

TOKYO DEFENDER

EDIÇÃO 05 - SETEMBRO 2018

TORNE-SE UM HERÓI EM

astrocity

Ficha dos heróis de
VINGADORES
GUERRA INFINITA



CIDADE ESQUECIDA
Zumbis em Mega City

**VENTURE
JCE**

Transformação!
Chegou a hora, Baby!



Nem todos os heróis usam capa...

Quando terminei a primeira revista da TOKYO DEFENDER, no final de 2017, eu não sabia bem ao certo que tipo de revista ela seria: seria bimestral? Mensal? Quizenal?. Sabia que queríamos trazer material para os jogadores de 3D&T, isso era uma certeza, mas todo o mais se perdia em meio as ideias e dificuldades que tínhamos. Dificuldades essas que não ficaram para trás; como o pouco tempo para editar e diagramar todo o material que queremos. A cada mês são páginas e mais páginas, com NPC's e novas regras e os prazo que tentamos cumprir. Um trabalho quase heróico de revisão e diagramação (e não raras vezes, algo passa despercebido), mas é um trabalho heróico que foi mais uma vez concluído. Tudo para que você leitor e defensor de Tóquio pudesse ter em revista na tela do seu computador (ou celular/ tablet também).

E agora se você se pergunta: mas por quê você continua editando? Por que não sou o único a pensar assim. A cada edição publicada são mais e mais defensores que chegam querendo contribuir. Uma hora é com um NPC, outra hora com uma aventura ou até um conjunto novo de regras e é assim que a cada mês essa revista tem sido produzida, com um enorme esforço colaborativo de jogadores como você que está lendo esse editorial. E esse é o meu maior motivo, aquele que não me deixa desanimar.

E que isso continue...

O editor.

TOKYO DEFENDER

Diretor de Redação:

Alex Marshall

Editor-chefe:

Eric Ellison

Produtores Executivos:

Alberto "Ironstar" Chechter

Rob Trindade

Design Gráfico:

Bruno "Hatsuri" Almeida

Pedro Netto

Lucas Acioli

Revisão:

Helter Torres

Colaboradores:

Antonio Carlos Daimon

João Victor

Kaine Oliveira

Ivan Rodrigues Mendes

Matheus Antônio

Rodrigo Campos

Rodrigo Mokepon

Yarles Silva

FOX FURIOUS

Acelere com essas regras para corridas de naves em 3D&T!

3

AVANTE VINGADORES

As fichas do maiores heróis da Marvel!

REGÊNCIAS DIVINAS

Trilhe os caminhos do Bem, do Mal ou da Magia através do Clericato

5

14

VIEWTIFUL JOE

Henshin a Go Go baby!

17

CIDADE ESQUECIDA

O melhor do Horror Survival para Megacity

19

MODELO DE CAMPANHA: ROGUE LEGACY

um modelo de campanha onde a morte dos personagens é aceitável

ADAPTAÇÃO: ASTRO CITY

26

Seja um vilão, um herói ou mesmo um espectador de Astro City

AVENTURA: HOTEL CLASSIC

47

Toda história de super-herói tem um começo e esse poder o seu!



**Não deixe de
baixar as edições
anteriores e curtir
nossa página
nosso Facebook!**





FOX FURIOUS

por Rob Trindade

Esse é o nome de um programa de televisão que é transmitido via Pay-per-view para o mundo todo, baseado em uma corrida insana de naves armadas e que se enfrentam em terrenos hostis, combatendo desafios mortais e digladiando entre em si a alta velocidade até o final. Tudo começou como celebrações de aniversários e festas das realezas europeias, estendendo-se pouco depois a industriais, empresários e políticos ricos, poderosos e influentes que definiram o jogo aos moldes atuais.

Hoje a corrida que antes era chamada de Hunter Fox é chamada de Fox Furious, é transmitida a maioria das vezes no Japão (as vezes na China e Coreia do Sul) e metade dessas vezes, em Tokio, nas pistas subterrâneas (underground hunger).

Filiais da Fox Furious

São Francisco, Califórnia, EUA.

Ruins of Desolation: Se passa dentro de uma cidade em ruínas graças a um terremoto. A construção se deu como medida para evitar favelas no local, mas não adiantou de muita coisa e o governo não se responsabiliza por mortes e acidentes próximo a área de corrida.

Megacity.

Fio da Navalha: Se passa onde seria um túnel de metrô, é rochoso, escuro, quente e mortalmente apertado, cheio de atalhos que pode te beneficiar ou levar a armadilhas. Possui uma

tecnologia que absorve parte da energia produzida pela corrida e pelas naves para gerar energia para o local do evento como a rave que ocorre nos dias de corrida, metros acima do solo em um parque artificial construído para isso.

Região Serrana, Rio de Janeiro, Brasil

Death Valey: Se passa na região serrana do estado, em vales, montanhas, florestas e com desafios mortais de T-Rex, King-kongs mecanóides, e mísseis lançados. Construída a dois anos já teve mais corridas que as todas as outras filiais americanas juntas. Reconhecida por ser imensa e perfeita para todos os tipos de desafios. De fato, muita coisas que é utilizado em Tokyo (Como o Godzilla mecanóide) e São Francisco (Como os Pterodátiles-explosivos-suicidas) passam por

testes aqui. A maioria dos seus investidores são chineses e mantêm um olho vivo nessa pista. Tanto nos desafios propostos como em novos e promissores pilotos novatos.

Naves

São criadas com 12 pontos, as características da nave serão as mesmas dos personagens jogadores: Força, Habilidade, Armadura, Resistência, Poder de fogo (Tiro Lazer, Eletrico, Ondas de impacto, fogo, ácido, Metal ou Mísseis), Obviamente que os atributos mais importantes para uma nave são aqueles que determinam o quão rápida ela pode ser,mas uma nave com um valor alto em Armadura e Resistência tem maiores chances de terminar a corrida. Nem toda nave de corrida parece uma nave do jogo Star Wars

COMO ELAS VOAM? CONTROLE GRAVITACIONAL E IMPULSO MEGA SÔNICO QUE DEIXAM UM RASTRO COLORIDO E BRILHANTE COMO SE FOSSE DE LED.



Racer Rush, algumas têm aparências excêntricas até engraçadas com braços mecânicos enormes, aparência de vespas, com a cabeça do patolino e etc. As naves são tão variadas quanto seus pilotos e embora as maiores das customizações sejam estéticas, você nunca sabe que equipamento mortal elas podem esconder.

Vantagens Permitidas

Para a criação da sua nave de corrida: Aceleração, Armadura extra, Ataque especial, Ataque múltiplo, Deflexão, Forma alternativa, Membros elásticos (precisa ter membros extras), Membros extras, Paralisia, Reflexão, Pontos de vida extras, Tiro carregável, Tiro múltiplo.

Desvantagens permitidas

Bateria, Munição limitada, Ponto fraco, Vulnerabilidade.

Vantagens e Desvantagens proibidas

Vantagens únicas como Elfo, goblin e etc ficam vetadas. Qualquer vantagem e desvantagem que faça referência ao uso de magias também ficam proibidas.

Verificação de velocidade

Cada verificação de velocidade exige um teste de Habilidade, e o valor percorrido em Quilômetros é igual a sua Habilidade+Velocidade+1d e ao final de cada disparo você tem que enfrentar algum desafio aleatório decididos em 1d.

Resultado tirado no dado = Consequência desse resultado

1 - Você sofre algum ataque do oponente e pode revidar de volta .

2 - Você passa por algum explosivo - dano de 1 a 2 D6 dependendo do julgamento do mestre ou chuva ácida corrosiva que proporciona o mesmo dano.

3 - Um T-Rex, King Kong ou Godzilla mecânico surgem na pista para atacar a todos, inclusive

você. (características definidas pelo mestre, pode ser outra criatura gigante a critério dele)

4 - Macacos zumbis com detonadores (Ágeis e com surto gigante de adrenalina artificial) são lançados do alto, por naves ou através de outro transporte.

5 - Metralhadoras de lanças explosivas são disparadas do solo.

6 - Um oponente está te atacando, enquanto uma nave que foi derrubada vem na sua direção para colidir com você.

Cada corrida possui 3 fases, denominadas como: "K", K1 (30 Km) K2 (60 Km) K3 (90 Km). Ao final da K3 você é o vencedor se estiver vivo.

Premiação:

Cada corrida vencida te dá 10 a 15 mil (ou 2 a 3 PEs) do patrocinador, de 10 a 100 mil da aposta, dependendo do sua fama (ou de 2 a 20 PEs), Bonificação por mérito, dependendo do sua fama pode ser de 20 a 60 mil (ou de 4 a 12 PEs)

A cada corrida ganha em 1º ou 2º lugar você ganha Torcida para a próxima corrida, e somente aquela, a não ser que você vença novamente e mantenha a sua Torcida.

O custo das vantagens permitidas para incremento de melhorias na sua nave de corrida (após a sua criação) é o dobro o normal para a compra dessas mesmas vantagens com pontos de experiência. Se tiver Patrono elas custam metade dos PEs.

Treinamento especializado

Custa 20 PEs e te dá a vantagem Arena durante a próxima aventura, se tiver Patrono o custo cai pela metade. Mas o seu Personagem terá que treinar mesmo, por alguns turnos que poderiam ser como dias de treinamento, tudo em

4 vitórias nesse Rank, e te concede um título meritocrático que lhe dará a vantagem Riqueza, enquanto você se mantiver nesse Rank ou seja... Se pelo menos manter uma vitória por ano.

Personagens do Mestre (NPC's)

Tem a mesma pontuação dos PJ com o acréscimo de mais 3 pontos de características para cada Rank, tem a mesma característica para medir a velocidade, o que diferencia é o resultado no dado.

Naves que cheguem a 0 Pontos de vida podem cair, explodir, ou acelerar e atingir o oponente mais próximo que geralmente será um PJ.

INTERPRETAÇÃO E ESPÍRITO DO JOGO

Esse é um jogo que será uma corrida pra se salvar, repleta de conflito por todos os lados até o final, um jogo voraz de caça com corredores velozes e furiosos.

Nunca diga que o oponente está atirando no PJ, ele tem que saber e sentir através de descrições impactantes, de explosões, estrondos, clarões, superaquecimento isso é uma corrida de vida ou morte, Pessoas morrem aqui e pessoas do outro lado vibram com esse show doentio, não se importam com quem morre, essa é uma evolução das touradas, rinhas de galo, lutas de Muay thai e demais espetáculos sangrentos de violência que animam os nossos instintos mais primitivos.

por Rob Trindade

as imagens usadas nessa matéria pertencem ao artista argentino Alejandro Burdisio.

Você pode conhecer mais do trabalho dele clicando no link: <https://www.artstation.com/burda>



AVANTE VINGADORES!

Os maiores heróis da Casa das Ideias, apareceram pela primeira vez em uma revista de quadrinho no ano de 1963. Agora mais de meio século depois e com uma adaptação cinematográfica capaz de fazer jus aos heróis, chegou a hora de você poder usá-los em suas aventuras de 3D&T! Seja em Megacity ou em Arton, encarne o primeiro vingador, o príncipe de Asgard ou mago supremo e viva todas as aventuras que você puder imaginar!

por **Kaine**

Capitão América (Steve Rogers)

Obs: Ficha do personagem antes dos eventos vistos em Guerra Civil

F3, H5, R4, A4, PdF0; 35PVs e 20PMs.

Kit: Oficial e Supersoldado

Poder Garantido: Condicionamento Insano, Objetivo Ferrenho, Comandar Unidade e Reconhecimento do Terreno.

Vantagens: Adaptador, Aliado (Bucky Barnes e Sam Wilson), Ataque Múltiplo, Base de Operações, Boa Fama, Duro de Matar, Inimigo: H.Y.D.R.A, Motivador, Patrono (S.H.I.E.L.D), Pontos de Vida Extra x2, Sobrevivência, Técnica de Luta (Arremesso de Escudo e Bloqueio com Escudo).

Considerações:

- Para a construção do escudo do Capitão América foi usado como referência a adaptação dos personagens e itens do filme "Pantera Negra", vista na revista Dragão Brasil nº129;

- Para simular sua habilidade de atacar e defender-se utilizando o escudo, foram criadas duas novas técnicas de luta: Arremesso de Escudo e Bloqueio com Escudo.

- Embora após o filme "Capitão América e o Soldado Invernal" se considere que a H.Y.D.R.A. foi derrotada, na série Marvel Agents of S.H.I.E.L.D. descobre-se que a organização continua ativa, porém, fragmentada.



• **Arremesso de Escudo:** Steve Rogers pode arremessar seu escudo, causando dano com a Armadura do Equipamento, ao invés de usar sua PdF. Gasta 1PM.)

• **Bloqueio com Escudo:** Você usa seu escudo para desviar o ataque de seu inimigo. Gastando 1 Ponto de Magia, você ganha +2 na Força de Defesa contra qualquer ataque)

Equipamento: Escudo de Vibranium; A5, Armadura Extra:fogo, frio e químico, Escudo II, Invulnerabilidade (corte, esmagamento, perfuração)e Vulnerabilidade:eletricidade, sônico).

Desvantagens: Código dos Heróis, Honestidade e Rendição, Devoção: Defender a liberdade e as pessoas de bem.

Capitão América (Steve Rogers)

Ficha do personagem pós-guerra civil

F3, H5, R3, A4, PdF3; 35PVs e 35PMs.

Kit: Oficial e Supersoldado

Poder Garantido: Condicionamento Insano, Objetivo Ferrenho, Tanque de Carne, Comandar Unidade e Reconhecimento do Terreno.

Vantagens: Adaptador, Aliados (Bucky Barnes, Sam Wilson, Natasha Romanoff, Clint Barton, Scott Lang e Rei T'challa), Ataque Múltiplo, Boa Fama, Energia Extra 2, Inimigo (S.H.I.E.L.D), Memória Expandida, Motivador, Patrono: Wakanda, Pontos de Vida Extra x2, Pontos de Magia Extra x2, Sobrevivência, Técnica de Luta (Arremesso de Escudo e Bloqueio com Escudo).

• **Arremesso de Escudo:** Steve Rogers pode arremessar seu escudo, causando dano com a Armadura do Equipamento, ao invés de usar sua PdF. Gasta 1PM.)

• **Bloqueio com Escudo:** Steve usa seu escudo para desviar o ataque de seu inimigo. Gastando 1 Ponto

de Magia, você ganha +2 na Força de Defesa contra qualquer ataque).

Desvantagens: Código dos Heróis, Honestidade e Rendição, Devoção (Defender a liberdade e as pessoas de bem), Procurado: (S.H.I.E.L.D.)

Gavião Arqueiro (Clint Barton)

Obs: Ficha do personagem antes de Guerra Civil F1 (esmagamento), H3, R2, A2, PdF0; 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Mestre das Armas e Sniper

Poder Garantido: Arma Favorita, Tiro Longo, Equipamento, Ataque Furtivo e Marca Registrada

Vantagens: Adaptador, Aliado (Viúva Negra), Ataque Especial Preciso (PdF), Base de Operações Equipamento (Arco e Flecha Tecnológicos), Investigação Patrono (S.H.I.E.L.D), Pilotagem, Sentidos Especiais (Radar, Visão de Raio-X e Ver o Invisível), Tiro Múltiplo.

Descrição do Equipamento: PdF5, Ataque Especial (Paralisante, Poderoso) Poder Anular Sentido e Nausear, Munição Limitada

Desvantagens: Código dos Heróis, Protegido In-defeso (mulher e filhos)

Considerações

- Como referência para se construir a ficha de Clint Barton, utilizamos a ficha do personagem Deadly Eye (U.F.O. Team), que possui habilidades semelhantes às de Barton e que no caso, teve sua habilidade especial simulada através das Vantagens Sentidos Especiais (Radar, Visão de Raio-X e Ver o Invisível);

- Para uma campanha pós-guerra civil, considere apenas que o Gavião não possui mais a S.H.I.E.L.D. como Patrono (perdendo também sua Base de Operações) e agora a tem como Inimigo e também estar sendo procurado pela mesma, além de ter ganho Steve Rogers como Aliado.

Tony Stark

F1, H3, R1, A0, PdF0; 5 PVs e 5 PMs.

Kit: Celebridade e Cientista Aventureiro

Poder Garantido: Crítica, Especialista em Ciência, Experiência em Campo.

Vantagens: Aliado (James Rhodes), Base de Operações, Boa Fama, Ciência, Equipamento (armadura do Homem de Ferro), Genialidade, Máquinas, Memória Expandida, Patrono (S.H.I.E.L.D.), Plano Genial, Riqueza.

Desvantagens: Código dos Heróis, Dependência (Reator Arc), Insano (Megalomaniaco), Protegido Indefeso (Pepper Pots).

A Armadura

F6 (esmagamento), H4, R5, A5, PdF4(luz); 25 Pvs e 25 Pms.

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Ataque Especial Preciso e Teleguiado(PdF), Escudo 1, Poder Oculto 3, Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Visão Aguçada, Visão Microscópica, Visão no Escuro), Tiro Múltiplo, Voo,

Desvantagens: Bateria.

Homem de Ferro

F6, H4, R5, A5, PdF4; 25 PMs e 25 PVs.

Kit: Celebridade, Cientista Aventureiro e Encouraçado

Poder Garantido: Crítica, Especialista em Ciência, Experiência em Campo, A Todo Vapor, Armadura Completa e Mira Computadorizada

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Aliado (James Rhodes), Ataque Especial (Pdf; Preciso e Teleguiado), Base de Operações, Boa Fama, Escudo 1, Genialidade, Memória Expandida,

Ciências, Máquinas, Patrono (S.H.I.E.L.D), Plano Genial, Poder Oculto 3, Riqueza, Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Visão Aguçada, Visão Microscópica, Visão no Escuro), Tiro Múltiplo e Voo.

Desvantagens: Bateria, Código dos Heróis, Dependência (Reator Arc), Insano (megalomaniaco), Protegido Indefeso (Pepper Pots).

“Sinto muito, a Terra está fechada hoje. É melhor você fazer as malas e sair” daqui.



Considerações

- O Homem de Ferro foi um dos poucos personagens que não sofreram alterações após o filme “Capitão América: Guerra Civil”, portanto não será necessária uma ficha posterior à esse período;
- O kit Celebridade, juntamente com o Poder Garantido Crítica foi utilizado, pra representar a chatice de Tony Stark ao lidar com seus oponentes (e até mesmo, aliados);
- A insanidade Megalomaniaco está representando a teimosia de Tony em nunca se render, mesmo sabendo que pode não sobreviver. Isso ficou evidenciado várias vezes no decorrer dos filmes, como quando ele voou até o portal aberto por Loki no primeiro filme dos Vingadores e mais recentemente, ao enfrentar Thanos em Guerra Infinita.

Thor Odinson, Príncipe de Asgard

Obs:Ficha do personagem antes dos eventos do filme "Thor: Ragnarok"

F6 (esmagamento), H4, R5, A4, PdF3(elétrico); 25PVs e 25Pms.

Kit: Super Soldado

Poder Garantido: Condicionamento Insano, Objetivo Ferrenho e Tanque de Carne.

Vantagens: Aliado (Capitão América e Homem de Ferro), Armadura Extra (Força e PdF), Boa Fama, Deflexão, Domínio do Elemento (Elétrico), Energia Extra 2, Imortal I, Mentor (Odin), Patrono (Asgard), Vigoroso.

Desvantagens: Código dos Heróis, Honestidade, Gratidão e Rendição, Devoção (Proteger Asgard e Midgard/Terra), Protegido Indefeso (Jane Foster e Loki), Restrição de Poder (Quando estiver sem o Mjolnir).

Thor Odinson, Deus do Trovão

Obs:Ficha do personagem após os eventos do filme "Thor: Ragnarok" e ANTES de "Vingadores: Guerra Infinita".

F9, H5, R7, A8, PdF0; 54PVs e 90 PMs.

Kit: Super Soldado

Poder Garantido: Condicionamento Insano, Objetivo Ferrenho e Tanque de Carne.

Vantagens: Aliados (Capitão América, Homem de Ferro, Hulk e Valkiria), Armadura Extra (Força e PdF), Ataque Especial (Força; Amplo e Perigoso), Boa Fama, Deflexão, Energia Extra 2, Imortal I, Mentor (Odin), Poder Oculto 5, Pontos de Magia Extra x5, Sentidos Especiais: Audição e Visão Aguçadas, Vigoroso.

Desvantagens: Código dos Heróis, Honestidade, Gratidão e Rendição, Devoção (Proteger Asgard e Midgard (Terra), Protegido Indefeso (Jane Foster e Loki), Maldição (sofre os efeitos de Restrição de Poder por estar sem o Mjolnir).

Considerações

- Após os eventos vistos em "Thor: Ragnarok", o deus do trovão sofreu algumas mudanças significativas em sua ficha, sendo a principal delas a perda do Mjolnir.

A princípio acreditava-se que ele não teria mais controle sobre os raios e a tempestade, porém durante o filme é visto que o martelo servia apenas para canalizar seu poder.

Embora de maneira um pouco inferior, Thor se mostrou capaz de controlar os raios e isso deixamos registrado em seu ataque especial, baseado em Força e Elétrico e também com uma Maldição.

Outro fato que precisa ser ressaltado é a perda do olho esquerdo de Thor, porém, consideramos desnecessário acrescentar a Desvantagem Deficiente Físico em sua ficha, pois tal fato não pareceu prejudicar tanto o deus do trovão, se tornando assim, uma característica puramente estética.



Mjolnir



F15(esmagamento), A15, PdF15(elétrico) Aceleração, Ataque Especial: Amplo, Perigoso e Poderoso (PdF), Parceiro, Invulnerabilidade (tudo) e Voo.

Especial: Uma vez arremessado ou deixado em algum lugar, basta o usuário estender o braço que o martelo retorna para suas mãos imediatamente, não importando sua localização.

Nota: Mjolnir só pode ser empunhado por alguém digno. Qualquer outra pessoa que tentar erguê-lo, não conseguirá, não importando o meio utilizado ou a força empregada.

Em termos de regras, considera-se que Mjolnir possa ser empunhado por alguém que cumpra os seguintes requisitos:

- Possua os Códigos do Herói, Honestidade, Gratidão e Rendição;
- Possua alguma Devoção ligada à causas nobres (como proteger a Terra);
- Não tenha nenhuma das seguintes insanidades: Cleptomaníaco, Homicida, Megalomaníaco e Mentiroso;
- Não possua Segredo.

Consideração: Mjolnir possui a Vantagem Parceiro, em uma tentativa de simular sua habilidade de canalizar o poder do usuário, tornando-o assim, "um só" com quem for digno de usá-lo.

Viúva Negra (Natasha Romanoff)

F1, H5, R3, A1, PdF1; 15 PVs e 35 PMs.

Kit: Femme Fatale, Operativo Infiltrado e Traceur

Poder Garantido: Acessar Informação, Ataque Acrobático, Ataque Furtivo.

Vantagens: Adaptador, Aliado (Clint Barton e Hulk), Aparência Deslumbrante, Aparência Inofensiva, Base de Operações, Contatos, Dança, Esportes, Idiomas (inglês e russo), Investigação, Impostor, Manipulação, Paralisia, Patrono: (S.H.I.E.L.D), Pilotagem, Pontos de Magia Extra x2

Desvantagens: Código dos Heróis, Segredo 2 (Ex-assassina da KGB).

Considerações

- A Viúva Negra não sofreu nenhuma alteração significativa após os eventos de "Guerra Civil".

James Rhodes

F1, H2, R1, A0, PdF1(perfuração); 5 PVs e 5 PMs.

Kit: Oficial

Poder Garantido: Reconhecimento do Terreno

Vantagens: Aliado (Tony Stark), Base de Operações, Contatos, Equipamento (Armadura do Máquina de Combate), Patrono (S.H.I.E.L.D), Pilotagem, Sobrevivência.

Desvantagens: Código dos Heróis

Traje do Máquina de Combate:

F5, R4, A3, PdF5; Aceleração, Adaptador, Ataque Especial Área e Teleguiado, Energia Extra 2, Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Rádio, Visão Aguçada), Tiro, Múltiplo, Voo

Máquina de Combate

F5,H ,R4, A3, PdF5; 20 PMs e 20 PVs.

