TOKYO DEFENDER

edição nº 12- janeiro/fevereiro













CONTO

CAVENDISH, O CORSÁRIO VERMELHO

ENTREVISTA : THIAGO ROSA

CONHEÇA O AUTOR DE KARYU DENSETSU

DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

FINAL FANTASY TACTICS

EDIÇÃO Nº12 - JANEIRO/FEVEREIRO· REVISTA BIMESTRAL PARA 3D&T ALPHA

TOKYO DEFENDER

CONTO

CAVENDISH, O CORSÁRIO VERMELHO

ENTREVISTA : THIAGO ROSA

CONHEÇA O AUTOR DE KARYU DENSETSU













DEMON SLAYER
KIMETSU NO YAIBA

EDIÇÃO Nº12 - JANEIRO/FEVEREIRO· REVISTA BIMESTRAL PARA 3D&T ALPHA

GATTAI!

Se alguém me perguntasse o que eu acho mais difícil na hora de editar a TOKYO DEFENDER, eu não diria nem que é o tempo escasso para editar e diagramar as matérias, mas sim, a hora de escrever o editorial.

Talvez por deixar essa tarefa por ultimo, de tanto procrastinar, ela avulta-se, e termina por se tornar a mais árdua das etapas da revista. O editorial, ao ser escrito, torna-se a tradução da ambição e do esforço de todos aqueles que participaram da revista, em outra palavras, onde eu tento dar voz a todos eles. Porém, no fundo, eu sei que é por que quando estou escrevendo o editorial, sei que edição da revista já chegou ao seu final. As páginas e mais páginas que eu passei diagramando, escolhendo fontes, cores e ilustrações encerraram o seu ciclo e a expectativa atingiu o seu clímax. Eu poderia protelar o envio da edição por mais alguns dias: mudar uma coisa aqui, outra ali, mas isso não seria justo, nem com os leitores e muito menos com os colaboradores da edição, já que cada um a sua própria maneira se esforçou para criar material capaz de cativar o querido leitor, seja aquele gamer fã da série Final Fantasy Tactics, seja aquele que acompanha a historia de Tanjiro e Nezuko e quer fazer um exterminador de Onis em 3D&T, independente de qual seja a sua preferência, chegou a hora de ler a sua revista, baixar o PDF, divulgar nas redes sociais para que os outros leiam. Chegou a hora de defender Tokyo novamente!

ERIC ELLISON

TOKYO DEFENDER

Editor
Eric Ellison de Barros

Colaboradores
Antonio Carlos "Daimon"
Bruno "Hatsuri" Almeida
Henrique "Morcego"Santos
JV Teixeiras
Léo "Kondo" Aguiar
Milton Diogo
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 **MISTÉRIOS NO RPG**
como criar um mistério digno de Agatha Christie

12 **RESENHA: THE WITCHER RPG**
"dê um trocado para o seu bruxo, o vale abundante"

16 **FINAL FANTASY TACTICS 3D&T**
A história e os jobs em uma adaptação para 3D&T de um dos melhores jogos de estratégia já criados!

44 **IMPÉRIO DE JADE 3D&T**
A atitude mais honrada seria você prestigiar essa adaptação

70 **KIMETSU NO YAIBA**
Seja um exterminador e decapite Onis no melhor anime de 2019!

90 **ENTREVISTA: THIAGO ROSA**
O autor de Karyu Densetsu mostra o poder uma alma em chamas!

100 **NEURODIVERSIDADE**
Novas Vantagens e Desvantagens baseadas na neurodiversidade

107 **MACHADO DE ASSIS**
Escritor, mas caçador de monstros nas horas vagas...

112 **CAVENDISH, O CORSÁRIO VERMELHO**
O segundo ato do conto escrito por JV Teixeira

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

APOIE O RPG NACIONAL!

JAMBÔ

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

A TOKYO DEFENDER TAMBÉM ESTÁ NO DUNGEONIST! NÃO DEIXE DE ADQUIRIR AS EDIÇÕES PELO SITE!



Criando um MISTÉRIO no RPG

Eis que o mestre (ou algum jogador do grupo) lê um livro de mistério em que o objetivo do protagonista detetive é descobrir quem cometeu o crime, seja um assassinato ou um grande roubo. Como levar isso para a mesa de RPG? Bom, qualquer sistema genérico pode rodar uma aventura em que o objetivo é descobrir o criminoso. Aqui, está claro que o cenário propriamente dito pode ser a cidade em que o grupo vive e joga e que cada aventura será um mistério diferente, com um novo elenco de NPCs que serão: as autoridades (que podem ou não serem recorrentes), os suspeitos, as vítimas, as testemunhas etc. e que os jogadores são os detetives que terão que descobrir quem matou (ou roubou etc.).

Tendo o clima de investigação como premissa, o mestre usará a regra de ouro para selecionar as regras mecânicas que se encaixam nela e os jogadores terão que criar os personagens para desvendar o mistério apresentado pelo mestre. É neste ponto que todos os membros da mesa, tanto o mestre como os jogadores, deverão conhecer ao menos o básico do sistema usado. Assim, cada jogador saberá qual é o papel do mestre e como o papel dele e de cada um dos outros jogadores se complementam para a construção de uma história coletiva e divertida, o objetivo último de uma aventura ou campanha de RPG.

CRIANDO UM MISTÉRIO

Como meu sistema favorito é o 3D&T, é este que usarei como exemplo. "*Mas o 3D&T é roubado! Feito para batalhas de mangá surreais e épicas!*" – Bom, o 3D&T é genérico, podemos rodar qualquer história com ele. Agora, vamos a regra de ouro para selecionar e usar as regras do sistema 3D&T que se encaixam em histórias de mistérios e detetives.

Para início de conversa, se elimina a magia; todo personagem é humano com força máxima zero; qualquer vantagem que seja impossível de se explicar por motivos de treino ou talento natural está proibida até para os NPCs; todos possuem munição limitada a 0 ponto; e, de acordo com o contexto criado pelo mestre, as regras do capítulo 6 de Mega City poderão ser usadas. ***Importante***: mesmo nesse capítulo 6 de Mega City, algumas regras, vantagens e desvantagens, foram pensadas para vigilantes fantasiados ou super-heróis, estas estão barradas aqui em mistérios e detetives.

Com as devidas mudanças e considerações específicas, isso deverá ser feito com qualquer sistema genérico que o mestre escolha para rodar a história de mistério e detetives. Daemon, G.U.R.P.S., Calisto 2.0, C4, Ópera etc.

Ambientação

Aqui tem mistérios. Você é um detetive e deve desvendar os mistérios propostos pelo mestre. As tramas possíveis são:

- ***Um assassinato.*** É imprescindível descobrir quem matou ou o crime ficará impune.
- ***O roubo de uma joia valiosa.*** É preciso descobrir quem roubou ou ela será vendida na ilegalidade.
- ***O roubo de uma obra de arte.*** É necessário descobrir quem roubou ou ela será vendida na ilegalidade.
- ***Um(a) inocente foi incriminado(a).*** Urge provar sua inocência ou uma injustiça será cometida.
- ***Uma dama misteriosa procura os detetives jogadores.*** É melhor ouvi-la ou uma informação valiosa pode se perder para sempre.
- ***Um suspeito(a) em fuga.*** É melhor capturá-lo ou ele(a) escapará!

Note que alguns destes motes são complementares, não excludentes. O suspeito em fuga pode ser alguém desesperado, não necessariamente o culpado. A pessoa incriminada deverá ter algum benefício com o crime, caso contrário o(a) criminoso(a) não a teria incriminado. É importante também que o cenário propriamente dito seja mostrado ou descrito de forma a dar pistas aos detetives/jogadores. Mais detalhes daqui há pouco.

Mas que personagens os jogadores podem criar? São exemplos:

Um(a) Garoto(a) enxerido(a) que quer ser detetive. Ele(a) será subestimado(a) por todos e pode ser considerado(a) bem inconveniente pelos detetives profissionais, policiais, particulares ou repórteres criminais, mas poderá se mostrar genial se o jogador tiver malícia para contornar isso.

Em regras de 3D&T, ele(a) terá má fama (-1 ponto) enxerido(a), mas pode ter genialidade (1 ponto) como talento natural.

Detetive particular contratado(a). Com uma inteligência acima da média e experiência esse tipo de personagem é contratado pelos interessados no caso para resolvê-lo. O mais famoso deles, Sherlock Holmes, foi muitas vezes convocado pela própria polícia de Londres para ajudar em investigações truncadas.

Em regras de 3D&T pode até possuir investigação completa (2 pontos, manual básico), mas não poderá ter poderes legais (1 ponto, Mega City). Esse tipo de personagem costuma ter genialidade (1 ponto) e adaptador (1 ponto), ambas vantagens do manual básico de 3D&T.

Detetive investigador(a) da polícia. Este possui autoridade estabelecida, tem poder legal (1 ponto) para agir. Note que, mesmo que um ou mais jogadores escolham este tipo de personagem, o mestre terá que criar outros policiais como NPCs. É interessante que o delegado responsável pela delegacia do jogo seja um NPC obrigatório.

Repórter policial. Sua maior vantagem é uma vasta experiência em investigação de crimes.

Isso em regras de 3D&T pode ser a combinação de especializações de arte, crime e investigação. Não possui poder legal, mas não tem a má fama do garoto(a) enxerido(a). Ainda que o(a) repórter policial tenha má fama, não será por

ser subestimado(a).

Médico(a) legista. Possui as vantagens de conhecer medicina legal, ter poder legal (estar a serviço da polícia) e acesso ao laboratório pericial. Mas este, o mestre já pode ou não reservar como NPC.

Perito(a) da polícia. Tem como vantagens o poder legal (trabalha para a polícia) e acesso ao laboratório pericial. O mestre também pode querer que este seja um NPC obrigatório.

Para efeito de regras de 3D&T, a diferença do(a) perito(a) para o(a) médico(a) legista estará no tipo de conhecimento. O(a) médico(a) entenderá da parte médica ao passo que o(a) perito(a) terá um conhecimento científico mais abrangente, ciências completas ou especializações que complementem a medicina do(a) médico(a) legista.

Tanto o médico legista quanto o perito e os policiais precisam entender de leis. É aconselhável que os detetives particulares também. Muitos detetives particulares da literatura, TV e cinema são descritos como ex-policiais.

Outros Detalhes

Os lugares, personagens do mestre e eventos a espera dos jogadores terão que ser bem detalhados para que o grupo consiga chegar a uma conclusão.

A cena do crime deve ser montada de acordo com o crime cometido, assassinato e roubo são diferentes crimes. Roubo de arte é diferente de roubo de joias ou dinheiro. Roubar um quadro é diferente de roubar uma escultura etc. Em uma cena de crime, pode haver a presença de um policial responsável, que pode gostar ou não de ver os jogadores. Os jogadores devem estar atentos para alguma prova negligenciada pelos policiais e detetives NPCs que passaram por ali.

Na galeria de arte roubada, ou os jogadores conseguirão falar com o curador ou não. Em todo caso, talvez haja uma exposição em andamento, pois, apesar do roubo, a vida segue. Isso dependerá do delegado (NPC) e em quanto tempo a cena do crime ficará interditada.

Na joalheria o dono da loja poderá estar ou não desesperado. Em todo caso, outras joias e relógios continuam expostos a venda.

Na mansão da vítima podemos encontrar a governanta e fotos da vítima com um ou mais suspeitos.

No boteco pé sujo, o balconista pode ter visto alguma coisa, fora os demais frequentadores mal encarados que bebem ali. Pode ser o bar mais frequentado por um informante confiável etc.

O laboratório pericial possui um técnico de laboratório (ou um papiloscopista) com instrumentos diversos de análises e um computador a serviço do(a) perito(a) e do(a) médico(a) legista.

Outros elementos que podem ser relevantes são:

- A existência de algum informante que pode ser útil ao caso. Se ele ajudará por boa vontade ou se os jogadores terão que barganhar um preço em dinheiro ou favor. Se a informação dele realmente vale a pena etc.
- Provas, onde elas serão encontradas? O que é preciso para que um objeto comprometa um suspeito? Etc.
- A vítima de roubo tinha seguro? É preciso verificar isso. A apólice está em nome de algum outro beneficiário? Onde está este documento? Existe alguma evidência de fraude contra o seguro?
- O testamento precisa ser examinado. Quem são os herdeiros da vítima?
- O que diz o laudo da autópsia?
- Se algum jogador tem acesso ao banco de dados da polícia, que informações confidenciais podem estar ali e ajudar no caso? Há algum suspeito de agora que já fora inocentado por falta de provas ou provas inconclusivas anteriormente?
- Só o(a) perito(a) da polícia e o(a) médico(a) legista estão autorizados(as) a usar o laboratório pericial. Mas algum detetive particular pode ter acesso a um laboratório próprio ou de outros.

NPCs suspeitos são fundamentais e deverão ter características e motivações. Em regras de 3D&T elas podem estar espalhadas em vantagens, desvantagens e na história do personagem. Sendo que tudo o que não for regra mecânica é pura história, mas essa história pode ou não colaborar como indício de inocência ou culpa.

Vamos a alguns exemplos:

- ***Abigail Brito****, refinada, entende de arte e é herdeira de uma grande fortuna.*
- ***Breno Costa****, refinado, entende de arte e é herdeiro de uma grande fortuna.*
- ***Celina De Sousa****, governanta, bem-educada e tem muitas dívidas.*
- ***Dionísio Cardoso,*** *mordomo, discreto e tem dívidas.*
- ***Elisa Borges****, executiva, ambiciosa, almeja o controle da empresa.*
- ***Fábio Linhares****, executivo, ambicioso, quer montar sua própria firma.*

Todos podem ser suspeitos tanto de roubo quanto de assassinato, mas pessoas refinadas tenderão a ser mais suspeitas do roubo de arte. Podem conhecer receptadores em potencial, saberão retirar um quadro (ou escultura) do lugar sem danificá-lo(a) etc. Qualquer um pode roubar joias e dinheiro.

Quem tem maior chance de ser o assassino(a) do magnata? O herdeiro direto, o empregado endividado e desesperado, ou o sócio que quis dar um golpe na firma e estava prestes a ser desmascarado?

Os suspeitos podem e devem testemunhar uns contra os outros em qualquer caso ou combinações de casos.

Não conheço sistema de RPG que tenha herdeiro de uma fortuna como parte das regras mecânicas. Mesmo a Riqueza em 3D&T, por exemplo, só garante um modificador na rolagem de moedas iniciais, o sistema não dirá como o personagem adquiriu sua riqueza, isso é determinado pelo contexto combinado entre mestre e jogador, pela história de cada personagem jogador que possui riqueza.

Se o crime foi um assassinato, qual foi a arma do crime? Veneno, tiro, facada etc.? Se arma de fogo, quais suspeitos sabem atirar? A arma do crime poderá ser definida pelo laudo ou pelo depoimento de algum personagem. E aqui entramos no terreno do mestre. Ele terá que criar uma ou mais soluções possíveis dentro de sua ambientação.

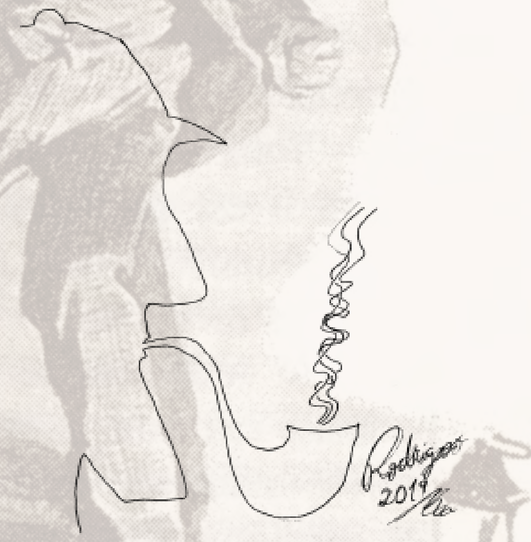
Se o mestre decidir que o(a) culpado(a) é o(a) personagem X e os jogadores errarem, ninguém ganhará pontos de experiência. Neste caso, o mestre deve trabalhar para que a maioria dos indícios e das pistas apontem o(a) único(a) culpado(a). Mas o mestre pode dar a cada suspeito uma motivação viável e ver como o grupo chegará ao culpado de acordo com a interação dos PCs entre eles e com os NPCs. Neste caso, sugiro que ao menos um NPC seja inocente de todo e que o mestre puna o grupo que o condenar. Afinal, não é justo que o jogador chame seu detetive de Sherlock Holmes, dê a ele várias perícias, altos atributos e características e o personagem faça todo o serviço por rolagens de dados enquanto o jogador, ele mesmo, não sabe somar 2+2 e chegar a 4.

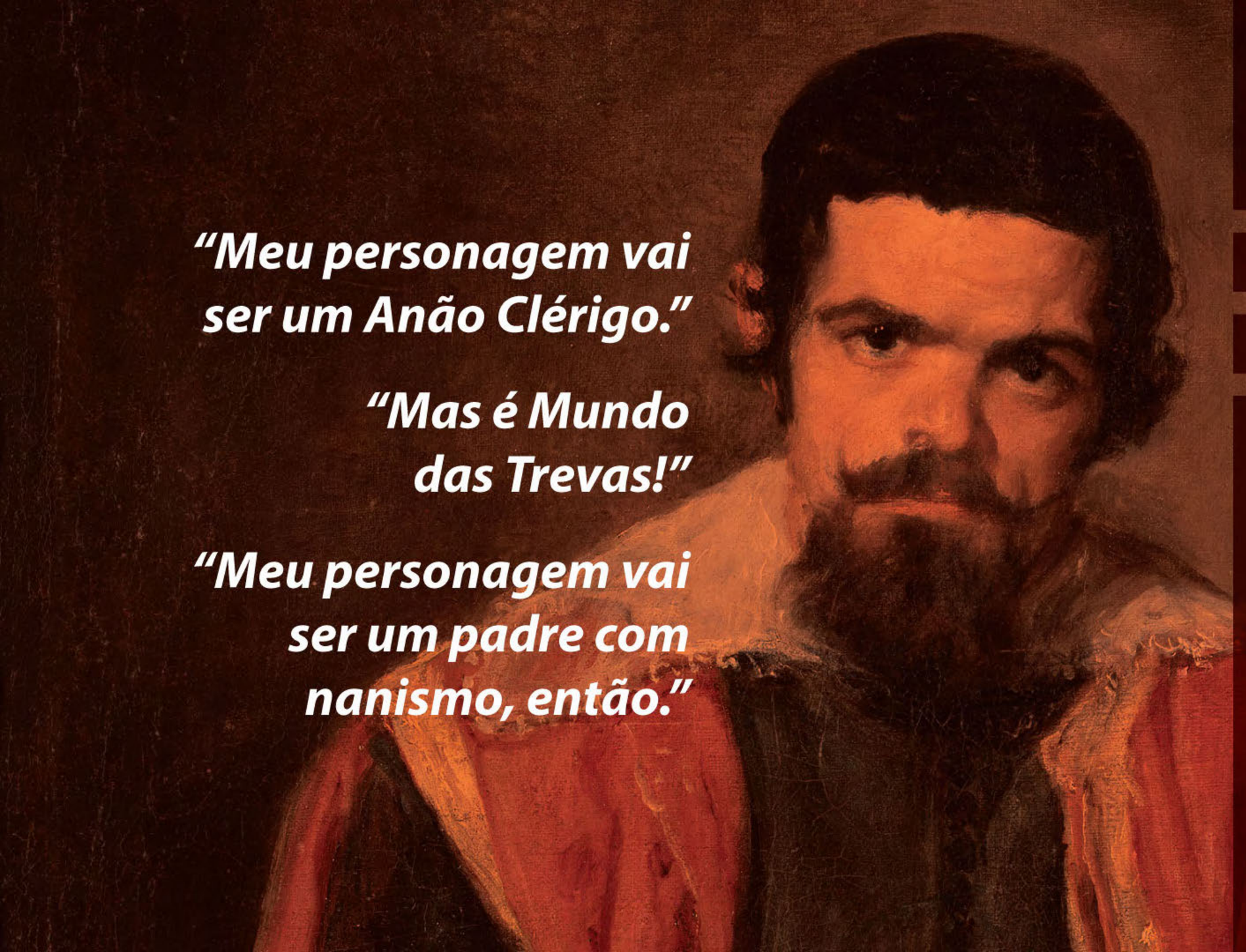
Outra alternativa, mais complicada, que o mestre poderia usar seria a de criar as fichas dos jogadores e distribuí-las aleatoriamente. Neste caso, um dos jogadores seria o culpado e tentaria incriminar os outros e atrapalhar os detetives. Ao passo que os outros jogadores interpretariam os suspeitos inocentes que tentariam ajudar os detetives, mas a desconfiança seria generalizada e isso geraria um jogo bem narrativo com um PvP intelectualmente desafiador.

Concluindo, quanto maior for o número de livros de mistério e suspense lidos pelo mestre e pelos jogadores, mais recursos o grupo terá para levar até a mesa de RPG esse tipo de ambientação. RPG é um jogo em que se interpreta personagens, que se joga dados, que se cria histórias e que se lê também, afinal, os ingredientes de uma boa história passada podem se encaixar no caldeirão de suas histórias atuais.

RODRIGO CAMPOS

TEXTO ORIGINALMENTE PUBLICADO :
LITERAKAOS - MISTÉRIOS & DETETIVES PARA RPG





“Meu personagem vai ser um Anão Clérigo.”

“Mas é Mundo das Trevas!”

“Meu personagem vai ser um padre com nanismo, então.”

Chega de interpretar sempre os mesmos personagens!

Resenhas, notícias, dicas para mestres e jogadores e muito mais

Movimento RPG

RESENHA: THE WITCHER RPG



"Este mundo não precisa de um herói. Ele precisa de um profissional"

THE WITCHER RPG

A notícia de que a Devir traria para o Brasil o RPG de mesa de um dos mais premiados jogos de todos os tempos The Witcher, pegou todos de surpresa. Acho que a esta altura todos conhecem The Witcher seja pela série de jogos premiados da CD Projekt, seja pela série de livros que deu origem ao universo de The Witcher escrito pelo autor polonês Andrzej Sapkowski ou pela série baseado nos livros do canal de streaming da Netflix (que a resenha pode ser lida nessa mesma edição).

Falando sobre o RPG em si, eu tive a oportunidade de ler e narrar uma sessão com exclusividade pela Devir. Minhas primeiras impressões sobre o jogo e cenário em si foram positivas. The Witcher RPG é um jogo de fantasia sombria e brutal, diferente de outros cenários clássicos de RPG (Tormenta, Eberron, Forgotten Realms...) o mundo de The Witcher (que não possui nome oficial) é um local de violência, guerra, intriga e muitos monstros. O mais sensato aqui ao ser cercado por diversos inimigos é fugir ou no pior dos casos se render e esperar misericórdia.

A mecânica do jogo é simples os personagens possuem Estatísticas e Perícias e quando realizam determinada tarefa jogam 1d10 e somam às Estatística e Perícias relevantes para ação, tentando superar o Nível de Desafio em questão.

O RPG possui quatro raças básicas Bruxos homens que passaram por um árduo treinamento e mutações, raros e estóicos que são temidos por todos. Humanos respeitados, socialmente poderosos e aceitos pela sociedade, são a maioria no continente. Anões resistentes e fortes como a pedra, são bons em avaliar objetos e são tolerados pela sociedade. Elfos furtivos, talentosos nas florestas e excelentes arqueiros, são odiados pela sociedade.

A seguir nos são apresentadas as Profissões que definem o que seu personagem faz, Bardos artistas carismáticos que podem fazer amizade com qualquer um, infiltrar-se em sociedades e penetrar nas mentes de seus oponentes. Artesão treinados na criação de armas e armaduras, eles também podem criar misturas alquímicas, podendo garantir melhorias a armas no campo de batalha. Criminosos os operadores de facilidades que conseguem quebrar segredos de cofres, tirar a vida de pessoas sem deixar testemunhas e reunir gangues ao redor de si. Doutor são médicos calculistas treinados em cirurgia de campo, permitindo tratar ferimentos com o dobro da eficiência, ou causar terríveis ferimentos com seus conhecimentos sobre anatomia. Homens de Armas terríveis guerreiros com anos de experiência em combate, que podem calcular os movimentos de seus inimigos, abatê-los a longas distâncias ou desferir ataques devastadores. Mago com incríveis poderes místicos dominam as forças do caos elemental, também são ótimos manipuladores nas cortes reais. Comerciantes são sagazes e conhecem o poder das moedas. Eles podem utilizar o conhecimento que tem de produtos para encontrar vulnerabilidades em armas, rastrear fornecedores mais baratos e quando necessário, podem conseguir favores e aliados para quebrar a concorrência. Sacerdote são homens e mulheres dos Deuses que utilizam antigos rituais de sangue para comungar com a natureza, curar os enfermos e feridos ou caçar pagãos e queimá-los com o fogo santo. Bruxo restrita àqueles com as mutações próprias, os Bruxos são caçadores de monstros que se interessam por poções mutagênicas, simples magias de campo e uma esgrima incrivelmente mortal.

O principal desafio é focar as opções de personagem do seu grupo para evitar conflitos entre eles. O que acontece se um jogador for um mago, mas precisar trabalhar com um caçador de magos? O capítulo do Guia do Mestre tem ótimos conselhos sobre como reunir esses elementos, o que significa que os jogadores podem querer conversar sobre suas histórias de com antecedência. Por outro lado, parte do apelo de The Witcher está em lidar com conflitos pessoais profundamente arraigados tratados corretamente,



isso pode melhorar a campanha. O racismo e preconceito são temas comuns na série de livros, e crédito total aos designers por não se esquivarem dessas realidades. Humanos, elfos, anões, magos e bruxos têm regras sobre como os NPCs os vêem em várias regiões, variando de tolerância irritada a ódio absoluto. Os Mestres terão que decidir até que ponto levar o assunto, mas é um sólido ponto de partida para grupos que se sentem à vontade para explorar esses assuntos.

Na parte mecânica do jogo, The Witcher RPG faz um excelente trabalho de adaptação de dos sistemas do game (pelo que eu joguei achei muito simular e reconheci muitas ideias do jogo). Espadas de prata causam dano extra a monstros, enquanto espadas de aço são mais duráveis quando usadas contra humanóides. Quase todos as magias do Mago vista nos jogos são representados aqui, incluindo a lista completa de Sinais de Bruxos. Subir de nível é representado usando as Árvores de Perícias, baseado na mecânica do The Witcher 3, e todas as poções e óleos de espada também são apresentados.

Os detalhes do RPG não param por aí: Armas e Armaduras se desgastam e devem ser reparadas. Os diagramas de artesanato podem ser coletados e levados a um ferreiro para obter itens exclusivos. Um sistema detalhado de alquimia informa quais ervas e materiais orgânicos são necessários para criar poções e óleos de armas. Cada monstro no bestiário inclui até um custo médio de recompensa e itens deixados. Os jogadores não precisam necessariamente usar esses sistemas, podem simplesmente contratar alguém em uma vila para fazer o trabalho manual de criação. Mas eles criam uma sensação de profundidade e autenticidade, e oferecem grandes oportunidades para quem gosta de mergulhar nas nuances de uma vida de aventuras.

UMA SENSAÇÃO DE PROFUNDIDADE E AUTENTICIDADE, E OFERECEM GRANDES OPORTUNIDADES PARA QUEM GOSTA DE MERGULHAR NAS NUANCES DE UMA VIDA DE AVENTURAS.

O capítulo de combate é muito bom e incrivelmente mortal. A primeira página do capítulo de combate adverte diretamente os jogadores a evitar lutar contra grupos inimigos sempre que possível. Mesmo um grupo de bruxos experientes descobrirá que lutar contra vários demônios ao mesmo tempo é esmagadoramente difícil. Assim como os videogames, The Witcher recompensa os jogadores que se preparam para uma luta. Você pode fazer testes de inteligência para recuperar detalhes sobre uma fera em particular ou caçar materiais de pesquisa de mantimentos de bruxos. Cada monstro tem fraquezas específicas geralmente na forma de um óleo de espada específico o que aumenta as chances de sucesso.

Embora o tom da preparação da batalha tenha sido bem adaptado, a parte difícil é manipular todos os cálculos que os videogames fizeram por você. Existem muitos sistemas sobrepostos de jogada de dados e cálculo de números em jogo durante cada teste de combate.

Você deve considerar proteção de armadura, dano de armadura, efeitos de veneno, aumento de poções, dano de prata contra monstros e muito mais.

Por outro lado, a maioria dos combates tende a ser tão letal e acelerada que você não passa muito tempo em cada luta. E se você sobreviver, a cura para não-bruxos é um processo demorado, então você provavelmente não entrará em batalhas frequentes. Mas continua sendo um nível de detalhes impressionante, mesmo para um jogador veterano.

Se tenho um problema para falar do jogo é sobre o seu fraco bestiário, possivelmente terão suplementos para isso no futuro. Acredito que não seja um jogo simples, então um jogador novato ou que não curte muito regras não vá gostar dos diversos cálculos e regras.

The Witcher RPG sabe exatamente que tipo de experiência de mesa ele deseja adaptar uma com toda a dificuldade e particularidade de seu mundo de sombrio. Nesse ponto, é imensamente bem-sucedido. Recomendo para todos que curtem a franquia de The Witcher e desejam um RPG bem detalhado e cheio de opções de jogo.

LÉO "KONDO" AGUIAR



RESENHA: THE WITCHER RPG

FINAL FANTASY TACTICS



FINAL FANTASY TACTICS

Lançado no Japão em 1997 para o console PlayStation (PSX), sendo o primeiro jogo da série baseada no Reino de Ivalice, revolucionou o mercado de J-RPG utilizando-se da mecânica de outro título da Square Soft chamado de Tactics Ogre.

Por volta do ano de 2002 tive meu contato com essa relíquia e graças a um amigo, pude me aventurar nas história de Ramza Beoulve. Até em então, minha única referência em jogos da série Final Fantasy era o do Squall e sua Gunblade (o famoso Final Fantasy VIII). O visual Super Deformed em batalha, o sistema do mapa dividido em quadrados semelhante a um tabuleiro de xadrez e a trama foram decisivos para cativar este redator.

Infelizmente, só fui terminar o modo história quando baixei a rom no meu PSP, muitos anos depois.

Saltando para 2019, quando comecei a mexer com RPG com mais empenho, resolvi adaptar este fantástico jogo para 3D&T Alpha, afinal além de ser um RPG eletrônico, sua história é uma obra-prima que merecia ser conhecida pelas novas gerações. Navegando pelos sites de busca, encontrei a matéria elaborada pelo Tio Lipe na página do Mundos Colidem. Estudando a mecânica de D&D 5ed, converti tudo para nosso querido sistema.

Portanto, escolha seu job e seus equipamentos com sabedoria e parta com sua equipe pelos campos de Ivalice durante a Guerra dos Leões! Bons dados!

