

REVISTA DIGITAL DE RPG DE FÃ PARA FÃ

TOKYO DEFENDER

東京デフェンダー

EDIÇÃO ESPECIAL



MINECRAFT
PARA 3DET VICTORY
PARA 3DET VICTORY



Adaptação e diagramação: Lucas Liberato
Imagens e conteúdo descritivo: <https://pt.minecraft.wiki/>
Revisão: Gustavo Estrela; Mathias @thebluemage_4778
Sistema utilizado: 3DeT Victory

Esta adaptação do jogo “Minecraft” para o sistema 3DeT Victory é um trabalho feito de fã para fã, sem qualquer intenção de violar direitos autorais ou gerar lucro. “Minecraft” é uma propriedade intelectual criada por Markus Persson e Jens Bergensten, atualmente de domínio da subsidiária da Xbox Game Studios, a Mojang Studios. Todos os direitos sobre os personagens, enredo e elementos do universo de “Minecraft” pertencem aos seus respectivos proprietários. O sistema de jogo 3DeT Victory é uma criação de Bruno Schlatter, Marcelo Cassaro, Marcela Alban, Marlon Teske e Tiago Ribeiro, publicado pela Jambô Editora. Todos os direitos relacionados ao sistema de jogo, incluindo mecânicas e terminologias específicas, pertencem a Marcelo Cassaro e à Jambô Editora. Esta adaptação é um exercício criativo sem fins lucrativos, destinado a promover a apreciação e o engajamento dos fãs com as obras originais. Encorajamos todos os interessados a apoiar os criadores originais comprando suas obras autorizadas e produtos licenciados.

EDITORIAL

MINECRAFT PARA 3DET VICTORY: Uma forma diferente de abordar rpg.

Sim! Se você está se perguntando por que adaptar Minecraft para um RPG de mesa ou está subestimando o incrível mundo desse jogo, estou aqui para mudar sua opinião e esclarecer suas dúvidas. Para quem não sabe o que é RPG de mesa, RPG é um jogo de interpretação de papéis onde o jogador cria e atua com seu personagem, enquanto o mestre narra a história, atuando com NPCs, narrando cenários, controlando os monstros, etc.

O RPG surgiu há muito tempo, mais especificamente em 1971, e vem crescendo absurdamente nos últimos anos. A quantidade de RPGs aumentou, e muitos sistemas complexos foram surgindo. No entanto, um sistema simples e divertido que estava quase extinto voltou com todo o vapor: o 3D&T. Ele voltou com uma versão mais rápida e completa, com uma grande capacidade de adaptação de obras como animes, jogos, filmes, e assim por diante, até onde sua imaginação alcançar.

Com a chegada do 3DeT Victory, decidi adaptar um dos jogos mais divertido e popular da atualidade: Minecraft. Minecraft é um jogo de sobrevivência/construção sandbox, onde você pode fazer o que quiser, desde montar uma fazendinha até criar uma cidade inteira. Este jogo vem ganhando várias atualizações da Mojang e dos próprios jogadores (por meio de mods), aumentando a comunidade e as possibilidades de se aventurar nesse mundo fantástico.

O objetivo desta adaptação é transportar este incrível jogo para o universo de RPG de mesa. O RPG de mesa permite que você viva suas ideias de forma imersiva e surreal, criando histórias que ficarão marcadas no seu ciclo de amigos pelo resto das suas vidas. E sabendo disso, juntei os dois universos em um só, onde os RPGistas poderão aproveitar os conteúdos em suas campanhas e os jogadores de Minecraft poderão jogar RPG no universo que eles mais curtem. Espero que você possa aproveitar muito bem esse material!

Lucas Liberato





01 ARQUÉTIPOS



02 KITS



03 ITENS



04 BESTIÁRIO



Entre no nosso servidor no Discord!

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

TOKYODEFENDER

Editor-Chefe:
Wellington Botelho

Editor Executivo:
W. Anderson

Diretor de Arte:
Dudu

Time Design Blaster:
Dudu
Lucas Liberato
Bruno Magoco
Gustavo Pascoli

Time Revisores Especiais:

Gil "Arquivista"
Juliana Rosa

Time MegaZord #00:

Gustavo Estrela
Thiago Miani
Gil "Arquivista"
W. Anderson



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

Apoie o RPG Nacional!

SUMÁRIO

ARQUÉTIPOS 6

- VILLAGER 8
- ILLAGER 9
- FIGLIN 10
- MORTO-VIVO 11
- ENDER 12
- SCULKER 13
- GOLEM ELEMENTAL 14

KITS 16

- MINERADOR 18
- FERREIRO 19
- TRYHARD 20
- CONSTRUTOR 21
- CAÇADOR 22
- ALQUIMISTA 23
- REDSTONER 24
- FAZENDEIRO 25

ITENS 26

- COLETA DE MATERIAIS 28
- ITENS, BLOCOS E OUTROS 29
- REGRAS DE MINERAÇÃO 30
- BLOCOS 31
- BLOCOS CRAFTÁVEIS 33
- CRIAÇÃO DE BLOCOS, ITENS E MODS 34
- ESPADAS 35
- MACHADO 36
- PICARETA 37
- ARMADURA 38
- MAIS ITENS E FERRAMENTAS 39
- COMIDAS 41

BESTIÁRIO 44

- ZUMBI 46
- ZUMBIBEBÊ 47
- ZUMBIMÚMIA 48
- ZUMBIBEBÊ 49
- ZUMBIMÚMIA 50
- ZUMBIBEBÊ 51
- HORDA ZUMBI 52
- CREEPER 53
- ESQUELETO 54
- ERRANTE 55
- PANTANOSO 56
- ESQUELETO WITHER 57
- ENDER 58
- ARANHA 59
- ARANHA DA CAVERNA 60
- SLIME 61
- CUBO DE MAGMA 62
- BRUXA 63
- INVOCADOR 64
- VEX 65
- SAQUEADOR 66
- VINGADOR 67
- RANGEDOR 68
- DEVASTADOR 69
- GOLEM DE FERRO 70
- GUARDIÃO 71
- GUARDIÃO-MESTRE 72
- TRAÇA 73
- WARDEN 74
- PHANTOM 75
- VÓRTICE 76
- FIGLIN 77
- FIGLIN BÁRBARO 78
- FIGLIN ZUMBI 79
- HOGLIN 80
- ZOGLIN 81
- BLAZE 82
- GHAST 83
- WITHER 84
- ENDERMITE 86
- SHULKER 87
- ENDER DRAGON 88



ARQUÉTIPOS

Minecraft é um jogo com uma diversidade interessante de criaturas, que seguem um padrão próprio. Algumas são comuns em vários RPGs, como os mortos-vivos, enquanto outras são criações originais com designs únicos, como o Creeper e o Enderman.

Apesar dessa variedade, as interações do jogador com esses mobs (monstros) são bem limitadas, geralmente se resumindo a atacar ou correr. Além disso, o jogo obriga o jogador a começar como um humano, o que não é exatamente um defeito, mas sim uma limitação necessária dentro da proposta do game.

No 3D&T Victory, os arquétipos permitem que o jogador não só crie personagens inspirados nos monstros de Minecraft, como também desenvolva criaturas fiéis ao estilo do jogo. Um bom exemplo disso é o Zumbi. Enquanto na maioria dos jogos os zumbis são retrata-

dos como mortos-vivos que querem comer cérebros, em Minecraft eles possuem características próprias, como pegar fogo à luz do sol, recuperar vida com poções de dano e perder vida com poções de cura.

Esses traços únicos dos monstros podem ser representados pelos arquétipos. Mas o que é um arquétipo? Basicamente, é uma categoria que define o que um personagem é, podendo representar uma etnia, raça ou outra característica fundamental. Em RPGs tradicionais, essas categorias geralmente são chamadas de raças e incluem anões, elfos, orcs e outros seres.

No 3D&T Victory, os arquétipos são bem flexíveis e podem representar desde humanoides até monstros ou até mesmo robôs e veículos. Em Minecraft, não seria diferente, já que existem criaturas parecidas, mas com diferenças distintas, como

os Illagers e os mortos-vivos.

Pensando nisso, criei sete arquétipos baseados nessas criaturas, permitindo que você os utilize para criar mods ou jogar com personagens inspirados nelas, montando uma party diversa. Além disso, esses arquétipos podem ser usados para criar tanto seres humanoides quanto monstros.

Os arquétipos são:

Villager. Criaturas narigudas conhecidas por suas profissões e comércio.

Illager. Parecidos com os Villagers, mas de pele acinzentada e geralmente retratados como vilões.

Piglin. Criaturas do Nether com aparência de porcos e uma obsessão por ouro.

Morto-Vivo. Criaturas noturnas que pegam fogo à luz do sol. Algumas podem infectar outras do Overworld.

Ender. Seres infectados pela energia do End. Possuem pele negra, olhos roxos, podem se teletransportar e são fracos contra água.

Sculker. Criaturas derivadas de um musgo bizarro do subterrâneo, que se espalha e infecta seres vivos, criando monstros a partir de restos mortais.

Golems. Criaturas construídas por Villagers, humanos ou seres antigos. São protetores e podem utilizar os

elementos com os quais foram criados de forma ofensiva.

Cada raça contém um uma quantidade pontos que você deve 'Pagar' para ter, assim como os arquétipos do livro básico do 3DeT Victory. Os arquétipos concedem duas ou mais poderes (vantagens) e uma ou mais desvantagens.



1PT

VILLAGER

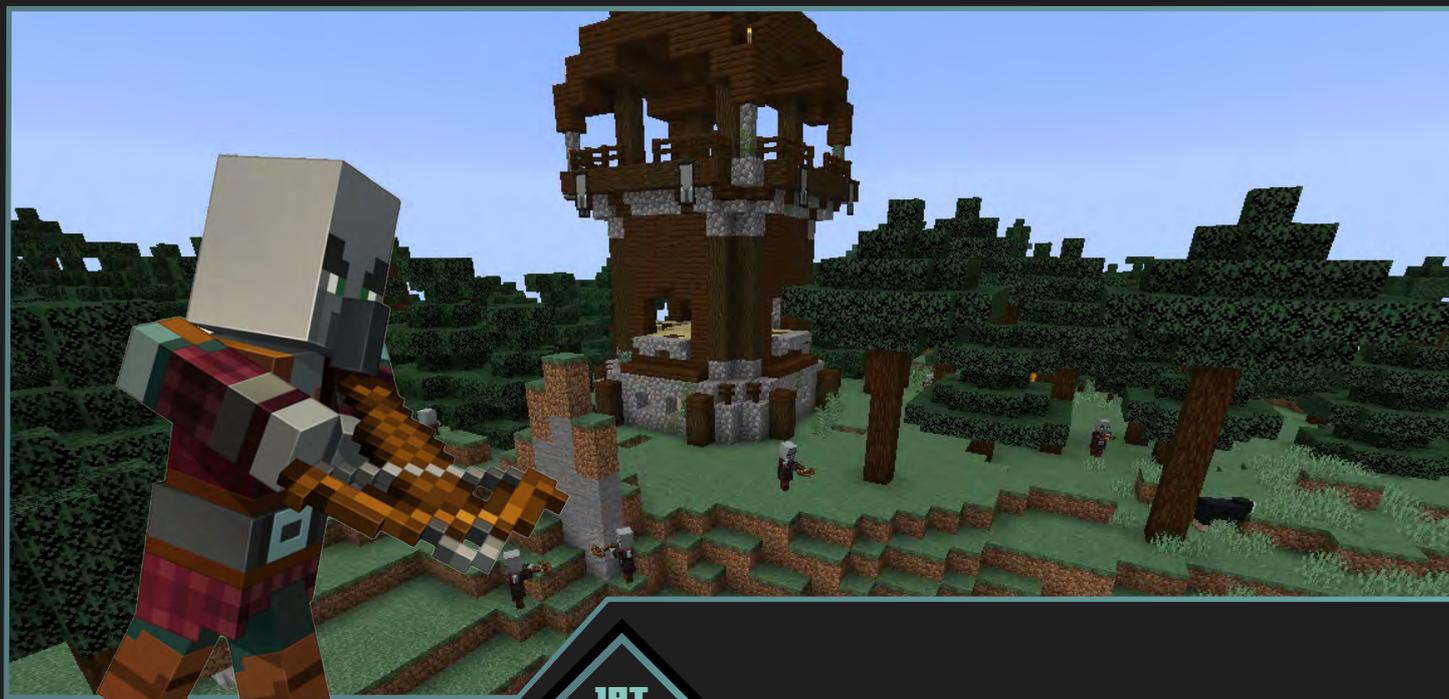
Villagers são seres pacíficos que vivem em vilas. Eles costumam formar uma sociedade composta por especialistas em áreas específicas, sempre suprindo as necessidades básicas de todos. Um villager geralmente tem uma profissão, que pode ser ferreiro, fazendeiro, clérigo, etc.

