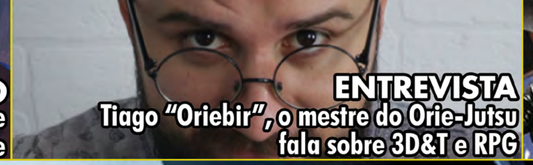


GUNDAM WING
As unidades adaptadas para BLE



ADAPTAÇÃO
Os personagens do romance de Karen Soarele



ENTREVISTA
Tiago "Oriebir", o mestre do Orie-Jutsu fala sobre 3D&T e RPG



TOKYO RETRÔ
O temível Império Gôzma ressurge!



CIDADE IMPOSSÍVEL
Personagens impossíveis, além da compreensão

TOKYO DEFENDER

edição nº 10 - agosto/setembro

ENTREVISTA

TIAGO "ORIEBIR" RIBEIRO

RESENHAS

TATE NO YUSHA•DORORO•MIB INTERNACIONAL

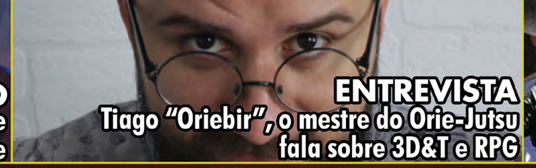
OS VILÕES DO BATMAN PARA VOCÊ ENFRENTAR EM 3D&T



GUNDAM WING
As unidades adaptadas para BLE



ADAPTAÇÃO
Os personagens do romance de Karen Soarele



ENTREVISTA
Tiago "Oriebir", o mestre do Orie-Jutsu fala sobre 3D&T e RPG



TOKYO RETRÔ
O temível Império Gôzma ressurge!



CIDADE IMPOSSÍVEL
Personagens impossíveis, além da compreensão

TOKYO DEFENDER

edição nº 10 - agosto/setembro

ENTREVISTA

TIAGO "ORIEBIR" RIBEIRO

RESENHAS

TATE NO YUSHA•DORORO•MIB INTERNACIONAL

OS VILÕES DO BATMAN PARA VOCÊ ENFRENTAR EM 3D&T

ANTES TARDE

Nossa batalha começou logo após o lançamento da Tokyo Defender 09. Era a última semana de julho e estávamos empolgados, pois tinha acabado o financiamento de Tormenta 20 e jogar RPG estava no topo da internet brasileira.

Então veio o o primeiro desafio: o PC do nosso editor pifou. Perdemos uma semana, mas continuamos esperançosos em lançar a revista no prazo. Veio o segundo desafio: a matéria de um de nossos editores não iria mais para o line-up da Tokyo 10. As coisas foram mudando, semana após semana. Pisamos no freio e resolvemos lançar a edição quando ela ficasse pronta, afinal, por um ou cem dias, tudo está atrasado e essa edição, como dito anteriormente, é a nossa décima edição, então ela merecia um cuidado todo especial!

Por fim, conseguimos finalizar mais uma jornada em busca de matérias de extrema qualidade que enriquecendo o cenário de RPG nacional, possam ajudar mestres e jogadores de 3d&t Alpha a se divertirem em suas sessões de jogo.

Com o sentimento de dever cumprido, já estamos preparando novos conteúdos para a Tokyo Defender 11, pois nossa luta contra o tédio e em defesa de Tokyo e do sistema 3D&T, nunca para!

Sigam nossas redes sociais e enviem seus elogios, críticas e sugestões. A participação da comunidade e o feedback, são balizadores importantes ao aprimoramento da revista. Até a próxima!

WELLINGTON BOTELHO

TOKYO DEFENDER

Editor
Eric Ellison de Barros

Colaboradores
Antonio Carlos "Daimon"
Bruno "Hatsuri" Almeida
Henrique "Morcego"Santos
Léo "Kondo" Aguiar
Th Silva
Vagner "Kaine" Oliveira
Wellington Botelho

https://www.facebook.com/revistatokyodefender

https://www.instagram.com/revista_tokyodefender/

https://issuu.com/revistatokyodefender

DEFENDA TOKYO!

AJUDE A DIVULGAR A REVISTA TOKYO DEFENDER!

ENVIE SEU MATERIAL!

Se você tem algum material e gostaria de ver ele publicado nas páginas da Tokyo Defender, envie um e-mail para:

TOKYODEFENDER@GMAIL.COM

6 Resenhas
Aquele filme que saiu dos cinemas vale a pena o seu tempo? Leia a resenha e descubra

12 Tokyo Retrô: Império Gozma
Grite "Go Change!" e enfrente esse terríveis vilões!

24 A Joia da Alma
Os personagens do romance que antecede A Deusa no Labirinto adaptados para 3D&T

32 Entrevista: Tiago Ribeiro
O mestre do Orie-Jitsu fala mais sobre seus trabalhos com 3D&T e além.

40 Gundam Wing
Escolha a sua Mobile Suit feita de Gundanium enfrete seus inimigos!

50 Galeria de Vilões: Batman
Nos 80 anos do morcego seus vilões estão mais poderosos do que nunca!

78 Cidade do Impossível
Já imaginou jogar com personagens impossíveis?

3D&T Alpha, Brigada Ligeira Estelar, Mega City e Tormenta Alpha são livros comercializados pela Jambô Editora.

Apoie o RPG Nacional!

JAMBÔ parceiro 2019

www.jamboeditora.com.br

QUER BAIXAR AS EDIÇÕES ANTERIORES?



LINK PARA AS EDIÇÕES ANTERIORES:

MEGA: https://mega.nz/#F!-8TomxSRB!msbvnJKBkJOovn--xTS6l1A

GOOGLE DRIVE: https://drive.google.com/open?id=0B5y1t_kJp_BkYlY1S19VcmV6clE

BAIXE ESSA EDIÇÃO!
SCANEIE ESSE CÓDIGO!

DORORO TO HYAKKIMARU-DEN



Este anime é uma repaginada do anime de mesmo nome criado em 1969. Mostrando que o mundo apresentado é rico em possibilidades podendo abordar diversos assuntos acerca da trama principal.

A história se passa no Japão Feudal, numa época onde samurais eram mal vistos pela sociedade, por obedecer as ordens de seus Senhores Feudais e dizimar sem nenhum remorso vilarejos e cidadãos menos favorecidos pela sociedade, seja por capricho, para livrar uma nação de possíveis pragas ou por estarem no meio dos caminhos para as guerras tão frequentes; entre facções e nações, para conquista de território e/ou recursos.

Dororo é uma criança órfã bastante astuta, acostumada a ludibriar o povo para conseguir sobreviver. Porém, sua malandragem é vista por milicianos que entendem que suas ações lhes retira possíveis recursos, por isso, a criança é bastante procurada e às vezes presa e maltratada. Até que certa vez, quando pega por um bando de milicianos, se vê encurralada e a beira da morte. Mas é salva por Hyakkimaru, que por acaso livra Dororo das mãos dos malfeitores quando estava caçando um Ayakashi (demônios, monstros ou criaturas espirituais do cenário), sendo uma criança grata ao benfeitor, Dororo decide acompanhá-lo em suas viagens.

Mais tarde descobre-se que Hyakkimaru não possui todos os órgãos que um humano comum teria, e que seu corpo fora cedido aos demônios para que determinada terra fosse próspera diante de sua invalidez. Cada vez que Hyakkimaru derrota um Ayakashi que comeu parte de seu corpo, ele recupera essa parte. Então, durante toda a série, vemos Hyakkimaru derrotando monstros atrás de seu corpo.

Em meio a isso diversas tramas se desenvolvem e se enroscam com esse enredo principal. Como as guerras entre os samurais, os bandidos que se unem contra os samurais, órfãos sem lar, terras sem dono e monstros que afetam o modo de vida de uma vila completa.

A qualidade do anime é excepcional! Apesar de ser bastante realista, com pouca influência mágica, os efeitos das lutas são impressionantes e os combates bem memoráveis. Existem pouquíssimos pontos fracos neste anime, o único digno de nota, claro é não explicar como Hyakkimaru sobreviveu, cresceu e aprendeu coisas sem ter seu corpo completo.

Obstante disso, Dororo to Hyakkimaru-den é um ótimo anime! Sendo perfeito para aqueles que curtem uma pegada low fantasy e bem realista, ainda mais no Japão Feudal, que por si só traz um glamour extra ao anime, tornando-o um dos melhores da temporada.

Com seus 24 episódios, contando histórias diferentes mas que se envolvem com a trama principal, o anime se faz indispensável para os amantes de animes curtos e envolventes com a temática envolvendo batalhas e o Japão Feudal.

TATE NO YUUSHA NO NARIAGARI



Tate no Yuusha no Nariagari, ou A Ascensão do Herói do Escudo, é um anime do estilo Isekai, one o protagonista de alguma forma viaja para outro mundo, nesse caso, o mundo dos games. Mas não é só um anime qualquer do estilo, é um anime que mistura muito bem a ação com a evolução dos personagens e a resolução de seus problemas. As cenas de ação são empolgantes, e as cenas "de conversa" são muito cativantes.

Sem spoilers, pois é a premissa do anime, temos Naofumi Iwatani, um jovem universitário de 20 anos sem muita perspectiva de vida, mas sua vida muda quando numa biblioteca encontra um livro que conta a história de quatro heróis, e de repente, magicamente, foi transportado para um mundo onde essa história é real.

Neste mundo, Naofumi é um Herói do Escudo (Tate no Yuusha) e descobre da pior maneira que herdou do antigo Herói do Escudo toda a sua má fama. Naofumi então é alvo de chacotas, trapaças e golpes, mas mostra que com estratégia e perseverança pode ser o melhor naquilo que faz.

Ele conhece os outros três heróis da história que leu: O Herói do Arco, o da Espada e do Lança. Estes são tomados pela proteção do rei e a graça do povo, mesmo sem ter feito nada, enquanto o Herói do Escudo teve de passar por muita coisa para ser reconhecido pela Monarca do reino em que foi invocado.

A qualidade gráfica e sonora do anime é perfeita. A sonoplastia encaixa muito bem com a iluminação, aumentando ainda mais a experiência do anime. E em nenhum momento sequer vi alguma falha nestes dois quesitos. Além disso, por ser um mundo de fantasia medieval onde obter equipamentos mais fortes é a chave do sucesso, vemos comumente os personagens principais mudando de roupa, e em todas essas vezes o estilo que condiz com a personalidade do personagem foi preservado.

Por fim, Naofumi não enfrenta tudo isso sozinho. Por onde passa, mesmo parecendo ser um tremendo babaca de início, se mostra alguém sensato e um pouco sensível, cativando e cultivando amizades e contatos. Sua principal aliada é Raphtalia e Filó, uma demi-humana que fora escravizada e outra é um animal alado de grande porte que conseguiu num ovo de monstro que comprou numa loja. Mais tarde, essas duas se mostram figuras importantes para o engajamento de Naofumi em sua aventura e também para o mundo em que vivem.

Tate no Yuusha no Nariagari é um anime indispensável para quem curte o mundo dos games, a temática medieval e boas histórias políticas. Esperamos que lancem uma segunda temporada em breve, quem viu e quem vai ver a primeira até o final, com certeza irá querer ver muita coisa desse anime que só irá caber numa nova temporada.

MIB INTERNACIONAL

Os Homens de Preto entram em ação novamente para salvar o Planeta Terra de ameaças alienígenas. Dessa vez com um novo questionamento... Homens? E as Mulheres de Preto?



Com um elenco incrível e já renomado, MIB Internacional não decepciona. Mesmo com seu enredo simples e descontraído e ao mesmo tempo intrigante e inesperado. Temos como personagens principais os agentes H, interpretado por Chris Hemsworth (vulgo Thor) e M, interpretada pela carismática Tessa Thompson , que vem ganhando cada vez mais destaque. Na trama, o Agente H é mais promissor agente da unidade de Londres e já salvou o mundo com o líder da unidade. Já o passado da agente M é revelado e descobrimos que ela é uma garota que teve contato com um alienígena ainda criança, mas por ter se escondido, não foi neuralizada, e então passou sua vida toda atrás dos alienígenas e dos homens de preto, que afinal, ela não sabia que era uma organização.

Tendo encontrado a MIB, Molly se torna uma agente em treinamento e com sua audácia e perspicácia consegue uma missão com o agente sênior H. A trama principal começa aqui... No meio dessa missão descobre-se que uma raça alienígena pretende destruir a Terra se não conseguirem uma arma super-poderosa, talvez a mais poderosa do universo, e esta arma foi parar nas mãos da agente M, que mantém segredo durante um bom tempo.

H e M de início não se dão bem, mas com o tempo vão se entrosando, até mesmo um completando os pensamentos do outro. Tornando-os uma dupla bem dinâmica e divertida, somado ao pequeno alienígena que acredita que M é sua rainha.

Os efeitos especiais do filme são excepcionais e bastante realistas, até mesmo os mais surreais e psicodélicos que entornam uma dupla de atores convidados do filme que vão além da atuação; você tem que ver! E pessoalmente falando, eu vibrei quando caiu a ficha de quem eram aqueles atores.

MIB Internacional ainda é um filme de sessão da tarde como os outros da série, mas claro, bem mais atual e fidedigno a tecnologia de nessa época. Infelizmente não é um filme que engrena os outros, que poderia transformar o universo da MIB em algo mais palpável e expansivo, mas ainda assim é um ótimo e imperdível filme!

TH SILVA

REPORTE SESSÃO - 3ERPG

No primeiro sábado do mês de Julho de agora, 2019, compareci no 3° Encontro de RPG de Mogi das Cruzes, sediado na Casa de Cultura de Mogi das Cruzes, poucos minutos a pé da estação de trem.

Além do RPG em si, o evento contava com mesas de boardgames e video games, infelizmente não sei o que tinha no andar de cima, não consegui passar por lá, rs! Fora que, na mesma sala onde rolava o RPG, tinha uma lojinha de miniaturas, chaveiros e afins, o que sempre encontramos em eventos de anime e/ou cultura nerd/geek.

Me voluntariei como Mestre de RPG no evento através da **Tiamat**, um coletivo de Mestres RPGistas que faz eventos diversos relacionados a RPG pela região.

Tive contato direto com o Fellipe Denser, que aparentemente é o cabeça do grupo, foi bastante atencioso comigo, me prestando todo suporte e respondendo todas as minhas dúvidas prontamente, desde o primeiro contato até agora. Para "inscrição" tive que mandar a sinopse de uma aventura, com o sistema que seria utilizado usado e o número de jogadores, enviei o seguinte:

"No passado, um grande vilão pretendia unir o Japão sob seus pés, como um grande Shogum Imperador. Isso tudo porque fora recusado como o Shogum de Tóquio devido seus métodos doentios e sanguinários de administrar a guerra; com isso sobrepujou grupos e adquiriu alianças escusas e insidiosas; os Ninjas e os Oni então ajudaram Kaizenshin em sua investida contra Tóquio, que fora apartada por Raiden Shin, um espadachim imperial.

A força dos Oni e a letalidade dos Ninja fizeram com que Kaizenshin estivesse vencendo a batalha, mas em último recurso, Shin prendeu a atenção do vilão, que fora alvo de uma técnica de selamento espaço-temporal aplicada por um grupo de Onmyouji a mando do Imperador. Devido a presença de Shin, a técnica foi modificada... E os dois foram enviados para outro lugar... Outra dimensão... Outro tempo... Agora eles estão em Novva Tokyo, o futuro do Japão unificado!

Shin precisará encontrar Defensores dessa nova época, para que lhe auxiliem na busca de Kaizenshin e prevenir o futuro do mesmo mal que ele causou no passado."

Eu preparei essa aventura para **4D&T** com até 6 jogadores, então, fiz 6 personagens com um extra para cada, de explicações de habilidades e background. Parte do suporte oferecido foi a impressão do material, que veio de bom grado.

Já no evento, o clima era ótimo. Uma sala escura, cercada de cortinas pretas, com iluminação focada apenas nas mesas, um sonoplasta tocando sons ambientes relacionados ao RPG, como a famosa música do bar, da vila ou da luta contra o vilão... Tudo perfeito para uma sessão de RPG.

As mesas e cadeiras de ótima qualidade também, creio que cedidos pela própria **Casa de Cultura**, tornando o ambiente ainda mais confortável e chamativo. E cedido pela Tiamat, um Escudo de Mestre EXTREMAMENTE LINDO, colorido, tamanho padronizado e de ótima qualidade! Fiquei apaixonado pelo item, se eu tivesse Tendência Maligna, meu teste de Furtividade e Prestidigitação não iriam falhar, rs! Brincadeira!

Quando cheguei já haviam algumas mesas rolando e uma acabara de começar, um playtest do Tormenta20, com 3 jogadores (no meio do jogo chegou mais um). Eu e outro Mestre esperamos mais um tempo por jogadores, até que uns primos meus apareceram e jogamos. No fim, tanto a minha mesa quanto a do outro Mestre, tivemos apenas 2 jogadores. Mas isso não atrapalhou a diversão.

Como visto na sinopse, minha aventura era bem simples, ajudar um herói do passado a encontrar e derrotar um vilão que também é do passado e agora arma planos no futuro. Os jogadores não tiveram nenhum problema durante o jogo e conseguiram resolver a trama sem muitas dificuldades, as curas ficaram responsáveis por este herói do passado.

Dividida em 4 partes, a aventura consistia no reconhecimento do herói do futuro, a busca por informações sobre possíveis próximos ataques, aliados e planos do vilão, a localização e intervenção num próximo ataque, a localização e intervenção no ataque final. Eles enfrentam hordas de Oni, guerreiros Ninja e seu líder, e o próprio vilão final, o Kaizenshin numa forma drolenica (golem dracônico) de pedra.

Em suma, não há o que reclamar do evento. A equipe foi super receptiva e prestaram todo o suporte necessário ao Mestre, o local era aconchegante, imersivo e propício para o que aconteceu. O no final ainda rolou um sorteio de brindes, onde formalizado em carta recebi os agradecimentos da Tiamat, e ganhei um kit de dados.

Espero que a Tiamat faça mais eventos como esse, só tendem a chamar ainda mais gente pro nosso hobbie. Que dito morto, mantemos vivo e ativo, cada vez mais rompendo barreiras e quebrando paradigmas a seu respeito. Seja como Mestre ou Jogador, estarei presente sempre que possível!

Muito obrigado, Tiamat! Boa jornada, e bons dados!

TH SILVA



novvatokyo.blogspot.com.br | @NovvaTokyo



IMPÉRIO GÔZMA

No Japão, sendo a nona série do gênero Super Sentai a ser produzida pela Toei na era Showa, "Dengeki Sentai Changeman", que por terras brasileiras foi adaptado para Esquadrão Relâmpago Changeman, apresentava em seu enredo a luta de 05 soldados do exército de defesa terrestre, que são agraciados pelo poder terreno de Gaia, contra as forças de um império alienígena invasor.

Por 55 episódios, podemos acompanhar os dramas pessoais de todas as personagens, sendo eles decorrentes das lutas entre os dois exércitos. A partir dos últimos 10 episódios, a carga dramática escalona e prende o telespectador, com deserções do lado Gôzma, revelações de aliados e a batalha contra o Senhor Bazoo.

Lançada em 1985 e exibida no Brasil em 1988, foi o primeiro contato com algo feito para o público infantil japonês, e certos pontos do roteiro só foram percebidos por este escritor, somente na adolescência. Da minha infância, lembro de ficar muito triste nos episódios em que o cavalo Pégasus, do Change Pégasus, se sacrifica para que os heróis possam derrotar o monstro do dia; da tensão de ver os heróis serem derrotados pelo Trio Monstro da Rainha Ahames; e da batalha entre Change Dragon e Buba (a luta no topo da pedreira, com o pôr do Sol de fundo, é inesquecível). Mas da minha adolescência, ao assistir novamente a série, pude perceber os dramas dos subordinados do Império Gôzma, que não era perceptível para uma criança de 6-7 anos. E desde então, mesmo com os efeitos especiais toscos (perto da computação gráfica atual), se tornou uma das minhas séries prediletas.

Em vários episódios, Buba e Gaata deixam bem claro que estão enfrentando os Changeman por falta de melhores oportunidades, o drama da Rainha Ahames e de Giluke, que não podem fracassar pois são prisioneiros de guerra (terroristas que falharam contra Bazoo), do drama de Shima que não sabe quem é realmente, e da solidão de Gyodai, quase um animal que sofre de maus-tratos.

A seguir, trago a análise resumida dos membros mais importantes do Império Gôzma. Espero que eles possam servir de inspiração em suas respectivas mesas de RPG. Até a próxima, em nossa incansável luta contra as forças do Mal! Gritem comigo:

"Vamos Change"!

Senhor Bazoo

O Senhor Bazoo é o vilão supremo dos Changeman, sendo o líder do Império Gôzma. De personalidade muito cruel, Bazoo se apresenta como um ciborgue gigantesco sem braços nem pernas que voa pelo espaço ou se materializa de forma translúcida dentro da Nave Gôzma quando quer se comunicar com seus súditos. Mas no último episódio é revelado que ele era apenas uma espécie de holograma projetada pelo Planeta Gôzma.

Bazoo possui uma espécie de canhão laser



TOKYO RETRÔ

em forma de joia em sua testa. E dali dispara raios de energia de uma potência devastadora, capazes até de explodir planetas. Outro tipo de raio disparado dali pode transformar pessoas em monstros ou trazê-las de volta ao seu estado normal, como se viu quando ele transformou Tarô no monstro Demos e Ahames no monstro Mêzu. Em sua luta final contra os Changeman, Bazoo revela também seus poderes de cuspir fogo e disparar raios pelos olhos.

Senhor Bazoo, o Planeta Gôzma (55Ka)

F0, H0, R10, A10, PdF30; 50PVs e 50 PMs

Vantagens: Escala Kami; Adaptador, Magia Negra, Sentidos Especiais (Radar, ver o Invisível e Visão de Raio X), Telepatia, Toque de Energia (elétrico).

Desvantagens: Vulnerabilidade (ataques ao seu núcleo).

Dentre seus liderados estão o Comandante Giluke da estrela Giraz, a Rainha Ahames da estrela Amazo, o pirata espacial Buba, de origem desconhecida, Shima, princesa da Estrela Aman, o Navegador Gaata, da estrela Nabi, o aumentador de monstros Gyodai, da estrela de mesmo nome, além dos vários monstros espaciais. Alguns deles tiveram suas estrelas arrasadas, e lutam para que Bazoo as reconstrua no futuro.

Comandante Giluke

Giluke ou Comandante Giluke é natural da estrela Giraz (pronuncia-se "Guiraz"), trabalhava com o objetivo de ser perdoado pelo Senhor Bazoo após ter se oposto a este no passado. Giluke conspirou ao lado de Ahames e do monstro espacial Mazoo contra o Senhor Bazoo, no entanto este complô fracassou e, por isso, passou a lutar sob as ordens do Império Gôzma, que fez dele comandante-em-chefe das forças invasoras.

Embora sua vestimenta parecesse conter uma miríade de armas e equipamentos que poderiam servir para o combate, as únicas peças de seu arsenal efetivamente usadas foram as espadas que o mesmo trouxe do planeta Giraz, as quais permitem-lhe exercitar suas habilidades como espadachim e emitiam um feixe de energia quando cruzadas em xis.



Comandante Giluke (27N)

F4, H5, R5, A4, PdF3; 35 PVs e 20 Pms.

Vantagens: Alien, Adaptador, Armadura Extra (Frio/Gelo), Ataque Especial (PdF, Perigoso), Grunts (Soldados Hidler), Patrono (Império Gôzma), PV Extra x1.

Desvantagens: Devoção (Conseguir o perdão do Senhor Bazoo).

Rainha Ahames

A Rainha Ahames é originária da estrela Amazo. Seu planeta natal foi destruído por Bazoo e desde então luta ao lado de Gôzma para reconstruí-lo. No passado, uniu forças com o comandante Giluke numa conspiração para destruir Bazoo, mas fracassou. Desde então, empenha-se em buscar o perdão deste a fim de restaurar seu mundo natal.

Ahames possui a capacidade de manipular energia cósmica e empregá-la segundo seus desejos, seja por meio de manipulação direta ou através de seu bastão. Hábil estrategista, possui dons de teleporte e metamorfose, e a partir dos episódios em que saiu em busca da aura energética de Nana passou a cavalgar o dragão espacial Jangueran e uma vez agraciada com a aura, seu nível de poder foi elevado permitindo-







lhe erguer campos de força capazes de barrar o ataque da Poderosa Bazuca dos Changeman e até incapacitar-lhes os poderes através do golpe denominado de "energia mortal".

Rainha Ahames (23N)

F1, H4, R5, A3, PdF1; 25PVs e 45PMs.

Vantagens: Alien, Aliado (Jangueran), Armadura Extra (Sônico), Grunts (Soldados Hidler), Parceiro (Jangueran), Magia Negra, Patrono (Império Gôzma), Pontos de Magia Extra x2 e Teleporte.

Desvantagens: Inculto (Cultura da Terra), Devoção (Restaurar o Planeta Amazo).

Jangueran (23N)

F4, H4, R4, A4, PdF4; PVs e PMs.

Vantagens: Aliado (Ahames), Parceiro (Ahames), Tiro Múltiplo e Voo.

Desvantagens: Inculto, Ligação Vital, e Monstruoso.

Lista de Magias: Alterar-se, Lentidão, Pânico, Roubo de Magia e Roubo de Vida

TOKYO RETRÔ

Pirata Espacial Buba

Buba é um temido pirata espacial. No passado comandava um grupo de piratas espaciais formado por 4 membros: sua parceira e amada Jill, seu grande companheiro Hawker, e Brutus, uma espécie de escudeiro de Jill. De origem e idade desconhecidas, Buba faz parte do Império Gôzma. Não se sabe ao certo o motivo de ter se juntado ao Gôzma, mas Jill menciona ao reencontra-lo que ele foi ferido pelo Senhor Bazoo no mesmo dia em que a bandeira da sua nave pirata foi jogada no Universo, o que dá a entender que ele foi obrigado a se integrar ao Gôzma por ser claramente uma pessoa útil por suas habilidades guerreiras. Com a morte de Jill, começou-se um debate de que Buba possivelmente deixaria o caminho do mal, mas isso nunca foi comprovado.

Buba carrega consigo a Foice Buldobass (pouco vista, sendo mais utilizada nos primeiros episódios da série) e a espada Vital (sua arma mais freqüente, cuja lâmina termina com a forma de uma chave-de-rosca). Também pode disparar raios das pontas dos dedos de sua mão mecânica (esquerda) e bolas de fogo de um pequeno canhão escondido no peitoral de sua armadura.

