Cálculos matemáticos complexos, a leitura de um mapa estelar, a mistura correta de substâncias químicas...

COMBATE. Uso ou conserto de certas armas, reprodução de precisos movimentos de artes marciais, reposicionando unidades militares em um mapa tático etc.

CRIME. Desativar armadilha elaborada, arrombar fechadura complexa, decifrar mensagem codificada, atravessar área sem ser percebido etc.

ESPORTE. O chikarou parece um nível de videogame de plataforma, exigindo saltos acrobáticos, escaladas, atravessar a nado, arremessar ou erguer itens e outros feitos físicos ou até lúdicos como vencer oponente em jogo de tabuleiro, cartas e outros.

IDIOMAS. Além do conhecido desafio de decifrar mensagem, outros desafios podem envolver enviar uma mensagem via código diferente ou linguagem não-verbal etc.

INVESTIGAÇÃO. Descobrir pistas que solucionem ou ajudem a solucionar um mistério, encontrar um item específico escondido no chikarou e ações semelhantes.

MÁQUINAS. Desativar, reativar ou consertar máquinas, hackear sistema, analisar e compreender plantas de engenharia, construir engenhoca improvisada... O chikarou pode ser ele todo uma ponte de comando para pilotar um navio ou espaçonave!

MANIPULAÇÃO. Extrair informações, obter alguma permissão, enganar, persuadir, distrair ou até mesmo seduzir.

MEDICINA. Aplicar procedimentos de primeiros socorros em um indivíduo ferido, identificar um patógeno em ação, auxiliar em um procedimento cirúrgico...

MISTICISMO. Criar ou identificar poção mágica, ler glifos arcanos de uma língua perdida, identificar um item ou animal místico, analisar a atuação de youkai e outros.

SOBREVIVÊNCIA. Evitar se perder, identificar plantas venenosas, capturar um animal, identificar padrões do clima e ecologia, e outras ações semelhantes.

TRÊS EXEMPLOS DE DUNGEONS COM 10 PONTOS

OVERDRIVE, A CENTRAL DA IA

A Estação Espacial Transistêmica foi construída vinte anos após o primeiro contato dos terrestres, titânicos e encladeanos, consolidando o relacionamento interplanetário entre estas três civilizações do Sistema Solar, orbitando Netuno como posto de observação. O intercâmbio de tecnologias permitiu a geração dos kitaracomputadores, uma espécie de colmeia mecatrônica movida a insetos-máquina chamados kitaras. O maior kitaracomputador já criado foi instalado exatamente na Estação Espacial, no local chamado Overdrive, uma obra-prima da tecnologia e um símbolo do triunfo no relacionamento entre as três civilizações solares. Porém, ocorreu o impensável: o volume de kitaras neste wireframe foi tanto que a colmeia entrou em colapso, com kitaras-rainha surgindo e morrendo ininterruptamente. Este de-

feito transformou a Estação Espacial em um local de extremo perigo, demandando operações de resgate, além de uma espécie de vírus de computador ali gerado prestes a ser enviado a absolutamente todo kitaracomputador do Sistema Solar. Para impedir este apocalipse tecnológico de proporções interplanetárias, o Overdrive precisa ser fisicamente acessado e desativado – não sem enfrentar os autômatos espalhados pela Estação que aparecerão constantemente para proteger o upload do vírus.

OVERDRIVE

F2 H3 R2 A1 PDFO
2 PVS/DESAFIOS | 10 PMS

DANO: Elétrico (F)

VANTAGENS: Intrincado (Hacker), Grunts, Tripulação 2.

DESVANTAGENS: Devoção (proteger o upload do vírus), Fraqueza (Incomum: fortes campos eletromagnéticos), Poder Vergonhoso (Agradável: voz feminina da IA descreve cada medida de segurança da Dungeon antes de liberá-la).

CONFLITO: Máquinas.

DESAFIO 1: desativar o upload do vírus.

DESAFIO 2: inutilizar a IA central do Overdrive.