Kit: Canhoneiro e Oficial

Poder Garantido: Chuva de Disparos, Mira Perfeita, Tempestade de Disparos e Reconhecimento do Terreno.

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Aliado (Tony Stark), Ataque Especial (Pdf; Área e Teleguiado), Base de Operações, Contatos, Energia Extra 2, Patrono (S.H.I.E.L.D), Pilotagem, Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Rádio, Visão Aguçada), Tiro Múltiplo, Voo.

Desvantagens: Código dos Heróis.

Considerações

- Caso sua campanha se passe após os eventos vistos em "Guerra Civil", coloque a Desvantagem Deficiência Física: Manco em James Rhodes.

Soldado Invernal (Bucky Barnes)

F1, H3, R4, A3, PdF3; 20 PVs e 20 PMs.

Kit: Espião Elegante, Mestre de Armas e Supersoldado

Poder Garantido: Arma Favorita, Ataque Furtivo e Condicionamento Insano

Vantagens: Adaptador, Aliado (Steve Rogers), Crime, Energia Extra 2, Equipamento (Braço Biônico;F5, A5, Escudo 2, Invulnerabilidade: Força e Pdf), Idiomas, Tiro Múltiplo

Desvantagens: Código dos Heróis, Maldição: Torna-se uma "máquina de matar" após ouvir as palavras-chaves que ativam sua programação assassina. Nesse estado, Bucky perde o código dos heróis e recebe as desvantagens Devoção: (Obedecer quem ativou sua programação) e Sanguinário, Segredo II (ex-assassino soviético).



**“Então,
quando eles
precisavam
de nós,
poderíamos
lutar as
batalhas ...
que eles
nunca
poderiam**



Falcão (Sam Wilson)

F0, H3, R2, A0, PdF2; 10 PMs 10 PVs.

Kit: Ás, Encouraçado e Traceur.

Poder Garantido: Confundir o Inimigo, Mira Computadorizada, Movimento Ampliado, Travar no Alvo.

Vantagens: Aliado (Steve Rogers), Arena (Céu), Equipamento: Traje do Falcão, Esporte, Pilotagem, Sobrevivência.

Descrição do Equipamento: (H6, A4, Aceleração, Sentidos Especiais: Visão Aguçada e Infravisão, Voo).

Desvantagens: Código dos Heróis, Munição Limitada, Procurado (S.H.I.E.L.D).

Considerações

- Construímos as Desvantagens do Visão, levando em consideração as regras utilizadas para se levantar o Mjolnir e o fato de que o Visão conseguiu esse feito no filme Vingadores: A Era de Ultron.

Já para a construção da ficha de Sam Wilson, colocamos o kit "Traceur" para representar a imensa habilidade acrobática que Sam Wilson possui ao utilizar seu equipamento de Falcão - e também sem ele.

“Eliminar a pedra é a única forma de garantir que Thanos não irá pegá-la”.

Homem-Aranha (Peter Parker)

F4, H5, R3, A3, PdF0; 30 PVs e 30 PMs.

Kit: Jovem Prodígio

Poder Garantido: Insight Dinâmico e Sacada Jovial

Vantagens: Aceleração, Ataque Múltiplo, Energia Extra 1, Equipamento (Par de Disparador de Teia; PdF4, Membros Elásticos, Paralisia, Munição Limitada), Falação Chateadora, Genialidade, Movimento Especial: Balançar-se, Escalar e Queda Lenta, Mentor (Tony Stark), Reflexos de Combate, Salto, Sentidos Especiais (Sentido de Perigo), Tiro Múltiplo

Desvantagens: Código dos Heróis e da Honestidade, Devoção (Sempre usar seus poderes para o bem e a justiça, "Com grandes poderes grandes responsabilidades), Protegido Indefeso (Tia May), Segredo (Identidade Secreta).

Pantera-Negra (T'Challa)

F3, H4, R3, A4, PdF0; 15 PVs e 15 PMs.

Kit: Humano Uniformizado e Supersoldado

Poder Garantido: Esconderijo Secreto, Condicionamento Insano, Objetivo Ferrenho, Tanque de Carne.

Vantagens: Aceleração, Ataque Múltiplo, Deflexão, Diplomacia, Energia Extra 1, Equipamento: Uniforme de Vibranium, Escudo, Esportes, Idiomas, Imunidade Legal, Investigação, Sobrevivência, Patrono (Wakanda)

Descrição do Equipamento: (Armadura Extra: Fogo, Frio e Químico, Invulnerabilidade: Corte, Esmagamento, Perfuração, Ponto Fraco, Vulnerabilidade: Eletricidade e Sônico)

Desvantagens: Assombrado, Código dos Heróis, Devoção (Proteger Wakanda), Protegido Indefeso (Shuri).

Visão

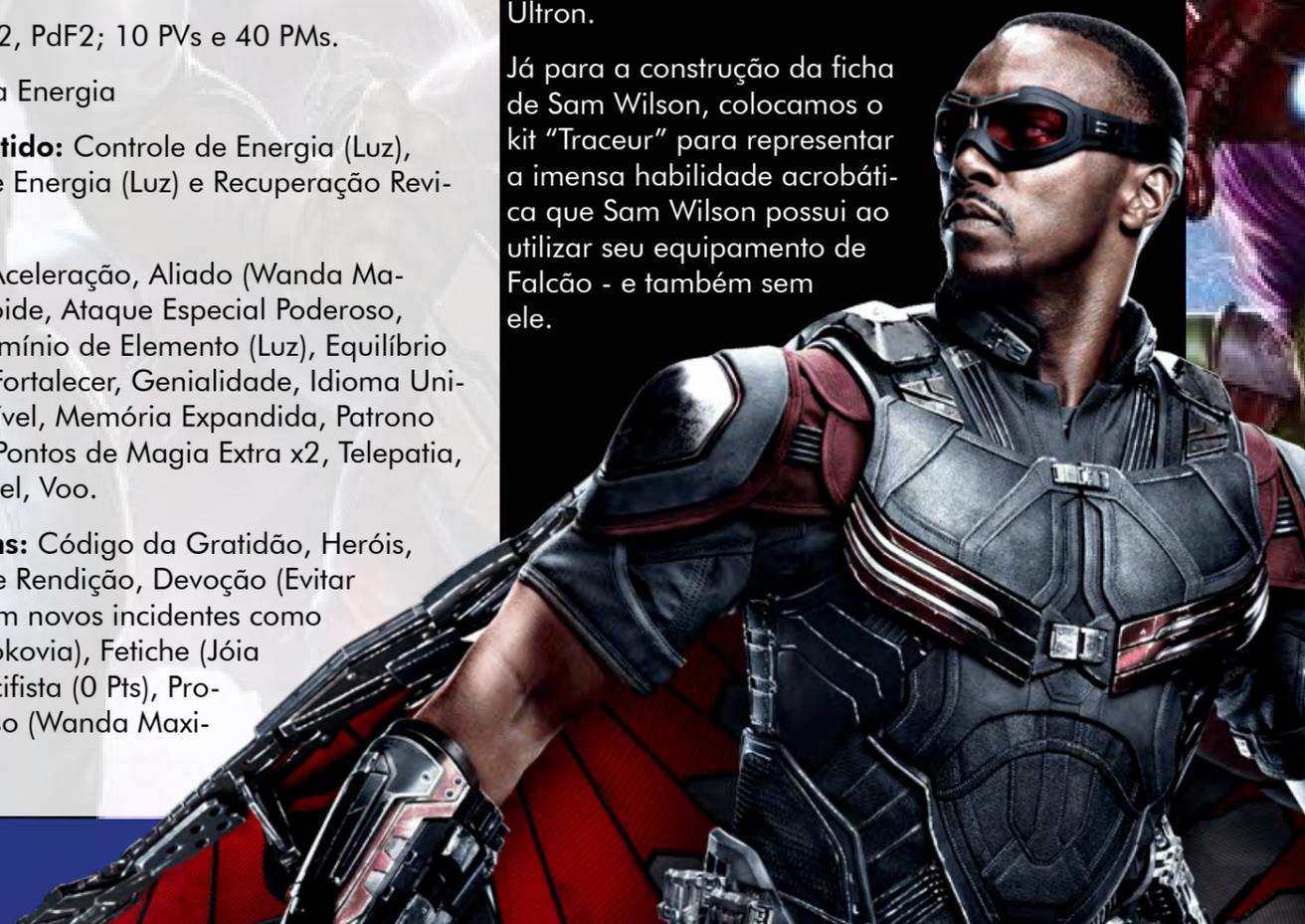
F2, H3, R2, A2, PdF2; 10 PVs e 40 PMs.

Kit: Senhor da Energia

Poder Garantido: Controle de Energia (Luz), Dominante de Energia (Luz) e Recuperação Revigorante.

Vantagens: Aceleração, Aliado (Wanda Maximoff), Andróide, Ataque Especial Poderoso, Densidade Domínio de Elemento (Luz), Equilíbrio de Energias, Fortalecer, Genialidade, Idioma Universal, Intangível, Memória Expandida, Patrono (S.H.I.E.L.D), Pontos de Magia Extra x2, Telepatia, Tiro Carregável, Voo.

Desvantagens: Código da Gratidão, Heróis, Honestidade e Rendição, Devoção (Evitar que aconteçam novos incidentes como os vitos em Sokovia), Fetiche (Jóia da Mente), Pacifista (0 Pts), Protegido Indefeso (Wanda Maximoff)



Dr. Estranho (Stephen Strange)

F0, H3, R2, A0, PdF0; 10 PVs 74 PMs

Kit: Vingador Místico

Poder Garantido: Biblioteca Arcana e Equilíbrio Mágico

Vantagens: Alquimista, Aptidão Mágica, Arcano, Área de Batalha, Deflexão, Equilíbrio Ying Yang, Forma Astral, Genialidade, Memória Expandida (Medicina), Mentor, Paralisia, Ponto de Magia Extra x3, Riqueza e Teleporte.

Desvantagens: Código dos Heróis, Devoção (Proteger a Terra dos perigos vindos de outros planos da existência), Maldição (Não pode mais exercer sua profissão de cirurgião médico).

Magias Conhecidas: Ao Alcance das Mãos, Barreira Mística, Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total, Poder Telepático, Porta Dimensional, Presença Distante, Socos Explosivos, Teleportação, Teleportação Aprimorada de Vectorius, Teleportação Planar, Voo, além de todas as magias iniciais.

Obs: O Doutor Estranho é o possuidor da Joia do Tempo, inicialmente conhecida por ele como Olho de Agamotto.

Loki

F2 (corte), H5, R2, A2, PdF3 (perfuração); 10 PVs e 60 PMs.

Kit: Vilão Teatral e Titereiro

Poder Garantido: Dominação Mental, Foco em Manipulação e Por quê Tão Sério?

Vantagens: Comunicação, Controle Mental, Duplicação, Duro de Matar, Ilusão, Impostor, Imortal 1, Manipulação, Plano Genial, Pontos de Magia Extra x5, Teleporte.

Desvantagens: Insano (Megalomaniaco), Má Fama (Traidor costumes e já tentou dominar a Terra).



Homem-Formiga (Scott Lang)

F1, H3, R3, A0, PdF0; 15 PVs e 65 PMs.

Kit: Humano Uniformizado

Poder Garantido: Destino e Esconderijo Secreto.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Crime, Equipamento (Traje do Homem-Formiga), Máquinas, Mentor e Patrono (Henry Pym), Ponto de Magia Extra x5.

Desvantagens: Código dos Heróis, Identidade Secreta, Má Fama (Ex-presidiário), Procurado (S.H.I.E.L.D.), Protegido Indefeso (sua filha, Cassie Lang).

Descrição do Equipamento

Traje do Homem-Formiga: F4, A3, Controle de Animais (Formiga), Crescimento, Densidade, Encolhimento, Idiomas: Falar com Animais, Invisibilidade, Restrição de Poder: Controle de Animais e Idiomas: Falar com Animais, funciona apenas com as formigas e a Invisibilidade só pode ser usada em conjunto com Encolhimento.

Feiticeira Escarlate (Wanda Maximoff)

F0, H2, R1, A0, PdF5; 5 PVs e 15 PMs.

Kit: Psi

Poder Garantido: Comunicação & Conhecimento, Enganar a Mente.

Vantagens: Aliado: Visão, Aparência Inofensiva, Ataque Especial (PdF; Amplo, Perigoso, Poderoso e Preciso), Domínio Gravitacional, Domínio Magnético, Escudo, Mundo dos Sonhos*, Muralha de Energia*, Poder Oculto 5, Pontos de Magia Extra x2, Precognição, Rajada Mental, Superação, Tele-



cinesia, Telepatia, Voo.

Desvantagens: Código dos Heróis, Insano (complexo de culpa), Procurado: (S.H.I.E.L.D).

Considerações

- Construir esses dois personagens talvez tenha sido o maior desafio até agora da Acerto Crítico Alpha, pois tanto o Homem-Formiga quanto Wanda Maximoff possuem peculiaridades que fogem um pouco das regras normais de 3D&T e portanto, algumas adaptações foram necessárias para reproduzir seus poderes.

Na ficha do Homem-Formiga, colocamos a Vantagem "Invisibilidade" para tentar emular sua capacidade de ficar oculto, quando diminui seu tamanho a níveis microscópicos. Da mesma forma, procuramos descrever sua força ampliada em sua versão gigante através do super poder "Densidade".

Já para a ficha de Wanda Maximoff, entendemos que, diferentemente dos quadrinhos, onde seus poderes são de natureza arcana, no universo cinematográfico vemos que seus poderes atuam mais como uma versão caótica de poderes psíquicos do que magia, propriamente dita... pelo menos o que temos visto até aqui.

As exceções foram quando ela utilizou seus poderes em Vingadores: Era de Ultron, para enganar os Vingadores, utilizando-se de sonhos e. Nesse caso, colocamos a magia "Mundo dos Sonhos", como sendo um super poder possuído por Wanda.

No filme Capitão América: Guerra Infinita, Wanda impede que o Ossos Cruzados exploda próximo a civis, praticamente mantendo a força da explosão dentro de um campo de força. Para tentar emular essa habilidade, adicionamos a magia Muralha de Energia para Wanda.

Drax

F4, H3, R5, A3, PdF0; 35 PVs e 25 PMs.

Kit: Luchador e Supersoldado

Poder Garantido: Carga, Duelo, Objetivo Ferreiro e Tanque de Carne.

Vantagens: Adaptador, Ataque Múltiplo, Energia Extra 2, Vigoroso.

Desvantagens: Código da Gratidão e dos Heróis, Devoção (Vingar a morte de sua família), Fúria.

Mantis

F0, H5, R1, A0, PdF0; 25 PVs e 25 PMs

Kit: Psi

Poder Garantido: Comunicação & Conhecimento

Vantagens: Aparência Inofensiva, Controle Emocional (calma), Intuição, Magia Irresistível 3, Precognição, Sono*.

Desvantagens: Cabeça de Vento, Maldição (Tímida), Pacifista -1.

Rocket Raccoon

F0, H3,R2, A2, PdF4;10 PVs e 10 PMs.

Kit: Mercenário Superpoderoso e Mecânico de Campo.

Poder Garantido: Dinheiro Acima de Tudo, Concerto Rápido, Concerto Profundo, Organizar Energias.

Vantagens: Aliado (Groot), Audição e Faro Aguçados, Crime, Inventor, Kemono, Máquinas, Pilotagem, Tiro Múltiplo, Voo.

Desvantagens: Insano (Cleptomaniaco), Má Fama (pirata intergaláctico), Modelo Especial, Protegido Indefeso (Groot).



Groot

F4, H3, R5, A3, PdF0; 25 PVs 25 PMs.

Kit: Titânico.

Poder Garantido: Esmagar.

Vantagens: Aliado: Rocket Raccoon, Armadura Extra (esmagamento), Ataque Especial (Força; Amplo), Imortal 1, Membros Elásticos, Paralisia, Regeneração.

Desvantagens: Código dos Heróis, Gratidão e da Redenção, Inculto, Monstruoso, Procurado (Thanos),Protegido Indefeso: Rocket Raccoon, Vulnerabilidade (calor/fogo).

Senhor das Estrelas (Peter Quill)

F2, H4, R2, A1, PdF4; 10 PVs e 10 PMs

Kit: Aventureiro Nato e Mestre de Armas

Poder Garantido: Arma Favorita, Encantar Arma e Sorte dos Heróis

Vantagens: Aliado (Gamora), Contatos, Crime, Equipamento: Traje do Senhor das Estrelas, Falação Chateadora, Meio-Celestial*, Idiomas: Idioma Universal, Imortal 1, Lábria, Pilotagem, Plano Genial, Sedução, Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Código dos Heróis, Má Fama (pirata intergaláctico), Protegido Indefeso (Gamora), Restrição de Poder (Incomum:"Encantar Arma" funciona apenas em sua própria arma).

Descrição do Equipamento: Aceleração, Movimento Especial (Queda Lenta, Sem Rastros e Viagem Espacial), Sentidos Especiais (Infravisão, Radar e Visão Aguçada), Voo, Restrição de Poder: Viagem Espacial concede apenas imunidade aos efeitos do vácuo.

Obs: Como foi visto em "Guardiões da Galáxia - Volume 2", Peter Quill é um meio-celestial. Mas diferentemente do que está descrito no Manual 3D&T Alpha, o meio-celestial dessa adaptação possui apenas imortalidade e também pode portar uma das jóias do infinito.



Como mais nenhuma informação foi passada sobre os meio-celestiais, não detalharemos muito essa Vantagem Única.

Gamora

F3, H4, R3, A2, PdF0; 25PVs e 25PMs.

Kit: Femme Fatale, Supersoldado e Traceur

Poder Garantido: Ataque Furtivo, Ataque Acrobático, Condicionamento Insano, Movimento Ampliado, Objetivo Ferrenho.

Vantagens: Acrobacia, Adaptador, Aliado (Senhor das Estrelas), Aparência Deslumbrante, Crime, Duro de Matar, Energia Extra 2, Inimigo: Thanos, Reflexos de Combate.

Desvantagens: Código dos Heróis, Devoção (derrotar seu pai adotivo, Thanos), Má Fama (filha de Thanos), Procurada (Thanos).

Protegido Indefeso (Senhor das Estrelas).



Bruce Banner

F1, H3, R1, A0, PdF0; 5 PVs e 5 Pms.

Kit: Cientista Aventureiro.

Poder Garantido: Especialista em Ciência.

Vantagens: Aliado (Natasha Romanoff), Base de Operações, Ciência, Genialidade, Patrono (S.H.I.E.L.D.).

Desvantagens: Fúria, Maldição (Se transforma em Hulk quando entra em Fúria), Protegido Indefeso (Natasha Romanoff).

Hulk

F10, H7, R8, A10, PdF10; 56 PVs 40 PMs

Kit: Super Soldado e Titânico

Poder Garantido: Condicionamento Insano, Objetivo Ferrenho, Esmagar, Força Extraordinária e Tanque de Carne.



Vantagens: Armadura Extra: Força e Poder de Fogo, Regeneração, Vigoroso.

Desvantagens: Código do Caçador (somente referente a escolher como oponente a criatura de aparência mais perigosa que esteja à vista.), Fúria

Inculto, Maldição (Se transforma em Bruce Banner quando passa o efeito da Fúria), Monstruoso, Protegido Indefeso (Viúva Negra).

Considerações

- O Hulk não sofreu nenhuma alteração após Guerra Civil, pois o mesmo estava desaparecido desde o final de Era de Ultron, reaparecendo apenas em Thor: Ragnarok;

- O Hulk é um personagem totalmente voltado para o combate físico e descontrolado, tendo como principais armas sua incrível força e resistência (tanto que seu maior "poder" é sua fúria), portanto em sua ficha não consta nenhuma Vantagem que necessite o gasto de Pontos de Magia para serem ativados.



Regências Divinas

Clericato é uma vantagem estranha. Não apenas por não existirem tantos personagens de anime sacerdotes, mas por que ela relativamente é inútil. Sua única função prática é lhe conceder 3 magias extras (se possuir as vantagens Magia Branca/ Elemental/ Negra) e pré-requisito para certas magias.

Essa matéria visa corrigir isso, trazendo o conceito de Regências divinas.

por Rodrigo Mokepon

REGÊNCIAS DIVINAS

Regências Divinas são as áreas pelas quais os deuses são responsáveis. Quando você compra a vantagem Clericato recebe uma regência para qual cumpra os pré-requisitos.

Dependendo da interpretação que o mestre assumir, o clérigo só pode escolher Regências do seu deus ou só pode rezar para deuses com aquela Regência.

Geralmente um deus possui entre 3 à 4 Regências.

Água

Pré-requisito: não pode possuir Regência sobre o fogo.

•Boa fama entre criaturas ligadas ao elemento água.

•Você pode gastar 1PM e lançar a magia Pânico contra qualquer número de Youkai ligado ao elemento fogo dentro de alcance longo (50m).

Animal

Pré-requisito: alguma especialização da perícia animais.

•Boa fama entre animais/feras.

•Bônus de +2 em teste da perícia animais.

Ar

Pré-requisito: não pode possuir Regência sobre o fogo.

•Boa fama entre criaturas ligadas ao elemento ar.

•Você pode gastar 1PM e lançar a magia Pânico contra qualquer número de Youkai ligado ao elemento Terra dentro de alcance longo (50m).

Bem

Pré-requisito: código de honra dos heróis.

•Uma vez por dia você pode jogar um dado e receber o resultado dele em pontos de personagem

Caos

Pré-requisito: não pode possuir um Código de Honra.

•Criaturas com Código de Honra tem uma penalidade de -1 em testes de Resistência contra suas magias e Vantagens.

•Você pode lançar a magia Loucura de Atavus normalmente*.

Conhecimento

Pré-requisito: Perícia Ciências.

•Para cada ponto que você tem em Habilidade pode comprar outras Perícias por apenas 1 ponto cada.

Cura

Pré-Requisito: Perícia Medicina.

•Você aprende as magias Cura mágica, Cura para o Mal e Sanidade*.

Destruição

Pré-requisito: F2 ou PdF2.

•Você pode comprar um crítico automático por 2PMs, uma quantidade de vezes por dia igual sua Habilidade.

Enganação

Pré-requisito: perícia manipulação.

•Você pode fingir habilidades que não possui. Gastando 1PM pode fazer testes em Perícias que não possui. Isso pode ser feito uma vez por dia para cada ponto de Habilidade que possui.

Força

Pré-requisito: F3.

•seus ataques baseados em F ignoram Armaduras extras e pode causar dano normal em criaturas vulneráveis apenas a magia gastando 2PMs por ataque.

Fogo

Pré-requisito: Não pode possuir Regência sobre a água.

•Boa fama entre criaturas ligadas ao elemento fogo.

•Você pode gastar 1PM e lançar a magia Pânico contra qualquer número de Youkai ligado ao elemento água dentro de alcance longo (50m).



Guerra

Pré-requisito: F ou PdF 2, A2.

•Em combate você se torna imune a efeitos mentais maléficos (como medo ou controle da mente).

Luz

Pré-Requisito: Código de honra dos heróis

•Gastando 2PMs você pode iluminar uma área de 10 metros de raio. Essa luz não incomoda os aliados, mas faz os inimigos perderem

REGÊNCIAS DIVINAS



Mal

Pré-Requisito: Má fama.

•Você recebe a vantagem Inimigo contra personagens com Código de Honra dos Heróis.

Morte

Pré-requisito: Insanidade.

•Sempre que matar um inimigo, recupera uma quantidade de PMs igual a metade da pontuação dele.

Natureza

Pré-requisitos: Arena (Água, Ermos)

•Você pode usar a vantagem Área de Batalha gratuitamente uma vez por dia.

Oráculo

Pré-requisito: R2.

•Você recebe +2 em iniciativa

•Pode lançar as magias Visão do passado remoto e Visão do futuro remoto (igual a Visão do passado remoto, mas direcionada ao futuro).

Ordem

Pré-requisito: algum Código de honra.

•Criaturas com Insanidade tem uma penalidade de -1 em testes de Resistência contra suas magias e Vantagens.

•Você pode lançar a magia Comando de Khalmir*.

Proteção

Pré-requisito: A3.

•Você recebe as magias Armadura espiritual, Detecção do Mal e Proteção.

Sorte

Pré-requisito: Insano.

•Para cada ponto que você possuir em Habilidade pode rolar um dado novamente, devendo ficar com o novo resultado.