Buba aparece desde o primeiro episódio da série, atuando primeiro como uma espécie de "comandante de campo" de Gôzma durante as batalhas com os Changeman. Sua aparição final foi no episódio 52 (convenientemente intitulado "A Morte de Buba"), onde ele "mata" Shima com sua técnica da Espada Vital para livrá-la da influência perversa de Gôzma (Shima revive logo depois e volta a ter voz feminina) e trava um duelo dramático com Change Dragon, no qual acaba gravemente ferido pelo mesmo e morre logo depois. O golpe "Espada Vital", usado apenas no episódio "A Morte de Buba", pode destruir o mal contido nas pessoas, dei-





xando a vítima num estado de morte aparente e depois retorna a vida livre do mal. A cena de sua morte é considerada por muitos uma pérola clássica dos seriados Super Sentai.

Buba, Pirata Espacial (23N)

F3, H4, R3, A3, PdF3, 21PVs e 15PMs.

Vantagens: Alien, Armadura Extra (Elétrico), Ataque Especial (F; Poderoso), Ataque Múltiplo , Equipamento (Espada Vital), Patrono (Império Gôzma), Vigoroso.

Desvantagens: Inculto (Cultura da Terra), Má Fama.

Perícias: Sobrevivência (Espaço Sideral).

Espada Vital (7N)

F+3, Implemento (cura de maldição), Munição Limitada.

Ajudante Shima, Princesa do Planeta Aman

Nativa do planeta Aman, o qual foi destruído por Bazoo, trabalha para o exército Gôzma em troca da restauração de seu mundo. Seu povo é capaz de lutar com poderes psíquicos chamado de Energia Aman.

TOKYO RETRÔ

Quando criança, foi levada de sua mãe para ser criada pelo monstro Wuba, como parte de um ritual cerimonial, o que a fez se tornar fria e insensível. Ao longo da série, Shima vai demonstrando ter um lado diferente, com uma personalidade feminina e gentil, e após ser transformada em um monstro espacial por Giluke, e ser salva por Change Dragon e por Waraji, filho de Gaata, começa a se questionar sobre fazer parte do Exército de Gôzma. Após o Rei Bazoo convocar Daryl, o monstro espacial que destruiu seu planeta, ela percebe que não pode mais fazer parte do exército espacial.

Sua principal característica é a voz masculina, que foi modificada por conta de um feitiço, o qual é quebrado por Buba no capítulo 52 com o golpe "Espada Vital". Com isso, ela volta a ter uma voz normal de mulher e passa a ter sua real personalidade, de princesa do Planeta Aman. Vendo o sacrifício de Buba, e percebendo uma possibilidade real de vencer o Rei Bazoo, ela passa a lutar ao lado dos Changeman.

Shima, Princesa do Planeta Aman (16N)

F3, H4, R4 (3 +1), A2, PdF0; 20PVs e 20PMs.

Vantagens: Alien, Armadura Extra (Sônico), Patrono (Império Gôzma), Membros Elásticos (chicote laser), Rajada Mentale Telecinesia.

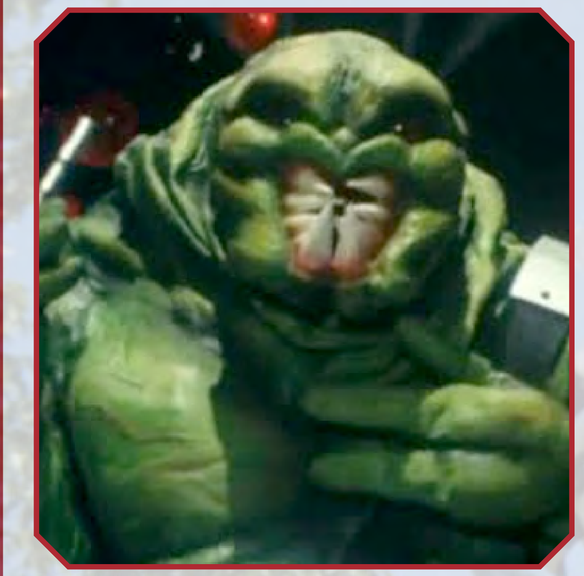
Desvantagens: Inculto (Cultura da Terra), Devoção (Restaurar o Planeta Aman), Maldição (Voz masculina).



Navegador Espacial Gaata

Gaata além de ser trapalhão e azarado, acabou atuando com Gozma provavelmente por questões financeiras. Graças a ele, Gozma teve mais derrotas do que vitórias. No fim, ele não

TOKYO RETRÔ



era mau, e depois se redimiu ficando ao lado de sua esposa Zoori e seu filho Waraji.

Gaata é um alienígena réptil, grande e verde, que pilota a nave principal de Gôzma durante seu ataque na terra. Ele é principalmente o alienígena mais cômico, lutando constantemente com os cochilos de Gyodai, sempre que é necessário reconstruir e ampliar uma besta espacial.

Originalmente do planeta Navi, onde vive sua esposa Zoori e seu filho Waraji, Gaata estava longe de seu planeta quando se tornou o principal piloto de Gôzma, três anos antes da série começar. No início da série, sua única função era ser o alívio cômico e despertar Gyodai, mas no decorrer dos episódios, vemos sua família ser envolvida no conflito e sua crescente revolta contra a vilania do Império Gôzma. Nos episódios finais, após sua filha Kuku nascer e escolhendo ficar ao lado de sua família, troca de lado, se aliando aos Changeman e sendo o estopim para as demais deserções.

Gaata, Navegador Espacial (12N)

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

Vantagens: Alien, Aparência Inofensiva, Armadura Extra (Elétrico), Patrono (Império Gôzma).

Desvantagens: Inculto (Cultura da Terra), Protegido Indefeso (Zoori e Waraji).

Perícias: astronomia, instrumentos musicais (ocarina) e navegação, Máquinas.

Aumentador de Monstros Gyodai

Gyodai é uma criatura ciclópica do planeta que tem o seu mesmo nome, que é usado por Gôzma para aumentar os monstros espaciais.

Gyodai era um animal espacial irracional - tanto que só sabia falar o próprio nome e gemer de dor quando usava seu poder para reviver os monstros vencidos - e fiel a seus donos mesmo quando sofria maus tratos. Mas era um monstro solitário, e no episódio 24, quando foi



enviado pela Rainha Ahames para enfrentar os Changeman, e Change Dragon se fantasia de Gyodai para levá-lo para fora da cidade, percebemos que o mesmo fica extremamente feliz por encontrar um ser semelhante. No último episódio, ao ser abandonado por Bazoo na nave Gozma prestes a explodir, é resgatado pelos Changeman, afeiçoando-se a eles e até salvando suas vidas na batalha final.

O poder principal de Gyodai é a energia que ele pode emitir de seu único olho, que fica dentro de sua enorme mandíbula aberta. Qualquer objeto atingido por esta energia imediatamente aumenta a um tamanho enorme, que é usado pelas forças de Gôzma para ampliar seus monstros espaciais; no entanto, sempre que ele usa esta habilidade, Gyodai fica imediatamente sem energia e torna-se cansado, forçando-o a retirar-se. Apesar de ser bípede, seus braços são extremamente longos o que faz parecer que ele anda de "quatro patas".

Gyodai, Aumentador de Monstros (5N)

F0, H1, R1, A1, PdF0; 3PVs e 25PMs.

Vantagens: Alien, Armadura Extra (fogo), Implemento (Megalon Superior), Pontos de Magia Extra x2.

Desvantagens: Bateria, Frágil, Inculto (é um ser irracional), Monstruoso.

WELLINGTON BOTELHO



ACERTO CRÍTICO ALPHA

acertocriticoalpha.blogspot.com/

JÓIA DA ALMA



A JOIA DA ALMA

“Fugir de si mesmo é negar os próprios deuses”

O romance que precede a Deusa no Labirinto da autora Karen Soarele, A Joia da Alma, narra a história de um grupo de aventureiros como tantos outros que existem em Arton, mas que a despeito de suas raças exóticas (lefou, medusa, elfo e goblin), são todos personagens “humanos”, lidando com seus erros do passado, segredos e questionamentos, interesses conflituosos e a busca por uma forma de se encaixar em mundo cheio de problemas, como é o mundo de Arton. Tudo isso enquanto partem em busca do artefato que dá nome ao livro: A Joia da Alma, um artefato criado muito antes dos próprios deuses do Panteão, com o poder de fazer seu portador reviver nitidamente, todas as suas lembranças, desde o seu nascimento até o momento presente e isso pode ser algo doloroso para a maioria das pessoas. Para o protagonista do livro, talvez essa seja a única forma de impedir um mal maior...

Esses personagens foram originalmente adaptados para Tormenta RPG e apareceram na Dragão Brasil nº127, mas como não podia deixar de ser, nós trazemos aqui para vocês uma versão dos mesmos para 3D&T Alpha, usando as regras do Manual do Aventureiro e do Tormental Alpha e do Tormenta Alpha.

Jóia da Alma: Karen Soarele; Ilustrações: Gabriela Marchioro;

Adaptação para 3D&T Alpha: Vagner “Kaine” Oliveira

Christian Pryde



De espada e escudo em punho, Christian Pryde é um aventureiro veterano que vai de missão em missão, algumas nobres, outras nem tanto, sempre em busca de dinheiro e uma forma de esquecer o passado traumático e uma forma de encerrar sua carreira de aventureiro da melhor forma possível. A vida nas estradas fez de Christian uma pessoa pragmática ou rude, deixando para trás muito dos seus ideias mais nobre e sonhos idealizados na tenra idade e mesmo com tudo isso, ele guarda em si um pouco do heroísmo que o levou adiante mesmo diante de todas as adversidades.

Christian Pryde, Guerreiro Comum, 12N

F2, H2, R2, A2, PdF0; 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Guerreiro (Crítico Automático e Armadura Completa).

Vantagens: Humano; Ataque Especial (Força), Deflexão.

Desvantagens: Assombrado (lembranças do passado), Má Fama e Ponto Fraco.

Perícias: Adestramento e Cavalgar.

Vantagem Regional (Sambúrdia): Recebe Avaliação (Arte) e Diplomacia (Manipulação).

JÓIA DA ALMA

Ichabod



Mago e lefou, Ichabod é o leal companheiro de Christian em muitas de suas empreitadas e enrascadas. Tendo sido considerado um monstro por toda sua vida, Ichabod é um dos poucos que veem Christian além das aparências e sabe que ele é um líder nato e guarda por baixo dos comentários rabugentos,atitudes imprudentes e alguns delitos um coração de herói. Talvez por sua aparência monstruosa, ele é um pouco recluso. Ele demonstra uma preferência por magias de ilusão uma forma de disfarçar a crueza da realidade

Ichabod, Lefou Mago, 12N

F1 (corte), H3, R2, A3, PdF0; 10 PVs e 20 PMs.

Kit: Guerreiro Mágico (completo).

Vantagens: Lefou; Deformidade: armadura extra (energia) e imunidade da Tormenta; Arcano, Pontos de Magia Extra x1, Sentidos Especiais (infravisão e visão aguçada).

Desvantagens: Fetiche (adaga), Monstruoso, Protegido Indefeso (Christian Pryde).

Perícias: história e religião.

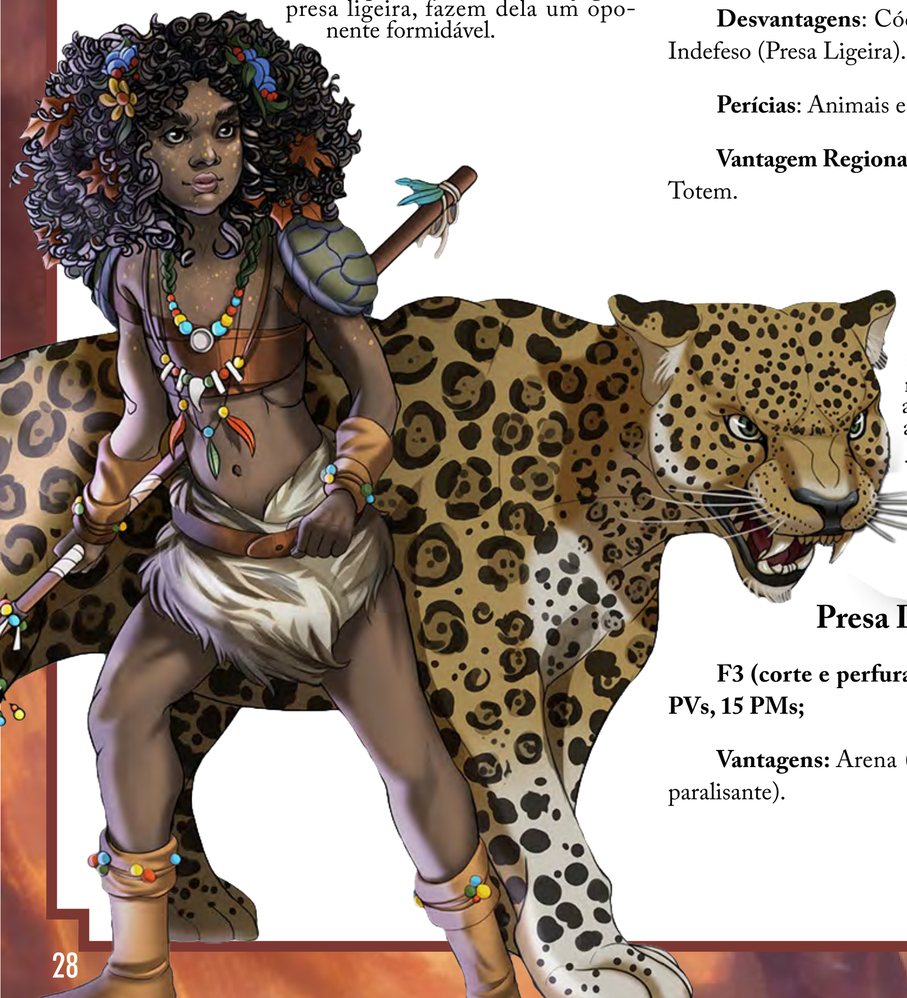
Vantagem Regional (Trebuck): Recebe +3 em testes de Resistência para suportar os efeitos da Tormenta.

Magias preferidas: 15 PEs em magias diversas, mas preferencialmente magias de ilusão.

Oihana

Nativa das Montanhas Sanguinárias,Oihana ainda é uma garota acostumada aos rigores do lugar onde nasceu. Ela também uma druida, discípula de Itzel-nelli e devota do Grande Jaguar. Quando encontrada por Christian, ela está em uma missão sagrada e busca aprender mais sobre o mundo além das Montanhas Sanguinárias.

Apesar de ser pouco mais que uma criança, ela é uma guerreira feroz e destemida, essas características, aliadas ao seu companheiro animal, o jaguar presa ligeira, fazem dela um oponente formidável.



Oihana, Druida de Allihanna, 12N

F1, H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Druida de Allihanna (amigo dos animais).

Vantagens: Humana; Aliado (Presa Ligeira), Aparência Inofensiva, Clericato (Allihanna), Cura, Ligação Natural.

Desvantagens: Código de Allihanna, Protegido Indefeso (Presa Ligeira).

Perícias: Animais e Sobrevivência.

Vantagem Regional (Montanhas Sanguinárias): Totem.

Presa Ligeira

O companheiro animal de Oihana, Presa Ligeira é totalmente leal a druida, e vai se afeiçoando gradativamente aos demais companheiros da jovem druida. Caso Oihana se encontre em perigo, o felino irá defendê-la com sua própria vida.

Presa Ligeira

F3 (corte e perfuração), H2, R3, A1, PdF0; 15 PVs, 15 PMs;

Vantagens: Arena (ermos), Ataque Especial (F; paralisante).

JÓIA DA ALMA

Verônica

A medusa aventureira, ela é uma pessoa envolta em segredo, alguns que ela esconde de seus próprios companheiros. Sedutora e perigosa, ela é tão hábil e sutil com as palavras como com o gládio e a exótica arma chakram. Em em um primeiro momento, quando encontra com Christian ela rouba dele um artefato, o que faz com que os grupos de aventureiros entre em conflito, mas pouco a pouco seus objetivos vão convergindo e ambos se tornam mais próximos. Pouco é revelado sobre suas motivações ou passado e talvez ela prefira assim.



Verônica, 14N

F2, H3, R2, A1, PdF2 ; 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Traceur (Ataque Acrobático e Movimento Ampliado)

Vantagens: Medusa, Aparência Deslumbrante, Ataque Especial (Preciso; PdF)

Desvantagens: Código dos Heróis, Má Fama, Segredo 1 (completou algumas missões das quais não se orgulha)

Perícias: Sobrevivência.

Poderes Raciais: Ataque Venenoso e Visão Noturna.

JÓIA DA ALMA

Gwen

Elfa e devota de Tanna-toh, Gwendolynn presenciou a queda de Lenórienn, mas ao contrário de muitos outros membros da raça élfica, ela não se entregou ao desespero e apatia; Ela se agarrou mais a sua fé e sua paixão pelo conhecimento. Como uma verdadeira serva de Tanna-toh ela se empenha em buscar conhecimento e levá-lo aos lugares mais longínquos de Arton ao lado de seus companheiros Dok e Verônica. Munida de sua armadura e de seu bordão, aqueles que a julgarem uma sacerdotisa frágil, podem se surpreender com sua capacidade de lutar por aquilo que acredita.

Tendo sobrevivido a Queda de Lenórien, Gwen é muito apegada as pessoas que cativa pelo caminho em sua jornada por conhecimento. A perda de qualquer um dessas pessoas, a deixaria profundamente abalada.

Dok

O goblin engenhoqueiro que acompanha a clériga elfa Gwen e a guerreira medusa Verônica. Ele possui uma relação especial com a elfa, tendo fugido junto com ela do continente de Lamnor. Sua lealdade e amizade com a elfa só é rivalizada pela sua inventividade e capacidade quase sobrenatural de criar engenhocas para as situações nas quais as duas aventureiras se metem. Por trás da aparência quase caricata e de sua compulsão por seus experimentos, Dok é extremamente lúcido e comedido em suas palavras, se expressando usando o idioma *valkar* apenas quando necessário, como por exemplo quando um de seus experimentos vai explodir.



Gwendolynn, Cruzada de Tanna-toh, 12N

F1(esmagamento), H2, R2, A2, PdF0; 10 PVs e 36 PMs.

Kit: Paladina de Tanna-toh (Arma Sagrada e Despedaçar Ilusões).

Vantagens: Elfa; Aliado (Dok e Verônica), Magia Branca, Paladino (Tanna-Toh), Pontos de Magia Extra x2, Visão Aguçada

Desvantagens: Códigos de Combate, Heróis e de Tanna-Toh.

Perícias: Idiomas.

Vantagem Regional (Lenórienn): Filho de Lenórienn (calcula os PMs totais multiplicando Rx6)

Dok, Engenhoqueiro Goblin, 12N

F1, H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs e 42 PMs.

Kit: Engenhoqueiro Goblin (Completo).

Vantagens: Goblin, Genialidade, Infravisão.

Desvantagens: Má Fama, Modelo Especial, Protegido Indefeso (Gwen).

Perícias: Crime e Máquinas

NOVO KIT:

MARCA DE WYNNA SELVAGEM

Requisitos: Meio-Gênios

A benção da deusa da magia se manifesta de maneira incontrolável em você. Talvez seja o resultado de uma cruza com Nimb...?

Magia do Caos: Uma vez ao dia, você pode tentar lançar uma magia qualquer, mesmo que não a conheça ou não cumpra os requisitos para lançá-la normalmente. Gaste uma ação e faça um teste de Habilidade com um redutor de –3. Se você for bem sucedido, lança a magia. Se falhar, lança uma magia qualquer. Exatamente qual magia é, e quem ela afeta é decidido aleatoriamente pelo Mestre. Sim, você pode acabar lançando uma Bola de Fogo bem no meio dos seus aliados.

Roda da Fortuna: Com 5 PMs você pode aumentar o dano de um único ataque em +1d ou realizar uma cura também de 1d, porém, corre o risco de ocorrer o contrário. Jogue um dado: Resultado 1, 2 ou 3, o efeito será o que você desejou. Resultado 4, 5 ou 6, o efeito será o contrário do que você planejou;

Efeito adverso: você pode gastar 1 PM para rolar um dado a próxima vez que lançar uma magia. De acordo com a rolagem, um dos seguintes efeitos acontece: 1–2: a magia não funciona, mas não gasta nenhum outro PM. 3–4: a magia funciona normalmente, mas seu custo em PMs é reduzido à metade. 5–6: a magia conquista efeito máximo ou, em caso de magias ofensivas, um crítico automático em sua rolagem de dados, pelo mesmo custo em PMs.

A JOIA DA ALMA

Empunhar a Joia exige um teste de Resistência -3, em caso de falha fica atordoado até o fim da rodada. Em caso de um resultado 6 no dado, o personagem larga o objeto no chão devido ao choque de reviver suas lembranças mais dolorosas.

Cada falha também resultará na perda de 1 Ponto em Habilidade, que durará 1d+1 horas. 5 falhas consecutivas no mesmo dia, resultará no ganho temporário da desvantagem Amnésia. Em caso de sucesso, consegue segurar o artefato sem sofrer nenhum efeito colateral. Mesmo assim, precisa repetir o teste a cada dia, com o teste reduzindo em –1 a cada dia.

Portar a Joia da Alma concederá os seguintes benefícios:

- *Recebe a vantagem Memória Expandida.*
- *Fica imune a poderes e /ou magias que afetam a mente.*
- *Anula os efeitos da Desvantagem Amnésia.*
- *Lançar magias que conheça sem gasto de PMs.*

VAGNER "KAINE " OLIVEIRA



1 - Para quem ainda não conhece, quem é Tiago Ribeiro “Oriebir”? Além do RPG, você tem mais algum outro trabalho?

Sim, eu sou designer gráfico. Por muitos anos trabalhei como freelancer em setores diversos dessa área, de identidade visual a design editorial, atuando também como ilustrador e designer de personagens e cenários para animação. Atualmente meu trabalho principal é como designer para marketing digital. Na área acadêmica, sou bacharel em Design Gráfico pela UFPel e mestre em Design pela UFSC.

2 - Qual foi seu primeiro contato com RPG, em específico com o 3D&T? Você também gosta de outros tipos de jogos, quais?

Meu primeiro contato com RPG foi por meio de alguns colegas de escola, que um dia me convidaram para jogar um “jogo de resolver mistérios”. Mais tarde fui entender que eles usavam as cartas de um jogo de Scotland Yard para gerar ganchos de aventura. Foi bem divertido, mas parou por aí. Só fui ter um contato mais profundo com o hobby anos mais tarde, na época da febre de Pokémon: eu adorava desenhar as criaturinhas e estava sempre em busca de referências para fazer os monstrinhos em posturas diferentes. Um dia, em uma banca, encontrei uma revista que trazia vários desenhos bacanas dos Pokémon e decidi comprar. Eu sabia que a revista tinha mais algumas coisas de mangá e animes, que também me interessavam, mas eu levei mesmo pelos desenhos. Essa revista era a Dragão Brasil #63, que trazia uma adaptação de Ranma ½ na capa. E esse foi meu primeiro contato com o 3D&T.

3 - Quais são seus RPG favoritos? Quais temas ou cenários que mais lhe agradam?

3D&T é de longe meu sistema favorito e o que mais jogo (embora venha jogando menos do que gostaria ultimamente). Ele é também o RPG mais próximo de sua “forma integral” que experimentei. Explico: com o grupo que mais joguei, tínhamos a particularidade de, a cada campanha, uma pessoa diferente mestrava, propondo um sistema próprio, com alterações e mudanças baseadas em outros sistemas que ela gostava. Por conta disso, pude experimentar mecânicas tanto de sistemas consagrados quanto menos conhecidos, mas sempre uma ou outra particularidade. Sobre cenários, o que mais me agrada é fantasia medieval e suas vertentes, desde ambientações com baixa magia e dark fantasy até o animesco-extremo-explode-tudo. Depois disso, meu segundo tipo de cenário favorito são ambientações contemporâneas com um pouco de fantasia mística.

4 - Quando e como você começou a escrever coisas relacionadas ao RPG?

As primeiras coisas que “publiquei” foram pequenas contribuições no fórum da Jambô Editora, lá pelos idos de 2006. Eram pequenas descrições de locais e personagens (cujos textos provavelmente me fariam rir hoje). Só comecei a escrever material mais consistente quando participei do Projeto Aliança Negra, uma iniciativa muito bacana da comunidade do fórum em criar conteúdo relacionado ao exército de Thwor Ironfist, que ganhou repercussão e até mesmo uma matéria de capa na Dragon Slayer. No PAN eu escrevi conteúdo, ilustrei e atuei como editor e diagramador (foi minha primeira experiência com diagramação, inclusive).

5 – O que serve de inspiração para a criação de materiais de RPG? (seja sistema, temática, livros, autores, músicas o que for).

Tudo o que eu faço tem potencial para servir de inspiração para material de RPG. O livro que leio, o caminho que faço de casa para o trabalho e até mesmo alguma viagem que fiz podem ajudar a gerar conteúdo. Trabalhando todos esses anos com criatividade, percebi que as ideias surgem a partir das conexões que fazemos entre diferentes coisas, em contextos diversos. Então a solução para um problema X pode surgir a partir de uma experiencia Y, que a princípio não tem nada a ver com a situação original. No Manual dos Monstros, por exemplo, muitas das ideias de tesouros e poderes vêm de

“O argumento de que alguma coisa morreu, geralmente é preguiçoso e feito por quem só quer criticiar e não adicionar nada”.

filmes, quadrinhos, músicas e até mesmo memes ajudaram a desenvolver material. Muitas coisas também surgem de ideias ou piadas durante o processo de produção, que depois ganham corpo e consistência para fazer jus à sua inclusão como regra.

6 - A forma como funciona o mercado do RPG mudou muito com o advento da internet, alguns viram com bons olhos essa mudança, mas outros chegaram a dizer que o “RPG morreu”. Na sua visão quais benefícios e problemas surgiram na última década, na forma como se produz e consome produtos relacionados ao RPG?

O argumento de que “alguma coisa” morreu, geralmente é preguiçoso e feito por quem só quer criticar e não adicionar nada. A internet facilita enormemente o acesso e a produção de conteúdo para RPG. Graças a ela, autores, game designers, produtores, ilustradores e outros profissionais do meio podem colaborar entre si e desenvolver produtos estando a continentes de distância; pessoas interessadas por um mesmo sistema ou cenário podem se encontrar para trocar ideias e até mesmo marcar jogos — presenciais ou online; e um sem-fim de produtos relacionados podem ser desenvolvidos e distribuídos com muita facilidade (a própria Tokyo Defender é um exemplo =D).

Claro que existem problemas como a pirataria, mas essa é uma questão que para mim fala muito mais sobre o nível de consciência da pessoa que pirateia do que sobre ser um problema inerente da internet — mesmo no mundo analógico há pessoas que reproduzem e falsificam material alheio sem permissão. Mas independente dos ônus, tenho a visão de que a internet definitivamente traz mais benefícios do que problemas ao mercado de RPG.