Essa adaptação foi originalmente produzida e adaptada para D&D 5º edição pelo Tio Lipe. Você pode conferir a publicação original nesse link:
https://www.mundoscolidem.com.br/final-fantasy-tactics-dd-5ed-parte-i/

Adaptação para 3D&T: Wellington botelho

FINAL FANTASY TACTICS

A HISTÓRIA

O Cataclismo

A história de Ivalice começa antes da sua formação como monarquia, tendo como ponto mais misterioso o Cataclismo. Ele foi um desastre catastrófico que arruinou reinos e matou milhões, apesar de sua natureza exata ser desconhecida. Não se sabe quando ocorreu ou quanto tempo durou, embora tenha ocorrido há menos de 1.200 anos. O Cataclismo é muitas vezes considerado como a causa por trás da perda das tecnologias mais avançadas que o continente de Ivalice já viu, embora isto nunca tenha sido realmente confirmado.

Ele também destruiu pelo menos duas raças, os querubins e os moogles da cidade relógio de Goug e, se o mito ivaliciano for verdadeiro, ameaçou a humanidade, levando muitos a crer que foi o responsável pelo desaparecimento das raças não-humanas do continente. O naufrágio do Ydora, ocorrido no final da vida da Santa Ajora e envolvendo o afogamento de uma nação inteira da península ivaliciana, também está relacionado ao Cataclismo. Especula-se também que ele foi responsável pela criação do lendário Continente Flutuante.

A Guerra dos Cinquenta Anos

A monarquia de Ivalice foi fundada em algum período após o Cataclismo, não se sabendo quando ocorreu exatamente. Entretanto, o evento mais importante e prévio a era atual foi a Guerra dos Cinquenta Anos, travada entre Ivalice e Ordalia, o reinado vizinho a leste. Na época, Ivalice era governada pelo rei Denamda II, enquanto o reinado vizinho era governado pelo rei Devanne III. Ivalice foi defendida pela Ordem dos Cavaleiros do Céu do Norte, liderados por Barbaneth Beoulve, e pela Ordem dos Cavaleiros do Céu do Sul, liderados por Cidolfus Orlandu. Outro exército, a Ordem dos Cavaleiros do Céu Oriental, também serviu Ivalice, sob a liderança de Goffard Gaffgarion.

A guerra irrompeu em Zelmonia, uma província perto da fronteira de Ivalice, antes independente e hoje sob o domínio de Ordalia. Cerca de um século atrás, Ordalia invadiu e assimilou Zelmonia como parte de seus territórios. Ivalice forneceu secretamente meios para enfraquecer Ordalia, no entanto, os nobres de Zelmonia decidiram requerer a intervenção direta do rei Denamda. Com o tempo, o rei Devanne III acabou morrendo sem nomear um sucessor. Seu primo, Varoi VI, foi nomeado para sucedê-lo, mas o rei Denamda II proclamou-se como herdeiro legítimo do trono, uma vez que era tio de Devanne, declarando guerra contra Ordalia.

O rei Denamda II liderou o exército de Ivalice para tomar a capital de Ordalia, Viura. Em seu caminho, os cavaleiros das três Ordens lutaram bravamente, vencendo batalha após batalha. No entanto, assim que chegaram à fronteira ordaliana, o rei adoeceu, morrendo pouco tempo depois, sem jamais retornar ao seu reino. O exército de Ivalice ficou perdido e confuso, devido à morte de seu líder, criando uma oportunidade para Ordalia reforçar seu exército e retomar as fronteiras. A guerra foi feroz, culminando num ponto de impasse. Um sucessor para Denamda II, Denamda IV, foi rapidamente coroado para substituir seu pai.

Durante o impasse, os exércitos de Romanda atravessaram o Estreito de Rhana em uma incursão sobre Ivalice. Romanda é uma nação militar governada por parentes de sangue do rei Varoi VI. O rei Denamda IV e seu exército suportaram a invasão graças à ajuda do regente de Fovoham, o grão-duque Gerrith Barrington, e seu esquadrão de assassinato, os Khamja. O rei era um cavaleiro destemido que conduziu pessoalmente os seus exércitos nas batalhas contra as forças combinadas de Romanda e Ordalia. Depois de três anos de luta contínua, Romanda foi forçada a recuar, incentivada por um surto de peste que atacou seu povo.

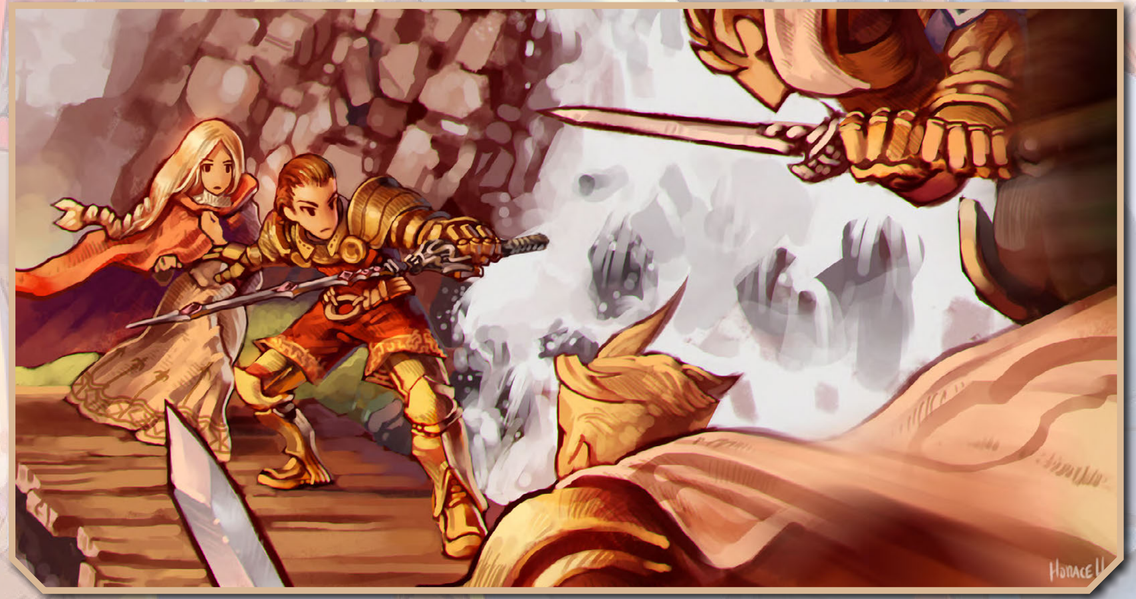
Com a retirada de Romanda, Ivalice continuou a guerra contra Ordalia. No entanto, Denamda IV morreu de repente, acreditando-se que tenha sido assassinado. Ele foi sucedido pelo rei Ondoria III, um homem de vontade fraca e incapaz de governar, onde todas as suas decisões foram tomadas de fato pela sua rainha, Louveria. Varoi VI também morreu e foi sucedido pelo príncipe Lennard.

A última batalha travada entre Ivalice e Ordalia ocorreu em Zeltenia, e ainda que os cavaleiros das Ordens tenham lutado bravamente, Ordalia conseguiu invadir o território. Finalmente, Ivalice e Ordalia concordaram em fazer um tratado, onde a paz mútua foi reconhecida entre eles e Zeltenia devolvida a Ivalice, apesar de rumores persistam de que, na realidade, Ivalice tinha se rendido devido à fraqueza de seu novo rei.

Após a Guerra dos Cinquenta Anos, Ivalice sofreu um grande abalo socioeconômico. Um grande sentimento de insatisfação com os nobres e com a família real começou a crescer no coração da população, uma vez que eles perceberam que foram envolvidos numa guerra sem sentido. Pagamentos não puderam ser feitos aos cavaleiros que tinham lutado na guerra, devido à grande quantidade de gastos com armas e defesas. Devido a isso, muitos foram dispensados do exército. Com menos comida, pouco dinheiro e altas taxas de desemprego, a deslealdade para com as casas nobres aumentou significativamente. Agricultores frequentemente se revoltavam com as altas taxas de impostos, e muitos se aliaram ao grupo revolucionário Brigada Cadáver.

A Guerra dos Leões

Há poucos anos, os dois únicos filhos do rei Ondoria morreram misteriosamente, fazendo-o adotar a sua própria irmã mais nova, a princesa Ovelia, como sua filha. Entretanto, um ano depois a rainha Louveria deu à luz ao príncipe Orinus. Rumores então começaram a surgir sobre a saúde debilitada do rei. Desde o colapso que teve durante a festa de aniversário de um ano do príncipe, era óbvio que ele não estava bem. Os seus ministros, o Conselho dos Nobres, divulgaram notícias de que o rei estava ficando melhor, mas as pessoas sabiam que não era a verdade. Novos rumores surgiram de que a rainha e alguns nobres discutiam sobre quem deve ser o sucessor.



Diante deste cenário de incertezas, o rei finalmente foi dado como morto e o duque Larg, de Gallione, e o duque Goltana, de Zeltenia, iniciaram um conflito a fim de se tornarem os regentes de Ivalice, sendo conhecido como a Guerra dos Leões. Larg apoia a ascensão ao trono por parte do príncipe Orinus, sendo aliado da rainha Louveria. Já Goltana deseja que a princesa Ovelia assume o trono do irmão e pai adotivo, tendo para si a posição de regente.

GEOGRAFIA

O território de Ivalice está localizado na parte mais ocidental do continente, de nome desconhecido, onde parte de suas características geográficas foram moldadas por um evento chamado de Cataclismo. Seu território a oeste está coberto por planícies férteis, enquanto que a leste predomina um clima mais seco. Ao Sul, se estende um promontório no qual foi fundada a nação de Lionel, com a grande Ilha de Goug a Oeste. A baía no lado sudeste de Ivalice era terra, sendo antes o local do antigo Sacro Império de Ydora. Uma catástrofe afundou toda a região, engolida pelo Oceano Leste de Bugross. Por fim, a pequena ilha no meio do Mar do Coral Negro é o local da Catedral de Mullonde, a sede da Igreja de Glabados.



Águas

Ivalice é cercada pelas águas do Estreito de Rhana no norte, e o Mar de Bugross de sudeste a sudoeste, cada um conhecido como o Oceano Leste e Oeste de Bugross. O Mar de Bugross é dito ser estranhamente tempestuoso durante todo o ano e muitos navios foram afundados por suas ondas gigantes. Isso levou à construção de um farol no local conhecido como Abismo de Midlight. O Estreito de Rhana também possui fortes ventos que sopram no litoral de Fovoham.

Ivalice também é o lar de uma variedade de águas continentais. O Rio Dorvauldar, em Limberry, fornece fertilidade para todas as planícies da região. As Quedas de Zeirchele descem das Montanhas Algost, criando uma maravilha natural em suas falésias em forma de escadas. Algumas águas foram locais de batalhas sangrentas durante a Guerra dos Cinquenta Anos, incluindo o Pântano Tchigolith, em Lionel, e o Lago Poescas, em Limberry. Ambos foram arruinados por suas respectivas batalhas — Tchigolith se tornou um pântano



venenoso, enquanto que o Poescas é assombrado pelas almas daqueles que morreram lá. Uma grande parte do Lago Poescas secou, deixando nada além de uma camada branca de sal, embora acredite-se que suas seções profundas seja o lar de algum tipo de serpente marinha. O Castelo de Limberry também é construído as margens do Lago Loch Dalla.

Montanhas

O território ivaliciano é bastante montanhoso. Cadeias de montanhas cruzam por regiões inteiras, criando muitos vales e passagens. Algumas montanhas famosas incluem: os Picos Thealla, onde se crê que sejam as montanhas mais elevadas de Ivalice, tendo 6.000 metros; a Montanha Landria, que já foi o local de um sítio sagrado usado por monges; o Monte Germinas é o pico mais antigo de Ivalice, elevando-se a partir de um terreno seco e estéril; o Monte Bervenia, um vulcão ainda ativo; o Monte Gulg, onde correm boatos sobre aparições do espírito de uma menina que caiu do vulcão; e o Monte Urobos, o local da atividade de mineração em Gariland.

Clima

O clima em Ivalice é considerado por alguns como tropical, devido ter duas temporadas distintas: úmido e seco. No entanto, há sinais de um clima temperado, devido à neve que cai por vezes na cidade mineira de Gollund, embora possa ser por estar situada em uma altitude maior do que outros assentamentos. Isso dá credibilidade à teoria de que Ivalice é realmente de clima mediterrânico temperado, devido ter uma estação de chuvas no inverno e uma estação seca no verão, como é evidente no seu calendário. A estação chuvosa ocorre nos meses de Sagitário a Aquário e de Gêmeos a Câncer, enquanto a estação seca ocorre de Leão a Escorpião e de Peixes a Touro.

FINAL FANTASY TACTICS

CULTURA

Religião

Nos tempos antigos, os povos de Ivalice eram membros do Farismo, uma religião teocrática. Isso mudou após o Cataclismo que atingiu Ydora, onde a Igreja de Glabados se tornou a principal religião de Ivalice. O Farismo, também conhecido como a Igreja de Fara, era a religião dominante no continente no tempo da Santa Ajora Glabados. Foi também a religião patrona do Sacro Império de Ydora. A Ilha de Mullonde era o centro dos ensinamentos do Farismo.



O Farismo era uma religião influente, tendo se infiltrado na política de Ivalice. Entretanto, seus seguidores começaram a diminuir devido aos milagres da Santa Ajora e a sua crescente influência. Temendo que pudessem perder seu domínio sobre o povo, sacerdotes do Farismo buscaram a intervenção do Império, levando a captura e execução da santa, o que provou ser a queda de sua religião. Logo após a execução da Santa Ajora na forca de Golgollada, Mullonde foi jogado num Cataclismo que afundou a capital santa no mar. O Farismo então morreu, e muitos dos seus órfãos foram convertidos para a Igreja de Glabados, glorificando a Santa Ajora como a filha dos deuses.

Política

Após o Cataclismo, Ivalice passou a ser regida por uma monarquia absolutista. A família real de Atkascha tem governado por gerações, e eles vem compartilhando suas linhagens reais com os governantes de Ordalia e Romandia a fim de garantir a paz entre os reinos. Em termos políticos, o Conselho de Nobres, composto pelos aristocratas das famílias nobres de cada território, auxilia o rei em suas atividades, atuando como ministros.

Há sete territórios em Ivalice, todos sendo as nações formadoras do reinado. Como a família real descende do trono de Lesalia, ela passou a ser o território governado diretamente pelo rei e sendo a capital de Ivalice. As demais nações foram divididas em: o Ducado de Gallione, o Grande Ducado de Fovohan, o Ducado de Zeltenia e o Marco de Limberry. Lionel é uma nação parcialmente independente, possuindo sua própria estrutura de governo, mas devendo obediência ao rei de Ivalice. Já Mullonde pertence a Ivalice, mas a Igreja de Glabados tem plenos poderes sobre seu território, não tendo intervenções do Estado.

Organizações

Casas nobres e suas nações: Atkascha (Lesalia; família real); Beoulve (Gallione); Gaffgarion (Lionel); Larg (Gallione); Orlandu (Lesalia); Goltana (Zeltenia); Elmdore (Limberry); Thadalfus (Limberry).



Conselho dos Nobres: são nobres eleitos diretamente pelo rei para auxiliá-lo em suas atividades administrativas. Geralmente são os líderes de suas famílias, sendo o homem mais sábio e influente da Casa. Ao todo são doze membros, um para cada mês do ano e assim é chamado as suas cadeiras no conselho. Trata-se de um cargo vitalício, ao menos até o rei dispensá-lo de suas obrigações, o que ocorre geralmente quando há traição ou devido à política.

Igreja de Glabados: formada após a queda do Farismo, a Igreja gira em torno da figura divina da Santa Ajora Glabados. Mesmo centrada na fé em Ajora, trata-se de uma religião politeísta, onde outras figuras divinas também são louvadas. Em vida, a santa pregava sobre a abnegação das coisas materiais para alcançar o caminho da salvação, chegando ao Paraíso. Entretanto, isso chamou a atenção de sacerdotes do Farismo, levando a execução dela. A morte de Ajora trouxe não apenas o fim do Farismo, mas foi também o precursor do Cataclismo e o fim do Sacro Império de Ydora segundo as lendas. O atual líder da religião é o Grande Confessor Marcel Funebris, tendo como aliados o cardeal Delacroix, regente de Lionel, e Vormav Tingel, líder dos Cavaleiros Templários. A sua sede fica na Catedral de Mullonde, localizada numa ilha ao sul de Gallione, sendo um território independente da monarquia ivaliciana.

Cavaleiros Templários: são os guerreiros sagados da Igreja de Glabados, sendo sua força militar e quem garante a independência de seu Estado teocrático. São conhecidos por possuírem um estilo de combate focado em enfraquecer seus adversários, mesmo à distância, sendo abençoados pela sua fé na santa. Têm como líder Vormav Tingel.

Companhia de Trocas Bart: trata-se de

FINAL FANTASY TACTICS

uma companhia comercial administrada por Ludovich Bart, da cidade portuária de Warjilis. É uma organização de renome por suas obras sociais e caridade, ajudando orfanatos e cedendo provisões de infraestrutura. Entretanto, rumores alegam que esta é apenas uma máscara para os seus verdadeiros negócios. Diz-se que a companhia está envolvida no tráfico de ópio e de pessoas, atuando no mundo do crime e mesmo sendo responsável por assassinatos.

Khamja: trata-se de um grupo de assassinos. Suas relações e atividades são muitas vezes ilegais e sua existência está entrelaçada na história da própria Ivalice. Eles tendem a trabalhar nos bastidores, realizando negócios nas entrelinhas, mas também podem atuar entre o público, conseguindo passar despercebidos. A guilda é considerada incrivelmente poderosa e perigosa, tendo acesso a magias, armas e técnicas que outros não possuem. Isto, junto com sua vontade de matar quando necessário, as ligações com o mercado negro, sigilo e sede de poder, torna-os uma das organizações mais poderosas em toda Ivalice.



Brigada Cadáver: trata-se de uma organização revolucionária formada por soldados aos quais foram negados seus pagamentos e direitos ao fim da Guerra dos Cinquenta Anos. Organizados militarmente, eles vêm causando tumulto no último ano, atacando nobres de renome e sendo acusados de conspirar contra a monarquia. Muitos aldeões já se uniram a sua causa de justiça pela espada, ou apenas desejando vingar-se pelos duros anos durante e após a guerra. É liderada por Wiegraf Folles, um paladino, e tem como braço direito Milluda Folles, sua irmã.

Lionsguard: trata-se da guarda pessoal da família real de Ivalice. Ela é formada pelos melhores e mais leais guerreiros do reinado, sendo uma posição de grande status e honra absoluta. São os principais formadores de paladinos no reinado, que juram proteger seu senhor e o bem no mundo.

Gryphon Knights: trata-se de um grupo militar de templários que servem ao regente de Lionel, o cardeal Delacroix. Um de seus capitães mais proeminentes é Beowulf Cadmus.

Ordem dos Cavaleiros do Céu do Norte (Hokuten): é um dos exércitos que lutou por Ivalice na Guerra dos Cinquenta Anos. Tem sua sede em Gallione e é liderado por Zalbaag Beoulve, sob as ordens de Dycedarg Beoulve, seu irmão e conselheiro do regente de Gallione, duque Bestrald Larg.

Ordem dos Cavaleiros do Céu do Sul (Nanten): um dos exércitos que lutou por Ivalice na Guerra dos Cinquenta Anos. Tem sua sede em Zeltenia e sendo liderado pelo seu atual regente, duque Druksmald Goltana.

Ordem dos Cavaleiros do Céu Oriental (Touten): é um dos exércitos que lutou por Ivalice na Guerra dos Cinquenta Anos. Tem sua sede em Limberry e é controlado pelo seu atual regente, o marques Messelam Elmdore.

ANTECEDENTE

Toda personagem também terá um antecedente, devendo-se escolhê-lo da lista abaixo. Eles fornecem proficiência em duas especializações de perícias. Em Ivalice, todos falam o mesmo idioma. Existem duas línguas únicas no cenário: a sagrada (usada em textos sacros e algumas liturgias, sendo conhecida apenas por aqueles iniciados nos ensinamentos da Igreja de Glabados), e o ydoriano (língua morta encontrada em locais, documentos e artefatos anteriores ao Cataclismo e associados ao antigo império destruído).

Acólito: a personagem serviu ou ainda serve à Igreja de Glabados, ou foi instruída nos desígnios divinos da Santa Ajora por alguém. Perícias: história e religião.

Artesão: a personagem aprendeu um ofício e sabe como vender seus serviços, atuando ou não como uma mercadora. Perícias: falsificação e lábia.

Artista: a personagem sabe entreter e inspirar as pessoas com a usa arte, seja através da oratória, música ou dança. Perícias: acrobacia e atuação.

Criminoso: a personagem aprendeu nas ruas como roubar, trapacear e evitar situações perigosas, atuando as margens da lei. Perícias: lábia e furtividade.

Explorador: a personagem estudou durante anos sobre os eventos anteriores ao Cataclismo, atuando como uma arqueóloga e pesquisadora de artefatos perdidos. Perícias: história e interrogatório.

Nobre: a personagem conhece bem sobre a aristocracia e seus jogos de poder, pertencendo a uma das casas nobres de Ivalice. Tendo nascido com privilégios, ela detém uma posição de destaque na sociedade ivaliciana. Perícias: história e lábia.

Nômade: a personagem passou toda a sua vida viajando, não tendo uma local para chamar de lar. Devido aos muitos anos de guerra, nômades são raros e vistos com preconceito em Ivalice, geralmente atuando como comerciantes ou apenas se isolando em territórios ermos. Perícias: biologia e navegação.

Plebeu: a personagem é um cidadão comum de Ivalice, tendo aprendido a trabalhar a terra e sempre viveu a serviço das casas nobres. Os anos durante e após a Guerra dos Cinquenta Anos foram difíceis, mas de alguma forma ela sobreviveu e conseguiu a chance de se aventurar. Perícias: tratamento e armadilhas.

Sábio: a personagem passou anos estudando sobre magia e artefatos criados antes do Cataclismo, detendo um grande conhecimento místico. Perícias: ciências proibidas e história.

Soldado: a personagem é uma recruta ou atuou durante o período da Guerra dos Cinquenta Anos, possuindo um vasto conhecimento militar e de táticas de batalha. Perícias: atletismo e intimidação.



FINAL FANTASY TACTICS



JOBS

Também chamados de *"ocupações"* ou *"profissões"*, representam o treinamento de combate das personagens, substituindo os kits do manual do aventureiro alpha. Eles são classificados em básicos ou avançados. Além disso, todo job possui uma lista de habilidades, que o personagem poderá combinar entre si.

Na montagem da ficha, escolha para personagem um job básico entre os dois disponíveis: escudeiro ou alquimista. Quando alcançar o nível Lutador (7 Pontos), escolha o primeiro job avançado para ela conforme o seu básico: um escudeiro poderá se tornar um cavaleiro, atirador, ladino, monge, ninja, samurai ou lanceiro (jobs físicos); um alquimista poderá se tornar um feiticeiro, sacerdote, cronomante, místico, orador, invocador ou menestrel (jobs mágicos). Ao adquirir o job avançado, a personagem receberá uma habilidade dele ou do seu job básico (escolha), e poderá comprar uma nova a cada 10 pontos de experiência (PE). Quando alcançar o nível Campeão (10 Pontos), escolha um segundo job avançado qualquer (independentemente do seu básico) ou continue com o atual, recebendo uma habilidade dele ou do seu job básico (escolha), e poderá comprar uma nova a cada 10 PE. Caso adquira um segundo job avançado, não será mais possível adquirir as habilidades do primeiro.

As habilidades representam os poderes, técnicas e competências de cada job. Alguns jobs possuem habilidades iguais, podendo-se adquiri-las apenas uma vez (exceto caso seja dito o contrário, como para as habilidades Versátil e Veloz). Elas são separadas nos seguintes tipos:

Ativa (A): representam as técnicas e magias que um job possui. Gastam uma ação para serem usadas e podem ou não ter um custo em PM. Efeitos iguais de habilidades ativas não se somam, valendo sempre o maior, mas poderão ser somados aos passivos obtidos com habilidades de suporte e mobilidade. Receber novamente um mesmo efeito prolongado de uma habilidade renovará a sua duração.

Reflexa (R): representam o que há de instintivo no job, gastando a reação da personagem e só poderão ser usadas em circunstâncias específicas. Algumas delas poderão ter um custo em PM.

Suporte (S): representam as capacidades inatas do job, podendo ser efeitos passivos ou gerar novas opções de ações para as personagens.

Mobilidade (M): representam como o job se posiciona em combate, alterando a movimentação da personagem.

Cada habilidade terá as seguintes características:

Custo: informa quanto de PM gasta para ser usada.

Alcance: informa até quantos quadrados de distância da personagem o alvo deve estar para ser afetado. Pessoal indica que só afeta a personagem. Alcance 1 indica que o alvo deve estar adjacente a ela (distância corpo a corpo). Alcances maiores aumentam a distância máxima.

Área: informa a sua área de efeito, afetando vários quadrados ao mesmo tempo e todos que estiverem dentro dela (exceto caso a habilidade especifique os alvos. O usuário só será afetado caso deseje). Área 2 afeta o quadrado selecionado dentro do alcance mais os quatro a sua volta, formando uma cruz ("+"). Área 3 aumenta as pontas da cruz em um quadrado, acertando o quadrado-alvo mais doze a sua volta. Área 4 aumenta a área 3 num quadrado, afetando o quadrado-alvo mais vinte e quatro a sua volta. Somente o quadrado selecionado como alvo deverá estar no alcance da habilidade.

Dano: informa o dano causado por ela, podendo ser físico ou mágico (associado a um elemento ou não). Magias fornecem quantidades específicas de dano.

Status: informa as condições ou os benefícios que a habilidade poderá aplicar ou remover do alvo. Os efeitos e durações de cada condição e benefício serão descritos numa postagem futura.

JOBS BÁSICOS

Escudeiro (Squire)

É a fundação de todos os jobs do tipo físico, recebendo o treinamento essencial de combate e sendo o primeiro passo para a personagem se tornar uma guerreira lendária. Suas habilidades envolvem os principais aspectos de um lutador, seja fortalecer seus ataques físicos, assumir uma postura defensiva, retirar condições simples ou simplesmente fazer um ataque extra contra aqueles que tentarem se afastar dela.

Perícias: escolha duas especializações entre acrobacia, montaria, atletismo, furtividade, história, intimidação, interrogatório e armadilhas.

Proficiências: armas simples e militares.

Defender (A): a personagem assume uma postura defensiva, gaste 1 PM para adicionar 1d6 à Força de Defesa. O dado extra não pode causar um crítico. Alcance pessoal.

Focalizar (A): gaste 3 PMs e um movimento para dobrar Força, Armadura ou Poder de Fogo (escolha um ao adquirir a manobra) no seu próximo ataque ou defesa. Esta manobra não é cumulativa consigo mesma (por exemplo, você não pode gastar 6 PMs e dois movimentos para triplicar a característica). Alcance pessoal.

Resolução (A): remova as condições cego, mudo e envenenado que estejam afetando a personagem (cure todas de uma vez). 3 PMs. Alcance pessoal.

Oportunidade (R): sempre que evitar um ataque inimigo, você pode gastar 1 PM para realizar rapidamente um ataque impreciso contra ele, com FA = F + 1d6. Alcance 1.

Prontidão (S): a personagem está sempre pronta para lutar, você tem uma capacidade de reação impressionante. Você ganha um bônus de +1 na Iniciativa e na Força de Defesa.

Veloz (M): Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte). Este bônus é cumulativo com o adquirido de outros jobs.

Alquimista (Chemist)

Um especialista no uso de medicamentos e que possui treinamento básico em magia. Alquimista é o único job que permite o uso de medicamentos, sendo extremamente úteis para auxiliar seus aliados em combates. Diferentemente do que se imagina, medicamentos possuem propriedades mágicas, sendo possíveis de usar apenas se a pessoa souber ativar estas propriedades ao recitar as palavras de poder corretas. Alquimistas que possuam proficiência em kit de alquimia, poderão fabricar seus próprios medicamentos (os medicamentos e suas regras serão explicadas numa postagem futura). Devido seu treinamento em magias, ele é a fundação de todos os jobs do tipo mágico.

Perícias: escolha duas especializações entre ciências proibidas, lábia, história, primeiros socorros, biologia, atuação, intimidação e religião.

Proficiências: armas simples e mágicas.

Usar Fênix (A): pode-se administrar em si ou em um aliado um medicamento do tipo "fênix" (Para ser ressuscitada, a criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência +2. Ela então volta à vida e recupera imediatamente todos os seus Pontos de Vida e Pontos de Magia). Alcance 1.

Usar Porção (A): pode-se administrar em si ou num aliado um medicamento do tipo "porção" (Cura 1d6 Pontos de Vida). Alcance 1.

Usar Remédio (A): pode-se administrar em si ou em um aliado um medicamento do tipo "remédio" (Concede



FINAL FANTASY TACTICS

a um personagem que esteja sendo afetado por um efeito prejudicial (como paralisia, cegueira, etc.) um novo teste de Resistência. Se o teste for bem-sucedido, o efeito é anulado). Alcance 1.

Poção Rápida (R): caso perca PVs, pode-se imediatamente usar uma "poção" para se curar. Alcance pessoal.

Preservar Item (S): caso seja alvo de uma habilidade que possa roubar ou diminuir a durabilidade de um dos seus equipamentos, cancele o efeito. PMs 6.

Uso Distante (S): suas habilidades do tipo "Usar" poderão ser administradas em aliados distantes. Alcance 4.

JOBS AVANÇADOS FÍSICOS

Atirador (Archer)

Equipado com armas à distância, este guerreiro é especializado em atacar alvos afastados. Em FFT, o atirador é limitado a arcos e bestas, o que não é interessante num RPG de mesa. Desta forma, sua abrangência foi expandida para qualquer tipo de arma à distância, incluindo pistolas e rifles. Suas habilidades são focadas no uso destas armas, seja melhorando seu dano ou simplesmente cancelando desvantagens normalmente associadas a ataques à distância. Atiradores também são bons em evitar perigos, afastando-se rapidamente deles se for preciso.

Proficiências: armas simples e militares.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Tiro Letal (A): faça um ataque físico à distância. Se a FA vencer a FD, você causa 3 pontos de dano adicionais. 1 PMs. Alcance do PdF.

Adrenalina (R): caso perca PVs, pode-se imediatamente fazer um movimento extra para se reposicionar no combate, desengajando automaticamente. PMs 6. Alcance pessoal.

Deflexão (R): caso seja alvo de um ataque físico à distância, você tem chance de desviar completamente um ataque feito com Poder de Fogo, sem sofrer quase nenhum dano. Com esta vantagem, você pode gastar 2 PMs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa contra um único ataque. A Deflexão é uma esquiva — ou seja, você só pode usá-la um número máximo de vezes por rodada igual à sua H. Alcance pessoal.

Tiro Curvo (S): a personagem não terá Desvantagem para atacar um alvo que esteja sob meia cobertura.

Tiro Decisivo (S): aumente a margem do seu sucesso decisivo com armas à distância. Este ataque consegue um acerto crítico com um resultado 5 ou 6 no dado.

Tiro Engajado (S): a personagem não terá Desvantagem para atacar com armas à distância um alvo que esteja adjacente.

Tiro Longo (S): Gastando mais PMs, você pode aumentar o alcance do ataque: ×2 por +1 PM, ×4 por +2 PMs, ×8 por +3 PMs e assim por diante.