Trevas

Pré-requisito: Restrição de poder comum (Luz do dia)

•Gastando 2PMs você pode escurecer uma área de 10 metros de raio. Isso não incomoda seus aliados, mas faz os inimigos perderem sua próxima ação. Ela dá um bônus de +1 em testes de Manipulação e Crime. É um poder sustentável.
*Você pode gastar 1PM e lançar a magia Pânico contra qualquer número de Youkai ligado ao elemento luz dentro de alcance longo (50m).

Terra

Pré-requisito: não pode possuir Regência sobre o ar.

*Boa fama entre criaturas ligadas ao elemento Terra.

*Você pode gastar 1PM e lançar a magia Pânico contra qualquer número de Youkai ligado ao elemento ar dentro de alcance longo (50m).

***Caso aprenda alguma magia com as Regências e compre a vantagem Mágica correspondente a elas poderá lançar por metade do custo.**

sua próxima ação. Ela dá um bônus de +1 em testes de Manipulação e Crime. É um poder sustentável.

*Você pode gastar 1PM e lançar a magia Pânico contra qualquer número de Youkai ligado ao elemento Trevas dentro de alcance longo (50m).

Magia

Pré-Requisito: capacidade de lançar magias.

•Uma vez por dia você pode lançar uma magia que não conheça, mas seja capaz de lançar, ou reduzir pela metade o custo em PMS de uma magia que saiba lançar.

Como exemplo, veja o panteão Grego com seus respectivos domínios.

Afrodite: Caos, Enganação, Magia
Apolo: Cura, Luz, Oráculo.

Ares: Destruição, Guerra, Mal.

Ártemis :Animais, Bem, Natureza.

Atena: Conhecimento, Guerra, Ordem.

Demeter: Proteção, Terra.

Dionísio: Caos, Conhecimento, Destruição.

Hefesto: Fogo, Proteção, Terra.

Hermes: Ar, Enganação, Sorte.

Hades: Morte, Proteção, Terra, Trevas.

Poseidon: Água, Destruição, Natureza, Terra.

Zeus: Ar, Caos, Bem, Força, Luz.

Essa foi escrita e idealizada por Rodrigo Mokepon. Ele também é proprietário do blog Um Encontro Aleatório. Você pode conferir essa e outra matéria do blog, clicando [AQUI](#).

As imagens utilizadas nessa matéria pertencem a artisa Kyoung Hwan Kim, você pode conferir outras artes delas [AQUI](#).



Eae , eae, salve, Salve pessoal!! Yarles Silva aqui de volta para vocês! E hoje nos vamos jogar Viewtifull Joe no 3D&t!!!

Henshin a Go Go Baby!

Para quem nunca acompanhou Viewtifull Joe, a história se trata de uma série em anime (chibi) em que um garoto viciado em filmes de super heróis (Joe) ve sua namorada (Silvia) rap-tada para o mundo dos filmes pela maligna organização Yado que quer dominar o mundo dos filmes e garantir que o final de todos sejam tristes.

Joe então embarca atrás de Silvia e armado pelo antigo herói derrotado pela Yado: O Capitão Azul.

E uma história bem divertida e empolgante, com muitas referências a filmes que conhecemos, temos de sabre de luz a mecha gigante e os clichês de faroeste e mocinha indefesa.

Então vamos lá as regras.

O Mestre...

O mestre deve ter em mãos dois manuais: 3d&t alpha e o manual do defensor lançado a algum tempo pela jambo.

E recomendado que os personagens tenham 4 pts para distribuir em suas características e -1 de desvantagem, para realmente progredirem conforme o jogo avança, o próprio Joe não tinha porcaria nenhuma no começo.

Algumas vantagens como vantagens mágicas

devem ser inexistentes ou restritas, e aqui devoção pode sim ser um objetivo ao ser alcançado, contanto que este seja longo.

Não tem sangue nas lutas de Viewtifull Joe, digamos que e uma mesa mais leve, público Livre.

Além disso adicione a ficha o atributo fama e mácula do Manual do Defensor, vai ser bom ver os players crescendo com a história. No final do manual alpha ha uma parte destinada so a como criar grunts, generais e o boss , que eu aconselho muito usar, ainda mais para Viewtifull.

Use clichês, abuse de clichês de faroeste, aventura, espacial, uma boa ideia e que a cada cidade que sua mesa precise enfrentar ela tope com um cenário e tipo de filme diferente.

... e o jogador

Para representar certas habilidades dos personagens os players podem adquirir as seguintes vantagens:

Relógio V (1 ponto)

O Relógio V e um item raro presenteado a praticantes da moral e justiça pelo capitão azul, ele permite que o super herói possa comprar uma forma alternativa, porém com uma pontuação acima da sua.

Entretanto o jogador adquire Código de honra dos heróis automaticamente. No anime em questão o Joe ainda tem acesso a algumas capacidades especiais derivadas de filmes, vou lista-las



ganha o Six machine, um mecha do Capitão Azul junto com o relógio.

Novos Kits

Combatente da Justiça

Exigências: o menos um código de honra e H1.

Você é um adepto das boas práticas e luta com o mal com todas as suas forças!

Não desistir: ao rolar um teste de morte numa aventura você pode gastar 1 PM escolher um resultado 1. Uma vez por aventura você também pode ignorar qualquer dano que te faria rolar um Teste Morte, sobrevivendo com PVs igual ao valor da sua Resistência

Pose heróica: Ao gastar 2 PMs e um movimento (fazendo uma pose heróica) você anula quaisquer penalidades e redutores impostos à um aliado que possa vê-lo fazendo uma entrada triunfal ou pose heróica. Essa habilidade pode ser uma vez por dia para cada ponto de Resistência que você possua.

Frase de efeito: gaste 4 PMs, no próximo turno você terá F ou PdF+2 para o cálculo da sua FA. Além do bônus, você pode escolher ignorar a Armadura ou a Habilidade no cálculo da FD do seu adversário.

Donzela não Tão em Perigo

Exigências : apenas mulheres e H1.

Achavam que você por ser mulher era sexo frágil, pense de novo baby!!!

Joeeee!!!: você tem um NPC que é louco de pedra por você. Construído com uma pontuação acima, o mestre ainda interpreta ele.

abaixo, o mestre deve considerar que cada uma custa um ponto. O Relógio V também pode ser a justificativa para os jogadores terem vantagens que humanos normais não teriam, como Membros Elásticos ou Poder Oculto.

• **Zoom:** o player pode aproximar uma imagem, em termos de regras teste de ver cai uma graduação.

• **Câmera lenta:** o jogador recebe +1 em esquivas e +1 na Fa quando a usa o tempo parece mais devagar.

• **Velocidade máxima:** o jogador recebe h+2 neste turno.

Só se pode usar uma dessas habilidades por ação e custa 2 PMs cada.

Venha, Six Machine!!! (2 Pontos)

O jogador pode comprar um mecha como Parceiro e Aliado ainda nesse cenário por apenas dois pontos., mas o mestre deve tomar cuidado para o uso dessa vantagem no começo do jogo para não tornar os combates muito fáceis para os jogadores. O interessante seria cada jogador ganhar seu mecha em jogo como quando Joe



Decisão da donzela: você pode conseguir regalias até com os vilões! Rolê um teste de diplomacia ou lábia, até sedução ou intimidação, caso passe o vilão vai lhe dar algum item ou benefício que ajude na história. Só pode ser usado uma vez por aventura.

Porraaaaa!!!: chega de ficar sentada. Seu primeiro ataque num combate sempre será um acerto crítico.

Integrante da Yado

Exigências: alguma Insanidade, Má Fama ou Monstruoso.

Você quer que o mundo dos filmes fique sombrio e triste, você é um vilão! (insira aqui sua risada maligna favorita).

Grunts: você pode uma vez por combate gastar 5pms e invocar 1d6 grunts da Yado.

Acabar com o bem: Ao lutar contra algum personagem que possua algum código de Honra, você pode escolher uma das seguintes habilidades:

- F ou PdF+2.
- Acerto crítico com resultado 5 ou 6 no dado na hora de rolar a FA.
- Ser imune a qualquer habilidade do adversário por uma quantidade de turnos igual a sua R.

Qualquer uma dessas habilidades podem ser usadas apenas uma vez por luta e apenas enquanto o personagem está em uma luta justa.

Viver pra lutar de novo: como vilão você se preza mais do que tudo, caso seus pvs fiquem igual ou menores a sua R você pode fazer um teste de fuga com uma graduação a menos.

por Yarles Silva

CIDADE ESQUECIDA

CIDADE ESQUECIDA

por Ivan Rodrigues Mendes





Preparado para sobreviver a um apocalipse zumbi em Megacity?

Sobre o Survival Horror

É um subgênero do horror, que ganhou fama nos videogames com Resident Evil. Nesse tipo de jogo, os protagonistas estão em uma situação limite, da qual precisam escapar, enquanto os horrores que os cercam tentam destruí-los. Abaixo estão as principais características de um survival horror.

Vulnerabilidade: Os personagens são frágeis, enquanto os horrores que os cercam são poderosos, o que leva o jogador a um sentimento de impotência.

Isolamento: Ninguém poderá ouvir os gritos

dos personagens, e mesmo que alguém os ouça, não terá condições de ajudá-lo.

Evasão: Muitas vezes, os personagens terão que evitar certos confrontos, por ser uma criatura poderosa demais ou para economizar recursos preciosos.

Poucas Armas: Armas e munições são muito escassas, muitas vezes obrigando os personagens a fugirem de uma batalha, apenas para economizar balas para um momento no qual seja realmente necessário abrir fogo.

Investigativo: Os personagens sempre começam sabendo pouco ou nada sobre a história que os envolve, mas infelizmente, esse conhecimento será necessário para que eles escapem desse pesadelo.

Enigmas: O caminho para a fuga sempre estará repleto de enigmas, que terão que ser resolvidos, ou então os personagens continuarão presos com os monstros.

Psicológico: Os personagens precisam lidar com situações que perturbarão suas mentes para o resto de suas vidas.

Nova Yambuku

Apenas mais uma entre tantas pequenas cidades que compõem o Distrito de Todos os Santos, Yambuku fica em uma pequena ilha, entre Nova Catalunha e Nova Memphis. Não seria um local digno de nota, se não fosse pelos horrores da Grande Infestação.

A Torre

Em 1976, a Corporação Kasa, que atua nos ramos farmacêutico, tecnológico e armamentista, construiu um arranha-céus no coração de Nova Yambuku. A Torre, como era chamada,

abrigava diversos escritórios e laboratórios. Estranhamente, após a construção do prédio, a cidade passou a experimentar rápidas melhorias em todos os setores, desde hospitais, até departamentos de polícia, passaram a receber novos equipamentos e uma grande quantidade de verba. Logo, a pequena cidade passou a ter a infraestrutura de uma metrópole.

O Virus-Tarso

No ano 2000, pesquisadores da Corporação Kasa descobriram, nas proximidades de Nova Memphis, um vírus diferente de tudo que eles já viram. Na maioria das vezes, o Vírus-Tarso matava rapidamente seus hospedeiros, mas reanimava seus corpos vivos logo em seguida, transformando-os em feras assassinas. Esse comportamento fazia com que o vírus conseguisse passar de um hospedeiro para o outro rapidamente, já que seu contágio se dava através do sangue e da saliva. Em alguns casos especiais, o Vírus-Tarso provocava mutações ainda mais bizarras nas cobaias, transformando-as em verdadeiros monstros. Pouco tempo depois, agentes da Corporação Kasa foram acusados de raptar cidadãos de Mega City e usá-los como cobaias para seus experimentos. Verdadeiras ou não, essas denúncias foram apenas tratadas como teorias conspiratórias.

A Grande Infestação

Em 2003, um caminhão com cobaias humanas capotou no centro de Nova Yambuku. Pessoas que passavam pelo local, tentaram ajudar os “sobreviventes” e foram logo atacados e infectados. A cidade foi rapidamente tomada pela infestação de monstros, o que transformou a ilha em um caos.

A Restrição de Super-Heróis

Um grupo de super-heróis de Mega City, conhecida como Equipe Alpha entrou em Nova Yambuku, com o objetivo de conter o caos instaurado. O que

CIDADE ESQUECIDA

ninguém esperava, era que até mesmo os heróis superpoderosos também fossem contaminados pelo Virus-Tarso, originando o que ficou conhecido como Super-Infectados. Capitão W, o líder da Equipe Alpha, foi o último sobrevivente do grupo, sendo obrigado a enfrentar seus antigos parceiros, que agora estavam enlouquecidos. A batalha se estendeu até a ponte que ligava a ilha à Nova Catalunha, mas infelizmente o Capitão W caiu, como última medida desesperada, ele se explodiu com os Super-Infectados e a ponte, impedindo que os outros infectados se espalhassem por toda Mega City. Com receio de piorarem ainda mais a situação e em respeito ao sacrifício do Capitão W, outros super-heróis passaram a evitar a cidade.

A Cidade Esquecida

A informação passada para a população, é de que Nova Yambuku sofreu um ataque bioterrorista que resultou na morte de todos os cidadãos da cidade devido a um vírus extremamente contagioso e mortal. As visitas à ilha de Nova Yambuku são terminantemente proibidas pelo governo. Isso não impede que o próprio governo envie equipes táticas em missões especiais para a cidade, mercenários da Corporação Kasa também fazem incursões na Cidade Esquecida e até mesmo outros cidadãos mais curiosos ou azarados de Mega City acabam entrando em Nova Yambuku.

Regras de Ambientação para Survival Horror

As regras de ambientação apresentadas a seguir, tornarão o jogo bem mais desafiador e elevará bastante a mortalidade dos personagens. Se é exatamente isso que sua mesa procura, seja bem-vindo ao Survival Horror.

Criação de personagens

Survival Horror usa todas as regras de criação de personagens de Mega City Contra-Ataca, assim como seus kits, vistos no Manual do Aventureiro de Mega City. A regra de Pontos de Sanidade, apresentada em Tormenta Alpha se encaixaria perfeitamente nesse tipo de cenário, mas seu uso é opcional.

Dano

A maioria esmagadora dos jogos do gênero survival horror, não possui barra de vida, mostrando normalmente apenas a condição de saúde do personagem. Para emular esse aspecto do gênero, utilizaremos uma regra alternativa para os pontos de vida, a de Estado Vital ou EV.

Estado Vital (EV)

Os EVs serão divididos em três níveis, Bom, Moderado e Grave. Os personagens começarão no Estado Bom, mas sempre que sofrerem qualquer dano, terão que fazer um teste de R com um redutor igual ao dano sofrido, do contrário, sua EV cairá um nível. Acertos críticos provocam dois testes de R, para evitar que a EV caia duas vezes com esse único ataque. Caso o EV de um personagem em Estado Grave caia novamente, ele entrará no Estado Inconsciente, use a regra padrão para personagens com 0 PVs. É importante que o mestre role o teste de morte, para que a regra “Socorro”, vista logo a diante na seção Pontos de Recurso, funcione corretamente. Perceba que isso fará com que os personagens dificilmente morram com um único ferimento, mas ao mesmo tempo terão que se preocupar com qualquer quantidade de dano, por menor que seja.

Exemplo: Clarice sofre o ataque de um zumbi, que rola sua FA normalmente e consegue um resultado 5, então ela rola sua FD e consegue um resultado 3, o que resultariam em 2 pontos de dano. Clarice então deve rolar um teste de R-2 (dano sofrido), ela não passa no teste e seu EV, que estava em Bom, desce para o Estado Moderado, caso isso ocorra novamente, ela ficará

em Estado Grave.

Estado Vital dos NPCs

Os NPCs seguirão as mesmas regras de EVs que os personagens principais e serão divididos em duas categorias, Grunt e Monstro. Grunts terão apenas um nível de EV, entrando em Estado Inconsciente caso falhem em qualquer teste de Resistência contra dano sofrido. Monstros terão os mesmos três níveis de EV que os protagonistas. Note que nesse caso, as categorias Grunt e Monstro não são usados apenas para os inimigos, mas sim para determinar o EV de qualquer NPC, dependendo apenas do seu grau de importância para a história.

Inventário

O inventário é outra característica importante para um Survival Horror, pois sua falta de espaço deixa os protagonistas ainda mais limitados, passando uma sensação ainda maior de fragilidade e fazendo o jogador ponderar ainda mais sobre suas escolhas.

Espaço

Cada personagem tem espaço para carregar 8 Pontos de Recurso em seu inventário, mas esse espaço poderá ser ocupado por outras coisas, como Equipamentos e peças de enigmas, como veremos no futuro. Cada equipamento ocupa um espaço de inventário para cada 5 pontos usados



em sua construção. Sendo assim, uma pistola feita com 3 pontos usaria apenas 1 espaço, enquanto uma bazuca nuclear atiradora de elite feita com 12 pontos ocuparia 3 espaços. Isso simula a necessidade de escolher com cuidado seu arsenal, pois a escolha errada pode fazer com que o personagem não consiga carregar recursos preciosos ou não possa pegar um rubi, que deve ser encaixado no busto de uma estátua, que faz parte de um enigma. É importante lembrar que as armas representadas por Força e Poder de Fogo não ocupam espaços de inventário.

Pontos de Recurso (PRs)

Alimentos, munições, medicamentos ou quaisquer coisas úteis poderiam ser colocados em tabelas, mas isso não seria 3D&T Alpha. Ao invés

CIDADE ESQUECIDA

disso, usaremos os Pontos de Recurso, uma medida usada para representar todas essas coisas. Personagens recém criados começam com 2PRs.

Mantimentos

Em uma história que se passa em uma única noite, como Resident Evil, comida e água não são fatores importantes, mas em uma história que envolva muitos dias, é necessário que cada personagem gaste 1PR por dia, para se manter alimentado e hidratado, caso contrário, seguirá as regras para fome e sede, apresentadas na página 69 do Manual 3D&T Alpha.

Medicamentos

Outra grande característica do Survival Horror é a necessidade de utilizar algum medicamento para se curar, o que acaba obrigando o jogador a ocupar seu inventário com itens de cura. Sendo assim, ao contrário do que acontece com os Pontos de Vida na regra padrão, o descanso não recupera seu Estado Vital. Para recuperar seu EV, é necessário gastar 1 Ponto de Recurso para cada nível a ser restaurado, na forma de gases, antibióticos em aerossol, ervas medicinais, frascos

de analgésicos ou qualquer coisa do tipo.

Exemplo: Clarice teve êxito em seu combate com o infectado, mas saiu em Estado Moderado do conflito. A jogadora resolve não arriscar sua personagem e gasta 1 PR para deixar Clarice em Estado Bom novamente.

Socorro

Essa é uma outra maneira de utilizar os Pontos de Recurso como medicamentos, mas nesse caso, um personagem tenta reanimar outro, que esteja em Estado Inconsciente. O sistema funciona da seguinte maneira: O socorrista gasta um turno e 1PR para reduzir em 1 o resultado do teste de morte de seu companheiro, caso o teste de morte esteja em 1, o socorrido se levantará em Estado Grave. É possível regredir o teste de morte 6 para 5, mas isso deve ser feito dentro de até no máximo 10 minutos e exige um teste difícil de Medicina, além do gasto normal de 1PR.

Exemplo: Cristiano e Valentina acabaram de derrotar um Monstro poderoso, Cristiano está em Estado Bom, mas Valentina caiu com um teste de morte 2. Cristiano gasta um turno e 1PR, transformando o teste de morte de Valentina em 1. Se ele gastar outro turno e mais 1PR, Valentina se

levantará em Estado Grave e já poderá cuidar de si mesma, caso tenha recursos para isso.

Munição

É indispensável que todos os personagens em um cenário de Survival Horror tenham a desvantagem Munição Limitada, uma vez que a falta de munição é um dos fatores mais icônicos desse subgênero de jogo. Recarregar a munição de um personagem ou equipamento requer um turno e o gasto de 1PR, independente da munição restante na arma. Equipamentos que não têm PdF como característica principal seguem a regra padrão de recarga.

Exemplo: Depois de se curar, Clarisse percebe que só restam duas balas em sua pistola e nenhuma munição em sua besta. Ela só tem 1 PR restante em seu inventário e precisa decidir qual arma irá recarregar. Então ela opta por recarregar sua besta, mantendo sua pistola com apenas duas balas e reza para não ser encurralada por outro zumbi.

Recursos que achei em um Zumbi

Essa é uma nova utilidade para os pontos de experiência. Você pode gastar 1PE para receber 1PR em um momento de desespero.

Nova Característica: Infecção (I)

O Virus-Tarso é extremamente contagioso e até o momento, nenhuma cura foi encontrada para ele. Sempre que um personagem cair para o Estado Inconsciente ao ser ferido por um infectado, ele receberá um nível nessa característica. Caso ele morra, se tornará um infectado dentro de 10 minutos.

Efeitos da Infecção: Mesmo que seu hospedeiro não morra, o Virus-Tarso já é capaz de provocar algumas mutações na vítima.

Infecção 1: O Virus-Tarso já entrou em sua corrente sanguínea e começou a provocar mutações em algumas células. Nenhuma mudança importante acontece nesse estágio, mas se o personagem morrer, já se transformará em um infectado.

Infecção 2: O Virus-Tarso atinge o cérebro do hospedeiro e começa a provocar mutações. Quando quiser, o personagem pode gastar 1PM para sentir a presença de infectados a até 10m. Ele também passa a sofrer os efeitos da insanidade Distraído.**Infecção 3:** Agora o hospedeiro sente o Virus-Tarso dentro de sua cabeça, como se o hospede maldito falasse em sua mente. Como resultado, gastando 1PM é possível não apenas detectar, mas saber a quantidade de infectados a até 10m do personagem. Agora ele também sofre os efeitos da insanidade Paranoico.

Infecção 4: Outros infectados conseguem sentir o Virus-Tarso no personagem, o que faz com que ele receba os benefícios de Aparência Inofensiva, caso entre em combate com um infectado. Ele passa a sofrer os efeitos da desvantagem Fúria também.

Infecção 5: A ligação natural entre o hospedeiro e os infectados fica ainda mais poderosa. O personagem pode gastar 2PMs para controlar um único infectado, que tem direito a um teste de Resistência para negar o controle. Infectados cuja Resistência seja igual ou maior que a Habilidade do hospedeiro são imunes. Os olhos do personagem adquirem um brilho avermelhado e diabólico, o que acaba lhe rendendo os efeitos da desvantagem Má Fama.

Infecção 6: O Virus-Tarso agora tem total controle de seu hospedeiro, que perde todos os efeitos de insanidade e fúria, além de não seguir mais as regras de nicho. Mas agora ele se tornou um NPC da categoria Monstro, faça outro personagem.



Nova Vantagem Única: Infectado (0 ponto)

O Vírus-Tarso é extremamente versátil, provocando mutações de acordo com a genética de seu hospedeiro e as circunstâncias da morte, mas todos os Infectados possuem as seguintes características em comum:

Infecção: Qualquer ser vivo morto por um infectado se torna outro infectado.

Resistente: Todos os infectados possuem Armadura Extra contra ataques desarmados

Sentido especial: Todos os infectados ganham um sentido especial. Esse é o reflexo das “melhorias” feitas pelo Vírus-Tarso no cérebro de seu hospedeiro.

Versatilidade: Essa vantagem única pode ser



combinada com outras vantagens únicas. Você pode adaptar qualquer monstro para esse cenário, basta adicionar essa vantagem única a ele.

Youkai: Para todos os efeitos, Infectados são considerados Youkai.

Equipamentos

Nos games mais clássicos do gênero, os equipamentos sem dúvida são um elemento extremamente importante, pois são eles que separam os mortos dos vivos, literalmente. Diversos equipamentos podem ser encontrados tanto no Manual do Defensor quanto em Mega City. Abaixo estão apenas alguns equipamentos possíveis.

Cano de Aço

Características: F3 (esmagamento).

Custo: 3 pontos de equipamento.

Espaço: 1

Usos: 9 golpes.

Faca

Características: F2 (corte).

Espaço: 1

Custo: 2 pontos de equipamento.

Usos: 6 golpes.

Taco de Baseball

Características: F2 (esmagamento).

Espaço: 1

Custo: 2 pontos de equipamento.

Usos: 6 golpes.

Besta

Características: PdF3 (perfuração), Ataque Extra, Usos Limitados -1.