Villagers também são conhecidos por sua forma peculiar de falar, além de possuírem uma cultura de comércio bem evoluída.

OFÍCIO. Os villagers possuem funções específicas que colaboram de maneira única, beneficiando a vila com suas habilidades. Você ganha uma **especialização**.

BARGANHA. Villagers dominam a arte da barganha e são naturalmente astutos em negociar mercadorias. Você recebe **Riqueza I**.

SEM CONFLITOS! Os villagers não apreciam combates, raramente participam deles e os evitam sempre que possível. Você recebe **Pacifista I**.



1PT

ILLAGER

Illagers são seres hostis que vivem em fortalezas e mansões. Eles formam sociedades hierárquicas compostas por indivíduos com habilidades específicas, muitas vezes voltadas para a magia e o combate. Um Illager geralmente tem uma função, como Vingador, Saqueador e Invocador.

Illagers são conhecidos por sua natureza agressiva e por atacarem vilas e outros seres. Eles possuem uma cultura de dominação e saque, utilizando suas habilidades para subjugar e controlar.

OFÍCIO ILLAGER. Illagers trabalham em tropas de combate, com cada membro atacando de uma forma diferente. Escolha entre **Vingador**, **Invocador** ou **Saqueador**.

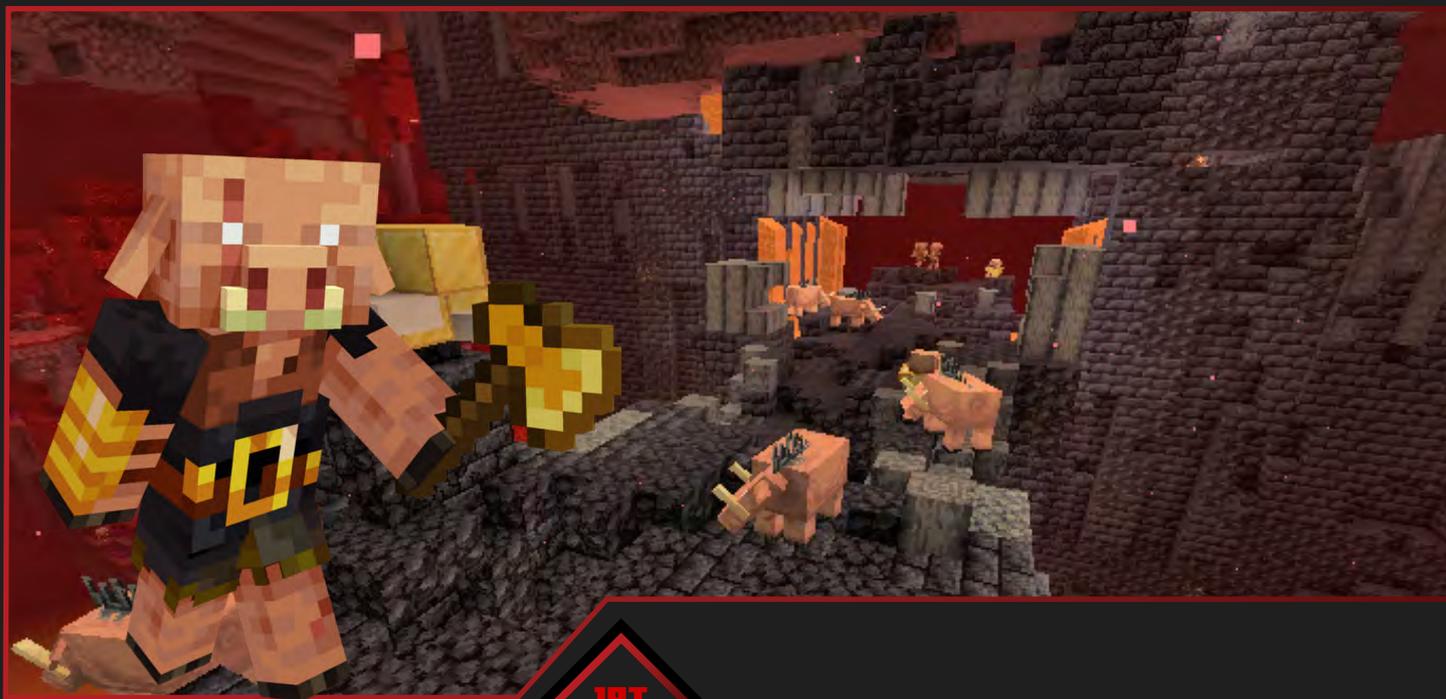
Vingador: Você pode gastar 1 PM para somar +3 em um teste de ataque corpo a corpo.

Saqueador: Você pode gastar 1 PM para somar +3 em um teste de ataque à distância.

Invocador: Ao utilizar a vantagem Magia, você pode adicionar +2 pontos de bônus além da sua Habilidade.

INVASOR. Illagers são conhecidos por sua habilidade de invadir e saquear cidades ou de defendê-las. Você recebe **Arena** (Cidades).

INFAME. Apesar de existirem Illagers bons, é comum encontrar pessoas que nunca tiveram contato com um deles, fazendo com que todos os Illagers sejam considerados infames.



1PT

PIGLIN

Piglins são criaturas nativas do Nether, conhecidas por sua natureza territorial e comportamento mercantil. Eles vivem em bastiões e fortificações, formando sociedades baseadas em trocas e comércio. Piglins são atraídos por ouro e utilizam-no tanto como moeda quanto como armadura. Eles são hostis a intrusos, mas podem ser pacificados com ofertas de ouro.

Apesar de sua natureza agressiva, os Piglins têm uma forte lealdade entre si e protegem ferozmente suas comunidades. Eles são conhecidos pela capacidade de se adaptar às condições adversas do Nether.

FORTE. Piglins são conhecidos por sua grande força – não é à toa que vivem no Nether.

SOBREVIVENTE DO NETHER. Piglins habitam um ambiente perigoso e hostil para a maioria das criaturas, mas eles estão acostumados e sabem dominá-lo a seu favor. Você recebe **Arena** (Nether ou Ermos).

AHHH QUE LINDO, CARA! Os piglins se distraem facilmente com coisas brilhantes, como ouro. Você recebe **Transtorno** (Distração: Coisas brilhantes).



2PT

MORTO-VIVO

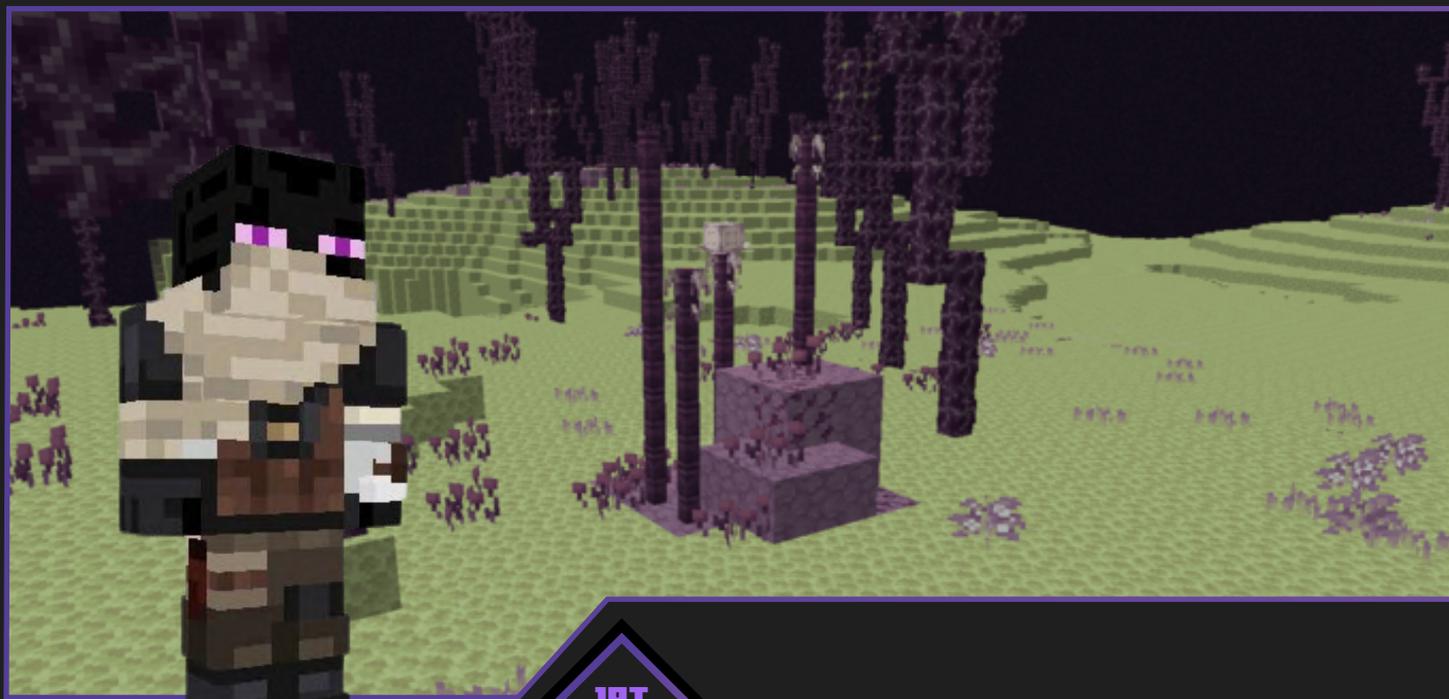
Mortos-vivos são criaturas hostis que vagam pelo mundo, atacando pessoas à noite ou em áreas escuras. Eles são conhecidos por sua aparência decomposta e seus gemidos característicos. Mortos-vivos são atraídos pelo som e pela visão, perseguindo suas presas incansavelmente até que consigam atacá-las. Eles podem aparecer em grupos, tornando-se uma ameaça significativa para desavisados.

Também há alguns mortos-vivos que por algum motivo do destino ganham consciência ou são curados, eles têm ainda todas as características de um morto-vivo, mas são conscientes como um humano comum.

IMUNE (Abiótico, Doenças, Resiliente). Por ser um morto-vivo, você não sofre com as limitações que afetam os seres vivos.

EFEITO REVERSO. Mortos-vivos recebem dano de efeitos de cura (1D de dano por cura), recuperam vida com efeitos de dano mágico (1D de cura por dano) e são **Invulneráveis (Veneno)**.

SOL DE RACHAR. Quando o sol está a 15 graus ou mais acima do solo, mortos-vivos sofrem queimaduras ao serem expostos à luz solar direta, recebendo 1D de dano de fogo por turno. O zumbi para de queimar se ele ficar na água ou se ele se cobrir completamente.