Mirar (M): pode-se gastar seu movimento no turno para fixar a mira num alvo e atacá-lo usando armas à distância. No turno seguinte faça seu ataque normal, mas com PdF dobrado, uma vez por rodada.

Cavaleiro (Knight)

Um bravo guerreiro de técnica impecável, formando a vanguarda de qualquer combate. Cavaleiros são especializados na "quebra" dos recursos de seus adversários, seja desarmando-os, enfraquecendo suas defesas e danos, ou causando desvantagens a seus ataques. Eles também são ótimos no uso de armaduras e escudos.

Proficiências: armas simples e militares.

FINAL FANTASY TACTICS

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Desarmar (A): faça um ataque físico corpo a corpo. Caso o acerte, o alvo é desarmado e a arma dele perderá 2 de durabilidade. Alcance 1.

Desbalancear (A): faça um ataque físico corpo a corpo. Se o oponente sofrer qualquer dano, deve passar em um teste de Armadura para não ser derrubado e a vestimenta ou escudo dele perderá 2 de durabilidade (escolha um ao atacar). Alcance 1.

Desconcentrar (A): faça um ataque físico corpo a corpo. Caso o oponente sofra qualquer dano, ele deve fazer um teste de Resistência para não perder a próxima ação. Alcance 1.

Enfraquecer (A): faça um ataque físico corpo a corpo. Se a FA vencer a FD adversária, ele deve fazer um teste de Armadura (além de sofrer danos normal). Se falhar, sofre uma penalidade de -1 em uma característica à sua escolha, até o fim do combate. Alcance 1.

Protetor (R): caso esteja usando um escudo, pode-se gerar redutor de FA-2 em todos os ataques físicos contra um aliado (somente um) à sua escolha durante uma rodada. Alcance 1.

Encouraçado (S): some +1 na FD quando estiver usando armadura média ou pesada.

Foco em Arma (S): escolha uma arma corpo a corpo (simples ou militar), recebendo FA+1 nos ataques com ela.

Proximidade (S): caso acerte o ataque de habilidade Oportunidade, o movimento do alvo é cancelado. Além disso, caso também possua a habilidade Protetor, ela poderá utilizar a habilidade Oportunidade num alvo que atacar o seu aliado protegido na rodada. Deve-se ter a habilidade Oportunidade para adquirir Proximidade.



Ladino (Thief)

Este guerreiro pode roubar qualquer coisa de suas vítimas em pleno combate, possuindo uma técnica lendária. Ladinos podem literalmente roubar qualquer coisa de seus alvos, seja armaduras equipadas ou até seus corações. Além disso, é o mais escorregadio dos jobs, possuindo várias formas de evitar ou amenizar o dano recebido. Eles também são úteis fora de combates, podendo receber perícias extras e aumentar os ganhos em dinheiro do seu grupo.

Proficiências: armas simples e militares.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Roubar (A): faça um teste de punga (H; furtividade) contra a H passiva (percepção) do alvo. Caso tenha sucesso, faça um novo teste de punga e veja na tabela ao lado o que foi roubado do alvo, conforme o resultado. Esta habilidade é mágica, ou seja, o objeto será roubado por mais absurdo que seja. Caso o alvo não possua o objeto, roube o imediatamente anterior na tabela. Não é possível usar esta habilidade em monstros. 3 PMs. Alcance 1.

Seduzir (A): Você pode atacar um alvo com a força da mente. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. O alvo não soma Habilidade na Força de Defesa (não há como se esquivar da rajada mental), apenas Armadura. Se vencer a FD, o alvo recebe a condição encantado. 6 PMs. Alcance 4.

Mão Veloz (R): a personagem diminui em um nível a dificuldade em todo teste que envolva punga (H; furtividade). Caso seja alvo de um ataque de arremesso, defenda-se automaticamente e guarde o item para si. Alcance pessoal.

Vigilante (R): caso receba dano de um ataque físico, ignore a metade do dano recebido (arredonde para baixo). 3 PMs. Alcance pessoal.

Evasão (S): caso seja alvo de um ataque em área, ignore a metade do dano ao ser acertado (arredonde para baixo) e completamente ao esquivar.

Lucrar (S): a personagem consegue obter um lucro maior em seus saques e missões, aumentando o dinheiro total obtido pelo grupo em 20%. Este efeito não acumula caso haja mais de uma personagem com esta habilidade.

Versátil (S): a personagem escolhe duas novas especializações de perícias quaisquer. Esta habilidade é cumulativa com a adquirida de outros jobs.

Veloz (M): Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte). Este bônus é cumulativo com o adquirido de outros jobs.



Role um dado, some uma característica (H), e você deve chegar a um resultado igual ou maior do que uma dificuldade estabelecida pelo mestre. Essa dificuldade varia com a situação, mas pode partir dos seguintes valores:

- ***Tarefas Fáceis. Dificuldade 6.***
- ***Tarefas Médias. Dificuldade 10.***
- ***Tarefas Difíceis. Dificuldade 14***.

Ter uma perícia adequada à tarefa, concede um bônus de +4 na rolagem.

Resultado	Roubar
Fácil	*2d6 x 20 Gil*
Fácil	*Medicamento*
Média	*Arma ou Escudo*
Difícil	*Acessório ou Vestimenta*

FINAL FANTASY TACTICS

Lanceiro (Lancer)



Mestre no manejo da lança, este guerreiro pode realizar investidas poderosas mesmo vestindo armaduras pesadas. Lanceiros podem literalmente voar com suas investidas, ignorando todo tipo de terreno. Suas habilidades também ampliam as formas de se manejar uma lança, bem como permitem que eles ignorem alturas.

Proficiências: armas simples e militares.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Investida (A): gaste um movimento antes de atacar para receber um bônus de F+1 para cada 10m que conseguir correr, até um máximo de F+5, ignorando o terreno no caminho (água, areia, lava, neve, etc.). Escolha um alvo dentro do alcance, parando na frente dele (Alcance 1) e o atacando fisicamente com uma lança. Esta habilidade gasta 1PM para cada 10m corridos pela personagem, até o limite permitido pela Habilidade. O multiplicador de crítico do ataque também aumenta em 1. Alcance Velocidade x 2.

Indomável (R): caso receba a condição incapacitado, pode-se recuperar imediatamente R + 5 PVs, cancelando a condição. Esta habilidade só pode ser usada uma vez por descanso curto ou longo. Alcance pessoal.

Trespassar (R): caso aplique a condição incapacitado num alvo devido um ataque físico de lança, imediatamente ataque um novo alvo. Alcance 2.

Encouraçado (S): some +1 na FD quando estiver usando armadura média ou pesada.

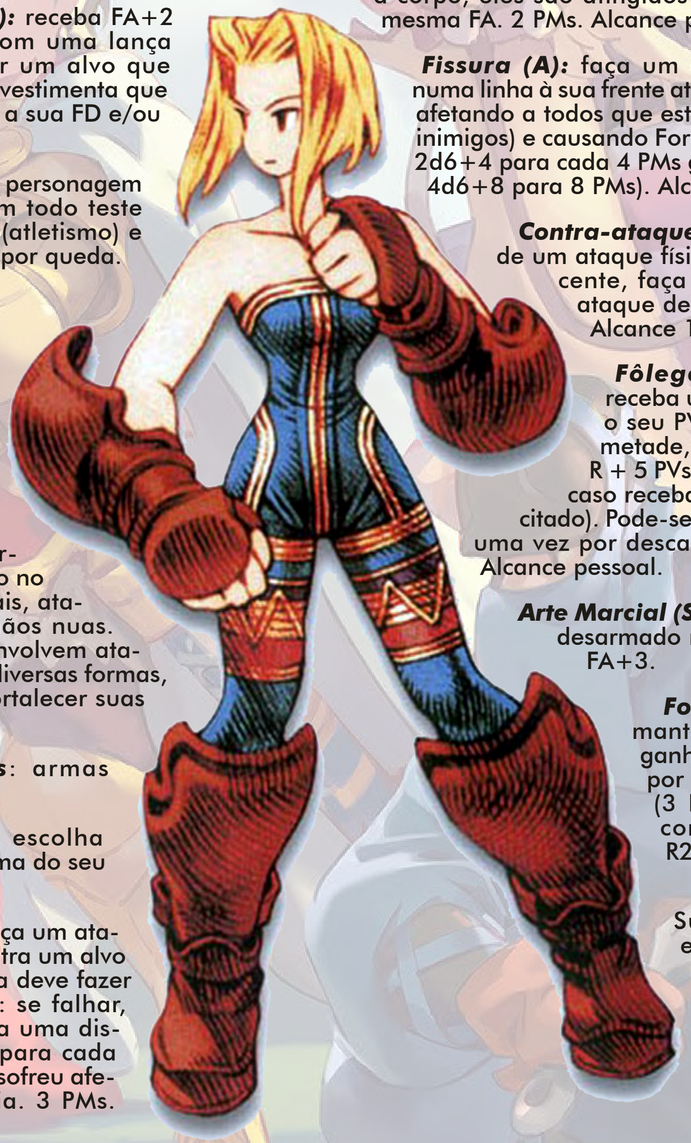
Estocada Curva (S): a personagem pode escolher qual alvo quer atacar que esteja na linha de alcance da lança, ao invés de sempre ter que atacar o mais próximo.

Haste Veloz (S): o alcance da habilidade Oportunidade será igual ao da lança, bastando apenas que um inimigo se mova dentro do alcance da arma para usá-la. Deve-se ter a habilidade Oportunidade para adquirir Haste Veloz.

Penetrante (S): receba FA+2 no ataque físico com uma lança sempre que atacar um alvo que esteja usando uma vestimenta que forneça bônus para a sua FD e/ou um escudo.

Impulso (M): a personagem terá bônus H+2 em todo teste que envolva saltar (atletismo) e não receberá dano por queda.

Monge (Monk)



Devotado ao treinamento do seu corpo e mente, este guerreiro é especializado no uso de artes marciais, atacando com suas mãos nuas. Suas habilidades envolvem atacar adversários de diversas formas, mas também em fortalecer suas próprias defesas.

Proficiências: armas simples e militares.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Choque (A): faça um ataque desarmado contra um alvo no alcance. A vítima deve fazer um teste de Força: se falhar, será arremessada a uma distância igual a 1m para cada ponto de dano que sofreu afetando-o à distância. 3 PMs. Alcance 3.

Ciclone (A): faça um ataque desarmado contra todos os inimigos dentro do seu alcance corpo a corpo, eles são atingidos pelo ataque com a mesma FA. 2 PMs. Alcance pessoal.

Fissura (A): faça um ataque desarmado numa linha à sua frente até o limite do alcance, afetando a todos que estiverem nela (apenas inimigos) e causando Força de Ataque igual a 2d6+4 para cada 4 PMs gastos (por exemplo, 4d6+8 para 8 PMs). Alcance 6.

Contra-ataque (R): caso seja alvo de um ataque físico de um alvo adjacente, faça imediatamente um ataque desarmado contra ele. Alcance 1.

Fôlego Físico (R): caso receba um ataque que deixe o seu PV igual ou inferior à metade, cure imediatamente R + 5 PVs (não pode ser usado caso receba a condição incapacitado). Pode-se usar esta habilidade uma vez por descanso curto ou longo. Alcance pessoal.

Arte Marcial (S): seu dado de dano desarmado recebe um bônus de FA+3.

Fortitude (S): Você se mantém em forma. Você ganha +2 Pontos de Vida por ponto de Resistência (3 PVs com R0, 7 PVs com R1, 14 PVs com R2, etc.).

Disciplina (S): Suas energias estão em harmonia, perfeitamente equilibradas. Você ganha +2 PMs por ponto de Resistência (3 PMs para R0, 7 PMs para R1, 14 PMs para R2, etc.).

FINAL FANTASY TACTICS

Ninja

Tratam-se de guerreiros que usam de furtividade para atacar as suas vítimas e se tornarem invisíveis. São exímios no manejo de armas com a propriedade finesse (adagas e shuriken), assim como armas de arremesso e bombas. Ninjas são rápidos, seja se movendo ou para evitar qualquer tipo de perigo. Com sua habilidade Duas Armas, ele é o único job que pode usar duas armas ao mesmo tempo.



Proficiências: armas simples e militares.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Assassinar (A): faça um ataque físico usando uma arma com a propriedade finesse contra um alvo que esteja surpreso ou adjacente a um aliado. Caso o acerte, aumente o multiplicador de crítico do ataque em 1. 6 PMs. Alcance da arma.

Sorrateiro (R): caso desvie de um ataque físico, faça um teste de Habilidade (furtividade) contra a Habilidade (percepção) de todos os inimigos do combate. Caso tenha sucesso, ela recebe o benefício invisível até o final do seu próximo turno. Alcance pessoal.

Alerta (S): a personagem não poder ser surpreendida e terá bônus +1 em testes de iniciativa.

Duas Armas (S): a personagem pode usar uma arma com a propriedade finesse na sua mão inábil ao atacar, causando o dado do bônus de dano dela como extra no seu ataque físico.

Evasão (S): caso seja alvo de um ataque em área, ignore a metade do dano ao ser acertado (arredonde para baixo) e completamente ao esquivar.

Reflexos (S): Você tem uma capacidade de reação impressionante. Você ganha um bônus de +1 na Iniciativa e na Força de Defesa.

Passos Leves (M): a personagem é capaz de andar sobre a água sem afundar e não terá o seu deslocamento afetado por terrenos que possam afetar o seu movimento (neve e areia).

Veloz (M): Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte). Este bônus é cumulativo com o adquirido de outros jobs.

Samurai

Um guerreiro honrado capaz de despertar o espírito ancestral de sua katana, atacando ou fortalecendo aqueles a sua volta. Samurais são especializados no uso de katanas, usando o espírito delas para atacar magicamente apenas seus inimigos ou proteger a si mesmo e seus aliados.

Proficiências: armas simples e militares.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Ashura (A): o samurai desperta o espírito cortante da espada, e todos os inimigos dentro do seu alcance corpo a corpo são atingidos pelo ataque, com a mesma FA, causando 2d6+H de dano mágico. 6 PMs. Alcance pessoal.

Muramasa (A): o samurai libera o espírito vingativo da espada, afetando a mente de todos os inimigos a sua volta. Faça um ataque mágico contra a FD dos alvos, causando 2d6+H de dano mágico e os alvos devem testar R para evitarem receber a condição confuso. 6 PMs. Alcance pessoal.

Masamune (A): o samurai clama ao espírito gentil da espada, clareando a mente e o espírito de todos os aliados à sua volta. Os alvos receberão os benefícios regenerar e rapidez. 9 PMs. Alcance pessoal.

Chirijiraden (A): o samurai invoca a fúria ardente da espada, queimando todos os inimigos a sua volta. Faça um ataque mágico contra FD dos alvos, causando 2d6+H de dano mágico (metade caso erre; arredonde para baixo). 9 PMs. Alcance pessoal.

Aparar Veloz (R): caso seja alvo de um ataque físico corpo a corpo, gaste 1 PM para somar a Força ou Poder de Fogo à Habilidade em uma jogada de FD ou esquiva. Alcance pessoal.

Agressivo (S): caso esteja com metade do PV ou menos, seus ataques físicos com uma katana terão uma margem de acerto crítico igual a 4, 5 e 6.

Kenjutsu (S): ao usar uma katana, role novamente qualquer resultado "1" que obter nos dados de dano, mas deve utilizar o novo resultado.

Passos Leves (M): a personagem é capaz de andar sobre a água sem afundar e não terá o seu deslocamento afetado por terrenos que possam afetar o seu movimento (neve e areia).



JOBS AVANÇADOS MÁGICOS

Feiticeiro (Black Mage)



Um mago capaz de conjurar as forças elementais na forma de magias para atacar seus inimigos. Feiticeiro é o melhor job ofensivo mágico, causando grandes quantidades de dano elemental ou condições terríveis. Suas habilidades envolvem formas de potencializar seus danos mágicos.

Proficiências: armas simples e mágicas.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Magia Negra (A): a personagem aprende 3 magias da lista de magias negras. Na segunda aquisição, ela aprenderá 2 magias. Na terceira em diante, ela aprenderá apenas 1 magia. Esta habilidade pode ser adquirida até 5 vezes.

Flecha Arcana (A): caso possua as magias negras Fogo, Raio, Gelo ou Tremor, a personagem poderá fazer um ataque mágico sem custo em PMs contra a FD de um alvo, causando danos mágicos baseado no elemento da magia usada. Alcance 5.

Força Arcana (S): ao conjurar uma magia, role novamente qualquer resultado "1" que obter nos dados de dano, mas deve utilizar o novo resultado.

Arcanista (S): some a sua R no dano mágico causado pelas magias e habilidades deste job.

Sacerdote (White Mage)

Um mago que recorre aos poderes divinos para proteger e recuperar aqueles que necessitam. Sacerdote é o melhor job de defesa mágica, usando suas magias para curar o HP e remover condições dos alvos. Suas habilidades envolvem resistência e proteção contra danos mágicos.

Proficiências: armas simples e mágicas.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Magia Branca (A): a personagem aprende 3 magias da lista de magias brancas. Na segunda aquisição, ela aprenderá 2 magias. Na terceira em diante, ela aprenderá apenas 1 magia. Esta habilidade pode ser adquirida até 5 vezes.

Defesa Arcana (R): caso seja alvo de um ataque mágico que cause danos, gere FA-2 no ataque do agressor. Alcance pessoal.

Curandeiro (S): some a sua R no total de Pvs curado de magias brancas ou medicamentos do tipo "porção" usadas pela personagem.

Disciplina (S): Suas energias estão em harmonia, perfeitamente equilibradas. Você ganha +2 PMs por ponto de Resistência (3 PMs para R0, 7 PMs para R1, 14 PMs para R2, etc).



Cronomante (Time Mage)

Um mago capaz de distorcer o espaço e o tempo com suas magias, controlando as leis do universo. O cronomante é um job focado em efeitos utilitários, seja para ajudar aliados ou atrapalhar os adversários. Suas habilidades envolvem velocidade e mobilidade, podendo se teleportar para qualquer lugar num combate.

Proficiências: armas simples e mágicas.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Magia do Tempo (A): a personagem aprende 3 magias da lista de magias do tempo. Na segunda aquisição, ela aprenderá 2 magias. Na terceira em diante, ela aprenderá apenas 1 magia. Esta habilidade pode ser adquirida até 5 vezes.

Prudência (R): caso receba dano de um ataque mágico, ignore a metade do dano recebido (arredonde para baixo). 3 PMs. Alcance pessoal.

Reflexos (S): Você tem uma capacidade de reação impressionante. Você ganha um bônus de +1 na Iniciativa e na Força de Defesa.

Teleporte (M): a personagem pode gastar seu movimento para se teleportar para um local

FINAL FANTASY TACTICS

distante no mapa. A distância máxima que você pode atingir é igual a dez vezes sua Habilidade, em metros. Assim, se você tem Habilidade 2, pode se teleportar até 20 metros. Teleporte concede +2 em esquivas (não cumulativo com Aceleração). Teleportar-se gasta 1 PM e é o mesmo que mover-se. Você pode teleportar-se e agir na mesma rodada. Se também tiver Aceleração, você pode teleportar-se duas vezes na mesma rodada.

Místico (Mystic)



Um mago especializado no uso de maldições através de suas magias, prejudicando suas vítimas. O místico é um job focado em causar condições e drenar as forças de seus alvos. Suas habilidades envolvem a proteção do seu corpo contra adversidades.

Proficiências: armas simples e mágicas.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Artes Místicas (A): a personagem aprende 3 magias da lista de artes místicas. Na segunda aquisição, ela aprenderá 2 magias. Na terceira em diante, ela aprenderá apenas 1 magia. Esta habilidade pode ser adquirida até 5 vezes.

Vigilante (R): caso receba dano de um ataque físico, ignore a metade do dano recebido (arredonde para baixo). 3 PMs. Alcance pessoal.

Adaptação (S): a personagem não sofre condições e dano causado pelo ambiente.

Canalização (M): gaste o seu movimento na rodada para recuperar uma quantidade de PMs igual a sua H + R. Esta habilidade só pode ser utilizada uma vez por descanso curto ou longo. Alcance pessoal.

Invocador (Summoner)

Este mago é capaz de invocar a força de poderosos espíritos conhecidos como espers, realizando ataques mágicos em grandes áreas. Invocador é o melhor job de efeitos em área, uma vez que suas magias afetam apenas os adversários. Contudo, suas magias consomem muito PM, tendo, portanto, habilidades que auxiliam na sua economia.

Proficiências: armas simples e mágicas.

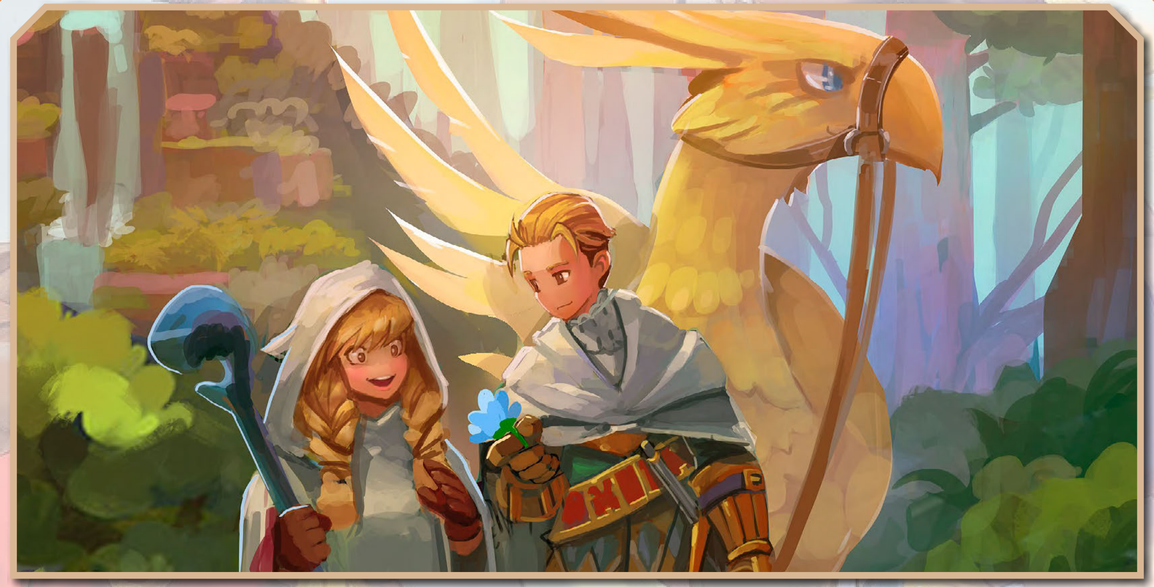
Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Invocação (A): a personagem aprende 3 magias da lista de invocações. Na segunda aquisição, ela aprenderá 2 magias. Na terceira em diante, ela aprenderá apenas 1 magia. Esta habilidade pode ser adquirida até 5 vezes.

Transferir Mana (A): pode-se transferir até o seu valor de H + R por rodada do seu PM para um aliado adjacente. PM variável. Alcance 1.

Fôlego Arcano (R): caso use uma magia ou habilidade que deixe seu PM igual ou inferior à metade, cure imediatamente R + H do seu PM. Esta habilidade só pode ser utilizada uma vez por descanso curto ou longo. Alcance pessoal.

Espiritualismo (S): a personagem pode falar e sentir a presença de espíritos e espers à sua volta automaticamente, bem como ler e escrever no idioma deles. Além disso, ela reduzirá em -2 o custo de PM de todas as suas invocações.



Orador (Orator)

Este negociador nato utiliza de palavras imbuídas com magia para convencer as pessoas, enfraquecendo inimigos ou fortalecendo aliados. As habilidades dos oradores focam efeitos mentais e na sua proteção contra eles, sendo o job mais versátil socialmente.

Proficiências: armas simples e mágicas.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Diminuir (A): faça um ataque mental à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos, contra a FD do alvo. Caso tenha sucesso, a personagem convence que o alvo não merece o favorecimento que recebeu de seus aliados, removendo os benefícios barreira, proteção, rapidez e regenerar. Alcance 4.

Exaltar (A): a personagem convence que o alvo está acima dos limites impostos a ele, removendo as condições cego, imóvel, lento e mudo (não é possível usar esta habilidade em si mesma). 6 PMs. Alcance 4.

Hesitar (A): faça um ataque mental à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos, contra a FD do alvo. Caso tenha sucesso, o alvo perderá o seu turno naquela rodada (a personagem precisa ter uma iniciativa maior que a do alvo para tentar usar esta habilidade). Alcance 4.

Insultar (A): faça um ataque mental à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos, contra a FD do alvo. Caso tenha sucesso, o alvo recebe a condição furioso. Alcance 4.

Seduzir (A): faça um ataque mental à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos, contra a FD do alvo. Caso tenha sucesso, o alvo recebe a condição encantado. Alcance 4.

Autocontrole (R): caso seja alvo de um ataque mágico ou mental que cause uma condição, gere um redutor de FA-2 no ataque do agressor. Alcance pessoal.

FINAL FANTASY TACTICS

Negociador (S): a personagem terá bônus +1 em todo teste que envolva negociação (lábia). Além disso, caso ela esteja comprando ou vendendo equipamentos, informação ou bens, ela terá seu lucro final aumentado em 20% ou gasto final reduzido em 20%, independentemente do resultado no teste de negociação. Este efeito não acumula caso haja mais de uma personagem com esta habilidade.

Vontade (S): Suas energias estão em harmonia, perfeitamente equilibradas. Você ganha +2 PMs por ponto de Resistência (3 PMs para R0, 7 PMs para R1, 14 PMs para R2, etc).



Menestrel (Bard/Dancer)

Este artista é capaz de imbuir com magia a sua arte, inspirando aliados ou atrapalhando seus inimigos em combates. O menestrel é acima de tudo um artista, usando de suas canções mágicas para controlar todos os envolvidos no campo de batalha. Eles são rápidos e versáteis, além de possuírem habilidades que lhes auxiliam contra magias.

Proficiências: armas simples e mágicas.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico. As habilidades do tipo "Canção" do menestrel podem ser usadas em aliados ou nos inimigos. Quando usadas em aliados, elas gastam o seu movimento no turno. Quando utilizadas em inimigos, nenhum teste de ataque é necessário e gastam sua ação no turno. As "Canções" não afetarão o menestrel que as usar.

Canção Agressiva (A): todos os aliados recebem FA+1 para atacar (independentemente do tipo) OU todos os inimigos recebem FA-1 para atacar. Dura até o início do próximo turno do menestrel. 3 PMs. Alcance todos no combate.

Canção Mágica (A): cure o PM de todos os aliados no valor da R da personagem OU diminua o PM de todos os inimigos no mesmo valor. 3 PMs. Alcance todos no combate.

Canção Veloz (A): todos os aliados recebem +1 na Habilidade OU todos os inimigos recebem -1 na Habilidade. Dura até o início do próximo turno do menestrel. 3 PMs. Alcance todos no combate.

Canção Vital (A): cure o PV de todos os aliados no valor da R da personagem OU diminua o PV de todos os inimigos no mesmo valor. 3 PMs. Alcance todos no combate.

Prudência (R): caso receba dano de um ataque mágico, ignore a metade do dano recebido (arredonde para baixo). 3 PMs. Alcance pessoal.

Versátil (S): a personagem pode escolher duas novas especializações em perícias quaisquer. Esta habilidade é cumulativa com a adquirida de outros jobs.

Vontade (S): Suas energias estão em harmonia, perfeitamente equilibradas. Você ganha +2 PMs por ponto de Resistência (3 PMs para R0, 7 PMs para R1, 14 PMs para R2, etc).

Veloz (M): Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte). Este bônus é cumulativo com o adquirido de outros jobs

WELLINGTON BOTELHO



Na próxima edição:

- **As Magias!**
- **Armas & Armaduras**
- **Os equipamentos de FFT!**



ACERTO CRÍTICO ALPHA

acertocriticoalpha.blogspot.com/

TORMENTA ALPHA: IMPÉRIO DE JADE

Império de Jade foi uma das maiores promessas para o cenário de Tormenta por anos. Com seu lançamento veio uma nova gama de raças, classes e novas habilidades. Mas para os fãs de 3D&T faltaram regras para esse cenário que é a cara do nosso sistema favorito. Abaixo teremos uma adaptação das raças, kits e outras regras do jogo Império de Jade, além do novo atributo Honra.

Para usar as regras a seguir você precisar do Manual 3D&T Alpha Revisado, Manual do Defensor, Manual Tormenta Alpha, Manual da Magia 3D&t e das regras de Técnicas de Luta vista na Dragão Brasil 147. Recomendo também o livro básico Império de Jade RPG para um melhor aprofundamento no cenário, alguns textos aqui foram baseados e retirados do próprio livro básico.

IMPÉRIO DE JADE

No mundo de Arton, ao nordeste de seu maior continente, existe uma grande ilha. A terra de sol nascente. Ilha de Tamu-ra. Lugar de montanhas geladas, grandes planícies, imensas costas rochosas. Lugar de beleza única, mas também rigoroso, assolado por terremotos, maremotos, vulcões, até criaturas gigantes. Aqui, um povo muito resiliente nasceu. Não um povo fantástico como elfos, anões ou minotauros. Um povo humano. Sua origem de milhares de anos atrás, nascidos da consumação amorosa entre o Primeiro e a Andarilha. Isolados, afastados do grande Reinado de Arton, construíram sua própria identidade. Lutaram contra os elementos da natureza. Travaram inúmeras guerras tingindo de sangue suas planícies. A cada tragédia, erguiam-se mais fortes, mais felizes por estarem vivos. Tornaram-se uma raça de perseverança, determinação, otimismo. Pessoas habituadas ao ciclo natural. Vida e morte. Inícios e fins. Até que veio a tempestade...

A Tormenta, conhecida como Oni-ame, a chuva de demônios. O ataque de outra realidade, outra Criação. Relâmpagos destroçaram as montanhas, sangue ácido choveu sobre cidades e aldeias. Monstros aberrantes que a mente racional só conseguia reconhecer como demônios-insetos sendo assim nomeados akumushi chegaram em hordas infindáveis. A besta-fera Igasehra, Lorde da Tormenta, ergueu-se gigantesca para devastar e governar. A ilha inteira tornou-se um pesadelo vermelho. Tamu-ra morreu. Uma pequena parte da população conseguiu refugiar-se no estrangeiro, na capital do Reinado de Arton.

Ali, tentaram preservar as tradições de seu povo. O vasto Império reduzido a um pequeno bairro. Para aquele povo imodesto, guerreiro, a vergonha era ainda pior que a morte. Mas o que nasce, morre e o que morre, renasce. Os heróis do Reinado enfrentaram a Tormenta. Seu maior campeão sagrado, o cavaleiro Orion Drake, liderou nada menos que um exército de deuses menores contra os demônios da Tormenta. Lutaram umas das maiores batalhas já contada. Igasehra foi expulso. A Tormenta foi derrotada. Agora, aos poucos, os tamuranianos retornam.

A outrora bela ilha tornou-se árida, perigosa, contaminada. Ainda assim, será retomada. O Império será reconstruído, como tantas vezes antes. Tamu-ra voltará a ver o sol nascente.

RAÇAS DO IMPÉRIO DE JADE

HUMANOS (0 PONTOS)
(Honra neutra)

Pode usar a vantagem única descrita no Manual do Defensor (página 27).