Espaço: 1

Custo: 3 pontos de equipamento.

Usos: 3 tiros.



Gatling Gun

Características: PdF 4, Tiro Múltiplo, Usos Ampliados.

Espaço: 2

Custo: 7 pontos de equipamento.

Usos: 24 tiros.

Pistola 9mm

Características: PdF2 (perfuração), Usos Ampliados.

Espaço: 1

Custo: 3 pontos de equipamento.

Usos: 12 tiros.

Spark Shot

Características: PdF2 (elétrico), Ataque Especial (Amplio, Penetrante e Teleguiado), Usos Ampliados.

Espaço: 2

Custo: 7 pontos de equipamento.

Usos: 12 tiros.

Enigmas

O que seria de um survival horror sem seus enigmas (também conhecidos como “Puzzles”) complexos, muitas vezes bizarros ou totalmente sem sentido? Aqui estaborecerei um sistema de enigmas, para que o mestre tenha uma forma de mensurar o nível de desafio de cada “Puzzle”.

Características de um Enigma

Enigmas terão três diferentes características, **Charada**, **Chave** e **Investigação**. Um enigma pode ter mais de um elemento, como ocorre no caso da caixa trancada com correntes em Silent Hill.

Charada

Esse enigma exige raciocínio lógico para sua conclusão, como uma conta matemática, luzes

CIDADE ESQUECIDA

coloridas, que devam ser acesas na combinação certa ou qualquer outra coisa que só possa ser resolvida se os jogadores queimarem os neurônios. Cada ponto gasto nessa característica, representa uma etapa da charada.

Chave

Podem ser literalmente chaves, ou talvez pedras que se encaixem perfeitamente em bustos de pedra, até mesmo substâncias que devam ser encontradas, para que uma mistura seja feita. Cada ponto gasto aqui, representa um item que deve ser localizado ou criado para resolvê-lo. Cada chave necessária para completar o objetivo ocupa um espaço de inventário.

Investigação

Em alguns casos, o enigma não possui chaves e a resposta para ele exigiria que o jogador fosse vidente (ou estivesse zerando o jogo pela segunda vez). Essas são as senhas, combinações de números ou símbolos, palavras chave ou algo do tipo. Os personagens precisarão explorar

o cenário para encontrar a resposta para tais enigmas, talvez em documentos, áudios, vídeos, visões do passado ou de outro plano de existência e paredes escritas com sangue. Cada ponto gasto em Investigação, representa uma senha ou parte de uma, que tenha sua resposta espalhada em mais de um local.

Experiência

Ao contrário de monstros, enigmas sempre representarão o mesmo desafio, independente de quantos pontos os personagens possuam, e como todo desafio, enigmas merecem Pontos de Experiência. Para calcular, some os valores de todas as características do enigma e divida o resultado por dois, arredondando para baixo. Todo enigma rende ao menos 1PE por sua conclusão.

Exemplos de Enigmas

Abaixo estão alguns exemplos de enigmas existentes em jogos do gênero survival horror. O intuito é apenas ilustrar, aconselho que o mestre faça seus próprios enigmas.

Enigma das moedas (Silent Hill 2)

Charada: 1
Chave: 3
Investigação: 0
Recompensa: 2PEs

Um armarinho que contém cinco círculos, onde é possível encaixar moedas as três moedas necessárias para o enigma.

Uma moeda com a imagem de um homem velho, essa



moeda está localizada em Woodside Apartments, do lado de fora, no lixo. Uma moeda com a imagem de uma Serpente, localizada em Woodside Apartments, dentro de um carrinho de bebê em uma piscina. Uma moeda com a Imagem de uma mulher, localizada em uma escrivaninha, em um dos quartos em Blue Creek Apartments.

Há um texto no armarinho que diz:

*“Três moedas brilhantes
em três buracos estejam
Em um canto fica ela a sedutora
O vento por trás a mulher brinca
O deformado, vazio, fica mais distante deles
O velho ao lado da serpente não fica
É à esquerda do prisioneiro que ele deve apodrecer”*

O texto é uma pista para a ordem na qual as três moedas devam ser encaixadas.

Enigma do Elevador (Obscure II)

Charada: 1
Chave: 0
Investigação: 0
Recompensa: 1PE

Para que o elevador volte a funcionar e os personagens escapem do desabamento do hospital, é necessário girar os botões, até que as cores estejam ligadas corretamente através dos fios.

Gerador (Resident Evil 2)

Charada: 1
Chave: 0
Investigação: 0
Recompensa: 1PE

Neste Enigma é necessário regular o gerador de energia para obter o leitor de cartão, para resolver o Enigma a pessoa deve atingir o nível de potência 80. Cada disjuntor para cima aumenta a potência em 36 e cada disjuntos para baixo diminui 14.

A Caixa de Louise (Silent Hill 2)

Charada: 0
Chave: 2
Investigação: 2
Recompensa: 2

Para abrir a caixa são necessárias duas chaves (“Purple Bull Key” e “Lapis Eye Key”) e duas combinações de quatro dígitos. A “Purple Bull Key” pode ser encontrada no primeiro andar do hospital, mais especificamente na sala de documentos e a outra na sala M2, no segundo andar. Já a combinação com os dois códigos, um está no segundo andar, na sala de exames, em um papel na máquina de escrever, e o outro código está escrito em sangue na parede da sala de tratamento especial, no terceiro andar.

por Ivan Rodrigues Mendes.



Alguns enigmas podem se mostrar muito mais desafiadores que uma hora de zumbis!



Modelo de campanha: Rogue Legacy

No ano de 2013 foi lançado Rogue Legacy, caso você não conheça ele se trata de um jogo em que você precisa explorar um castelo dividido em quatro partes e cada uma dessas partes possui um chefe a ser derrotado. Vencendo os quatro chefes você abre passagem para poder enfrentar o chefe final.

Aparentemente um jogo normal, mas o diferencial dessa obra se dá no “Legacy” presente no título, pois devido ao alto nível de dificuldade morrer é recorrente, mas ao começar uma nova partida você não jogará mais com o mesmo personagem e sim com um descendente dele que apresentará outras características, podendo elas serem vantajosas ou não para partida.

Todo o dinheiro que você consegue em uma partida pode ser gasto em melhorias permanentes para os próximos personagens aumentando o dano, os pontos de vida e etc, mas não adianta você guardar dinheiro para comprar uma melhoria muito boa que seja

muita cara, pois para entrar novamente no castelo você precisa investir todo o dinheiro que lhe restou, então você vai começar uma nova partida com o saldo zerado.

Resumindo é um jogo que você está em constante evolução enquanto morre diversas vezes.

Rogue Legacy para 3D&T

Antes de começar a adaptação vamos começar com uma história de pano de fundo para sua aventura:

“No distante reino de Ardinanir uma criatura maligna rogou uma maldição em (diga o numero de jogadores aqui) famílias. Essa maldição faz com que todas as pessoas daquelas famílias não passem dos 25 anos de idade. Ao buscar por ajuda as famílias descobriram que o único modo de quebrar a maldição é matando a criatura, que está no Castelo de Sangue, uma estrutura totalmente rubra que aparece nos arredores de Ardinanir uma vez ao ano. As famílias então fizeram um acordo, uma vez por ano enviariam o mais velho de sua linhagem para enfrentar a criatura no castelo afim de acabar com a maldição. Será

que a atual geração irá conseguir?”

Para esse modelo de jogo funcionar na sua mesa de RPG primeiro é necessário criar um mapa com quatro áreas grandes, uma área com inimigos para personagens feitos com 5 pontos, outra para personagens feitos com 7 pontos, outra para personagens feitos com 10 e por fim uma para personagens feitos com 12 pontos. Mas é importante que os jogadores não saibam qual é a área mais fácil e qual é a área mais difícil, eles vão descobrir ao explorar o mapa. Essas quatro áreas são ligadas por uma sala em comum, localizada justamente na entrada do castelo.

Ao entrar nessa sala os jogadores verão dois corredores no lado direito e dois corredores no lado esquerdo. Esses corredores levarão para as quatro áreas do mapa sitadas anteriormente.

Na parede de frente para entrada do castelo haverá uma porta com quatro brasões, esses brasões simbolizam os quatro chefes que devem ser derrotados nas áreas, quando se derrotado um desses chefes o brasão correspondente a ele se acende e continuará assim mesmo que os personagens jogadores morram e seus descendentes assumam sua missão. Obviamente os jogadores não precisam saber dessa informação de início, para forçar que eles explorem o local e descubram as informações aos poucos.

Falando nos jogadores, cada um irá criar uma ficha para um personagem de 5 pontos, ao morrer o jogador gastará os pontos recebidos para



melhorar essa ficha que passará a representar um descendente do personagem anterior.

Como o objetivo do jogo é uma evolução rápida, o ideal é que cada inimigo (que apresente um certo nível de dificuldade para o grupo) derrotado garantirá 1 ponto de experiência para os descendentes dos personagens que saírem vivos da batalha.

E terão muitos inimigos.

Morrendo todos os personagens se passará um ano e um novo grupo iniciará sua jornada para tentar derrotar a criatura maligna, mas todos os pontos que os jogadores ganharam devem ser gastos antes de entrar no castelo, pois ao entrar se perde qualquer ponto de experiência que tenha sobrado.

Nesse momento é permitido a troca de kit de personagem dos jogadores, mas a ficha base se mantém.

Quando um novo grupo entra nas dependências do castelo todos os inimigos retornam, exceto o chefe de cada área, esses só precisam ser derrotados uma única vez.

Ao derrotar os 4 chefes a porta para se enfrentar o último chefe, enfim, ficará disponível para a investida final e derrotando o último chefe a campanha acaba.

O interessante ao terminar a partida é saber quantas gerações passaram ao todo até derrotarem o último chefe e talvez, futuramente em uma nova partida, diminuir esse numero.

Esse modelo de campanha é uma grande satisfação para os mestres que gostam de ser carrascos, pois podem matar os jogadores sem pena nenhuma, e também é satisfatório para aquelas sessões ocasionais onde os jogadores só querem combate.

Experimente.

por J.V



**Astro City para 3D&T
(para Fins Não Comerciais)
Adaptado por Rodrigo Rosas Campos**

**Alerta de Spoilers!
Para os que nunca leram nada de Astro
City e para os que não leram tudo.**



Introdução

Astro City é a maior cidade do universo autoral de Alex Ross, Kurt Busiek e Brent Anderson. Nesta cidade, há heróis representantes de todas as tendências e de todas as eras dos quadrinhos.

Logo, é uma série de histórias fechadas para todos os gostos. Busiek explica que, depois que os super-heróis foram desconstruídos por histórias como Watchmen e Cavaleiro das Trevas, eles precisariam ser remontados. Nesta remontagem, nada ficou de fora, nenhuma peça foi esquecida, nem os heróis ideais, nem os mais problemáticos, nem os anti-heróis etc.; ou seja, há super-heróis e vigilantes para todos os gostos e idades.

Nenhuma ambientação será tão legal quanto a leitura das histórias e a discussão do

grupo do que será feito na mesa de RPG. Mas, tendo em vista tudo o que faz de Astro uma série tão boa, deixarei regras que, tendo em vista a regra de ouro dos RPGs e o conhecimento do grupo do cenário, servem mais como sugestões para manter o que é bom na série dentro da mesa de RPG.

Muitos personagens de Astro City só são apresentados graficamente, a ponto de os detalhes de seus poderes e armas não estarem disponíveis nem mesmo no site Herocopia.com. Mas que site é esse? Herocopia.com (<http://www.herocopia.com>) é um site de fã, muito bem-feito, sancionado pelos criadores da série tornando-se o site oficial de Astro City. Tem absolutamente tudo sobre a série: parte da perspectiva dos cidadãos de Astro City, parte da de seus criadores e leitores; ou seja, as vezes ele simula uma enciclopédia de heróis do universo de Astro City, em outras entrega o que só os leitores deveriam saber. Sim, cuidado com spoilers. Há fichas de

heróis, vilões, grupos e times, o mapa da cidade, links para os sites dos autores etc.

Vale salientar novamente que o site tem um caráter híbrido, é oficial e fac-símile; exemplo, os cidadãos comuns de Astro City não devem (ou não deveriam) ter acesso às informações sobre os Espectadores/*Sideliners*, mas nós, leitores do site real, temos. O mesmo vale para algumas (muitas) identidades secretas (são secretas a menos que tenham sido descobertas por um ou outro motivo). Algumas funcionalidades do site requerem o registro do fã. Site em inglês. O site é muito bem-feito, simula a Wikipédia, tem bastante informação etc.

Ou seja, não gostou das Cleópatras que pus em Astro Fichas para 3D&T? Melhor você fazer do seu jeito, como não há muitos detalhes escritos, a interpretação é bem livre. Magia é de livre interpretação.

“Que histórias de Astro City você recomenda para quem nunca leu?” Olha, as histórias são bem fechadas e a maioria dos encadernados não exige nenhuma leitura prévia ou posterior, mas a minha preferida é Bem-vindo a Astro City (originalmente publicada em Kurt Busiek’s Astro City II #01 em setembro de 1996), que é a história que melhor define o cenário. Publicada no Brasil pela Panini em Astro City Volume 3: Álbum de

Família. O Guia do Visitante também é uma boa pedida, tem uma edição da Pixel e está no encadernado Astro City: Vitória da Panini. Somente a Era das Trevas foi grande o suficiente para ser encadernada em dois volumes, é a história que narra o que aconteceu ao Agente de Prata. As duas partes desse história já saíram pela Panini, nos volumes 6 e 7.

“Mas eu sou o mestre e já preparei uma aventura para apresentar o cenário e seus personagens aos jogadores.” Se eles toparem, vá em frente, bom jogo e espero que traga novos cidadãos, digo, leitores, para Astro City!

Que regras de 3D&T são usadas aqui?

A parte mecânica do Manual 3D&T Alpha Edição Revisada de 2011 todo, é o básico do sistema:

A parte mecânica dos capítulos 2 e 6 de Mega City para 3D&T, **páginas 36-47, 107-114.**

Os demais capítulos de Mega City só fazem burocratizar o uso de armas de fogo, artes mágicas e seres sobrenaturais tornando 3D&T tão chato quanto os demais sistemas de RPG.

A leitura do material acima é fundamental.



Sente falta do espaço, a fronteira final? Então utilize as regras mecânicas de Brigada Ligeira Estelar - Naves Espaciais e Macross 3D&T Adaptação do Cenário para Brigada Ligeira Estelar, ambos suplementos de 3D&T escritos por Alexandre Lancaster e disponíveis gratuitamente no site da Jambô para download (www.jamboeditora.com.br) para expandir o cenário.

Bem Vindo a Astro City

1. O ideal é que todos no grupo devem ser leitores da série Astro City.

2. O mestre deve ser um prefeito eleito democraticamente pelo grupo e não um déspota autoimposto.

3. Todos os personagens publicados serão NPCs. Os jogadores terão que criar personagens do zero.

4. Personagens de outros universos não poderão visitar Astro City. No universo oficial de Astro City, todos os outros universos (ou

multiversos) são fictícios e só duas editoras publicam histórias baseadas em super-heróis “reais”, a Rampart e a Bulldog. Sendo que a Bulldog fechou e o editor Cottoman comprou o acervo para republicações.

É nessa hora que mentirosos podem ser desmascarados. Se alguém disser que leu tudo de Astro City ou que gostou da história da Comicon de Astro City e não entender o porquê desta regra, está mentindo.

5. Os membros da mesa deverão decidir se o grupo aceitará turistas, jogadores não leitores de Astro City. É aconselhável que só jogadores leitores de Astro City, os cidadãos locais, tenham direito a voto nas eleições, referendos e plebiscitos da mesa.

Dica: tanto as atuais edições da Panini, quanto as edições mais antigas publicadas no Brasil são ótimas leituras, não exigem leituras prévias, e são, no caso das mais antigas,

relativamente fáceis de achar em gibiterias. Jogador, não há nenhuma razão para você ser apenas um turista na mesa de jogo. Somente a Era das Trevas deve ser lida na ordem 1 e 2 (encadernados 6 e 7 da Panini).

5.1. Outro jogador que pode ser considerado turista é o iniciante em RPG em geral. Todavia, se este for leitor de Astro City e provar, terá direito a voto.

6. Usando o RPG Para Apresentar Astro City

6.1. Para o caso de o mestre usar o RPG para apresentar Astro City a turistas, não leitores, melhor definir que:

7. Não há a possibilidade dos personagens de Astro se encontrarem com personagens de outras editoras (universos). Lembrando que: Astro City é publicada pela Vertigo, um selo da DC, mas pertence aos seus criadores, não é

propriedade da DC e nem parte do multiverso desta.

7.1. Por vários motivos, não é aconselhável que o grupo tente usar personagens de outros universos em Astro, como o Batman e o Homem-Aranha. Mas o principal deles, é que Astro City não faz reboots, mesmo quando tem crises cósmicas etc. O Samaritano é o análogo mais visível do Superman, mas antes dele houve outros que morreram ou se aposentaram. O mesmo acontece em relação ao Confessor e ao Batman, à Vitória Alada e a Mulher-Maravilha, ao Caixa de Surpresas e ao Homem-Aranha (e personagens super-heróis acrobáticos do Steve Ditko em geral) e por aí vai. Há uma mudança real de personagens com o tempo; legados. Nem todos os legados são com a passagem da identidade (do manto), mas há a passagem do conceito do personagem de um personagem para o outro. Assim, o Samaritano não é o único análogo do Superman etc.



8. Astro City é uma democracia: se o grupo decidir que a cidade pode estar em um universo bem maior, assim será. Será trabalhoso ajustar os outros personagens a Astro City, que, nesse caso, teria que ser a realidade dominante.

8.1. Esta é uma regra não aconselhável, pois arrisca todo o encadeamento que torna Astro City um universo tão único, coeso e especialmente bom.

9. O mestre dará pontos de experiência por leituras de Astro City feitas pelos seus jogadores. Cada mestre definirá quantos pontos cada história ou edição valerá.

10. Acumulando 30 pontos de experiência com leituras ou mais, o jogador deixa de ser turista e passa a ser cidadão de Astro City. Quando todos os jogadores da mesa forem cidadãos de Astro City, far-se-á a eleição do prefeito e uma lei orgânica para definir como serão as futuras ambientações. O jogador ganha um banco de pontos de experiência de leitura em que fica uma cópia com ele e outra com o mestre.

11. Os pontos de experiência ganhos com leituras poderão: Ser usados no personagem corrente do jogador; Serem guardados para um personagem futuro; parte usados no personagem corrente, parte guardados para um personagem

futuro. Sempre que o jogador usar esses pontos, o mestre atualizará suas anotações e conferirá a cópia do jogador. Ao chegar ou passar de 30 pontos totais de experiência por leitura, o jogador deixa de ser turista, passa a ser cidadão e não ganha mais pontos de experiência por leituras futuras. Sendo que, em alguns casos, poderá, com as novas leituras, destravar possibilidades novas para a criação de personagens.

12. Histórias que o grupo tem que ler (ou ter lido) para que a ambientação seja considerada suficiente: Bem-vindo a Astro City (no volume 3 da Panini); Em Busca de Ação e Altas Expectativas (no volume 5 da Panini); Guia de Astro City (edição especial da Pixel ou volume 10 da Panini). Na falta da maioria dos indicados, o Guia de Astro City é fundamental para turistas.

12.1. A regra 13 será meio redundante em relação ao que foi dito, mas traz a sugestão de como

distribuir e administrar os pontos de experiência por leitura.

13. Exemplo de Lei Orgânica de Astro City para o Sistema de RPG 3D&T no Caso dos Jogadores Serem Turistas

Art. 1. Personagens publicados serão NPCs.

Art. 2. Os jogadores terão que criar personagens inéditos. Personagens publicados de outros universos não poderão visitar Astro City, uma vez que nem existem naquela realidade. Assim como no universo oficial de Astro City,

onde todos os outros universos (ou multiversos) são fictícios e só duas editoras publicam histórias baseadas em super-heróis "reais". Isso foi mostrado na história Em Busca de Ação.

§1. Cada jogador terá que criar 3 personagens jogadores, 1 herói (ou heroína), 1 vilão (ou vilã) e 1 humano(a) comum. Todos os jogadores terão a perspectiva de um herói iniciante, de um vilão iniciante e de uma pessoa comum em meio ao fantástico.

Art. 3. O grupo não só aceita turistas - jogadores não leitores de Astro City - como, talvez, só



o mestre conheça a série e queira apresentá-la através do RPG.

Art. 4. O mestre dará pontos de experiência por leituras de Astro City feitas pelos seus jogadores turistas, eis as sugestões:

• **0,5 ponto de experiência:** por consulta do jogador ao site Herocopia.com. E, nesse caso, testar perguntando ao que o personagem de dentro do universo não teria acesso.

• **1 ponto de experiência:** por edição isolada;

• **6 pontos de experiência:** por encadernados (com arcos de 6 ou mais partes) completos.

• **2 pontos de experiência:** pela história *Bem-vindo a Astro City*.

• **7 pontos de experiência:** pelo volume 3.

• **2 pontos de experiência:** pela história *Em Busca de Ação*.

• **2 pontos de experiência:** pela história *Altas Expectativas*.

• **8 pontos de experiência:** pelo volume 5.

• **2 pontos de experiência:** por edição isolada de *The Dark Age*.

• **18 pontos de experiência:** pelo primeiro encadernado de *The Dark Age/Astro City volume 6: A Era das Trevas 1 – Irmãos & Outros Estranhos, no Brasil*.

• **18 pontos de experiência:** pelo segundo encadernado de *The Dark Age/Astro City volume 7: A Era das Trevas 2 – Irmãos em Armas, no Brasil*.

Observação: o que melhor define um cidadão de Astro City é: aquele que sabe o que aconteceu ao Agente de Prata. Com efeito, os cidadãos sabiam disso antes dos leitores reais. Por isso, A Era das Trevas vale mais em pontos de experiência por leitura que todas as demais histórias. Note que, todos os civis daquele universo,

não somente os astrocidadinos, sabem o que aconteceu ao Agente de Prata. Jogador turista que acumular 30 pontos de leitura sem ter lido A Era das Trevas terá um personagem considerado um péssimo aluno de história dentro daquele universo.

• **2 pontos de experiência:** pela história Na Geral.

• **7 pontos de experiência:** pelo volume 9.

• **2 pontos de experiência:** pela leitura do Guia de Astro City;

• **6 pontos de experiência:** pela leitura do volume 10.

Acumulando 30 pontos de experiência com leituras ou mais, o jogador deixa de ser turista e passa a ser cidadão de Astro City. Quando todos os jogadores da mesa forem cidadãos de Astro City, far-se-á a eleição do novo prefeito (mestre) e uma nova lei orgânica para definir como serão as futuras ambientações.

O jogador turista ganha uma conta no banco de pontos de experiência de leitura em que fica uma cópia com ele e outra com o mestre. Os pontos de experiência ganhos com leituras poderão:

• Ser usados num personagem corrente do jogador;

• Serem guardados para um personagem futuro;

• Serem usados em parte num personagem corrente e parte guardados para um personagem futuro.

• Sempre que o jogador usar esses pontos, o mestre atualizará suas anotações e conferirá a cópia do jogador.

Os volumes mencionados aqui são os encadernados da Panini.

Astro Bank – Conta de Pontos de Experiência Por Leitura

() Cópia do Mestre - () Cópia do Jogador

Nome do Mestre:

Nome do Jogador:

Total de pontos ganhos (usados ou não):

Total de pontos guardados:

Total de pontos usados:

Taxas de Câmbio

Um ponto de experiência por leitura é um ponto de experiência no sistema 3D&T.

Art. 5. Se todos os jogadores lerem a ponto de deixarem de ser turistas, haverá eleição para prefeito (mestre) de Astro City e a confecção de uma nova lei orgânica que invalidará esta.

Art. 6. Cidadão é quem acompanha a série Astro City regularmente; turista é aquele que não leu nada, ou que não leu o suficiente para ser cidadão.

Art. 7. Até que algum membro do grupo seja cidadão, todos os personagens criados pelos jogadores serão de fora da cidade, turistas como os jogadores. O mestre nem precisa ambientar a história em Astro City, bastando estar no universo de Astro City. No caso da aventura ou campanha ser ambientada na cidade, o mestre definirá os motivos dos personagens jogadores, caso os mesmos não consigam criar um pretexto, para estarem em Astro City.