1PT

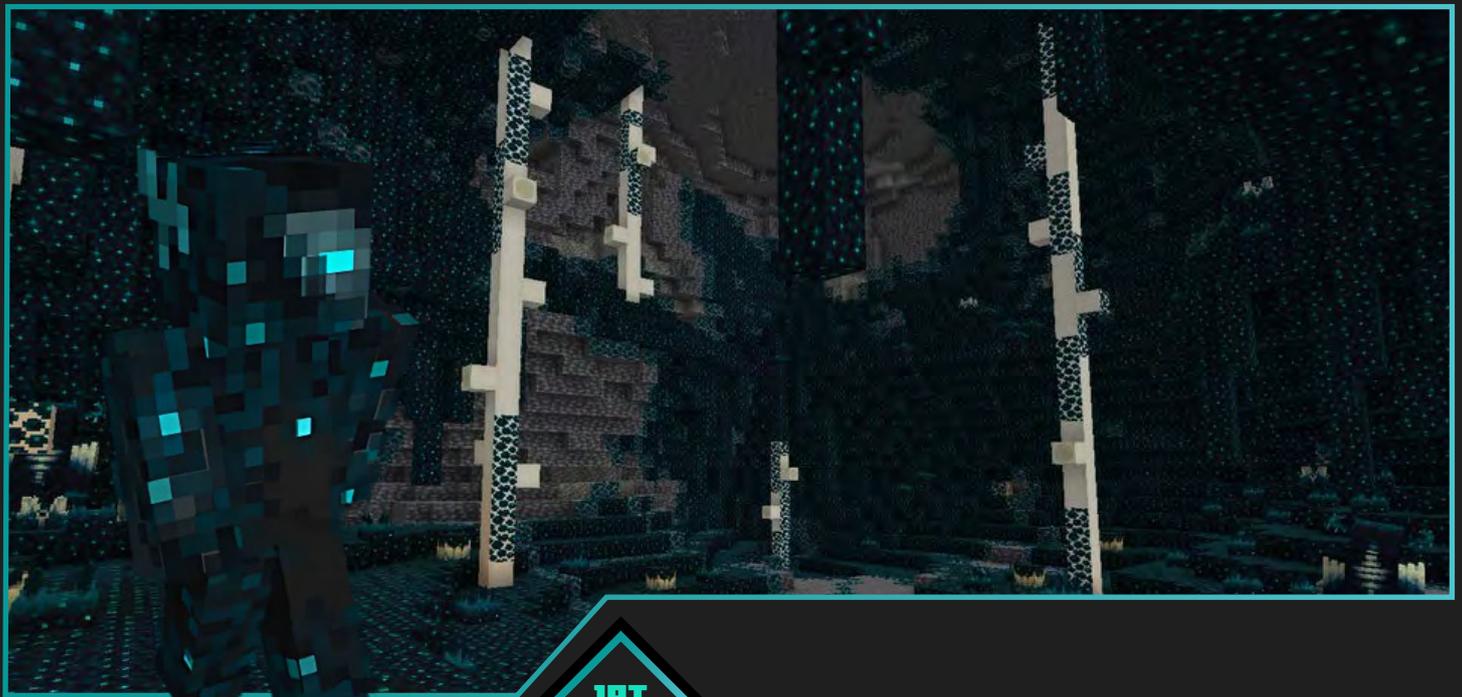
ENDER

Enders são criaturas do End ou infectadas pelo End. Geralmente alguns seres que consomem em grande quantidades da fruta do coro são infectados pela magia do End e se tornam Enders. Endermans são seres que têm uma grande quantidade de magia do End em seus corpos, tornando esses seres totalmente distorcidos de suas formas originais.

TELEPORTE. Enders são seres corrompidos pelo End e possuem a capacidade inata de se teletransportar.

+RESISTÊNCIA (Mágico e Psíquico). Enders possuem corpos impregnados com uma grande quantidade de magia do End, o que lhes garante resistência mágica.

DOR AQUÁTICA. Enders sofrem 2 de dano toda vez que entram em contato com uma grande quantidade de água. Quando estão submersos, nadando ou em contato contínuo com a água, sofrem 2 de dano por turno.



1PT

SCULKER

Sculkers são seres infectados pelo Sculk. Podem ser animais, monstros ou até pessoas. Geralmente são seres que foram mortos por um Warden ou mortas perto do musgo Sculk. Como os mortos-vivos, alguns deles ganham consciência própria e conseguem viver de forma independente, os outros são transformados em zumbis que vão proliferar o musgo pelo Overworld.

SÔNICO. Naturalmente, um Sculker pode emitir um estrondo sonoro em área. Você recebe **Ataque Especial** (Área).

SENTIDO (Aguçado – Audição). Sculkers são cegos, e sua audição aguçada compensa essa limitação, tornando-se seu principal sentido.

CEGO. O Sculker é cego, sofrendo Perda em testes que dependem da visão (como realizar um ataque ou se defender de um projétil). Essa condição é anulada quando ele faz um teste de percepção contra o alvo, ou quando ele faz um ataque especial área.

The image is a vibrant, pixelated illustration of a Minecraft-themed board game. The scene is set in a complex, multi-level structure with various block types and textures. In the foreground, several Minecraft characters and creatures are visible: a Creeper, a Skeleton, a Zombie, a Ghast, a Blaze, and a Pig. In the background, there are more Minecraft creatures like a Skeleton on a ledge and a Ghast. The title 'GOLEM 2PT ELEMENTAL' is prominently displayed in the center in a bold, white, pixelated font. The overall aesthetic is colorful and detailed, capturing the essence of the Minecraft universe.

GOLEM_{2PT} ELEMENTAL

Golems são seres criados para a defesa de um local ou para trabalhos específicos. Alguns Villagers são conhecidos por ter a capacidade de construir golems de ferro, porém é possível encontrar vários golems diferentes pelo mundo, cada um com características distintas.

IMUNE (Ábiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente). Golems Elementais não têm funções biológicas, nem estão sujeitos a certas limitações dos seres vivos.

ELEMENTO: Um golem elemental tem um elemento específico que ele foi construído para dominar. Você escolhe um elemento entre:

- **Fogo:** Você pode causar dano de fogo. Você recebe **Desgaste**, (Fogo). Você também recebe **Invulnerável** (Fogo.) e **Vulnerável** (Água e Sônico.);
- **Gelo:** Você pode congelar um alvo. Você recebe **Paralisia**, **Invulnerável** (Frio.) e **Vulnerável** (Ácido e Fogo.);
- **Vento:** Você pode controlar o vento empurrando seus inimigos. Você pode gastar 1PM e se seu ataque superar a defesa do alvo você empurra ele para a categoria de distância LONGE. Você também recebe **Invulnerável** (Perfuração.) e **Vulnerável** (Pancada e Frio.);
- **Água:** Você foi construído para desbravar o mar, você recebe **Arena** (Água.), **invulnerável**

(Fogo) e **Vulnerável** (Elétrico e Frio.).

- **Metal:** Você foi construído com algum metal (ferro, cobre, ouro, etc.). Você recebe **FORTE**, **+Resistência** (Pancada e Perfuração.) e **vulnerável** (Elétrico e Fogo.).

SEM VIDA. Golems não podem ser curados, apenas consertados.





KITS

Assim como os arquétipos (ou raças), é muito comum nos RPGs terem classes para definir a função do seu personagem, e aqui não seria diferente. As classes no 3DeT Victory são apresentadas como Kits.

Os kits geralmente concedem 3 ou mais poderes e cada kit custa 1PT. Se você quiser comprar mais kits, pode gastar o valor do kit anterior +1; portanto, um Kit custa 1PT, dois Kits custam 3PT, três Kits custam 6PT e assim por diante.

Cada Kit contém requisitos próprios e também o núcleo narrativo em que se encaixa (não é algo obrigatório, você pode utilizar esses kits em qualquer núcleo narrativo que quiser).

Para o 3DeT eu criei Kits (ou classes, como preferir) inspirados em maneiras de como os jogadores são representados no Minecraft. Então,

além de profissões como minerador e ferreiro, também tem o Tryhard, que é um termo utilizado para identificar jogadores natos de PVP. São no total 8 Kits:

Minerador. Você já deve ter conhecido aquele amigo que, com 5 minutos de servidor, já estava com uma armadura de diamante... Bom, ou ele deu um famoso gamemode 0 ou passou horas minerando. O minerador nato sabe sobreviver em ambientes difíceis e possui uma ótima gestão de recursos, podendo passar dias inteiros debaixo das minas sem se cansar um minuto.

Ferreiros. Esses são os craft-eiros, geralmente trocando uma quantidade absurda de papéis com os Villages só para conseguir uma esmeralda e comprar livros encantados para forjar armas apelonas. Ferreiros trabalham para craftar

itens e vivem da sua profissão, trocando, craftando ou matando.

Tryhard. Esses jogadores são muito bem conhecidos por suas habilidades; até parece que eles fazem isso o dia todo (e fazem).

Construtor. Você sai e, em quinze segundos, o desempenho do seu amigo constrói um castelo inteiro sem que você veja, mas quando você tenta, leva 2 horas e acaba formando um quadrado de pedra e terra... Esse seu amigo é um construtor, capaz de construir rapidamente mesmo em batalhas.

Caçador. O caçador é o puro PVE; ele existe para caçar não só animais, como também monstros. Vive pela caça e é perito em sobrevivência nas florestas e planícies.

Alquimista. São retratados como bruxos ou bruxas, trabalham na coleta de vários materiais diferentes para a criação de poções únicas.

Redstoner. Engenheiros natos, capazes de criar cidades totalmente automáticas, farms e muito mais.

Fazendeiros. Têm um forte vínculo com seus animais e geralmente possuem uma grande fazenda cheia deles e de planícies diferentes.



MINERADOR



Núcleos. Era das Áreas, Minecraft **Exigências.** Percepção, Sobrevivência

Minerador é uma das funções mais importantes do Minecraft. Conseguir recursos, lutar em minas e explorar o ambiente complicado e obscuro das cavernas profundas, que talvez sejam inexploradas, são tarefas essenciais.

Minerar é como uma arte e deve ser feita de maneira minuciosa, com bastante esforço físico e mental, onde a sobrevivência deve ser levada em conta a cada segundo. Mineradores passam dias e noites nas cavernas, correndo perigos, tudo para conseguir recursos.

PODERES

MINERANDO. Uma vez por cena em um local como cavernas, masmorras ou qualquer local inexplorado ou abandonado no subsolo, você pode fazer um teste de sobrevivência (Habilidade meta 9) para entender sobre o local. Com sucesso no teste, você ganha +3 em testes de sobrevivência até o fim da cena.

EXPLORAÇÃO MINUCIOSA. Em testes envolvendo procurar e explorar, você sempre tem ganho.

CONSUMINDO PARA SOBREVIVER. Você pode gastar seus PMs para recuperar seus PVs, 1PM para 1PV.

FERREIRO



Núcleos. Era das Arcas, Minecraft
Exigências. Máquinas; Utensílio (Fer-
ramentas)

Ferreiros são profissionais que trabalham com vários tipos de metais e minérios diferentes. São capazes de forjar qualquer coisa: armaduras, armas, objetos e muito mais. Com o passar do tempo, os ferreiros aprimoram suas habilidades, transmitindo-as para os mais jovens e moldando o metal com técnicas e sabedoria.

PODERES

APRIMORANDO. Caso o aliado ou objeto seja um veículo, construído ou algo mecânico, você pode gastar 1PM ou mais para conceder ao alvo +1 de bônus em UM teste com qualquer atributo, o limite sendo a sua Habilidade. O alvo também recupera +1 em PM (se o bônus for em Habilidade) ou em PV (se o bônus for em Resistência) a cada +2 bônus de atributo.

CRAFTING. Uma vez por sessão, você pode construir um artefato de 10XF gastando 2PMs. O artefato pode ser usado 10 vezes e você pode gastar mais 3PMs para durar mais vezes igual a sua Habilidade.

PREÇO JUSTO. Uma vez por aventura gastando 10XF você pode adquirir até 2 artefatos de custo 10XF.

TRYHARD



Núcleos. Era das Áreas, Minecraft Exigências. Maestria (Luta ou Esporte)

Ser um Tryhard é ser um lutador, um competidor, um desafiador no mundo, fazendo manobras surreais e dominando o mundo ao seu redor. Ser um Tryhard é fazer tudo isso na linha de frente, lutando com monstros mais fortes e utilizando suas habilidades de maneira única e apelativa.