HÂNYO (1 PONTO)
(Honra neutra)



Também conhecidos como Meio-Youkais, estes seres de grande energia mágica podem ser descendentes de dragões, demônios e outros youkai. Podem ser nascidos sob alguma bênção ou maldição antiga. Ou podem nunca conhecer sua verdadeira origem. Para eles, pouco importa. Que os outros se preocupem com isso. Eles só desejam uma vida intensa, divertida e irresponsável.

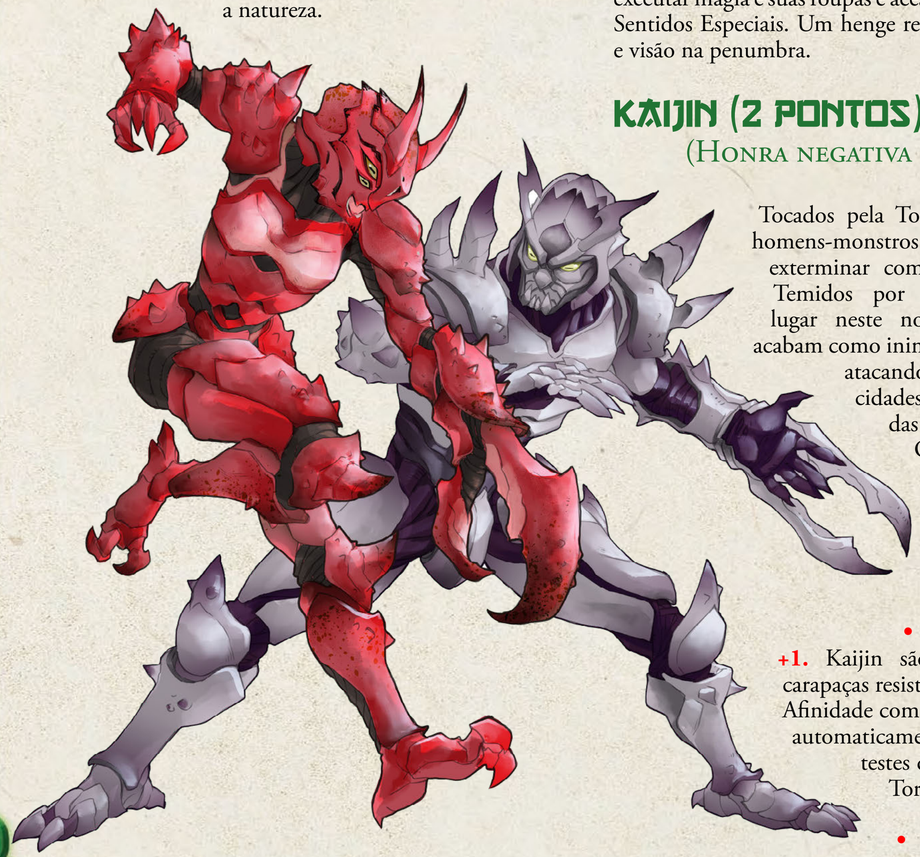
• **Arcano.** Hânyo pode comprar a vantagem Magia Elemental por 1 ponto.

• **Brincar com Sentimentos.** Escolha uma magia da Escola de Espírito entre as seguintes: Acordar, O Amor Incontestável de Raviollius, O Canto da Sereia, Comando de Khalmyr, Desmaio, Ilusão, Impulso, Marcha da Coragem, Pânico. Você lançar essa magia pelo custo normal em PM. Caso adquira a vantagem Magia Elemental, você pode lançar magias da escola Espírito pela metade do custo em PM (mínimo 1 PM).

• **Espírito Livre.** Hânyo recebe +1 em qualquer teste que envolva efeitos que restringem seus movimentos sejam manobras, magias, poderes ou vantagens.
Poder Salvador. Sempre que estiver Perto da Morte o meio-youkai pode usar qualquer vantagem, poder ou magia com -1 PM (mínimo 1 PM).

HENGE (1 PONTO)
(Honra neutra)

Eles são os protagonistas das antigas fábulas de Tamu-ra. Pequenos animais inteligentes, capazes de mudar para uma forma híbrida, quase humana. Silentes e furtivos, entram e saem de onde quiserem. Vivem entre o mundo natural e o mundo dos homens, os hengeyoukai curtem aventuras para satisfazer sua curiosidade, desafiar perigos e proteger a natureza.



• **Habilidade +1.** Henge são ágeis e perceptivos.

• **Forma Animal.** O henge pode se transformar em um animal como gato, cão, texugo, carpa, macaco e pardal. Gastando um movimento, você pode assumir a forma animal ou voltar a forma humanóide. Seja ela qual for, você receberá um redutor de –1 em todas as características, Modelo Especial, Movimento Especial (qualquer) e 2 pontos de personagem para comprar vantagens Na forma animal o henge não pode falar, executar magia e suas roupas e acessórios são absorvidos. Sentidos Especiais. Um henge recebe audição aguçada e visão na penumbra.

KAIJIN (2 PONTOS)
(Honra negativa -1)

Tocados pela Tormenta, estes atrozes homens-monstros nascem capazes de exterminar com um simples golpe. Temidos por todos, buscam seu lugar neste novo mundo. Muitos acabam como inimigos da humanidade, atacando e destruindo vilas e cidades, tornando-se os Oni das histórias contadas. Outros superam sua natureza aberrante para cultivar a honra e atender ao chamado do Império.

• **Força e Armadura +1.** Kaijin são fortes e possuem carapaças resistentes.
Afinidade com Tormenta. O kaijin é automaticamente bem-sucedido em testes de R contra efeitos da Tormenta e suas criaturas.

• **Corrupção.** Kaijin recebe a desvantagem Monstruoso e pode escolher dois poderes do kit Criatura da Tormenta (Tormenta Alpha, pág. 132).

• **Deformidade.** Kaijin possui uma anatomia anômala e não pode usar nada mundano. Recebe a desvantagem Modelo Especial.

• **Sentidos Especiais.** Recebe o sentido especial Infravisão.

MASHIN (2 PONTOS)
(Honra positiva +1)

Obras-primas da cultura tamuraniana, os mashin são incríveis construtos de forma humanoide capazes de realizar qualquer coisa que um ser humano também consiga. Mais do que máquinas, eles tem astúcia, honra e personalidade. Movidos por grandiosa energia elemental, servem ao Império em defesa de seus criadores.

• **Característica +1.** Mashin são versáteis e podem escolher +1 em qualquer característica.

• **Construto.** Mashin recebe as características de um construto normal, entretanto recuperaram seus Pontos de Vida com descanso e podem comprar qualquer escola de Magia normalmente, mas são afetados por magias e vantagens que lidam com a mente.

• **Cura Elemental.** Escolha um tipo de energia (Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico). O Mashin é imune a essa energia seja ela natural ou mágica. Além disso sempre que exposto a essa energia de forma mágica ele recupera PV igual metade do dano normal. Exemplo se um ataque causar 12 de dano de frio, vai recuperar 6 PV de um Mashin imune ao Frio.

• **Visão no Escuro.** Mashin ignoram qualquer camuflagem feita por escuridão. Mashin enxergam normalmente no escuro, entretanto apenas em preto e branco.



NEZUMI (1 PONTO)
(Honra negativa -1)

Homens-ratos selváticos e bárbaros, já foram os grandes inimigos do Império. Hoje, são fortes aliados dos humanos na reconquista da ilha. Podem ser pequeninos, mas são muito ferozes e perigosos. Para eles, violência é a única resposta, o único caminho verdadeiro. Uma vida sem inimigos é uma vida vazia e sem sentido.

• **Habilidade e Resistência +1.** Nezumi são vigorosos e ágeis.

• **Tamanho pequeno.** Nezumi são pequenos e não podem usar roupas, armas e equipamentos feitos para humanos. Eles recebem Modelo Especial.

• **Sentidos Especiais.** Nezumi recebem sentidos especiais Faro Aguçado e Visão na Penumbra.

RYUUJIN (2 PONTOS)
(Honra positiva +1)

Dádivas do próprio Deus Dragão para seu povo, os exóticos meio-dragões são seres de vasta beleza, nobreza e honra. Por onde andam, trazem sabedoria, felicidade e riqueza. Como que emanando luz sagrada, abençoados com a sorte de Lin-Wu, alguns estão entre os maiores samurais do Império.

• **Força +1.** Ryuujin são mais fortes do que aparentam. Fleuma. Ryuujin são plácidos, andam devagar e são pouco ágeis. Para determinar a movimentação máxima, considere H–2, e também para rolar iniciativa e em todas as jogadas de esquivas.

• **Honra Superior.** Sempre que enfrentam um adversário com Honra inferior a sua, o Ryuujin recebe FA e FD +2.



• **Resistência Ancestral.** O Ryuujin recebe Armadura Extra contra três tipos de energias a sua escolha (Fogo, Frio, Elétrico, Químico e Sônico).

• **Visão no Escuro.** Ryuujin ignoram qualquer camuflagem feita por escuridão. Ryuujin enxergam normalmente no escuro, entretanto apenas em preto e branco.

VANARA (1 PONTO)
(Honra positiva +1)

O honrado e sábio povo-macaco das montanhas é procurado por viajantes aflitos, em busca de respostas. Entretanto, muitas vezes, eles realizam peregrinações e visitaram as terras dos humanos, em busca de conhecimento e aventura. Em sua maioria pacíficos, mas quando a necessário, suas magias e artes marciais podem uma situação.

• **Habilidade +1.** Vanara são ágeis e espertos.

• **Cauda Preênsil.** Vanara possuem uma cauda e recebem a vantagem Membros Extras.

• **Mente Sobre a Matéria.** Sempre que fizer um teste de Resistência o Vanara pode realizar um segundo teste e ficar ficar com o melhor resultado.

• **Sentido Especial.** Vanara recebe o sentido especial Visão na Penumbra.

VANTAGEM REGIONAL

Por via de regra todos os personagens do Império de Jade nativos de Tamu-ra recebem a vantagem regional: **Obstinação do Tormenta Alpha** *(página 35)*. Caso seja um personagem de fora da ilha o mestre decide se permitirá possuir outra vantagem regional.



KITS DE PERSONAGENS

BUSHI (HONRA NEUTRA)

Exigências: R1, A1; Sobrevivência.

Função: Tanque.

O soldado de infantaria das forças do Império. O mercenário lutando por dinheiro. O andarilho sem mestre e sem destino. O assaltante de beira de estrada. O leal protetor do pequeno povoado. Os bushi são aqueles que, sem treino especial ou técnicas místicas, pegam em armas para alcançar seus objetivos. Ser bushi é seguir o caminho do guerreiro, o bushido.

Armadura completa: seu corpo é protegido por uma armadura completa. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.



Bateu levou: sempre que receber um ataque corpo-a-corpo do oponente (causando dano ou não), você pode gastar 2 PM e realizar um ataque imediatamente contra este mesmo oponente.

Nunca indefeso: você está atento ao perigo o tempo todo. Em qualquer situação em que tenha liberdade de movimentos (até dormindo), você nunca é considerado indefeso.

Tanque de Carne: você consegue ignorar a dor de seus ferimentos e continuar lutando quando outros já teriam caído. Você não precisa fazer um Teste de Morte quando chega a 0 PV. Em vez disso, role 1d6. Caso o resultado seja 6, você está morto, mas em qualquer outro resultado, você pode continuar agindo normalmente. Você deve repetir este teste sempre que sofrer dano enquanto estiver com 0 PV.

KENSEI (HONRA NEUTRA)

Exigências: F1 ou PdF1; Ataque Especial; Especialidade: armeiro (Perícia Máquinas).

Função: Atacante.

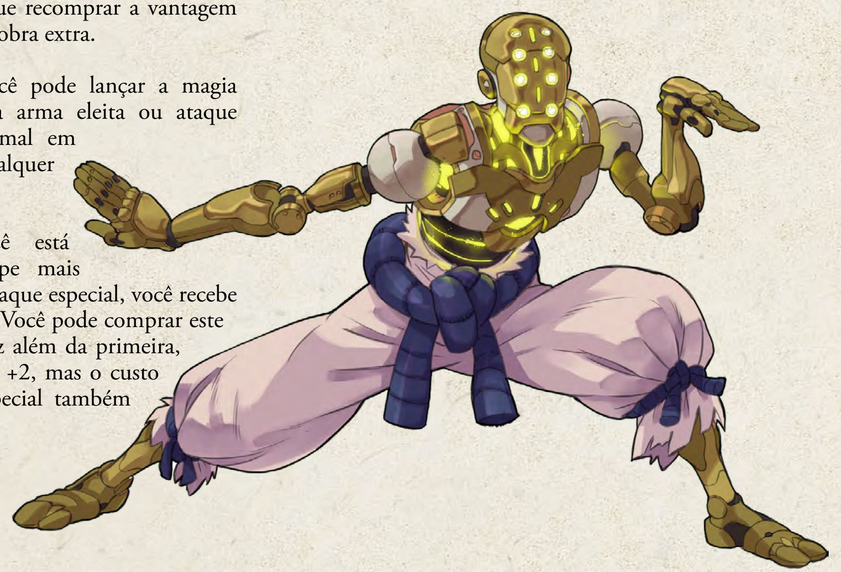
O povo tamuraniano é famoso por seu capricho, seu esmero. Da cerimônia do chá ao cultivo de bonsai, devotam-se a artes e técnicas com uma dedicação que impressiona os povos do Reinado. Não se contentam com menos que a perfeição. Por isso, apenas em Tamu-ra poderia existir um guerreiro como o kensei.

Arma eleita: escolha uma arma você recebe uma versão mágica dela com bônus +1. Esta arma evolui com você: sempre que você investe 2 Pontos de Experiência em evolução de personagem (mas não outras utilizações), recebe também 1 PE extra que pode ser usado para melhorar sua arma.

Aprendiz de golpes: você tem facilidade para aprender técnicas de combate. Você recebe a vantagem Técnica de Luta e sempre que recomprar a vantagem você pode escolher uma manobra extra.

Encantar arma: você pode lançar a magia Aumento de Dano em sua arma eleita ou ataque desarmado, pelo custo normal em PMs, mesmo sem possuir qualquer vantagem mágica.

Poder marcial: você está sempre em busca do golpe mais poderoso. Quando usa seu ataque especial, você recebe um bônus de +2 em sua FA. Você pode comprar este poder mais vezes. A cada vez além da primeira, o bônus na FA aumenta em +2, mas o custo de PMs de seu Ataque Especial também aumenta em +1.



MONGE (HONRA POSITIVA 1)

Exigências: F1, H1, R1; Ataque Múltiplo, precisa adotar algum Código de honra.

Função: Atacante.

Em vários períodos de sua história, os cidadãos do Império foram impedidos de portar armas. Algumas vezes, para evitar revoltas populares contra seus regentes. Outras, por desejo sincero de promover a paz. Outras, ainda, porque simplesmente não havia recursos para produzir armamentos. Assim nasceram as artes marciais. Muitos em Tamu-ra conhecem as técnicas para lutar sem armas, mas seus mais extraordinários praticantes são os monges.

Rajada de Golpes: você gasta apenas 1 PM para cada dois ataques que fizer. Você ainda deve seguir as demais regras desta vantagem.

Manobra extra: você tem facilidade para aprender técnicas de combate. Você recebe a vantagem Técnica de Luta e sempre que recomprar a vantagem você pode escolher uma manobra extra.

Movimento Extra: você conhece movimentos especiais, você pode realizar Ataque Concentrado gastando movimentos ao invés de turnos.

Sexto Sentido: você pode gastar 1 PM e receber FD+2 contra um ataque.

NINJA (HONRA NEGATIVA -1)

Exigências: Patrono (Clã Ninja), Código de honra do Ninja (veja abaixo); Crime.

Função: Atacante e Dominante.

Antes mesmo da Tormenta, Tamu-ra tinha histórias sobre demônios sombrios que eliminavam suas vítimas e desapareciam na noite, sem deixar rastros. Lendas ainda mais estranhas diziam que esses demônios, na

verdade, eram pessoas. Agentes altamente treinados em técnicas secretas de furtividade e assassinato. Humanos ou demônios, eles são shinobi, ou ninjas.

Patrono (Clã Ninja): você faz parte de um lendário clã ninja e precisa obedecer suas ordens. Em troca dessa obediência você pode usufruir os seguintes favores:

- **Hierarquia do Clã (gennin):** você pode pedir auxílio de um ninja até o final da cena (F0, H2, R2, A0, PdF2, Invisibilidade).
- **Hierarquia do Clã (chuunin):** você pode pedir auxílio de um ninja até o final da cena (F0, H3, R2, A1, PdF2, Invisibilidade). Você pode pedir auxílio do ninja chuunin apenas quando tiver 7 pontos de personagem.
- **Hierarquia do Clã (jounin):** você pode pedir auxílio de um ninja até o final da cena (F0, H4, R2, A2, PdF2, Invisibilidade). Você pode pedir auxílio do ninja jounin apenas quando tiver 10 pontos de personagem.

Código de Honra dos ninja (–1 ponto): uma vez aceita uma missão, nunca abandoná-la. Vai sacrificar a própria vida para cumprir a tarefa se necessário. Jamais se deixara apanhar com vida, preferindo morrer à revelar detalhes de sua missão.

Crime avançado: você pode gastar 1 PM para conseguir um sucesso automático em testes da perícia Crime. Você pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Golpe de misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus Pontos de Vida caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

Ninjutsu: Você conhece a técnica de ninjutsu você recebe as seguintes técnicas de luta: ataque atordoante, desviar golpe, pés leves e rajada. Você não gasta nenhum PM para usar essas técnicas.

Técnicas ninja: o ninja é capaz de utilizar as magias Asfixia, Cegueira, Nevoeiro de Hyninn e Silêncio mesmo sem possuir qualquer vantagem mágica, pelo seu custo normal em PMs, Caso venha a adquirir Magia futuramente, poderá utilizá-las por apenas metade dos PMs (arredondados para cima).

Onimusha (Honra Negativa -1)

Exigências: Inimigo (Youkai), Poder Oculto; Sobrevivência.

Função: Atacante.

Tamu-ra sempre teve monstros e demônios. Goblins, ogros, oni, kappa, gaki seres conhecidos coletivamente como bakemono ou youkai. Mas a Tormenta trouxe pesadelos além da compreensão, além da sanidade. E embora os intoleráveis akumushi tenham partido, a corrupção aberrante permanece, provoca o surgimento de feras aberrantes na Ferida Profunda. Contra o horror antinatural, surge o guerreiro-demônio. Surge o onimusha.

Equipamento simbionte: você recebe um item (arma ou armadura) macabro, vivo e pulsante +1. Este equipamento evolui com você: sempre que você investe 2 Pontos de Experiência em evolução de personagem (mas não outras utilizações), recebe também 1 PE extra que pode ser usado para melhorar seu equipamento. Você pode escolher esse poder duas vezes (uma para arma outro para armadura).

Companheiro animal aberrante: você recebe um Animal Aliado, mas monstruoso e grotesco que deve ter as seguintes vantagens e desvantagens: Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçado e visão aguçada), Inculto, Modelo Especial e Monstruoso.

Crítico aprimorado (inimigo): quando você faz um acerto crítico contra seu Inimigo, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Potência Aberrante: você leva apenas um turno para ativar o Poder Oculto, independentemente de quanto aumente suas características. Por exemplo, para aumentar sua Força em +2 e sua Resistência em +2, normalmente seriam necessários quatro turnos. Entretanto, você pode fazer isso em apenas um turno.

Samurai (Honra Positiva 1)

Exigências: Patrono, Código de honra do Samurai (veja abaixo); Especialização da perícia Artes.

Função: Atacante e Tanque.

Antes do Império, antes da grande unificação, havia os poderosos senhores da guerra os xogum. Tamu-ra vivia em conflito, cada província tentando conquistar as demais, cada regente buscando a supremacia. Nos tempos em que os militares governavam, quando a própria aristocracia era formada por combatentes, surgiu o lendário guerreiro poeta. Surgiu o samurai.

Código de Honra Samurai (–1 ponto): sempre obedecer a Lin-Wu, não recuar diante da morte, vingar qualquer desonra, jamais demonstrar covardia.

Arma ancestral: você possui uma arma mágica Força ou PdF +1. Esta arma evolui com você: sempre que você investe 2 Pontos de Experiência em evolução de personagem (mas não outras utilizações), recebe também 1 PE extra que pode ser usado para melhorar sua arma.

Dom da verdade*: você sabe se alguém está mentindo. Este poder consome 2 PMs para cada pergunta.

Estilo de Combate: você deve escolher um estilo de combate: iaijutsu, kyujutsu (arco e flecha) e nitoichi (técnica de duas armas):

- **Iaijutsu:** você recebe as seguintes técnicas de luta Golpe de Saque, Saque Pronto, Saque Rápido.
- **Kyujutsu:** você recebe as seguintes técnicas de luta Ataque Arriscado, Ataque Preciso, Força Oculta (PdF).
- **Nitoichi:** você recebe as seguintes técnicas de luta Aparar, Duas Armas, Um Contra Todos.

Honra sagrada*: com um movimento e 5 PMs, você pode somar seu valor de Honra na sua F ou PdF até o fim da cena. Este efeito só funciona contra seres com a Honra inferior a sua.

** Esses poderes do Samurai não vão funcionar se ele ficar com Honra abaixo de 3.*

Shinkan (Honra Neutra)

Exigências: Magia Elemental, Xamã.

Função: Baluarte ou Dominante.

Três grandes crenças religiosas governam a vida espiritual no Império. Duas são como as igrejas do Reinado: Lin-Wu, o Deus Dragão, provedor de toda a honra; e a Família Celestial, formada por dezenove irmãos. A terceira grande fé tamuraniana é o Bushintau, a crença em uma multiplicidade de espíritos habitando

todas as coisas, provendo o mundo com as energias primordiais. Para atuar como ligação entre o mundo dos homens e o mundo dos espíritos, existe o shinkan.

Canalizar Energia: como uma ação, o Shinkan pode gastar Pontos de Magia para emanar uma onda de energia de luz que cura todas as criaturas vivas e causa dano a todos os oni e shiryou a até 10m. Ou emanar uma energia de trevas que cura todos oni e shiryou e causa dano a todas criaturas vivas a até 10m, canalizar energia das trevas é uma violação de honra moderada. O custo é 3 PM para cada 1d de cura (ou dano). Este poder não distingue aliados de inimigos.



Discípulo dos Espíritos: você pode lançar magias da Escola de Espírito com custo em PM pela metade.

Jutsu versátil: você recebe três magias à sua escolha. Você ainda deve atender todas as exigências dessas magias.

Sentido sobrenatural (youkai): você sempre percebe a presença de um youkai, mesmo através de paredes, disfarces ou invisibilidade (às vezes você percebe youkai até onde não há nenhum...).

SHUGENJA (HONRA POSITIVA 1)

Exigências: Clericato (Família Celestial ou Lin-Wu), capacidade de lançar magias.

Função: Baluarte ou Dominante.

O Reinado de Arton cultua um grande panteão de divindades maiores, cada qual com sua igreja e cultos organizados. Em Tamu-ra, esses deuses formam a Família Celestial, por sua vez liderada por Lin-Wu. O Deus Dragão serpenteia supremo, absoluto, na vida espiritual tamuraniana. E seu maior representante no mundo dos mortais é o shugenja.

Escolhido Celestial*: você é abençoado pelo seu patrono divino, você gasta apenas metade dos PMs (arredondado para cima) para lançar qualquer magia branca. Além disso você precisa escolher seu Patrono Divino e receber um poder (veja no quadro ao lado):

** Esses poderes do Shugenja não vão funcionar se ele ficar com Honra abaixo de 3.*

FAMÍLIA CELESTIAL

Expulsar youkai: você pode gastar 1 Ponto de Magia para lançar a magia Pânico contra qualquer número de youkai dentro de alcance longo (50m).

Dom da vontade: com uma rápida oração (que gasta um movimento e 4 PMs), você é imbuído com poder divino. Todos os seus ataques passam a ser considerados mágicos até o fim do combate.

Cura gentil: você pode lançar a magia Cura Mágica, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Branca. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Aura de pânico: você pode lançar a magia Pânico, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Negra. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

LIN-WU

Dom da verdade: você sabe se alguém está mentindo. Este poder consome 2 PMs para cada pergunta.

Dom dos justos: você recebe FA+1 contra adversários que possuírem Honra menor que a sua e FA+2 contra youkai e mortos-vivos. Os bônus são cumulativos (FA+3 contra mortos-vivos ou youkais sem honra).

Coragem total: você é imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Imunidade contra ilusões: você é automaticamente bem-sucedido em testes de Resistência contra magias de Ilusão (mas note que nem sempre estas magias permitem testes).

Defesa da Honra*: você pode gastar 2 PM e adicionar seu valor de Honra na sua FD durante um turno.

Fortaleza da Honra*: você pode gastar 2 PM para você e cada aliado e oferecer Armadura Extra contra Energia até o fim da Cena.

Orientação: você sabe orientar e dar conselho aos seus aliados. Você pode gastar 1 PM e um movimento para orientar um alvo, que recebe +2 em todos os seus testes (incluindo FA e FD) por um número de turnos igual à sua H. Você pode orientar até R alvos por vez.



WU-JEN (HONRA NEGATIVA -1)

Exigências: Magia Elemental ou Negra.

Função: Dominante.

No distante Reinado de Arton, a magia é uma ciência prestigiada, ensinada em academias por grandes mestres. Em Tamu-ra, no entanto, não existe tal costume. Qualquer técnica que não venha da tradição, dos deuses e dos espíritos é considerada imprevisível, perigosa, caótica. Os praticantes desse tipo de jutsu são temidos, vivem afastados das pessoas, aprimorando seus poderes em jornadas solitárias. Eles são os estranhos e exóticos wu-jen.



Segredos dos Chakras: você tem grandes capacidades mágicas e recebe H+1 válido apenas para qualquer efeito que envolva magia. Além disso, você recebe 4 PMs adicionais, e cada novo poder do kit Wu-Jen aumenta seu número de PMs em +1.

Caos Elemental: você pode concentrar sua energia espiritual para potencializar sua magia. Você gasta 1 PM para conseguir um dos seguintes efeitos em uma magia:

- **Custo reduzido:** a magia irá custar metade dos PMs, arredondados para cima.
- **Efeito máximo:** você realiza a magia com o efeito máximo permitido, sem precisar rolar dados.
- **Magia irresistível:** o alvo sofre uma penalidade de –3 em seu teste de Resistência contra a magia. Caso você também possua esta vantagem, a penalidade é cumulativa. Este poder pode ser usado um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Estudos Caóticos: você recebe três magias à sua escolha. Você ainda deve atender todas as exigências dessas magias.

Recuperar mana: o wu-jen pode se concentrar na magia que permeia o ambiente onde ele se encontra para recuperar uma parte do seu mana. Em combate (e apenas em combate), você pode gastar um movimento para recuperar uma quantidade de PMs iguais a sua Resistência.

YAKUZA (HONRA NEGATIVA -1)

Exigências: Patrono (Família Yakuza), Manipulação.

Função: Dominante.

É difícil explicar os yakuza. Muitos acreditam ser uma grande rede criminosa, com tentáculos infiltrados na alta nobreza do Império, e até mesmo no Reinado de Arton. Para outros, são uma força policial clandestina, capaz de lidar com problemas sombrios que os samurais desconhecem ou evitam. Para outros, ainda, são defensores do povo comum mesmo que essa proteção venha com um preço. Seja bandido, mercenário, vigilante, espião, mafioso ou anti-herói, apenas uma coisa é certa sobre o yakuza: ele age fora-da-lei.

Patrono (Família Yakuza): quando aceito em uma família Yakuza, você deve respeitar e honrar sua família. Em troca desse respeito você pode usar os seguintes favores da sua família.

- **Hierarquia Kumi:** você pode usar seus contatos da Yakuza e conseguir comida e abrigo em grandes cidades sem precisar de dinheiro.
- **Rede de Informantes:** você recebe +2 em qualquer teste, por um dia, para obter informações em grandes cidades.
- **Capanga**: surge um aliado yakuza para lhe auxiliar por uma cena (F2, H2, R1, A0, PdF1; Perícia: Crime).



Ataque furtivo: se você atacar um inimigo indefeso, pode gastar 2 PMs para ignorar sua Armadura durante o ataque. Se você tiver o poder flanquear, pode fazer ataques furtivos contra alvos que esteja flanqueando.

Extorsão: você sabe fazer coisas perigosas que não se pode recusar. Sempre que comprar esse poder você pode escolher uma das habilidades a seguir:
Aura de Pânico: você pode lançar a magia Pânico, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Negra.

Hora do Pagamento: gastando 1 PM você pode escolher um adversário para fazer um teste de R, se falhar ele passa a pagar o dobro de PM para usar qualquer vantagem, poder ou magia até o final do combate.
Dedo-Duro: gastando 2 PM você e seus nakama recebem FA+2 contra um adversário escolhido.

Flanquear: você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir punhaladas mortais. Quando você ataca um alvo que está lutando com um aliado seu, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

Língua ferina: você é um negociador feroz, fazendo uso das palavras para dobrar até o mais teimoso dos homens. Uma vez por dia, você pode obter um sucesso automático em um teste de Manipulação.

NOVA CARACTERÍSTICA: HONRA

HONRA

A Honra é muito importante em Tamu-ra, ela representa a sua honestidade, coragem, compaixão, cortesia, dignidade, etiqueta, integridade e virtude. A Honra determina sua posição social, além de afetar poderes e vantagens que você possui. Você pode adquirir Honra comprando com pontos de personagem.

-2 / -5 — Desumano. Apenas os atos mais abomináveis podem levar a este valor de Honra, tornando seu praticante um verdadeiro monstro ou demônio mesmo os ninjas hesitam cair tanto. Personagens com Honra 0 não têm alma; não podem ser ressuscitados e nem alcançar o Reino de Lin-Wu ou qualquer outro plano além-vida. Quando morrem, aquilo que foram simplesmente desaparece para sempre. Tamu-ra tem numerosas histórias sobre ninjas e monstros que dissolvem-se em fumaça negra ao morrer...

-1 — Sórdido. Apenas aqueles que cometeram os crimes mais horrendos chegam a estes valores de Honra. Pessoas assim deram as costas a Lin-Wu para eles, honra é uma tolice, um obstáculo inconveniente. Em geral, seres sórdidos são ativamente caçados por samurais e shugenja, exterminados sem clemência. Esta é a honra típica dos ninjas.

0 — Desonrado. Seres com este valor de honra são considerados criminosos, bandidos, indignos de viver em sociedade: assim que revelados, costumam ser encarcerados, expulsos da comunidade ou designados a realizar tarefas que restauram sua honra. No entanto, estas pessoas ainda são seres vivos inteligentes, não merecendo a morte.

1 / 2 — Honesto. Esta é a medida de honra mínima exigida de qualquer shimin, um membro da sociedade um camponês trabalhador, um artesão dedicado, um mercador correto, um servo fiel a seu senhor. Não é esperado que estas pessoas sejam magníficos campeões da virtude, realizam façanhas maravilhosas ou sacrifiquem suas vidas pelo Império; é esperado apenas que sejam esforçados e façam sua parte, sem prejudicar o próximo.