Art. 8. Cada jogador que ganhar 30 ou mais pontos de experiência em leitura terá o direito de criar seu herói local (de Astro City ou do universo

de Astro City). Mas a eleição para prefeito e a eventual substituição dessa lei orgânica só se dará quando todos os jogadores do grupo forem cidadãos.

Art. 9. Fim da lei orgânica.

13.1. Complementando:

13.1.1. A prova de leitura se dará a critério do mestre de acordo com a história que o jogador leu. O jogador terá que emprestar a edição (comum, especial, encadernado etc.) lida para o mestre, caso o mesmo não a tenha.

13.2. Dica de prova de leitura: peça para o jogador apresentar a(s) edição(ões) lida(s) com as fichas de personagens preenchidas para o sistema 3D&T com os personagens que aparecem naquela(s) edição(ões) e compare as fichas com as histórias.

13.3. Só quem leu pelo menos todo o primeiro encadernado de A Era das Trevas saberá o que aconteceu ao Agente de Prata. A Panini já publicou a história completa em dois encadernados.

14. Que personagens típicos de Astro City qualquer jogador poderá ser?

14.1. Um herói (vilão) novato em busca de um mentor.

14.2. Alguém que se mudou para cidade com intuito de ficar e que está se ambientando.

14.3. Um herói (vilão) novato em busca de um grupo famoso.

14.4. Um garçom do Brutus Bar. Preferencialmente para os que leram o Guia de Astro City. Detalhe, qualquer garçom/garçonete desse bar que se mostrar discreto e audaz ganhará uma dica preciosa de seu proprietário.

15. Que personagens típicos de Astro City o jogador cidadão (leitor) poderá ser?

15.1. Todos os da lista da regra 14.

15.2. Um garçom novato do clube Mordom's. Este poderá ser promovido a garoto do coro do Confessor. Também poderá ser destravado por um turista, como será visto posteriormente.

15.3. Um encenqueiro, auxiliar do Caixa de Surpresas. Este poderá vir a ser o próximo Caixa inclusive.

15.4. Um agente da E.A.G.L.E. para os que minimamente leram tudo o que saiu no Brasil.

16. Lembrando: só não vale o jogador querer um personagem publicado.

17. A experiência mais completa desse cenário seria se o mestre intercalasse aventuras para personagens jogadores heróis, vilões e cidadãos comuns (honestos ou não). Ou seja, que cada jogador tivesse pelo menos 3 personagens para vivenciar o máximo do que as histórias apresentam.

18. Astro City existe num multiverso, logo o mestre pode criar sua própria versão na mesa. Todavia, deixe claro para os jogadores que são leitores da série, que não é a proposta da mesa jogar no universo/multiverso oficial de Astro. Quem quer jogar em Astro, pode querer jogar na Astro City de Kurt Busiek.

19. Como o mestre leitor de Astro City pode saber se o grupo é de turistas ou não? Numa conversa. Todos os cidadãos do mundo de Astro City, não só os habitantes da cidade, sabem o que aconteceu ao Agente de Prata, por isso A Era das Trevas paga mais pontos de experiência por leitura. Pergunte ao jogador que disser que leu essa série, o que aconteceu ao Agente de Prata. Se



qualquer jogador não entender as restrições de personagens para turistas, ou ele não leu tudo, ou não leu nada e está tirando onda. RPG não é só sobre as regras de um sistema, é sobre contar uma história dentro de um cenário que faça sentido para o cenário, contar um texto coletivo que faça sentido dentro de um contexto maior. Só os espectadores sabem da existência dos espectadores, se o jogador tirar onda que conhece os sideliners do Herocopia e quer ser um deles, pergunte se leu as histórias, peça para ele contar a história do Puma Carmesim, por exemplo.

20. Perspectivas diferentes. Se o grupo for todo formado por leitores que você sabe que leram tudo o que você leu ou até mais, e se aparecer a ideia de jogar um RPG no cenário de Astro: a melhor experiência possível é que cada jogador interprete 4 personagens: um super-herói (heroína ou vigilante fantasiado/a), um supervilão(ã), um(a) ser humano normal (civil, agente da lei, bombeiro ou criminoso) e um(a) espectador(a). Ou seja, quatro aventuras ou campanhas simultâneas em que o mestre pode fazer com o que acontece em alguma poder (ou não) afetar as outras.

Exemplo: numa aventura, os heróis brigam no parque, há civis. Estes civis são NPCs nesta aventura, mas o mestre pode decidir que os personagens sem poderes eram os civis no parque e fazer com que um personagem do jogador sofra as consequências em virtude do que outro personagem do mesmo jogador fez. Exemplo: o jogador quer ser um herói imprudente que captura ou mata o criminoso sem se preocupar com os efeitos colaterais? Beleza, se algum civil morrer, será o personagem sem poderes do próprio jogador, e ele terá que criar outro com apenas 5 pontos como punição. Numa terceira aventura, se algum outro jogador tiver um espectador com poder de cura, e salvar um NPC que “morreu” para efeito de regras, o mestre pode decidir se é ou não o personagem sem poderes do jogador com herói imprudente. Ou seja, em Astro City,



várias aventuras podem ser a mesma aventura de perspectivas diferentes.

20.1 Como já visto no exemplo anterior, o personagem de um jogador só poderá ser salvo da morte por um personagem de outro jogador.

20.2. O personagem de um jogador nunca lutará contra outro personagem dele mesmo ou de outro jogador. Por motivos de logística simples, todos os heróis e vilões que antagonizarem com os personagens jogadores serão NPCs de Astro City. Sejam os personagens publicados e oficiais, sejam os criados pelo mestre.

21. O mestre pode optar em aplicar um questionário aos membros de um grupo misto de leitores e não leitores para saber quais possibilidades de criação de personagem cada jogador

terá. Este questionário também será aplicado a jogadores que queiram entrar no grupo no meio de uma aventura ou campanha.

22. Cada pergunta certa vale 1 ponto, quem fizer 5 pontos ou mais será considerado cidadão. Algumas perguntas certas poderão liberar personagens bloqueados para turistas.

23. O questionário é dissertativo. Se o jogador não souber, terá que deixar em branco. O mestre terá que escolher 10 perguntas dentre as perguntas sugeridas, podendo também criar outras e misturá-las. Seis perguntas são obrigatórias. Se o jogador declarar-se não leitor, nem faz o questionário, é turista num grupo misto e pronto. Seus personagens serão de fora da cidade.

23.1. As perguntas:

Primeira pergunta obrigatória - Você já leu Astro City? Quais edições? Americanas ou brasileiras? Por quais editoras?

Observação, com base nas respostas desta pergunta, o mestre poderá fazer um questionário mais específico ou adaptar as perguntas deste questionário: trocar as traduções dos nomes pelos originais por exemplo; ou explicar as mudanças de alguns nomes de acordo com a tradução. Este questionário foi feito com base nas edições brasileiras da Panini.

Quantos e quais personagens vestiram a fantasia e as armas do Caixa de Surpresas (Jack in the Box no original)?

Sou leitor de Astro City, faço uma consulta ao site Hero Cópia, há alguma informação ali que um personagem sem poderes e cidadão comum não possa saber? Justifique a resposta.

Qual é o grupo de super humanos mais secreto do universo de Astro City?

Quantos Confessores existiram e qual era o maior segredo do Confessor original?

Pergunta obrigatória - O que aconteceu ao Agente de Prata?

Pergunta obrigatória - A afirmativa "Os 11 da Apollo estão na ativa até hoje." está certa ou errada? Justifique sua resposta.

Pergunta obrigatória - Que herói se tornou o Homem Verde?

Pergunta obrigatória - Quem (ou o que) é o Glu?

Pergunta obrigatória - Que herói foi crucial para o surgimento da segunda Cleópatra e qual é o nome real desta heroína?

Quantas Cleópatras existiram em Astro City?

Astro City possui histórias leves, moderadas e pesadas, como você classificaria as histórias protagonizadas pela Astra e por quê?

Astro City possui histórias leves, moderadas e pesadas, como você classificaria a história Astro das Telas e por quê?

Astro City possui histórias leves, moderadas e pesadas, como você classificaria as histórias protagonizadas pelo Caixa de Surpresas e por quê?

Em que série de Astro City é apresentada a origem da Vitória Alada? Se souber, faça um resumo da origem da heroína.

Segundo consta na história Em Busca de Ação, é possível que personagens de outros autores ou editoras (universos como DC e Marvel por exemplo) visitem Astro City? Justifique a resposta.

O que você sabe sobre o Enforcado? Observação: a resposta "nada" equivale como deixar a questão em branco e o jogador não ganha ponto. Se a resposta for errada, o jogador não pontua também.

No universo de Astro City, existe atividade de super humanos no Brasil? Se sim, justifique?

A afirmativa "M.P.H. mora em Astro City." está certa ou errada? Justifique sua resposta.

A afirmativa "Super poderes podem ser perdidos no universo de Astro City." está certa ou errada? Justifique sua resposta.

Cite ao menos três heróis (heroínas ou grupos) que estão no universo de astro City, mas



moram em outras cidades? Obviamente, indique a respectiva cidade de cada herói, heroína ou grupo. Se souber mais de três, fique à vontade.

Segundo o guia de Astro City, o que é fato e o que é fofoca em relação a dupla Rouxinol e Colibri Solar?

Como Atômikos e Raposa Voadora estão interligados?

Qual é o herói mais sem noção de Astro City e quais de seus feitos mais atrapalharam o mundo e os demais?

Que personagem do universo de Astro defende as minorias LGBT? Resuma a origem.

24. Algumas histórias dão pontos de leitura e destravam personagens possíveis para o jogador poder criar.

24.1. Detalhando os pontos de leituras.

• **0,5 pontos de experiência:** por consulta do jogador ao site Herocopia.com. E, nesse caso, testar perguntando ao que o personagem de dentro do universo não teria acesso.

• **1 ponto de experiência:** por edição isolada;

• **6 pontos de experiência:** por encadernados (com arcos de 6 ou mais partes) completos.

• **2 pontos de experiência:** Bem-vindo a Astro City.

• **7 pontos de experiência:** pelo volume 3.

• **2 pontos de experiência:** pela história Em Busca de Ação. Destrava a possibilidade do super (herói, vilão ou mesmo vigilante

ou criminoso sem poderes) estar insatisfeito com o modo como é retratado em alguma história em quadrinhos. Veja bem, isso destrava uma possibilidade de um personagem jogador na mesa.

• **2 pontos de experiência:** pela história Altas Expectativas.

• **8 pontos de experiência:** pelo volume 5.

• **2 pontos de experiência:** por edição isolada de The Dark Age.

• **18 pontos de experiência:** pelo primeiro encadernado de The Dark Age/Astro City volume 6: A Era das Trevas 1 – Irmãos & Outros Estranhos, no Brasil.

• **18 pontos de experiência:** pelo segundo encadernado de The Dark Age/Astro City volume 7: A Era das Trevas 2 – Irmãos em Armas, no Brasil.

Lendo toda a Era das Trevas, o jogador já é cidadão, mesmo que tenha as mesmas restrições na criação de personagens que os turistas, pelo menos ele sabe o que aconteceu ao Agente de Prata e o porquê da eterna vergonha. Além disso, o jogador já poderá criar personagens sem poderes que já tiveram poder, portanto possuem a nova vantagem “vivência passada extraordinária” a custo zero.

2 pontos de experiência pela história Na Geral. Destrava os personagens espectadores para o jogador poder criar.

• **7 pontos de experiência:** pelo volume 9. Destrava os personagens espectadores para o jogador poder criar.

• **2 pontos de experiência:** pela leitura do Guia de Astro City;

• **6 pontos de experiência:** pela leitura do volume 10.

A leitura de Confissão destrava o mundo dos vigilantes em início de carreira por completo, e de um híbrido novato também. Mas quem são os Híbridos? Conhecidos pejorativamente como os “Malucos de Jesus”, os Híbridos acreditam que seus poderes são dádivas do Senhor e devem ser usados a serviço Dele. Financiados pelos Confessores, foram aliados e discípulos do primeiro e auxiliaram e ainda ajudam o segundo, eles e os Garotos do Coral estão atualmente sob o comando do segundo Confessor. A criação de um personagem novo para este grupo estabelecido estará disponível para turistas que leem Confissão.

A leitura de Anjo Maculado destrava o sub-mundo dos super bandidos e dos super vilões regenerados.

Os Irregulares: grupo de jovens heróis marginalizados fundado por El Bravo, depois que seu ex mentor, El Hombre, caiu em desgraça. Atuam no Suadouro. A criação de um novo personagem para este grupo estabelecido estará disponível para turistas que leem o Anjo Maculado. Ou seja, o jogador pode criar um irregular novato ou um supervilão em busca de regeneração.

Um(a) Garoto(a) do Coro: disponível para turistas que leem Vitória. O mestre pode decidir se o personagem jogador terá ou não que passar pelo treinamento no clube Mordom's.

Novato(a) no clube Mordom's: disponível para turistas que leem Confissão.

Morador(a) de Shadow Hill: todo(a) morador(a) de Shadow Hill conhece ciências proibidas para defender-se de seres sobrenaturais hostis em geral. Disponível para jogadores que tenham lido a história Proteção. Shadow Hill foi traduzida pela Panini como Morro da Sombra, Colina Sombria seria uma tradução mais correta.

Primeiro encadernado da Panini.

25. Tipos de jogadores:

Turista, não leu nada de Astro City. Pode tomar spoilers durante a criação de personagem, aventura ou campanha.

Turista avançado, está lendo e acumulando pontos de experiência por leitura.

Cidadão, acumulou 30 pontos, mas mesmo tendo lido muito de Astro, ainda desconhece possibilidades para a criação de personagens jogadores.

Cidadão interessado, este leu o suficiente para saber aonde posicionar seus personagens iniciantes de acordo com seu objetivo. Dependendo do que ele já leu, poderá criar tipos de personagens novatos que só as tramas que ele leu mostraram que existem.

Cidadão historiador, este leu ao menos tudo de Astro que saiu no Brasil. Poderá criar personagens jogadores como bem quiser dentro deste amplo campo. Pode ser até candidato a prefeito (mestre) se desejar.

Cidadão mestre em história, este leu toda a série original em inglês. Poderá criar qualquer tipo de personagem jogador. Deveria ser o mestre no caso da mesa só ter turistas.

Turista no RPG é o jogador iniciante de RPG, ou iniciante no sistema usado pela mesa. Se for leitor de Astro City terá direito a voto, será cidadão astro cidadão. Em questões de uso da regra de ouro, o mestre poderá desconsiderar o voto dele. Para efeito de regras de 3D&T especificamente, ele deixará de ser novato se evoluir um personagem de nível: exemplo, começou com 5 pontos e agora tem 7 de personagem, ou de 7 para 10, ou de 10 para 12, ou de 12 para 15.

preenchido com exemplos

Nome do Jogador: Rod Ross

Este cartão é só um modelo, uma folha de caderno dividida dessa forma seria o ideal.

Modelo do cartão da biblioteca de Astro City

Título da história	Edição	Original ou brasileira?	Editora	Destrava personagem? Qual (quais)?
Confissão	2	brasileira	Panini	Sim. Garçon do Brutus Bar; novato do Mordom's
Proteção	1	brasileira	Panini	Sim. Morador do Morro da Sombra.
Primeira Família	única	brasileira	Pixel	Não.
Samaritano	única	brasileira	Pixel	Não.

26. Cartão de Leitura: todo jogador terá seu cartão de leitura. Enquanto a conta do Astro Bank guarda os pontos de leitura, o Cartão da Biblioteca de Astro mostrará: que história ele leu, em que edição estava, se brasileira ou estrangeira, de qual editora, e se destrava alguma possibilidade de criação de personagem jogador. **Modelo do Cartão da Biblioteca de Astro City preenchido com exemplos**

Nome do Jogador: Rod Ross

Este cartão é só um modelo, uma folha de caderno dividida dessa forma seria o ideal.

27. Astro City é uma história contada a partir de várias perspectivas. Quanto mais personagens o jogador tiver, melhor ele explorará o cenário. Nenhum personagem percorrerá sozinho todas as possibilidades.

28. Note que, nessa ambientação, não foi feita uma lista de vantagens, desvantagens e combinações de vantagens ou desvantagens proibidas. Isso por um bom motivo. O limite é a pontuação de personagem que o mestre permite no início da aventura (ou campanha), 5, 7, 10 ou 12. Nas histórias todos os super poderes estão previstos. Mas vamos ter bom senso aos

aspectos que se encaixam no gênero mangá, mas não no estilo comics.

29. Aviso para os leitores mais radicais: mesmo que todos no grupo tenham lido a série original americana em inglês completa com tudo o que saiu até hoje, a partir do momento em que os acontecimentos da mesa se desenrolam o universo oficial se bifurca para vocês. Kurt Busiek pode fazer uma edição futura anulando todas as ideias que vocês tiveram, mas vocês não precisam abandonar a campanha da mesa de jogo por isso. O quadrinho é uma coisa, a interação do grupo de RPG baseada no quadrinho é outra.

29.1. Dica: caso queiram recomeçar tudo a partir da edição mais recente, recontextualizem os personagens próprios do mestre e dos jogadores em um novo universo sem os personagens astrocidadinos. Assim, você e seu grupo terão seu próprio cenário de supers e poderão continuar jogando em Astro também.

Boas leituras e bons jogos!

por Rodrigo Campos.



ASTRO FICHAS PARA 3D&T

européus a América.

Observações: todas estas fichas estão sujeitas a revisão de acordo com novas edições originais ou traduções. Nenhum destes personagens está disponível para jogadores turistas que nunca leram nada. Se o grupo for de leitores da série, as opções se abrem. De acordo com as leituras dos turistas, alguns deles poderão ser disponibilizados. Todos os personagens publicados são NPCs obrigatórios.

Não vou adaptar todos os personagens, cada mestre que escolha e adapte o time de NPCs publicados que achar mais interessante.

Note que os pontos são sugeridos; versões menores ou maiores na pontuação podem ser feitas sem alterar a essência do personagem. Se você, mestre, determinou que os personagens jogadores têm, inicialmente, 5 pontos e se a luta é de um por um, um NPC para cada PC, não vai jogar um Vermelume de 12 pontos no pobre herói jogador de 5; nem um Samaritano de 12 num criminoso humano ou num super vilão iniciante de 5.

Algumas fichas estão incompletas para não dar spoilers.

Coyotl, 5N

F0,H3, R1, A0, PdF2; 5 PVs e 5PMS.

Vantagens: kemono (1 ponto) coioote; faro aguçado e audição aguçada (0 ponto); esportes (2 pontos).

Desvantagens: código dos heróis (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: arco e flechas.

História: Astro City. Com base no pouco que se sabe. Herói do passado, antes da chegada dos

Blackemblema, 12N

F0 (esmagamento), H3, R1, A4, PdF2 (perfuração); 5PVs e 5PMs.

Vantagens: investigação (2 pontos); esportes (2 pontos); condução, mecânica e eletrônica (1 ponto); poderes legais (1 ponto) policial.

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto) Nocaute Carson, policial e ex boxeador; munição limitada (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); código da honestidade (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: escudo, armas e distintivo de policial.

História: Astro City. O vigilante Blackemblema atuou dos anos 1950 até 1972;

Nocaute Carson, 12N

F0, H3, R1, A4, PdF2; 5PVs e 5 PMs.

Vantagens: investigação (2 pontos); esportes (2 pontos); condução, mecânica e eletrônica (1 ponto); culinária, psicologia e administração (1 ponto).

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto) foi o vigilante Blackemblema dos anos 1950 até 1972; munição limitada (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); código da honestidade (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: proprietário do Brutus' Bar.

História: Astro City.

Garçom/Garçonete do Brutu's Bar, 5N

F0, H1, R1, A2, PdF0; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: Adaptador (1 ponto). Genialidade (1 ponto). Patrono: Brutus' Bar (1 ponto). Aparência inofensiva (1 ponto).

Desvantagens: ponto fraco (-1 ponto); código dos

heróis (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

História: *Astro City. Disponível para turistas que lerem o Guia do Visitante ou Confissão.*

Lampionista, 12N

F0, H3, R4, A1, PdF2; 10PVs e 10PMs.

Vantagens: Memória expandida (2 pontos). Arcano (4 pontos). Voo (2 pontos).

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto); fetiche (-1 ponto) o lampião amarelo; bateria (-1 ponto); código da honestidade (-1 ponto).

Magias Conhecidas: Ataque mágico; cancelamento de magia; detecção de magia; força mágica; pequenos desejos; proteção mágica.

História: *Astro City. Herói mago da era de ouro de Astro City. Um dos fundadores da Guarda de Honra.*

Blindado, 12N

F3, H1, R1, A3, PdF2; 5PVs e 5 PMs.

Vantagens: crime (2 pontos); esportes (2 pontos); adaptador (1 ponto); investigação (2 pontos).

Desvantagens: má fama (-1 ponto) ex super-criminoso; ponto fraco (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); monstruoso (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto).

História: *O Anjo Maculado.*

Energy Brown, 5N

Heroína elétrica negra dos anos 1970.

F0, H1, R1, A1, PdF2(elétrico); 5PVs e 5PMs.

Vantagens: esportes (2 pontos); condução, eletrônica e intimidação (1 ponto).

Desvantagens: ponto fraco (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); código da derrota (-1 ponto).

História: *Astro City.*

Investigador Ruiz, 10N.

Ex parceiro de El Hombre, ex-membro da Guarda de Honra, fundador dos Irregulares, atualmente, policial e mentor secreto dos Irregulares.

F0, H3, R1, A1, PdF3; 5PVs e 5 PMs.

Vantagens: adaptador (1 ponto); investigação (2 pontos); esportes (2 pontos); poderes legais (1 ponto) policial; condução, computação e mecânica (1 ponto).

Desvantagens: ponto fraco (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto) foi El Bravo, hoje é o mentor secreto dos atuais Irregulares; código dos heróis (-1 ponto); código da honestidade (-1 ponto).

História: *Astro City.*

Balestra II, 5N.

É uma das vigilantes mais fáceis de se avistar. Ela é membro da Guarda de Honra.

F0, H2,R1, A1, PdF2; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: esportes (2 pontos).

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto), identidade secreta (-1 ponto) e ponto fraco (-1 ponto).

História: *Astro City.*

Beautie, 10N

Membro da Guarda de Honra.

F1, H3, R2, A2, PdF0; 10PVs e 10 PMs.

Vantagens: androide (1 ponto); voo (2 pontos); adaptador (1 ponto); memória expandida (2 pontos).

Desvantagens: código do herói (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); bateria (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

História: *Astro City volume 8 apresenta sua origem.*





Confessor, 30N

F4, H3, R6, A6, PdF2; 30PVs e 30 PMs.

Vantagens: esportes (2 pontos); investigação (2 pontos); máquinas (2 pontos); ciências (2 pontos); riqueza (2 pontos); forma de névoa (1 ponto); invulnerabilidade (3 pontos).

Desvantagens: vampiro (-1 ponto); fobia (-1 ponto); vulnerabilidade – químico- água (-1 ponto); dependência (0 ponto) sangue; ponto fraco (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto).

História: Astro City. A história Confissão é fundamental para interpretar este personagem complexo. Em Astro City até vampiros podem morrer e o Confessor original está morto. Pode ser usado em flashbacks, na verdade, de todos os personagens de Astro City que podem ser lembrados e usados em campanhas ambientadas no passado, este é o que tem mais potencial. Certamente o Locomotivo de hoje não é o original,

mas este Confessor o foi por um bom tempo.

Confessor II, 18N

F0, H5, R1, A3, PdF2; 15PVs e 5PMs.

Vantagens: esportes (2 pontos); investigação (2 pontos); condução, computação e eletrônica (1 ponto); riqueza (2 pontos); poder oculto (1 ponto); Ponto de vida extra (1 ponto); resistência a magia (1 ponto); ciências proibidas, navegação e mecânica (1 ponto).

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: além de equipamentos e armas convencionais de vigilante, há alguns itens mágicos.

História: Astro City. Regra para facilitar a vida do mestre: aliados e aprendizes custam zero ponto para NPCs e não precisam ser listados.