Os Tryhards são conhecidos por sua dedicação extrema e por sempre buscar a perfeição em cada movimento. Eles passam horas aperfeiçoando suas técnicas de combate, construção e exploração.

PODERES

SUPERANDO LIMITES. Você pode gastar 2PMs para ter ganho em qualquer teste envolvendo Luta ou Esporte.

ATAQUE PERFEITO. Você pode usar qualquer golpe da técnica Golpes, sem precisar de possuir a técnica, gastando 1PM + os PMs do uso do golpe.

BALDE DE ÁGUA. Não importa a altura que você estiver, você sempre dá um jeito para não sofrer dano de queda.

CONSTRUTOR



Núcleos. Era das Áreas, Minecraft Exigências, Máquinas, Sobrevivência

Construtores são os mestres da criação. Eles possuem uma habilidade única para transformar recursos brutos em estruturas impressionantes e funcionais. Seja erguendo fortalezas impenetráveis, pontes majestosas ou cidades inteiras, os Construtores utilizam sua criatividade e conhecimento técnico para moldar o mundo.

PODERES

PAREDE. Você pode gastar uma ação e 2PMs para criar uma parede que tem 10PVs e meta 9 de defesa, você pode utilizar ela como cobertura para ter ganho na defesa ou só para impedir o avanço do inimigo.

INVENTÁRIO III. Você carrega packs de pedras como se fossem papéis.

FORTIFICAÇÃO. Você pode gastar uma ação completa e 3PMs para construir uma fortificação que permite você e seus aliados terem a vantagem Arena naquele ambiente até o fim da cena.

CAÇADOR



Núcleos. Era das Áreas, Minecraft
Exigências. Sobrevivência

Caçadores são mestres da sobrevivência e da exploração. Eles possuem habilidades excepcionais para rastrear, capturar e derrotar criaturas, utilizando uma combinação de astúcia, força e conhecimento do ambiente. Seja caçando animais para obter recursos ou enfrentando monstros perigosos, os Caçadores estão sempre prontos para qualquer desafio.

PODERES

ANALISANDO A PRESA. Você gasta 2PMs e fica uma ação completa analisando um alvo. Nos próximos turnos você pode gastar 1PM para ter **banho** contra o alvo analisado.

RESERVA DE COMIDAS. Uma vez por cena (fora de batalha), você pode fazer um teste de Sobrevivência com Poder meta 12, se passar, você joga um dado, se cair:

1 ou 2 ganha um Bife que cura 10 PV e concede **banho** no próximo teste de Poder. Se for um teste que envolva força física, o atributo recebe +1;

3 ou 4 ganha carneiro assado que cura 10 PV e concede **banho** no próximo teste de Resistência, se for um teste que envolva Resistência física, o atributo recebe +1;

5 ou 6 ganha porco assado que cura 20 PV.

ALQUIMISTA



Núcleos. Era das Arcas, Minecraft Exigências. Mística; Inventário II

A alquimia é uma arte muito delicada. Com anos e anos de estudos, um alquimista pode dominar os meios alquímicos para usá-los a seu favor. Um alquimista não só é capaz de criar uma variedade de poções, como também é reconhecido por seus conhecimentos do mundo e seus eventos.

PODERES

POÇÃO DE UPGRADE. Uma vez por cena, você pode criar uma poção que concede uma vantagem à sua escolha, essa poção sempre será um item consumível incomum. Para criar a poção você gasta PMs igual ao dobro da quantidade de pontos da vantagem que você quer como efeito e, caso use a vantagem, gasta os PMs que a vantagem requisitar (se a vantagem precisar de PMs

para ser usada). Depois que tomar a poção você poderá usar a vantagem apenas 3 vezes. Você pode conceder essa poção a um aliado.

POÇÃO DE DANO. Gastando uma ação você pode lançar uma poção de dano no inimigo, ele faz um teste de esquiva (Luta com Habilidade) contra o seu teste de arremesso (também Luta com Habilidade), se ele não conseguir superar o seu teste, ele toma 1D de dano mágico.

CALDEIRÃO MALUCO. Você pode criar um caldeirão gastando 2PMs. Você gasta 2PMs para alimentar o caldeirão, ele dá um item aleatório toda vez que você alimentá-lo. Você joga um dado, se tirar 1, você perde 1PM, se tirar 2 ou 3 você ganha magia menor, se você tirar 4 ou 5, você ganha cura menor ou se você tirar 6, você ganha energia menor.

REDSTONER



Núcleos. Era das Áreas, Minecraft Exigências. Máquinas; 2 de Habilidade

Redstonista são conhecidos por sua capacidade de construir máquinas automáticas capazes de fazer maravilhas. Eles vivem em plena competição para encontrar a farma perfeita e estão em constante procura da casa automática.



PODERES

FARM. Você gasta 5PMs e uma ação completa para construir uma farma. Você gasta 1PA para a farma conceder um artefato aprimorado de 10XP (você pode aumentar em mais 10XP gastando +1PA) que pode ser usado 10+H vezes. Esse artefato é perdido no final da sessão.

MÁQUINOMANIACO. Você sempre tem ganho com testes envolvendo usar máquinas, pilotagem ou consertar máquinas.

GOLEM AMIGO. Você gasta 5PMs e uma ação completa para construir um Golem Elemental Ningen (Esse arquétipo é obrigatório), ele terá 5PT (contando com o arquétipo) com até -2PT de desvantagem. Toda vez que ele agir com ação padrão ou ação de movimento ele consome energia gastando 1PM de si mesmo, você pode alimentar ele com seus PMs.

FAZENDEIRO



Núcleos. Era das Áreas, Minecraft Exigências. Animais; Protegido

O Fazendeiro é uma das funções mais populares, geralmente associado àqueles que desejam cuidar de animais e cultivar um belo plantio. Ele sempre anda com seu animal favorito e cuida do seu rancho enquanto contempla o trigo balançar ao vento.



PODERES

PLANTAÇÃO. Você gasta uma ação padrão para plantar. Depois de plantada, a plantação concede um item consumível (pode ser uma fruta, legume ou verdura) que cura 5 PV a cada 3 rodadas. Caso alguém o ataque, ele pode causar dano na plantação em vez de você. A plantação tem 5 PV.

MELHOR AMIGO. Você pode iniciar com um animal de estimação. Ele possui o arquétipo Kemono, com 5 PT e as desvantagens Diferente e Inculto. Além disso, o animal atua de acordo com a sua iniciativa. Você pode aumentar a pontuação do Melhor Amigo com XP, porém, ele não pode adquirir vantagens ou desvantagens adicionais, podendo evoluir apenas por meio de técnicas, atributos e artefatos.

DOMESTICADOR. Você faz um teste de Animais com meta 9 e escolhe um ajudante. Até o fim da cena.



ITENS

Os pontos mais importante do Minecraft é a coleta de recursos, criação de itens e aprimoramento dos mesmos. Levar isso para o RPG de mesa é bem complicado, já que um sistema muito complexo pode ser extremamente ruim e impactar a mesa, transformando-a em um jogo maçante de administração.

Pensando nas complicações, me veio à mente que criar coisas demais seria um problema. Balancear um sistema ou novas regras sempre dá muito dor de cabeça e, mesmo quando estão prontas, podem se tornar monstros enormes de regras e burocracia chata.

Pensando nisso, eu decidi que utilizar o que já existe, com poucas modificações, já é o suficiente. Por isso, foquei nas regras do próprio 3DeT Victory para isso. Mais à frente, eu explico todo o sistema. Claro que, ao analisar, você vai perceber que ele

pode ser bastante extenso, mas ele foi criado para que você o use como bem entender. Se quiser não usar as regras e criar as suas, pode ficar à vontade. Então, para não deixar você perdido, vou responder algumas dúvidas que podem surgir durante a leitura deste capítulo.

1° – Esse capítulo é obrigatório?

– Se você quer jogar com 100% de precisão, pode usar este capítulo, mas ele não é obrigatório. Inclusive, recomendo que você sempre ajuste o que está aqui para que funcione melhor na sua mesa.

2° – Posso usar apenas parte das regras?

– Sim! Inclusive, as regras de mineração são bem à parte. Você pode não usá-las, mas ainda aproveitar todo o sistema narrativo criado por você. Assim, os jogadores podem,

por exemplo, encontrar cavernas que já possuem todos os recursos que você criou para elas.

3* - Posso fazer uma ficha de qualquer jeito para usar nesse sistema?

- Poder, pode, mas ficará um pouco desbalanceado. O recomendável para uma ficha que se encaixe na ideia deste sistema é que o personagem tenha pelo menos Inventário 3, já que os recursos são armazenados no inventário do personagem, assim como os consumíveis.

Enfim, espero que aproveite bem este sistema que criei. Tentei ao máximo focar nos itens e blocos mais importantes e deixei alguns de lado, mas garanto que aqui você tem mais de 50 itens para aproveitar tranquilamente. Se quiser adicionar mais, o próprio sistema permite isso.



COLETA DE MATERIAIS

A obtenção de recursos segue a lógica do teste de compra padrão do sistema, onde para pegar cada recurso, o jogador faz um teste e se falhar não encontra o recurso.

Os recursos coletados são a base para a criação de itens que auxiliam em sua jornada. Itens “craftados” possuem uma quantidade de usos pré-definida no momento de sua criação. Por outro lado, há itens que não precisam ser criados (por exemplo, armas ou ferramentas básicas que podem ser encontradas ou adquiridas prontas) e blocos ou itens que podem ser usados indefinidamente.

No caso dos recursos exclusivos para crafting, como madeira, pedra ou ferro, a coleta é simplificada para favorecer a dinâmica do jogo.

Por exemplo: Ao coletar madeira, você não precisa contabilizar cada unidade individualmente, como acontece no jogo original. Em vez disso, o recurso “madeira” é registrado como um item genérico no inventário.

Com essa abordagem, o sistema elimina a necessidade de armazenar grandes quantidades (como as 300 madeiras necessárias para uma construção no jogo original). Basta possuir o recurso “madeira” no inventário para utilizá-lo em qualquer crafting relacionado a madeira.

Essa regra aplica-se a todos os materiais usados em crafting. Por exemplo:

Pedra: Se for coletada, permite criar qualquer item que demande pedra, como fornalhas ou ferramentas.

Ferro: Uma vez obtido, pode ser usado para criar armaduras ou itens avançados sem preocupação com unidades específicas.

Cada recurso pode ocupar um espaço comum, incomum ou raro no inventário e é tratado como um elemento genérico para facilitar a mecânica. Assim, o foco do jogador é mantido no aspecto estratégico e narrativo.

Você pode utilizar cada recurso coletado apenas uma vez em um crafting ou construção. No entanto, há casos e determinadas criações ou edificações exigem múltiplos recursos. Nesse caso, é permitido coletar mais de uma unidade do mesmo recurso, mas cada unidade ocupará um slot separado no inventário, mesmo que seja do mesmo tipo de recurso já armazenado.

ITENS, BLOCOS E OUTROS

Alguns recursos não apenas possuem uma dificuldade maior para serem obtidos, como também exigem ferramentas específicas para sua coleta e só são encontrados em locais específicos. Certos materiais só podem ser coletados se o jogador tiver a ferramenta adequada.

Por exemplo: Para minerar ferro, é necessário o uso de uma picareta de pedra ou superior. Para minerar diamante, é obrigatório o uso de uma picareta de ferro ou superior.

Os recursos são classificados seguindo a lógica dos itens consumíveis do 3DeT Victory:

Comuns: Recursos fáceis de encontrar e coletar, como madeira, pedra ou carvão. Para conseguir recursos comuns, você faz um teste Meta 9 (sobrevivência).

Incomuns: Recursos que exigem ferramentas específicas e têm uma taxa de aparecimento menor, como ferro ou ouro. Para conseguir recursos incomuns, você faz um teste Meta 12 (sobrevivência).