EXPURGO, O BERÇO DE CARNIFEX

Esta parte da caverna é automaticamente sentida como... estranha. Além dos pictogramas que parecem mostrar atos inomináveis perpetuados por estranhos seres com cabeça de toupeiras e quatro braços, parece haver uma espécie de manjedoura ao centro. Ao se aproximar, o indivíduo percebe que o que está na manjedoura é um item que se parece com uma arma de aspecto bizarro que parece também ser uma grande peça de carne com ossos à mostra. Este é Carnifex, a arma viva nascida de Szzas e Tenebra. Rejeitado por seus pais e abandonado ali, Carnifex só sabe atacar quem invade sua morada como uma arma flutuante ensandecida e sádica. Como a morte que ele causa é sempre muito cruel e torturante, todas as suas vítimas se tornam aparições condenadas a habitar aquele local e atacar seres vivos que ali adentram.

EXPURGO

F 1 H 3 R 3 A 2 PDF 0
3 PVS/DESAFIOS | 15 PMS

DANO: Corte (F)

VANTAGENS: Aliado (Carnifex), Implemento (Criatura Mágica: aparições das vítimas), Tripulação 3.

DESVANTAGENS: Devoção (angariar novas almas matando quem se aproxima da Carnifex), Fraqueza (Comum: clérigos, druidas e outros enviados dos deuses).

DESAFIO 1: vencer Carnifex.

DESAFIO 2: eliminar/exorcizar pelo menos três aparições.

DESAFIO 3: mover a rocha central para longe da manjedoura (Força 1).



NUIT HUMIDE, O AQUÁRIO DO VRAKOIL

Os crawlers se deparam com o que parece ser uma piscina construída na rocha, mas claramente com uma espécie de acesso sob a parede adjacente. Os crawlers que se aproximarem irão escorregar na superfície extremamente lisa do chão desta piscina e sugados para este acesso, uma espécie de labirinto submerso sem nenhuma iluminação. É impossível retornar por onde entraram, então só resta nadar o mais rápido que puder e encontrar a saída desta aflição com pouco oxigênio nos pulmões. E para piorar as coisas, parece haver uma espécie de cardume de piranhas abissais em estado dormente, mas que despertam imediatamente ao mínimo de ondulação na água.

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

NUIT HUMIDE

F 2 H 3 R 1 A 2 PDF 0
1 PV/DESAFIO | 5 PMS

DANO: Químico (F)

VANTAGENS: Intrincado (Natação), Grunts, Tripulação 2.

DESVANTAGENS: Inculto, Restrição de Poder (Incomum: seres que vivem normalmente submersos).

TAREFAS: Furtividade, Natação, Rastreo.

DESAFIO 1: atravessar a nado o labirinto submerso.



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!

O PODER DAS HEROÍNAS

PERSONAGENS FEMININAS BADASS

No vasto panorama da cultura pop, erguem-se algumas figuras femininas que desafiam as convenções, transcendem estereótipos e moldam um legado imponente e respeitável. As personagens femininas Badass, com sua coragem incomparável e determinação inquebrável, ecoam nas mídias da cultura pop, entrelaçando-se em diferentes contextos, mundo e perigos. Elas não são apenas protagonistas das suas respectivas obras; são ícones que desafiam as expectativas e inspiram aqueles que testemunham suas jornadas.

A despeito da narrativa da campanha, cada personagem feminina Badass é como uma força da natureza. Diante das adversidades elas emergem como figuras de resiliência, exibindo habilidades extraordinárias (natas ou adquiridas), seja com punhos cerrados, espadas empunhadas ou mentes afiadas e intelecto ágil para lidar com desafios complexos. Elas desafiam a norma, quebram correntes e pavimentam caminhos para aqueles que anseiam por representação autêntica e poder feminino.

É justamente nas complexidades de suas histórias que encontramos a essência destas heroínas. Desde aquelas que forjaram sua bravura nas perdas e sofrimento,

até aquelas que conquistaram o topo dos seus respectivos mundos. Cada jornada é uma rede complexa de experiências, desafios e triunfos. No âmago de cada personagem Badass está a resiliência moldada por desafios internos e externos, traumas do passado e sonhos do futuro. Elas são personagens que inspiram esperança, personificando a capacidade não apenas de sobreviver, mas de triunfar em meio à escuridão.

CRIANDO UMA PERSONAGEM FEMININA BADASS

O legado dessas heroínas não se limita a suas próprias narrativas; elas também servem de inspiração para aqueles que desejam criar suas próprias representações de força feminina. Criar uma personagem Badass é uma jornada que requer imaginação, estrutura narrativa e profundidade de personalidade. É a fusão de elementos que vão além do estereótipo, mergulhando na essência do que faz uma heroína genuinamente

impactante. Ao delinear uma nova personagem deste tipo, destaca-se a construção de sua essência diante do mundo em que ela vive. Desde o contexto de sua origem até suas motivações mais profundas, cada detalhe é importante para moldar a identidade única dessa figura. Que experiências moldaram sua determinação? Quais os eventos cruciais que forjaram seu caráter? Essas perguntas são os tijolos que pavimentam o caminho para a criação de uma personalidade cativante, forte e diferenciada.