OS HÍBRIDOS

Conhecidos pejorativamente como os “Malucos de Jesus”, os Híbridos acreditam que seus poderes são dâdivas do Senhor e devem ser usados a serviço Dele. Financiados pelos Confessores, foram aliados e discípulos do primeiro e auxiliaram e ainda ajudam o segundo, eles e os Garotos do Coral estão atualmente sob o comando do segundo Confessor. A criação ou (a entrada) de um personagem para este grupo estará disponível para turistas que lerem Confissão.

Noé, 7N

Líder dos Híbridos.

F1, H1, R3, A0, PdF2; 15 PVs e 15PMs.

Vantagens: domínio da água (1 ponto); domínio do ar (1 ponto); ciências (2 pontos).

Desvantagens: fetiche (-1 ponto) cajado; código dos heróis (-1 ponto); devoção (-1 ponto) levar a todos a palavra de Deus; ponto fraco (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: cajado.

Maria, 11N.

F1, H3, R1, A3, PdF0; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: adaptador (1 ponto); voo (2 pontos); esportes (2 pontos); aceleração (1 ponto); patrono (1 ponto) Confessor; investigação (2 pontos).

Desvantagens: modelo especial (0 ponto); monstrosuoso (0 ponto); má fama (-1 ponto) fanática religiosa; ponto fraco (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); código da honestidade (-1 ponto); código da redenção (-1 ponto).

História: Os Híbridos. Astro City: Confissão.



Daniel, 13N.

F4, H5, R2, A1, PdF0; 10PVs e 10PMs; 5PVs e 5PMs

Vantagens: kemono (1 ponto) leão; feroz e visão aguçada (0 ponto); adaptador (1 ponto); esportes (2 pontos); patrono (1 ponto) Confessor; investigação (2 pontos); animais (2 pontos).

Desvantagens: monstruoso (-1 ponto); modelo especial (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); má fama (-1 ponto) fanático religioso; ponto fraco (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); código da honestidade (-1 ponto); código da redenção (-1 ponto).

História: Os Híbridos. Astro City: Confissão.

OS IRREGULARES

Grupo de jovens heróis marginalizados fundado por El Bravo, depois que seu ex mentor, El Hombre caiu em desgraça. Atuam no Suadouro. A criação ou a entrada de um personagem jogador para este grupo estabelecido estará disponível para turistas que lerem o Anjo Maculado.

Membro do Coro, 5N.

F0, H1, R1, A2, PdF0; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: Adaptador (1 ponto). Genialidade (1 ponto); Patrono (1 ponto) Confessor II; mentor (1 ponto) Confessor II. **Desvantagens:** identidade secreta (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

História: Astro City. Este pode ser a base para um personagem jogador que queira ser treinado pelo Confessor II. Disponível para turistas que lerem Vitória.

Membro Veterano do Coro, 12N

F0, H3, R1, A2, PdF1; 5PVs e 5 PMs.

Vantagens: Adaptador (1 ponto). Genialidade (1 ponto); esportes (2 pontos); Investigação (2 pontos); condução, computação e mecânica (1 ponto); Patrono (1 ponto) Confessor II; mentor (1 ponto) Confessor II.

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

História: Astro City - Vitória.

Novato do Clube Mordom's, 5N

F0, H1, R1, A2, PdF0; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: Adaptador (1 ponto). Genialidade (1 ponto). Patrono (1 ponto) clube Mordom's. Aparência inofensiva (1 ponto).

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

História: Astro City. Disponível para turistas que lerem Confissão.

Enforcado, 27N

F5, H3, R5, A5, PdF0; 25PVs e 25PMs

Vantagens: fantasma (5 pontos); incorpóreo (0 ponto); imortal (0 ponto); invisibilidade (1 ponto); possessão (1 ponto); voo (2 pontos).

Desvantagens: devoção (0 ponto).

História: Astro City. Atua, preferencialmente, em Shadow Hill. Esta ficha pode ser dispensada de acordo com o mestre. Acontece que o Enforcado é um daqueles personagens que, de acordo com a história, pode possuir poder ilimitado. Ou seja, na maioria das vezes, o mestre deverá interpretá-lo diretamente sem o uso de ficha.

Jack-in-the-Box I, 10N

F0, H5, R1, A1, PdF0; 5PVs e 5 PMs.

Vantagens: membros elásticos (1 ponto); paralisia (1 ponto); balançar-se, queda lenta e sem rastros (1 ponto); máquinas (2 pontos); esportes (2 pontos).

Desvantagens: Ponto fraco (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto) código dos heróis (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

História: Astro City. Este personagem está morto. A história desse legado está no encadernado volume 3.



Jack-in-the-Box II, 13N

F0, H5, R1, A1, PdF0; 5PVs e 5 PMs.

Vantagens: riqueza (2 pontos); adaptador (1 ponto); máquinas (2 pontos); membros elásticos (1 ponto); paralisia (1 ponto); balançar-se, queda lenta e sem rastros (1 ponto); esportes (2 pontos).

Desvantagens: Ponto fraco (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto) código dos heróis (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

História: Astro City, onde é mostrado que ele é filho do primeiro Jack-in-the-box.

Jack-in-the-Box III, 12N

F0, H5, R1, A2, PdF0; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: adaptador (1 ponto); condução, computação e mecânica (1 ponto); membros elásticos (1 ponto); paralisia (1 ponto); balançar-se, queda

lenta e sem rastros (1 ponto); esportes (2 pontos); mentor (1 ponto) Jack-in-the-Box II.

Desvantagens: Ponto fraco (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto) código dos heróis (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

História: Astro City. Discípulo do segundo.

Milhas por Hora, 14N

Super-herói negro velocista, também conhecido como Ás Acelerador.

F0, H5, R1, A5, PdF0; 5 PVs e 5PMs.

Vantagens: adaptador (1 ponto); aceleração (1 ponto); esportes (2 pontos); investigação (2 pontos).

Desvantagens: código dos heróis (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto) Mike Hendrie; ponto fraco (-1 ponto).

História: Astro City. É um membro da Guarda de



Honra. Único velocista mostrado na série. Sinta-se livre para deixá-lo tão ou mais poderoso e rápido quanto os da (no caso, não tão) distinta concorrente (assim). Lembrando sempre que Astro City pertence aos seus autores; não é da Vertigo, nem da DC. Ele visita Astro City para ajudar a Gurda de Honra. É de Detroit.

Crackerjack, 10N

F0, H3, R2, A4, PdF0; 10PVs e 10PMs.

Vantagens: esportes (2 pontos); artes (2 pontos); adaptador (1 ponto); condução, computação e mecânica (1 ponto).

Desvantagens: megalomaniaco (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); má fama (-1 ponto) de idiota etc.

Dinheiro e Itens: seu bastão/cabo/gancho.

História: Astro City. Um dos vigilantes mais avistado de Astro City, para desespero de muitos.

OS ENCRENQUEIROS DE BAKERVILLE

Um grupo de garotos que se inspira no Jack in the Box e o auxilia de tempos em tempos.

Um Encrenqueiro de Bakerville, 5N

F0, H3, R1, A1, PdF0; 5 PVs e 5 PMs.

Vantagens: esportes (2 pontos); mentor (1 ponto) o Jack in the Box atual.

Desvantagens: ponto fraco (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto).

História: Astro City. Liberados para jogadores que leram Dentes de Serpente e Dia dos Pais.

Palmetto, 10N

F5 (Corte), H4, R1, A4, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: mentor (1 ponto) Investigador Ruiz.

Desvantagens: monstruoso (-1 ponto); modelo especial (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); má fama (-1 ponto).

História: Astro City. Irregulares.

Rex, 12N

F4 (Contusão), H1, R1, A5, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: membro extra (2 pontos) cauda. Condução, pilotagem e computação (1 ponto).

Desvantagens: monstruoso (0 ponto); modelo especial (0 ponto); munição limitada (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto).

História: Astro City.

Robot, El, 10N

F2 (Contusão), H1, R1, A3, PdF2 (Perfuração), 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: adaptador (1 ponto); máquinas (2 pontos); medicina (2 pontos); mentor (1 ponto) Investigador Ruiz.

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); monstruoso (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto); ciborgue de cérebro orgânico (-1 ponto)

História: Astro City. Irregulares.

Samaritano, 16N

F1 (Contusão), H3, R2, A2, PdF2 (Elétrico), 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: voo (2 pontos); aceleração (1 ponto); banco dimensional (1 ponto); campo de força (1 ponto). Movimento temporal



(3 pontos). Aliado (1 ponto) zixômetro.

Desvantagens: código dos heróis (-1 ponto); código da honestidade (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: zixômetro.

História: Astro City. Sua história está no primeiro encadernado. Sua saga pessoal completa é desenvolvida ao longo da série, isso é quase padrão em Astro.

Zixômetro, 14N

F0, H7, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: mecha (0 ponto). Ciências (2 pontos). Máquinas (2 pontos). Idiomas (2 pontos).

História: Astro City volumes 1 e 3.

Vitória Alada / Kristen, 12N

Nome: Kristen, a verdadeira identidade humana da Vitória Alada, a forma original.

F0, H5, R5, A5, PdF0, 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: Forma alternativa (2 pontos) Vitória Alada; patrono (1 ponto) o conselho de Samotrácia.

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); código da honestidade (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto), sua forma super; fetiche (-1 ponto) amuleto da Vitória Alada.

Dinheiro e Itens: medalhão da Vitória Alada.

História: Astro City. Guarda de Honra. Uma versão mais fiel da Vitória Alada seria uma NPC obrigatória em qualquer mesa. Essas fichas representam a personagem em início de carreira.

Vitória Alada

Nome: Vitória Alada, a forma alternativa única.

F2 (Corte), H3, R1, A1, PdF2 (Perfuração), 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: patrono (1 ponto) o conselho de Samotrácia; voo (2 pontos); membros extras (4 pontos) um par de asas. Forma alternativa (2 pontos) Kristen.

Desvantagens: monstruoso (0 ponto); modelo especial (0 ponto); munição limitada (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); código da honestidade (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto) sua forma humana; fetiche (-1 ponto) medalhão da Vitória Alada.

Dinheiro e Itens: espada e armadura (o medalhão transformado).

História: Astro City. Uma versão mais fiel da Vitória Alada seria uma NPC obrigatória em qualquer mesa. Sua história está no encadernado volume 10. Essas fichas

representam a personagem em início de carreira.

Cleópatra, 20N

F1 (Contusão), H5, R5, A2, PdF1 (Fogo), 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: Arcano (4 pontos); voo (2 pontos); resistência à magia (1 ponto); poder oculto (1 ponto); memória expandida (2 pontos).

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto); fetiche (-1 ponto) gema de Thebis.

Magias conhecidas: Ataque mágico; Cancelamento de magia; Detecção de magia; Força mágica; Pequenos desejos; Proteção mágica.

Dinheiro e Itens: cajado.

História: Atualizada de acordo com o volume 7 de Astro City.

Cleópatra II, 20N

F1 (Contusão), H5, R5, A2, PdF1 (Fogo), 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: Arcano (4 pontos); voo (2 pon-



tos); resistência à magia (1 ponto); poder oculto (1 ponto); memória expandida (2 pontos).

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto); fetiche (-1 ponto) gema de Thebis.

Magias conhecidas: Ataque mágico; Cancelamento de magia; Detecção de magia; Força mágica; Pequenos desejos; Proteção mágica.

Dinheiro e Itens: cajado.

História: Astro City. Guarda de Honra. Atualizada de acordo com o volume 7 de Astro City.

Astra, 10N

F0, H3, R1, A0, PdF2 (Energia), 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: voo (2 pontos); máquinas (2 pontos); ciências (2 pontos).

Desvantagens: código dos heróis (-1 ponto); código da honestidade (-1 ponto).

História: membro da Primeira Família de Astro City. Ela cresce ao longo da série, no início, é uma criança com super poderes. Esta é a versão criança. A medida em que ela cresce é só acrescentar perícias e pontos de características. Para efeitos de regras de 3D&T, não é possível criar uma Astra com pontuação menor que 10.

Dama Progresso, 7N

F0, H2, R1, A1, PdF1 (Perfuração), 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: máquinas (2 pontos); genialidade (1 ponto); esportes (2 pontos).

Desvantagens: código dos heróis (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: ferramentas e equipamentos.

História: Astro City. Personagem bem do passado de Astro City, de quando a cidade se chamava Romeyn Falls.

Mister Cake Walk, 5N

F0, H3, R1, A2, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: esportes (2 pontos).

Desvantagens: código dos heróis (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto); má fama (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: bengala.

História: Astro City. Personagem bem do passado de Astro City, de quando a cidade se chamava Romeyn Falls.

Puma Carmim, 10N

Nome: Mich Goodman/Puma Carmim

F0, H4, R1, A4, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: adaptador (1 ponto); condução, mecânica, computação (1 ponto); esportes (2 pontos); artes (2 pontos).

Desvantagens: ponto fraco (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); código da honestidade (-1 ponto); má fama (-1 ponto) covarde.

História: Astro City. Ator que teve uma curta e amalucada carreira de vigilante sem ter contado com uma identidade secreta. Com a ajuda de dois Espectadores, voltou a ter uma vida normal, embora isso tenha lhe custado a fama de covarde e a perda de sua celebridade. Pode se dizer que, hoje, ele é o espectador sem poderes.

OS ESPECTADORES

Grupo de super-humanos que só querem levar uma vida normal, não são nem super-heróis, nem supervilões. No original, em inglês, são os Sideliners, e não devem estar no Herocopia acessado pelos moradores do universo de Astro City. Há espectadores em todos os lugares do mundo. Somente a Guarda de Honra e a E.A.G.L.E. sabem da existência deles.

Martha Sullivan, 15N

F0, H5, R5, A0, PdF0, PVs25, PMs25

Vantagens: natação, condução e computação (1 ponto); redação, jogos e criptografia (1 ponto); artes (2 pontos); adaptador (1 ponto); telecinesia (2 pontos); genialidade (1 ponto).

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto) uma espectadora; ponto fraco (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

História: Astro City. Os Espectadores.

Eric, 5N

F0, H3, R1, A1, PdF0, PVs5, PMs5

Vantagens: artes (2 pontos).

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto) um espectador; munição limitada (-1 ponto).

História: Astro City. O poder dele não foi mostrado, mas pelo entrosamento dele com a Sully, e pelo modo como o Puma Carmim o julgava, dá para ver que ele é um espectador também. O que está nesta ficha é o pouco que foi oficialmente apresentado.

Obreiro, 12N

F3 (Contusão), H3, R1, A1, PdF0, PVs5, PMs5

Vantagens: boa fama (1 ponto); animais (2

pontos); natação, mergulho e jogos (1 ponto); geografia, geologia e corrida (1 ponto); mecânica, condução e topografia (1 ponto); voo (2 pontos).

Desvantagens: ponto fraco (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto).

História: Astro City: Pastoral.

Raposa Voadora, 12N

F0, H3, R1, A4, PdF1 (Perfuração), PVs5, PMs5

Vantagens: esportes (2 pontos); máquinas (2 pontos); investigação (2 pontos); adaptadora (1 ponto); aliada (1 ponto) moto voadora.

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); código da honestidade (-1 ponto);

História: Astro City.

Moto Voadora da Raposa Voadora, 10N

F3 (Contusão), H0, R1, A5, PdF1 (Perfuração), PVs5, PMs5

Vantagens: mecha (0 ponto); voo (2 pontos); aliada (1 ponto) Raposa Voadora.

Desvantagens: modelo especial (0 ponto) é uma moto; bateria (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

História: Astro City.

Raio Branco, 7N

F0, H3, R1, A1, PdF2 (Elétrico), PVs5, PMs5

Vantagens: voo (2 pontos); aceleração (1 ponto).

Desvantagens: má fama (-1 ponto) criminoso; ponto fraco (-1 ponto); megalomaniaco (-1 ponto).

História: Astro City.

LEGIÃO DE FERRO

Legionário de Ferro, 5N

F1 (Contusão), H0, R1, A2, PdF2 (Perfuração), PVs5, PMs5

Vantagens: esportes (2 pontos).

Desvantagens: fetiche (-1 ponto) a armadura; munição limitada (-1 ponto); bateria (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: armadura e armas.

História: Astro City.

Legionário de Ferro, 7N

F1 (Contusão), H3, R1, A2, PdF2 (Perfuração), PVs5, PMs5

Vantagens: voo (2 pontos).

Desvantagens: fetiche (-1 ponto) a armadura; munição limitada (-1 ponto); bateria (-1 ponto); má fama (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: armadura e armas.

História: Astro City.

Legionário de Ferro, 10N

F2 (Contusão), H3, R1, A3, PdF2 (Perfuração), PVs5, PMs5

Vantagens: adaptador (1 ponto); voo (2 pontos).

Desvantagens: fetiche (-1 ponto) a armadura; munição limitada (-1 ponto); bateria (-1 ponto); má fama (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: armadura e armas.

História: Astro City.

Legionário de Ferro, 12N

F3 (Contusão), H3, R1, A4, PdF2 (Perfuração), PVs5, PMs5

Vantagens: adaptador (1 ponto); voo (2 pontos).

Desvantagens: fetiche (-1 ponto) a armadura; munição limitada (-1 ponto); bateria (-1 ponto); má fama (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: armadura e armas.

História: Astro City.

Vermelume, 12N

F5 (Contusão), H1, R1, A3, PdF3 (Elétrico), PVs5, PMs5

Vantagens: crime (2 pontos).

Desvantagens: monstruoso (-1 ponto); modelo especial (-1 ponto); má fama (-1 ponto) criminoso ativo.

História: Astro City.

Sally Twinings, 5N

F0, H1, R1, A2, PdF0, PVs5, PMs5

Vantagens: artes (2 pontos); condução, computação e mecânica (1 ponto); patrono (1 ponto) Rampart editora.

Desvantagens: código da honestidade (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

História: Astro City. Escritora, é a biografa oficial de vários heróis.

Robert Cottonman, 5N

F0, H1, R1, A4, PdF0, PVs5, PMs5

Vantagens: administração, redação e condução (1 ponto); riqueza (2 pontos).

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); megalomaniaco (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: dono da editora que leva seu nome.

História: Astro City. Editor de quadrinhos, é muito criticado por republicar as revistas de Manny Monkton e de sua extinta editora, a Bulldog Comics.

Blambúrguer, 7N

F2 (Contusão), H1, R1, A3, PdF0, PVs5, PMS5

Vantagens: crime (2 pontos); esportes (2 pontos).

Desvantagens: má fama (-1 ponto); monstruoso (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); modelo especial (-1 ponto).

História: Astro City.

Pete Donacek, 5N

F0, H3, R1, A0, PdF0, PVs5, PMS5

Vantagens: esportes (2 pontos); condução, informática e culinária (1 ponto); patrono (1 ponto) Classic Hotel.

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

História: Astro City. É o chefe dos mensageiros no hotel Classic.

Eli Gavin, 5N

F0, H1, R1, A2, PdF0, PVs5, PMS5

Vantagens: artes (2 pontos); condução, mecânica e computação (1 ponto); patrono (1 ponto) Rampart editora.

Desvantagens: ponto fraco (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); código do cavaleiro (-1 ponto).

História: Astro City. Desenhista.

Demolícia, 12N

F0, H3, R3, A1, PdF1 (Perfuração), PVs15, PMS15

Vantagens: genialidade (1 ponto); crime (2 pontos); máquinas (2 pontos); adaptadora (1 ponto); navegação, artes marciais e natação (1 ponto); aliado (1 ponto) seu exoesqueleto; ligação natural (1 ponto); parceiro (1 ponto).

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); bateria (-1 ponto); má fama (-1 ponto); sanguinária (-1 ponto); megalomania (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: seu exoesqueleto.

História: Astro City.

Exoesqueleto da Demolícia, 10N

F2 (Contusão), H0, R1, A2, PdF2 (Perfuração), PVs5, PMS5

Vantagens: mecha (0 ponto); aliado (1 ponto) Demolícia; ligação natural (1 ponto); parceiro (1 ponto); adaptador (1 ponto); aceleração (1 ponto).

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); bateria (-1 ponto).

História: Astro City.

Espécia, 7N

F2 (Corte), H3, R1, A1, PdF0, PVs5, PMS5

Vantagens: crime (2 pontos); condução, mecânica e computação (1 ponto); membros elásticos (1 ponto) o chicote.

Desvantagens: fetiche (-1 ponto), o chicote; munição limitada (-1 ponto); má fama (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: chicote.

História: Astro City.

Lança Chamas, 5N

F0, H1, R1, A1, PdF2 (Fogo), PVs5, PMS5

Vantagens: crime (2 pontos); condução, mecânica e eletrônica (1 ponto).

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); má fama (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: lança-chamas.

História: Astro City.

Ben Pullan, 10N

F0, H3, R1, A3, PdF0, PVs5, PMS5

Vantagens: genialidade (1 ponto); adaptador (1 ponto); máquinas (2 pontos); riqueza (2 pontos); esportes (2 pontos).

Desvantagens: código dos heróis (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto); pacifista relutante (-1 ponto); código da redenção (-1 ponto).

História: Astro City. Bem-vindo à Astro City e Portas Abertas parte Um (é a

versão mais recente). Programador e analista de sistemas. Ficou rico desenvolvendo um aplicativo de celular para evitar o trânsito em áreas afetadas pelos super-heróis e chegar o mais rápido possível ao trabalho. Foi um sucesso inesperado, os turistas o usam para procurar ver e fotografar os heróis, os criminosos para evitar os heróis. Hoje, trabalha por prazer, não precisa de sa-

lário.

Marta, 5N

F0, H4, R1, A0, PdF0, PVs5, PMS5

Vantagens: ciências proibidas, administração e culinária (1 ponto).

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: itens de proteção contra criaturas sobrenaturais hostis.

História: Astro City. Proteção. Sim, nomes se repetem.

Morador(a) de Shadow Hill, 5N

F0, H3, R1, A1, PdF0, PVs5, PMS5

Vantagens: ciências proibidas, condução e computação (1 ponto).

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: amuletos e armas de mão de todos os gêneros para a defesa pessoal contra seres sobrenaturais hostis.

História: Astro City. Esta ficha é só um exemplo, mas todo morador de Shadow Hill conhece ciências proibidas para defender-se de seres sobrenaturais hostis em geral. Disponível para jogadores que tenham lido a história Proteção. Shadow Hill foi traduzida pela Panini como Morro da Sombra, Colina Sombria seria uma tradução mais correta.

Atômikos

NPC obrigatório. Atômikos é o herói de poderes atômicos do universo de Astro City. Sua primeira aparição foi na história Armadura Brilhante (encadernado da Panini vol.5). Cada mestre que o crie como desejar ou o interprete diretamente sem



o uso de ficha, visto que é muito poderoso mesmo. Os poderes testemunhados foram: voar (2 pontos com, no mínimo, 3 de habilidade), mudar de forma (metamorfose 2 pontos, com limitação, só formas humanas e masculinas), multiplicar-se (duplicação em Mega City para 3D&T, 2 pontos) e usar mais de um poder ao mesmo tempo de forma cominada e coordenada (0 ponto, em 3D&T, todos podem isso). Os poderes que podem ser presumidos são: teleporte (2 pontos) e controle total sobre a matéria e as energias (todos os domínios de Mega City para 3D&T totalizando 13 pontos). Como pode ser visto no Guia do Visitante de Astro City, atualmente, vive no espaço, aonde o poder de mudar de forma perde a utilidade prática. Ele revelou sua identidade secreta antes de deixar a Terra e não precisa de disfarce para atuar fora dela; nem faria sentido ter um novo disfarce caso decida voltar.

Atômikos, 43S

F5 (Contusão), H5, R5, A5, PdF5 (Energia), PVs25, PMs25

Vantagens: voo (2 pontos); duplicação (2 pontos); teleporte (2 pontos); todos os domínios (das vantagens de Mega City para 3D&T, totalizando 13 pontos em domínios).

Desvantagens: código dos heróis (-1 ponto).

História: Astro City. No barato, com base nos poderes que ele presumivelmente tem.

Manny Monkton

Manny Monkton: editor-chefe e antigo dono da extinta Bulldog Comics. Desaparecido, acredita-se que tenha sido morto por alienígenas depois de uma abdução. Foi um popular escritor e editor de

quadrinhos de super-heróis, mas usava os heróis reais em histórias não tão reais e sensacionalistas. Chegou a ser ameaçado de morte por vários supervilões, o último foi o Vermelume que o mandou para o hospital em plena ComicCon de Astro City. Ele e sua editora colecionaram processos judiciais. Suas edições continuam a ser republicadas por Bob Cottonman.