7 - Como você vê a importância do 3D&T no cenário nacional de RPG? E qual sua versão preferida do sistema?

3D&T foi a porta de entrada do RPG para gerações de jogadores, e continua sendo até hoje. Atualmente, 3D&T está mais bem estabelecido do que nunca, com três cenários publicados — e dois deles recebendo suplementos contínuos. Apesar de sua grande causa (ser um sistema simples e acessível) continuar firme e forte até hoje, os jogadores do também podem contar com certos eventos até então inéditos, como Belonave Supernova, uma campanha inteira de aventuras, para Brigada Ligeira Estelar, e o lançamento de uma versão de luxo com capa dura e quase duzentas páginas para Tormenta Alpha. Estas são duas realizações praticamente impensáveis nas versões anteriores do sistema. Por todos estes motivos, a versão atual, 3D&T Alpha, é a minha preferida.

ENTREVISTA: TIAGO “ORIEBIR” RIBEIRO

Reconheço que algumas mecânicas desta versão poderiam ser melhores (sempre faço experimentações e house rules quando mestro), mas com ela chegamos onde o 3D&T jamais havia ido.

8 - Quando você começou a trabalhar com a Jambô Editora?

Em específico com a linha Tormenta Alpha. Em 2019 completo dez anos como colaborador da Jambô. Tudo começou com o já citado Projeto Aliança Negra, criado no antigo fórum da editora. Foi minha primeira experiência com diagramação e gostei bastante. Notei que este poderia ser um meio de trabalhar com a editora e decidi enviar um email para o Guilherme Dei Svaldi, com um currículo e minhas intenções. O Gui foi super receptivo e me deu muitas dicas antes de eu começar a trabalhar efetivamente com eles, alguns meses mais tarde. Desde então trabalhei em diversas linhas de produtos, diagramando, criando projetos gráficos, ilustrações, revisões e trabalhos de design em geral. Quando o Tormenta Alpha estava sendo preparado, eu já estava escalado para fazer o projeto gráfico e diagramação, então estava em contato direto com o Marlon Teske e com o Fabrícius “Keitaro”, que já eram amigos de longa data, com quem eu jogava RPG via fórum e google docs. O Marlon sabia que o Fabrícius e eu entendíamos da parte mecânica de 3D&T, e foi aos poucos nos pedindo para revisar os textos. O trabalho foi fluindo bem e, quando o livro saiu, a gente já estava com planos para os próximos suplementos e uma parceria — desta vez como autores — já bem estabelecida. O Fabrícius não conseguiu conciliar seu tempo para seguir como autor conosco, mas ele seguiu por um bom tempo revisando conteúdo. A editora também gostou do trabalho que o Marlon e eu estamos realizando, e vem apoiando nossas ideias e projetos para a linha Tormenta Alpha.

9 - Você poderia falar um pouco sobre o seu processo de produção e criação tanto no Manual dos Monstros quanto no Manual da Magia? Qual foi a ideia que você mais gostou de criar para os livros?

O processo de trabalho em si foi bem orgânico. Graças à revisão do Tormenta Alpha, nós já tínhamos um ritmo estabelecido de colaboração e método de trabalho, usando o Google Docs para praticamente tudo; e conversando por Skype para trocar ideias e fazer conferências de material. Sobre o conteúdo em si, nosso foco é trazer para os jogadores de Tormenta Alpha o máximo de recursos, raças e criaturas possíveis da versão de Tormenta RPG. Mas não queremos que sejam simples compilações — queremos manter o tom poderoso estabelecido no cenário. Assim, trabalhamos no Manual dos Monstros,

“3D&T foi a porta de entrada do RPG para gerações de jogadores, e continua sendo até hoje”.

não apenas dividimos eles nos grupos de espécies já existentes (além de trazer o novo grupo Feras), mas também trouxemos versões mais poderosas, em outras escalas, para que a utilidade do livro pudesse se prolongar até mesmo para campanhas mais longas e/ou poderosas. Do Manual dos Monstros, gosto muito da mecânica para tesouros e de como muitos deles já funcionam como ganchos de aventuras por si só. Tenho alguns xodós como os kobolds explosivos e um dos tesouros do Dimmak, mas acho que o que mais gostei de criar foi Taklit, o Deus Menor das Masmorras — porque, tipo, eu criei uma divindade oficial de Arton! Isso é fantástico!

Trabalhar no Manual da Magia é algo que até hoje é um pouco difícil de mensurar o tanto que significa para mim. Lembro da primeira vez que ouvi falar desse suplemento, para uma versão antiga de 3D&T, nas páginas da Dragão Brasil impressa ainda, do quanto a ideia desse suplemento perdurou por muitos anos. Quando as coisas aconteceram e eu me dei conta de que estava trabalhando naquele suplemento há tanto tempo postergado, foi incrível. Deste livro, o que mais gostei de ter criado foram as regras de baixa magia — e um item específico, que tem a ver com uma história que quero um dia desenvolver.



Manual dos Monstros: gosto muito da mecânica para tesouros e de como muitos deles já funcionam como ganchos de aventuras por si só.

ENTREVISTA: TIAGO “ORIEBIR” RIBEIRO


Trabalhar no Manual da Magia é algo que até hoje é um pouco difícil de mensurar o tanto que significa para mim...

10 - Quão importante é ser um dos autores da versão 3D&T do maior cenário nacional de RPG? O quão exigente você acha que o público é, e, como é feedback que você recebe da comunidade em relação aos materiais publicados?

Ser um dos autores de 3D&T e Tormenta é uma grande honra pra mim, algo que, até acontecer, eu não imaginei que seria. Cresci acompanhando esse cenário e sistema, então isso é mesmo muito significativo pra mim. Sobre o público, pela minha percepção, existe uma parcela que está antenada com os últimos lançamentos e acompanha as publicações mais recentes e as matérias de 3D&T na Dragão Brasil. Em geral, percebo uma satisfação dessas pessoas pela chegada constante de novos suplementos todo ano. Noto que há muita discussão sobre mecânica e sugestões sobre novas versões de determinadas regras ou criação de conteúdo original sobre o sistema. Noto também que há uma parcela dos jogadores de 3D&T que não acompanha os lançamentos mais recentes, seja por falta de acesso, seja por simplesmente não gostarem da versão Alpha e preferirem alguma versão mais antiga do sistema — e, claro, está tudo bem com isso também. Acho que cada um deve jogar 3D&T da forma que for mais divertida pra si e para seu grupo.

11 - Falando em Tormenta, recentemente a campanha no Catarse do TORMENTA 20 quebrou recordes de arrecadação . Você

“Cada um deve jogar 3D&T da forma que for mais divertida para si e para seu grupo”.

chegou até a colaborar com uma matéria no blog do Catarse falando sobre criação de cenário, usando Tormenta como base. Na sua opinião Tormenta vai ou já se tornou um marco influenciador para qualquer coisa no cenário do RPG nacional?

Sim, pude colaborar com diversos conteúdos para a campanha de Tormenta20, desde matérias até textos e artes para as redes sociais e página do projeto de FC. Enquanto escrevo esta resposta, faltam 3 dias para o final da campanha de Tormenta20. Ela já passou dos sete dígitos.

O que a coloca no patamar de maior campanha de financiamento coletivo já realizada no Brasil, com larga folga. Mas o mais importante disso tudo é o número de apoiadores, que passa dos 4.600. Não reconhecer Tormenta como maior acontecimento relacionado a RPG no país é fechar os olhos para a realidade.

12 - Além da linha 3D&T Alpha com o que mais você trabalhou na Jambô? Fale um pouco sobre esses trabalhos e algumas matérias na Dragão Brasil.

Bom, como disse ali acima, já faz bastante tempo que colaboro com a Jambô. Como diagramador, trabalhei em várias linhas — Mutantes e Malfeitores, Guerra dos Tronos, livros-jogos, Dragon Age RPG, Reinos de Ferro, romances diversos e outras, sem contar 3D&T; atualmente, eu diagramo praticamente tudo o que sai para 3D&T. Em tempos imemoriais, diagramei conteúdo para a Dragon Slayer também. Como designer, fiz trabalhos diversos mais internos da editora, mas também desenvolvi as linhas gráficas dos livros de Brigada Ligeira Estelar e Tormenta Alpha. Além disso, já fiz alguns trabalhos como revisor também e, mais recentemente, comecei a trabalhar como editor, em um livro que não deve demorar muito para sair. Para a Dragão Brasil, já fiz algumas colaborações menores em algumas matérias, revisando ou criando fichas, mas os maiores trabalhos que fiz até agora são duas adaptações para 3D&T que eram sonhos antigos: desenhos animados (feita em parceria com o Bruno Schlatter) e Pokémon (em parceria com Álvaro Freitas). Sou muito orgulhoso dessas duas matérias e certamente já estou cheio de ideias para a produção de mais conteúdos para a DB.

13 - Você está na produção da nova edição Manual do Aventureiro Alpha? Quais novidades você pode falar desse novo manual em relação ao primeiro e as mudanças que poderemos ver?

Sim! Este é um livro que o Marlon e eu queríamos trabalhar já faz bastante tempo. O Manual do Aventureiro foi o primeiro suplemento lançado para 3D&T Alpha (já fazem aí uns bons nove anos), ou seja, ele é mais antigo que a própria linha Tormenta Alpha! Isso fez com que ele sofresse de dois problemas: sua versão física já estava esgotada e suas mecânicas já estavam um pouco defasadas em relação às novidades que a linha Tormenta Alpha trouxe. Isso dito, acredito que as maiores novidades do novo Manual do Aventureiro são a revisão mecânica, adequando os kits para o nível de poder chuta-baldes do Tormenta Alpha e a adição de um quarto poder em quase todos os kits. Nossa principal linha de game design para este manual é fazer com que seja atrativo ao jogador adquirir todos os poderes de um kit, de modo que eles se complementem e construam um personagem interessante e efetivo de jogar, sem precisar fazer a compra de diversos kits diferentes, se o jogador não quiser. Vários kits vão sofrer “revoluções”, em termos de árvore de poderes; e alguns poucos foram totalmente redesenhados do zero. Fora isso, queremos muito trazer os superkits, apresentados em Tormenta Alpha, para o Manual do Aventureiro, com algumas atualizações baseadas na experiência que os jogadores nos reportaram e nas nossas próprias constatações. Mas isso ainda não é confirmado, porque demandaria que o novo Manual tivesse uma quantidade de páginas um pouco maior do que o antigo, e esse é um fator que ainda precisa ser definido com a editora.

14 - Quais são seus próximos projetos relacionados com RPG ou jogos? Seja pela Jambô ou mesmo pessoais.

Pela Jambô, temos alguns projetos apresentados, mas tudo está em um estágio muito embrionário ainda. Além disso, estou escrevendo aos poucos uma história, mas também sem data certa para terminar ou publicar. Por fim, meu projeto mais palpável em relação a jogos no momento é conseguir mestrar uma mesa presencial de 3D&T!

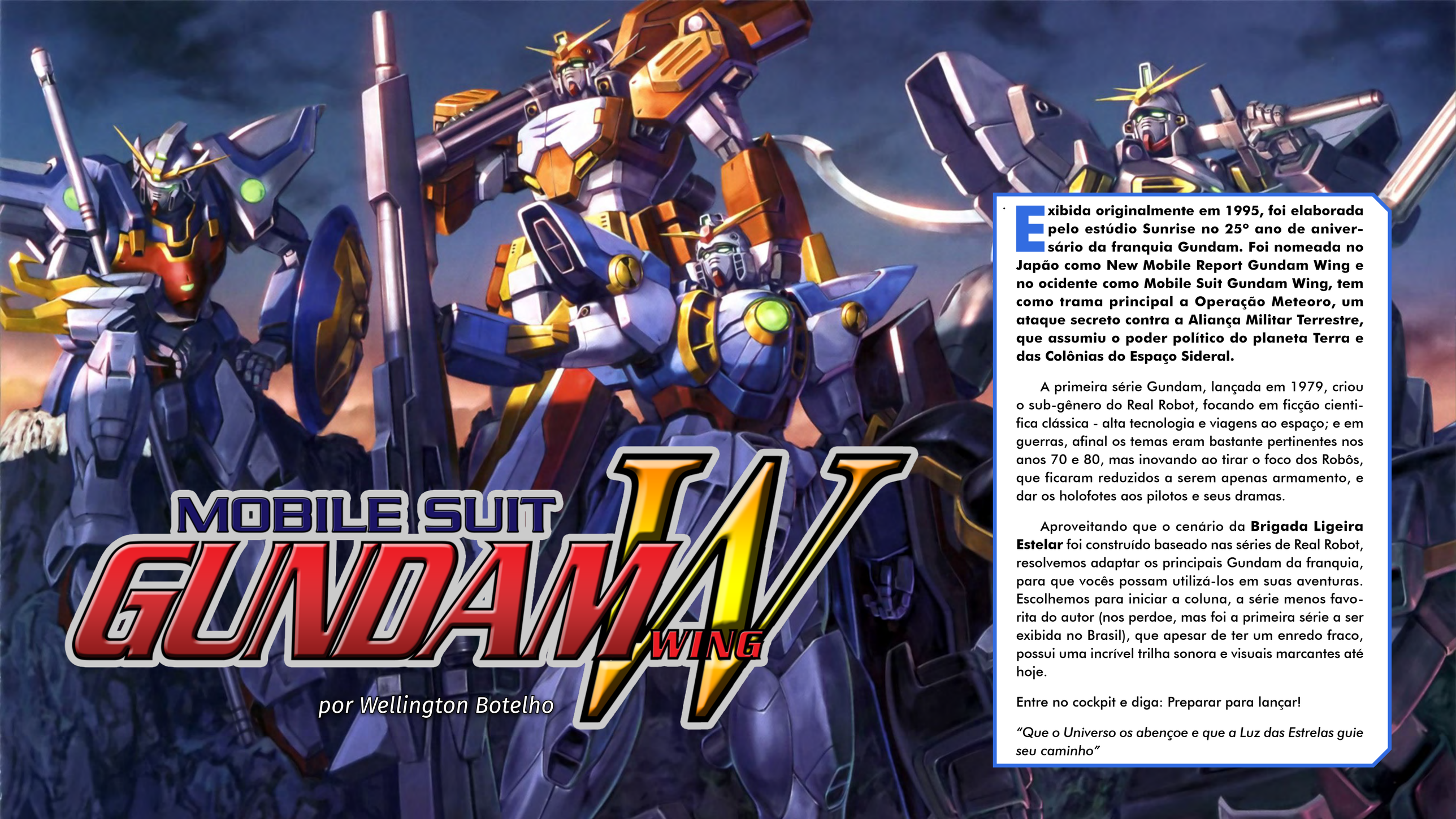
15 – Quais dicas você pode deixar para aqueles que estão começando ou desejam escrever materiais de jogos? E deixe um recado para os fãs de 3D&T e diga como podemos seguir mais do seu trabalho nas redes sociais.

Em três dicas: 1. Seja visto (existem vários sites, fóruns e blogs, como o rpgista.com.br, que aceitam materiais de novos autores, por exemplo); 2. Escreva boas coisas (veja como faz quem já trabalha com o que você gosta e tente seguir as estruturas que eles já usam); 3. Seja ético e humilde (não adianta nada você escrever um material bacana se for um babaca com quem ninguém quer trabalhar, não respeitar prazos e não reconhecer seus erros). Fãs de 3D&T, muito obrigado pelo seu empenho e dedicação ao sistema! É graças a vocês que a versão Alpha surgiu e vem rendendo frutos até hoje! o/ As pessoas podem acompanhar as coisas que produzo no Twitter (**twitter.com/tiagoriebir**), Instagram (**www.instagram.com/tiagoriebir**) e Facebook (**www.facebook.com/tiagoriebir**).

Eu e a equipe da Tokyo Defender agradecemos muito pela entrevista. Desejamos sucessos e muitos críticos para você!

Mais uma vez, sou eu quem agradeço! Muito sucesso à Tokyo Defender!

ENTREVISTA: TIAGO “ORIEBIR” RIBEIRO



MOBILE SUIT GUNDAM WING

por Wellington Botelho

Exibida originalmente em 1995, foi elaborada pelo estúdio Sunrise no 25º ano de aniversário da franquia Gundam. Foi nomeada no Japão como New Mobile Report Gundam Wing e no ocidente como Mobile Suit Gundam Wing, tem como trama principal a Operação Meteoro, um ataque secreto contra a Aliança Militar Terrestre, que assumiu o poder político do planeta Terra e das Colônias do Espaço Sideral.

A primeira série Gundam, lançada em 1979, criou o sub-gênero do Real Robot, focando em ficção científica clássica - alta tecnologia e viagens ao espaço; e em guerras, afinal os temas eram bastante pertinentes nos anos 70 e 80, mas inovando ao tirar o foco dos Robôs, que ficaram reduzidos a serem apenas armamento, e dar os holofotes aos pilotos e seus dramas.

Aproveitando que o cenário da **Brigada Ligeira Estelar** foi construído baseado nas séries de Real Robot, resolvemos adaptar os principais Gundam da franquia, para que vocês possam utilizá-los em suas aventuras. Escolhemos para iniciar a coluna, a série menos favorita do autor (nos perdoe, mas foi a primeira série a ser exibida no Brasil), que apesar de ter um enredo fraco, possui uma incrível trilha sonora e visuais marcantes até hoje.

Entre no cockpit e diga: Preparar para lançar!

"Que o Universo os abençoe e que a Luz das Estrelas guie seu caminho"

01W GUNDAM WING



Este incrível traje móvel foi construído pelos cientistas da colônia L1, para enfrentar as forças da Aliança Terrestre e da OZ. Extremamente equilibrado em suas habilidades, possui uma incrível velocidade e pode se transformar em uma aeronave de alta performance, chamada de "Bird Mode". Sua principal arma é o Buster Rifle, cujo poder de destruição é capaz de abater encouraçados espaciais, mas só permite 3 disparos.

No passado, foi pilotado pelo lendário Heero Yui, na chamada Operação Meteoro.

XXXG – 01W Gundam Wing (285)

F3 (fogo)	H0	R4	A3	PdF3 (fogo)

20 PVs **40 PHs**

Vantagens: Mecha, Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (PdF; Dano Gigante, Preciso), Armadura Extra (Corte, Perfuração e Esmagamento), Escudo, Forma Alternativa (Bird Mode), Pontos de Magia Extra x2, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Bateria.

01W Gundam Bird Mode (285)

F1 (contusão)	H0	R4	A3	PdF4 (perfuração)

20 PVs **40 PHs**

Vantagens: Mecha, Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (PdF; Amplo, longo e preciso), Armadura Extra (Corte, Perfuração e Esmagamento), Escudo, Forma Alternativa (Gundam Wing), Pontos de Magia Extra x2, Sentidos Especiais (Infravisão, radar, visão aguçada), Voo.

Desvantagens: Bateria.



01D GUNDAM DEATHSCYTHE

A obra-prima construída pelo Doutor G, um traje móvel de batalha preparado para invadir as zonas inimigas e dizimá-las. Extremamente veloz, possui um par de Hyper Jammers que impedem que seja detectado em radares e por sistemas eletrônicos. Sua principal arma é a foice de energia, usada para destruir os oponentes em combate corporal. Pela "invisibilidade", velocidade e por seu ataque, ganhou o apelido de Deathscythe

XXXG – 01D Gundam Deathscythe (265)

F5 (fogo)	H0	R4	A3	PdF2 (perfuração)

20 PVs **30 PHs**

Vantagens: Mecha, Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (F; Penetrante, Preciso, Tempestade de Golpes), Armadura Extra (Corte, Perfuração e Esmagamento), Aura de Partículas, Escudo, Pontos de Magia Extra x1, Sentidos Especiais (Infravisão, radar, visão aguçada).

Desvantagens: Bateria.



01SR GUNDAM SANDROCK



O **Sandrock** foi construído a partir dos planos do XXXG-00W0 Wing Gundam Zero pelo cientista H nas colônias L4, com o apoio financeiro da família Winner. Feito para combate em regiões desérticas, possui articulações antipó e alto poder defensivo e ofensivo. Além do armamento tradicional de uma Unidade Móvel Gundam (misséis teleguiados e pistolas Vulcan), a unidade Sandrock possui um par de Shotels de Calor, que funcionam como excelentes armas brancas e como armas de arremesso. As shotels também podem ser combinadas ao escudo criando uma pinça com força para corta uma unidade móvel ao meio.

No passado, foi pilotado pelo lendário Quatre Raberba Winner, na chamada Operação Meteoro.

XXXG-01SR GUNDAM SANDROCK (26S)

F4 (FOGO)	H0	R4	A3	PdF1 (PERFURAÇÃO)

30 PVs	40 PHs

Vantagens: Mecha, Adaptador, Ataque Especial (F; Perigoso e Poderoso), Ataque Múltiplo, Implemento (Ataque Vorpal), Armadura Extra (Corte, Contusão e Perfuração), Escudo, PV Extra x1, PM Extra x2 e Sentidos Especiais (Infravisão, radar, visão aguçada).

Desvantagens: Bateria.

01H GUNDAM HEAVYARMS



USANDO AS UNIDADES GUNDAM EM BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

Caso o mestre queira, ele pode simplesmente inserir as unidades Gundam como unidades construídas na Época do Grande Vazio e a descoberta de uma delas e uma base bélica ou em um asteróide abandonado pode levar a Constelação do Sabre a uma corrida armamentista ou eles podem estar sendo construídos para combater a ameaça dos Proscritos em uma frente de batalha.

Entretanto, tão importante quanto definir como uma unidade Gundam vai aparecer na campanha é manter em mente que o tom de uma campanha envolvendo as unidades Gundam é o tom heróico, com hordas de inimigos e desafios a altura os personagens, para que eles tenham oportunidade serem os heróis que ele desejam. Para entender melhor do que estamos falando aqui, você deveria ler o artigo escrito pelo Lancastar aqui.

LINK: https://brigadaligeiraestelar.com/2019/08/09/o-tom-heroico/2

XXXG- 01H GUNDAM HEAVYARMS (26S)

F1 (CORTE)	H0	R4	A2	PdF5 (FOGO)

20 PVs	40 PHs

Vantagens: Mecha, Adaptador, Ataque Especial (PDF, Amplo, Poderoso e Perigoso), Armadura Extra (contusão, corte e perfuração), Escudo, PV Extra x1, PM Extra x2, Sentidos Especiais (Infravisão, radar, visão aguçada), Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Bateria e Munição Limitada

Desenvolvido na colônia L3 pela Fundação Barton, é um traje móvel de batalha desenvolvido para que tivesse uma quantidade extraordinária de poder de fogo à distância. A principal arma do Heavyarms é seu Beam Gatling usado sobre o braço esquerdo. As armas pesadas também contavam com mísseis alojados nos ombros e nas pernas, duas armas Gatling alojadas no peito, dois canhões montados em seu tronco e duas armas vulcans montadas na cabeça. No caso em que o Heavyarms consome toda a munição, ele possui um canivete dobrável no braço direito para envolver os inimigos em combate corpo a corpo.

No passado, foi pilotado pelo lendário Trowa Barton, na chamada Operação Meteoro.

01S GUNDAM SHENLONG



Um traje móvel de combate corpo a corpo, foi construído pelo Mestre O das Colônias L5. Seu armamento primário consistia em vulcans montados na cabeça, uma alabarda com lâmina laser em estilo oriental, um escudo no braço esquerdo e uma "presa de dragão" de inspiração chinesa no braço direito. A presa do dragão é uma arma extensível armada com "garras" para prender um oponente, com dois lança-chamas nas laterais. Graças à presa do dragão e seus lança-chamas, o Shenlong também possui capacidades de combate de médio alcance.

No passado, foi pilotado pelo lendário Chang Wufei, na chamada Operação Meteoro.

XXXG-01S GUNDAM SHENLONG (26S)

F3 (Foco)	H0	R4	A3	PdF3 (Foco)

30 PVs	30 PHs

Vantagens: Mecha, Adaptador, Ataque Especial (F; Penetrante e Preciso), Ataque Especial (PdF; Perigoso e Poderoso), Armadura Extra [Corte, Contusão e Perfuração), Escudo, PV Extra x1, PM Extra x1 e Sentidos speciais (Infravisão, radar, visão aguçada).

Desvantagens: Bateria.

OOMS TALGEESE



OZ-OOMS TALLGEESE (35S)

F5 (Foco)	H0	R4	A4	PdF4 (Foco)

40 PVs	40 PHs

Vantagens: Mecha, Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (PdF; Dano Gigante, Preciso), Armadura Extra [Corte, Contusão e Perfuração), Escudo, PV Extra x2, PM Extra x2, Sentidos Especiais (Infravisão, radar, visão aguçada), Tiro Múltiplo e Voo.

Desvantagens: Bateria.

Projetado pelos cientistas Gundam, o Tallgeese foi o primeiro traje móvel armado e é o antecessor comum dos Gundams, servindo como de protótipo para todos os trajes móveis subsequentes. É uma unidade bem equilibrada, com armas de longo alcance e armas brancas, além de ter uma armadura pesada, com reforços de alta potência para ampliar sua força. Possui dois potentes "Super Vernier", que são capazes de produzir uma aceleração de cerca de 15 Gs, mas que exercem muita pressão ao piloto.

No passado, foi pilotado pelo lendário Zechs Merquise, um dos membros mais importantes da OZ.

WELLINGTON BOTELHO



3detabordo.blogspot.com | /3detabordo

GALERIA DE VILÕES: BATMAN

GALERIA DE VILÕES: BATMAN

por Antonio Carlos "Daimon"

Desde o seu início nas histórias em quadrinhos, o Cavaleiro das Trevas enfrentou todo tipo de facínora e esquema criminoso do submundo de Gotham. Ao longo dos anos, a máfia e o crime organizado foi dando espaço a um novo tipo de criminoso,enquanto o Batman foi se tornando uma chamariz para adversários cada vez mais insanos e espalhafatosos. Por trás da loucura, cada um dos seus vilões tem algo de especial capaz de cativar o leitor. É muito difícil falar das melhores histórias do homem morcego sem citar nomes como o Coringa, Pinguim, Duas Caras e etc.

Eles se especializam em esquemas absurdamente grandiosos, e qualquer que seja o motivo que os leva cometer tais crimes - ganância, vingança, a sede pelo poder ... o objetivo real deles é sempre o mesmo: colocar Batman no papel de nêmesis. Então criam os trocadilhos, os enigmas, as pistas flagrantes que eles espalham em seus devaneios- desafiando seu inimigo a penetrar no óbvio. E no final, o Batman sempre triunfa. Se ele falhasse, eles ficaram desolados, suas essências estão intimamente ligadas ao Homem-Morcego, assim como a nossa como leitor.