Uma heroína Badass não é perfeita, e é aí que reside sua humanidade. Ela tem falhas, medos e dúvidas, mas é sua determinação inabalável que a torna inspiradora. Sua jornada é um arco de crescimento, adaptando-se às situações, aprendendo com os erros e se tornando mais forte com cada desafio. Essas personagens Badass transcenderam o entretenimento; são símbolos de representatividade e inspiração para muitos. Elas nos ensinam que a verdadeira força vem da resiliência, da coragem para enfrentar desafios e da determinação para lutar por aquilo em que acreditam.





Para forjar uma personagem feminina Badass, sugerimos alguns pontos essenciais:

BACKGROUND ROBUSTO: Crie uma história de origem que molde sua personalidade e motivos. Quais foram os eventos que a moldaram? Quais desafios enfrentou e como isso a transformou?

TRAÇOS DISTINTIVOS: Defina características únicas, sejam físicas, mentais ou habilidades especiais. Que habilidades, técnicas ou talentos ela domina?

MOTIVAÇÕES E FRAQUEZAS: Determine suas motivações centrais e fraquezas. O que a impulsiona? Quais são seus pontos fracos, físicos ou emocionais?

DESENVOLVIMENTO AO LONGO DA HISTÓRIA: Planeje seu crescimento e evolução. Como ela se adapta e muda ao longo da história? Quais são suas relações com outros personagens importantes da campanha?

EQUILÍBRIO ENTRE FORÇA E VULNERABILIDADE: Garanta que ela seja humana e real. Mesmo sendo Badass, permita-lhe momentos de vulnerabilidade e reflexão para gerar crescimento e valores, essenciais para heróis.

Aqui, fornecemos alguns exemplos de backgrounds para uma personagem feminina forte, no bom e velho estilo de anime de porradaria, filme de ação, ou mesmo um drama policial:

SAKURA HATTORI: Nascida em uma linhagem de guerreiros shinobi, Sakura foi treinada desde a infância nas artes marciais. Seu clã foi dizimado por uma facção rival e ela jurou vingança. Determinada e ágil, ela domina técnicas secretas de ninjutsu e busca erradicar a injustiça em uma sociedade feudal corrompida.

RACHEL SANDERS: Rachel nasceu com habilidades psíquicas poderosas que a tornaram uma fugitiva do governo. Após anos de se esconder, ela se une a um grupo de rebeldes que lutam contra um regime autoritário. Sua telecinese e empatia são suas armas em uma batalha por liberdade e igualdade.

LUNA SMITH: Luna é uma piloto de mechas habilidosa em um mundo pós-apocalíptico. Herdeira de uma linhagem de pilotos lendários, ela se junta a uma equipe de resistentes contra invasores extraterrestres, usando suas habilidades excepcionais para proteger o que resta da humanidade.

ELIZABETH LANCASTER: Elizabeth é uma caçadora de recompensas errante em busca de justiça e vingança. Após sua cidade natal ser destruída, ela viaja pelo país caçando líderes corruptos e protegendo os desamparados com seu rifle e habilidades incomparáveis como sniper.

ANA DA SILVA: Ana foi aprimorada geneticamente por um programa militar secreto, dotando-a de habilidades sobre-humanas. Agora uma agente renegada, ela luta para dismantelar a organização que a criou e impedir experimentos similares, usando sua força e agilidade aprimoradas.

SARAH QUILL: Sarah é uma comandante de uma equipe de elite de mercenárias espaciais. Seu treinamento em combate e estratégia a torna uma líder formidável, lutando contra piratas intergalácticos e regimes tirânicos em uma busca por justiça no cosmos.

JENNIFER HANCOCK: Jennifer é uma exímia atiradora de elite em um futuro cyberpunk. Integrante de um grupo de mercenários, ela usa sua precisão e habilidades táticas para desafiar megacorporações opressoras em um mundo distópico.