Agente de Prata

A vida do Agente de Prata, Jay Craig, já foi totalmente estabelecida pela história nos volumes encadernados 6, 7 e 8 da série. Será NPC interpretado diretamente pelo mestre sem o uso de ficha. Preferencialmente, só será usado em mesas em que todos os personagens publicados sejam NPCs obrigatórios. Aconselha-se que nem o mestre o use, limitando-se a ler suas histórias e usar sua vida e aparições e menções como histórias já contadas, mesmo que a aventura seja no tempo do Agente de Prata, ele não estava em todos os lugares e tempos ao mesmo tempo.

Velho Soldado

NPC obrigatório, interpretado diretamente pelo mestre sem o uso de ficha. Encarado de forma totalmente sobrenatural, o Velho Soldado é definido por roteirismo mesmo.

Veludo Negro

A Veludo Negro está morta. Sua história está na primeira parte de A Era das Trevas. Assim como o Agente de Prata, melhor o mestre nem tocar nela.

Falsa Tartaruga

O Falsa Tartaruga era um criminoso tecnológico inglês. Foi assassinado pelo El Conquistador pouco depois de sua chegada em Astro City. Tinha uma armadura super tecnológica.

Supersônico

Herói aposentado. Ele não morava, nem atuava em Astro City, mas mudou-se para lá ao se aposentar, pois, ali, havia tantos heróis que ele poderia ignorar os noticiários sem culpa. Não fica muito claro pelo texto se os poderes são dele ou da roupa, a roupa tem elementos de armadura e parece tecnológica. Tratar seu poder como tecnológico seria o mais seguro se ele não fosse o personagem que voltou da morte em Astro.

Cavaleiro Azul

A vida do Cavaleiro Azul já foi totalmente estabelecida pela história. A Era das Trevas bateu o martelo com relação a uma origem sobrenatural desconhecida do público (leitor inclusive). Cada mestre que leia suas histórias e crie sua ficha.

Cavaleiros Azuis

Inspirados pelo Cavaleiro Azul original, esse grupo de justiceiros sanguinários que agem em bando, aparentemente, usa tecnologia comum.

Um Cavaleiro Azul, 5N

F0, H1, R1, A2, PdF3 (Perfuração), PVs5, PMs5

Vantagens: patrono (1 ponto) Cavaleiros Azuis.



Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); má fama (-1 ponto); sanguinário (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: armadura etc.

História: Astro City volume 7 da Panini. Membro de um grupo inspirado pelo Cavaleiro Azul original. Temidos pelos bandidos e pela população. Não se importam com os danos causados a civis inocentes.

Balestra I

Pai de Balestra II. Antigo criminoso. Morreu há muito tempo.

El Hombre

Vigilante enlouquecido. Atualmente, preso em um manicômio judiciário.

Ponta de Lança, 12N

F1 (Contusão), H5, R1, A5, PdF3 (Corte e Perfuração), PVs5, PMs5

Vantagens: adaptador (1 ponto); voo (2 pontos).

Desvantagens: megalomaniaco (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto); sanguinário (-1 ponto); fúria (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto); má fama (-1 ponto) truculento.

Capanga da Legião de Ferro, 5N

F1 (Contusão), H1, R1, A1, PdF1 (Perfuração), PVs5, PMs5

Vantagens: aceleração (1 ponto); adaptador (1 ponto); patrono (1 ponto) Legião de Ferro.

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); bateria (-1 ponto); fetiche (-1 ponto) a armadura.

Dinheiro e Itens: armadura etc.

História: Astro City.

Um Soldado da Pirâmide, 5N

F0 (Contusão), H2, R1, A1, PdF3 (Perfuração), PVs5, PMs5

Vantagens: patrono (1 ponto) Pirâmide.

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); má fama (-1 ponto); ponto fraco (1 ponto).

Dinheiro e Itens: armadura etc.

História: Astro City.

Um Pistão da M.A.Q.U.I.N.A., 5N

F1 (Contusão), H1, R1, A2, PdF2 (Perfuração), PVs5, PMs5

Vantagens: patrono (1 ponto) M.A.Q.U.I.N.A.

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); má fama (-1 ponto); fetiche (-1 ponto) a armadura.

Dinheiro e Itens: armadura etc.

História: Astro City.

Policia! Padrão, 5N

F0, H0, R1, A0, PdF2 (Perfuração), PVs5, PMs5

Vantagens: poderes legais (1 ponto). Investigação (2 pontos). Esportes (2 pontos). Patrono (1 ponto) o Estado.

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto). Código dos heróis (-1 ponto). Código da honestidade (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: arma, munição e distintivo.

História: personagem padrão.

Policia! Padrão, 7N

F0, H1, R1, A1, PdF2 (Perfuração), PVs5, PMs5

Vantagens: poderes legais (1 ponto). Investigação (2 pontos). Esportes (2 pontos). Pa-



trono (1 ponto) o Estado.

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto). Código dos heróis (-1 ponto). Código da honestidade (-1 ponto). Ponto fraco (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: arma, munição e distintivo.

História: personagem padrão.

Mongo, 12N

F5 (Contusão), H0, R5, A5, PdF0, PVs20, PMs20

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); monstruoso (-1 ponto); modelo especial (-1 ponto).

História: Astro City - Confissão

Lutreta, 12N

F5 (Contusão), H2, R4, A4, PdF0, PVs20, PMs20

Desvantagens: código dos heróis (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

História: Astro City – Confissão.

Pedramoto, 12N

F5 (Contusão), H1, R4, A5, PdF0, PVs20, PMs20

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); monstruoso (-1 ponto); modelo especial (-1 ponto).

História: Astro City – Confissão.

Marreta, 12N

F5 (Contusão), H1, R4, A5, PdF0, PVs20, PMs20

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); monstruoso (-1 ponto); modelo especial (-1 ponto).

História: Astro City - Confissão.

Rubí, 5N

F3 (Corte), H1, R1, A3, PdF0, PVs5, PMs5

Desvantagens: monstruosa (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

História: Astro City, os Irregulares.

Corrente, 5N

F4 (Contusão), H0, R1, A2, PdF0, PVs5, PMs5

Vantagens: membros elásticos (1 ponto).

Desvantagens: má fama (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

História: Astro City vol. 7.

Cão do Inferno

Cão do Inferno – forma original, 12 N



F3 (Contusão e Corte), H3, R1, A3, PdF2 (Fogo), PVs5, PMs5

Vantagens: forma alternativa (2 pontos); esportes (2 pontos); condução, armadilhas e mecânica (1 ponto); adaptador (1 ponto).
Desvantagens: monstruoso (-1 ponto); assombrado (-2 pontos) se a coleira quebrar ele se torna a versão gigante; fúria (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: moto, coleira e correntes.

História: Astro City volumes 6 e 7 da Panini. Tive que usar a regra de ouro. A forma alternativa tem modelo especial por ser um homem dragão gigante. Este será NPC obrigatório em qualquer mesa de 3D&T por conta disso.

Cão do Inferno – forma gigante, 26S

F10 (Corte), H3, R2, A10, PdF0, PVs10, PMs10

Vantagens: forma alternativa (2 pontos); esportes (2 pontos); condução, armadilhas e mecânica (1 ponto); adaptador (1 ponto).

Desvantagens: monstruoso (-1 ponto); modelo especial (-1 ponto); assombrado (-2 pontos) se a coleira quebrar ele se torna a versão gigante; fúria (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: moto, correntes e coleira.

História: Astro City, volumes 6 e 7 da Panini. Tive que usar a regra de ouro. A forma alternativa tem modelo especial por ser um homem dragão gigante. Este será NPC obrigatório em qualquer mesa de 3D&T por conta disso.

Homem Verde, 18Ki

F1 (Contusão), H5, R5, A2, PdF0, PVs25, PMs25

Vantagens: adaptador (1 ponto); arcano (4 pontos); alquimista (1 ponto); membros elásticos (1 ponto); regeneração (3 pontos).

Desvantagens: monstruoso (-1 ponto); modelo especial (-1 ponto); código dos heróis

(-1 ponto); ambiente especial (-1 ponto) áreas verdes terrestres, como pântanos e selvas; devoção (-1 ponto) cuidar do verde do planeta.

Dinheiro e Itens: nenhuma.

História: Astro City volumes 6 e 7 da Panini.

Estelária, 10N

F2 (Contusão), H3, R1, A1, PdF2 (Energia), PVs5, PMs5

Vantagens: aceleração (1 ponto); voo (2 pontos).

Desvantagens: código dos heróis (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

História: Astro City

Gavião da Tempestade, 12N

F0 (Corte), H3, R1, A2, PdF2 (Psiônico), PVs5, PMs5

Vantagens: adaptador (1 ponto); voo (2 pontos); membros extras (4 pontos) um par de asas.

Desvantagens: monstruoso (0 ponto); modelo especial (0 ponto); munição limitada (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

História: Astro City, volume 7 da Panini.

Grimória, 15n

F1, H3, R5, A1, PdF1, PVs25, PMs25

Vantagens: Voo (2 pontos); Alquimista (1 ponto). Memória expandida (2 pontos). Arcana (4 pontos).

Desvantagens: código dos heróis (-1 ponto); código da redenção (-1 ponto); código da gratidão (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto); bateria (-1 ponto).

História: Astro City volumes 6 e 7 da Panini.



Um Repórter do Foguete de Astro City, 5N

F0, H4, R1, A0, PdF0, PVs5, PMs5

Vantagens: investigação (2 pontos); redação, condução e computação (1 ponto).

Desvantagens: código da honestidade (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: material de reportagem.

História: Astro City. Desbloqueado para jogadores que leram toda a Era das Trevas. Não se pode ser repórter nesse universo sem saber o que aconteceu ao Agente de Prata da perspectiva dos cidadãos comuns.

O Infiel, 37N

F1 (Contusão), H3, R3, A1, PdF2 (Elétrico), PVs15, PMs25

Vantagens: arcano (4 pontos); imortal (2 pontos); aliado (1 ponto) tapete voador do Infiel; ligação natural (1 ponto) o aliado; riqueza (2 pontos); pontos de magia extras (1 ponto); resistência à magia (1 ponto); telepatia (1 ponto); idiomas (2 pontos); ciências (2 pontos); máquinas (2 pontos); controle mental (2 pontos); telecinesia (2 pontos); movimento temporal (3 pontos);

adaptador (1 ponto); genialidade (1 ponto).
Desvantagens: má fama (-1 ponto) tirano, acha verdadeiramente que os fins justificam os meios.

Dinheiro e Itens: não cabem aqui.

História: Astro City

Tapete Voador do Infiel, 5N

F1 (Contusão), H0, R1, A1, PdF0, PVs5, PMs5

Vantagens: mecha (0 ponto) para efeito de regras mecânicas, é im veículo. Voo (2 pontos); aliado (1 ponto) Infiel; ligação natural (1 ponto) o aliado .

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

História: Astro City

Chibi Americana, 5N

F1 (Contusão), H3, R1, A1, PdF0, PVs5, PMs5

Vantagens: voo (2 pontos).

Desvantagens: código dos heróis (-1 ponto); modelo especial (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

História: Astro City.

Sabre Negro, 5N

F0 (Corte e Elétrico), H3, R1, A2, PdF0, PVs5, PMs5

Vantagens: esportes (2 pontos); adaptador (1 ponto).

Desvantagens: código dos heróis (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: sabre elétrico e roupa de esgrima.

História: Astro City.

por Rodrigo Campos.

Sejam Bem-vindos ao Classic Hotel: Aventura em Astro City Para Jogadores Turistas para 3D&T (Sem Fins Comerciais)



INTRODUÇÃO

Em Astro City, criada por Alex Ross (concepção visual e arte das capas), Kurt Busiek (texto), e Brent Anderson (arte), há heróis representantes de todas as tendências e de todas as eras dos quadrinhos.

Esta aventura foi pensada para ser o início de uma campanha em que o mestre queira apresentar Astro City para jogadores que não leram nada da série, para que

eles possam se interessar. Quem sabe, alguns desses jogadores venham a se tornar cidadãos, digo, leitores frequentes de Astro City.

Mas antes, a regra 1 desta aventura: Todos os personagens publicados de Astro City, bem como todos os personagens publicados na vida, são NPCs obrigatórios aqui.

Cada jogador terá que criar 3 personagens jogadores, 1 herói (ou heroína), 1 vilão (ou vilã) e 1 humano(a) comum. Todos os jogadores terão a perspectiva de um herói iniciante, de um vilão iniciante e de uma pessoa comum em meio ao fantástico. O herói (ou heroína) poderá ser um super-humano ou um vigilante sem poderes. O vilão também, pode ser só um louco fantasiado ou um super-humano.

A pessoa normal é de total livre criação do jogador, pode ser um homem ou mulher, profissional liberal, policial, bombeiro, militar, espião, ou até mesmo um criminoso (não fantasiado) etc.

Livre criação dentro das regras do 3D&T para pessoas normais, ou seja: força máxima zero e munição limitada (-1 ponto). Se quiser, o jogador pode usar este personagem para ter 2 heróis ou 2 vilões, sendo que, nesse caso, nada de fantasia. Será um criminoso comum ou um agente da lei comum.

Estes personagens (3 para cada membro do grupo) terão que ser inéditos e criados na presença do mestre antes da primeira aventura começar.

Todos os personagens jogadores começarão com 7 pontos na escala N com até -4 pontos em desvantagens, sem nenhuma característica acima de 5.

Em Astro City, nenhuma vantagem ou desvantagem é proibida, mas certas vantagens de 3D&T terão que ser conquistadas ao longo da campanha. Pontos de magia extra, imortalidade, os domínios (de Mega City para 3D&T) e forma alternativa, são as mais importantes. Outras,

muito típicas de contexto de mangá, animé ou séries japonesas, estão proibidas pelo contexto, bom senso. E antes que alguém lembre a Chibi Americana, ela é uma personagem publicada de Astro City, logo uma NPC.

QUE REGRAS DE 3D&T SÃO USADAS AQUI?

A parte mecânica do Manual 3D&T Alpha Edição Revisada de 2011 todo, é o básico do sistema, Os capítulos 2 e 6 de Mega City para 3D&T.

Os demais capítulos desse livro só fazem burocratizar o uso de armas de fogo, artes marciais e seres sobrenaturais.

A leitura do material acima é fundamental.

Sente falta do espaço, a fronteira final? Então utilize as regras mecânicas de Brigada Ligeira Estelar - Naves Espaciais e Macross 3D&T Adaptação do Cenário para Brigada Ligeira Estelar, ambos suplementos de 3D&T escritos por Alexandre Lancaster e disponíveis gratuitamente no site da Jambô para download (www.jamboeditora.com.br) para expandir o cenário.

Um Estranho Alerta de Spoilers

Nesta ambientação não há tantos spoilers. Mas na hora de criar um personagem ou sugerir uma situação, um jogador terá a negativa do mestre que revelará o motivo daquela ideia não poder ser levada adiante. Lembrando que esta ambientação se destina a jogadores de 3D&T que nunca leram nada de Astro City. Ou seja, o mestre terá que dar spoilers para negar um ou outro aspecto nas criações dos personagens jogadores.

Os Personagens Jogadores

Quem são os personagens jogadores? São pessoas com ou sem poderes que estão em Astro City por alguma razão, cada jogador deverá justificar a presença de cada um de seus personagens na cidade. Todos eles resolveram passar a primeira noite no Classic, o hotel mais famoso e caro de Astro. Este será o ponto de partida de todos no cenário. Haverá a rolagem de dados para ver quanto dinheiro (de acordo com as regras de 3D&T) cada personagem possui, e dinheiro será importante para saber quais daqueles personagens precisarão se deslocar do Classic entre outras coisas.

Todos estes personagens terão que dizer de que cidade vieram e o que foram fazer em Astro City. As grandes cidades mencionadas na série ao redor do mundo estarão barradas para os jogadores, por uma razão óbvia, nenhum jogador conhece nada da série. Supondo que Petrópolis fosse a cidade do Pedregulho (isso não é spoiler, estou inventando), só um leitor saberia, o jogador não poderia criar um personagem de Petrópolis que não conhecesse o Pedregulho, seus inimigos e aliados.

Os personagens dos jogadores poderão até ter mentores, patronos ou aliados. Estes poderão ser ou não cicerones de Astro City, de acordo com o mestre.

Para os heróis e vilões, querer aprender com os grandes da cidade pode ser um objetivo. O problema é que eles não saberão nem por onde começar. É claro que haverá NPCs como guias, além da possibilidade do personagem comprar o Guia do Visitante. Mas isso dependerá do contexto específico de cada personagem

jogador. Nestes casos, a vantagem mentor não fará muito sentido na criação do personagem, uma vez que é justamente um mentor que ele busca em Astro City.

Exemplo: muitos foragidos da justiça em suas cidades de origem seguem para Astro City, pois lá é o último lugar do mundo em que se espera que um criminoso vá se esconder. O jogador pode ter um aliado local de Astro City que vá para o Classic e o explique como a cidade funciona.



Todo e qualquer aliado ou patrono locais serão criados, adaptados, ou indicados pelo mestre.

Dica importante: seu personagem é tecnológico? Antes de criar uma mega armadura como personagem aliada, lembre-se de que você só tem 7 pontos iniciais de personagem e que o fetiche (-1 ponto) armadura é suficiente para explicar que você só tem acesso aos seus poderes e características sobre-humanas quando está vestido com a armadura. Investir 1 ponto de personagem num aliado local pode ser mais útil que ter uma armadura

que você trouxe consigo. Todo e qualquer aliado ou patrono locais serão criados, adaptados, ou indicados pelo mestre. Agora, se você quer deixar o herói ou vilão pronto para o combate, custe o que custar, crie sua armadura aliada e seja sociável com os NPCs. Você pode ser o maior super tecnológico de sua cidade, mas em Astro, você é mais um e o povo não o ajudará se não gostar de você.

A executiva de cinema, que quer entrar em contato com os super-heróis para ver se faz uma produção com um herói ou heroína “não fictício”, pode ter baixado um aplicativo de celular que diz aonde os heróis estão e ficar caçando-os. Dependendo do mestre, este aplicativo pode ser considerado um aliado. Na trama, ele não é freeware, logo, além dos pontos de personagem, o personagem terá que pagar dinheiro por ele se o adquirir depois da criação. O mestre até dará uma versão free, mas limitará as informações que passará ao jogador.

Aqui, é importante frisar que todos os personagens já possuem celulares entre seus itens nesta aventura. Aplicativos para celular poderão ser comprados com dinheiro e pontos de personagem para aliado. O Google maps é acessado de graça, mas não dirá sobre o que está acontecendo e onde.

Lembrando que o jogador terá três personagens: um herói (ou heroína) fantasiado(a), um vilão(ã) fantasiado(a) e uma pessoa normal: essa pessoa normal (sem poderes ou fantasia) pode ser: um agente da lei (policia etc.), um criminoso (traficante, estelionatário etc.), alguém a serviço de uma empresa, alguém buscando se estabelecer na cidade ou um turista querendo somente ver os heróis em ação. A pessoa

normal também pode ser um aspirante a vigilante, mas este tipo de personagem não funcionaria bem num grupo e sim numa aventura solo.

O herói e o vilão jogadores também poderão estar lá só a lazer, mas não vão resistir aos chamados para a ação. Afinal, que graça teria ser super na capital dos superes e não agir como tal?

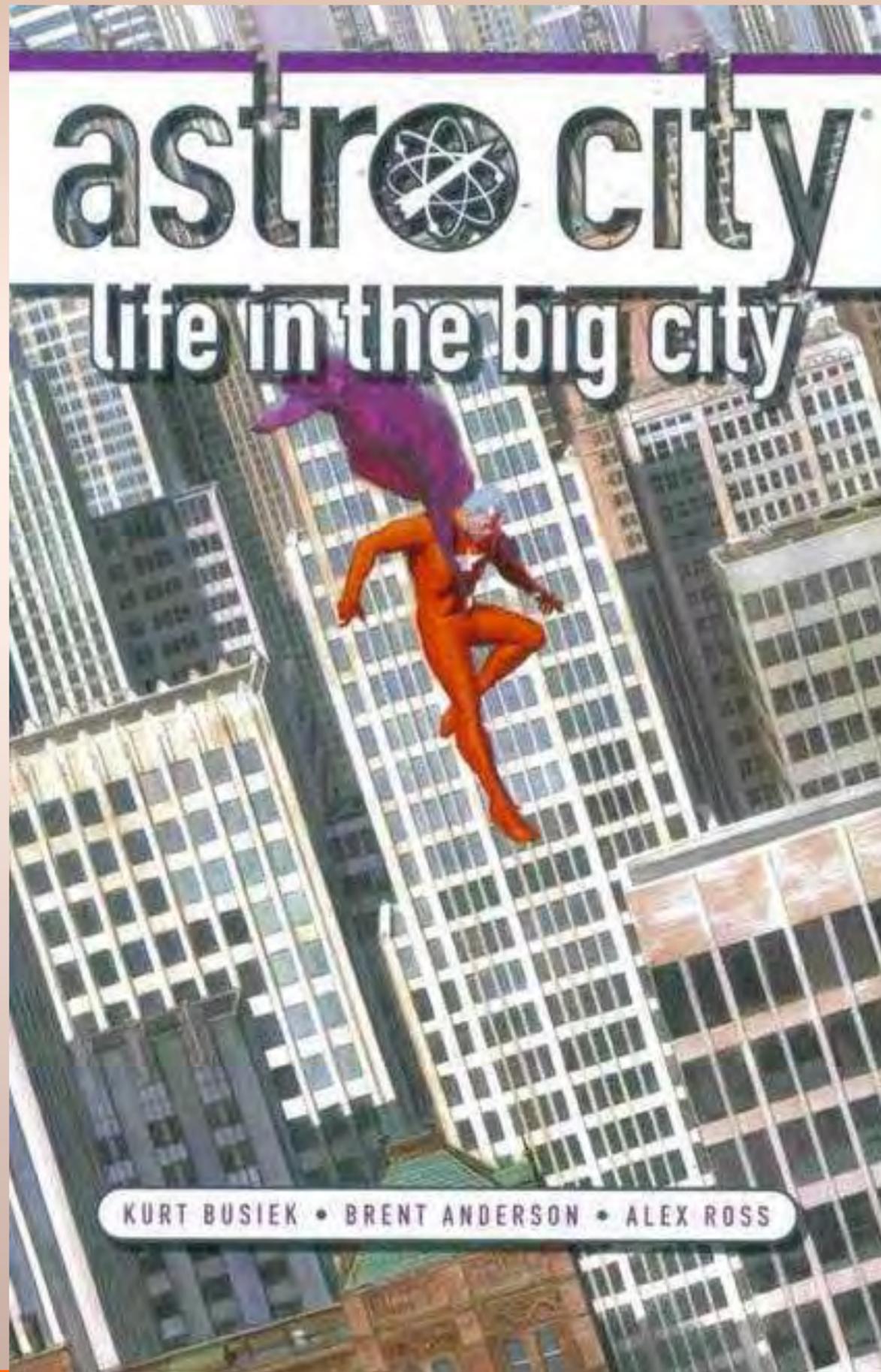
A vantagem mentor não fará sentido se o jogador disser que seu herói ou vilão foi a Astro em busca de um mentor mais experiente que possa completar sua formação. Assim como o humano comum que quer ser vigilante, o personagem (herói ou criminoso) em busca de um mestre seria mais eficaz em uma aventura solo. Pense em personagens cujos objetivos individuais não atrapalhem a ajuda que ele terá que dar ao grupo.

Nem preciso dizer que os três personagens jogadores de cada jogador nunca se encontrarão. Nesta proposta de campanha, os jogadores conhecerão Astro City de 3 perspectivas, da de um herói fantasiado, de um vilão fantasiado e de uma pessoa normal.

“Mas o meu personagem herói pode estar em Astro City no encalço de meu personagem vilão.”

Sim e não. O mestre pode aceitar esse plot e criar com você este vilão NPC que se juntará aos vilões locais contra o seu grupo de heróis, mas o seu personagem vilão enfrentará os heróis do universo de Astro City na própria cidade. Será uma troca de figurinhas mesmo.