Raros: Recursos altamente difíceis de encontrar, geralmente localizados em ambientes perigosos ou que requerem ferramentas avançadas, como diamantes, netherite ou materiais exclusivos de dimensões específicas.

Para conseguir recursos raros, você faz um teste Meta 15 (sobrevivência).

Além de ferramentas e dificuldade, a localização desempenha um papel crucial na obtenção de materiais, exemplo:

Subterrâneo: Minérios como ferro, carvão e diamante só podem ser encontrados em cavernas, minas ou camadas profundas do mundo.

Nether: Recursos como lágrimas de Ghast e blocos de quartzo são exclusivos do Nether, exigindo que os jogadores tenham acesso a essa dimensão perigosa.

The End: Itens raros como a fruta coro são exclusivos do The End.

Cada item terá uma ficha detalhada, facilitando a consulta dos jogadores. Essas fichas conterão:

Descrição: Uma descrição junto com a função e efeitos do item.

Receita: Lista de recursos para a criação do item.

Inventário: O quanto de espaço ocupa o item no inventário.

Ferramenta para a coleta: Qual a ferramenta pode coletar aquele bloco.

Durabilidade do item: Quantas vezes pode usar aquele item até ele se tornar inutilizável.

REGRAS DE MINERAÇÃO

A mineração é a essência do jogo, e nesta adaptação, ela mantém seu papel central. O sistema de mineração segue uma lógica de progressão de camadas, simulando a mecânica original: quanto mais fundo o jogador explorar, maiores as chances de encontrar recursos raros. Além disso, ferramentas específicas são necessárias para coletar certos materiais, como a picareta de ferro para extrair diamantes. Regras básicas de mineração:

- O jogador deve informar ao mestre que deseja minerar, iniciando uma série de testes que representam sua exploração.
- A mineração é dividida em seis camadas, cada uma com diferentes níveis de dificuldade e recursos disponíveis.
- O avanço para camadas mais profundas aumenta a chance de encontrar materiais raros, mas também torna os testes mais desafiadores.

CAMADAS: Regras das Seis Camadas

- Cada minério possui uma especificação indicando a partir de qual camada ele aparece. Eles seguem a mesma lógica que outros itens, mas devem ser coletados com ferramentas específicas.

- Falha Crítica: Se o jogador obtiver uma falha crítica durante a mineração, ele pode encontrar monstros, à escolha do mestre.
- Em caso de falha, o jogador pode enfrentar um obstáculo inesperado.
- Minerar pode consumir até um terço do dia.
- Para descer uma camada o jogador deve passar em uma meta 6 e vai aumentando em 3 até chegar em 18.

Os materiais coletados, sejam blocos ou itens, são tratados como consumíveis. Assim, o gerenciamento do inventário se torna essencial para garantir que o jogador tenha espaço suficiente para armazenar os recursos obtidos.

É altamente sugerido que os jogadores tenham a vantagem "Inventário". Sem ela, administrar os recursos e itens necessários para o progresso na mineração será quase inviável, por só conseguir carregar 2 recursos comuns.

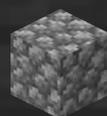
O mestre tem total liberdade para criar dungeons ou cavernas onde os jogadores possam encontrar cada um dos itens, eliminando a necessidade de realizar esse teste de mineração.

BLOCOS



MADEIRA: Um tronco ou caule é um bloco natural encontrado em árvores ou fungos enormes, usado principalmente como um bloco de construção e para criar tábuas, um ingrediente versátil de fabricação.

Local: Florestas (obviamente).
Dificuldade: Comum.
Ferramentas para coletar: Nenhuma é necessária.



PEDRA: Pedregulho é um bloco comum, obtido da mineração de pedra. Sua textura se assemelha a um bloco de pedra com uma superfície amplamente rachada.

Local: Subterrâneo (a partir da camada 1).
Dificuldade: Comum.
Ferramentas para coletar: Picareta de madeira ou superior.



CARVÃO: Minério de carvão é um bloco mineral que solta carvão quando minerado.

Local: Subsolo (a partir da camada 2).
Dificuldade: Comum.
Ferramentas para coletar: Picareta de madeira ou superior.



FERRO: Minério de ferro é um minério achado no subsolo. Que ao ser fundido na fornalha ele se torna uma barra de ferro, nas quais podem ser usadas para fazer ferramentas e armaduras.

Local: Subterrâneo (a partir da camada 3).

Dificuldade: Incomum.

Ferramentas para coletar: Picareta de pedra ou superior.

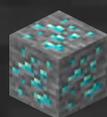


OURO: Minério de ouro é um bloco mineral encontrado no subsolo.

Local: Subterrâneo (a partir da camada 4).

Dificuldade: Incomum.

Ferramentas para coletar: Picareta de pedra ou superior.

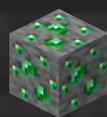


DIAMANTE: O minério de diamante é um minério raro que é gerado no subsolo, e essa é a única fonte confiável de conseguir diamantes.

Local: Subterrâneo (a partir da camada 5).

Dificuldade: Raro.

Ferramentas para coletar: Picareta de ferro ou superior.

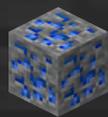


ESMERALDA: Minério de esmeralda é o minério mais raro no jogo. Ele solta esmeraldas quando minerado, ou solta o próprio bloco de minério se minerado com uma picareta com o encantamento toque suave.

Local: Subterrâneo (a partir da camada 6).

Dificuldade: Raro.

Ferramentas para coletar: Picareta de ferro ou superior.

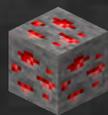


LAPIS LAZÚLI: Minério de lápis lazúli é um bloco que é um minério no qual lápis-lazúli é obtido ao extraí-lo.

Local: Subterrâneo (a partir da camada 5).

Dificuldade: Incomum.

Ferramentas para coletar: Picareta de madeira ou superior.



REDSTONE: Minério de redstone é o bloco de minério de onde a redstone é obtida.

Local: Subterrâneo.

Dificuldade: Incomum (a partir da camada 5).

Ferramentas para coletar: Picareta de ferro ou superior.



AREIA: Areia é um bloco afetado pela gravidade e encontrado abundantemente em desertos e praias.

Local: Desertos, subaquático e praias.

Dificuldade: Comum.

Ferramentas para coletar: Nenhuma é necessária.

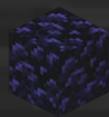


DETRITOS ANCESTRAIS: Os detritos ancestrais são minérios raros e as principais fontes de netherita, e são as únicas fontes de fragmentos de netherita, após a fundição.

Local: Subterrâneo do Nether.

Dificuldade: Raro.

Ferramentas para coletar: Picareta de diamante ou superior.



OBSIDIANA: Uma obsidiana é um bloco encontrado naturalmente em todas as dimensões e criado quando a água flui sobre uma fonte de lava. Ela possui uma dureza alta e resistência a explosões, sendo imune a explosões normais.

Local: Subterrâneo e lagos de lava.

Dificuldade: Incomum.

Ferramentas para coletar: Picareta de diamante ou superior.



NÚCLEO PESADO: Um núcleo pesado é um bloco encontrado nas câmaras do desafio que pode ser combinado com varas de vórtice para fabricar uma clava.

Local: Câmaras do Desafio.

Dificuldade: Incomum.

Ferramentas para coletar: Picareta de madeira ou superior.

BLOCOS CRAFTÁVEIS



BANCADA DE TRABALHO: A bancada de trabalho ou mesa de trabalho (em inglês, Crafting Table) é um bloco no Minecraft que permite ao jogador fabricar uma variedade de blocos e itens. Com ela, é possível fazer todas as receitas de fabricação do jogo.

Receita: Madeira.

Inventário: Comum.

Ferramentas para coletar: Nenhuma é necessária.



FORNALHA: Uma fornalha é um bloco usado para fundir blocos e itens, convertendo-os em outros blocos ou itens. Permite cozinhar qualquer comida e transformar minérios brutos em minérios polidos.

Receita: 2x Pedregulho.

Inventário: Comum.

Ferramentas para coletar: Picareta de madeira ou superior.



BÁU: Um baú é um bloco usado para armazenar itens. Armazena igual a um Inventário III.

Receita: 2x Madeira.

Inventário: Comum.

Ferramentas para coletar: Nenhuma é necessária.



MESA DE ENCANTAMENTOS: é um bloco que permite aos jogadores gastar seus níveis de experiência e lápis-lazúli para encantar. Gastando 2XP e lápis-lazúli a mesa pode conceder vantagens de 1PT em ferramentas, armas, armaduras e livros (somente para itens do minecraft).

Receita: Livro, Diamante e Obsidiana.

Inventário: Incomum.

Ferramentas para coletar: Picareta de madeira ou superior.



BIGORNA: Uma bigorna é um bloco utilitário afetado pela gravidade usado para renomear itens e combinar encantamentos e consertar itens sem perder os encantamentos. Você pode recuperar a durabilidade inicial de um item usando materiais da receita do item.

Receita: 3x Ferro.

Inventário: Incomum.

Ferramentas para coletar: Picareta de madeira ou superior.



SUPORTE DE POÇÕES: ou Fermentador é um bloco usado para fermentar poções usando garrafas e ingredientes adequados. Ele também serve como o local de trabalho para clérigos.

Receita: Vara de blaze e Pedregulho.

Inventário: Comum.

Ferramentas para coletar: Picareta de madeira ou superior.



CAMA: Uma cama é um bloco que permite que um jogador para dormir e redefine o seu ponto de geração dentro de alguns blocos da cama. Quando morto, você retorna para a sua cama perdendo todos os seus itens, XP e retornando os pontos iniciais da sua ficha.

Receita: Madeira e Lã.

Inventário: Comum.

Ferramentas para coletar: Nenhuma é necessária.



MAGNETITA: A Magnetita ou Magnetite é um bloco que pode ser usado para mudar as bússolas para que apontem em sua direção. A magnetita pode ser usada em todas as três dimensões.

Receita: Pedra x3 e Ferro.

Inventário: Comum.

Ferramentas para coletar: Picoaneta de madeira ou superior.

criação de blocos, itens e mods

Portas, cercados, alçapões, portões e outros blocos do tipo, podem ser construídos usando madeira e outros blocos. O mestre fala quais materiais são necessários e os jogadores constroem de acordo, isso permite que os jogadores possam construir coisas

além das que temos no jogo do Minecraft, até mesmo criações complexas como móveis, tudo definido pelo mestre.

Essa regra é especialmente válida para a criação de itens (ferramentas), pois permite que o jogador explore ideias criativas, como desenvolver katanas, pistolas ou até mesmo um machado picaneta. Porém, o mestre pode requisitar mais recursos para a criação do item, ou reduzir consideravelmente a sua durabilidade.



ESPADAS

 **ESPADA DE MADEIRA:** é uma arma de início de jogo que causa mais dano do que um soco com a mão e é a mais espada mais básica. A espada de madeira concede +1 no ataque (equivalente a um artefato encantado 10xp).

Receita: Madeira.
Inventário: Comum.
Durabilidade: 1D+2.

 **ESPADA DE PEDRA:** é uma arma de início de jogo que pode ser fabricada a partir de pedregulho, pedra-negra ou pedregulho de ardósia. A espada de pedra concede +2 no ataque (equivalente a um artefato encantado 30xp).

Receita: Madeira e Pedregulho.
Inventário: Comum.
Durabilidade: 1D+2.

 **ESPADA DE FERRO:** é uma arma de meio de jogo que dá mais dano que a espada de pedra. Ela pode ser fundida em uma única pepita de ferro. A espada de ferro concede +3 no ataque (equivalente a um artefato encantado 50xp).

Receita: Madeira e Ferro.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 1D+H.

 **ESPADA DE OURO:** é uma arma fraca com menos durabilidade e é frequentemente usada pelos piglins e piglins-zumbi, e encontrado nos baús de saque do Nether. A espada de ouro concede +1 no ataque (equivalente a um artefato encantado 10xp).

Receita: Madeira e Ouro.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 1D.