3 / 4 — Honrado. Pessoas com este valor de Honra são pilares da sociedade tamuraniana, são exemplos de coragem, virtude e dignidade. Esta é a Honra mínima exigida de samurais e shugenja, os campeões sagrados de Lin-Wu. Este também é o valor de Honra mínimo para pertencer à casta dai'zenshi, a nobreza imperial.

5 ou mais — Digníssimo. Pessoas com este valor de Honra são exemplos máximos de comportamento e devoção ao caminho traçado pelo Deus Dragão. Questionar sua integridade é ofensa grave. Estes seres normalmente preferem perder a vida que perder a honra.

A seguir tem uma lista de vantagens e desvantagens e aumentam sua honra sempre que você adquirir uma delas. Esses pontos de Honra ganhos ao adquirir uma vantagem ou desvantagem não contam como pontos gastos do personagem, você recebe automaticamente. As vantagens e desvantagens marcadas com "+" somam 1 ponto de Honra e as marcadas com "-" reduzem 1 ponto de Honra. O seu valor de honra pode ficar abaixo de 0 (zero) podendo chegar ao máximo de -5 no atributo. Nenhum personagem recém-criado pode ter Honra acima de 5.



Assombrado (-), Boa Fama (+), Clericato (+), Código de honra (+)***, Dependência (-), Devoção (+), Fúria (-), Inculto (-), Insano (-), Má Fama (-), Magia Branca (+), Magia Negra (-), Maldição (-), Mentor (+), Monstruoso (-), Pacifista** (+), Paladino* (+), Patrono (+), Procurado** (-), Segredo** (-); Perícias: Crime e Manipulação (-).

** Normalmente não existe o conceito do Paladino em Tamu-ra a vantagem fica proibida para personagens jogadores nativos de Tamu-ra.*

*** São desvantagens do Manual do Defensor.*

**** Você só recebe 1 ponto de Honra não importando quantos Códigos de Honra você adquira.*

BENEFÍCIOS DA HONRA

Poderes dos Kits. Por sua ligação profunda com Lin-Wu, samurai e shugenja exigem um valor de Honra mínimo 3 (honrado) para que suas melhores habilidades funcionem. Caso sua Honra caia abaixo deste limite, não podem usar esses poderes até que seja restaurada

Contra Desonra. Sempre que falhar em um teste de resistência causaria uma violação de Honra (por exemplo, se um sórdido wu-jen tenta dominar sua mente para que ataque seus nakama), você pode fazer um novo teste, agora somando seu modificador de Honra.

Contra Desonrados. Numerosos poderes são mais efetivas quando o personagem é honrado e/ou seus adversários são desonrados. Por exemplo, a raça ryuujin recebe bônus contra oponentes com Honra inferior à sua; isso significa que, quanto mais alta a Honra do meio-dragão, mais inimigos serão afetados por esse traço racial.

Reserva de Força. Personagens honrados podem se esforçar além dos limites mortais para cumprir seus deveres. Uma vez por sessão de jogo, você pode usar a Honra para ganhar um benefício temporário.

Escolha um dos efeitos abaixo:

- Somar seu valor de Honra em qualquer teste que for realizar.
- Somar o dobro da sua Honra na FA ou FD durante um turno.
- Somar seu valor de Honra em alguma característica até o fim da cena.
- Recuperar um número de pontos de vida igual ao dobro do seu valor de Honra.
- Realizar uma ação padrão ou de movimento extra.

Apenas personagens com Honra 1 ou mais podem usar a Honra destas maneiras.

VIOLAÇÕES DA HONRA

A Honra é muito importante para o povo de tamurariano e é muito difícil mantê-la. Quanto mais honrado você for, mais limitada são suas ações e mais fácil fica cometer atos desonrados. Ações desonradas são bem claras e não existem interpretações quanto a elas. Mesmo que nem sempre escritas como leis ou regras, todos sabem os atos que levam a desonra. Não importa se sejam feitos em público ou não, no fundo todos sentem quando cometem uma desonra. As violações são classificadas como leves, moderadas, severas e extremas. A seguir tem um lista de algumas violações de cada tipo, mas elas não são as únicas, os mestres precisam definir quais outros atos seriam considerado desonrados.

VIOLAÇÕES LEVES

Pequenos deslizes ou derrotas, erros desculpáveis e mentiras inofensivas são violações leves. Coisas que pessoas comuns, honestas, podem acabar fazendo vez por outra em suas vidas diárias, sem serem consideradas bandidos ou vilões por isso recebendo, no máximo, uma reprimenda. Para membros da casta aristocrática, no entanto, tais comportamentos seriam vergonhosos e indesculpáveis. Essa é a diferença de conduta entre um samurai ou nobre dai'zenshi e um simples camponês shimin.

- Fugir de um combate com seus nakamas.
- Comportamento indelicado: ser visto sujo ou maltrapilho em público, empanturrar-se em um jantar elegante, dormir durante uma cerimônia religiosa...
- Pedir algo que poderia fazer sozinho (se tiver perícia adequada).
- Perder um item valioso.
- Recusar um combate, disputa ou duelo contra alguém de casta igual ou superior.
- Ser derrotado em combate, disputa ou duelo.
- Usar um item obtido pelos recursos escusos de um yakuza.
- Vestir pele de animal.
- Adquirir um kit de personagem com bônus de Honra negativo.
- Realizar teste de perícias para atuar, enganar, barganhar, furtividade, enganar ou tentar um teste de perícia que não possua.

Personagens com Honra 2 ou menos não sofrem danos de Honra por violações leves.

VIOLAÇÕES MODERADAS

Estas violações são erros ou acidentes que causam grande vergonha, infelicidade, prejuízo ou infrações sérias demais para passar impunes. Além da perda de honra, um personagem vivendo em sociedade deve sofrer algum tipo de consequência por uma violação deste tipo. Um membro da nobreza pode perder seu status, enquanto um camponês, mercador ou soldado pode ser preso ou exilado. No entanto, com dedicação e determinação, é possível para o infrator recuperar o que foi perdido.

- Matar um personagem honesto (Honra 1+).
- Fazer um teste da perícia Crime.
- Fazer um teste Manipulação para fazer intriga.
- Aceitar algo de um personagem desonrado (Honra 0 ou menos).
- Atacar um adversário indefeso ou rendido.
- Falhar em uma missão importante.
- Falhar em cumprir uma promessa ou pagar uma dívida.
- Saquear um lugar sagrado.
- Ficar com um item que pertencia a um morto.
- Destruir uma peça de arte ou item obra-prima tamuraniano.
- Flanquear um adversário em combate.
- Atacar um adversário muito mais fraco (menos da metade dos seus pontos).
- Ser derrotado por um adversário mais fraco (menos da metade dos seus pontos).
- Ser acusado de cometer um crime (seja a acusação verdadeira ou não).
- Recusar-se a ajudar uma pessoa honrada (Honra 3+).
- Acidentalmente fazer outra pessoa cometer uma violação de honra.
- Aprender ou executar Magia Negra de até 3 PMs.
- Usar um item desonrado (veneno, arma ninja, arma de pólvora...).
- Adquirir um kit de personagem com bônus de Honra neutro.

Personagens com Honra 0 ou menos não sofrem danos de Honra por violações moderadas.

VIOLAÇÕES SEVERAS

Estas violações são realmente graves, crimes terríveis, trazendo grande vergonha a seu perpetrador. Realizar qualquer desses atos uma vez na vida, mesmo por acidente, pode arruinar a honra de alguém para sempre; aquele que os pratica regularmente não pode ser nomeado de outra forma, exceto como demônio merecendo nada menos que uma morte imediata. No Império, apenas clãs ninjas aceitam seres tão desonrados.

- Matar um personagem honrado (Honra 6+).
- Adquirir qualquer kit de personagem relacionado a Tormenta.
- Adquirir a perícia Crime.
- Matar um adversário indefeso ou rendido.
- Aceitar algo de um personagem sórdido (Honra -1 ou menos).
- Destruir um item mágico tamuraniano.
- Fugir de um combate, deixando seus nakama para trás.
- Recusar-se a ajudar um nakama.
- Recusar-se a ajudar um personagem digníssimo (Honra 5+).
- Abandonar um sentai.
- Desobedecer seu lorde ou mestre (daimyo, magistrado imperial, líder de clã, chefão yakuza...).
- Ser culpado por cometer um crime.
- Ser exilado do Império.
- Intencionalmente fazer outra pessoa cometer uma violação de honra.
- Aprender ou executar Magia Negra de até 5 PMs.
- Adquirir um kit de personagem com bônus de Honra negativo.

Personagens com Honra -1 ou menos não sofrem danos de Honra por violações severas.

VIOLAÇÕES EXTREMAS

Até o ninja mais sórdido pode hesitar diante de atos tão abomináveis. Infelizmente, alguns kaijin ou onimusha mergulham fundo demais na corrupção da Tormenta, perdem toda e qualquer ligação com o Deus Dragão. São reduzidos a monstros sem mente, sem alma e sem direito a um lugar no Reino de Lin-Wu quando chegar sua hora. Apenas este tipo de criatura abjeta é capaz de viver praticando violações assim.

- Matar um personagem digníssimo (Honra 5+).
- Aceitar algo de um personagem desumano (Honra -2 ou menos).
- Aprender ou executar Magia Negra de 6 ou mais PMs.
- Causar a destruição de uma vila, aldeia ou castelo.
- Trair ou matar seu lorde ou mestre (daimyo, magistrado imperial, líder de clã, chefão yakuza...).
- Trair ou matar um nakama.

DANO DE HONRA

Cada ato desonrado resulta em um dano de dano de acordo com o tipo de violação da Honra:

Leve: 1 ponto de dano de Honra.
Moderada: 2 pontos de dano de Honra.
Severa: 3 pontos de dano de Honra.
Extrema: 4 pontos de dano de Honra.

Sempre que sofrer dano de Honra você perde a quantidade diretamente do seu atributo de Honra.

GANHANDO E RECUPERANDO HONRA

Fica óbvio que perder honra é muito mais fácil que ganhá-la ou recuperá-la. Porém, existem atos que um personagem pode realizar para elevar seu valor de Honra:

• **Completar uma missão importante (+1).** Normalmente isso significa concluir uma aventura com sucesso.

• **Adquirir um poder do seu Kit de personagem (+1).** Persistir no caminho escolhido é uma qualidade admirada e honrada em Tamu-ra.

• **Conquistar uma propriedade importante (+1).** Tamu-ra está em reconstrução. Cada vila, aldeia ou castelo tem imenso valor. Você recebe 1 ponto de Honra ao adquirir terras ou grandes estruturas seja por compra, herança, recompensa, retomada após expulsar monstros, ou outra maneira honesta.

• **Começar a servir alguém importante (+1).** Servir é um ato honrado. Quando você coloca seus serviços à disposição de um patrono importante (comprando ou recebendo a vantagem Patrono), é recompensado com 1 ponto de Honra. Um personagem só pode receber esta premiação uma vez na carreira: afinal, começar a servir um segundo senhor significa que você falhou com o primeiro…

• **Arriscar-se para salvar um NPC (+1).** Proteger um nakama não é exatamente honrado, é apenas sua obrigação (mas deixar de fazê-lo é desonrado). A verdadeira honra está em lutar por aqueles que não podem, em correr perigo para proteger ou salvar alguém com quem você não tem nenhuma obrigação. Você não recebe Honra se aceitar qualquer recompensa (dinheiro, itens...) por seu ato.

• **Derrotar um inimigo superior (+1).** Você recebe 1 ponto de Honra ao derrotar em combate individual, sem ajuda, um oponente com o 5 ou mais pontos que você.

• **Dar um presente valioso a um NPC (+1).** Generosidade faz parte de ser honrado. Um personagem que decida abrir mão de algo valioso uma joia ou gema preciosa, uma peça obra-prima, ou mesmo um item mágico merece 1 ponto de Honra. No entanto, ao apenas ceder um item que não lhe fará falta, não ganhará Honra.

• **Mostrar misericórdia a um inimigo (+1).** Crimes devem ser punidos, mas punição severa demais é apenas crueldade e tirania. Aceitar a rendição de um inimigo, ou capturar um inimigo em vez de matá-lo, ou ainda repreender um criminoso em vez de prendê-lo, são atos honrados. No entanto, você só ganha Honra em situações marcantes: perdoar um vilão perigoso, que mais tarde pode tentar trair ou atacar você, rende 1 ponto de Honra. Perdoar um bandido maltrapilho ou goblin manco, não.

• **Derrotar um adversário sórdido (+1) ou desumano (+2).** Seres inteligentes que escolhem o caminho da desonra são a raiz de todo o mal, são monstros que precisam ser detidos ou destruídos. Você recebe Honra apenas por derrotar desonrados com pontuação igual ou superior ao seu nível.



• **Vingar uma morte (+1 ou +2).** É honrado derrotar ou levar à justiça alguém que tenha assassinado uma pessoa importante. Seja a vítima alguém próximo a você (cônjuge, parente, mestre; +2), seja qualquer pessoa honesta (+1), honrada (+1) ou digníssima (+2).

• **Honrar uma antiga dívida de Família (+2).** Seja com pagamento monetário, cumprindo uma missão deixada incompleta, ou mesmo corrigindo um crime cometido por um ancestral, é honrado pagar uma dívida familiar com seu próprio esforço ou recursos.

• **Liderar um exército à Vitória (+2).** Normalmente significa levar à vitória um exército (10 mil combatentes ou mais) que você lidera por ser o personagem de pontuação mais alta ou designado por uma autoridade maior.

• **Cumprir um juramento (+2).** Um juramento é muito diferente de uma promessa qualquer. Juramentos são grandiosos, épicos, capazes de consumir vidas inteiras. São tarefas realizáveis apenas após muitos anos de dedicação ou treino. Em termos de jogo, algo possível apenas para personagens Sugoi ou mais. Afirmar que vencerá um duelo é apenas uma promessa; tornar-se o maior artista marcial do mundo é um juramento. Derrotar um monstro é uma promessa; derrotar um dragão ou kaiju é um juramento. Um personagem pode manter apenas um juramento, e só pode receber esta premiação uma vez em sua carreira.

• **Automutilação (variável).** Praticada especialmente (mas não apenas) pelos yakuza, esta é uma forma extrema de pagar por seus erros, mostrar arrependimento e recuperar Honra. O personagem causa dano a si mesmo (amputar um dedo é a prática mais comum), suportando grande dor e sofrendo um ferimento permanente. Em termos de jogo, o personagem perde 1 ponto em uma característica (que possua 1 ou mais pontos à sua escolha) para cada ponto de Honra que deseja restaurar.

• **Morte Honrosa (+6).** Ao morrer realizando um ato heroico, ou cometer suicídio ritual, o personagem aumenta sua Honra em 6 pontos. “Mas de que adianta ganhar tanta Honra se eu morrer?!” Em termos de ambientação e histórico, uma pessoa desonrada pode querer preservar sua memória e, especialmente, a honra de sua
família. Além disso, apenas personagens com Honra 1 vou mais viajam ao Reino de Lin-Wu ao morrer os demais podem acabar em lugares bem menos aprazíveis. Ainda, um detalhe importante: personagens com Honra -2 ou mais não podem ser ressuscitados.

Perceba que todas estas condições, sem exceção, estão sujeitas ao julgamento do mestre. Pontos de Honra são ganhos apenas com ações marcantes, que causam impacto considerável na história. Buscar formas de aumentar sua Honra é válido, mas tentar fazê-lo por meios espertos ou oportunistas, não.

AS TRÊS CASTAS

Tamu-ra usa um sistema de castas parecida com o sistema feudal do Reinado. Existe uma casta nobre, guerreira, que governa e protege o povo. Existe uma casta trabalhadora que serve à nobreza em troca de sua proteção. E existem os renegados, não reconhecidos como cidadãos, nem protegidos pelo Império. Essa estrutura permanece a mesma desde épocas ancestrais, entretanto, nestes novos tempos, as regras para pertencer a cada casta mudaram.

DAI'ZENSHI: OS NOBRES

A nobreza aristocrática no Império é chamada dai’zenshi. A realeza, a mais alta classe social entre os mortais, inferior apenas ao próprio Imperador. Fazem parte dela todos os cidadãos nascidos em famílias tradicionais samurais e shugenja, reconhecidas por seus sobrenomes: em Tamu-ra, apenas dai’zenshi têm nome e sobrenome.

Para pertencer à nobreza é preciso nascer na nobreza ou seja, pertencer a uma família capaz de traçar sua origem até a Era Naisen, quando surgiram os primeiros daimyo. No Império, é impossível “ascender” à nobreza, não importando sua honra ou feitos. A estrutura social é sagrada, foi determinada por Lin-Wu e jamais pode ser
violada. Membros das raças ryuujin e mashin são exceções especiais. Dádiva sagrada de Lin-Wu, o nascimento de um meio-dragão imediatamente concede à sua família o título dai’zenshi no entanto, um ryuujin nascido entre plebeus é evento raríssimo, poucas vezes registrado na história do Império. Os Mashins normalmente são criados por artesões de famílias nobres ou para servir uma família nobre.

Não se pode ascender à nobreza, mas pode-se

cair. Enquanto o Reinado de Arton é famoso por sua aristocracia corrupta, jogos de poder e intriga palaciana, nada disso existe no Império; para ser nobre, deve-se ser honrado. Apenas personagens com Honra 3 ou mais podem pertencer à nobreza. Aqueles que falham em manter esse requisito podem perder o status dai'zenshi, ou nem chegar a recebê-lo. Por ser uma situação muito grave, normalmente é oferecida ao acusado uma oportunidade de recuperar sua honra e manter seu título por exemplo, cumprindo uma missão ou realizando outra façanha honrada (veja em "Ganhando e Recuperando Honra").
Se falhar, nesse caso o ex-nobre passa a ser considerado shimin (veja adiante).

SHIMIN: OS CIDADÃOS

Enquanto os nobres praticam as artes da guerra, os plebeus trabalham pelo sustento do Império. Shimin é como são chamados os membros da casta trabalhadora ou seja, todos os cidadãos que não pertencem à nobreza. São os fazendeiros, artesãos, mercadores, pescadores.

No antigo Império, apenas humanos eram shimin. Membros de raças como os hanyô, henge e vanara podiam viver em comunidades humanas, mas sem direitos como cidadãos e havia guerra com os nezumi. Hoje, pertencer à raça humana não é mais requisito para a cidadania. A única exigência para ser shimin é praticar a honestidade (Honra 1 ou mais). Infelizmente, pouco importando sua honra, não há lugar no Império para os monstruosos kaijin.

A inclusão da classe artística entre os cidadãos também vem trazendo mudanças à sociedade. Teatros e ateliês surgem na Nova Capital, profssionais das artes afloram por toda Tamu-ra, como escritores, poetas, pintores, atores, gueixas e até os assim chamados bardos, ou "barudo" tradição importada do Reinado de Arton, antes inexistente no Império.

NAI'NIN: NÃO-PESSOAS

Nai'nin é como são chamados todos os seres inteligentes que não sejam cidadãos do Império ou seja, não honrados o bastante para convívio em sociedade, nem dignos de sua proteção. Na prática, não é muito diferente de separar civilizados e bárbaros. Ou humanos e animais.

Antes da Era Akumushi, esta casta (ou "não-casta") incluía todas as raças não-humanas, exceto mashin e ryuujin, além de todos os artistas. Hoje, é reservada para os kaijin, criminosos (incluindo yakuza e ninjas), vigaristas, andarilhos, exilados, wu-jen, shinkan, onimusha e outros. Pessoas que escolhem o isolamento ou a vida errante, não se estabelecendo em nenhuma comunidade, também são nai'nin porque não vivem em sociedade e não estão ajudando na reconstrução.

Matar um nai'nin não é crime, nem violação de honra, mas ainda pode ser uma violação conforme a maneira como ocorreu, por exemplo, se a vítima estava indefesa ou rendeu-se. Também vale lembrar que é um grupo amplo, nem todos merecedores de rejeição, castigo ou morte imediata. Um pacífico monge andarilho henge e um perigoso ninja kaijin são ambos nai'nin; o primeiro não teria problemas visitando uma aldeia, enquanto o segundo provavelmente seria rechaçado, caçado ou morto. Na verdade, nestes tempos de maior tolerância e tradições mais flexíveis, mesmo um nai'nin ameaçador pode visitar uma comunidade brevemente e tratar de seus assuntos, por exemplo, um onimusha em viagem comprando suprimentos.

Um caso especial, que rende acalorados debates entre os magistrados, é quanto à situação dos estrangeiros. Desde tempos imemoriais, gaijin são considerados nai'nin, sem direito à cidadania. Perante a lei imperial, apesar da recente amizade entre Tamu-ra e as nações do Reinado, essa restrição perdura até hoje. Diferente de outros nai'nin, visitantes do Reinado são tratados com cortesia.

RELIGIÕES

Outros povos rezam a seus deuses por favores ou clemência. Tamu-ra tem uma atitude diferente em relação à vida espiritual aqui, não se implora por favores caídos do céu. Aqui, trabalha-se e luta-se por aquilo que se busca. Alcançar objetivos e realizar sonhos depende mais de seu esforço, e menos de suas orações. Ainda assim, Tamu-ra respeita imensamente os grandes espíritos. As cidades erguem templos e pagodes em sua honra, cada vilarejo tem uma capela ou altar para adoração.

Diferente do que acontece no Reinado de Arton, aqui os deuses vivem em relativa harmonia. Não há um panteão complicado e caótico, competindo por liderança ou pelo favoritismo dos devotos. Há apenas três grandes religiões que não conflitam entre si, cada uma ocupando seu lugar e exercendo seu papel na cosmologia local.

A IGREJA DE LIN-WU

A mais poderosa e influente divindade de Tamu-ra não poderia ser outra. Ele é o Dragão, serpenteante, colorido, infinito, cruzando os céus celestiais a cada grande ciclo de cada início dos tempos a cada fim do universo. Ele é o Samurai, em sua armadura resplandecente como o sol da manhã. Ele é o Sábio, o pacífico ancião de chapéu de palha e cachimbo. De seu reino distante, ele trouxe a este mundo o mais valioso presente: a honra. Sem honra, não há civilização, não há humanidade. Sem honra, não há vida. Lin-Wu não tem rivais em posição divina. Ele não é um deus único, todos sabem existir numerosos grandes espíritos, entretanto ele é único em sua importância, em sua supremacia.

Nesta sociedade guiada pela honra, Lin-Wu é o seu símbolo máximo. O Império é governado por aqueles que servem ao Dragão; seu clero e a nobreza imperial são um só. Seus símbolos sagrados estão na arquitetura, no vestuário, em todas as formas de arte. Alguns diriam nem existir qualquer necessidade de templos para estar na presença de Lin-Wu. Mas ainda sim existem diversos templos nas principais cidades do Império em nome de Lin-Wu.

A FAMÍLIA CELESTIAL

Mesmo seus devotos mais fervorosos sabem que Lin-Wu não é o único deus; ele é apenas o mais importante, o mais honrado. No passado imemorial, vinte deuses nasceram das forças cósmicas Win e Wang. Grandes espíritos que, exceto por sua origem divina, têm muito pouco em comum.

Enquanto Lin-Wu representa a honra, suprema e absoluta, seus irmãos governam todos os outros aspectos (menos) importantes do mundo e da vida. Há deuses de força, guerra e morte. Há deuses de vida, cura e paz. Deuses de bondade e maldade, ordem e caos, inocência e sabedoria, justiça e trapaça. Deuses de outras raças e povos distantes. Uns são aliados, outros rivais, outros até inimigos. Uns caem, outros ascendem.

Diferente do Panteão visto no Reinado, os membros da Família não têm cultos individuais, pelo contrário, acredita-se que prestar homenagem exclusiva a apenas um deus pode trazer má sorte, atrair a inveja dos demais. A maior parte dos tamuranianos nem mesmo sabe os nomes de todos. Para os devotos desta crença, a Família representa a variedade, a diversidade, a riqueza colorida da vida. Representa a união, o trabalho em equipe, a certeza de que mesmo seres tão diferentes podem conviver em harmonia e realizar grandes feitos. Embora seus sacerdotes contém numerosas histórias de competição e conflito entre esses deuses, a Família supera suas crises, persevera e perdura.



O BUSHINTAU

Quase sempre visto mais como filosofia e não como religião, o Bushintau representa uma verdade conhecida por cada ser inteligente no Império. Todas as coisas têm espírito. Todas as coisas têm alma. Os mortais dividem o mundo com uma população infinita de seres espirituais, maiores e menores, luminosos e sombrios, afáveis e perigosos. Alguns dizem que o Bushintau é uma religião sem deuses, o que não está inteiramente correto. Esta crença não renega Lin-Wu e a Família Celestial, muito pelo contrário. O Dragão e seus irmãos são grandes espíritos, são os maiores espíritos no multiverso, porém, estão longe de serem os únicos. De fato, espíritos são mais numerosos que qualquer outra coisa na existência. Existe um espírito para cada criatura, para cada item, cada lugar. Todo ser vivo, seja humano ou animal, tem espírito assim como os seres sem vida, mortos-vivos, incorpóreos. Há espíritos em todos os elementos e fenômenos da natureza, da menor flor à mais alta montanha, da mais breve gota de chuva ao maior terremoto. Há espíritos em cada objeto, natural ou forjado pelo homem. Há espíritos em tudo que vemos e em tudo que não vemos, mesmo nas coisas mais breves e imateriais, cada palavra dita, cada brisa, cada recordação. Tudo que é, foi e será, tem um espírito.

CRIAÇÃO: MARCELO CASSARO, ÁLVARO FREITAS E GUILHERME DEI SVALDI.

ARTES E ILUSTRAÇÕES: LOBO BORGES

ADAPTAÇÃO PARA 3D&T: LÉO "KONDO" AGUIAR

IMPÉRIO DE JADE

R$169.90

LINK: https://jamboeditora.com.br/produto/imperio-de-jade/

Chegou o momento mais esperado!

A Tormenta foi derrotada. Após longos anos de devastação, Tamu-ra está livre dos demônios aberrantes. É tempo de reconstrução, de curar feridas. De recuperar a terra natal.

Mas o novo Império também enfrenta desafios. Hordas bakemono invadem seus territórios. Urros dos gigantescos kaiju trovejam ao longe. Famílias mafiosas e clãs ninjas agem nas sombras. As terras conspurcadas pela Tormenta ainda despejam pesadelos sobre o mundo. Tamu-ra precisa de seus heróis.

Império de Jade é um jogo de aventura sediado no mesmo universo de Tormenta, o maior RPG do Brasil. Samurais honrados, artistas marciais extremos, ninjas furtivos e outros heróis unem-se em nome do Imperador para proteger Tamu-ra e restaurar a honra do Deus-Dragão.

Império de Jade é um módulo básico completo, com tudo que você precisa para construir personagens e conduzir grandes sagas.

8 raças: humanos, hanyô, henge, kaijin, mashin, nezumi, ryuujin, vanara.

10 classes: bushi, kensei, monge, ninja, onimusha, samurai, shinkan, shugenja, yakuza, wu-jen.

Novo sistema de jutsus. Execute técnicas de luta e magia, de pancada poderosa e cólera de Lin-Wu a incêndio infinito e sétimo sentido.

Novo sistema de Honra. Escolha entre trilhar um caminho digno para receber poderes divinos, ou abraçar a liberdade irresponsável.Da furtiva adaga kunai à imensa espada zanbatou, mais de 100 armas, armaduras, equipamentos e veículos asiáticos.

Totalmente compatível com Tormenta RPG e seus acessórios. Combine o Reinado de Arton e o Império de Jade livremente.

Venha retomar o Império!

Ficha técnica

Autor: Marcelo Cassaro, Álvaro Freitas e Guilherme Dei Svaldi.

Formato: 20,5 x 27,5 cm, 336 páginas, capa dura, colorido.





novvatokyo.blogspot.com.br | @NovvaTokyo

KIMETSU NO YAIBA



Kimetsu no Yaiba -Demon Slayer para 3D&T Alpha

O anime revelação de 2019, Demon Slayer - Kimetsu no Yaiba, venceu diversas prêmios em uma premiação japonesa que iria eleger os melhores animes em diversas categorias. Ganhou como melhor anime, melhor personagem masculino e feminino, melhor intro, melhores diretores, character design e até dubladores. É claramente um anime que vale a pena assistir!

Ele conta a história de Tanjiro Kamado, um rapaz extremamente feliz e simpático que trabalhava vendendo carvão em diversos vilarejos, a fim de levantar uma grana e ajudar no sustento de sua família. Até que em um dia sua família é atacada e morta por uma criatura sedenta de sangue, um Oni. A única que "sobreviveu" ao massacre foi sua irmã, Nezuko, que se transformou numa Oni um tanto quanto peculiar.

Agora Tanjiro deseja vingar a morte de sua família e encontrar uma forma de fazer sua irmã voltar a ser humana. Para isso, treinou arduamente para tornar-se um Exterminador, espadachim de um grupo responsável por expurgar os Oni do Japão. Sendo sua irmã uma Oni, Tanjiro passa por diversas provas, que não só testam seu poder como Exterminador ao enfrentar os monstros, mas também sua força de vontade ao provar-se capaz de ser o melhor, mesmo ao lado de uma Oni, inimigo que todo Exterminador jurou matar.

ADAPTAÇÃO PARA 3D&T: TH SILVA
REVISÃO: MILTON DIOGO

Observação: Embora esta adaptação lhe forneça material suficiente para ser utilizado apenas com o **Manual 3D&T** Alpha, é importante que tenha em mãos ou esteja familiarizado com as regras do **Manual do Aventureiro** (também do Mega City), **Manual do Defensor** e também as novas regras para Técnicas de Luta da Revista **Dragão Brasil #147.**

KIMETSU NO YAIBA



O Cenário

Numa espécie de Japão Feudal Fantástico, o anime nos leva para belas paisagens naturais e centros urbanos de diversos níveis econômicos e de arquitetura datada da mudança da época feudal para entre a Revolução Industrial. Além disso, existem cidades grandes, com luzes elétricas para todos os lados e trens de alta velocidade. Comparando com o que sabemos da história do Japão, como mencionado no anime, Kimetsu no Yaiba se passa em meados do século 19, quando a Revolução Industrial se instaurou no país durante o Período Taisho.

O anime se passa quase o tempo todo em ambientes naturais, como montanhas, florestas, córregos e afins. Poucas, mas impressionantes cenas são feitas em edificações e locais urbanos de arquitetura clássica do Japão Feudal, e apenas cenas transitórias nos mostram a cidade grande e os trens.

Além de ser uma forma de privar que a civilização e o governo interfiram com suas Forças Armadas, todas as lutas são levadas para fora dos centros urbanos, evitando morte de gente inocente e o possível delírio coletivo que aconteceria quando as pessoas comuns percebessem que vivem no mesmo mundo que criaturas moribundas que comem carne de seres humanos.

Sendo os Exterminadores uma organização não governamental, chamar a atenção do governo para suas ações só limitaria seu campo de atuação e duas coisas poderiam acontecer: a) o governo não reconheceria seus esforços e trataria os Exterminadores como infratores da lei, sendo perseguidos pela Polícia e impedidos de trabalhar, pois o estariam fazendo, sem autorização, o que é, de fato, o papel do governo fazer; ou b) se tornariam uma equipe governamental de fato.