Calma, os pesos pesados não serão jogados contra seus pobres personagens de 7 pontos logo de cara. Mas saiba que os NPCs de Astro, nas regras de 3D&T, começam com 5 pontos, tanto os



policiais recém-formados da academia de polícia de Astro quanto os bandidinhos mais pés de chinelo da cidade. Pense que, se super-heróis e vilões existissem no mundo real, ser criminoso, bombeiro, policial, médico, paramédico ou agente de defesa civil etc. não seria para qualquer um. “Então Astro City é um daqueles cenários de super-heróis ‘realistas’ que pegam pesado?” Em algumas histórias sim, em outras não. No caso, essa primeira aventura é equilibrada para que os jogadores mostrem ao mestre o que a maioria do grupo quer.

Outra coisa importante é que todos os personagens de jogadores que não leram nada são pessoas que não prestaram atenção a parte super-heróica da história, ou seja, sabem que houve uma tragédia com o Agente de Prata, mas não exatamente o que aconteceu.

Uma Ambientação Prévia Antes das Criações de Personagens

Todos os personagens têm a primeira noite e um passeio turístico de Astro Bus garantido. Estava no pacote da viagem básica comprada por todos. Assim que desceram no aeroporto internacional Caniff, eles entraram no Astro Bus e o guia turístico do ônibus vai revelar a todos os detalhes no mapa de Astro que deverá estar na mesa (o mapa pode ser visto no site Herocopia.com). Os personagens começarão a ser criados quando forem almoçar no hotel Classic.

A Criação dos Personagens Jogadores

É aqui que o mestre perguntará a cada jogador o que cada um quer fazer de seu herói, vilão e pessoa normal. O campo história será o primeiro a ser preenchido nas fichas dos personagens jogadores. Os heróis serão criados na primeira rodada, sentido horário a partir do

mestre. Claro que se o grupo foi formado pela primeira vez naquela mesa, as pessoas vão se apresentar antes. Mas voltando ao jogo.

No campo história, ou no verso da ficha de 3D&T que tem mais espaço, o jogador dirá de onde seu herói veio, de que cidade. É aqui que o mestre pode pedir para o jogador mudar a cidade logo na criação. Afinal, o jogador não sabe quais cidades reais têm heróis naquele universo ou não. O jogador também não sabe se há outras cidades fictícias e quais são. Jogador carioca que nunca leu Astro, há heroínas cariocas que seu personagem carioca deveria conhecer e não conhece, portanto, mude a cidade natal de seus personagens.

Qual o nome real do personagem, se sua identidade é pública ou secreta, e se ele tem poderes (que tipo de poderes) ou se usa tecnologia (o nível de tecnologia) e habilidades naturais.

E o que o que o seu personagem foi fazer em Astro City? As vezes a identidade secreta real pode estar a trabalho comum, ou ele pode estar a passeio ou pode estar caçando um inimigo, mas não conhece nenhum herói local para ajudá-lo, enfim, isso é o jogador quem decidirá.

Com base nesses dados registrados no campo “história”, já se saberá se o jogador terá ou não identidade secreta (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); ou alguma característica limitada a zero, se for um humano com tecnologia, a força será zero, por exemplo. Todos estes heróis terão obrigatoriamente o código de honra dos heróis (-1 ponto).

Criados todos os heróis, é a hora dos vilões: A criação do vilão seguirá o mesmo protocolo. No campo história, ou no verso da ficha de 3D&T, o jogador dirá de onde seu vilão veio, de que cidade (de novo, é aqui que o mestre pode pedir para o jogador mudar a cidade logo na criação), qual o nome real do personagem, se sua identidade é pública ou secreta, e se ele tem poderes (que tipo de poderes) ou se usa tecnologia (o nível de

tecnologia) e habilidades naturais. E o que ele foi fazer em Astro City. Novamente, a identidade secreta real pode estar a trabalho comum, nem todas as vilanias exigem superpoderes, ou ele pode estar a passeio ou pode estar caçando um inimigo, mas não conhece nenhum vilão local para ajudá-lo, ou pode ter ido se esconder no último lugar aonde procurariam um criminoso, enfim, isso é o jogador que decidirá. Com base nesses dados registrados no campo “história”, já se saberá se o jogador terá ou não identidade secreta (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); ou alguma característica limitada a zero, se for um humano com tecnologia, a força será zero, por exemplo.

Mas é na hora de escolher desvantagens que o vilão é mais livre. Ele pode ou não ter códigos de honra, pode ou não ter algumas insanidades e escolher tudo isso livremente, enfim, aqui é festa.

Criados todos os vilões, agora chagamos as pessoas comuns. Já falamos bastante delas anteriormente. Mas em relação a cidade de origem, novamente o mestre não permitirá que o cidadão personagem saiba mais do que o jogador que nunca leu um gibi da série.

As pessoas comuns não poderão ter nenhuma vantagem que se explique por magia ou superpoder,



nunca terão força acima de zero, terão munição limitada (-1 ponto). Suas vantagens estão restritas a perícias, especializações e a vantagens que possam ser explicadas por talentos naturais, treinamento, leitura de interesse ou estudo. De novo, cada jogador definirá os detalhes do que o personagem foi fazer em Astro City.

Cada personagem criado aqui, ficará na cidade por, pelo menos, uma semana no tempo do jogo.

Dinheiro

Depois que todos os personagens estiverem criados e aprovados, será calculado quanto dinheiro cada um tem. Note que as vantagens riqueza e patrono estão criadas para os personagens jogadores desde o início. Nessa forma, seu personagem pode ser alguém que vai estabelecer em Astro City num novo emprego, tem um trono local. Ele também pode ser rico, mas riqueza dá 2 pontos de personagem e você tem 7 pontos de experiência. Enfim, o dinheiro dos seus personagens será definido pelas regras de 3D&T e seus eventuais modificadores maiores, patrono e riqueza.

Bom, e por que isso? Para o mestre ter uma noção de como os personagens vão se espalhar pelo cenário e para onde a campanha vai. Se um personagem é rico, ele não terá contato com a vida pesada se se mantiver num hotel caro. Um humano normal a trabalho não irá para aonde não precisar ir. Um super-herói que queira caçar um inimigo foragido vai usar informações de forma diferente de um vigilante. Um criminoso foragido vai querer ser o mais discreto possível e por aí vai.

Se o personagem ficar com pouco dinheiro, não ter aliado ou patrono, ele pode comprar, com dinheiro, o guia do visitante e o mestre terá que dar as informações que ele pedir que estão no guia. Enfim, o dinheiro definirá um monte de coisas. O personagem estará rico, os dados foram cruéis? Um bom papo com o mensageiro boa-praça do hotel na primeira noite pode ser útil etc. Está com pouco dinheiro, procure conversar com os NPCs espalhados.

Enfim, o almoço acaba quando se calcula o dinheiro de todos os personagens. Aqui, a primeira aventura começa, os heróis são os primeiros a entrarem em ação.

A lei orgânica de Astro City para jogadores turistas é distribuída aos jogadores depois desta etapa. Se o mestre preferir, pode distribuí-la antes mesmo da primeira sessão.

CAMINHO DOS HERÓIS - PARTE 1

Mal o almoço termina, um alvoroço começa. A Legião de Ferro está em fuga se dirigindo para o hotel. Cabe aos nossos heróis pará-la. Cada herói terá que enfrentar um legionário de 5 pontos). Moleza para personagens de 7. Não se assustem com o visual das armaduras. É só a Legião de Ferro. Isso vai unir os heróis PCs e eles vão trocar ideias pela primeira vez depois.

A batalha entre os jogadores e a Legião de Ferro se dá em frente ao hotel.

Combate.

Distribuição dos primeiros pontos de experiência.

No fim do combate, um mensageiro, vem falar com vocês e diz “Nossa, vocês até que deram sorte. Esses são os legionários mais pés de chinelo. Nem preciso chamar a EAGLE e a polícia está a caminho.”

Agora, vem a parte em que os personagens heróis fantasiados se conhecem e trocam ideias. Aqui, eles descobrem os diferentes objetivos uns dos outros. Resolvem unir forças para se ajudarem a se estabelecer nessa nova cidade. Mesmo que o objetivo final seja cada um ir para um canto. Se um dos heróis quer ir para a Guarda de Honra, outro quer se tornar um Irregular e um terceiro só quer passear, ainda assim, este ajudará os outros a acharem seus objetivos. Se isso vai mudar até o fim da campanha, ninguém sabe. Todos os heróis possuem aparelho celular e criam um grupo numa rede social, estão conectados.

CAMINHO DOS HERÓIS - PARTE 2

Como a primeira noite está paga, os heróis voltam as suas identidades civis e aproveitam o Classic, ou realizam parte de seus trabalhos cotidianos.

Fim do primeiro dia Segundo Dia

Na manhã seguinte o mestre os redireciona a outros hotéis e pensões pela cidade. A esta altura, todos já baixaram um aplicativo que informa aonde estão ocorrendo atividades super-humanas na cidade, ou ao menos a versão freeware com menos recursos. Cortesia do mestre. Nem precisa marcar a ficha.

Eles combinaram de se encontrar no Parque Memorial. É lá que, através de flashbacks, eles farão as rodadas para dizer o que fizeram de seus tempos livres depois que derrotaram os legionários de ferro. É aqui que vantagens como aliado, mentor e patrono serão usadas pela primeira vez.

Aliados e patronos podem ser locais, mentores nunca. Mas de acordo com o mestre, o mentor do jogador poderá saber mais da cidade que o próprio. Os que não possuem essas vantagens, podem procurar por NPCs espalhados pelo cenário e puxar conversas. Quem comprou o Guia de Astro City mostrará sua aquisição orgulhoso. Não confunda este Guia com o Guia e mapa fornecido pelo hotel, este tem as mesmas informações que o ônibus te deu e você o esqueceu no quarto, não ajudará muito.

Passada essa rodada, o aplicativo do celular dispara, o Vermelume está atacando os arredores. Os heróis se escondem do público, se vestem e partem para o local.

Como não sei quantos membros o grupo de jogadores terá, aqui vão variações da ficha do Vermelume. Há um de 12 pontos acima se for o caso, mas o Vermelume é um só.

Vermelume, 5N

F2 (Contusão), H0, R1, A1, PdF2 (Elétrico), 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: crime (2 pontos).

Desvantagens: monstruoso (-1 ponto); modelo especial (-1 ponto); má fama (-1 ponto) criminoso ativo.

História: Astro City.

Vermelume, 7N

F2 (Contusão), H1, R1, A2, PdF3 (Elétrico), 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: crime (2 pontos).

Desvantagens: monstruoso (-1 ponto); modelo especial (-1 ponto); má fama (-1 ponto) criminoso ativo.

História: Astro City.

Vermelume, 10N

F4 (Contusão), H1, R1, A2, PdF3 (Elétrico), 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: crime (2 pontos).

Desvantagens: monstruoso (-1 ponto); modelo especial (-1 ponto); má fama (-1 ponto) criminoso ativo.

História: Astro City.

COMBATE

Distribuição dos pontos de experiência.

Um dos transeuntes aponta vocês e diz: “Olha, são os heróis do Classic de ontem.”. pelo entusiasmo do cidadão e a camiseta vermelha com o símbolo do Samaritano, se vê que ele é tão turista quanto vocês e não está habituado a ver estes eventos todos os dias. De fato, logo, fotos e vídeos de vocês fantasiados circulam pelas redes sociais, vocês até aparecem no rodapé da primeira página do Foguete, eclipsados pelo Caixa de Surpresa que, ao lado do Confessor, quebrou uma das operações do Diácono.

É frustrante, dois dias em Astro City, e vocês, heróis, só conheceram vilões. Eis que alguém lembra que está rolando a Astro Comicon, e que, heróis entram de graça se estiverem em jornais. Alguns heróis estarão dando autógrafos e tirando fotos no heroes alley, uma boa

chance para verem, finalmente, alguns heróis famosos da cidade. Algum de vocês compra um jornal (cortesia do mestre, não se preocupe), e o grupo se dirige para lá. Está no rodapé de uma primeira página, ainda é estar na primeira página.

CAMINHO DOS HERÓIS - PARTE 3

No Centro de Convenções, os estandes da Juke Box Productions, Knee Deep Productions, do Alex Ross, DC, Vertigo, Marvel, Image, Dark Horse, Wild Cards e Rampart são, como sempre, os mais cheios. Alguém lamenta o declínio da Vertigo e uma edição especial com as melhores histórias da extinta Bulldog Comics causa um certo alvoroço. Há um leitor preocupado que ouve do amigo: “Calma, olha aqui [mostrando o celular], heróis turistas acabam de prender o Vermelume.”. Outro membro do grupo se mete na conversa: “Aquela história nem entrou nessa coletânea, seus frangotes!”.

A Raposa Voadora está leiloando sua antiga moto, 50% será doado para caridade. Falar com a Raposa é grátis, e ela pode ter informações úteis para cada um dos jogadores. Mas se algum dos jogadores tiver a especialização pilotagem, dinheiro ou um patrono generoso, poderá pagar por essa moto, além do ponto de personagem por aliado. Se quiser participar do leilão, não se preocupe. A Raposa entregará a moto e o personagem só a usará quando tiver 10 pontos de experiência para converter em 1 de personagem e pagar por aliado. Sim, muitas coisas custam dinheiro e pontos de personagem ao mesmo tempo.

Se um personagem comprar com o dinheiro de um eventual patrono, este poderá permitir que o mesmo leve e use a moto, como um aliado enviado pelo patrono.



Moto Voadora Antiga da Raposa Voadora que está sendo leiloada nesta aventura 5N

F1 (Contusão), H0, R1, A1, PdF2 (Perfuração), 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: mecha (0 ponto); voo (2 pontos); aliado (1 ponto).

Desvantagens: modelo especial (0 ponto) é uma moto; bateria (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto); ponto fraco (-1 ponto).

História: Astro City.

Leilão da Moto

Se mais de um personagem jogador se interessar pela moto, haverá um leilão.

Ataque a Astro Con

Mesmo que nenhum personagem jogador tenha comprado a moto, ela foi leiloada e vendida. Depois do leilão, a Raposa Voadora leva os heróis turistas até a praça de alimentação para continuar a conversa. Ela fala que está tendo problemas financeiros e decidiu leiloar a antiga moto por isso. Biografias de super-heróis não estão mais vendendo como antes, principalmente as autorizadas, e ela não recebe mais tantos cheques de pagamentos de sua parte no primeiro livro escrito por Sally Twinings, que, por sinal, está por ali: “Sally nem tem obrigação de me repassar nada, legalmente, a Raposa Voadora nem existe, mas ela é muito legal com seus biografados.”.

Ao chegar na praça de alimentação o grupo ouve alguém comentar que aqueles garçons são muito educados, nem parecem de fastfoods.

Novato(a) no clube Mordom's fazendo um bico na Astrocon, 5N

Pontos: 5

Características:

F0 (Contusão), H1, R1, A2, PdF0 (Perfuração), 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Adaptador (1 ponto). Genialidade (1 ponto). Patrono (1 ponto) clube Mordom's. Aparência inofensiva (1 ponto).

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

História: Astro City.

Um dos jogadores nota que há costplays mais fiéis que eles. A Raposa gargalha. “Claro, eles só usam a fantasia para festas e dias das bruxas! Se tivessem que costurar e remendar sempre, como nós, duvido que gastariam tanto. Minha primeira fantasia também era mais elaborada que essa.”. “Mas esse ano, alguns Garotos

do Coro reais estão misturados aos costplayers. Fora os Encrenqueiros, que sempre andam a paisana mesmo. A segurança está boa.”. Mal ela terminou de falar isso e o barulho começou. Raio Branco e Blambúrguer atacando o editor de quadrinhos Bob Cottonman. “Vamos, pessoal! Não seria uma Comic Con de Astro City se esse maluco não fosse atacado por vilões poderosos e revoltados.”.

Combate. Desta vez com a ajuda de Raposa Voadora e de alguns Garotos do Coro, garçons da praça de alimentação que puseram máscaras e encrenqueiros. O mestre decide quantos jovens heróis terá, quantos auxiliarão na segurança do público e quantos ajudarão na luta.

Distribuição dos pontos de experiência.

Depois da batalha, aquele grupo reaparece: “Não falei! Sempre que eles lançam republicação da Bulldog Comics aqui é treta!”, ao que o outro responde: “Deixa de mimimi, a Astro Con não seria completa sem isso!”.

Cottonman, agradecido, convida a todos para um jantar no Goscinný's. Como vários escritores e editores especializados em heróis estarão lá, a Raposa aceita e chama os recém-chegados. Se os jogadores quiserem, podem extrair o máximo de informações possível da Raposa Voadora e seus amigos, além de um jantar grátis num dos melhores restaurantes da cidade. Apesar do desdém dos Garotos do Coro, dos Encrenqueiros e dos garçons mascarados para com o editor salvo, a Raposa insiste falando os nomes de quem vai ao jantar e que tipo de informações eles podem ter.

Este jantar é a rodada em que o mestre começa a planejar as próximas aventuras (sessões) da campanha. Cada uma para cumprir o objetivo de cada herói jogador. Também é a hora em que o mestre fará indicações de leituras e falará dos pontos de experiência por leitura.

Bom, como pode ser visto, o planejamento feito aqui pode se estender para os vilões e os normais. Assim, as campanhas “Os caminhos dos Vilões” e “Vivendo Entre

Deuses” já serão aventuras feitas de forma mais específica, planejadas para os jogadores daquela mesa.

Note que, tudo o que ocorreu aqui, até agora, influenciará os super vilões e os normais. Se na primeira cena um civil se machucou, possivelmente será o personagem jogador humano que não conseguiu se esquivar do tijolo. Ou um super vilão a paisana. Note que seu herói não está perseguindo o seu vilão personagem jogador. Está perseguindo um personagem NPC. Seu vilão PC estará fugindo de (ou enfrentando) NPCs e seus personagens humanos terão que lidar com essas batalhas da mesma forma que lidam com terremotos, enchentes, tempestades etc.

Fim do Segundo Dia

No Terceiro Dia, o ponto de encontro ainda é o Parque Memorial para os heróis.

A partir daqui, tudo será pautado pelo modo como o grupo e o mestre reagiram as cenas anteriores. Daqui para frente é improvisado.

Levando em conta que: os heróis, os vilões e os sem poderes estavam no Classic na primeira cena. Logo, o que os heróis fizeram impactará os vilões e os sem poderes.

O mestre e o grupo podem escolher terminar primeiro o caminho do herói ou alternar as sessões (ou aventuras), em todo caso, depois dos heróis será a vez dos vilões e depois destes dos sem poderes.

Na vez dos vilões, ao ver que há heróis no hotel, eles agirão da forma mais discreta possível, irão se esconder ou tentar não chamar atenção. Mas notarão as atitudes uns dos outros e formarão uma aliança a fim de que todos se ajudem a cumprir seus objetivos pessoais. Enfim, os vilões recém-chegados formarão um grupo de ajuda mútua até que cada um esteja aonde queria estar no início.

Como há honestos e eventuais desonestos entre os

sem poderes, o mestre deve estar preparado para esse grupo de personagens não permanecer coeso. Um empresário pode ir a uma conferência sobre mercado de ações em um outro hotel ou mesmo no próprio Classic, outro pode tentar ir a Comicon de Astro e tentar fazer negócio com heróis locais ou com as editoras que publicam as histórias dos heróis reais. Os turistas empolgados farão de tudo para testemunhar a ação dos superes e estarão mais sujeitos a sofrer danos ou até mesmo morrer. Quem estiver a trabalho, irá aonde tem que ir, fará o que tem que fazer, voltará ao hotel, fechará a conta e irá embora. Um eventual candidato a morador de Astro estará em busca de um emprego, ou buscará a empresa que o contratou antes dele partir para Astro. O foragido da justiça buscará apoio da barra pesada local. Para todos eles podem ocorrer contratempos envolvendo super atividades, mas o modo como serão afetados e o onde eles estarão serão completamente distintos.

Para todos os grupos de personagens haverá a incerteza de como a história de cada um acabará. Alguns podem morrer (os dados podem ser cruéis), alguns podem ficar em Astro depois, outros irão embora, voltarão para suas cidades de origem, uns podem mudar de planos e por aí vai.

Boas leituras e bons jogos!

Esta adaptação é um fã game suplemento de RPG, sem valor comercial. Não pode ser vendida sob qualquer meio ou pretexto. Pensada inicialmente para o sistema 3D&T.

Rodrigo Rosas Campos, o autor desta adaptação, não tem nenhum direito sobre este material, a não ser o de ser creditado por ele especificamente.

Astro City e todos os personagens e elementos relacionados são de Alex Ross, Brent Anderson e Kurt Busiek.

3D&T é um RPG de licença aberta.



Referências Bibliográficas

ANDERSON, Brent (arte)/ BUSIEK, Kurt (texto)/ ROSS, Alex (capas e concepção visual). **Astro City Volume 1: Vida na Cidade Grande.** São Paulo: Panini, 2015.

ANDERSON, Brent (arte)/ BUSIEK, Kurt (texto)/ ROSS, Alex (capas e concepção visual). **Astro City Volume 2: Confissão.** São Paulo: Panini, 2015.

ANDERSON, Brent (arte)/ BUSIEK, Kurt (texto)/ ROSS, Alex (capas e concepção visual). **Astro City Volume 3: Álbum de Família.** São Paulo: Panini, 2015.

ANDERSON, Brent (arte)/ BUSIEK, Kurt (texto)/ ROSS, Alex (capas e concepção visual). **Astro City Volume 4: O Anjo Maculado.** São Paulo: Panini, 2015.

ANDERSON, Brent (arte)/ BUSIEK, Kurt (texto)/ ROSS, Alex (capas e concepção visual). **Astro City Volume 5: Heróis Locais.** São Paulo: Panini, 2016.

ANDERSON, Brent (arte)/ BUSIEK, Kurt (texto)/ ROSS, Alex (capas e concepção visual). **Astro City Volume 6: A Era Das Trevas 1: Irmãos & Outros Estranhos** São Paulo: Panini, 2016.

ANDERSON, Brent (arte)/ BUSIEK, Kurt (texto)/ ROSS, Alex (capas e concepção visual). **Astro City Volume 7: A Era das Trevas 2 – Irmãos em Armas.** São Paulo: Panini, 2018.

ANDERSON, Brent (arte)/ BUSIEK, Kurt (texto)/ ROSS, Alex (capas e concepção visual). **Astro City Volume 8: Estrelas Brilhantes.** São Paulo: Panini, 2018.

ANDERSON, Brent (arte)/ BUSIEK, Kurt (texto)/ ROSS, Alex (capas e concepção visual). **Astro City Volume 9: Portas Abertas.** São Paulo: Panini, 2015.

ANDERSON, Brent (arte)/ BUSIEK, Kurt (texto)/ ROSS, Alex (capas e concepção visual). **Astro City Volume 10: Vitória.** São Paulo: Panini, 2016.

BRAUNER, Gustavo. **Mega City: 3D&T Alpha.** Porto Alegre, RS: Jambô, 2012.

CASSARO, Marcelo. **Defensores de Tóquio Terceira Edição Alpha: Manual 3D&T Alpha Edição Revisada.** Porto Alegre, RS: Jambô, 2011.

Licença Aberta de 3D&T

A licença mecânica do sistema 3D&T é aberta, ou seja, qualquer material pode ser publicado usando as regras (mas não personagens e ilustrações) de 3D&T.

Defensores de Tóquio, 3D&T, 3D&T Alpha são evoluções de um mesmo sistema de RPG criado por Marcelo Cassaro. A Jambô Editora é a detentora dos direitos de publicação desse material (<http://jamboeditora.com.br/categoria/3det/>).



A TOKYO DEFENDER É UMA REVISTA DIGITAL, COM FOCO PARA O SISTEMA DE RPG 3D&T, CRIADO POR MARCELO CASSARO. ESSA REVISTA DIGITAL É PRODUZIDA SEM FINS LUCRATIVOS E DISTRIBUÍDA INTEIRAMENTE DE GRAÇA.

AS IMAGENS E PERSONAGENS APRESENTADAS NESSA REVISTA PERTENCEM A SEUS RESPECTIVOS DONOS.

**TOKYO
DEFENDER**