Por isso agora vocês são convidados a conhecer um pouco mais afundo a incrível galeria de vilões, que acompanha o Cavaleiro das Trevas no decorrer desses 80 anos, mas não se esqueçam de ligar o Bat-Sinal e fiquem a vontade para resolverem as coisas no melhor do estilo do Batman, com socos e arremessos de bumerangues. Gotham precisa de vocês!

ARLEQUINA

A história de Harleen Quinzel começa com uma mãe dura, um pai preso por assassinato e um irmão maluco. Quinzel decidiu estudar psiquiatria para entender o motivo de seu pai ter feito o que fez. Foi uma aluna brilhante, e pediu para fazer residência no Asilo Arkham. Ela achava que poderia entender o Coringa. Lá, Harleen conseguiu entrevistas com o famoso vilão, e logo se apaixonou por ele. Eles conversavam sobre o passado, e ele parecia compreender o que a médica sentia, até que ela o ajudou a fugir. Desde então anda com o Coringa, fazendo coisas que ele não pode fazer. Claro que a moça descobriu que tudo que o Palhaço do Crime disse nas entrevistas era mentira, e que ele fazia isso para que ela o soltasse de lá, mas mesmo assim, Harleen sempre volta para o homem que ama.

O relacionamento dos dois é abusivo, com o Coringa arriscando a vida da Arlequina inúmeras vezes, sem se importar. Mas Harleen sempre o perdoa. Uma das coisas mais interessantes sobre ela é que a personagem foi lançada nos desenhos do Batman: The Animated Series e depois adaptada para os quadrinhos com sucesso.



Arlequina [21N]

F1, H4, R4, A1, PdF2; 20 PVs, 20 PMs.

Kit: Vilã Teatral.

Poderes Garantidos: Dedicação Insana

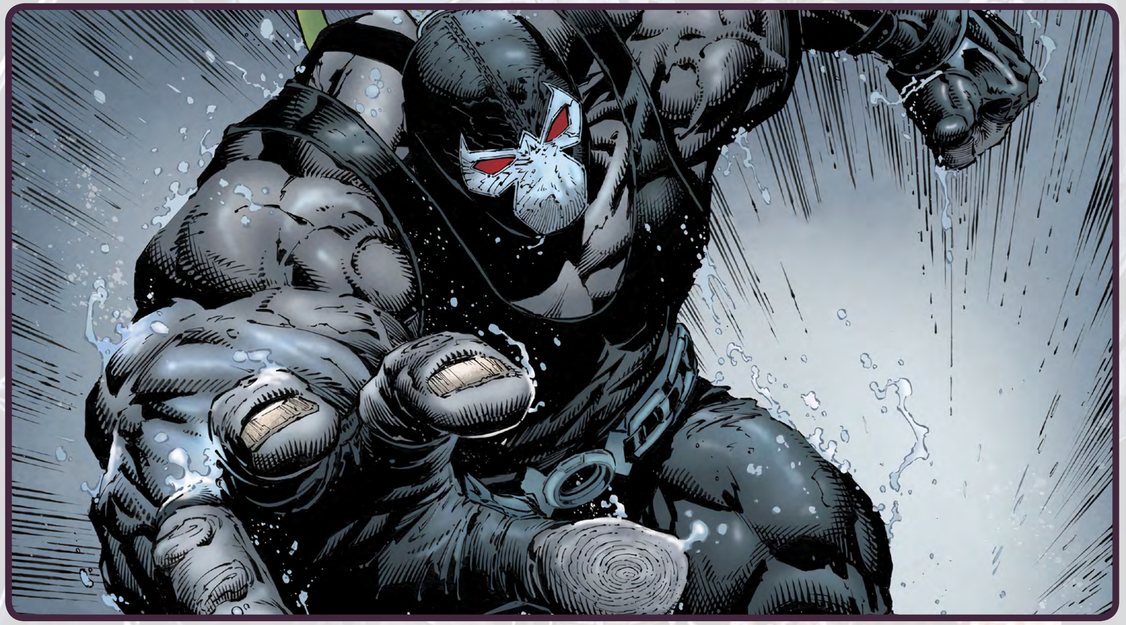
Vantagens: Humana; Aceleração, Aliado (Coringa), Aparência Deslumbrante, Ataque Especial II (F; Esmagamento), Inimigo (Batman), Equipamento 1.

Perícias: Crime, Esporte, Psiquiatria.

Desvantagens: Insana (fantasia), Má Fama (Criminosa), Protegido Indefeso (Coringa ou Pudinzinho).

Equipamentos: Marreta (F3, Esmagamento) e Pistola de Rolha Gigante (PdF3, Esmagamento).

GALERIA DE VILÕES: BATMAN



BANE

O responsável por uma das mais famosas sagas do Batman, a Queda do Morcego (é conhecido como “O Homem que Quebrou o Morcego” por causa disso). A vida de Bane não poderia ter sido pior. Antes mesmo de nascer, ele foi acusado pelos crimes de seu pai Edmund Dorrence (ou Rei Cobra), que ele nunca conheceu. Passou sua infância e adolescência dentro do presídio de Gotham. Para Bane, a sobrevivência era a única lei, chegando a matar aos 8 anos da idade. Quando pequeno, sempre carregava um ursinho chamado Osito, a quem considerava seu único amigo e que possuía um buraco na parte de trás onde ele escondia uma faca para se defender. Percebendo sua resistência, os guardas do presídio decidiram que ele iria testar uma nova droga, conhecido apenas por “o Veneno”. Ele sobreviveu a ela, mas precisa tomá-la a cada 12 horas, ou sofre pesados efeitos colaterais.

Bane é muito inteligente e um grande estrategista, algo que, junto com o Veneno, o tornam um dos mais perigosos inimigos de Batman. Além de ter descoberto a identidade do Batman, ele já foi mercenário, agente do governo e ditador. Apesar de ser um gênio, suas habilidades emocionais não se desenvolveram bem, sendo muito parecidas com as de uma criança. Isso o torna um dos personagens mais interessantes da galeria de vilões de Gotham.

Bane (sem "O Veneno") [5N]

F1, H1, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Kit: Ladino.

Poder Garantido: Ataque Furtivo.

Vantagens: Humano; Inimigo (Batman).

Perícias: Crime e Esporte.

Desvantagens: Fracote, Má Fama (Criminoso).

Bane (com "O Veneno") [40S]

F11, H2, R10, A6, PdF0; 140 PVs, 50 PMs.

Kits: Titânico.

Poderes Garantidos: Esmagar, Força Extraordinária, Onda de Choque e Proteção Titânica.



Vantagens: Humano; Ataque Especial III (F; Poderoso e Perigoso), Inimigo (Batman), PVs Extra x5, Vigoroso.

Perícias: Crime e Esporte.

Desvantagens: Má Fama (criminoso), Modelo Especial, Ponto Fraco (mangueira com "O Veneno").

CARA-DE-BARRO

Ethan Bennett é detetive do Departamento de Polícia de Gotham City e amigo da infância de Bruce Wayne. O superior de Bennett, chefe Angel Rojas, ordena que a polícia inteira vá atrás do Batman, porém Bennett defende o amigo, argumentando que o Homem-Morcego é um patrimônio da cidade e dispõe sua ajuda para capturar o Coringa. Enfurecido, Rojas demite Bennett. Mais tarde, Bennett é seqüestrado pelo Coringa e submetido a uma lavagem cerebral, além inalar uma substância química do Coringa. É resgatado pelo Batman e por sua parceira, detetive Ellen Yin. Em seu apartamento, percebe que a fórmula inalada surtiu efeito e acaba se transformando no Cara-de-Barro.

Cara-de-Barro [50S]

F10, H1, R10, A10, PdF4; 98 PVs, 50 PMs.

Kits: Monstro e Senhor da Energia (Terra).

Poderes Garantidos: Dilacerar, Ódio pela Herança e Temeridade; Controle de Energia, Forma & Função, Dominante de Energia e Recuperação Revigorante.

Vantagens: Golem; Armadura Extra (Físico e Eletricidade), Ataque Especial (Poderoso e Perigoso), Membros Elásticos, Membros Extras 2, Duro de Matar, Domínio de Terra, Vigoroso, Crescimento, Impostor, PVs Extras x2, Intangível, Regeneração, Absorção, Criar Objetos, Densidade, Obstruir Movimento.

Desvantagens: Má Fama (Criminoso), Monstruoso,

GALERIA DE VILÕES: BATMAN

Ponto Fraco: Gelo/Frio (o transforma em um estátua de gelo, ficando sob o efeito de Paralisia).

Perícia: Crime.

CHAPELEIRO MALUCO

Chapeleiro Louco é o nome adotado por Jervis Tetch para cometer crimes em Gotham City. Devido a sua aparência, cresceu sem ter quaisquer amigos. Tornou-se um cientista e passou a viver em uma casa alugada, de propriedade de Ella Littleton. Jervis acaba fazendo amizades com a filha de Ella, Connie Littleton, e com o amigo do clube de computação dela. Algum tempo mais tarde, Connie engravida e, temendo a reação de sua severa e puritana mãe, mente que teria sido estuprada por alguém do time de beisebol de sua escola, o Gotham Hawks. Ella pede ajuda a Jervis para tentar convencer sua filha de que os jogadores de Gotham Hawks são péssima companhia. Jervis então utiliza seu aparelho controlador de mentes em um dos jogadores, fazendo-o utilizar uma bomba-tubo para matar toda a equipe. Este foi o primeiro ato criminoso praticado por Jervis Tetch.

De acordo com Dr. Blakloch, do Asilo Arkham, Jervis é esquizofrênico, obsessivo-compulsivo e altamente desiludido. Apesar de seu alto intelecto, identifica-se mais com crianças do que com adultos. Blakloch também notou que, quando agitado, Jervis passa a se comunicar através de rimas.

Jervis muitas vezes faz referências e citações a Alice no País das Maravilhas e apresenta



dificuldades em separar ficção e realidade. Além da obsessão pelo personagem de Lewis Carroll, possui compulsão por chapéus.

Chapeleiro Maluco [27N]

F1, H5, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Kits: Cientista Fringe e Vilão Teatral.

Poderes Garantidos: Droga Nootrópica e Especialista em Ciências; Dedicação Insana.

Vantagens: Equipamento 1, Genialidade, Inventor, Perito (Ciência Comportamental), Inimigo (Batman);

Desvantagens: Má Fama (Criminoso), Insano (Fantasia, Obsessivo - usar chapéus diferentes).

Perícias: Crime, Manipulação, Ciências Comportamentais, Lábia, Computação

Equipamento: Cartola - Alteração Mental, Controle de Mentes, Ilusão, Sentidos Especiais (Todos), Nausear.

CHARADA

A obsessão é um dos traços marcantes dos vilões do Homem-Morcego, mas talvez nenhum seja tão obcecado como o Charada. Seu nome verdadeiro é Edward Nashton. Desde pequeno, o inteligente Edward gostava de quebra-cabeças e charadas, estudando para um concurso de charadas que iria acontecer na escola. Quando o ganhou, ele continuou praticando, até que qualquer desafio foi relativamente fácil para ele. Seu pai batia nele por acreditar que ele estava trapaceando nesses concursos ou para manter o filho "na linha". Isso fez com que o Charada tivesse problemas em mentir, e também o fez se tornar o vilão que é. Quando ficou mais velho, ele começou a trabalhar em feiras, enganando as pessoas. Mas isso não era o suficiente, ele precisava de um desafio maior. Ele precisava do Batman.

Ele é insano, obsessivo e possui uma compulsão por charadas, e não consegue mentir embora seja capaz de dissimular suas verdadeiras intenções. Em muitas das histórias do Batman, falam que seu nome verdadeiro é Edward Nigma, ou Edward E. Nigma, mas já foi dito que esse nome é falso, e que o verdadeiro é Edward Nashton. Ele é um dos poucos vilões que sabem a verdadeira identidade do Batman, porém ele não revela pois qual a graça de uma charada se todos souberem a resposta?



GALERIA DE VILÕES: BATMAN



Charada [16N]

F0, H2, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Kits: Humano Uniformizado e Vilão Teatral.

Poderes Garantidos: Esconderijo Secreto e Dedicação Insana.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Contatos, Genialidade, Inimigo (Batman), Memória Expandida, Plano Genial.

Desvantagens: Código da Honestidade, Insano (obsessivo e compulsivo:charadas).

Perícias: Crime, Manipulação, computação, atuação e psicologia.

CORINGA

O antagonista de Batman. Insano e completamente cruel, o Coringa só quer uma coisa: o caos. E claro, provocar emoções fortes no Morcegão. Responsável por várias das maiores atrocidades da DC, como fazer a Batgirl ficar paraplégica ou matar o segundo Robin, Jason Todd. Apenas muito tempo depois descobrimos que seu nome era Joe Chill, mas também era conhecido como o Capuz Vermelho, um criminoso que acabou caindo em substâncias químicas. O resto da sua história é um mistério, sendo a mais popular das suas origens a contada na HQ e na Animação "A Piada Mortal", mesmo que ela não seja 100% confirmada.

O Coringa possui resistência à dor, ao medo

(visto que ele não entende o que isso é) e a produtos químicos, graças a sua grande exposição a eles. Isso faz com que os gases do Espantalho e os venenos da Hera Venenosa não o atinjam. Ele parece gostar de dor, e saber que é um personagem de quadrinhos (ele quebra a quarta barreira várias vezes). Ele é um ótimo inventor e químico. Seus músculos faciais são paralisados em uma eterna risada, além de que seu cabelo é realmente verde, e se rosto não tem maquiagem, aquela é a pele dele mesmo.



Coringa [30N]

F1, H4, R5, A2, PdF2; 25 PVs, 25 PMs.

Kit: Vilão Teatral e Rei do Crime.

Poderes Garantidos: Dedicação Insana, Por Que tão Sério?, Truque Irritante; Encantar Arma (Cartas Laminadas) e Presença Aterradora.

Vantagens: Humano; Aliado (Arlequina), Arena (Cidades), Assustador, Contatos, Equipamento 3, Inimigo (Batman), Plano Genial, Perito (Química e Manipulação).

Desvantagens: Insano (Homicida, Histérico), Má Fama (Criminoso).

Perícias: Crime, Manipulação, dramaturgia,comédia e química.

BOLSA DE TRUQUES DO CORINGA:

Pistola Pesada (PdF3, Perfuração), Gás do Riso (Náusea), Flor c/ Jato Ácido (PdF5, Ácido), Cartas de Baralho Laminados (F3, Corte), Anel de Choque (F3, Eletricidade).

GALERIA DE VILÕES: BATMAN

CROCODILO

Waylon Jones nasceu com essa estranha condição, mais parecendo um crocodilo que um humano. Foi abandonado pelos pais e criado pela tia, que nem de longe criou um lar ideal para o rapaz. Sofria bullying no colégio por sua aparência, e foi para um reformatório ao tentar matar um dos meninos que o irritavam. Quando saiu de lá, foi lutar em arenas como Crocodilo. Mas percebeu que o crime dava muito mais dinheiro, então foi Gotham tentar a sorte.

Além da pele, ele também tem super força, e outras habilidades de crocodilos. Mas sua inteligência é pouca, se comparada com humanos normais. Ele é considerado um sociopata.

Crocodilo [33N]

F4, H1, R4, A4, PdF0; 84 PVs, 20 PMs.

Kits: Monstro e Ladino.

Poderes Garantidos: Dilacerar e Ódio pela Herança (Humanos); Ataque Furtivo, Flanquear e Rei do Crime.

Vantagens: Kemono; Anfíbio, Ataque Especial (F, Perigoso), Armadura Extra (Corte e Esmagamento), Inimigo (Batman), Regeneração, Sentidos Especiais (Faro Aguçado, Infravisão), PVs Extra x4, Vigoroso.

Desvantagens: Fúria, Inculto, Monstruoso, Má Fama (Criminoso), Vulnerabilidade (Eletricidade).

Perícias: Crime, Esporte e Sobrevivência.



GALERIA DE VILÕES: BATMAN

DUAS CARAS

Harvey Dent teve uma infância pobre, com um pai abusivo que costumava jogar uma moeda para decidir se ia espancar o filho. Isso fez com que Harvey crescesse com problemas psicológicos, incluindo personalidade bipolar e esquizofrenia. Mas ele conseguiu se tornar advogado e mais tarde, promotor de Gotham. Ele virou aliado de Batman e Gordon, na luta contra o crime, em especial prendendo o chefe do crime organizado Maroni, que jurou vingança. Em uma visita ao seu pai, ele encontrou a moeda, e começou a ficar perturbado novamente. Após Maroni jogar o ácido que destruiu metade de sua face e da sua moeda, tudo que havia de ruim nele voltou a tona.

Duas Caras [17N]

F1, H3, R2, A1, PdF0; 20 PVs, 20 PMs

Kit: Rei do Crime.

Poderes Garantidos: Comandar Capangas e Presença Aterradora

Vantagens: Assustador, Ataque Especial (Poderoso), Aliados (Capangas), Contatos, Duro de Matar, Equipamentos 1, Inimigo (Batman), PVs Extra x1.

Desvantagens: Insano (Dupla Personalidade e Compulsivo - Jogar a moeda toda vez que for decidir algo), Má Fama (Criminoso), Monstruoso.

Perícias: Crime, Lábia, Diplomacia, Obter Informação.

Equipamentos: Metralhadora Thompson (PdF3, perfuração - Tiro Múltiplo, Munição Limitada) e Pistola Pesada (PdF2, Perfuração - Ataque Especial (Penetrante), Munição Limitada).

ESPANTALHO

Jonathan Crane era um professor de psicologia, que foi despedido por ter disparado uma arma na sala de aula, ao ensinar a psicologia do medo. Quando criança, ele morava com sua avó, uma fanática religiosa que o trancava na igreja, com uma substância que atraia os pássaros para ele. Na escola, sua vida não era melhor, pois tinha problema com seus colegas. Quando ele se apaixonou por Sherry Squires, ela já namorava Bo Griggs. Mas ela aceitou ir com Crane ao baile, apenas para pregar uma peça nele junto com o namorado. Como vingança, Crane acabou por fazê-los sofrer um acidente de carro, e também descobriu que gostava de por medo nas pessoas.

O *Mestre do Medo* gosta de ver a reação das pessoas a esse sentimento, e foi ficando mais insano com o passar do tempo, sendo que gosta da Batman pois ele é o único que o faz sentir isso.



Espantalho [15N]

F1, H3, R4, A2, PdF3; 20 PVs, 20 PMs.

Kit: Vilão Teatral.

Poder Garantido: Dedicação Insana.

Vantagens: Humano; Paralisia (Gás do Medo), Inimigo (Batman);; Insano (Obsessivo - Dominar Gotham sob o efeito do Gás do Medo).

Desvantagens: Má Fama (Criminoso).

Perícias: Manipulação, psicologia e química

Gás do Medo: quando respirável, a vítima enxerga seus medos e horrores na forma de alucinações, fazendo a fugir ou mesmo atacar qualquer pessoa que esteja ao seu lado ou a sua vista. Esse gás possui o mesmo efeito da magia Pânico (Manual 3D&T Alpha, pág. 106), Só que com os testes de R-2, Se falhar, a vítima saíram correndo apavorada de medo ou se possuir algum tipo de arma (branca ou de fogo) poderá atacar as outras pessoas que estejam perto da vítima.

EXTERMINADOR

Slade Wilson tinha dezesseis anos quando se alistou pela primeira vez no Exército dos Estados Unidos, tendo mentido sobre sua idade. Depois de cumprir um período na Coréia, ele foi posteriormente designado para o Camp Washington, onde foi promovido para o posto de Major. No início dos anos 1960, ele conheceu a capitã Adeline Kane, que foi encarregada de treinar jovens soldados em novas técnicas de combate, em antecipação a problemas de cerveja ocorrendo no Vietnã. Kane ficou impressionado com a habilidade de Slade e a rapidez com que ele se adaptou às modernas convenções de guerra. Ela imediatamente se apaixonou por ele e percebeu que ele era sem dúvida o combatente mais capaz que já havia encontrado. Ela se ofereceu para treinar privadamente Slade na guerra de guerrilha. Em menos de um ano, Slade dominou todas as formas de luta apresentadas a ele e logo foi promovido ao posto de tenente-coronel. Seis meses depois, Adeline e ele se casaram e ela ficou grávida do primeiro filho. Foi nessa época que a guerra no Vietnã começou a aumentar e Slade foi enviado para o exterior. Em casa, Adeline deu à luz seu filho Grant.

Algum tempo depois, Wilson se ofereceu para uma experiência médica destinada a estimular sua glândula supra-renal, na esperança de aumentar a capacidade de um soldado resistir

aos soros da verdade. O experimento não saiu como esperado, e Slade entrou em coma. Quando ele acordou no entanto, ele descobriu que agora ele era capaz de usar 90% de sua capacidade cerebral, e sua força, durabilidade e agilidade aumentaram para níveis quase super-humanos. Ele solicitou reatribuição com o Exército, mas eles recusaram. Embora sua condição estivesse agora estabilizada, a depressão tomou conta dele e ele estava desesperado para servir seu país. Neste momento, Adeline ficou grávida de seu segundo filho, Joseph. Incapaz de continuar sua carreira no exército, Slade voltou-se para a caça. Ele se tornou um caçador de safári mundialmente famoso e grande riqueza seguiu logo depois. Adeline sempre suspeitava, no entanto, que Slade se sentia insatisfeito.

Alguns anos depois, um grupo de mercenários contratados invadiu a mansão de Wilson e sequestrou o jovem Joey. Adeline tentou combatê-los, mas uma granada de gás a impediu de salvar seu filho. Quando Slade descobriu o que havia acontecido, ele sabia que não poderia mais manter a verdade de sua esposa. Slade não era apenas um caçador de safári famoso no mundo, ele também era um dos assassinos mais procurados e mais procurados do mundo - O Exterminador. Ele promete a Adeline que salvaria seu filho. Juntos, eles voaram para Tânger e enfrentaram um mercenário rival conhecido como o Chacal. O Chacal queria que Slade revelasse informações importantes relacionadas a um cliente, ou ele teria seus homens matando Joey. Slade apostou na ideia de que ele poderia salvar seu filho antes que o Chacal pudesse dar a ordem. Infelizmente, a garganta de Joseph foi cortada por um dos criminosos antes que Slade pudesse impedi-lo, destruindo suas cordas vocais e deixando-o mudo. Depois de levar Joseph ao hospital, a esposa de Slade, enfurecida com a ameaça ao filho, tentou matar Slade atirando nele, mas só conseguiu destruir o olho direito. Posteriormente, sua confiança em suas habilidades físicas era tal que ele não fazia segredo de sua visão prejudicada, marcada por sua máscara que tem uma metade sem traços negros cobrindo seu olho perdido.



"A gente vai matar o Batman!"

Exterminador [90N]

F7, H6, R7, A4, PdF6; 133 PVs, 95 PMs.

Kits: Mercenário Superpoderoso, Supersoldado e Assassino.

Poderes Garantidos: Arma Favorita (Katana - Corte / Pistola Pesada - Perfuração), Dinheiro Acima de Tudo e Quebrando a Quarta Parede; Condicionamento Insano e Objetivo Ferrenho; Arma Envenenada, Ataque Mortal e Golpe de Misericórdia.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial II (F; Poderoso), Ataque Múltiplo, Contatos, Duro de Matar, Equipamento 5, Genialidade, Inimigo (Batman), Perito (Crime, Combate, Esporte, Manipulação, Máquinas, Sobrevivência), Memória Expandida, Movimento Especial (Constância, Queda Lenta e Sem Rastros), Plano Genial, PVs Extras x6, PMs Extras x6, Reflexos em Combate, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Sentido de Perigo e Senso de Direção), Tiro Múltiplo, Tiro Carregável, Treinamento Especial (Nicho: PdF), Vigoroso.

Desvantagens: Caolho (Olho Direito), Código de Honra (Gratidão), Má Fama (Mercenário).

Perícias: Crime, Combate, Esporte, Manipulação, Máquinas, Sobrevivência.

Equipamentos: Uniforme (A+2, Armadura Extra [Corte, Perfuração, Eletricidade]), Capacete (Sentidos Especiais [Visão na Penumbra, Radar, Infravisão] e Comunicação), 2x Pistolas Pesadas, 2x Katanas, Faca de Combate (F2, Corte).



HERA VENENOSA

Pamela Isley era uma botânica especializada em bioquímica, até que o Dr. Jason Woodrue (ou Homem Florônico) fizesse experimentos nela. Desde então, ela ganhou seus poderes, fazendo com que nenhum homem possa resistir a ela. Ela é uma grande defensora das plantas, chegando a matar por suas causas, o que a torna uma Ecoterrorista. Sua relação com o Batman é confusa, sendo que algumas vezes ela diz que o ama, algumas vezes ela apenas ajuda e em outras, ela causa problemas. Típico das vilãs do Morcego.

GALERIA DE VILÕES: BATMAN



Hera Venenosa [29 N]

F0, H5, R4, A1, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Kit: Titereira.

Poderes Garantidos: Animar & Controlar, Dominação Mental, Foco em Manipulação.

Vantagens: Humana; Arena (Qualquer Área com Vegetação), Aparência Deslumbrante, Aparência Inofensiva, Inimigo (Batman), Animar Objetos (Somente Plantas), Controle Mental (Somente Plantas), Paralisia (Raízes e Cipós), Implemento (O Amor Incontestável de Raviollius), Magia Irresistível 2, Regeneração, Comunicação (Apenas com Plantas), Obstruir Movimentos (Raízes).

Desvantagens: Má Fama (supervilã), Maldição (perde os poderes ficar longe dos raios do sol ou luz ultravioleta por mais de 2 horas ou durante a noite), Restrição de Poder (“O Amor Incontestável de Raviollius” só funciona com Homens), Vulnerabilidade (Fogo e Frio).

Perícias: Manipulação, Sobrevivência. botânica, bioquímica e ciências biológicas (de Ciência).

GALERIA DE VILÕES: BATMAN

HUGO STRANGE

Pouco se sabe da origem de Hugo. Mas ele é um professor extremamente insano e perigoso, e seu propósito é destruir o Batman. Um dos vilões que conhecem a identidade secreta do herói. Ele conhece as áreas de psiquiatria e psicologia, além de genética. Ele criou mutantes muito fortes que usa contra Batman.

Hugo Strange [12N]

F1, H2, R3, A1, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Kit: Cientista Louco.

Poderes Garantidos: Esconderijo Secreto (Asilo Arkham) e Saída pela Direita.

Vantagens: Genialidade, Inimigo (Batman), Memória Expandida, Perito (Psiquiatria, Psicologia).