 **ESPADA DE DIAMANTE:** é a quarta melhoria de uma espada. Ela pode ser melhorada para uma espada de netherita usando a mesa de ferraria. A espada de Diamante concede +4 no ataque (equivalente a um artefato encantado 70xp).

Receita: Madeira e Diamante.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 2D+H.

 **ESPADA DE NETHERITA:** é uma arma obtida ao melhorar uma espada de diamante para netherita. É o último nível de melhoria de uma espada e dá o maior dano entre os demais. A espada de netherita concede +5 no ataque (equivalente a um artefato encantado 90xp).

Receita: Melhoria de netherita, Espada de diamante e Barra de netherita.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 3D+H.

MACHADO

 **MACHADO DE MADEIRA:** é o nível mais baixo de machado. Ele pode ser usado para derrubar árvores rapidamente, mas também serve como uma arma corpo a corpo. O machado de madeira concede +1 no teste de coleta de madeiras.

Receita: Madeira.
Inventário: Comum.
Durabilidade: 1D+2.

 **MACHADO DE PEDRA:** é o segundo nível de machado que um jogador pode obter. O machado de pedra concede +1 no teste de coleta de madeiras. Machado de pedra concede +1 no ataque (equivalente a um artefato encantado 10xp).

Receita: Madeira e Pedregulho.
Inventário: Comum.
Durabilidade: 1D+2.

 **MACHADO DE FERRO:** é o terceiro nível de machado que um jogador pode obter. O machado de ferro concede +2 no teste de coleta de madeiras. Machado de pedra concede +2 no ataque (equivalente a um artefato encantado 30xp).

Receita: Madeira e Ferro.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 1D+H.

 **MACHADO DE OURO:** é o quarto nível de machado que um jogador pode obter. O machado de ouro concede +2 no teste de coleta de madeiras. Machado de pedra concede +1 no ataque (equivalente a um artefato encantado 10xp).

Receita: Madeira e Ouro.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 1D.

 **MACHADO DE DIAMANTE:** é o quinto nível de machado que um jogador pode obter. O machado de diamante concede +3 no teste de coleta de madeiras. Machado de pedra concede +3 no ataque (equivalente a um artefato encantado 50xp).

Receita: Madeira e Diamante.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 2D+H.

 **MACHADO DE NETHERITE:** é o sexto nível de machado que um jogador pode obter. O machado de netherita concede +3 no teste de coleta de madeiras. Machado de pedra concede +4 no ataque (equivalente a um artefato encantado 70xp).

Receita: Melhoria de netherita, Machado de diamante e Barra de netherita
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 3D+H.

PICARETA

 **PICARETA DE MADEIRA:** ou superior é necessária para extrair diversos blocos gerados naturalmente, como pedra.

Receita: Madeira.
Inventário: Comum.
Durabilidade: 1D+2.

 **PICARETA DE PEDRA:** possui um nível de mineração fica entre a picareta de madeira e a picareta de ferro.

Receita: Madeira e Pedregulho.
Inventário: Comum.
Durabilidade: 1D+2.

 **PICARETA DE FERRO:** pode extrair a maioria dos minérios no jogo, incluindo o minério de diamante. A picareta de ferro concede +1 no ataque (equivalente a um artefato encantado 10xp).

Receita: Madeira e Ferro.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 1D+H.

 **PICARETA DE OURO:** possui um mesmo nível de mineração de uma picareta de madeira. Além disso, ela é a picareta com a menor durabilidade de todas. A picareta de ouro concede +2 em teste de mineração.

Receita: Madeira e Ouro.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 1D.

 **PICARETA DE DIAMANTE:** possui um nível de mineração sendo mais forte do que uma picareta de ferro, porém mais fraca do que uma picareta de netherita. A picareta de ferro concede +2 no ataque (equivalente a um artefato encantado 30xp).

Receita: Madeira e Diamante.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 2D+H.

 **PICARETA NETHERITE:** ou picareta de netherite possui um nível de mineração maior e além de ter a durabilidade mais alta de todas as picaretas. A picareta de ferro concede +3 no ataque (equivalente a um artefato encantado 50xp).

Receita: Melhoria de netherita, Picareta de diamante e Barra de netherita.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 3D+H.

ARMADURA



ARMADURA DE COURO: concede +1 na defesa (equivalente a um artefato encantado 10xp).

Receita: 2x Couro.
Inventário: Comum.
Durabilidade: 1D+2.



ARMADURA DE MALHA: concede +2 na defesa (equivalente a um artefato encantado 30xp).

Local: Em locais abandonados, saques de inimigos ou baús de tesouros.
Inventário: Comum.
Durabilidade: 1D+2.



ARMADURA DE FERRO: concede +3 na defesa (equivalente a um artefato encantado 50xp).

Receita: 2x Ferro.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 1D+H.



ARMADURA DE OURO: concede +2 na Defesa (equivalente a um artefato encantado 30xp).

Receita: 2x Ouro.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 1D.



ARMADURA DE DIAMANTE: concede +4 na Defesa (equivalente a um artefato encantado 70xp).

Receita: 2x Diamante.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 2D+H.



ARMADURA DE NETHERITA: concede +5 na defesa (equivalente a um artefato encantado 90xp).

Receita: Melhoria de netherita, Armadura de diamante e Barra de netherita.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 3D+H.

MAIS ITENS E FERRAMENTAS



ARCO: é uma arma de longo alcance que dispara flechas. O arco concede a vantagem Alcance I, +2 no ataque (equivalente a um artefato encantado 30xp) e a desvantagem Munição toda vez que usá-los.

Receita: Madeira e Linha.

Inventário: Comum.

Durabilidade: 1D+H.



BESTA: é uma arma variada que usa flechas ou fogos de artifício como munição. A besta concede a vantagem Alcance II, +3 em Ataque (equivalente a um artefato encantado 50xp) e a desvantagem Munição na sua utilização.

Receita: Madeira, Linha e Ferro.

Inventário: Comum.

Durabilidade: 1D+H.



TRIDENTE: é uma arma utilizável tanto para ataques corpo a corpo quanto como um projétil arremessável que não é desacelerado por água. O tridente concede a vantagem Alcance I, +3 no ataque (equivalente a um artefato encantado 50xp) e as desvantagens Utensílio e Munição.

Local: Só possível de conseguir em certas situações.

Inventário: Incomum.

Durabilidade: 2D+H.



CLAVA: ou maça é uma arma corpo a corpo que causa mais dano conforme a altura da queda do jogador. Dano de queda é anulado quando acerta um alvo. A clava concede +3 no ataque (equivalente a um artefato encantado 50xp) e +2 para cada categoria de distância na queda.

Receita: Núcleo pesado e Vara de vórtice.

Inventário: Incomum.

Durabilidade: 2D+H.



CASCO DE TARTARUGA: ou carapaça de tartaruga é um tipo especial de capacete. O casco de tartaruga concede +1 no ataque (equivalente a um artefato encantado 10xp) e +3 em teste de privação respiração. Não pode ser usado com outra armadura.

Receita: Escama de tartaruga.

Inventário: Incomum.

Durabilidade: 2D+H.



BALDES: são ferramentas usadas para carregar água, lava, leite, neve fofa, peixe (bacalhau, baiacu, salmão, peixe tropical) e axolote.

Receita: Ferro.
Inventário: Comum.



BARCO: é uma entidade de veículo e dirigível usado principalmente para o transporte rápido de jogadores e criaturas passageiras sobre corpos d'água.

Receita: Madeira.
Inventário: Comum.
Ferramentas para coletar: Nenhuma específica.



CARRINHO DE MINA: carrinho de mina ou vagoneta (em inglês, Minecart) é um veículo no Minecraft semelhante a um trem e que anda sob trilhos.

Receita: Ferro.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: Ficareta de madeira ou superior.



FOGOS DE ARTIFÍCIOS: são itens e entidades usados para criar explosões decorativas e para impulsionar os élitros.

Receita: Pólvora e Papel.
Inventário: Comum.
Quantidade: 10+H.



ISQUEIRO: Pederneira ou sílex e aço é uma ferramenta usada para fazer fogo.

Receita: Ferro e Sílex.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 20+H.



VARRA DE PESCA: vara de pescar ou cana de pesca é uma ferramenta que lança uma isca para pescar peixes na água ou puxar criaturas, itens ou entidades em direção ao jogador que a usa.

Receita: Madeira e Linha.
Inventário: Comum.
Durabilidade: 20+H.



BÚSSOLA: é um item usado para apontar para a geração do mundo ou para uma magnetita.

Receita: Ferro e Redstone.
Inventário: Comum.



Élitros (em inglês, Elytra) são asas raras encontradas apenas em barcos do End de ilhas externas do End. Élitros permitem os usuários planarem enquanto pulam no ar. Você não recebe dano de queda e pode planar com ele concedendo Aceleração.

Local: Barcos do End.
Inventário: Incomum.
Durabilidade: 20+H.

COMIDAS



MAÇÃ: são alimentos que podem ser consumidos pelo jogador. A maçã cura 5PV.

Inventário: Comum.

Como conseguir: Em arvores do Overworld.



BETERRABAS: são semelhantes às cenouras e batatas. Elas funcionam como trigo: deixam cair tanto um item alimentares e sementes que podem ser então replantadas em terra arada. A beterraba cura 5PV.

Inventário: Comum.

Como conseguir: Colhendo em plantações ou teste meta 12 de sobrevivência.



PÃO: é um item de comida que pode ser comido pelo jogador. O pão cura 5PV.

Receita: Trigo.

Inventário: Comum.

Como conseguir: Em vilas ou fazendo com trigo.



CENOURA: é um item de alimento que pode ser comido pelo jogador. A cenoura cura 5PV.

Inventário: Comum.

Como conseguir: Em vilas ou em planícies.



FATIA DE MELACIA: é um item de comida que pode ser comido pelo jogador. A fatia de melancia cura 5PV.

Inventário: Comum.

Como conseguir: Em biomas de selva ou em vilas de savana.



CARNES CRUAS: curam 5PV. Assim que comer uma carne crua, você rola 1D se cair 1, você perde 2PM em 2 turnos, ou 4PM fora de batalha.

Inventário: Comum.

Como conseguir: Matando qualquer animal, ele vai derrubar a sua carne.



BATATA: é um item de alimento obtido de culturas de batata que pode ser usado para plantá-las, consumido cru ou assada. A batata permite um novo teste de Resistência para curar efeitos negativos, como a vantagem Cura.

Inventário: Incomum.

Como conseguir: Vendidas por vilagers ou derrubadas por zumbis.



BATATA VENENOSA: é um tipo de batata que pode envenenar o jogador. A batata envenenada recupera 5PM e roda 1D, se falhar (tirar 1D), sofre 2 de dano por turno em 2 turnos.

Inventário: Incomum.

Como conseguir: Vendidas por vilagers ou derrubadas por zumbis.



BATATA ASSADA: é um item de alimento que pode ser consumido pelo jogador. A batata assada recupera 10PM.

Inventário: Raro.

Como conseguir: Assando uma batata.



TORTA DE ABÓBORA: é um item que pode ser consumido pelo jogador. Torta de abóbora Cura 10 PV e recupera 1FA.

Receita: Abóbora, açúcar e ovo.

Inventário: Raro.



BOLO: tem vários pedaços. Um personagem pode gastar uma ação para comer um pedaço de bolo que cura 5 PV. O bolo termina quando comer todos os pedaços.

Receita: 2x Trigo, Açúcar e Leite.

Inventário: Raro.

Durabilidade: 1D+1.



FRANGO ASSADO: ou Frango cozinhado é um tipo de comida renovável que se obtém ao cozinhar frango cru. Frango assado cura 10 PV e concede Banho no próximo teste de Defesa que fizer.

Inventário: Incomum.

Como conseguir: Assando frango.



ENSOPADO DE BETERRABA: ou sopa de beterraba é um item de alimento líquido. A sopa de beterraba cura 10 PV e 5 PM de quem comer.

Receita: Madeira e 3x Beterraba.

Inventário: Raro.