No Período Imperial em que o Japão se encontra na cronologia do anime, a cultura samurai, ninja, shaman, onmyouji e etc. tecnicamente não existe mais, já que a Revolução Industrial trouxe avanços bélicos que tornaram espadas e técnicas de combate inúteis e até criminosas; o porte de arma - branca ou de fogo - é ilegal, apenas a polícia pode fazê-lo. Porém, o Bushido ainda perpetua, de uma forma diferente. Nesse mundo fantástico a cultura dos Exterminadores e dos Oni remonta o passado do Japão de forma bem parecida.

Os Oni

Chamados por uns de Demônios, por outros de Devoradores de Homens e diversos outros termos; mas o mais comum é simplesmente Oni, que diz de uma criatura que veio do inferno. São seres imortais e malévolos. A maioria dos demônios possui um instinto assassino de matar e devorar humanos e perdeu a maior parte de suas memórias da vida humana. Os demônios ainda mantêm sua personalidade, exceto que muitas vezes se transforma em uma versão sombria e distorcida dela, embora existam alguns demônios que mantiveram suas emoções e memórias humanas

Não se sabe a história exata de como surgiu o primeiro Oni, mas anos após seus surgimento ele levantou um exército de iguais, mas pouquíssimos tão fortes quanto ele. Humanos mortificados de aparência feroz e poderes sobrenaturais. O mais fraco dos Oni é capaz de devorar uma pessoa comum num piscar de olhos, mas não os Exterminadores!

Os Exterminadores

Um grupo de guerreiros espadachins treinados para derrotar os Oni e proteger a humanidade. É uma organização não-governamental que se subsidia através de seus próprios esforços e possíveis alianças com interessados que conhecem a verdade sobre os Oni. e existe desde épocas milenares.

Extremamente habilidosos no manejo da espada, chamada por eles de Nichirintou, utilizando as Respirações e Formas como uma arte marcial, superam os limites da capacidade humana para se equiparar aos mais poderosos Oni.

A organização atualmente se encontra sob a liderança de Kagaya Ubuyashiki, 97º líder da organizar e patriarca da família Ubuyashiki, familia a qual acreditasse tenha alguns laços com o mais terrível dos Oni.



KIMETSU NO YAIBA

NOVA VANTAGEM ÚNICA
Oni (+2 pontos)



Você foi tem maculado por um Oni, seja provando de seu sangue ou sendo infectado por ele. Tecnicamente você morreu e agora possui a força de uma fera, mas também a sua fome, saciada com o sangue e a carne dos vivos.

Esse complemento de Vantagem Única pode ser adquirido por qualquer outra Vantagem Única que não Youkai e Construto, passando a ser considerado um Morto-vivo.

• **Força +1, Armadura +1:** Os Oni são muito ferozes e praticamente invulneráveis a qualquer arma mundana.

• **Imunidades:** Um Oni não precisa comer, beber ou dormir. Não sofre por efeitos de envelhecimento, mas precisam descansar para recarregar seus poderes. São imunes a venenos, doenças e também não sofrem com efeitos de Sangramento. Mas são afetados normalmente por efeitos específicos para a raça base e a raça Oni.

• **Regeneração:** Como na Vantagem de mesmo nome, mas o Oni recupera R PVs por turno, e seus resultados em Testes de Morte são conferidos de forma diferente, como na Vantagem.

• **Armas Naturais:** Como uma fera, os Oni possuem garras e presas afiadas. Eles podem decidir abdicar da precisão de seus golpes para investir e atacar até três vezes numa rodada, duas vezes com as garras (FA = F + 1D) e uma vez com a mordida (FA = F + 2 + 1D).

• **Evolução:** Os Oni ficam cada vez mais fortes quando devoram a carne dos seres humanos. Eles recebem 1PE para cada categoria de pontuação de personagem do devorado, ou seja, Pessoa Comum rende 1PE, Novato 2PEs, Lutador 3PEs, Campeão 4PEs, Lenda 5PEs, Heróico 6PEs. Eles podem usar esses PEs da forma que desejar, aumentar características, comprar vantagens, recomprar desvantagens, aprender magias, gastar com efeitos instantâneos e ao custo de 20PEs podem comprar Poderes Únicos, o que os Oni chamam de Kekkijutsu. **Nota**: Este Poder Único precisa ter alguma restrição definida pelo Mestre.

• **Fome:** São considerados Dependentes - como a Desvantagem de mesmo nome - por sangue/carne humana. Pelo menos uma vez por dia eles precisam caçar a se alimentar, do contrário irão deteriorar-se até a morte.

Existem raros Oni que possuem consciência humana e não comem a carne de outros, mas precisam encontrar outra forma de recompor suas energias. Em termos de regras, esses personagens recompraram a desvantagem.

• **Sensibilidade ao sol:** Em contato direto com a luz solar, os Oni perdem 1D PVs por rodada até morrerem. Além de ficarem automaticamente Ofuscados (Desvantagem Deficiência Física: Visão Ruim) e Fraquejados (como na Desvantagem: Ponto Fraco) enquanto tentam realizar alguma ação.

• **Ponto Fraco:** Um Oni é virtualmente imortal, mas existem algumas formas de matá-lo. Além do contato com o Sol, caso sua cabeça seja separada do corpo por uma lâmina nichirintou ou contaminado com veneno de glicínia, um Oni pode morrer.

• **Alergia (Glicínia):** Uma espécie de flor exótica, rosada como a flor de cerejeira, funciona como repelente de Oni. Eles têm alergia de seu odor e pólen, causando neles um enfraquecimento (redutor de -1 em todas as características a cada turno de exposição) até que saiam da presença da flor. Sabendo disso, eles evitam sua aproximação o tempo todo.

• **Desumanização:** O processo de transformação em Oni é muito doloroso, além da modificação corporal sentem lascinantes, por fim uma modificação nas células do indivíduo que afetam até mesmo seu estado mental. Por isso, todo Oni possui algum tipo de Insanidade à sua escolha.

Caso queira, pode recomprar esta Desvantagem para manter o estado mental do Oni; provavelmente este é um dos requisitos para se tornar um dos Kizuki.

• **Corpo Fortificado (+1 ponto):** O corpo do Oni é uma casca espessa de difícil penetração. Quando sofre um acerto crítico, você pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado e você sofre apenas dano normal.

• **Regeneração Avançada (+2 pontos):** O Oni consegue lutar mesmo que sem os membros ou a cabeça fora do corpo, nesses casos seus membros continuam com vida própria e sendo controlados pelo próprio Oni. Por 2PMs e numa Ação Completa ele pode recriar membros perdidos e até fazer nascer membros onde normalmente não poderiam existir.

• **Sangue de Muzan (+2 pontos):** Escolhido pelo progenitor dos Oni, este Oni recebeu seu sangue, tornando-se mais poderoso. Ele recebe +2 em F, R e A, porém, deve seguir algumas regras específicas. Ele não pode sequer mencionar o nome de Muzan, também não pode revelar nenhuma interação ou segredo de seu mestre para outrem; caso viole essas regras, pagará com a própria vida instantaneamente. Por este motivo, muitos Oni temem Muzan e o fato de que podem ser mortos se falharem em suas tarefas.

• **Infecção (+2 pontos):** Seu sangue é potente e pode transformar outros seres em Oni também. Sempre que causar dano a algum ser vivo com suas Armas Naturais, o alvo deve realizar um teste de R, se falhar, estará infectado e se tornará um Oni. O tempo da transformação completa depende do nível de poder de quem infectou, um dia para Ningen, 12 horas para Sugoi, 4 horas para Kiodai e 1 minuto para Kami.

Observação: Esta habilidade é única e exclusiva de Muzan Kibutsuji, o primeiro Oni e progenitor dos demais. mas caso o mestre deseje, ele pode abrir uma exceção para um dos personagens jogadores ou criar ele próprio um novo vilão que possua essa habilidade.



KIMETSU NO YAIBA

Oni mutante

Como descrito na Vantagem Única, um Oni pode ser adicionado a qualquer raça viva, porém, existem Oni que, de tanto entregar-se a selvageria e a barbárie, perderam sua humanidade. Eles são conhecidos como Mutantes; não combinados com nenhuma outra VU, um Mutante é um Monstro (Manual 3D&T Alpha, pg 137). Normalmente algum Oni de potencial baixo que acabou, por sorte, devorando muitos seres humanos ou recebendo o sangue de algum Oni mais poderoso, ele se entrega a fome e não se cansará até que devore tudo que esteja vivo em sua frente, até mesmo outros Oni.



MUZAN e os DOZE KIZUKI

Kibutsuji Muzan, o primeiro Oni. Desde uma época milenar ele existe e não se sabe como ele adquiriu este poder, ou se de fato ele foi adquirido. Mas desde então, vem criando Oni em diversas partes do Japão, com um intuito até então desconhecido. A força de seu sangue é tremenda, podendo conceder poderes aos Oni e transformar pessoas vivas em Oni. Sua identidade é conhecida por poucos e sua localização é desconhecida, embora um recém graduado exterminador tenha o encontrado em uma capital, mas precavido, Muzan mudou sua localização e aparência, e mais uma vez o rastro do Oni foi perdido.

Dos Oni por ele criados, se destacam duas unidades de elite, conhecidas como os Doze Kizuki (no original 十二鬼月 "Ju ni Kizuki", lit. "Doze Demônios Lua") . São divididos em dois grupos, os Seis Superiores e Seis Inferiores, Os Superiores, como o nome sugere, são mais fortes que os Inferiores e, até agora, nenhum Exterminador foi capaz de vencer algum deles nos ultimos 100 anos.

Kit: Kizuki Inferior

Função: Atacante

Pré-requisitos: Vantagem Única Oni, Sangue de Muzan, Mentor (Muzan), 20 pontos de personagem ou maior.

Dos Doze Kizuki, os seus Inferiores são um esquadrão de alto potencial dos Oni, aqueles que se reportam diretamente a Muzan, quando este requisita sua presença, e que já receberam seu sangue uma vez e lutam para receber ainda mais.

Muito mais poderosos que qualquer Oni comum ou mesmo aqueles chamados de mutantes, o Kizuki Inferior geralmente vive de forma livre, fazendo o que quiser no mundo, mas seguindo as ordens de Muzan sempre que este requisita. Assim, como para todos os Oni que recebem seu sangue, não só os Inferiores, mas os Doze Kizuki em geral, se falharem na demanda, têm suas sobre-vidas tomadas com violência. Todo Kizuki, possuem sua posição gravada em um globo ocular, sendo o nº1 o mais forte e o 6º considerado o mais fraco do grupo.

Presença Intimidante: ser um Lua Inferior é algo para poucos, e dentro da sociedade Oni, isso tem bastante significado. Quando o título de Lua Inferior é



revelado, ou quando o próprio dá uma carteirada, por 2PMs todos a sua presença devem fazer um teste de R, se falharem, ficam amedrontados, recebendo -1 em todas as características até o fim da cena.

Corpo Consagrado: você já devorou tantos humanos e recebeu tanto sangue de Muzan que se tornou virtualmente imortal e onipotente. Você calcula PVs e PMs com R x 6 ao invés de x5. Este poder é cumulativo com Vantagens ou outros poderes de kit que tenham efeitos semelhantes.

Marca Registrada: seus poderes Oni giram em torno disso, logo, com a potencialização do sangue e dos poderes que adquiriu, essa técnica específica ganhou muito mais poderes. Você recebe FA ou FD +2 ao utilizar seu golpe característico. Este poder pode ser adquirido mais vezes, adicionando bônus em golpes diferentes.

Superkit: Kizuki Superior

Dos Doze Kizuki, os Seis Superiores são a elite dos Oni, aqueles que se reportam diretamente a Muzan e que receberam seu sangue em altas doses, o que se reflete em combate, quando revelam seus poderes assombrosos e descaso pelas vidas humanas. Os Kizuki Superiores podem ser identificados por terem um número gravado em uma olho, da mesma forma que os Kizuki Inferiores, mas tendo o kanji "Lua Superior" noutro olho. Embora a relação entre os dois grupos não seja clara para os Exterminadores, é dito pelo próprio Muzan, que os Kizuki Superior desprezam os inferiores, e que enquanto no decorrer dos anos os Hashiras foram capazes de eliminar dezenas de Kizuki Inferiores, os Superiores são praticamente invencíveis, tendo matado e devorados muitos Hashiras para provar sua força e devoção a Muzan Kibutsuji.

Aura de Medo: todos já conhecem as atrocidades que um Oni pode fazer, somando isso ao fato de que ele possui sangue do Muzan em suas veias e que provavelmente já devorou mais de 50 seres humanos, só prova o quão problemático ele é. Some isso a marca em seu olho, que muitos Mizunoto morreriam de medo. Sempre que seu título ou marca de Lua Superior é revelado, ou quando dá um carteirada, por 2PMs ele pode gerar os efeitos da Magia Pânico a todos em sua presença.

Corpo Consagrado: você já devorou tantos humanos e recebeu tanto sangue de Muzan que se tornou virtualmente imortal e onipotente. Você calcula PVs e PMs com R x 6 ao invés de x5. Este poder é cumulativo com Vantagens ou outros poderes de kit que tenham efeitos

KIMETSU NO YAIBA



semelhantes.

Poder Completo: os Poderes Únicos do Kizuki Superior não possuem nenhuma restrição, funcionam normalmente como descreve o Manual 3D&T.

Analisar o Oponente: este Oni já enfrentou diversas batalhas e Exterminadores, a prova de seu poder é que ainda está vivo. Em um Movimento e ao custo de 2PMs o Kizuki Superior pode analisar seu oponente e torná-lo seu Inimigo (como na Vantagem) até o fim da cena.

O ESQUADRÃO DOS ESPADACHINS EXTERMINADORES

Quando a praga Oni começou a se expandir pelo Japão, espadachins se uniram para derrotá-los. Munidos de técnicas elementais e armas especiais, conseguiram afastá-los porém, esse mau ainda crescia e não tinha fim. Por isso foi criado o Esquadrão de Espadachins Exterminadores, com intuito de capacitar e unir pessoas que queiram aprender as técnicas para acabar com essas criaturas e proteger aquilo que amam.

Com o passar dos anos, o Esquadrão se expandiu e foi se adequando à demanda. Esquadrões médicos, templos e quarteis foram erguidos e mestres se espalharam por todo país, tentando encontrar possíveis novos membros para o Esquadrão. Nunca foram reconhecidos como uma organização governamental, mas isso não os impediu de manter sua missão, usando dos recursos da própria natureza e aqueles obtidos através de doações e outros investimentos - provavelmente - o Esquadrão se mantém ativo e operante até os dias de hoje.

PATENTES

Conforme realizam missões e progridem como Espadachins, os membros do Esquadrão tem suas patentes aumentadas, o que significa que irão, além de aumentar seu salário, lhes dar oportunidades de realizar missões mais difíceis, que, em níveis altos, são para lidar com Hordas de Oni, os Doze Kizuki e o próprio Muzan.

Existem um total de dez patentes e cada uma delas possui um pré-requisito em pontos de personagem que deve ser seguido. Claramente existem membros de patente mais baixa que possuem o poder para estar em paten-



NOVA DESVANTAGEM

Código de Honra do Exterminador (-1pt)

É dever do Exterminador erradicar um Oni sempre que tiver oportunidade, a não ser que isso fira qualquer outro Código de Honra que possua. Além disso, deve respeito a outros Exterminadores de patente mais alta que a sua e seguir suas ordens quando numa missão oficial para o Esquadrão.

KIMETSU NO YAIBA



tes superiores, mas ele é mantido em patente baixa pois lhe falta experiência de campo para que compreenda as demandas de patentes superiores. Além disso, precisam possivelmente passar por um algum teste para que tenha sua patente elevada.

Em termos de regras, para se compreender o que um Espadachim é capaz de fazer em altas patentes, pensemos: com 25 pontos de personagem ele já está apto a conseguir Superkits e subir Escalas vencendo inimigos poderosos; um Hashira está além de um Kinoe, o que significa que ele já pode ter 30 ou mais pontos de personagem, além, precisa cumprir as exigências do Superkit, o que lhe coloca em Escala Sugoi.

Sim! Um Hashira é um personagem 30S ou mais, imagine os Oni que ele enfrenta nesse nível! E mais, imagine o poder dos Kizuki Superior!

- **Mizunoto - 5 pontos**
- **Mizunoe - 7 pontos**
- **Kanoto - 10 pontos**
- **Kanoe - 12 pontos**
- **Tsuchinoto - 15 pontos**
- **Tsuchinoe - 18 pontos**
- **Hinoto - 20 pontos**
- **Hinoe - 22 pontos**
- **Kinoto -25 pontos**
- **Kinoe - 30 pontos**

NOVO PATRONO

Kisatsutai, Esquadrão dos Espadachins Exterminadores

Exigências: Passar no teste de seleção final dos Exterminadores; o que inclui ser treinado por algum Exterminador ou ex-Exterminador que conheça os Oni e o Esquadrão e conseguir deste a permissão para ingressar no teste final.

• **Traje dos Exterminadores:** uma espécie de gi preto com detalhes brancos e o símbolo do esquadrão, enormemente estampado nas costas. Fabricado com um tecido resistente, esse uniforme é disposto para todos que entrem para o esquadrão. Ao custo de 1PM o usuário pode realizar um teste de A para evitar o dano de um Sucesso Decisivo, recebendo apenas dano normal caso passe no teste.

• **Nichirintou:** O Esquadrão oferece ao seu Exterminador uma Nichirintou. Espada fabricada com o aço do alto do Monte Yoko, que absorve a luz do sol e dá tais características a arma; é a única arma capaz de matar os Oni. Ele é uma Espada +1 Anti-Inimigo (Oni) e Flagelo (Oni). Caso a arma do Espadachim se quebre ele pode solicitar uma nova, que estará pronta em até 15 dias.

• **Bugigangas:** os Kakushi não recebem uma Nichirintou, mas sim uma grande veriade de objetos. Ele pode carregar até 25PEs em itens diversos, todos relacionados a suporte e restauração de condições desvantajosas. O Kakushi paga 1PM para reabastecer seu estoque de bugigangas.

• **Reforços:** Executores de níveis superiores podem solicitar reforços para uma missão se acharem conveniente. Ele deve emitir uma solicitação através de seu corvo. O líder do Esquadrão irá avaliar a situação e decidir se enviará reforços ou não. Se sim, em 1D turnos um contingente de 1D+2 (+1D por PM extra na solicitação) Espadachins chegará, sua patente e função dependerá da gravidade da situação. Dependendo do caso, o próprio líder poderá enviar os Hashira para o local, sem custos extras ao Espadachim que solicitou o reforço.

• **Corvo:** Sempre que o Esquadrão precisa do Executor, ou vice-versa, ele envia/recebe um corvo falante. Este irá ouvir a mensagem do remetente e irá reproduzi-la ao destinatário em 1D-2 dias. O retorno da mensagem também irá demorar 1D-2 dias para chegar.

Observação: O membro do Esquadrão pode gastar os próprios PEs para melhorar seu Traje, sua Nichirin ou sua Bolsa de Suprimentos, se assim desejar. Porém, caso o item quebre, seja perdido ou se esgote, precisa gastar novamente aqueles PEs investidos para possuir a melhoria.



KIMETSU NO YAIBA

NOVOS KITS DE PERSONAGEM

Kakushi

Função: Suporte

Exigências: Inimigo (Oni), Patrono (Esquadrão dos Exterminadores), uma Perícia qualquer, Código de Honra dos Exterminadores, Guia.

Apesar de não possuir habilidades com a espada, você se provou capaz de lutar com o Esquadrão Exterminador, mas de outra forma. Você não está na linha de frente, lutando contra os Oni cara a cara, você faz parte da equipe de suporte. Geralmente, você aparece apenas quando o combate acaba e faz uma limpeza no local, eliminando as mazelas causadas pelos Oni - nos Exterminadores e também nos inocentes - e até lacrando os Oni que tenham sido nocauteados e não eliminados em batalha.

Especialista em Perícia: você pode pagar 2PMs para reduzir em um passo a dificuldade de um teste envolvendo as especializações de sua Perícia (Difícil se torna Médio, Médio se torna Fácil e de Fácil para Sucesso Automático).

Identidade Secreta: um Kakushi nunca mostra seu rosto, seu uniforme compõe um adereço de pano na cabeça que deixa apenas seus olhos a mostra. É sempre importante manter a ajuda oculta. Um Kakushi pode gastar 2PMs para reduzir em um passo os testes para ocultar suas ações e presença, ao mesmo tempo em que dificulta em um passo os testes que tendem a detectar o Kakushi.

Primeiros Socorros: sempre que atende alguém Perto da Morte, você pode usar os mesmos efeitos da magia Cura Mágica, mesmo que não tenha Vantagens que lhe permitam. Caso adquira a Vantagem, passa a usar este efeito pela metade do custo.

Paramédico: você utiliza de seus recursos para manter a vida daqueles à beira da morte. Com um teste bem sucedido de Medicina você reduz em um passo o estado de Teste de Morte de um indivíduo (Muito Fraco para 1PV, Inconsciente para Muito Fraco, Quase Morto para Inconsciente, Morto - até 10 minutos - para Quase Morto).



Kenshi

Função: Atacante

Exigências: Mentor, Inimigo (Oni), Patrono (Esquadrão dos Exterminadores), Código de Honra dos Exterminadores.

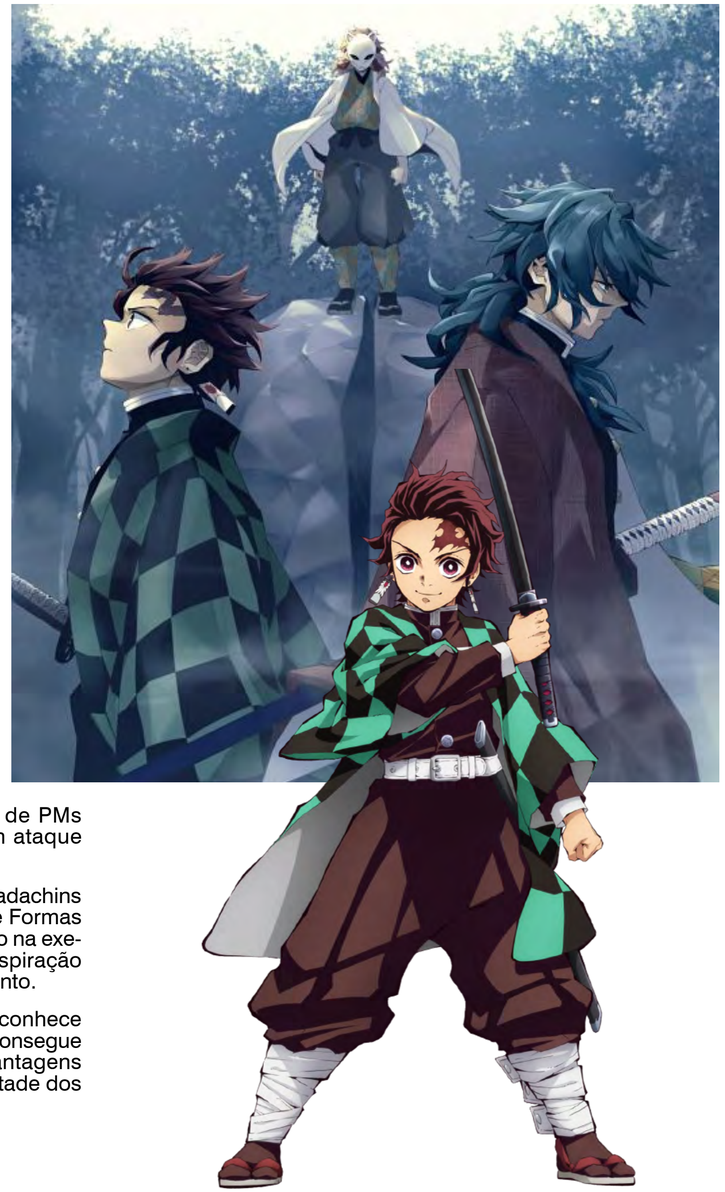
Você passou por um árduo treinamento até aprender algumas das técnicas utilizadas pelos Exterminadores: as Respirações e as Formas. E depois disso, também passou por uma prova mortal, que testou suas habilidades até o limite. Muitos desistiram ou até morreram em busca dessa chance, e você conseguiu, mostrou-se capaz de perseverar sobre qualquer dificuldade e apto a enfrentar os Oni apesar de qualquer adversidade.

Aprendiz Dedicado: a luta contra os Oni é constante e progressiva, cada vez mais Oni poderosos aparecem. Assim, o Espadachim sempre pratica para aprender novas técnicas ou desenvolver as que já tem. Ele recebe 3 manobras extras da Vantagem Técnica de Luta ou recebe um aprimoramento em Ataque Especial gratuito.

Instinto de Ataque: o treinamento do Espadachim Executor baseia-se nos instintos naturais do praticante, que sente quando os adversários estão prontos para atacar e antecipa-se a eles. Quando um adversário usar um poder ou habilidade que exige gastar uma ação ou movimento, você pode gastar a mesma quantidade de PMs exigidos por este poder para realizar um ataque adicional antes dele.

Mestre da Respiração: embora Espadachins diferentes possam dominar Respirações e Formas iguais, cada um deles tem um modo próprio na execução. O Espadachim pode usar uma Respiração como uma Ação Livre ao invés de Movimento.

Mestre das Formas: o Espadachim conhece cada uma das formas de sua respiração e consegue executá-las de modo impecável. Suas Vantagens que representam suas Formas custam metade dos PMs, arredondado para cima.



KIMETSU NO YAIBA



Tsuguko

Função: Suporte

Pré-requisitos: Kit Médico ou Espadachim do Esquadrão de Espadachins Exterminadores, Mentor (o Hashira)

O, literalmente "Sucessor", é alguém especial. Foi escolhido diretamente por um Hashira para ser seu sucessor ou de algum dos outros Pilares.

Ele passa por árduos treinamentos e está sempre ao lado de seu mestre, acompanhando suas missões e aprendendo, na prática, o que é ser um Hashira e como enfrentar inimigos poderosos e problemas complicados.

Presença Intimidante: ser o escolhido de um Hashira é algo para poucos e, dentro da sociedade do Esquadrão, isso tem bastante significado. Quando o título de Tsuguko é descoberto, ou quando o próprio se revela, você pode por 2PMs exigir que todos na sua presença devem fazer um teste de R, se falharem, ficam amedrontados, recebendo -1 em todas as características até o fim da cena.

Flashback do Treinamento: em algum momento você pode lembrar dos ensinamentos de seu mestre e aplicar isso em alguma situação. Com um Movimento e o gasto de 2PMs você recebe +2 em testes de Perícia, de Habilidade, FA ou FD até o fim da cena.

Aplicando a Teoria: além dos treinamentos para se tornar um Exterminador, você treinou com um dos mais poderosos Exterminadores existentes. São tantos ensinamentos que fica difícil saber se funcionam de verdade ou não. Para testá-los, você pode gastar 2PMs e agir mesmo que não seja sua vez; de todo modo você só pode agir uma vez por rodada. Essa habilidade só pode ser usada H vezes por dia.



Superkit: Hashira

Função: Atacante

Pré-requisitos: Kit Espadachim do Esquadrão de Espadachins Exterminadores completo; ter matado 50 Oni ou um Kizuki Superior; escala Sugoi ou superior.

Um Hashira está no topo das patentes do Esquadrão. Conhecido como Pilar, ele representa a exímia maestria e domínio de sua Respiração e Formas, além de saber que para estar ali precisa ter derrotado pelo menos 50 oni ou um dos Kizuki Superior. Um Hashira se reporta diretamente ao líder supremo do Esquadrão, que deve ser tratado com muito esmero e decoro, caso contrário, expurgo ou morte. Apesar de sua idade avançada e doença degenerativa não revelada, o líder do Esquadrão é incrivelmente poderoso, e até mesmo os Hashira o temem.

Presença Intimidante: o caminho para se tornar um Hashira é longo e probatório. Todos sabem que mexer com um dos Pilares não é brincadeira e sim algo que deve ser levado muito a sério, podendo significar a morte do envolvido. Sempre que o título do Hashira é revelado, ou quando ele der um carteirada, pode gastar 2PMs para simular os efeitos da Magia Pânico em todos aqueles que estejam em sua presença.

Experiência de Campo: o Hashira já caçou tantos Oni que conhece todos os seus maneirismos. Hoje em dia, caçá-los e enfrentá-los é como uma brincadeira de criança. Ele dobra os efeitos da Vantagem Inimigo.

Golpe de Misericórdia: o Hashira sabe atacar não só onde dói, mas onde o golpe será letal. Sempre que causa dano a um alvo indefeso ou surpreso, este precisa fazer um teste de R, se falhar, seus PVs caem para 0. Em caso de sucesso, recebe apenas dano normal.

Peculiaridade: se não fosse um Exterminador especial, ele não se tornaria um Hashira. Apesar de possuir uma Respiração e Formas que muitos conhecem, ele possui algum traço particular e único, que lhe torna diferente de todos os outros. Cada vez que compra este poder, o Hashira pode escolher um poder de qualquer outro kit que não possua. Este poder pode ser comprado um número de vezes igual a sua Habilidade.

KIMETSU NO YAIBA



As Respirações e as Formas

As artes marciais de Kimetsu no Yaiba giram em torno das **Técnicas de Respiração e suas Formas**. Cada Respiração corresponde a um elemento, e as Formas correspondem a movimentos de ataque utilizando o elemento da Respiração.

Em termos de regras, considere que uma Respiração é uma Postura, que será obtida através da Vantagem Técnica de Luta e que Formas são Ataques Especiais modificados por suas melhorias e/ou também manobras da Vantagem Técnica de Luta. Com isso, cada Forma poderá ser diferente da outra, e aqueles Espadachins que possuem mais de uma Respiração, poderão obtê-las com mais facilidade mecânica. Mas isso tudo deve ser interpretado de forma condizente com a história do universo de Demon Slayer.

Porém, as Formas de cada Respiração, são fixas. Logo, se dois Espadachins possuírem a Respiração da Água, todas as suas Formas serão iguais, mesmos movimentos, mesmas melhorias de Ataque Especial e mesmas manobras de Técnicas de Luta. Mas optamos por não fornecer aqui uma tabela com tudo o que será necessário para replicar as técnicas do anime/mangá, isso ficará a critério do Mestre/Jogador. Logo, antes de tudo, converse isso com todos os participantes da mesa, para que não haja conflitos e discrepâncias nas regras.

Isso poderia facilmente ser representado como uma Desvantagem, já que determinadas Vantagens, melhorias e manobras só poderão ser utilizadas de formas específicas. Mas como estamos falando de um cenário onde praticamente a maioria das pessoas tem essa limitação, isso não será retratado nas regras, mas sim no bom senso dos jogadores.

NOVAS POSTURAS

Respiração da Concentração Total

Inalando o ar de forma profunda e calma, o Espadachim irriga todos os músculos e veias com bastante energia, potencializando suas ações. Mesmo com essa Postura ativa, o Espadachim precisa gastar 1 movimento antes de atacar apenas para ativá-la, porém, recebe +2 FA e FD até o fim da rodada.