Desvantagens: Má Fama (Criminoso), Segredo (sabe a Identidade Secreta do Batman); Insano (Obsessivo [Batman]).

Perícias: Manipulação, Crime, psiquiatria, psicologia e genética.

MÁSCARA NEGRA

Outro dos grandes chefes de crime organizado de Gotham. O primeiro Mascara Negra foi Roman Sionis, filho de uma família da Alta Sociedade de Gotham. Quando nasceu, o médico o deixou cair de cabeça, fato que seus pais encobriram. Mais tarde, ele foi atacado por um guaxinim, outra coisa que seus pais fingiram não acontecer. Os Sionis estavam mais ocupados tentando parecer boas pessoas que com seu filho, verbalmente abusando do menino, e tentando manter as aparências para serem amigos dos Wayne.

Ao crescer, assumiu uma posição na empresa da família, onde conheceu e se apaixonou por Circe, uma secretária. Seus pais desaprovaram o romance, e ele queimou a casa com os pais dentro. Agora era dono da fortuna, das empresas e noivo de Circe. Um dia, ela terminou com ele em frente de todos da empresa, deixando-o humilhado. E a Wayne Entreprise se ofereceu para comprar a companhia dos Sionis, que não ia muito bem. Com raiva, ele aceitou, porém foi até o túmulo do pai, onde acabou quebrando a lápide, que viria a dar origem a sua máscara. Acontece que Roman tem um talento natural para o crime, então foi fácil para ele seguir esse caminho.

Máscara Negra [26N]

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

Kit: Rei do Crime.

Poderes Garantidos: Comandar Capangas e Presença Aterradora.

Vantagens: Aceleração, Aliado-Exército (Capangas), Tiro Múltiplo, Inimigo (Batman), Contatos, Duro de Matar, Riqueza;

Desvantagens: Má Fama (Criminoso).

Perícias: Crime, lábia, obter informação e armas de fogo.

MORCEGO-HUMANO

Dr. Kirk Langstrom era um cientista especialista no estudo de morcegos, até o dia em que desenvolveu um soro capaz de dar aos humanos poderes como a audição e a visão dos morcegos, além da capacidade de voar, não esperando que, contra sua vontade, ganhasse aspecto monstruoso. Ele usou o soro em si mesmo, pensando que poderia controlar a mutação, mas se transformou num monstro híbrido de humano e morcego.

Nos seu primeiros confrontos com Batman, ele estava tentando roubar um produto das Empresas Wayne capaz de inverter sua transformação, e por compaixão, Bruce Wayne aplica o antídoto em Langstrom. Mas, depois de um certo tempo, ele faz umas modificações no seu soro, que o permite se transformar em humano ou em morcego na hora que bem quiser, porém, ele fica viciado no soro e não consegue mais se livrar dele.



Morcego-Humano [35N]

F6, H3, R6, A4, PdF0; 40 PVs, 20 PMs.

Kits: Monstro e Selvagem.

Poderes Garantidos: Dilacerar, Ódio pela Herança (Humanos); Combate Primal, Experimento X, Fúria de Combate e Regeneração Ampliada.

Vantagens: Licantropo; Ataque Especial II, Forma Alternativa (Dr. Kirk Langstrom), PVs Extras x4, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão e Radar), Transformação (Fúria), Vigoroso, Voo (Asas);

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso, Vulnerabilidade (Sônico).

Perícias: Sobrevivência;

Dr. Kirk Langstrom [8N]

F0, H3, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Kit: Cientista Fringe.

Poderes Garantidos: Droga Nootrópica e Especialista em Ciências.

Vantagens: Genialidade, Perito (Ciências).

Perícias: Ciências.

GALERIA DE VILÕES: BATMAN

PINGUIM

Oswald Chesterfield Cobblepot era um menino de uma boa família que sofria bullying no colégio, graças a sua aparência estranha. Entre os muitos apelidos que recebeu de seus colegas estava seu futuro nome, Pinguim. Ele cresceu e usou a fortuna da família para montar um clube da alta sociedade, o Iceberg, onde a máfia se encontra. Em suas primeiras aparições, ele era um assassino sanguinário, mas suas atividades criminosas mudaram durante os anos, e ele se tornou um mafioso. Apesar de cometer alguns delitos, Batman tolera suas atividades criminosas já que o Pinguim acaba sendo uma fonte de informações sobre o submundo de Gotham.

Diferente da maioria dos vilões do Homem Morcego, Pinguim é um cavalheiro, sendo polido e lúcido. Quanto a fixação com o seu guarda-chuva? Quando ele era criança, sua mãe o fazia sempre sair com um, pois seu pai morreu de pneumonia e ela tinha medo que isso pudesse acontecer com seu filho.



Pinguim [25N]

F1, H5, R2, A2, PdF3; 10 PVs, 10 PMs.

Kit: Rei do Crime.

Poderes Garantidos: Comandar Capangas, Encantar Arma (Guarda-Chuva Metralhadora) e Presença Aterradora.

Vantagens: Humano; Aliado-Exército (Capangas), Inimigo (Batman), Plano Genial, Base de Operações (Clube ou Boate), Riqueza.

Desvantagens: Má Fama (Criminoso).

Perícias: Animais (Apenas Pássaros) e Crime.

PISTOLEIRO

É um assassino de aluguel, contratado pelos vilões para matar seus inimigos. Inicialmente surgiu em Gotham City como um vigilante, mas foi revelado que na verdade era um criminoso quando tentou assumir o lugar do Batman. Quando seu plano deu errado, ele tentou ser um chefão do crime. O Comissário Gordon descobriu seus interesses, e ele acabou sendo preso. Recentemente, foi recrutado por Amanda Waller para fazer parte do Esquadrão Suicida, junto com o Capitão Bumerangue, Arlequina, Tubarão-Rei, Aranha Negra e outros supervilões que estavam à serviço do governo. Numa das missões do Esquadrão, a filha de Floyd foi raptada, estuprada e assassinada por um pedófilo, com quem mais tarde Floyd reencontraria e mataria. Provavelmente seu traço mais característico é o de querer morrer em grande estilo: ele não pre-



tende cometer suícidio, mas ele não se importa se vai morrer, desde que seja de uma maneira gloriósa.

O Pistoleiro tem uma enorme habilidade para lidar com armas de todos os tipos, sejam elas armas brancas (armas improvisadas com instrumentos que não eram, na essência, feitos para atacar alguém. Por exemplo, facas, machados e canivetes) e armas de fogo (armas feitas com o propósito de ferir alguém e que usam munição e pólvora, como revólver, espingarda, metralhadora e preferencialmente o fuzil de precisão). Ele também é um excelente lutador. Ele já tinha uma grande mira e já havia provado ser mortal com um fuzil de precisão, mas quando seu olho foi ferido, Floyd dá uma "caída" em sua carreira de mercenário, até receber um aparelho biônico que Lawton colocou no olho, melhorando sua mira. Assim, ele se tornou exímio na utilização de todas as armas, mas ainda tendo um carinho especial com o fuzil de precisão.

Pistoleiro [50N]

F1, H5, R3, A2, PdF9; 15 PVs, 15 PMs.

Kits: Pistoleiro, Franco-Atirador, Sniper.

Poderes Garantidos: Chuva de Disparos, Mira Fulminante, Tiro Longo; Golpe de Misericórdia, Posição Vantajosa; Equipamentos, Ataque Furtivo, Identidade Secreta e Marca Registrada.

Vantagens: Ataque Especial (Preciso, Longo), Inimigo (Batman), Tiro Múltiplo, Tiro Carregável, Equipamento 5, Contatos, Perito (Armas Brancas e Armas de Fogo.

Desvantagens: Má Fama (Criminoso).

Perícias: Crime, Esporte e Sobrevivência.

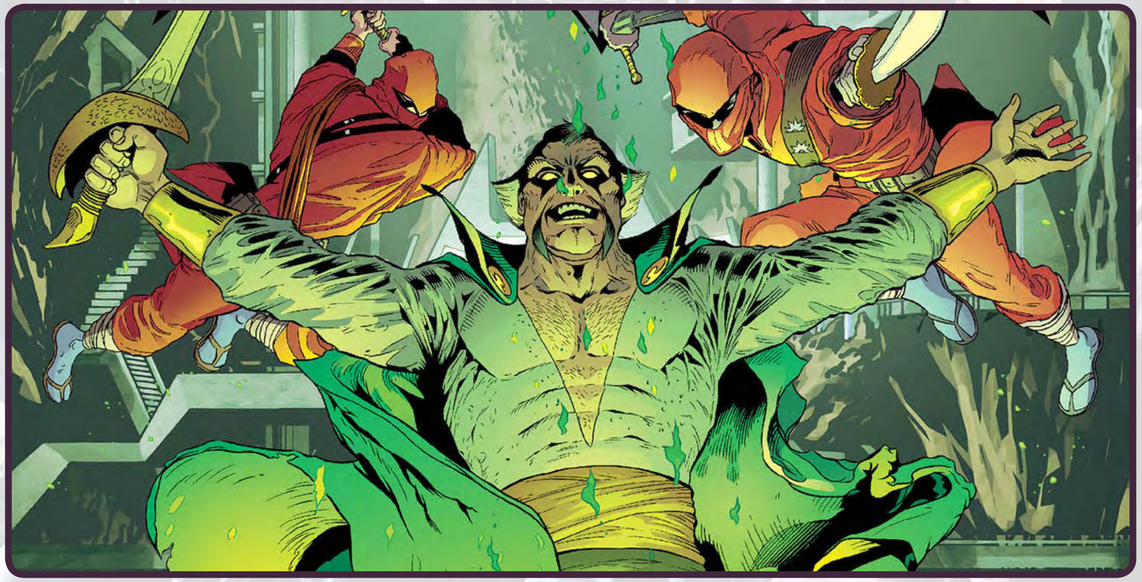
Equipamentos: 2x Armas de Punho (Fuzis de Assalto Automáticos); 1x Fuzil de Precisão; Olho Biônico (Visão Aguçada, Radar, Infravisão); Colete de Proteção.

GALERIA DE VILÕES: BATMAN

RA'S AL GHUL

Tem 700 anos de idade, nascido em uma tribo de nômades dos desertos da Arábia. Desde jovem era fascinado por ciências, mas por estar em uma tribo, não podia estudar direito. Isso o fez se mudar para a cidade, onde acabou por se tornar físico. Mais tarde se casou com o amor de sua vida, Sora. Então, uma coisa mudou a vida de Ras: ele encontrou um dos poços que o fariam viver por tantos anos, os poços de Lázaro. Quando um príncipe estava morrendo, Ra's foi chamado para ajudar. Sem saber que o na verdade o príncipe era um sádico, Ra's o colocou no poço, fazendo com que ele emergisse insano. Ele estrangulou Sora. O rei o culpou pelo que ocorreu com o filho e o sentenciou a ficar preso com o corpo de sua esposa. Quando saiu, Ra's era um novo homem.

Ele é líder da Liga das Sombras. É pai de Talia, um dos grandes amores da vida de Bruce Wayne (eles chegaram a ser casados) e, obviamente, avô de Damian. É pai de mais dois filhos, Dusan e Nyssa Raatko. Um eco terrorista perigoso, que



acredita que a humanidade estragou o mundo, e por isso precisa ser destruída. Mas Ra's gosta de Bruce, e o considera o único que merece ficar com sua filha.

Ra's Al Ghul [41N]

F2, H4, R5, A2, PdF2; 25 PVs, 25 PMs.

Kit: Ninja Moderno e Rei do Crime.

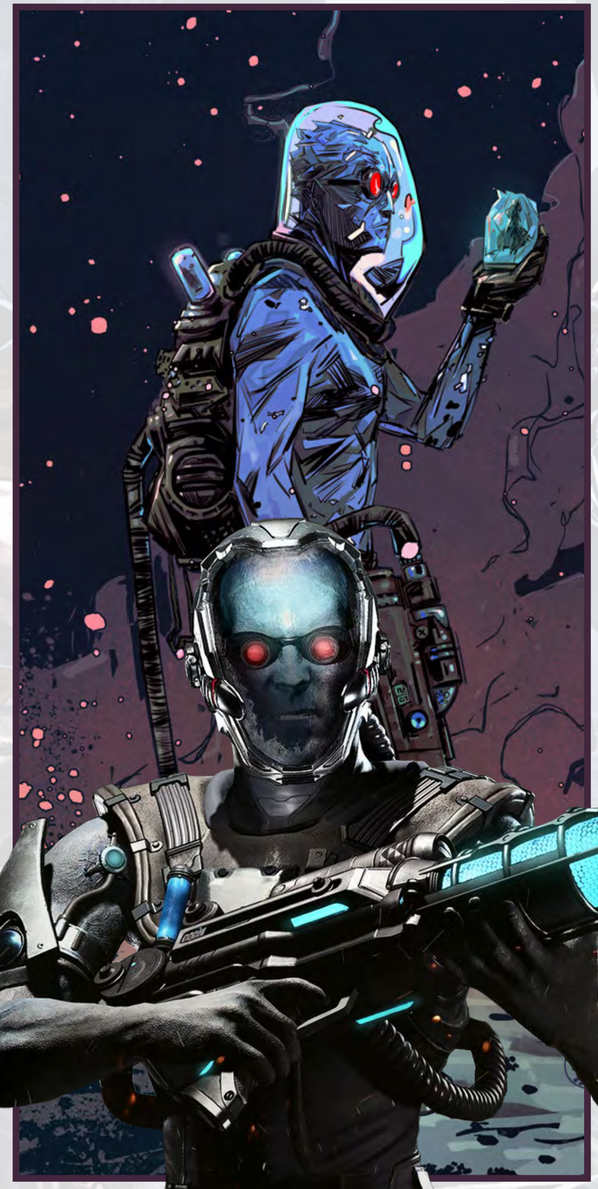
Poder Garantido: Movimento Ninja e Ninjutsu; Comandar Capangas, Domínio das Artes Marciais, Encantar Arma e Presença Aterradora.

Vantagens: Adaptador, Aliada (Tália), Imortal 2, Invisibilidade, Inimigo (Batman), Patrono (Liga das Sombras), Riqueza, Técnicas de Luta 6 (Agarrão, Ataque Oportuno, Bloqueio, Cabeçada, Cotovelada, Chute Baixo, Chute Circular, Chute Direto, Defesa Aprimorada, Desarmar, Direto, Voadora)..

Desvantagens: Má Fama (vilão e terrorista), Segredo 2 (poços de lázaro).

Perícias: Ciências, Crime, Esporte, Idiomas, lábia, artes marciais e arma brancas.

Equipamentos: Shurikens, Katana, Bombas de Fumaça.



SENHOR FRIO

Uma das grandes diferenças de Victor Fries e os outros vilões de Batman é que ele não é insano, seus planos geralmente são ponderados e movidos pelo amor. Isso faz com que ele raramente trabalhe com os outros malucos de Gotham. Desde pequeno, Victor era fascinado por congelar animais, uma forma de escapar de seu pai controlador. Mas seus pais, achando esse hobby estranho, o enviaram para um colégio interno. Lá, sofrendo por não ter amigos, ele conheceu Nora, com quem se casou mais tarde. A vida era muito boa para ele, um talentoso cientista que estudava criogenia, casado com o amor de sua vida. Até que o destino lhe pregou uma peça: Nora adquiriu uma doença sem cura. Fries utilizou os equipamentos da empresa que trabalhava, a Ferris Boyle, para deixar Nora em estado criogênico, até que encontrasse a cura. Mas o dono da empresa descobriu e planejou matar Victor. Esse ataque fez com que Senhor Frio jamais pudesse ficar em temperaturas acima de 0 graus, então Victor criou a roupa movida a cristais que o mantém sempre frio, e suas famosas armas que congelam.

Senhor Frio [29N]

F2, H3, R5, A2, PdF0, 25 PVs, 25 PMs.

Kit: Cientista Louco.

Poderes Garantidos: Esconderijo Secreto e Saída pela Direita.

Vantagens: Humano, Arena (Lugares Congelados), Equipamento 2 (Arma Congelante), Equipamentos 4 (Armadura Criogênica), Genialidade, Inimigo (Batman), Inventor, Invulnerabilidade (Frio/Gelo), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Ambiente Especial (Lugares Gelados), Má Fama (Supervilão), Devoção (Curar a doença de Nora), Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

Perícias: Ciências e Crime.

Equipamentos: Armadura Criogênica (Veja Abaixo); Arma Congelante (12 pts - PdF8 [Gelo], Ataque Especial [Paralisante e Preciso] e Bateria [Diamantes]).

ARMADURA CRIOGÊNICA (20N)

F4, H3, R5, A3, PdF0; 55 PVs, 55 PMs.

Vantagens: PVs Extras x3, PMs Extras x3, Armadura Extra (Corte, Perfuração e Eletricidade).

Desvantagens: Bateria (Diamantes), Ponto Fraco (Cúpula de Vidro que fica na parte da Cabeça).

SOLOMON GRUNDY

Frustrado com a vida, Senior Gold maltratava frequentemente a sua mulher e o seu filho Cyrus Gold. Mas provavelmente a forma mais cruel de tortura que Senior Gold tinha para com o seu filho era no seu aniversário. Todos os anos, quando Cyrus fazia anos, Senior o queimava e o enterra vivo, para que ele soubesse que a sua vida valia menos do que a terra que o cobria.

Cyrus foi maltratado durante anos e anos, até que um dia a sua mãe o decidiu abandoná-los, pois já não aguentava mais os abusos do seu pai.

Pouco depois, Cyrus decidiu seguir o seu pai até ao trabalho e ficou vendo o que ele fazia. Mas nesse dia algo horrível aconteceu, um dos con-



têineres das docas caiu sobre Senior Gold, o esmagando por completo.

Agora o pequeno Cyrus Gold estava completamente sozinho. Foi nesse momento que ele prometeu a si mesmo que um dia teria uma grande fortuna e que faria tudo o que fosse preciso para mudar a sua vida. Como seria de esperar as coisas continuaram sendo bastante difíceis para Cyrus. Ele continuava sendo espancado por outros moleques que viviam nas ruas e uma noite ele ficou muito perto da morte. Felizmente uma garota chamada Pearl o ajudou com os seus ferimentos. Momentos antes de os dois abandonarem as ruas, Cyrus foi abordado por um estranho que lhe prometeu fama e fortuna se ele lhe jurasse lealdade até o dia da sua morte. Cyrus não perdeu tempo e apertou a mão do estranho, fechando assim o acordo.

Cyrus se tornou rico e poderoso, e matou todos os homens que tinham maltratado a sua família quando ele ainda era uma criança. Numa ato de raiva, Cyrus encontrou a sua mãe, que o tinha abandonado, e acabou matando-a, mostrando deste jeito que se tinha transformado num monstro, como o seu pai. Cyrus Gold escondia os corpos das suas vítimas nas águas do Pântano da Matança. Uma noite enquanto ele se preparava para largar mais um corpo, um criminoso o seguiu. Os familiares deste misterioso criminoso tinham sido mortos por Cyrus Gold e ele estava procurando se vingar! O criminoso decide então atacar Cyrus que é apanhado completamente desprevenido. Sem qualquer tipo de hipótese de sobreviver ao ataque, Cyrus decide cometer suicídio, acabando assim por não respeitar o acordo que tinha feito com o misterioso homem que o abordou quando ele era apenas uma criança.

GALERIA DE VILÕES: BATMAN

O corpo de foi engolido pelas águas do pântano e permaneceu lá por 50 anos. Mergulhado nas águas lodosas por meio século, Cyrus Gold ressuscitou, mas não como um homem! Ele foi reanimado pelas misteriosas águas do pântano, mas ele não se lembrava da sua vida passada e o seu intelecto já não era o mesmo, assim como a sua aparência física. Confuso, esta nova criatura se deslocou até à povoação mais próxima, tendo entrado numa espécie de casa para os mendigos. Lá três homens lhe perguntaram quem ele era, o monstro que tinha acabado de nascer respondeu que não sabia e que apenas se lembrava que tinha nascido numa segunda-feira.

Os vagabundos riram e declamaram o poema da vida e da morte de um tal de Solomon Grundy... Foi aí que o monstro sorriu e disse que daí em diante o seu nome seria Solomon Grundy!

Solomon Grundy [56S]

F16, H3, R10, A12, PdF0; 140 PVs, 50 PMs.

Kit: Titânico.

Poderes Garantidos: Esmagar, Força Extraordinária e Onda de Choque.

Vantagens: Zumbi; Ataque Especial II (F; Poderoso e Perigoso), Armadura Extra (Corte e Perfuração), Inimigo (Batman), Regeneração, Salto, PVs Extra x5, Vigoroso.

Desvantagens: Amnésia, Fúria, Inculto, Má Fama (Criminoso), Monstruoso.

FAMÍLIAS DE GANGSTERS

Gotham não seria uma cidade perigosa se não houvesse os criminosos organizados. E claro, existem as famílias que controlam o crime. As Ficha de cada Gangster fica a cargo do mestre, geralmente eles possuem 10 Pontos para os Líderes e 8 Pontos para os Capangas. Todos os países que possuem máfias famosas tem representantes em Gotham, um prato cheio para os fãs de gângster. São elas:

• **Cosa Nostra (Sicilianos)** – Primeiro liderada pelos Bertinelli, Depois Tomasso e Galante.

• **Família Beretti –** Liderados por Angelo Beretti.

• **Família Bertinelli** – Uma das mais famosas famílias de Gotham.

• **Família Cassamento** – Liderada por Santo Cassamento.

• **Família Galante –** Controla o leste de Gotham.

• **Família Inzerillo** – liderada por Enrico Inzerillo.

• **Família Dimitrov (Russos) –** Comandada por Yuri Dimitrov, que parece estar sempre em Guerra com os Maroni.

• **Família Falcone (Italianos)** – Comandados por Carmine "The Roman" Falcone, que dominava o crime em Gotham antes dos mascarados chegarem. Foi assassinado por Duas Caras, e sua filha Sofia Gigante assumiu. Quando ela morreu, a família perdeu grande parte de suas posses. Depois de

muito tempo no limbo, Mario Falcone, o último dos filhos vivos, resolveu assumir o lugar da família do crime de Gotham.

• **Família Ibanescu (Romenos) –** Liderados por Dragos Ibanescu, não são muito grandes, mas estão envolvidos com lutas de animais, tráfico humano e prostituição. Operam do lado leste.

• **Família Maroni –** Liderados por Luigi "Big Lou" Maroni e depois por seu filho, Sal Maroni. Foi responsável por quem o Duas Caras é hoje, e foi morto na cadeia pelo Assassino do Feriado.

• **Império de Moxon –** do Lew Moxon, um vasto império do crime até sua morte.

• **Odessa Mob (Ucranianos) –** Vendedores de armas,primeiramente liderados por Vasily Kosov e depois Alexandra Kosov.

• **Família Riley (Irlandeses) –** A família de Peyton Riley, a segunda Ventriloquista. O líder era Sean Riley, morto talvez por Johnny Sabatino.

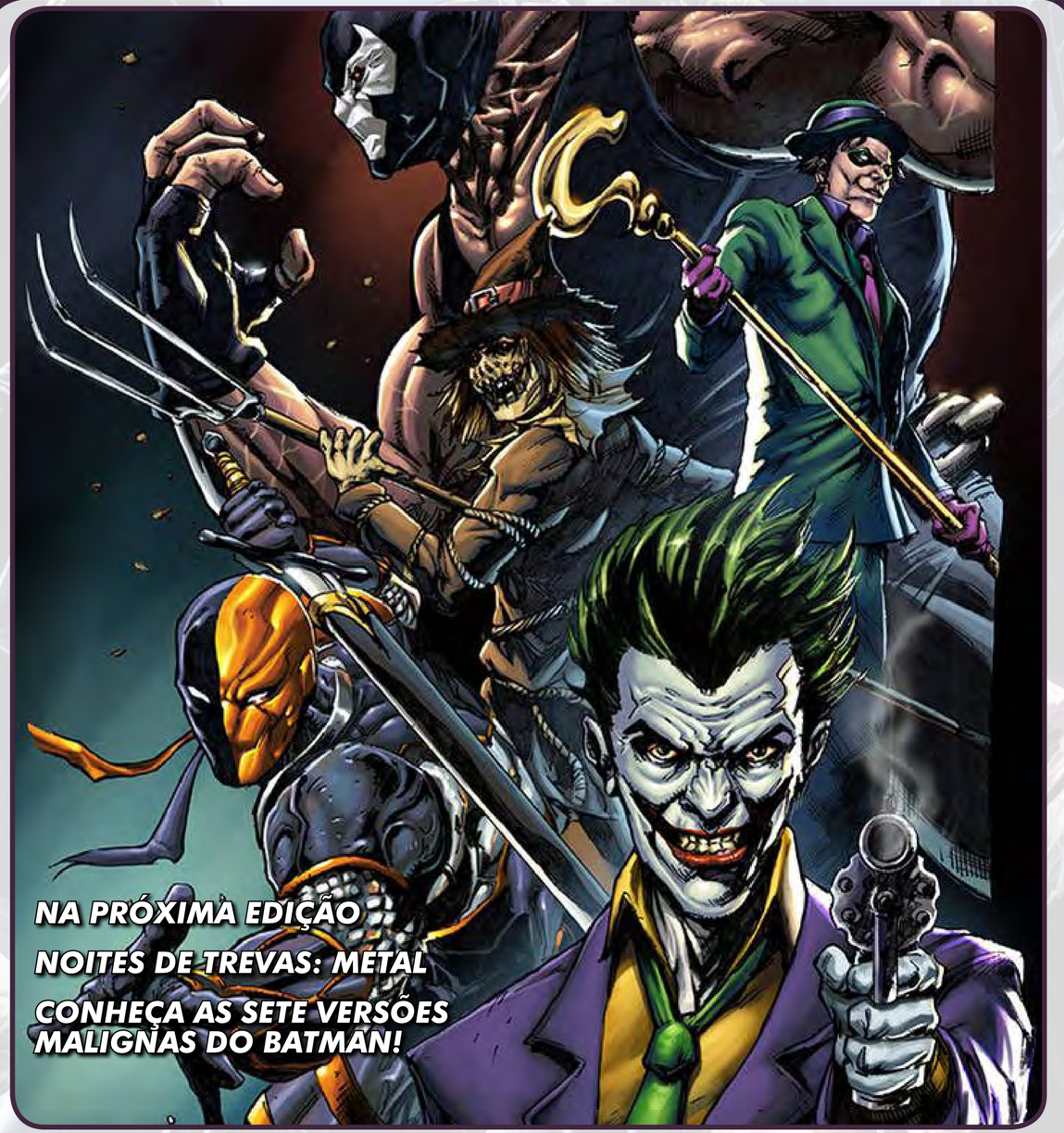
• **Família Sabatino (Italianos) –** A primeira família criminosa de Gotham. Johnny Sabatino casou com Peyton Riley como sinal de paz entre Italianos e Irlandeses. Mas o casamento era sem amor, e ele tentou assassiná-la. Peyton, depois que encontrou Scarface, voltou para vingança, mas os dois caíram na água e nunca mais foram vistos.