CARNE DE CARNEIRO ASSADO: carne de carneiro assada ou carne de carneiro cozida é um item de alimento obtido ao assar carneiro cru. Carneiro assado Cura 10 PV e concede Banho no próximo teste de Resistência física.

Inventário: Incomum.

Como conseguir: Assando carneiro.



COSTELA DE PORCO ASSADO: ou Costeleta de porco cozinhada é um item de alimento que pode ser consumido pelo jogador. Costeleta de porco Cura 15 PV.

Inventário: Incomum.

Como conseguir: Assando uma costela de porco.



COELHO ASSADO: é um item de comida feito a partir do assamento de coelho cru em uma fôrnalha. Coelho Assado Cura 10 PV e concede Banho no próximo teste de Habilidade.

Inventário: Incomum.

Como conseguir: Assando um coelho.



BISCOITO: ou bolacha é um item comestível que pode ser obtido em grandes quantidades, mas não restaura muita fome ou saturação. Você recupera 3PV e 3PM.

Receita: Trigo e Sementes de cacau.

Inventário: Incomum.



ENSOPADO DE COGUMELO: estufado de cogumelos ou guisado de cogumelos é um item de alimento. Ensopado de cogumelos curam 10PV.

Receita: Madeira e 2x cogumelos.

Inventário: Incomum.



ENSOPADO DE COELHOS: estufado de coelho ou guisado de coelho é um item de alimento que pode ser consumido pelo jogador. Ensopado de coelho recupera toda a vida e você recebe um Banho nos próximos dois testes de Habilidade que fizer até o fim da cena.

Receita: Madeira, Carne de coelho assado, Cogumelo, cenoura e pão.

Inventário: Raro.



BIFE: ou bife cozinhado é um item comestível obtido de vacas ou ao cozinhar bife cru. Filé Cura 10PV e concede Banho no próximo teste de Poder.

Inventário: Incomum.

Como conseguir: Assando bife.



MAÇÃ DOURADA: O personagem recebe a vantagem Renegeração II e +Resistência (Fogo), gasta 1 PM em Defesa Especial (Acumulativo com outros efeitos, mas ainda tem que gastar no mínimo 1 PM), recebe +2 em testes de Defesa até o fim da cena.

Receita: 3x ouro e maçã

Inventário: Raro.



POÇÕES: são substâncias engarrafadas projetadas para causar efeitos. Elas são criadas pela fermentação e, quando bebidas, concedem um efeito ao jogador por um certo período de tempo. Para o fazer uma poção o jogador tem que ter acesso a um Suporte de poções e seguir as receitas que o mestre requisitar. Toda poção concede o uso de uma vantagem durante 106 turnos ou uma cena fora de combate.

Receita: Receita é criada pelo mestre.

Inventário: Incomum.



BESTIÁRIO

Monstros são os conflitos principais em qualquer RPG, jogo ou até mesmo em filmes, animações e livros. Eles definem ou impedem objetivos, tornando-se fundamentais para a criação de um cenário.

Overworld, Nether ou The End são repletos de criaturas capazes de moldar a forma como você joga. Nem todas são hostis; algumas podem ser neutras ou até benévolas.

Para essa adaptação, foquei apenas em monstros hostis, pois eles têm um impacto maior no desenvolvimento do jogo. No entanto, caso queira adaptar animais, você pode utilizar o livro básico do 3DeT Victory, que não só explica a criação de fichas como também contém fichas prontas e exemplos para 3DeT Victory.

Esses mobs já existem no mundo de Minecraft, mas podem ser usados em outros universos, e o contrário

também se aplica. Se há monstros de outros RPGs que você gosta, nada impede de utilizá-los aqui.

Alguns elementos do Minecraft, como monstros com itens ou variações de monstros, podem ser modificados e aplicados conforme o mestre desejar. Por exemplo, um zumbi pode ser criado com armadura e espada de diamante. O mesmo vale para os drops: o mestre pode se basear nos drops originais do jogo ou inventar novos. Assim, um slime pode, por exemplo, dropar um tridente encantado de um antigo pirata morto há milhares de anos.

Variar monstros também pode ser interessante. Já imaginou um Creeper Ender? Essas mudanças são simples de aplicar e podem tornar a gameplay mais impactante e inovadora.





POD
02

HAB
01

RES
02

02
PA

05
PM

10
PV

ZUMBI

NINGEN 08PT

PERÍCIAS - Luta

VANTAGENS

Horda Zumbi. (Quando entra em combate, o Zumbi pode gastar 5PM para emitir um alerta que invoca uma Horda Zumbi em 10 rodadas.)

Arquétipo. (Morto-vivo; Imune. (Abiótico, Doenças, Resiliente), **Efeito Reverso.**)

DESVANTAGENS

Arquétipo. (Sol de Rachar.); Lento; Tapado.



POD

01

01
PA

HAB

02

10
PM

RES

02

10
PV

ZUMBI BEBÊ

CHIBI 10PT

PERÍCIAS - Luta

VANTAGENS

Horda Zumbi. (Quando entra em combate, o Zumbi pode gastar 5PM para emitir um alerta que invoca uma Horda Zumbi em 10 rodadas.)

Ágil.

Ajudante. (Montaria: Galinhas adultas, Zumbis, Aranhas e etc.)

Arquétipo. (Morto-vivo; Imune. (Abiótico, Doenças, Resiliente), Efeito Reverso.)

DESvantagens

Arquétipo. (Sol de Rachar.); Diferente; Tapado.



ZUMBI MÚMIA

NINGEN 10PT

PERÍCIAS - Luta

VANTAGENS

Horda Zumbi. (Quando entra em combate, o Zumbi pode gastar 5PM para emitir um alerta que invoca uma Horda Zumbi em 1D rodadas.)

Punição I. (O zumbi múmia ataca o alvo, ele pode causar o efeito de fome (desvantagem Restrição I). O alvo pode gastar uma ação para con-

sumir um alimento e assim se livrar da restrição.)

Invulnerável I. (Veneno.)

Arena. (Desertos.)

Arquétipo. (Morto-vivo; Imune. (Abiótico, Doenças, Resiliente), Efeito Reverso.)

DESvantagens

Arquétipo. (Sol de Rachar.); Lento; Tapado.



ZUMBI BEBÊ

CHIBI 13PT

PERÍCIAS - Luta

VANTAGENS

Horda Zumbi. (Quando entra em combate, o Zumbi pode gastar 5PM para emitir um alerta que invoca uma Horda Zumbi em 10 rodadas.)

Ágil.

Ajudante. (Montaria: Galinhas adultas, Zumbis, Aranhas e etc.)

Punição I. (O zumbi múmia ataca o alvo, ele pode causar o efeito de fome (desvantagem Restrição I). O alvo pode gastar uma ação para consumir um alimento e assim se livrar da restrição.)

Arquétipo. (Morto-vivo; Imune. (Abiótico, Doenças, Resiliente), **Efeito Reverso.**)

DESvantagens

Arquétipo. (Sol de Rachar.); **Diferente;** **Tapado.**



ZUMBI MÚMIA

NINGEN 10PT

PERÍCIAS - Luta

VANTAGENS

Horda Zumbi. (Quando entra em combate, o Zumbi pode gastar 5PM para emitir um alerta que invoca uma Horda Zumbi em 1D rodadas.)

Alcance I. (Ataque com o Tridente.)

Imune. (Anfíbio,)

Arena. (Água.)

Arquétipo. (Morto-vivo; **Imune.** (Abiótico, Doenças, Resiliente), **Efeito Reverso.**)

DESVANTAGENS

Arquétipo. (50% de rachar.); **Lento;** **Tapado;** **Munição.** (Lançando o tridente.)



POD 01	HAB 02	RES 02
01 PA	10 PM	10 PV

ZUMBI BEBÊ

CHIBI 13PT

PERÍCIAS - Luta

VANTAGENS

Horda Zumbi. (Quando entra em combate, o Zumbi pode gastar 5PM para emitir um alerta que invoca uma Horda Zumbi em 1D rodadas.)

Ágil.

Ajudante. (Montaria: Galinhas adultas, Zumbis, Aranhas e etc.)

Alcance I. (Ataque com o Tridente.)

Imune. (Anfíbio.)

Arena. (Água.)

Arquétipo. (Morto-vivo; **Imune.** (Abiótico, Doenças, Resiliente), **Efeito Reverso.**)

DESvantagens

Arquétipo. (Sol de Rachar.); **Diferente;** **Tapado;** **Munição.** (Lançando o tridente.)



POD
03

HAB
01

RES
02

03
PA

00
PM

30
PV

HORDA ZUMBI

SUGOI 11PT

PERÍCIAS - Luta

VANTAGENS

Horda. (Representando uma quantidade infundável de inimigos atacando por todos os lados, hordas sempre têm 0PM e não podem fazer movimentos, pois vêm de todos os lugares. Uma horda ataca todos os inimigos presentes ao mesmo tempo (ataca uma vez por rodada, e esse ataque vale para todos os oponentes). Além

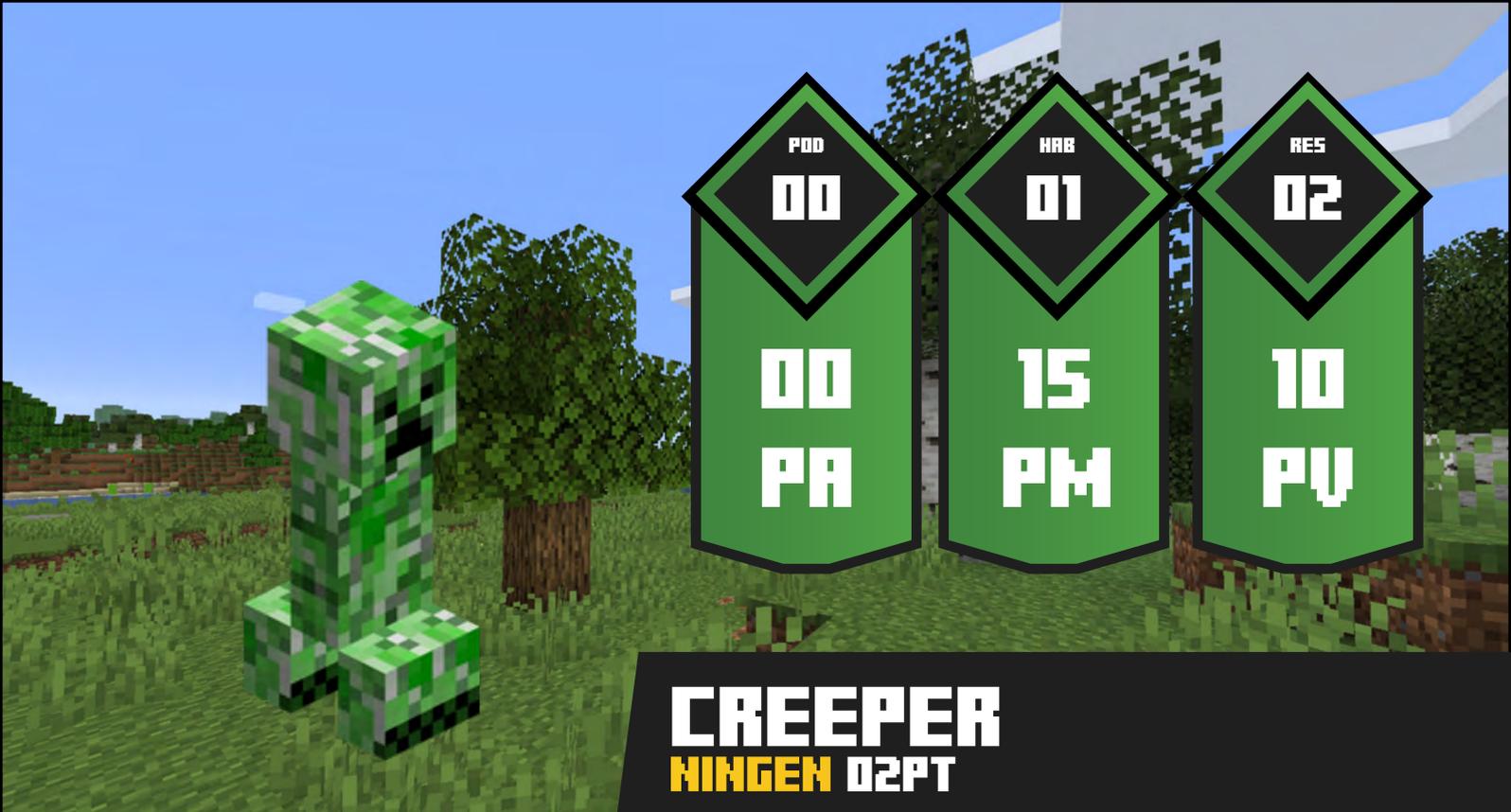
disso, Ataque Especial (Área) contra uma horda tem Banho.)