Respiração Elemental

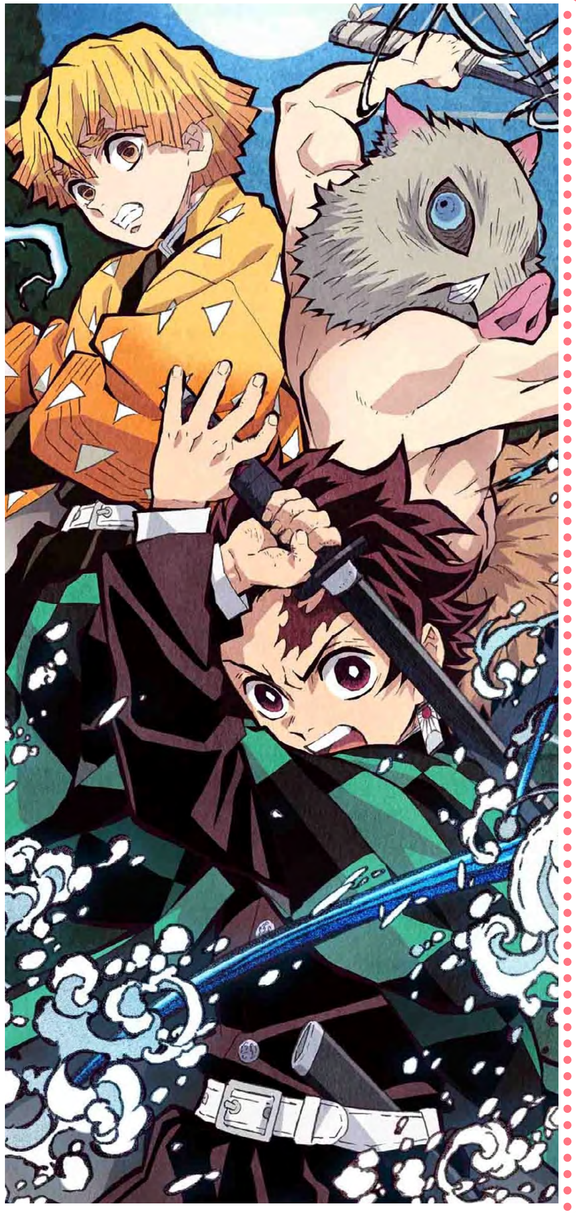
Alterando as propriedades de sua própria energia, o Espadachim a transforma em algum elemento. Por elemento entenda algum dos elementos básicos da natureza, sentimentos, espécies de criaturas, conceitos e o que quer que seja. Ativando essa respiração antes de atacar, ao custo de 2PMs, seu tipo de dano, além de corte, adiciona o elemento relacionado. Se possuir Vantagens e/ou Magias que melhorem seu uso desse elemento, a hora de usar é agora, mas deve pagar os custos desses efeitos normalmente. Exemplos disso são: Magia Elemental e Domínio Elemental, mas podem haver outros, como Poderes Únicos, Implementos e Superpoderes. Antes de mais nada, isso tudo deve ser acordado com o Mestre e os Jogadores como descrito acima.

Em suma, tendo a postura ativa, por 2PMs e numa Ação Livre você adiciona efeitos mágicos ou vantagens em seu ataque e modifica seu tipo de dano para o do seu elemento.

Respiração da Concentração Total Contínua

Não é uma Postura obtida com a Vantagem, é uma Postura obtida apenas com treino e prática. Quanto mais habilidoso e capaz de manter essa Respiração de forma contínua, não importando o que mais estiver fazendo - mesmo dormir -, o Personagem aprimora suas habilidades até subir uma Escala. Em toda rodada, durante um momento de tensão, ele precisa fazer um teste de Habilidade com dificuldade de acordo com a tensão do momento (+1 se tiver alguma Vantagem relacionada a isso), em caso de falha, perde os efeitos da Respiração, porém, cada tentativa para iniciá-la custa um Movimento.

Cada 3PEs gastos nessa Respiração significa o



KIMETSU NO YAIBA



NOVO ITEM

Yakujo no Men - Máscara da Proteção (3PEs)

Dada apenas aos pupilos de Sakonji Urokodaki, essa máscara kabuki tem entalhes específicos do Mestre e é imbuída com feitiços de proteção. Uma única vez, o usuário pode usar o poder da máscara quando alvo de algum ataque mortal. Ele recebe característica +2 para evitar algum efeito. Depois disso, a máscara quebra.

aumento de +1x em seu poder de Escala. Assim, um Kenshi que gaste 6PEs nessa Respiração será considerado um Ningen x3, até o limite de 30PEs, onde domina a Respiração por completo e se torna Sugoi, sem mais precisar realizar testes para manter o aumento do Poder de Escala.

Sim, com 3PEs nada muda em suas estatísticas, mas significa que já aprendeu o básico da Respiração e pode treinar mais para aprimorá-la até dominá-la completamente.

DETECÇÃO ONI

Diversos Executores têm habilidades especiais para detectar a presença de um Oni nas redondezas, seja através de um Sentido Aguçado, como o Olfato e Audição ou através de um Sentido Especial, como a própria Detecção.

Unindo isso a Vantagem Inimigo e a Perícia Rastreio, um Executor terá quase 100% de chances de detectar um Oni por perto, a não ser que este possua alguma habilidade que lhe permita ocultar sua presença de alguma forma.Saber detectar um Oni não é um pré-requisito para se tornar um Executor, mas é uma capacidade que com certeza lhe garantirá melhor êxito nas missões para caçar algum Oni.

EXEMPLOS DE PERSONAGEM

Mizunoto Padrão (5N)

F0, H1, R1, A0, PdF0; 5 Pvs e 5 Pms.

Kit: Kenshi do Kisatsutai (Instinto de Ataque).

Vantagens: Mentor, Patrono (Kisatsutai), Inimigo.

Desvantagens: Código de Honra do Kisatsutai.

Perícias: Sobrevivência.

Oni Padrão (5N)

F1, H1, R1, A1, PdF0; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: Oni

Perícias: Sobrevivência.

TH SILVA



ENTREVISTA: THIAGO ROSA

Entrevista realizada por Léo "Kondo" Aguiar



THIAGO ROSA "SHINKEN"

Escritor, tradutor e revisor de RPG. Trabalha na Dragão Brasil, RPG Notícias e é co-autor do RPG Karyu Densetsu. Conheça um pouco mais sobre esse incrível autor de RPG.

Para quem ainda não te conhece, quem é Thiago Rosa?

Eu sou autor e escritor de RPG. Embora meus primeiros trabalhos tenham sido publicados faz uns 20 anos, só comecei a me engajar de verdade em meados de 2014.

Quando você começou a jogar RPG e quais são seus sistemas favoritos?

Comecei a jogar quando eu tinha 9 anos, com Paranoia. Atualmente meus sistemas favoritos são Mutant: Ano Zero, Tenra Bansho Zero e Marvel Heroic Roleplaying.

Quando você começou a trabalhar com RPG?

Quando eu tinha 14 anos, existia uma página na internet chamada 3D&T Underground. Ela era gerida pelo Tiago Marinho, que hoje trabalha na Secular. Eu escrevia conteúdo de 3D&T para lá; basicamente era o que eu usava nas minhas mesas. Um desses conteúdos foi uma adaptação de Dragon Ball Z pra 3D&T. Marcelo Cassaro viu o meu artigo, gostou e me convidou para publicá-lo na Dragão Brasil. Eu estava no colégio na época, ninguém acreditou quando eu disse que Cassaro tinha me mandado um e-mail, quanto mais que ia sair conteúdo meu na DB. Foi a última Dragão antes do primeiro Manual 3D&T, acho.

Portifólio

Autor

Pensamento Coletivo

- RPG Caracterização. Coletânea de artigos.
- Karyu Densetsu. Livro básico.
- Contos de Almas em Chamas. Livro de contos.
- Operação Pandora. Suplemento para Karyu Densetsu.
- Lampião Game Studio
- Lua Negra. Guia de campanha para Déloyal.

Jambô Editora

- Dragão Brasil 59. Dragon Ball Z (capa).
- Dragão Brasil 63. Ranma ½ (capa).
- Dragão Brasil 113–150. Notícias do Bardo.
- Dragão Brasil 116. Trico (Chefe de Fase).
- Dragão Brasil 118. Punho de Ferro (Chefe de Fase).
- Dragão Brasil 119. Hora de Aventura (capa), Saitama (Chefe de Fase).
- Dragão Brasil 122. Senhor Porrada (Chefe de Fase).
- Dragão Brasil 123. Shadowrun (resenha).
- Dragão Brasil 124. Castlevania (capa).
- Dragão Brasil 125. Hora de Aventura (resenha)
- Dragão Brasil 126. 7º Mar (resenha).
- Dragão Brasil 127. Street Fighter (capa), DCC (resenha).
- Dragão Brasil 128. Devilman Crybaby (capa).
- Dragão Brasil 129. Diversão Offline (artigo).
- Dragão Brasil 132. Han Solo (Chefe de Fase), Mutantes & Malfeitores 3e (resenha).
- Dragão Brasil 133. Lankhmar (resenha).
- Dragão Brasil 135. My Hero Academia (capa), Goddess Save the Queen (resenha).

Portifólio (continuação)

- Dragão Brasil 137. Grinch (Chefe de Fase).
- Dragão Brasil 139. Aquaman (Chefe de Fase), Arquivos Paranormais (resenha).
- Dragão Brasil 140. One Piece (capa), Aranhaverso (resenha), Broly (Chefe de Fase).
- Dragão Brasil 141. Anthem (capa), Capitã Marvel (Chefe de Fase), Belregard (resenha).
- Dragão Brasil 142. O Príncipe Dragão (capa).
- Dragão Brasil 143. Caminhantes Brancos (capa).
- Dragão Brasil 144. Áureos (resenha), Aladdin (Chefe de Fase).
- Dragão Brasil 145. Attack on Titan (capa), Mysterio (Chefe de Fase), Homem-Aranha: Longe de Casa (resenha).
- Dragão Brasil 146. Mortal Kombat (capa), Wu Assassins (Chefe de Fase).
- Dragão Brasil 147. One Punch Man (capa), It: A Coisa (Chefe de Fase)
- Dragão Brasil 148. Monstros de filmes de terror (capa), Rambo (Chefe de Fase)
- Dragão Brasil 149. Exterminador do Futuro (resenha e capa).
- Dragão Brasil 150. Watchmen (resenha e capa).

Retropunk

- Fuga de Angra Zero. Sete Dias de Suor e Sangue. Aventuras para Savage Worlds.
- Presas Vermelhas em Uma Noite Branca. Aventura para D&D 5e.

EN Publishing

- Red Fangs in a White Night. Aventura para Pathfinder (primeira edição).
- New Paths of Ki. Artigo sobre Pathfinder (primeira edição).
- Masters of the Wild. Artigo sobre D&D (quinta edição).

Fat Goblin Games

- Classified: Astra. Classe para Pathfinder (primeira edição).

Third Eye Games

- Empire's Reign. Suplemento para Cruzada Ninja.
- Part-Time Gods (segunda edição). Livro básico.
- Four-in-hand Games
- Steamscapes: Asia. Suplemento para Steamscapes, cenário para Savage Worlds.

Flaming Crab Games

- Letters from the Flaming Crab: Winged Cavalry. Suplemento para Pathfinder (primeira edição).
- The Dragon's Hoard: Rings, Rods and Staves. Suplemento para Pathfinder (primeira edição).
- The Dragon's Hoard: Woundrous Items. Suplemento para Pathfinder (primeira edição).

Wayward Rogues Publishing

- Mysterium Magnus: New Occultist Options. Suplemento para Pathfinder (primeira edição).
- Tales from the Laughing Dragon Inn. Aventura para Pathfinder (primeira edição).

Tradutor

Pensamento Coletivo

- Jadepunk. Livro básico de RPG.
- Mutant: Ano Zero. Livro básico de RPG.
- De gaza, com amor. Até a última maldita gota. Sementes da discórdia. Aventuras para Interface Zero.
- A Troca. A Entrega. Aventuras de uma folha para Interface Zero.
- Compêndio do Demon Lord. Contos do Demon Lord. Suplementos para Shadow of the Demon Lord.

Retropunk

- Mares de Nehwon. Suplemento de Lankhmar.
- Assassinato no Expresso Hellstromme. Aventura para Savage Worlds.

Revisor

New Order Editora

- Kuro. Livro básico.
- Bestiário do Nono Mundo. Suplemento para Numenera.
- Starfinder. Livro básico.

Retropunk

- Compêndio de Super-poderes. Suplemento para Savage Worlds.



Fonte: **Medium**

ENTREVISTA: THIAGO ROSA

Quais são suas inspirações para criação de conteúdo de RPG? (podem ser autores, livros, cenários, jogos, músicas...)

Minha maior inspiração como autor é Ewen Cluney. Ele escreveu Magical Fury (que saiu em português), Dragon World e vários outros jogos independentes. Além dele, gosto muito do Ben Lehman (Bliss Stage, Polares), do Robin D. Laws (Feng Shui, Gumshoe), do Robert J. Schwalb (Guerra dos Tronos, Shadow of the Demon Lord) e da Jenna K. Moran (Nobilis, Glitch). Aqui no Brasil, acompanho muito o trabalho de Jorge Valpaços, Julio Matos, Jairo Borges, Igor Moreno e Encho Chagas.

Como você enxerga o atual momento do RPG tanto no Brasil quanto no resto mundo, na sua visão como autor e jogador?

RPG nunca foi tão popular quanto é hoje em dia, impulsionado por uma geração de escritores de cultura pop que cresceu sem vergonha de lançar dados. Embalado por fenômenos comerciais como D&D 5e e Tormenta 20, imagino que estamos diante de um futuro promissor.

Você vê o RPG como um ferramenta de inclusão social? Acha que a comunidade hoje é mais aberta à diversidade ou ainda temos problemas em relação a isso?

Acho que pelo seu caráter relativamente fechado, RPG é limitado como forma de inclusão

"Se falarmos da comunidade do RPG como um todo, em vez somente da prática de jogo, então acho que ela tem a força necessária para ser um agente positivo em questões de inclusão social, com certeza"

social. Ele é muito bom para interação social em si, como entretenimento ou mesmo como ferramenta para reflexão sócio-política, mas como um jogo é limitado a um grupo pequeno seu potencial de inclusão acaba sendo pequeno. Se falarmos da comunidade do RPG como um todo, em vez somente da prática de jogo, então acho que ela tem a força necessária para ser um agente positivo em questões de inclusão social, com certeza. É muito difícil falar da comunidade como um todo, afinal ela é fragmentada por questões geográficas e culturais. Existem muitas comunidades inclusivas, mas existe muita gente retrógrada que consegue voz facilmente devido ao triste contexto em que nosso país está inserido atualmente.

O que você acredita que ainda pode melhorar em relação ao RPG no Brasil, em uma questão mais profissional?

Eu acho que a gente está num momento muito bom, mas ainda temos muito para melhorar. O

ENTREVISTA: THIAGO ROSA

público tem aumentado e consumido mais, o que fortalece as editoras. Isso tem tido um reflexo cada vez maior de profissionalização, garantindo que mais pessoas trabalhem exclusivamente com RPG. Quanto mais rápido e extenso esse processo for, melhor para todos nós.

O que você acredita ter sido sua maior contribuição para o RPG Nacional e por quê?

Acho que foi o Goblin de Ouro. No Diversão Offline tem essa premiação anual para os melhores do RPG nacional. Ela já se afastou bastante do conceito original que eu tinha preparado, mas ainda vejo o Goblin como o meu bebê.

Nos conte um pouco sobre o seu RPG o Karyu Densetsu, como surgiu a ideia, principais inspirações, dificuldades e projetos futuros com ele.

Muitos anos atrás, eu tinha essa vontade de jogar uma coisa com a pegada de Street Fighter mas que não fosse Street Fighter. Ewen Cluney tinha um jogo, Thrash, que tinha essa pegada. Entre os suplementos pro jogo, um se chamava Karyu Densetsu; era baseado na campanha que ele jogava com os amigos. Usando aquele cenário de base, eu narrei um play by e-mail com mais de 30 jogadores simultâneos. Foi um período muito louco! Eu fiz muitos amigos, me aproximei do próprio Ewen e ele gostou tanto do que eu estava fazendo que me deu o nome Karyu Densetsu de presente. Os anos passaram e o pbem miou (acho que parei mais ou menos quando



entrei na faculdade), mas a ideia de revisitar aquele mundo permanecia. Quando fui estudando mais sobre game design, fiquei com vontade de refazer o jogo do zero. Comecei um árduo trabalho de definir exatamente o que eu queria que Karyu Densetsu fosse, passando por alguns protótipos que abandonei antes de chegar na versão final. Quando finalmente tinha uma visão definida do que queria pro jogo, convidei a Nina Bichara pra escrever a fluff comigo, montando o cenário que se relacionava com aquela estrutura. Quando achamos o ilustrador perfeito no Odmir Fortes, então, a coisa decolou.

Karyu Densetsu está à venda na loja da Pensamento Coletivo. A gente ainda está entregando os suplementos digitais do financiamento coletivo, mas quando terminarmos eles temos dois livros em mente: Filha de Fogo, que é uma mega-aventura estilo Masks of Nyarlathotep, e um livro sobre o Outro Mundo (ainda sem nome).

“A principal dificuldade é saber aceitar críticas... uma crítica sobre o trabalho muitas vezes é vista como uma crítica pessoal.”

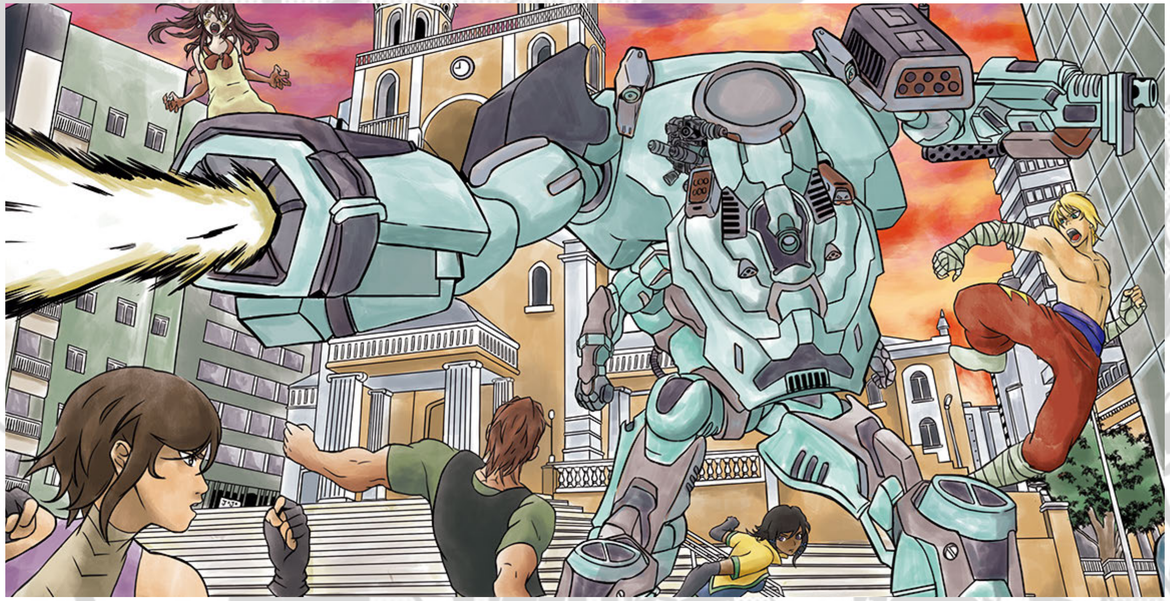
Quais podem ser as principais dificuldades em quem está começando no mercado profissional de RPG e quais dicas você recomendaria?

Acho que a principal dificuldade é saber aceitar críticas. Uma discussão antiga que eu tenho com o Julio Matos é sobre como o brasileiro não sabe lidar com críticas. RPG é uma coisa muito ligada à identidade, então uma crítica sobre o trabalho muitas vezes é vista como uma crítica pessoal. Trabalhar com RPG exige que você seja um pouco escritor e um pouco game designer, então muito estudo e muita pesquisa são sempre vantajosos.

Você é bem conhecido pelas adaptações na Dragão Brasil, principalmente para 3D&T. Nos fale um pouco do processo de criação das matérias e quais foram as matérias que você mais gostou de produzir?

A gente sempre tenta fazer conteúdo que reflita o que está me volta na cultura popular. É o lance do cara ir ao cinema, pensar “quero jogar isso” e poder abrir a DB sabendo que vai ter alguma coisa ali. O meu último artigo de capa, de Watchmen, foi um dos mais importantes pra mim. Eu sou super fã do material base e quis ter certeza de que estava fazendo alguma coisa que fizesse jus a ele. Outras que eu gostei muito de fazer são as de Street Fighter e One Piece, que eu pleiteei muito pra fazer. Mas acho que a minha favorita mesmo é a de Hora de Aventura que fiz com a Nina.

ENTREVISTA: THIAGO ROSA



Falando um pouco sobre o 3D&T o que te atrai no sistema e o que não te agrada que você mudaria?

O fato do 3D&T ser um sistema baseado em efeitos que ainda assim não tira o olho dos métodos é fascinante pra mim. Por um lado sua Força pode tomar qualquer forma que você queira, por outro temos regras específicas para joelhadas e agarrões. Essa dualidade, amplificada pelas lentes que o Manual do Defensor dá, tornam o 3D&T muito charmoso.

Por fim deixe um recado para a galera que curte seu trabalho e para os fãs de 3D&T.

Um abraço pro povo da Tokyo Defender! Se vocês gostam do meu trabalho, apoiem a Dragão Brasil e visitem o RPG Notícias. E nunca se esqueçam: a arma mais poderosa da Terra é a alma humana em chamas.

Eu e a equipe da Tokyo Defender agradecemos a sua disponibilidade para nos atender. Desejamos muitos críticos e sucesso para você! HENSHIN!

LÉO "KONDO" AGUIAR



KARYU DENSETSU [PRÉ-VENDA]

R$14,90 – R$49,90

AS REGRAS BÁSICAS PARA HISTÓRIAS BASEADAS EM MANGÁ SEINEN, POIS A ARMA MAIS PODEROSA DA TERRA É A ALMA HUMANA EM CHAMAS!

Inclui:

Livro físico em formato A5, com 160 páginas, miolo preto-e-branco em offset e capa mole colorida;

Livro digital em PDF, com 160 páginas.

Você pode adquirir o seu na pré-venda, clicando *AQUI*!


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



VANTAGENS & DESVANTAGENS NEURODIVERSAS

O sistema 3D&T é conhecido pela simplicidade com que encara muitas mecânicas e norteia a capacidade de combate de seus personagens. No entanto, em certas ocasiões essa simplicidade acaba por não diversificar os personagens em aspectos como a socialização e a demonstração de capacidades intelectuais.

No caso específico das capacidades mentais de um personagem, as Vantagens e Desvantagens existentes são Genialidade, Inventor, Memória Expandida, Cabeça de Vento, Inculto e Insano. No entanto, apenas seis Vantagens/Desvantagens são incapazes de fornecer características aos personagens de modo a deixá-los únicos e especiais. Sendo assim, a seguinte lista de Vantagens e Desvantagens se foca no conceito da "Neurodiversidade", que analisa todas as manifestações diferentes do cérebro como uma diferença, mas não necessariamente uma deficiência que garanta discriminação.

Infelizmente, o sistema como está não permite muitas variações para a criação de Vantagens mentais, uma vez que Genialidade, Memória Expandida e até mesmo Perito e Sentidos Especiais já englobam praticamente tudo. Contudo, o sistema ainda apresenta abertura para Desvantagens.

Vantagem: *Compartimentalização Cerebral, Engenhosidade, Hipersinapse*

Desvantagens: *Afantasia, Autismo/Transtorno do Espectro Autista, Déficit de Atenção e Hiperatividade, Discalculia, Disgrafia, Dislexia, Dispraxia, Transtorno de Processamento Sensorial.*

Afantasia (-1 ponto)

O personagem não consegue utilizar a imaginação para visualizar nada. Caso alguém peça que o personagem imagine uma maçã, por exemplo, ele simplesmente imaginará a palavra maçã, ou o som da palavra, ou apenas consiga se lembrar de uma maçã que ele viu, mas não conseguirá imaginar a maçã sem uma referência. Em regras, o personagem não consegue comprar a perícia Arte ou especializações ligadas a artes visuais (como Pintura, Cinema, Escultura, Arquitetura...), e seus testes serão sempre difíceis quando lidam com a necessidade de imaginar algo (portanto, não existem filósofos com Afantasia, nem Lanternas Verdes).

Autismo/Transtorno do Espectro Autista (0 a -3 pontos)

O Autismo é uma característica neurológica em que o indivíduo manifesta níveis diferentes de dificuldades em três aspectos: comunicação, comportamento e socialização. No entanto, seus cérebros conseguem manter a funcionalidade muitas vezes normalmente ou até melhor que um indivíduo típico.

Autismo de Alta Funcionalidade, ou Síndrome de Asperger (0 pontos)

O personagem geralmente possui um tema pelo qual é obcecado em pesquisar e debater, o que pode torná-lo um especialista no tema, mas uma pessoa muitas vezes monótona e incômoda a outras sem o mesmo nível de interesse. O personagem sofre uma penalidade de -1 (cumulativo com quaisquer outros) em qualquer teste envolvendo algo que não seja relacionado a seu tema de interesse, e perícias/especializações não relacionadas ao tema custam o dobro de pontos para serem compradas. Testes de perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando exigem interação com outras pessoas) serão sempre considerados difíceis. Não importa a simplicidade do assunto, você não consegue compreender ou ver da mesma forma que os demais. Sua mente funciona de um jeito que ninguém mais entende, e chega a conclusões muito estranhas. Para o tema de interesse do personagem, todos os testes são considerados fáceis e ele será considerado um Perito em perícias/especializações ligadas ao tema.



Sr. Fantástico: uma das mentes mais brilhantes do universo Marvel...



...tem traços de personalidade que se encaixam dentro do espectro do autismo.

Autismo de Média Funcionalidade (-2 pontos)

Testes de perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando exigem interação com outras pessoas) serão sempre considerados difíceis. Não importa a simplicidade do assunto, você não consegue compreender ou ver da mesma forma que os demais. Sua mente funciona de um jeito que ninguém mais entende, e chega a conclusões muito estranhas.

Autismo de Baixa Funcionalidade (-3 pontos)

Sua inteligência e capacidade de aprendizado são reduzidas. Em regras, é o mesmo que ser Inculto: você não sabe ler ou escrever, nem se comunicar com outras pessoas. Não importa a simplicidade do assunto, você não consegue compreender ou ver da mesma forma que os demais. Sua mente funciona de um jeito que ninguém mais entende, e chega a conclusões muito estranhas. O personagem simplesmente não pode comprar perícias, especializações ou Vantagens ligadas ao cérebro como Genialidade, Inventor e Memória Expandida.

Compartimentalização Cerebral (1 ponto ou mais)

O personagem consegue garantir, através de árduo treinamento ou simples talento natural, que certas áreas de seu cérebro possam ficar "reservadas" para realizar cálculos e elucubrações paralelos. Em regras, cada ponto gasto nesta Vantagem garante uma ação mental extra: o personagem pode estar em meio a um combate enquanto calcula uma complexa equação, ou tocar um instrumento musical enquanto dita todas as frases de um contrato de jurisprudência etc.

Déficit de Atenção e Hiperatividade (-2 pontos)

O personagem tem dificuldade para se concentrar em alguma coisa na qual não está interessado (qualquer coisa não ligada a uma Devoção, Dependência, Código de Honra...). O personagem sofre uma penalidade extra de -2 (cumulativo com quaisquer outros) em qualquer teste envolvendo algo que você não deseja muito fazer.

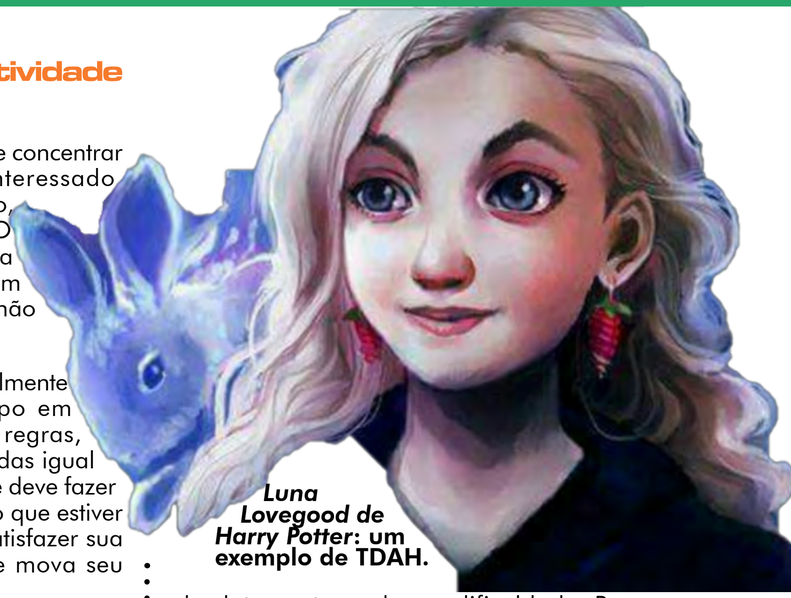
Além disso, o personagem se sente facilmente irritado quando precisa manter o corpo em repouso, como sentado ou deitado. Em regras, isso significa que a cada número de rodadas igual ao valor de Resistência do Personagem, ele deve fazer um teste de R. Se falhar, ele vai deixar tudo que estiver fazendo com o corpo em repouso para satisfazer sua necessidade de fazer algo diferente que mova seu corpo.

Discalculia (0 pontos)

De forma semelhante a Disgrafia e Dislexia, o personagem possui uma característica neurológica que lhe dificulta a interação no dia a dia, mas no caso da Discalculia é o senso numérico. O simples entendimento do que é um número é extremamente árduo ao personagem, como compreender a diferença entre 100 metros e 100 quilômetros, dois minutos e dois segundos etc. Ele simplesmente não consegue ler as horas, calcular o troco etc. Para realizar qualquer atividade ligada a números e matemática, considere que ele leva 5-Resistência turnos, ou precisa gastar 1 PM.

Disgrafia (0 pontos)

O personagem possui uma característica neurológica que o impede de expressar-se através da escrita. Ele tem dificuldade em formular frases ou em se lembrar de regras gramaticais, morfológicas e sintáticas. Embora se assemelhe a Inculto, a capacidade do personagem em se comunicar oralmente não recebe absolutamente nenhuma dificuldade. Para escrever ou digitar (com sequências de letras e/ou números) qualquer coisa, considere que ele leva 5-Resistência turnos, ou precisa gastar 1 PM.