• **Yakuza:** A Yakuza de Gotham é liderada por Akahara.

ANTONIO CARLOS DAIMON



GALERIA DE VILÕES: BATMAN




GERAÇÃO
ALPHA
sigue.com.br/geracao-alpha | /GeralphaRPG | @GeralphaRPG



CIDADE DO IMPOSSÍVEL

Ilustrações: Matheus Nankinman

Adaptação para 3D&T Alpha: Henrique "Morcego" Santos

Era uma vez uma cidade. Mas não qualquer cidade...

Imagine a maior de todas, uma megalópole cujos arranha-céus infinitos despontam em meio a estrelas de tons impossíveis, cujas silhuetas arquitetônicas não existem, feita de uma beleza mais reluzente que a Asgard dos Aesir, erguida sobre monólitos mais ancestrais que Atlantis dos primeiros homens. Uma Urbe Onírica que existia muito antes dos pálidos pontos planetários se espalharem pelo firmamento como um pólen que flutua inerte...

Pois lá foi sonhado, há muito tempo, tudo o que o todo iria se tornar. Lá é onde o primeiro som foi composto, onde a primeira luz foi acesa, onde a primeira história foi escrita.

Concebe viver neste paraíso sideral? Viver em meio aos que nunca foram imaginados e que tudo imaginam, um lugar muito além do cosmo e da concha que nos cerca? Imagino que não...Ninguém mais consegue conceber.

Há uma eternidade, ou um sonho atrás, a Cidade do Impossível fora atacada por uma força débil tão antiga quanto, uma "ausência", uma catástrofe. As estrelas se apagaram, os arranha-céus tombaram, as ruas douradas não existiam mais e, igualmente, seus habitantes."

- Matheus Ferreira de Jesus, Nankinman

O QUE SÃO OS HABITANTES DA CIDADE DO IMPOSSÍVEL?

Habitantes da Cidade do Impossível são compostos por uma estranha propriedade fluida não-quantificável capaz de quebrar e perverter as Leis da Física. Tal matéria singular proveniente de sua exótica e transcendental dimensão de origem recebe o nome deveras explicativo de "Impossibilidade". Essa composição molecular volátil permite que os habitantes possam realizar feitos notáveis limitados essencialmente pela imaginação e proporção, dado que o distanciamento de sua terra natal limita consideravelmente a extensão de suas habilidades que em maioria são ligadas à distorção da realidade ou de si mesmos, podendo inclusive mudar de forma, assumindo outras identidades.

Os habitantes da Cidade do Impossível são entidades de poder imensurável dentro do entendimento humano. Assim como as entidades cósmicas lovecraftianas e seres cósmicos das histórias em quadrinhos como os Perpétuos da DC, os Celestiais da Marvel Comics e tantos outros. De acordo com as informações já descritas, a Cidade do Impossível era um paraíso cósmico que abrigava esta raça de seres superpoderosos, mas que foi devastada por um evento apocalíptico conhecido apenas como "o nada". Ao final da devastação, apenas oito antigos habitantes sobreviveram, detalhados mais à frente.

Enquanto alguns deles se refugiaram na Terra, outros se encontram vagando no espaço sideral, buscando reerguer a Cidade do Impossível ou ao menos encontrar informações que os auxiliem a reerguer a Cidade após descobrirem como vencer o nada. Em breve, a Terra será o próximo mundo vitimado pelo nada, a não ser que os sobreviventes da Cidade do Impossível consigam intervir.

CIDADE DO IMPOSSÍVEL



COMO JOGAR NA ESCALA MUGEN?

Como explicado no Manual do Defensor, não é possível estar permanentemente nesta escala. O mesmo ocorre com os habitantes da Cidade do Impossível, a não ser por um importante detalhe: cada uma destas entidades é permanentemente infinita em uma gama de habilidades ligadas a seu Superkit. Para todos os outros efeitos não ligados diretamente a seu Superkit, ele estará automaticamente na escala Kami+, 10.000 vezes mais poderosos que qualquer ser da escala Ningen (a escala dos seres humanos e da maioria dos personagens). A quantidade de pontos de personagem se mantém a mesma no início de uma campanha Super (20 pontos iniciais, até -7 pontos em desvantagens), apenas lembrando que os números serão equivalentes à escala Kami+.

VANTAGEM ÚNICA

IMPOSSÍVEL (Especial)

Exigência: Escala Kami+

Vantagens: Equilíbrio de Energias, Forma Alternativa (humano comum), Imortal III, Movimento Especial I (Constância, Sem Rastros, Viagem Espacial), Regeneração, Sentidos Especiais II, Teleporte, Voo.

Desvantagens: Monstruoso.

Uma limitação que envolve os habitantes da Cidade do Impossível é que eles não podem comprar as vantagens Pontos de Magia Extras nem Pontos de Vida Extras. Todo Impossível precisa adquirir um dos cinco Superkits (explicados mais abaixo), cujo custo já está considerado nesta Vantagem Única.

CIDADE DO IMPOSSÍVEL



Existem cinco Superkits que definem a existência de um Impossível, cada um deles fornecendo benefícios e limitações ao personagem. Ao selecionar um Superkit, o personagem receberá um dos três poderes especiais gratuitamente, mas os outros dois poderes especiais terão custo de 2 ponto de personagem cada.

CÓSMICO

O poder bruto nas forças físicas primordiais do Universo forma sua existência. Em vez de apenas músculos de fibras celulares, o personagem pode ter ondas gravitacionais pulsando energias constantes. Choques eletromagnéticos se combinam a ininterruptas explosões de plasma em seu interior, enquanto a radiação de tais reações quânticas sai por seus poros e em sua respiração. O personagem possui valor Infinito em Força, Armadura ou Poder de Fogo, a critério do Mestre. Poderes especiais:

Corpo de Energia: Dano por Força e Poder de Fogo poderá ser de qualquer dano por energia (Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico) e ganha a vantagem Energia Extra I automaticamente. Caso já tenha Energia Extra I, a vantagem evolui para Energia Extra II. Caso já tenha Energia Extra II, o custo para ativar essa vantagem se torna 1 PM em vez de 2 PMs.

Aura de Energia: Adquire a vantagem Toque de Energia, podendo ativá-la para qualquer dano por energia (Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico). Caso já tenha a vantagem Toque de Energia, cada PM gasto na ativação passará a adicionar +2d em vez de +1d para aquela energia específica.

Sentido Cósmico: Enxerga a realidade através das interações quânticas. Adquire automaticamente a especialização Cosmos, da perícia Poiesis (veja abaixo). Caso já tenha esta especialização, passa a ter um bônus de H+2 em todos os testes envolvendo Cosmos.

PSÍQUICO

A consciência de todos os seres vivos está unida por uma rede quântica que resume todo o pensamento em uma única mente cósmica. Pensamentos se dão através de reações neuroquímicas que seu personagem consome como se fosse oxigênio para os animais. Seu personagem acessa o conhecimento do Universo com um simples ato de respirar, recebendo da luz das estrelas, do calor da pele, da queda de uma folha, todo o conhecimento de que necessita. O personagem possui Habilidade Infinita quando estiver utilizando vantagens e magias ligadas ao poder da mente, a critério do Mestre. Poderes especiais:

Sorvedouro Psíquico: O personagem adquire as vantagens Paralisia e Telepatia automaticamente. Caso já tenha qualquer uma das vantagens, o custo para ativar essa vantagem se torna 1 PM em vez de 2 PMs.

Receptáculo: O personagem adquire as vantagens Genialidade e Memória Expandida automaticamente. Caso já tenha Genialidade, o bônus passa a ser de H+5 em vez de H+2. Caso já tenha Memória Expandida, seu personagem poderá manter até três perícias ao mesmo tempo em vez de apenas uma.

Sentido Psiônico: Enxerga a realidade através das interações psíquicas. Adquire automaticamente a especialização Consciência, da perícia Poiesis (veja abaixo). Caso já tenha esta especialização, passa a ter um bônus de H+2 em todos os testes envolvendo Consciência.

Ecossistêmico

O personagem não está apenas vivo: o personagem É VIDA. A energia vital do ambiente flui através dele, como se a fertilidade do solo, das plantas, das águas, dos animais e do próprio ar emanasse dele. Em sua presença, o conceito de saúde se torna tão absoluto quanto o conceito de existir. O personagem possui Magia Infinita (característica dos Deuses Maiores, vista em Tormenta Alpha) quando estiver utilizando magias ligadas a cura e invocação de criaturas, a critério do Mestre. Poderes especiais:

Chamado da Natureza: O personagem adquire a vantagem Grunts! automaticamente, na forma de turbas de animais diversos (talvez até pequenos humanoides). Caso já tenha Grunts!, para cada PM gasto, o personagem convocará 2d de criaturas de 2 pontos e até -2 pontos em desvantagens, ou 1d de criaturas de 5 pontos e até -3 pontos em desvantagens.

Fluxo Vital: O personagem adquire a vantagem Cura automaticamente. Caso já tenha a vantagem, os efeitos são melhorados: 1 PM para curar 2d PVs, 1 PM para anular qualquer resultado 6 em um Teste de Morte, 3 PMs para dar nova oportunidade de teste de resistência contra efeito prejudicial.

Sentido Ecossistêmico: Enxerga a realidade através das interações ecossistêmicas. Adquire automaticamente a especialização Vida, da perícia Poiesis (veja abaixo). Caso já tenha esta especialização, passa a ter um bônus de H+2 em todos os testes envolvendo Vida.

Dimensional

A realidade conhecida é percebida pela maioria das criaturas como um espaço tridimensional onde se realizam todos os fenômenos desde a escala subatômica até a macrocósmica. No entanto, a quarta dimensão (do tempo) e a quinta dimensão (da imaginação e das possibilidades) também existem e podem ser acessadas pelos habitantes da Cidade do Impossível que possuem este Superkit. O personagem possui Habilidade Infinita



quando estiver utilizando vantagens e magias ligadas a movimentação, a critério do Mestre. Poderes especiais:

Sair de Fase: O personagem adquire as vantagens Invisibilidade e Incorpóreo automaticamente. Caso já tenha Invisibilidade, o custo se mantém 1 PM para ativar, mas se sustenta sem custo algum. Caso já tenha Incorpóreo, seu personagem continuará imune a dano físico e energético, mas ele mesmo poderá causar dano como se não estivesse incorpóreo.

Cronoporte: O personagem é capaz de se locomover pela quarta dimensão com a mesma facilidade com que se desloca tridimensionalmente. Ele pode voltar até uma rodada no tempo (podendo, talvez, fazer um novo teste ou uma nova ação), ou até um número de rodadas igual à sua Habilidade em direção ao futuro (enquanto tal rodada não chega, o personagem deixa de existir para todos os efeitos). Cronoporte gasta 1 PM e é o mesmo que mover-se. Você pode cronoportar-se e agir na mesma rodada. Se também tiver Aceleração, você pode cronoportar-se duas vezes na mesma rodada.

Sentido Multidimensional: Enxerga a realidade através das interações dimensionais. Adquire automaticamente a especialização Dimensionalidade, da perícia Poiesis (veja abaixo). Caso já tenha esta especialização, passa a ter um bônus de H+2 em todos os testes envolvendo Dimensionalidade.

CIDADE DO IMPOSSÍVEL

Metafísico

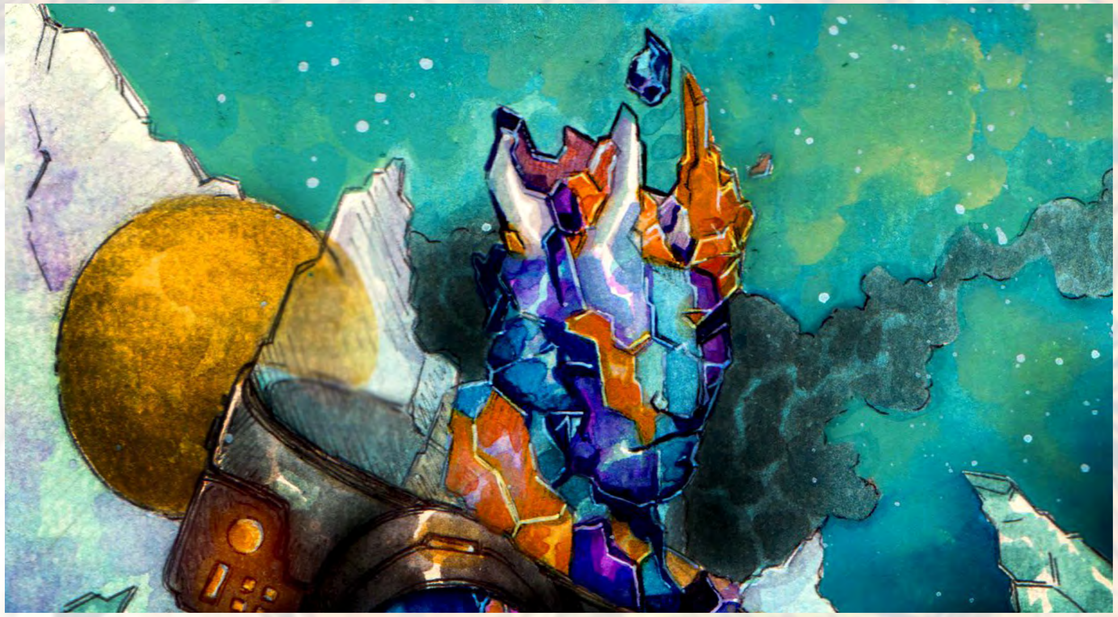
A ciência humana já foi capaz de descobrir diversas partículas subatômicas, fenômenos cósmicos e já compreende boa parte de questões complexas sobre a dimensionalidade do Universo, o que é a vida e a consciência dos seres. Porém, certos conceitos ainda se mantém sem explicação suficiente, ficando relegados apenas às crenças pessoais. O Impossível do Superkit Metafísico não apenas identifica tais conceitos, como também os manipula como partículas e forças cósmicas como qualquer outra. O personagem possui Magia Infinita (característica dos Deuses Maiores, vista em Tormenta Alpha) quando estiver utilizando vantagens e magias ligadas ao controle da magia, de espíritos e criaturas extraplanares, a critério do Mestre.

Poderes especiais:

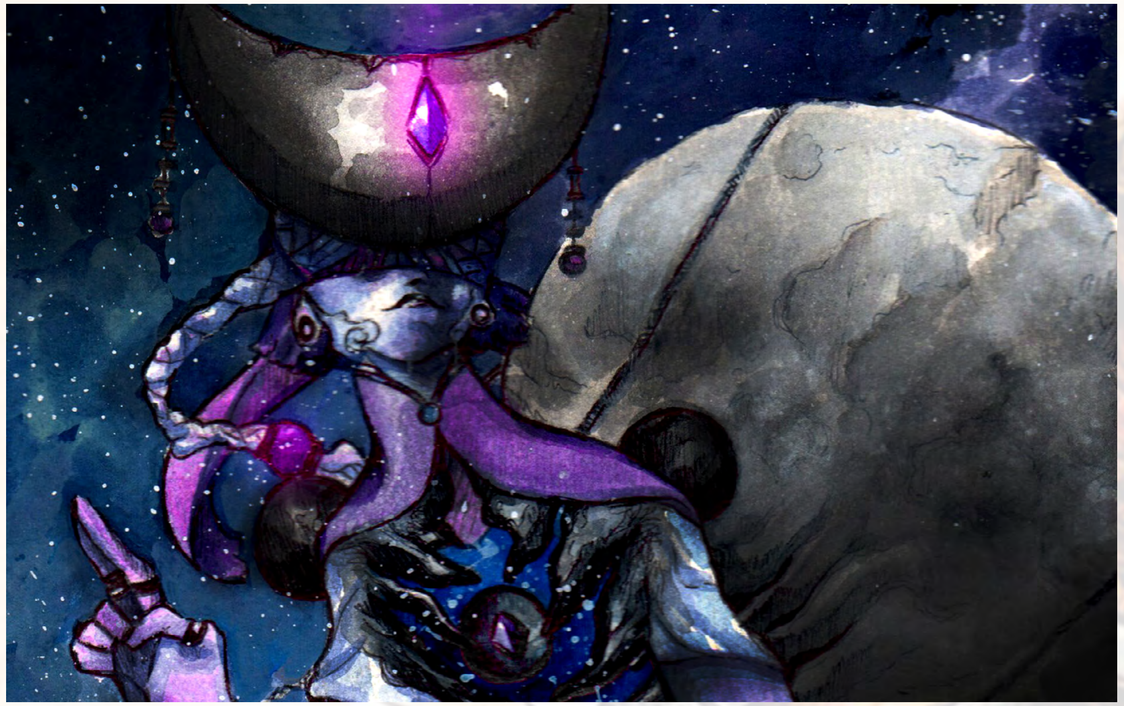
Sabedoria Xamânica: O personagem adquire a vantagem Xamã automaticamente. Caso já tenha esta vantagem, pode gastar 5 PMs e gerar o efeito de que, quando causar dano, além de perder Pontos de Vida, a vítima também perderá Pontos de Magia na mesma quantidade.

Eldritch: O personagem pode comprar a vantagem Arcano por 2 pontos em vez de 4 pontos. Caso já tenha a vantagem Arcano, poderá comprar a vantagem Magia Extrema por 1 ponto em vez de 3 pontos. Caso também já tenha Magia Extrema, o custo para os efeitos x10 deixa de ser o dobro dos PMs.

Sentido Metafísico: Enxerga a realidade através das interações metafísicas. Adquire automaticamente a especialização Metafísica, da perícia Poiesis (veja abaixo). Caso já tenha esta especialização, passa a ter um bônus de H+2 em todos os testes envolvendo Metafísica.



CIDADE DO IMPOSSÍVEL



VANTAGENS

Habitantes da Cidade do Impossível têm acesso às vantagens e desvantagens do Manual Alpha Básico, do Manual do Defensor e de Tormenta 3D&T. Para refletir a natureza épica destas entidades, existem outras vantagens que apenas eles podem comprar:

Área de Batalha Impossível

(5 pontos)

O funcionamento é muito semelhante à Área de Batalha, mas permite que o Impossível transporte seus inimigos consigo para as ruínas da própria Cidade do Impossível, onde ele se torna muito mais poderoso, escolhendo um dos três efeitos abaixo:

• **Habilidade e Armadura em escala Mugen.** Além disso, você pode usar Ataques Especiais que tenha sem gastar PMs.

• **Força OU Poder de Fogo em escala Mugen, Armadura em escala Mugen.**

Você pode lançar suas magias com um terço do custo normal em PMs.

Note que, caso o oponente seja também um Impossível, ele também será beneficiado, escolhendo um dos três efeitos acima para si mesmo! A ativação da Área de Batalha Impossível custa 5 PMs. Mantê-la custa 5 PMs por turno, e você pode mantê-la por um número máximo de turnos igual à sua Habilidade.

Armadura Extra

(5-8 pontos)

Habitantes da Cidade do Impossível podem comprar Armadura Extra, diferentemente dos personagens comuns. O custo é:

• 5 pontos para algum dano por energia (Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico)

• 6 pontos para algum dano físico (Corte, Perfuração, Esmagamento)

• 7 pontos para Magia

• 8 pontos para Força ou Poder de Fogo.

Magia Impossível

(7 pontos)

A habilidade suprema dos habitantes da Cidade do Impossível em manipular sua própria substância (a Impossibilidade) para realizar efeitos impossíveis através de seu conhecimento sobre o Universo. Apenas com a vantagem Magia Impossível o personagem poderá realizar os feitiços que alteram a própria realidade, de modo que todos os feitiços já conhecidos (contidos no Manual 3D&T Alpha e Manual da Magia) poderão ser realizados. No entanto, apenas com a perícia Poiesis (explicada abaixo) ou suas especializações é que os efeitos realmente épicos poderão ser realizados.

Sobre Perícias, todas elas continuam as mesmas já conhecidas quando os personagens se encontram atuando entre os seres humanos na Terra. No entanto, existe uma perícia que apenas habitantes da Cidade do Impossível podem possuir:

POIESIS (2 pontos)

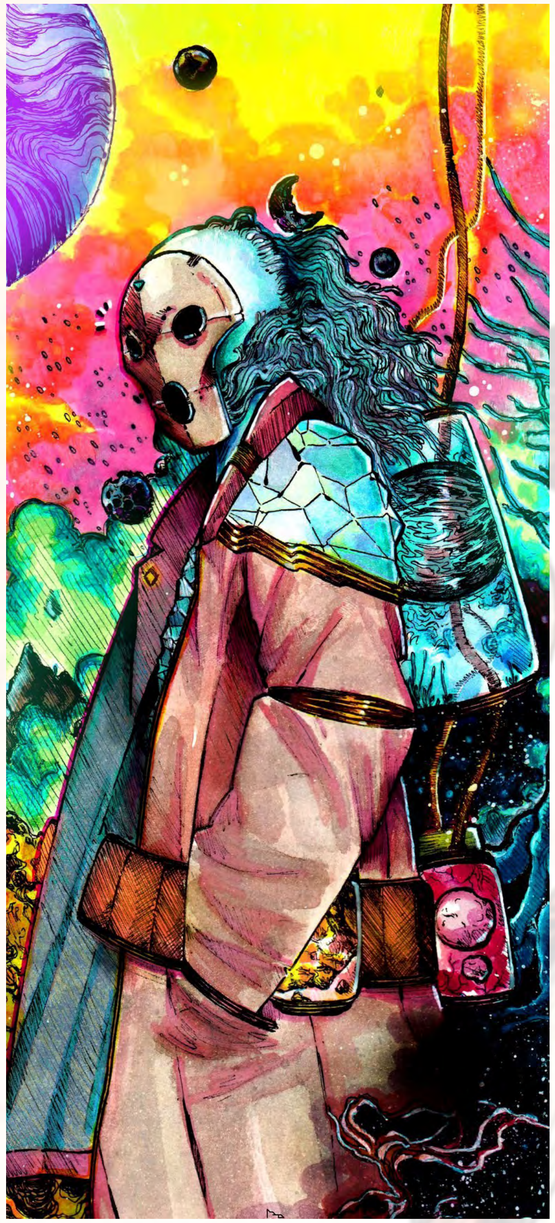
Com esta perícia, o personagem é capaz de tornar realista um sonho, uma ideia. É importante ressaltar que o personagem não cria nada, ele apenas é capaz de gerar a lógica para que algo seja possível através de seus outros poderes. Sem a Poiesis, o Impossível não consegue imaginar o que está fora do pensamento humano, portanto, não tem a capacidade de usar seus poderes como usava antes na Cidade do Impossível. As Especializações derivadas desta perícia são:

Cosmos. Ao entender como funcionam as leis da Física, o Impossível consegue imaginar como distorcer temporariamente tais leis.

Consciência. O Impossível é capaz de entender de onde vem a consciência que acompanha os seres vivos, compreendendo então como criar consciências.

Vida. Os compostos químicos, reações bioquímicas e estruturas que geram todos os tipos de seres vivos existentes e não-existentes podem ser compreendidos e simulados pelos poderes do Impossível.

Dimensionalidade. O Impossível não apenas compreende a natureza tetradimensional em que os seres humanos vivem, mas também sabem como manipular estas dimensões, assim como a quinta dimensão – considerada a dimensão das possibilidades.



Metafísica. O entendimento das forças sobrenaturais e transcendentais que apenas a fé e a imaginação humanas conseguem produzir faz parte desta especialização, de maneira que o Impossível consegue modificar as regras da Magia, da existência dos deuses, as leis cármicas de destino e renascimento etc.

MAGIA IMPOSSÍVEL

As magias mais poderosas conhecidas podem ser realizadas bastando ter a energia necessária (PMs) e o conhecimento original (Magia Branca, Magia Negra ou Magia Elemental). Porém, a Magia Impossível faz exatamente o que seu nome indica: onde Magos se mostravam limitados, os Impossíveis tornam real. Sua limitação está na Perícia Poiesis, cujo entendimento lhes permite voltar ao nível de poder ilimitado que a Cidade do Impossível proporcionava a seus habitantes. Para cada especialização que o Impossível conhece, há duas magias impossíveis que ele saberá realizar. Ou seja, quem possui a Perícia Poiesis inteira já começa com dez magias impossíveis. As possibilidades de magias estão abaixo, por especialização:

Cosmos: Cataclisma, Conversão Energética, Dualidade Onda-Partícula, Estado Físico da Matéria, Transmutação Molecular

Consciência: Animar o Inanimado, Enteogenia, Mente Coletiva, Neurocinese, Sexto Sentido

Vida: Escala Evolutiva Induzida, Geração Espontânea, Mineralização, Redefinir Vida, Vitacinese

Dimensionalidade: Cronocinese, Dobra Tridimensional, Indução Pentadimensional, Rajada Cronal, Singularidade

Metafísica: Elementalismo Bizarro, Inexistência, Reescrever o Destino, Transmigração, Zeitgeist

As magias impossíveis são muito mais conceituais do que mecânicas, o que significa que muitos efeitos dependerão da imaginação do jogador e do Mestre sobre os efeitos práticos da magia realizada.

Animar o Inanimado

Especialização: Consciência

Custo: 20, 30, 40 ou 50 PMs

Alcance: visão; **Duração**: sustentável

Um objeto inanimado adquire a capacidade de pensar com o intelecto semelhante ao de um anfíbio, réptil ou ave. No entanto, o ganho de consciência não dá ao objeto a capacidade de se comunicar, se mover ou ter os cinco sentidos – por 20 PMs, apenas o tato é automaticamente despertado. Por 30 PMs, o objeto adquire também audição e uma maneira de emitir sons para se comunicar, atingindo o intelecto de uma criança humana (mas não a personalidade de uma criança). Por 40 PMs, o objeto adquire também olfato, paladar e a capacidade de se locomover lentamente sem afetar sua estrutura. Por 50 PMs, o objeto tem os 5 sentidos, o intelecto atinge o de um jovem adulto e sua locomoção é equivalente à de um humano caminhando.

Cataclisma

Especialização: Cosmos

Custo: 20-100 PMs

Alcance: visão; Duração: sustentável

Toda a região que o Impossível está enxergando é acometido por um cataclisma advindo de uma brusca ruptura na estabilidade física. Pode ser uma nevasca glacial, uma súbita erupção magmática, um terremoto, uma tempestade de areia, um tsunami, uma chuva de meteoros, uma tempestade cósmica, uma implosão estelar etc. Para cada 20 PMs gastos, os efeitos devastadores causam 5d em todos os seres e objetos na área.