KARAH TYRONDIR: Filha de uma família de pilotos de dragões em um mundo de fantasia, Karah comanda uma tropa de montadores de animais alados. Determinada a enfrentar uma ameaça que ameaça seu reino, ela embarca em uma jornada épica, combinando suas habilidades de combate com magia de controle de vento.

CLAIRE O'CONNOR: No Velho Oeste, Claire é uma pistoleira habilidosa, conhecida por sua destreza com armas de fogo. Em busca de vingança pela morte de sua família, ela cavalga pelos desertos, enfrentando bandidos e defendendo os desamparados, com sua mira precisa e coragem implacável.

ISABELA DIAZ: Nos mares agitados da era dos piratas, Isabela é uma capitã destemida, comanda seu próprio navio em busca de tesouros perdidos. Ela usa seu talento em estratégia naval e habilidades de esgrima para enfrentar perigos marítimos e concorrentes gananciosos.

ALEXANDRA GARNER: Em uma metrópole futurista dominada por megacorporações, Alexandra é uma hacker renegada. Conhecida como "Zero-One", ela luta contra a vigilância em massa, invadindo sistemas para expor segredos e proteger a liberdade de informações.



A seguir, vamos explorar alguns exemplos de personagens femininas Badass que se destacam na cultura pop por sua coragem, habilidades e determinação para resolver problemas à sua maneira.

BEATRIX KIDDO (KILL BILL): Imersa em uma narrativa de vingança no estilo de um faroeste moderno, Beatrix Kiddo é uma assassina letal que busca vingança contra seu antigo grupo de assassinos.

BEATRIX KIDDO

A NOIVA - 15N

F1 H4 R2 A1 PDFG

1G PVS 1G PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humana.

DANO: Corte (Força), Perfuração (PdF)

KITS: Dragão Branco (Dim Mak Aprimorado), Vingadora (Raiva Contida).

VANTAGENS: Arma Especial (Espada: F+1), Ataque Especial (Força, II, Perigoso, Preciso - Técnica dos 5 toques que explodem o coração), Inimigo (Membros da "Deadly Viper Assassination Squad"), Mentor (Pai Mei), Técnica de Luta (Ataque Forte, Bloqueio).

DESvantagens: Devoção (Vingança), Má Fama, Segredo.

PERÍCIAS: Crime.



ELLEN RIPLEY

12N

F0 H2 R2 AG PDF1

1G PVS 1G PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humana.

DANO: Esmagamento (Força), Perfuração (PdF)

KITS: Aventureiro Nato (Destino, Sorte dos heróis, Eu sei!).

VANTAGENS: Equipamento 2 (variáveis a depender do filme), Arena (Veículos e estruturas com corredores e labirintos).

DESvantagens: Código de honra dos heróis.

PERÍCIAS: Máquinas, Sobrevivência.

ELLEN RIPLEY (ALIEN): Uma oficial espacial corajosa e resiliente, enfrentando alienígenas hostis em uma batalha pela sobrevivência.



SARAH CONNOR

11N

F0 H2 R2 AG PDF0

1G PVS 1G PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humana.

DANO: Esmagamento (Força), Perfuração (PdF)

KITS: Oficial (Comandar Unidade, Reconhecimento do Terreno).

VANTAGENS: Adaptador, Equipamento (Rifle: PdF 4, Ataque Especial Penetrante, Tiro Múltiplo), Inimigo (Snynet).

DESvantagens: Código de honra dos heróis, Devoção (salvar o futuro da rebelião das máquinas), Protegido Indefeso (John Connor).

PERÍCIAS: Crime, Máquinas, Sobrevivência.

SARAH CONNOR (O EXTERMINADOR DO FUTURO): Uma oficial espacial corajosa e resiliente, enfrentando alienígenas hostis em uma batalha pela sobrevivência.



KATNISS EVERDEEN

16N

F0 H3 R1 A0 PDF3
5 PVS 15 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humana.

DANO: Esmagamento (Força), Perfuração (PdF)

KITS: Arqueiro (Tiro longo, Chuva de disparos), Ranger (Crítico aprimorado: Inimigo).

VANTAGENS: Ataque Especial (PdF, Preciso), Arena (Ermos), Inimigo (a capital de Panem), Boa Fama (entre a resistência), Motivador, Patrono (a resistência), PMs extras, Tiro Múltiplo.

DESVANTAGENS: Código de honra dos Heróis, Procurada, Protegido Indefeso (sua irmã).