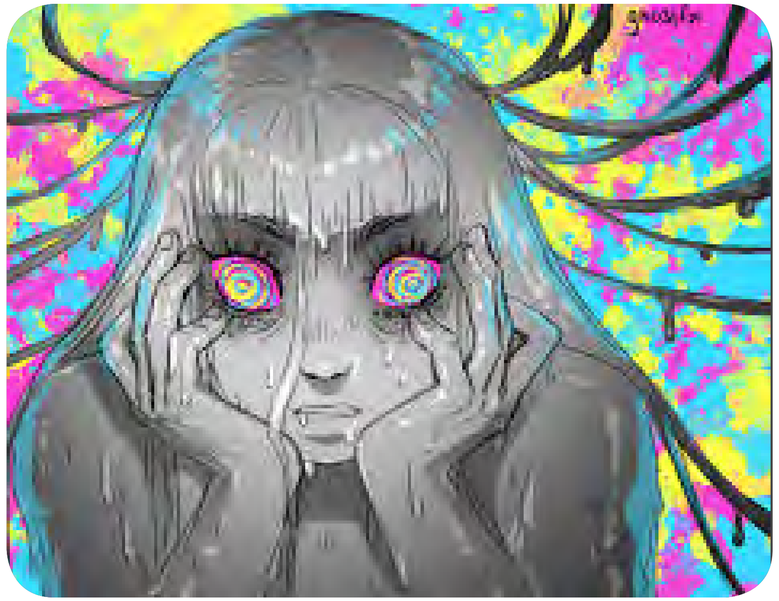
***Luna Lovegood de Harry Potter*: um exemplo de TDAH.**

Dislexia (0 pontos)

O personagem possui uma característica neurológica que o impede de assimilar o que é lido. Ele tem dificuldade em certas pronúncias e em ler frases inteiras sem se confundir no meio. Embora se assemelhe a Inculto, a capacidade do personagem em se comunicar oralmente não recebe absolutamente nenhuma dificuldade. Para ler qualquer coisa, considere que ele leva 5-Resistência turnos, ou precisa gastar 1 PM.

Dispraxia (0 pontos)

O personagem possui uma dificuldade muito grande entre os comandos neurais e os movimentos musculares, o que pode fazer com que suas ações sejam brutas quando a intenção era a sutileza, ou a inexistência de força quando se tenta erguer um item



que precise de certo esforço. Cada vez que precisar realizar uma ação baseada em Força, o Mestre deverá criar um método aleatório de definir com que nível de força o ato foi realizado, variando entre 0 e F+1. Caso gaste 1 PM, a oscilação de força é controlada naquela ação específica.

Engenhosidade (1 ponto)

O personagem possui um QI (quociente de inteligência) acima do padrão, mas não chega a ser genial como alguém com a Vantagem Genialidade. Recebe H+1 ao utilizar qualquer perícia que possua, ou em qualquer teste de Habilidade envolvendo uma perícia que não possua. Engenhosidade custa 1 PM para ser utilizada.

Hipersinapse (0 pontos)

O personagem pensa mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de cálculos, raciocínio, exames lidos e tomadas de decisão e resolução de problemas. Usar esta vantagem em situações de combate gasta 1 Ponto de Magia. Os efeitos duram até o fim do combate.

Transtorno de Processamento Sensorial (-2 pontos)

Os sentidos do personagem sobrecarregam a rede neural dele, competindo pela assimilação cerebral. Isso significa que, em momentos aleatórios, os sentidos do personagem podem ficar sobrecarregados ou suprimidos. A cada número de turnos igual a 5-Resistência, o Mestre joga 1d para determinar qual sentido ficará afetado (1 = visão; 2 = audição; 3 = olfato; 4 = paladar; 5 = tato; 6 = outro sentido, jogue novamente – caso caia 6 tanto na primeira rodada como na segunda, nenhum sentido é afetado). Depois de saber o sentido, jogue 1d para saber como ele será afetado (par = sobrecarga; ímpar = supressão). Em caso de sobrecarga, o personagem ficará afetado como na Desvantagem Assombrado, e em caso de supressão, o personagem ficará afetado como a Deficiência Física correspondente (Visão Ruim, Audição Ruim, Sem Faro...).

Neurodiversidade nos X-Men

Os mutantes do universo Marvel foram criados com o intuito de conscientizar seus leitores sobre as consequências negativas advindas do preconceito, discriminação e intolerância em todas as suas manifestações. Embora no início os mutantes eram apenas abordados como mutantes, os roteiristas passaram a incorporar aspectos que ajudavam ainda mais a debater-se sobre a discriminação, de modo que surgiram mutantes LGBTQI+, de etnias minoritárias, de religiões menos populares, portadores de deficiências físicas, e até mesmo neurodiversos. Os mutantes abaixo apresentam uma das Vantagens e Desvantagens explicadas acima.



Dean Boswell, Boneco (5N)

F0, H1, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Forma Especial (Gasosa), Patrono (Instituto Xavier).

Desvantagens: Autismo de Média Funcionalidade, Maldição Grave (caso saia do traje emborrachado, se desfaz incontrolavelmente na atmosfera).

Takeshi "Taki" Matsuya, Wiz Kid (11N)

F0, H4, R2, A1, PdF0; 10 PVs 10 PMs

Vantagens: Aparência Inofensiva, Domínio de Elemento (maquinário), Patrono (Instituto Xavier), Perito (Computação).

Desvantagens: Deficiência Física: Paraplégico (H0 para se movimentar sem uma ajuda e sempre tem a menor iniciativa em situações de combate), Dislexia.

Perícias e Especializações: Máquinas.

Jubilation Lee, Jubileu (19N)

F1, H3, R2, A1, PdF3(fogo); 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Aparência Inofensiva, Ataque Especial (Paralisante), Mentor (Wolverine), Patrono (Instituto Xavier), Tiro Carregável.

Desvantagens: Discalculia.

Perícias e Especializações: Crime, Acrobacia, Artes Marciais, Primeiros Socorros.

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS



Escrita por Marcelo Alves e ilustrada por Sami Souza, Machado de Assis: caçador de monstros leva você à cidade do Rio de Janeiro, do século XIX, com o jovem Machado de Assis em uma aventura ao lado de seus principais personagens literários, (Brás Cubas, entre outros) desvendando uma série de mistérios.

Uma HQ independente, no estilo mangá, divertida e cult.

MACHADO DE ASSIS, CAÇADOR DE MONSTROS

Na edição passada, o kit Caçador de Lendas foi apresentado como uma alternativa a kits similares, e a parceria com Giorgio Galli foi muito legal. Inspirados nisso, buscamos outras obras brasileiras que poderiam ser adequadas ao Caçador de Lendas para verificarmos novas parcerias. E não é que encontramos um personagem muito adequado?

Fruto da produção genial de Marcelo Alves e Sami Souza, a obra de mangá brasileira Machado de Assis – Caçador de Monstros transformou nosso admirável escritor em um aventureiro que defende as terras brasileiras contra monstros que possam vir a ameaçar o equilíbrio, enquanto mantém sua visão crítica sobre a sociedade da época.

Assim que o mangá em formato digital foi recebido, a empolgação foi tal que em poucas horas ele já tinha sido lido por inteiro e as ideias para a adaptação estalavam na mente. O clima de investigação sobrenatural é um dos mais atraentes em muitas outras obras de HQ/mangá, filmes, séries, livros e videogames. Nada mais justo que reforçar a literatura fantástica de elementos brasileiros homenageando esta obra de Marcelo Alves e Sami Souza, que por sua vez homenageiam o escritor considerado com um dos mais simbólicos da cultura brasileira.

Na primeira obra, Machado de Assis e seus aliados enfrentam membros da Ordem da Noite



Eterna que, de acordo com o mangá, existe há séculos e possui planos sinistros para todo o mundo por influência de criaturas demoníacas que lhes dão poderes de transformação.

MACHADO DE ASSIS, CAÇADOR DE MONSTROS, 38N

Kit: Caçador de Lendas (Coragem total, Inimigo das lendas)

F2, H4, R5, A0, PdF1; 35 PVs, 25 PMs

Vantagens: Adaptador, Aparência Inofensiva, Familiar (Quincas Borba III), Mentor (Conselheiro Aires), Patrono (A Ordem), Pontos de Vida Extras x1, Técnica de Luta III (Ataque Debilitante, Ataque Forte, Ataque Preciso, Bloqueio, Chute Baixo, Desarmar)

Desvantagens: Maldição II (epilepsia)

Perícias e Especializações: Capoeira, Ciências Proibidas, Redação

Equipamento: Impetuosa (FA+3, Espiritual, Flagelo: youkai, Veloz), Navalha de Deus (FA+3, Anti-Inimigo, Espiritual, Flagelo: youkai, Sagrada, Veloz), 30 PEs em diversos itens místicos.

MEMBRO DA ORDEM DA NOITE ETERNA, 11N



Vantagem Única: Licantropo (Transformação: Fúria)

F3 (5), H3, R3, A1 (3), PdF0; 35 PVs, 25 PMs

Vantagens: Patrono (Ordem da Noite Eterna), Pontos de Vida Extras x1

Desvantagens: Devoção (seguir os preceitos da Ordem da Noite Eterna)



MACHADO DE ASSIS
CAÇADOR DE MONSTROS

LINK: https://primalstudio.com.br/projeto/machado-de-assis-cacador-de-monstros/

SOBRE MACHADO DE ASSIS – CAÇADOR DE MONSTROS, MARCELO ALVES E SAMI SOUZA

Marcelo Alves é Mestre em Linguística pela UERJ. Professor de português, gestor de projetos culturais na Primal Studio, coautor e participante de coletânea de contos, roteirista, produtor e diretor do curta de animação Ouvir Estrelas, em 2013. Possui outros projetos em andamento, como a oficina de promoção da leitura para surdos, Leituras na Roda para Surdos, realizada em Belo Horizonte – MG.

Sami Souza é designer, ilustrador e quadrinista que desenvolve todo o seu trabalho criativo fazendo uso exclusivo de ferramentas open source. Por dez anos produziu ilustrações para livros didáticos de Universidades Estaduais e ganhou experiência com ensino a distância. Ministrou cursos e oficinas em universidades estaduais e particulares sobre design, ilustração e tecnologia *open source* aplicada às artes gráficas. Esteve envolvido em projetos como as histórias em quadrinhos da **Jornada Mundial da Juventude**, quadrinhos institucionais sobre doação de órgãos e sobre igualdade racial. Hoje à frente de seu próprio estúdio, usa o Linux como base para produzir todo tipo de material gráfico para impressão e para web, além de edições de vídeo e modelagens em 3D.

Com a ideia inicial e roteirizada por Marcelo Alves e a solução gráfica realizada por **Sami Souza**, a obra **Machado de Assis, Caçador de Monstros** foi desenvolvida e aprovado pelos critérios da Lei Rouanet. Na ausência de apoio da iniciativa privada em financiar o projeto, o mangá foi ativado como projeto no website Catarse, onde foi possível obter o financiamento necessário via crowdfunding. Com o sucesso, a continuação do mangá original já está em andamento e com ativação pelo Catarse em breve.

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS



3detabordo.blogspot.com | /3detabordo

CONTO: O CORSÁRIO VERMELHO

I

O tesouro de Cavendish era algo que vinha sendo procurado há anos na Europa, perto do local onde supostamente ele teria morrido. Diferente da maioria dos historiadores, Pablo desenvolveu em sua monografia a teoria que o Corsário Vermelho morrera em algum lugar próximo ao Uruguai, ao tentar se esconder em um antigo refúgio, fugindo das autoridades que o perseguiam. Essa alegação fora muito criticada, mas ele se baseou nos relatos de ataques que Cavendish fizera a costa do Uruguai antes de sua passagem pelo Brasil. A mensagem encontrada na caverna em São Paulo poderia ser a confirmação da teoria de Pablo, só precisávamos encontrar o tal refúgio que Cavendish e seus piratas usavam.

Após pesquisas intensas na internet e em bibliotecas Uruguaias, Léo e eu descobrimos a lenda de uma ilha mal assombrada em uma cidade nas proximidades do local onde, de acordo com Pablo, Cavendish desaparecera. Os relatos falavam sobre um navio em terra firme e achamos que a informação merecia ser confirmada.

Quem pensaria que uma conversa na praia de Copacabana me levaria até o Uruguai nessas condições? Sorte que dinheiro não seria problema por um tempo, como o empreśario Galvão de Alencar não estabelecera limites de gastos eu consegui desviar uma quantia generosa para uma conta bancária secreta, me possibilitando pagar por um passaporte falso, a viagem para o Uruguai e o aluguel de um helicóptero. Meu plano era devolver esse dinheiro depois, mas agora me questionava até onde Galvão de Alencar estava envolvido nessa confusão. Ele era apenas o financiador de tudo ou participara dos planos para minha morte? E como será que Pablo estava se virando? Léo mandava mensagens para ele ocasionalmente, para termos certeza que a farsa continuava, mas só obtinha respostas curtas.

Cheio de dúvidas, a minha única alternativa era seguir em frente.

II

O dia estava bem quente e a gente sobrevoava o mar em direção a tal ilha assombrada.

— Já pensou no que faremos se encontrarmos o tesouro Marcos? — Léo pilotava o helicóptero.

— Não tenho ideia. Amanda é um problema, tanto para mim quanto para Pablo, estou mais preocupado em como lidar com ela.

— Acho que o único jeito é você sumir do mapa por uns tempos.

— Mas como vou fazer isso? Você acha mesmo que se eu desaparecer ninguém vai notar? O pessoal da revista e os vizinhos vão estranhar.

— É por isso que eu sempre te digo para largar essa ideia de escrever e se dedicar a caçar tesouros. Você poderia estar rico a essa altura, se não estivesse procurando artefatos pros outro. Meus contatos no mercado negro pagam bem por isso.

— As coisas não são tão simples assim, você sabe bem… Nem sumir quando encontrar o tesouro eu posso, pois o que vai acontecer com Pablo depois disso? Falando nele, quando foi a última vez que entrou em contato?

ATO2:NAVIO EM TERRA FIRME

— Tentei falar com ele tem dois dias, mas ele não me respondeu. Não acredito que direi isso, mas acho que a melhor saída para ele é morrer. Temos que simular a morte dele de algum modo.

— Você fala como se fosse fácil.

— Eu sei que não é, mas você precisa entender que estou numa situação bem delicada aqui também, estou me expondo muito mais do que o normal, você sabe que não trabalho assim. Fui eu que transferi o dinheiro do Galvão de Alencar para aquela conta, eu que tenho que manter contato com Pablo… Por mais que eu tenha o cuidado de sempre apagar meus rastros, não gosto de ficar exposto. Sacrifícios que a gente faz pela amizade.

— Claro, amizade… O fato de você ganhar parte do tesouro não influencia em nada as suas decisões, não é mesmo?

— Pare com esse papo que não vai dar em nada e dá uma olhada naquela ilha — peguei meu binóculo para olhar a direção apontada por Léo e eu vi a vegetação densa em algumas partes, o terreno irregular e as montanhas.

— Não esperava que o lugar fosse tão grande assim.

— E agora Marcos, como encontrar esse tal navio, se é que ele existe.

Percorri a ilha com o binóculos, em busca de pistas, e a extensa linha branca presente numa parede rochosa me confirmou o que eu suspeitava. Era uma incrustação salina, isso indicava que antigamente o nível do mar naquele lugar era maior, esse era o

motivo para ter um navio na ilha. Com a baixa da maré ele deve ter encalhado em algum ponto.

— Vamos por ali — indiquei o caminho, quando encontrei uma larga fenda na parede rochosa.

Sobrevoamos a fenda para descobrir que ela se alargava num espaço que apresentava um lago quase vazio, algumas árvores e uma embarcação castigado pelo tempo, recostado nas grandes rochas que cercavam o lugar. Sua cor era vermelha fosca e ele estava em péssimas condições, pois pedras haviam caído sobre a parte de trás do navio, entretanto o inconfundível anjo na proa permanecia intacto. O navio batia com as descrição contida no diário, era a embarcação de Cavendish!

— Encontramos o que a gente queria, Léo!

— Um dia ainda vou descobrir como tudo sempre acaba dando certo com você, Marcos.

— Se tudo desse certo pra mim a gente não estaria há nove dias no Uruguai — sorri.

Léo levou o helicóptero até o navio e desceu a escada.

— Enquanto você procura um lugar para pousar, aproveita e vê se não tem nenhum outro navio na ilha.

— Quantos você acha que podem existir no meio de uma ilha?

— Na verdade nenhum, mas se nós conseguimos encontrar esse quem me garante que não haveriam outros?

Léo bufou antes de concordar comigo e complementar:

— Vou ficar por perto, se sentir saudades é só ligar.

Desci pela escada até a proa do navio, pronto para iniciar a exploração.

III

Tinha muitas expectativas do que eu poderia encontrar dentro daquele navio.

Avancei a passos lentos e cada vez que meus pés se encontravam com a madeira do chão ela rangia, mostrando que não podia confiar em sua firmeza. Adentrei uma porta que me levou aos aposentos do capitão onde me encontrei pessoalmente com Cavendish (pelo menos eu acho que era ele) sentado numa cadeira, obviamente morto. Não pude deixar de checar mais de perto o esqueleto, em suas mãos se encontrava uma arma de fogo, do tipo que os piratas usavam, que resolvi guardar de recordação. Ela foi parar na minha mochila, junto com as outras armas que eu carregava (uma pistola e granadas de luz que Léo havia conseguido no mercado negro).

Examinei o lugar um pouco mais, mas não encontrei nada que prestasse, além de uma caixa no canto que chamou a minha atenção. Caminhei em direção a ela, mas tudo foi abaixo, pois o chão cedeu, me levando para o andar inferior junto com meu companheiro falecido.

— Merda! — a palavra saiu da minha boca automaticamente durante a queda.

Cai de mau jeito, dando com o ombro sobre o piso, mas sobrevivi que é o que importa. Abri os olhos e notei moedas de ouro pelo chão, me fazendo acreditar que finalmente estava na sala de tesouros! Doce ilusão, o lugar estava vazia, a não ser por aquela mixaria que ví pelo chão. Todo aquele trabalho, todo aquele perigo, por nada além de perder tempo…

Me lamentei, mas resolvi continuar explorando, talvez encontrasse mais itens que pudessem ser vendidos por um bom preço. Aquela arma deveria valer uma boa quantia com os compradores que o Léo conhecia, se encontrasse outras relíquias poderia acabar montando uma boa fortuna. Nada comparado a um tesouro, mas daria para viver durante um tempo.

Levantei-me e caminhei para saída, mas ao chegar à porta uma enorme tora de madeira despencou do teto, vindo abaixo junto com algumas pedras. Pulei para um lado, saindo da direção do perigo, que bloqueou meu caminho. Era impossível empurrar tudo aquilo para liberar a passagem, o único modo de sair dali era escalando para voltar ao andar superior.

— Merda. Nada está tão ruim que não possa piorar, né amigo? — falei para o esqueleto no canto, mas ao olhar em sua direção vi algo perto. A caixa que eu vira antes agora estava aberta e, saindo de dentro dela, havia um caderno de capa de couro vermelho, muito parecido com o diário do Corsário Vermelho.

Corri para conferir e após ler as primeiras páginas pude confirmar, sim, era um diário como o que Galvão e Amanda me entregaram em Copacabana. A prática de manter dois diários de navegação iguais eram comum entre os antigos navegantes, pois esses diários continham as rotas conhecidas e os mapas para os mais diversos destinos que os bandos piratas visitaram, então era fundamental ter dois, para no caso de se perder um.

O diário que eu peguei em Copacabana faltava páginas, o que sempre me intrigou, mas agora havia a possibilidade das minhas dúvidas serem esclarecidas. Folheei o diário para chegar aonde importava, precisava de respostas.

Foi nesse momento que a minha mente surtou com o que eu li!

IV

— Puta merda!

Minha cabeça estava explodindo, finalmente descobri tudo. Não havia tesouro e Amanda sempre soube disso,

o que havia era um mapa, um mapa para El Dorado, a cidade de ouro! Ela não queria minha ajuda para encontrar o tesouro, ela queria a minha ajuda para encontrar a chave de entrada para El Dorado, chave essa que Cavendish sempre mantinha por perto. Continuei lendo as páginas perdidas do diário e descobri que já estava em posse da chave, era o que pensava ser uma arma, aquela que havia tirado das mãos do meu amigo falecido. Sim, sem perceber eu estava com algo mais valioso do que eu imaginava, estava com o necessário para entrar em um local com mais riqueza que o cofre do tio Patinhas.

Tudo seguia para um bom caminho, por isso peguei um souvenir para recordar sempre daquele momento: um belo chapéu de pirata mofado jogado no chão. Era inútil, mas eu sempre quis um.

Com a cabeça decorada, estava pronto para começar minha escalada em direção à parte superior e fazer inveja em Léo. Subi e caminhei a até o fim da proa, com o vento no meu rosto. Chegando na ponta do navio ouvi um tiro e meu chapéu voou longe.

— Merda! — exclamei.

Fui para o chão por instinto sem entender o que havia acontecido.

— Junte-se a nós! — era a voz de Amanda. — Aproveite para ajudar o seu amigo a me explicar como você está vivo, já que, de acordo com ele, era só te largar naquela caverna que você não seria mais um problema para nós.

Pablo estava com ela, o que não me dava muitas opções, por isso desci.

V

Estava de frente para Amanda, ela me apontava uma arma e um de seus companheiros ameaçando Pablo da mesma forma.

— Alguém quer explicar como o senhor Marcos voltou dos mortos? — indagou Amanda.

— Eu acho que foi tudo uma armação, dona Amanda — disse Carlito, o mesmo capanga que tentou me matar na caverna em São Paulo.

Ela perdeu um tempo encarando o capanga.

— Eu sei, idiota, foi uma pergunta retórica! Quem trouxe esse imbecil aqui?

— É que a senhora perguntou…

— Cale a boca! — após alguns segundos ela retornou a calma costumeira. — Você encontrou?

Fiquei calado, por mais que soubesse que ela se referia a chave.

— Me responda! — com um tiro errou as pernas de Pablo por pouco e em seguida apontou a arma para o coração dele.

— A chave está em um lugar seguro — menti.

— Não diga onde está para ela, M. A., não importa o quanto ela ameace a minha vida!

— Sério? Bom, assim as coisas ficam um pouco mais simples.

Preparei-me para correr, mas Pablo me interrompeu:

— Não acredito que você vai fazer isso! Vai me deixar morrer?

— Mas você disse que não se importava! Ou um de nós sobrevive ou nenhum dos dois!

— Só falei para parecer heroico, não imaginava que você seria capaz de concordar com isso, pensei que éramos amigos!

— Exato, se somos amigos você não se importaria de morrer por mim!

— Mas você devia lutar pela minha vida até o fim!

Ela atirou em minha direção, me errando por pouco, e Carlito deu um tapa na cabeça de Pablo.

— Pare com essa tentativa inútil de criar uma distração e seja sensato Marcos. Você não vai conseguir fugir, somos quinze aqui e você é apenas um, não tem como sobreviver, a não ser que colabore e nos diga onde escondeu a chave.

Lógico que ela não ia me deixar vivo.

— Tudo bem então, tudo bem — eu disse levando a mão à mochila.

— Muita calma, não queremos nenhuma surpresa — todas as armas foram apontadas para mim.

— Calma, vou te dar o que você quer — eu disse, levando a mão lentamente até a mochila e pegando uma granada. — Vamos começar a diversão então — apertei-a na frente de todos e eles entenderam o que aquilo significava. — Olhem o que tenho em

minha mão, se levar um tiro isso cai e vamos todos para os braços da morte e eu acho que ninguém quer isso, estou enganado?

— Na verdade pela distância que nós nos encontramos só quem irá morrer é você

— Amanda se mantinha calma.

— Sim, somente eu e a chave iremos para os ares.

Pela expressão facial de Amanda reparei que ela não pensara nisso, pois nervosismo e apreensão tomaram conta.

— Soltem esse idiota e abaixem as armas.

— Tem certeza senhora?

— Não podemos fazer nada sem a chave, se ela for destruída perdemos o ouro. Pablo estampou um sorriso no rosto ao ser solto e caminhou calmamente até a mulher.

— Me desculpe te decepcionar meu amor, mas o que senti por você foi verdadeiro

— disse em tom de deboche. — Agora as chaves de um dos jipes, por favor.

As palavras só a irritaram ainda mais, mas ela entregou o que ele pediu.

— M.A., meu amigo, sabia que não ia me decepcionar. Vamos dar o fora daqui o mais rápido possível.

Juntei-me a Pablo e fomos em direção ao veículo. Logo após ele dar a partida joguei a granada na direção dos meus inimigos, que correram em desespero.

— Não sabia que você tinha sangue frio para jogar uma granada assim, M. A..

— Cala a boca e acelera que aquilo era só uma bomba flash.

O veículo derrapou com a repentina troca de velocidade e saiu em disparada, enquanto um clarão de luz tomou conta do lugar que estávamos anteriormente.

VI

— Como diabos vocês chegaram aqui, Pablo?! — eu falava com meu amigo ao mesmo tempo que tentava ligar para Léo. — E por que você não respondeu às nossas mensagens?

— Estamos nessa ilha há dois dias já, M.A., e quando Amanda viu o helicóptero ela imaginou que as teorias dela estavam corretas. Logo depois de sair de São Paulo eu sugeri que fôssemos para Europa em busca de informações sobre a morte do Cavendish, mas acontece que ela tinha lido a minha monografia e eu não sabia disso, então ela estranhou eu falar sobre o velho continente, sendo que nos meus estudos eu afirmava que o corsário morrera no Uruguai. Por isso ela confiscou meu celular, suspeitando que eu poderia estar trabalhando secretamente com alguém e que minha intenção era…

— Precisamos sair daqui o mais rápido possível! — gritei, cortando a fala de Pablo, quando Léo atendeu. — Venha nos buscar agora!

— Como assim “nos” buscar? — ele indagou do outro lado da linha.

— Pablo está comigo.

— Pablo? Mas o que aconteceu.

— Fala pra ele se apressar, já consigo ver a turminha da Amanda pelo retrovisor.

— Só se preocupe em dirigir, Pablo! A gente saiu de lá primeiro que eles, não vão nos alcançar assim tão fácil.

Com um disparo o retrovisor da esquerda se desfez em pedaços.

— Eles não, mas suas balas sim!

— Venha rápido! — gritei mais uma vez ao telefone antes de desligar — Vamos dar um jeito nesses caras — saquei a pistola da mochila.

O terreno era irregular: muitas pedras, galhos e demais detritos pelo chão proporcionavam instabilidade ao nosso veículo e imprecisão na hora de mirar.

Três jipes estavam na nossa cola, com três mercenários dentro de cada um, atirando com tudo que tinham em nossa direção.

— Faça alguma coisa! — Pablo gritou comigo.

— Claro, minha arma vai ser mais do que suficiente para acabar com todos esses homens e suas semiautomáticas, né?

— Cale a boca e atira!

E assim fiz. Não sei o que os mercenários pensaram da cena, mas pude perceber que riram dos meus tiros que nem perto deles chegavam, mas o que eles não compreenderam era que a minha intenção era as rodas do veículo. Só após a primeira explodir eles conseguiram entenderam o que eu tinha em mente, mas já era tarde, o motorista perdeu a direção e o jipe foi de encontro à uma árvore.

Agora restavam dois.

Tentei repetir o processo, mas o segundo motorista não ia cair no mesmo truque e com simples manobras evasivas ele desviou dos dois tiros por mim disparados, o que foi o suficiente, já que minha munição acabou.

— Merda!

— Lá vem você com o seu “merda” novamente! — Pablo gritou, tentando manter o foco na direção — O que

foi dessa vez?

— A munição acabou!

— Mas já?

— O que você esperava? Essa arma era só prevenção, não estava indo para guerra.

— E agora?

— Toma o celular, liga pro Léo e pergunta onde diabos ele está. Por que não chegou ainda? Enquanto isso reduz a velocidade.

— Reduzir, você está maluco? Que tipo de idiotice você quer fazer?

— Só reduza!

Ele me encarou por um tempo com desconfiança, mas reduziu gradativamente a velocidade, com isso o carro na nossa traseira se aproximou. Ficamos agachados, pois os tiros continuavam, mas felizmente nenhum nos acertava.

— Nunca vou te perdoar! — eu disse.

— Agora vai querer me culpar por isso também?

— Isso é o de menos, eu não vou te perdoar pelo chapéu de pirata que perdi por sua causa.

— Você tem sérios problemas sabia?

— O pior é que eu sei!

Levantei e pulei do jipe.

VII

Caí ruidosamente em cima do capô do carro. A velocidade era tanta que eu deslizei e quase fui parar fora do veículo, mas me segurei como podia no retrovisor e na porta. Os mercenários não esperavam essa minha atitude e eu pretendia me aproveitar do efeito surpresa para atacar, o problema é que eu estava tão surpreso quanto eles e quando consegui reagir já era tarde. Tentei agarrar o motorista, mas recebi um soco na cara e armas apontadas para mim. Por uma loucura momentânea, abrir a porta me pareceu uma boa opção, com isso a saraivada de tiros não me atingiu enquanto eu ficava pendurado na porta aberta, com meus pés arrastando no chão.

Esforcei-me para subir novamente no capô do carro e os imbecis continuaram a atirar, acertando o motorista (acredito que burrice seja requisito básico para trabalhar com esses caras). Consegui me levantar com muito esforço e me joguei para parte de dentro do jipe, caindo de costas sobre um dos mercenários. Com o choque a arma dele foi parar no chão do veículo.

Se aproveitando do fato de estar embaixo de mim, o mercenário passou as mãos pelo meu pescoço, na tentativa de me sufocar. O jipe seguia desgovernado e eu me debatia, enquanto o outro mercenário veio para cima de mim. Tentei chutá-lo, mas foi em vão, tudo que consegui foi um soco no abdômen por retaliação, antes dele empurrar o antigo motorista para fora do veículo e assumir a direção.

O tempo era precioso, o ar cada vez me fazia mais falta. Com tudo o que me restava de forças desferi cinco golpes alternados com meus cotovelos no homem que me segurava, finalizando a peleja com uma cabeçada para trás que eu acredito ter quebrado o nariz dele. Joguei-o para fora do carro antes de pegar a arma caída no chão e dar

uma coronhada no motorista, desmaiando-o. Assim como ele havia feito anteriormente, eu o empurrei para fora do veículo e tomei a direção.

Quando fiquei sozinho no Jipe, eu voltei a ser o alvo dos tiros, até um helicóptero passar por cima de nós e os mercenários preferirem atirar para o alto ao invés de mirar em mim. O helicóptero parou no ar logo a frente, desceu as escadas e eu vi o jipe de Pablo seguir direto por um precipício. Meu amigo pulou, conseguindo se agarrar a escada, enquanto o carro caia em direção ao mar..

— Rápido! — ele berrou para mim, como se eu fosse devagar se ele não tivesse me alertado.

Fiz o mesmo procedimento que ele, acelerei ao máximo e quando o jipe se encontrava no ar pulei de encontro as escadas.

— Merda!

Minha mão se fechou no ar, sem agarrar a nada, mas o meu desespero foi breve, pois consegui me segurar nos degraus de baixo.

— Está vendo, sem problemas! — me disse Pablo, de dentro do helicóptero.

Só pude rir.

— Realmente, sem problemas!

Os mercenários pararam no precipício e atiraram em nossa direção.

— Vamos embora daqui, Léo! E você se apresse em subir essas escadas, M. A.,rápido.

Subi agradecendo a péssima mira de meus oponentes, sentei ao lado do meu amigo e respirei. Estava vivo, com um mapa para El Dorado e com a chave para encontrar o tesouro.

Era hora do próximo passo.

J.V. TEIXEIRA

Não perca na próxima edição:

Corsário Vermelho, Ato 3: Caminho dourado


3
D&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