Conversão Energética

Especialização: Cosmos

Custo: 75 ou 100 PMs

Alcance: visão; Duração: instantânea

Uma magia impossível extremamente perigosa, em que uma quantidade de matéria equivalente à H do Impossível x2 kg tem sua estrutura atômica fissurada e inteiramente transformada em energia pura, em uma explosão apocalíptica: para cada 20 kg convertidos em energia, 5d são causados em uma área com raio de 20 m. A área de devastação aumenta 50% para cada 20 kg além dos iniciais. A conversão para energia custa 100 PMs.

Já a conversão oposta custa 75 PVs e transforma a energia ambiente em matéria, geralmente gases como Hélio, Hidrogênio e Oxigênio, liberados no ar. A quantidade de energia convertida é equivalente à H do Impossível/10 x1d de dano que seria causado – cada 1d convertido em matéria se transforma em 200g dos elementos mencionados, liberados no ar. A critério do mestre, condições de temperatura e pressão na área podem influenciar a energia a se converter em alguma matéria diferente, inclusive em estado líquido ou sólido.

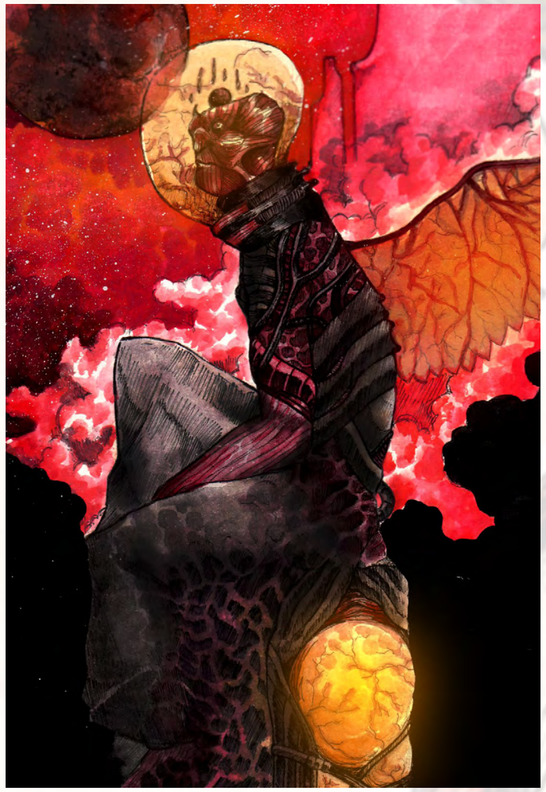
Cronocinese

Especialização: Dimensionalidade

Custo: 50 PMs

Alcance: visão; **Duração**: sustentável

O Impossível consegue acelerar ou desacelerar o tempo, manipulando a quarta dimensão. Uma quantidade de criaturas equivalente à sua Habilidade pode ser afetada ao mesmo tempo. Cada criatura pode ganhar uma quantidade de ações extras igual a até a Habilidade/10 do Impossível (ou seja, um Impossível com Habilidade 20 garante até 2 ações extras às criaturas escolhidas), ou realizar apenas uma ação e um movimento dentro de uma quantidade de rodadas igual a até a Habilidade/10 do Impossível (um Impossível com Habilidade 30 pode impor a uma criatura realizar uma ação e um movimento dentro de um período de até 3 rodadas).



Dobra Tridimensional

Especialização: Dimensionalidade

Custo: 30 PMs

Alcance: visão; Duração: sustentável

As três dimensões do mundo físico podem ser distorcidas pelo Impossível, de maneira a encurtar ou alongar distâncias em um número de metros igual à Habilidade do Impossível – aproximando ou distanciando objetos. Por ser tridimensional, a alteração também se dá no nível vertical, encurtando ou alongando alturas e profundidades na mesma proporção já mencionada.

Dualidade Onda-Partícula

Especialização: Cosmos

Custo: 100 PMs

Alcance: visão; **Duração**: instantânea

Uma magia extremamente perigosa inclusive para o próprio Impossível, um volume de até 1m2 x Habilidade do Impossível em partículas (considerando todas as que formam a matéria e a energia como prótons, nêutrons, elétrons, fótons, múons, taus, glúons etc.) tem seu estado alterado para ondas. O efeito disso é a geração automática de vácuo na área (uma vez que as ondas não têm massa) com um poder de sucção monstruoso (Força = volume em m2 transformados em ondas x 10), junto ao perigoso efeito derivado das ondas eletromagnéticas formadas (que causam dano equivalente ao volume em m2 transformados em ondas x 2d).

O efeito contrário é também possível, onde um volume de até 1m2 x Habilidade do Impossível em ondas (tanto eletromagnéticas como mecânicas) tem seu estado alterado para partículas. Devido à geração súbita de energia e matéria na área, o poder de repulsão é equivalente (Força = volume em m2 transformados em partículas x 10), assim como o dano pelos mais diferentes tipos de energia simultaneamente (dano equivalente ao volume em m2 transformados em partículas x 2d).

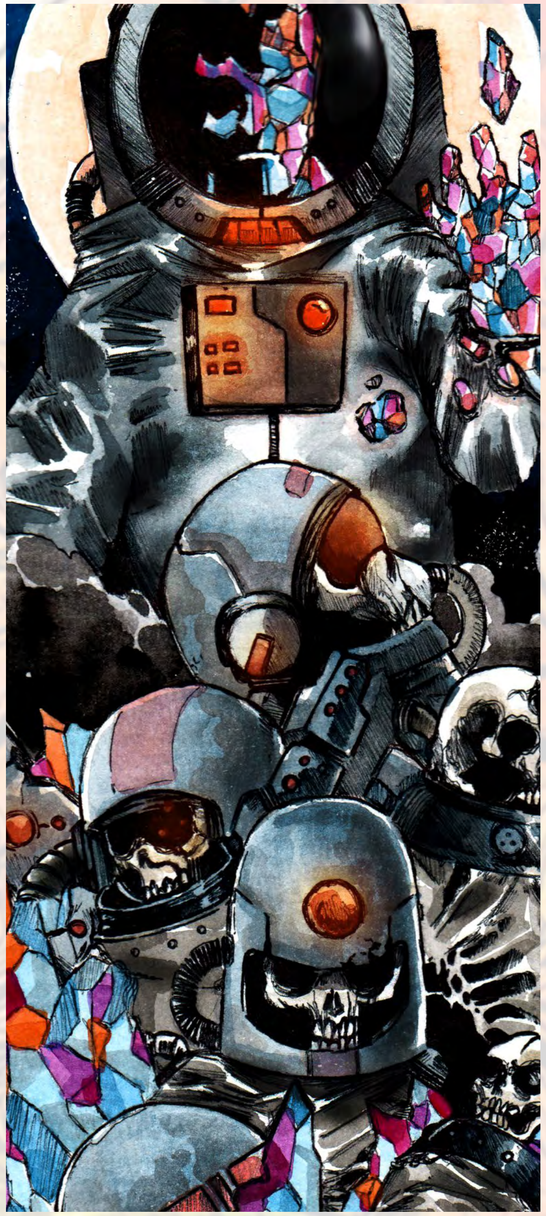
Elementalismo Bizarro

Especialização: Metafísica

Custo: 40 ou 80 PMs

Alcance: visão; **Duração**: sustentável

Enquanto esta magia estiver em efeito, o Impossível simplesmente distorce as leis metafísicas sobre a oposição e complemento dos elementos. Na versão de 40 PMs, o antagonismo entre certos elementos simplesmente deixa de existir (Fogo x Água, Ar x Terra, Luz x Trevas), permitindo que se combinem (por exemplo, criando Elementais, Criaturas Mágicas etc.), ou que suas combinações gerem efeitos novos (por exemplo, em vez de Água e Terra se tornarem Lama, poderia ser criado um novo elemento secundário chamado Hidropedra). Já na versão de 80 PMs, um elemento pode ser "negado" e tornado inacessível (todas as magias ligadas ao elemento não podem ser feitas, Kits, poderes, Elementais e Criaturas Mágicas desaparecem), ou um elemento novo



CIDADE DO IMPOSSÍVEL

surge (à mercê da imaginação do jogador e permissão do Mestre), como Madeira, Metal, Gelo, Éter, Doce, Gosma, Ossos, Areia etc. Nesta versão mais cara, pode-se também substituir um elemento existente por outro inexistente.

Enteogenia

Especialização: Consciência.

Custo: 20 PMs.

Alcance: visão; **Duração**: sustentável.

O Impossível pode afetar uma quantidade de indivíduos igual à sua Habilidade/10, que têm sua consciência transcendida através de uma experiência enteógena, isto é, sublimando seu pensamento ao ponto máximo. Com isso, qualquer teste de perícia ou magia ligada a pensamento terá acerto crítico enquanto o indivíduo estiver em estado enteógeno. Além disso, toda e qualquer motivação considerada "fraca ou limitada" força os indivíduos a desistirem das próximas ações – entre as motivações existem o egoísmo, ciúmes, vingança, medo, paixão carnal. Enquanto a magia estiver sob efeito, todas as Insanidades deixam de existir, retornando quando a magia cessa.

Escala Evolutiva Induzida

Especialização: Vida.

Custo: 10-100 PMs

Alcance: visão; **Duração**: instantânea

O Impossível é capaz de acelerar para a evolução ou involução de uma criatura que possua código genético ou outra característica que permita que sua espécie evolua através das gerações e tempo, dentro de certas condições estipuladas pelo próprio Impossível. Cada 10 PMs utilizados fornecem 1 ponto de personagem, ou retiram 1 ponto de personagem da criatura-alvo, baseando-se na condição definida. Por exemplo, se o Impossível gera a condição "maior interação com a vida aquática" com 20 PMs para evolução, a criatura recebe 2 pontos de personagem, que poderiam ser gastos, por exemplo, em Arena (ambiente aquático) e na especialização Natação. Porém, o Impossível pode definir a mesma condição e o mesmo gasto de pontos para involução em vez de evolução, o que poderia dar à criatura Modelo Especial (nadadeiras, cauda, cabeça desproporcional...) e Ambiente Especial (água), sem ganhar nenhum ponto por estas Desvantagens.

Estado Físico da Matéria

Especialização: Cosmos.

Custo: 30, 45 ou 60 PMs.

Alcance: visão; **Duração**: instantânea.

Qualquer material pode ser modificado pelo Impossível de modo que seu estado físico se altere, em um volume de até 1m3 x Habilidade do Impossível. Este efeito faz a modificação apenas para uma substância por vez. Por 30 PMs, a mudança se dá por um nível de escala (sólido para líquido ou líquido para gasoso, e vice-versa). Por 45 PMs, pode-se mudar de sólido para gasoso e vice-versa, ou atingir o estado de plasma (ou de plasma para qualquer dos outros três estados). Por 60 PMs, pode-se atingir qualquer estado da matéria já atingido em experimentos científicos ou em teorias (Condensado de Bose-Einstein, Condensado Fermiônico, Supersólido, Superfluido, Cristal de Tempo, Supervidro etc.), com efeitos definidos pelo Mestre.

Geração Espontânea

Especialização: Vida

Custo: 2-100 PMs

Alcance: visão; **Duração**: instantânea

O Impossível pode gerar uma ou mais criaturas de qualquer espécie existente ou inexistente, que não estarão sob seu controle. Cada 2 PMs gastos garantem 1 ponto de personagem para ser dividido entre todas as criaturas espontaneamente geradas. Não é possível gerar criaturas que tenham menos de 1 ponto de personagem.

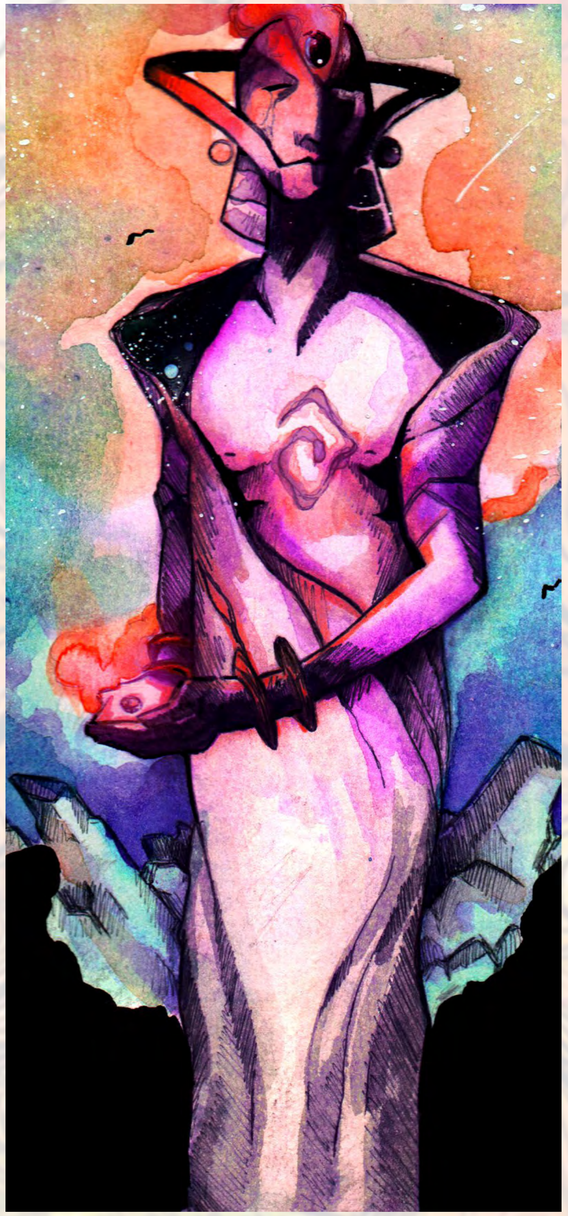
Indução Pentadimensional

Especialização: Dimensionalidade

Custo: 80 PMs

Alcance: visão; **Duração**: instantânea

A Quinta Dimensão, a da imaginação, probabilidades e possibilidades, pode ser acessada pelo Impossível de maneira a alterar a realidade. Na prática, esta magia funciona exatamente como um Desejo, mas sem a perda permanente de PMs. Esta magia também pode ser usada para aumentar 1 ponto de Característica para além do limite de 5 (mas sem ultrapassar 10). Recursos ou itens mágicos podem chegar ao valor de até 20 PEs. Pode-se dar ou retirar uma Vantagem ou Desvantagem de até 3 pontos de si ou de outra criatura (incluindo PMs



Extras). Ainda é impossível forçar a morte imediata de uma criatura.

Inexistência

Especialização: Metafísica

Custo: 50 PMs

Alcance: visão; **Duração**: permanente

Esta magia funciona de maneira muito semelhante à Nulificação Total de Talude, com a exceção de que é utilizada como uma vantagem a ser explorada e não como maldição ou punição. A criatura afetada continua se lembrando de tudo e mantendo-se como sempre foi, mas sua existência deixa de ser lembrada, detectada ou reconhecida, permitindo-lhe atuar sem nunca ser reconhecido, rastreado ou afetado por poderes espirituais ou mentais (uma vez que ele não é reconhecido como existente). Tentativas de gravá-lo (em pinturas, poesias, fotografias, filmagens etc.) sempre o tornarão um rosto esquecível, um coadjuvante desinteressante e um indivíduo cujo nome e dados pessoais são autocompletados pela pessoa tentando identificá-lo.

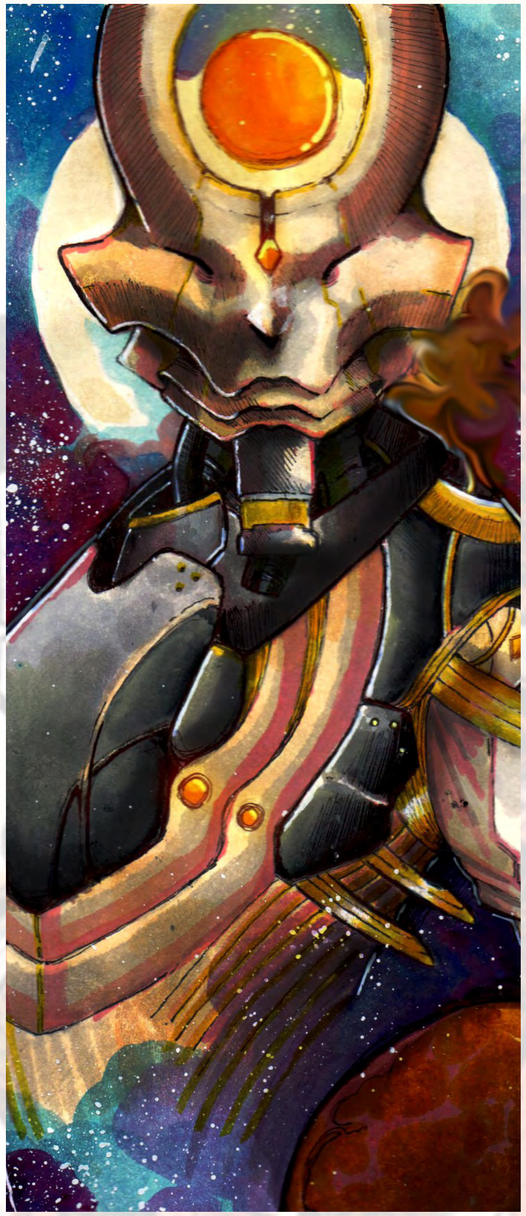
Mente Coletiva

Especialização: Consciência

Custo: 30, 60 ou 90 PMs

Alcance: visão; **Duração**: sustentável

Um grupo social que compartilhe um foco (que pode ser desde um grupo de aventureiros até uma nação, ou uma raça inteira) é forçado pelo Impossível a adquirir uma única mente compartilhada, permitindo que todos os afetados acessem o conhecimento, lembranças e motivações entre si. Cada 10 indivíduos a serem afetados além dos 10 primeiros impõem um redutor de -1 à Habilidade do Impossível, e a magia só entra em efeito quando este teste de Habilidade é bem-sucedido. Cada 30 PMs gastos dão um redutor de -2 ao teste de Resistência de cada criatura para negar este efeito no momento em que a magia é realizada.



Mineralização

Especialização: Vida

Custo: 10, 30, 50 ou 70 PMs

Alcance: visão; **Duração**: sustentável

Qualquer criatura pode ter sua estrutura modificada a nível molecular pelo Impossível de maneira que seus órgãos e sistemas funcionem com maior eficiência, garantindo inclusive a possibilidade de passar tais características a descendentes. Com o gasto de 10 PMs, polímeros naturais como quitina, celulose, seda, colágeno, esmalte dentário e outros materiais substituem materiais menos resistentes, garantindo 3 pontos de personagem para Características e Vantagens a critério do Mestre. Com o gasto de 30 PMs, material não-natural (como polímeros biometálicos, biosilício, bioboro etc.) pode ser induzido, garantindo 5 pontos de personagem para Características e Vantagens e -2 para Desvantagens a critério do Mestre. Com o gasto de 50 PMs, material natural ou não-natural em estado líquido ou semilíquido (como a mesogleia dos cnidários ou vários polímeros em estado pastoso ou líquido) substitui certos tecidos orgânicos, garantindo 6 pontos de personagem para Características e Vantagens e -2 para Desvantagens a critério do Mestre. Com o gasto de 70 PMs, material natural ou não-natural em estado gasoso (poeira estelar ionizada, vários polímeros em estado gasoso, entre outros) substitui certos tecidos orgânicos, garantindo 7 pontos de personagem para Características e Vantagens e -2 para Desvantagens a critério do Mestre.

Neurocinese

Especialização: Consciência

Custo: 15-90 PMs

Alcance: visão; **Duração**: sustentável

O Impossível é capaz de alterar a estrutura neurológica de uma criatura que possua alguma consciência, tornando-a mais ou menos eficiente de acordo com sua vontade. Cada 15 PMs gastos garantem 1 ponto de Vantagem ou Desvantagem a ser adicionado ou removido da criatura-alvo na forma das Vantagens Genialidade, Imitação, Impostor, Inventor, Memória Expandida, Perito, Telepatia, Inculto e Insanidade e todas as Especializações e Perícias (exceto Poiesis e suas Especializações). Caso seja feito como forma de ataque, cada 15 PMs causam 1d aos PVs e PMs da vítima (apenas Armadura Extra contra Magia ou Invulnerabilidade funcionam para defesa, senão o ataque ignora completamente Habilidade e Armadura), com efeitos acumulados de Enfraquecedor e Paralisante.

Rajada Cronal

Especialização: Dimensionalidade

Custo: 5-100 PMs



Alcance: visão; **Duração**: instantânea

O Impossível é capaz de distorcer a quarta dimensão de maneira a causar a todos em uma área de até 30m de raio. O efeito da Rajada Cronal é modificado em cada uso de acordo com a imaginação do jogador e critério do Mestre, e o dano é de 1d para cada 5 PMs gastos. O tipo de dano é definido de acordo com o efeito imaginado. Entre possibilidades, há: envelhecimento tão rápido de alguns anos que alguma doença abate o corpo da vítima; o ambiente é temporariamente sobreposto a um ambiente repleto de dinossauros enfurecidos que atacam todos na área; o tempo passa por várias eras diferentes de modo que a vítima é atropelada por diversos animais das muitas eras, veículos, árvores crescendo e caindo e efeitos climáticos; as funções vitais da vítima paralisam por tempo suficiente a gerar problemas metabólicos; a vítima sofre a dor de sua futura morte etc.

Redefinir Vida

Especialização: Vida

Custo: 100 PMs

Alcance: visão; **Duração**: permanente

Na verdade, esta magia é o estágio supremo das magias Mineralização e Geração Espontânea descritas acima, no entanto, de forma tão extremada que a criatura nem mesmo se parecerá mais com um ser vivo em muitos casos. A criatura gerada ou modificada pode ser uma forma de vida memética (como uma progressão matemática abstrata), um corpo celeste inteiro vivo (um planeta vivo, lua viva, estrela viva), uma estrutura viral (como um vírus ou estrutura de ácido nucleico envolta em um capsídeo), uma estrutura completamente cristalina, uma estrutura totalmente plasmática, uma estrutura cromodinâmica ou gravitacional, uma estrutura baseada em energia fraca quântica ou uma estrutura de tubos de fluxo eletromagnético. Esta magia difere da magia Animar o Inanimado por tornar a estrutura viva, capaz de gerar descendência, crescer e morrer, enquanto Animar o Inanimado garante a capacidade de algo em pensar.

Reescrever o Destino

Especialização: Metafísica

Custo: 100 PMs

Alcance: visão; **Duração**: permanente

Uma magia perigosa e desafiadora, é realizada por Impossíveis com extrema capacidade de compreender as consequências de sua realização dentro das cinco dimensões. Ao realizar esta magia, o Impossível simplesmente define uma profecia ou destino a algo que pode variar desde um objeto ou indivíduo a até toda uma raça ou nação. Todas as forças conhecidas e desconhecidas irão se readequar de maneira a garantir que a profecia ocorra, nem que isso signifique prejudicar uma inimaginável quantidade de seres vivos e conscientes. A profecia sempre se realiza, mas de maneiras definidas pelo Mestre de acordo com a interpretação, viabilidade e vontade de outros Impossíveis, deuses e outras criaturas de poder equivalente. Cada 10 indivíduos a serem afetados além dos 10 primeiros impõem um redutor de -1 à Habilidade do Impossível, e a magia só entra em efeito quando este teste de Habilidade é bem-sucedido.

Sexto Sentido

Especialização: Consciência

Custo: 40 PMs

Alcance: visão; **Duração**: sustentável

O Sexto Sentido é como um acesso privilegiado às próprias leis do universo e como elas conduzem as forças mais primárias. Por esta razão, o Impossível que realize esta magia estará diretamente conectado ao fluxo de forças e energias existentes, compreendendo assim de onde vêm e para onde vão todas as ações das criaturas racionais e irracionais e as forças da natureza. Enquanto a magia estiver em efeito, o Impossível simplesmente conhece a resposta para todas as perguntas (exceto as ligadas aos Impossíveis e ao nada) e nunca falha em um teste ligado ao pensamento.

Singularidade

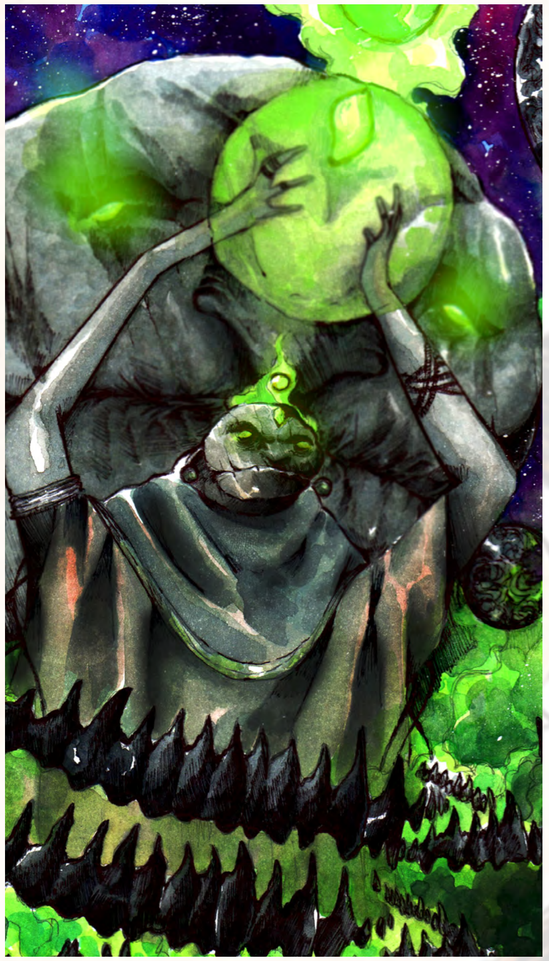
Especialização: Dimensionalidade

Custo: 100 PMs

Alcance: visão; **Duração**: sustentável

O maior poder de manipulação das dimensões está em torcer as três dimensões físicas e a dimensão do tempo de modo a criar uma singularidade, um ponto de massa e gravidade infinitas cujos efeitos devastadores podem destruir uma cidade inteira em segundos.

CIDADE DO IMPOSSÍVEL



Todas as partículas, energia e matéria em uma região equivalente à Habilidade do Impossível em m3 é imediatamente tragada à Singularidade com Força Infinita (ou seja, apenas Força Infinita, Incorpóreo e Teleporte permitiriam fugir dos efeitos, embora Incorpóreo esteja a critério do Mestre).

Transmigração

Especialização: Metafísica

Custo: 75 PMs

Alcance: visão; **Duração**: instantânea

O Impossível é capaz de entender o conceito de Pós-Vida a ponto de teleportar a si ou a uma vítima para um ponto do pós-vida – transportar apenas a alma ou a alma e o corpo fica sob a escolha do Impossível. Assim, o Impossível pode visitar os deuses dos diversos paraísos, condenar inimigos aos mais diversos infernos, enviar almas ao Purgatório para reencarnarem, entre outros efeitos sob o critério do Mestre e a imaginação do jogador.