PERÍCIAS: Sobrevivência.

KATNISS EVERDEEN (JOGOS VORAZES): Katniss é uma arqueira habilidosa e corajosa, lutando contra um sistema opressivo enquanto lidera uma revolução.



FURIOSA

15N

F2 H3 R2 A1 PDF2
10 PVS 10 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humana.

DANO: Esmagamento (Força), Perfuração (PdF)

KITS: Engenheiro de Guerra (Arma de destruição em massa, Melhorias, Toque de cerco).

VANTAGENS: Arma de cerco (Aliado Construto - Caminhão "War Rig": F4, R4, A4, PdF 4, Tripulação 3), Contatos.

DESVANTAGENS: Procurada, Protegido Indefeso (Esposas de Immortan Joe).

PERÍCIAS: Máquinas, Sobrevivência.

FURIOSA (MAD MAX: ESTRADA DA FÚRIA): Uma guerreira implacável e habilidosa motorista, liderando uma fuga audaciosa em um deserto perigoso.



ARYA STARK

16N

F1 H4 R2 A1 PDF1
10 PVS 10 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humana.

DANO: Esmagamento (corte), Perfuração (PdF)

KITS: Assassina (Ataque Mortal, Golpe de Misericórdia).

VANTAGENS: Aparência Inofensiva, Invisibilidade, Implemento de Transformação em Outro, Técnica de luta (Ataque Forte, Ataque surpreendente).

DESVANTAGENS: Devoção (Vingança para com sua família), Má Fama (para alguns, o simples fato de ser uma Stark), Segredo.

PERÍCIAS: Crime, Sobrevivência.

ARYA STARK (GAME OF THRONES): Arya é uma jovem determinada, treinada como uma assassina e capaz de se adaptar a várias situações perigosas usando suas habilidades e astúcia.



TRINITY

15N

F2 H3 R2 A1 PDF0
10 PVS 10 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humana.

DANO: Esmagamento (Força), Perfuração (PdF)

KITS: Herói do Futuro (Conhecimento futuro), Humano Uniformizado (Arsenal, Esconderijo secreto).

VANTAGENS: Equipamento (variável a depender da missão), Memória Expandida, Patrono (Morpheus e equipe).

DESVANTAGENS: Devoção (à causa da resistência), Procurada.

PERÍCIAS: Esportes, Crime e outra perícia variável em função da programação da missão em questão (usa memória expandida para isso).

TRINITY (MATRIX): Uma hacker e lutadora excepcional, parte fundamental na resistência contra as máquinas, mostrando agilidade e habilidades únicas.



HIT GIRL

MINDY MACREDDY - 14N

F2 H3 R2 A2 PDF1
1G PVS 1G PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humana.

DANO: Esmagamento (corte), Perfuração (PdF)

KITS: Humano Uniformizado (Arsenal, Escondi-jo Secreto).

VANTAGENS: Equipamento (Pistolas x2: PdF 3. Moto: F2, A3, Tripulação 1), Técnica de luta (Ataque Violento, Bloqueio).

DESVANTAGENS: Código dos Heróis, Modelo Especial, Segredo.

PERÍCIAS: Crime, Esportes.

HIT GIRL (KICK-ASS): Hit Girl é uma jovem vigilante treinada por seu pai para ser uma combatente exímia desde tenra idade. Ela enfrenta o crime enquanto equilibra sua vida dupla como estudante do ensino médio.

ELEKTRA NATCHIOS

22N

F2 H4 R3 A2 PDF2
1G PVS 1G PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humana.

DANO: Esmagamento e Corte (Força), Perfuração (PdF)

KITS: Ninja Moderno (Identidade Secreta, Ninjutsu).

Vantagens: Invisibilidade, Imortal I, Técnica de Luta x2 (Desarmar, Ataque Forte, Bloqueio, Desvio Acrobático).

DESVANTAGENS: Segredo, Má Fama.

PERÍCIAS: Crime, Sobrevivência.

ELEKTRA NATCHIOS (MARVEL): Uma assassina letal treinada em artes marciais, conhecida por sua agilidade e habilidades com as armas brancas.

POR MAIKO "MYKING" DANTAS



AETHERICA

REVISTA DIGITAL DE CONTOS E RPG

A cada trimestre, três contos exclusivos, material de RPG para sistemas diversos, e mais!

BAIXE A EDIÇÃO ZERO
GRATUITAMENTE