Transmutação Molecular

Especialização: Cosmos

Custo: 70 PMs

Alcance: visão; **Duração**: instantânea

Como num exercício extremamente minucioso de telecinese atômica, o Impossível modifica as quantidades de prótons, nêutrons e elétrons de uma quantidade de matéria para que a substância seja transmutada em outra, por exemplo, chumbo em ouro. O estado físico da matéria não se modifica (se antes era sólido, se manterá sólido). Uma quantidade de matéria equivalente à H do Impossível x1 kg é transmutada.

Vitacinese

Especialização: Vida

CIDADE DO IMPOSSÍVEL

Custo: 5-100 PMs

Alcance: visão; Duração: sustentável

O grande poder de manipular a força vital com a mente. O Impossível é capaz de curar, absorver ou redirecionar 1d de PVs para cada 5 PMs gastos. Vitalidade e vigor é possível de ser induzido a uma vítima, garantindo +1 PV ao alvo a cada 5 PMs gastos mesmo que o alvo já esteja com seus PVs completos. Qualquer doença de origem não-sobrenatural pode ser curada ou causada com 10 PMs, enquanto uma doença sobrenatural é curada ou causada com 30 PMs. Por 100 PMs, um cadáver volta à vida (embora a consciência dependa da alma, e o Mestre decidirá se este efeito também traz a alma de volta ao corpo ou não) ou um ser vivo não-sobrenatural simplesmente morre.

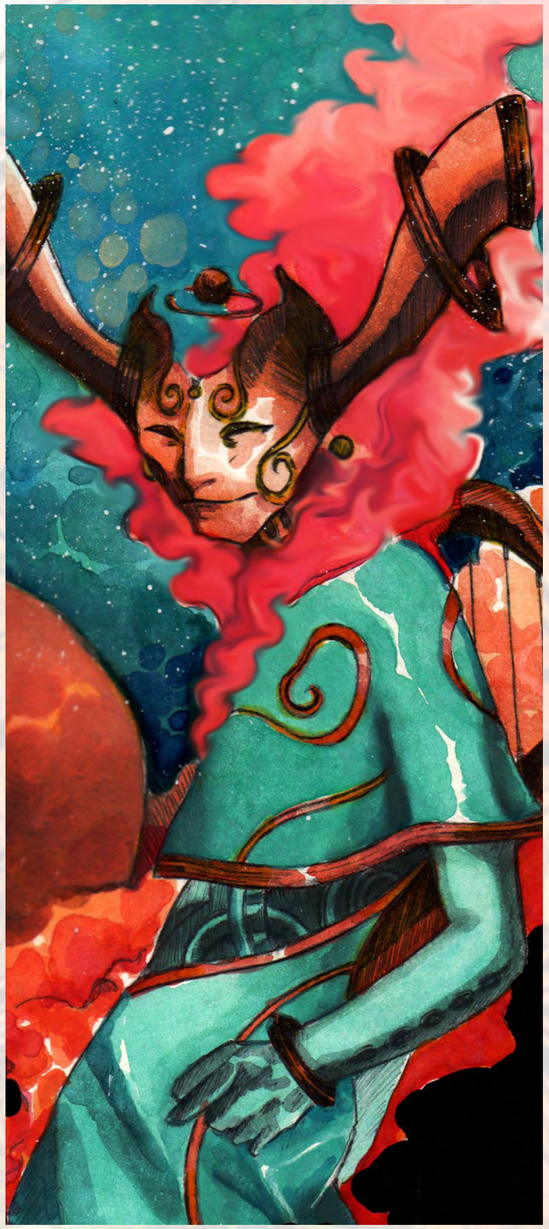
Zeitgeist

Especialização: Metafísica

Custo: 20 PMs

Alcance: visão; **Duração**: sustentável

O Impossível consegue implantar uma força simbólica sobre uma comunidade com a qual o Impossível se sente conectado (uma cidade, uma região, um país, uma nação sem território). Esta força age sutilmente sobre esta comunidade, induzindo as artes, as ciências, as forças econômicas e políticas de encontro a esta força. Por exemplo, se o Impossível definisse “eletricidade” como a força, a ciência rumaria para um estilo “teslapunk”, gaiolas de Faraday seriam parte da arquitetura comum, fotografia kirliana seria comum etc. Quanto mais o Impossível sustenta a magia, mais a força se torna constante nos pensamentos da comunidade.



CIDADE DO IMPOSSÍVEL

HABITANTES DA CIDADE DO IMPOSSÍVEL

Edrol, o Nobre Heroi

"Meu nome é Edrol, ou o reflexo dele, que espelha o que já fui outrora... Um lorde de uma cidade de maravilhas, mas isso acabou. Hoje, sou um nobre sem trono e o que resta é apenas a melancolia de memórias amargas e uma rubra bandeira rasgada...

Quando vim para o seu mundo anos atrás, estava enfraquecido, desolado e sem propósito. Fraco ao ponto de me deixar capturar pelos seus líderes, sem mesmo saber o porquê. Eles me estudaram (não conseguiram me entender), me questionaram (não conseguiram me compreender) e me tentaram me encarcerar (sequer conseguiram me prender)... Mas provei que não era digno de seu temor. Eu podia ser como o ideal que eles idolatravam e vendiam, eu podia ser... Como um Heroi para eles.

Fortalecendo a fé deles na esperança, me fortaleci. Salvando suas vidas, encontrei propósito novamente na minha. Nas altas nuvens de seu mundo, me vi livre de seu ódio ao desconhecido... Demorou muito tempo, foram necessários mais que 'doze trabalhos de Hércules', mas eu os ajudei a fazê-los enxergar o extraordinário. Um espetáculo grande demais para caber em pequenos quadros coloridos.

Ser heroi não é tão ruim..."

Edrol, O Nobre Herói (Ka+)

F40, H40, R40, A30, PdF30 ; 280 PVs, 280 PMs.

Superkit: Metafísico (completo).

Vantagens: Impossível; Aceleração, Adaptador, Arcano, Área de Batalha Impossível, Ataque Especial (Poder de Fogo, Amplo, Área, Longo, Perigoso, Poderoso), Ataque Múltiplo, Boa Fama (Heroi da Terra), Energia Extra II, Magia Extrema, Magia Impossível, Paladino, Reflexão, Telepatia, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Vigoroso.

Desvantagens: Código de Honra dos Herois e Devoção (defender a Terra).

Perícia: Liderança e Poiesis.

Jack, o Andarilho das Estrelas

"Olá!

Faz muito tempo, mas eu já me chamei Solen Jack. Desde que vim para seu pequeno mundo azulado me chamo só de 'Jack'. Chama menos atenção. É mais fácil assim, pelo menos por enquanto. É melhor que os holofotes do mundo fiquem sobre Edrol. Pelo menos assim,



Parabolo e eu podemos ter um pouco de paz para esquecer tudo isso...

Sim, nós já fomos habitantes da Cidade do Impossível. Viemos para cá tal qual refugiados, imigrantes indesejados de um universo de possibilidades agora extinto. Estrangeiros não notados, sorte nossa.

Por muito tempo pensamos o que deveríamos fazer, como combater, qual seria a estratégia... Mas entendemos o que Gacrux nunca sequer assimilou: o que está por vir não pode ser combatido. Nunca mais voltaremos ao nosso lar, nunca mais passearemos pelas estrelas...

Ante tal constatação, tomamos a seguinte regra em nossas vidas, a do 'um dia': nossos planos se resumem apenas a um único dia, como os humanos fazem, e assim caminhamos por eles. Vemos seus monumentos e prodígios, comemos como eles, bebemos em seus bares. Por que, quando o fim chegar, bem... Pelo menos teremos vivido um bom dia."

Jack, Andarilho das Estrelas (KA+)

F20, H50, R30, A20, PdF10 ; 150 PVs, 210 PMs.

Superkit: Dimensional (completo).

Vantagens: Impossível; Aceleração, Ataque Especial (Poder de Fogo; Longo, Paralisante, Penetrante, Poderoso, Preciso, Teleguiado), Ataque Múltiplo, Incorpóreo, Invisibilidade, Magia Impossível, Membros Elásticos (portais dimensionais e distorção de distâncias), Movimento Especial III, Reflexão, Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Segredo (identidade secreta).

Perícia: Poiesis e Sobrevivência.

Unx'Zeth, o Escriba

"...os arranha-céus tombaram, as ruas douradas não existiam mais e, igualmente, seus habitantes...

Meu nome é Unx'Zeth, e essa era minha cidade. Lá eu era um escriba, aqui apenas sou um autor esquecível de recordatórios que pouco diferem.

Esta é a história do fim do meu mundo. Trago ela a vocês pois o mesmo os aguarda.

E há muito pouco que se possa fazer."

Unx'Zeth, o Escriba (KA+)

F10, H50, R20, A30, PdF10 ; 100 PVs, 140 PMs.

Superkit: Psíquico (completo).

Vantagens: Ataque Especial (Poder de Fogo; Amplo, Enfraquecedero, Longo, Paralisante, Penetrante, Preciso, Teleguiado), Genialidade, Inventor, Magia Impossível, Memória Expandida, Paralisia, Telepatia.

Desvantagens: Devoção (encontra um, conhecimento contra o nada), Fraqueza Incomum (ruptura na Armadura-Escafandro), Lento
Perícia: Ciências e Poiesis.

Equipamento: Armadura-Escafandro (A+2, Confortável e Submarina).



Motzar, a Sentinela de Adanguard

"Meu nome é Motzar. Sou uma Sentinela de Adanguard, a maior das honrarias e a mais alta das patentes. A nós é incumbida a missão de zelar pelo reino, defender com nossas vidas seus habitantes e despedaçar qualquer ameaça que ouse se revelar ante nossa presença.

Entretanto, até o momento não passava de uma protocolar cautela, pois nada ameaçava nossa existência. Nada estava acima de nossa magnitude, até aquele momento.

Me recordo que há não muitas microeternidades, estávamos na borda de nossos domínios, contemplando sem pestanejar o vasto nada inerte e estéril que nos cercava. Mas, naquele momento, uma força mais ínfima que o nada nos contemplou em réplica. Avançou, marchou e consumiu, reduzindo tudo às cinzas ausentes que o compunha.

Nós resistimos, empunhando nossas lanças feitas dos ossos do titã não-nascido. Nos atiramos sem medo para morte certa apunhalando o mal, mas o que aguardava meus irmãos era menos que a morte. Era o nada.

Minha maior culpa não foi ter sobrevivido, não foi não ter cumprido minha missão, não foi ter falhado com meus irmãos e meu povo. Minha culpa é a certeza de que falharei novamente, pois ausência tem fome, e nem mesmo seu universo será capaz de saciá-lo."

Parabolo, o Devorador de Histórias

"Vou lhe contar uma história chamada 'Parabolo'. Esta é minha história, a história de um contador de histórias, de um observador de histórias, alguém perdido em histórias... Existe limite de vezes em que posso usar a palavra 'história'? NÃO! FABULOSO! Então deixe-me continuar a história...

Nós, habitantes da Cidade do Impossível, nos alimentamos e somos compostos por uma matéria difícil demais para explicar em palavras, exceto por uma palavra: 'Impossibilidade'. É isso que nos dá nossos dons e é isso que nós somos: a personificação do que não deveria existir. Mas eu sinceramente não me importo! Hahaha! Afinal, quem é o chato que escreve as regras do que deve existir ou não? Bem... No mínimo limitado... Ou cruel...

Desde o fim de nosso mundo, os recursos se tornaram mais limitados, por isso o universo de vocês é ótimo! Por favor, não me interpretem mal, mas... A ausência crescente de impossibilidades nos deixa de mãos atadas, então eu faço o que eu posso...

Procurando novos recursos, descobri algo aqui: historietas, contos, lendas urbanas, anedotas de altos e

Motzar, A Sentinela (KA+)

F20, H50, R40, A30, PdF10 ; 280 PVs, 200 PMs.

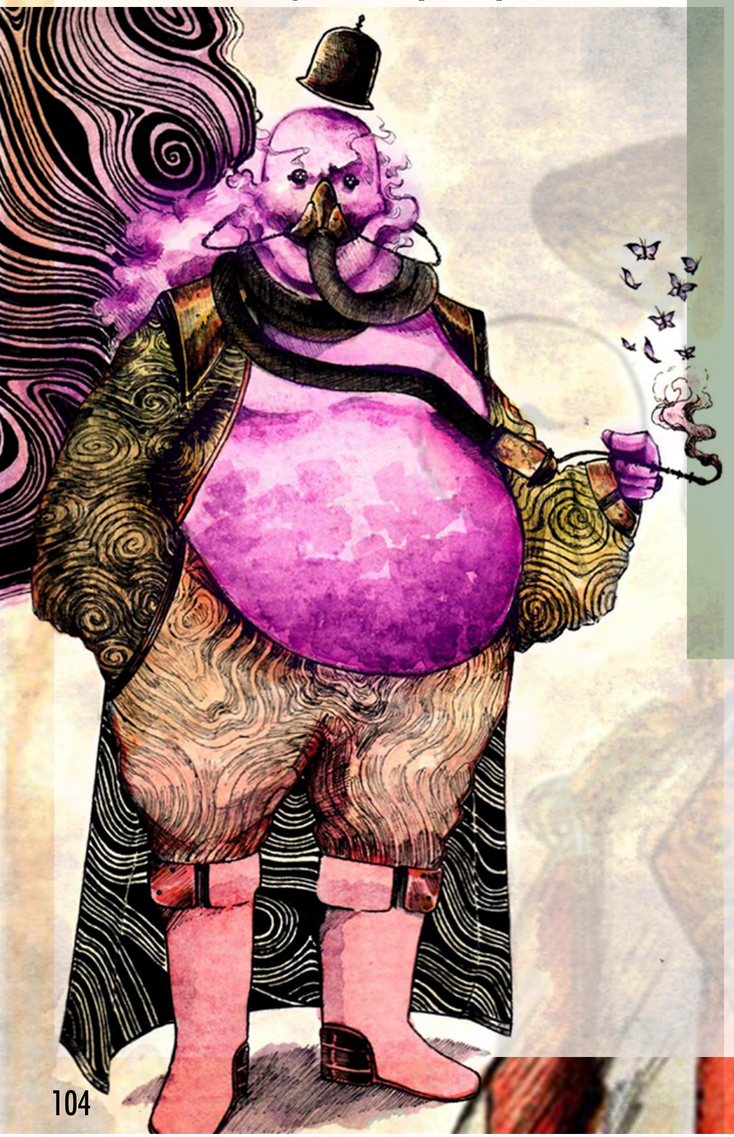
Superkit: Cósmico (completo).

Vantagens: Impossível; Adaptador, Área de Batalha Impossível, Arena (Adanguard), Ataque Especial (Força; Penetrante, Perigoso, Poderoso e Preciso), Ataque Múltiplo, Boa Fama (Sentinela de Adanguard), Deflexão, Energia Extra II, Magia Impossível, Membros Elásticos (Lança Cósmica), Paladino, Toque de Energia (fogo), Vigoroso.
Desvantagens: Assombrado (devastação da Cidade do Impossível), Código de Honra da Redenção, Devoção (defender Adanguard e a Cidade do Impossível).
Perícia: Poiesis.

Equipamento: Lança Cósmica (+10, Espiritual, Veloz e Vorpal).

alcoolizados... Parábolas. Hoje me farto delas, e vocês as me dão de bom grado! Nos balcões de pubs, nas filas de cabines telefônicas, nos pontos de ônibus... Não é o ideal, mas... Hahaha, venho vivido bons dias assim...

Aliás, eu leria isso logo... Pois me parece apetitoso."



Parabolo, Devorador de Histórias (KA+)

F10, H30, R30, A20, PdF20 ; 150 PVs, 210 PMs.

Superkit: Psíquico (completo).

Vantagens: Ataque Especial (Poder de Fogo; Área, Enfraquecedor, Paralisante, Penetrante, Preciso, Teleguiado), Enfraquecer, Genialidade, Imitar, Magia Impossível, Memória Expandida, Paralisia, Telepatia.

Desvantagens: Dependência (histórias originais e interessantes), Segredo (Identidade Secreta).

Perícia: Arte e Poiesis.

Equipamento: Narguilé das Narrativas (transforma 10 minutos de história narrada oralmente em 1 PV OU 1 PM para ser absorvido por quem o fuma – o Mestre define quantos minutos totais tem uma história, e sua qualidade para ser transformada em PVs ou PMs)

Capitão Jacco, o Necrolord Navegante

"Aqui é o Capitão Jacco da Fragata Zanfru'Et... Eu não sei o que houve... Tento com dificuldade me reerguer, mas nem mesmo meu traje e as indumentárias roubadas de Necrolords do passado tornam a tarefa de me manter em pé menos enfadonha. Algo faz as estruturas avariadas da nave rangerem e tilintarem como que sob pressão. Fixo com dificuldade minha visão para ver o que há além dos vitrais da sala de comando, regulo meus visores buscando algo que deveria estar lá... Não tem nada lá...

CIDADE DO IMPOSSÍVEL

Capitão Jacco, Necrolord Navegante (KA+)

F10, H30, R30, A20, PdF20 ; 150 PVs, 210 PMs.

Superkit: Ecossistêmico (completo).

Vantagens: Impossível; Adaptador, Aliado Gigante (escala Kami++: Fragata Zanfru'Et), Área de Batalha Impossível, Ataque Especial (Fogo; Aproximação, Penetrante, Perigoso, Poderoso, Preciso, Tempestade de Golpes), Ataque Múltiplo, Cura, Deflexão, Grunts! (Quantalings), Magia Impossível, Paralisia, Tiro Concentrado, Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Código de Honra do Combate, Devoção (levar os tripulantes para um local seguro), Protegido Indefeso* (tripulação do Fragata Zanfru'Et).
Perícia: Máquinas, Medicina e Poiesis.

Equipamento: Armadura de Necrolord (A+5, Armadura Extra contra Fogo, Frio, Elétrico, Químico e Sônico, Incorpórea, Voo), Necroblaster (+5, Ataque Especial PdF, Espiritual, Veloz).

** Mesmo que a fragata tenha em torno de 15 mil indivíduos, Jacco se sente responsável pela segurança da fragata toda. Enquanto mortes individuais e de pequenos grupos possam apenas aborrecê-lo, riscos à destruição da fragata o deixarão completamente transtornado*

Aqui é o Capitão Jacco... Não sei se ainda disponho de tempo, em minha guarda repousam no convés abaixo mais de 15 mil almas... Eu não sei onde estão as outras arcas, ou em que nível avançam os combates na Cidade... Eu não sei sequer onde estou, isto é, se eu estiver em algum lugar. Tento me manter firme e com convicção, mas um vazio consome meu ser e toda minha a esperança... Mas afinal, quem estou tentando enganar?

Aqui é o Capitão Jacco... Estamos todos perdidos, e imploro, por favor, que nos encontre."



ANTAGONISTAS

Gacrux, Oficial da 45ª Infantaria Rubra

"Meu nome é Gacrux, oficial da Quadragésima Quinta Infantaria Rubra da Cidade do Impossível, e eu sinceramente não vejo propósito nestes textos se não o de me fazerem perder ainda mais tempo. A cada verbo que transcrevo, mais uma parte de meu mundo vira pó. A cada parágrafo que fecho, mais distante se faz a esperança de vitória. Eu mesmo colaborei com a evacuação da cidade, eu vi pairarem sobre mim as colossais fragatas



Gacrux, Oficial da Infantaria (Ka+)

F60, H50, R50, A40, PdF20 (fogo); 350 PVs e 250 PMs.

Superkit: Cósmico (completo).

Vantagens: Impossível; Adaptador, Aliado-Exército* (45ª Infantaria Rubra), Área de Batalha Impossível, Ataque Especial (Força; Aproximação, Enfraquecedor, Penetrante, Perigoso, Poderoso, Preciso), Ataque Múltiplo, Energia Extra II, Magia Impossível, Membros Elásticos (Lança Cósmica), Reflexão, Tiro Concentrado, Tiro Múltiplo, Toque de Energia (fogo), Vigoroso.

Desvantagens: Código de Honra da Derrota, Devoção (conquistar a Cidade do Impossível), Má Fama (militarismo fanático).

Perícia: Poiesis.

Equipamento: Espada Rubra (+10, Espiritual, Veloz, Vorpal), Blaster Cósmico (+5, Ataque Especial PdF, Veloz).



** Como o padrão destes personagens já é Kami+, o tempo para reunir o Aliado-Exército é de horas, como se todos fossem da escala Ningen.*



espaciais, como enormes exobaleias rasgando o firmamento num êxodo desesperado. Seria lindo…se não fosse terrível. Liderando a frota estavam as fragatas Trivo'lir, Cantedráli, Zanfru'Et e Megrakki. Eu as vi serem consumidas pela inexistência. Cada uma das milhares de almas em seu interior se apagarem como velas numa noite sem estrelas. Tudo foi em vão...

Eu não irei me delongar mais nem um minuto, e nem acolher comandos daquele nobre sem trono enquanto a carcaça de nossa civilização é pisada por um ser maldito que é menos que o nada. Irei retornar à Cidade e batalhar por cada centímetro que outrora pertenceu ao meu povo, e nem mesmo o nada ficará em meu caminho."

Soldado Drone da Infantaria Rubra (Ka+)

F20, H20, R20, A20, PdF20 (fogo); 100 PVs e 100 PMs.

Superkit: Cósmico (completo).

Vantagens: Mecha; : Aceleração, Adaptador, Ataque Combinado, Ataque Especial (Poder de Fogo; Penetrante, Perigoso, Poderoso, Preciso), Metabot II, Paralisia, Patrono (Gacrux), Reflexão, Sentidos Especiais II, Tiro Concentrado, Tiro Múltiplo, Voo.

Desvantagens: Código de Honra da Derrota, Devoção (obedecer Gacrux).

Equipamento: Blaster Cósmico (+5, Ataque Especial PdF, Veloz).

CIDADE DO IMPOSSÍVEL

Sax Starfall, o Mundano

"É engraçado como tempo discorre através do espaço. Vocês têm uma visão tão linear de tudo, da continuidade, dos começos, meios e fins... Das Regras. Uma pequena ilusão de perspectiva... Eu vim parar no seu mundo há muito tempo, como uma estrela cadente, um bom sobrenome: Starfall. Sax Starfall, esse iria ser meu nome, nesse novo mundo.



Sax Starfall, O Mundano (KA+)

F30, H50, R60, A30, PdF30 (elétrico); 300 PVs e 300 PMs.

Superkit: Cósmico (completo).

Vantagens: Impossíve; lAceleração, Adaptador, Arcano, Área de Batalha Impossível, Ataque Especial (Poder de Fogo; Amplo, Área, Longo, Perigoso, Poderoso, Teleguiado), Ataque Múltiplo, Energia Extra II, Magia Extrema, Magia Impossível, Reflexão, Riqueza, Telepatia, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Xamã.

Desvantagens: Insanidade (Obsessão: controlar o submundo), Má Fama (manipulador das mentes fracas), Procurado.

Perícias: Crime, Manipulação e Poiesis.

Equipamento: Guarda-Chuva de Imponência (Adiciona automaticamente 10 PMs a qualquer ação que requeira o gasto de PMs)

Capanga de Sax Starfall

Sax Starfall tem à sua disposição uma imensa quantidade de criminosos que podem lutar em seu nome. Apesar de serem meros humanos, os inacreditáveis poderes de Sax unidos a seu Guarda-Chuva lhes garantiram itens *arcanotecnológicos* que lhes permitem enfrentar os Impossíveis por um período muito curto – e, obviamente, sob o risco da completa obliteração caso atingidos de determinadas formas.

Construa um personagem típico com algum kit ligado ao mundo do crime (Assassino, Capanga, Chapéu-Preto, Gatuno, Impostor, Infiltrador, Ladino, Pistoleiro, Punguista, Sabotador ou Vigarista) e apenas adicione a ele o Patrono (Sax Starfall) e acrescente os modificadores o Traje de Combate Stardust.

Traje de Combate Stardust

F+20 (Corte), H+10, A+50, PdF+20 (todos em escala Kami+); o Traje de Combate possui 250 PVs mas pode ser destruído automaticamente em caso de uma acerto crítico feito por um Impossível.

Existem aqueles que me chamariam de oportunista, eu não nego. Mas de falso, justo eu? Que calúnia, hehehe! Mas algo que não podem afirmar é que sou cruel, pois se o fizessem, só confirmariam o que eu sei que são: hipócritas. Não me culpem por ser assim, tão... humano. Eu só entendi como funciona o jogo de vocês, e vocês só se queixam porque eu estou vencendo. Mas também, como não estaria? Eu jogar o jogo de vocês não quer dizer que eu siga TODAS as regras, hehe...

O poder, o controle e a soberania regem seu mundo, eu entendi isso, década após década... 40, 50, 60, 70... Meus domínios e fieis aliados só aumentam. Eles chamam nossa aliança de Máfia, tudo bem... Deixem que inventem nomes, que propaguem as lendas do insensível Santo de Nova York, deixem que contem o que acontece com os que ficam na mira de meu guarda-chuva, deixem que falem do estranho homem que fuma estrelas... Pois nas sombras de seus boatos e murmúrios... Eu estou reinando."

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

MAIS SOBRE MATHEUS FERREIRA, O NANKINMAN

"Sempre tive nas artes a possibilidade de tornar palpável visualmente conceitos abstratos demais para serem palatáveis nas linhas tênues de um parágrafo, embora concilie bem ambos com minhas ilustrações, tirinhas, microcontos e demais narrativas curtas. Sou um grande fã deste tipo de temática cósmica, algo que vai além da habitual percepção humana, voltando sempre meus olhos e mente às maravilhas do vasto firmamento sideral. Fui influenciado por grandes nomes da temática como H.P Lovecraft e Neil Gaiman. Vejo na Cidade do Impossível a possibilidade de mesclar e experimentar diversas narrativas e estilos iconográficos para fazer algo genuinamente único (ao menos pretendo). Por enquanto é tudo muito superficial, mas aos poucos os fragmentos e os conceitos vão se conectando, e ao passo que tomam forma, projetos mais ousados como uma possível HQ como light novel ou mesmo um livro são bem prováveis."

Matheus Ferreira tem 20 anos de idade, mora no Rio de Janeiro e está no momento cursando Arquivologia na Universidade Federal Fluminense (UFF).



3D&T

A REVISTA TOKYO DEFENDER É UMA REVISTA DIGITAL , COM FOCO NO 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 APRESENTADOS NESSA REVISTA PERTENCEM AOS SEUS RESPECTIVOS DONOS.

TOKYO DEFENDER