+Vida II.

Arquétipo. (Morto-vivo; Imune. (Abiótico, Doenças, Resiliente), Efeito Reverso.)

DESvantagens

Arquétipo. (Sol de Rachar.); Lento; Tapado.



CREEPER
NINGEN 02PT

PERÍCIAS -

VANTAGENS

Explosivo. (0 Creeper explode, Causa dano igual a 30 + seus PMs restantes em todos que estejam Perto. O alvo pode se proteger da explosão com um teste de defesa.)

+Mana.

DESvantagens

Monstruoso; Diferente; Maldição II. (Só pode fazer ataques contra alvos Perto e com seu ataque explosivo, quando faz um ataque, os PVs vão a 0 e ele é morto.); **Transtorno.**

(Medo incontrolável de gatos e jaguatiricas.)





POD
02

HAB
03

RES
02

02
PA

15
PM

10
PV

EQUELETO

NINGEN 10PT

PERÍCIAS - Ranged (Especialização).

VANTAGENS

Ajudante. (Montaria: Ananha ou Cavalo Esqueleto.)

Alcance I. (Ataque com Arco.)

Arquétipo. (Morto-vivo; Imune. (Abiótico, Doenças, Resiliente), Efeito Reverso.)

DESvantagens

Arquétipo. (Sol de Rachar.); Munição;
Fúria. (O esqueleto ataca até a morte
qualquer um que cause dano a ele.)



ERRANTE
NINGEN 11PT

PERÍCIAS - Ranged (Especialização).

VANTAGENS

Punição I. (flecha de lentidão (Desvantagem Lento).)

Alcance I. (Ataque com arco.)

Arquétipo. (Morto-vivo; Imune. (Abiótico, Doenças, Resiliente), Efeito Reverso.)

Arena. (Ambientes gélidos.)

DESvantagens

Arquétipo. (Sol de rachar.); **Munição;**
Fúria. (O esqueleto ataca até a morte qualquer um que cause dano a ele.)



PANTANOSO

NINGEN 11PT

PERÍCIAS - Ranged (Especialização).

VANTAGENS

Desgaste. (Flechas Venenosas.)

Alcance I. (O esqueleto ataca o alvo a distância Longe com arco e flechas.)

Arquétipo. (Morto-vivo; Imune. (Abiótico, Doenças, Resiliente), Efeito Reverso.)

Arena. (Ambientes gélidos.)

DESVANTAGENS

Arquétipo. (Sol de Rachar.); **Munição;**
Fúria. (O esqueleto ataca até a morte qualquer um que cause dano a ele.)



ESQUELETO WITHER

NINGEN 14PT

PERÍCIAS - Luta.

VANTAGENS

Desgaste. (Decomposição.)

Artefato. (Espada de Pedra – Encantado: +2 em ataque)

Arquétipo. (Morto-vivo; Imune. (Abiótico, Doenças, Resiliente), Efeito Reverso.)

Árena. (Nether.)

DESvantagens

Arquétipo. (Sol de Rachar.)



PERÍCIAS - Luta.

VANTAGENS

Invulnerável. (Projétil.)

+Vida.

Defesa Especial. (Esquiva.)

Arquétipo. (Ender: Teleporte, +Resistência (Mágico e Psíquico.))

Ataque Especial. (Titânico.)

DESVANTAGENS

Arquétipo. (Dor Aquática.); Monstruoso.



ARANHA NINGEN 08PT

PERÍCIAS - Percepção.

VANTAGENS

Escalada aracnídea. (A aranha pode andar em paredes e tetos gastando 1PM. Se descer, deve gastar mais 1PM para prender-se novamente.)

Paralisia. (A aranha arremessa uma teia em um alvo.)

Arena. (Locais escuros.)

Arquétipo (Kemono: Percepção Apurada, Ágil.)

DESvantagens

Arquétipo. (Antipático.); Monstruoso; Diferente.



POD 02	HAB 01	RES 01
02 PA	05 PM	05 PV

ARANHA DA CAVERNA

NINGEN 08PT

PERÍCIAS - Percepção.

VANTAGENS

Escalada aracnídea. (A aranha pode andar em paredes e tetos gastando 1PM. Se descer, deve gastar mais 1PM para prender-se novamente.)

Paralisa. (A aranha arremessa uma teia em um alvo.)

Arena. (Locais escuros.)

Arquétipo (Kemono: Percepção Apurada, Ágil.)

Desgaste. (A aranha envenena o alvo.)

DESvantagens

Arquétipo. (Antipático.); Monstruoso; Diferente.



PDD
02

02
PA

HAB
01

05
PM

RES
02

10
PV

SLIME

SUGOI 05PT

PERÍCIAS - ...

VANTAGENS

Mitose Slime. (Quando morre, o Slime grande é dividido em 4 Slimes médios e, por sua vez, se morto, se divide em

2 Slimes pequenos. Toda vez que ele se divide, as cópias caem uma escala menor.)

DESvantagens

Monstruoso; Diferente.



CUBO DE MAGMA

SUGOI 08PT

PERÍCIAS - ...

VANTAGENS

Mitose Slime. (Quando morre, o Slime grande é dividido em 4 Slimes médios e, por sua vez, se morto, se divide em

2 Slimes pequenos. Toda vez que ele se divide, as cópias caem uma escala menor.)

Invulnerável. (Fogo.)

DESvantagens

Monstruoso; Diferente.



POD

01

01
PA

HAB

03

25
PM

RES

02

10
PV**BRUKA**
NINGEN 15PT

PERÍCIAS - Mística

VANTAGENS

Punição II. (Fracote e Lentidão.)

Alcance I. (Arremesso de poções.)

Inresistível.

Arquétipo. (Illager; Ofício Illager, (Invocador), Invasor.)

Kit. (Alquimista; Poção de Upgrade; Poção de Dano; Caldeirão Maluco.)

Inventário II. (5 itens comuns e 2 incomuns.)

Ataque Especial. (Preciso.)

+Mana.

DESVANTAGENS

Arquétipo. (Infame.); Inculto; Antipático.



INVOCADOR NINGEN 12PT

PERÍCIAS - Mística

VANTAGENS

Ataque de Presas. (Gastando 5PM o invocador invoca várias presas que surgem do chão; **Ataque Especial.** (Penetrante e Área))

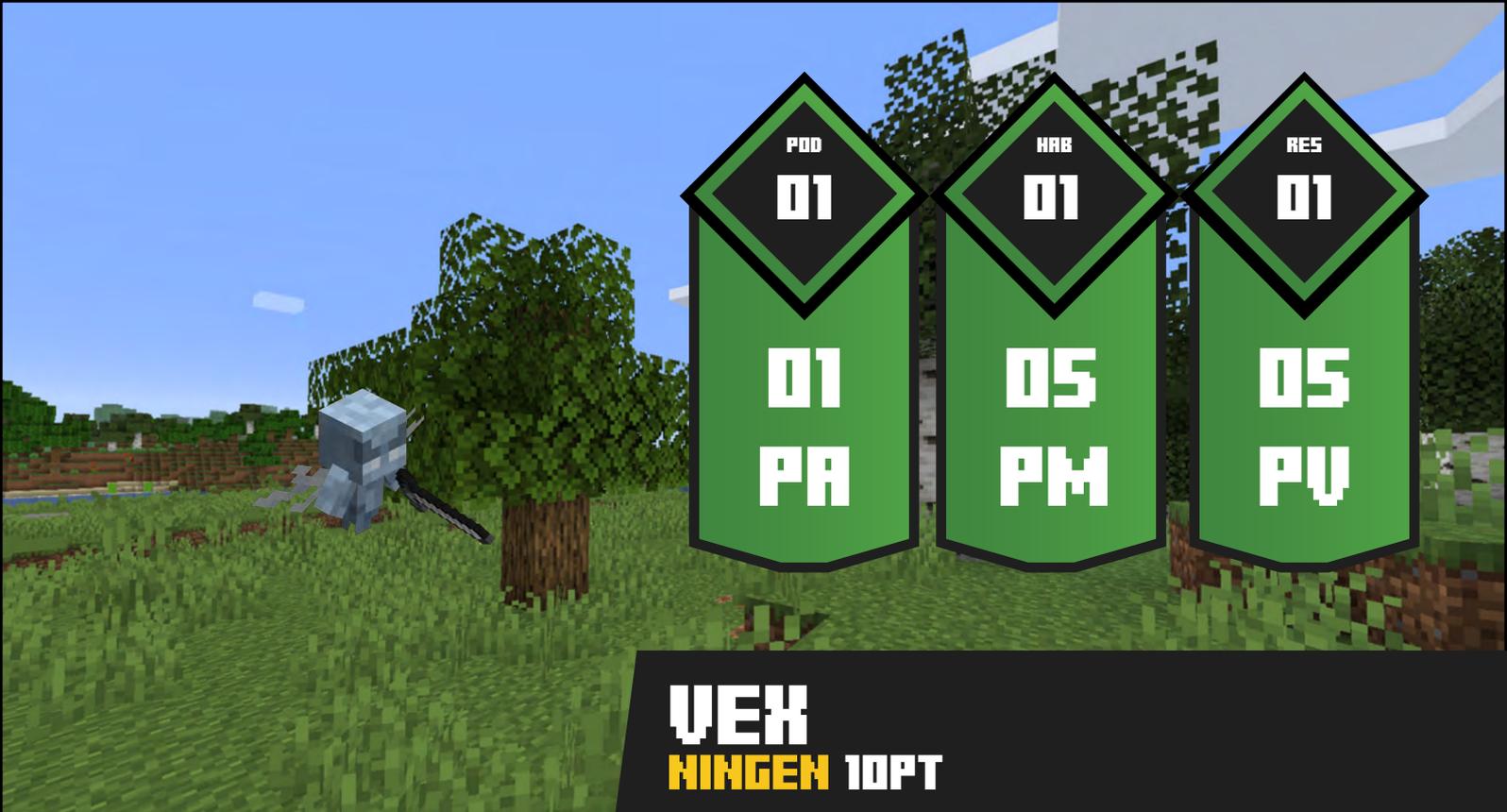
Invocar Vexes. (Gastando 3PM o invocador passa uma ação completa invocando um Vex.)

Ataque Especial. (Preciso.)

Arquétipo. (Illager; Ofício Illager, (Invocador), Invasor.)

DESVANTAGENS

Arquétipo. (Infame.); Antipático; Transtorno. (Megalomania.)



VEH
NINGEN 10PT

PERÍCIAS - Luta.

VANTAGENS

Incorpóreo.

Voo.

Artefato. (Encantado: +3 em ataque.)

DESVANTAGENS

Diferente; Monstruoso.



SAQUEADOR NINGEN 12PT

PERÍCIAS - Ranged (Especialização).

VANTAGENS

Alcance II.

Artefato. (Encantado: +3 em ataque.)

Arquétipo. (Illager: Ofício Illager.
(Saqueador), Invasor.)

DESvantagens

Arquétipo. (Infame.); Antipático;
Munição.



VINGADOR NINGEN 12PT

PERÍCIAS - Melee (Especialização).

VANTAGENS

Capitão da Patrulha. (Se alguém matar o Illager que for o capitão da patrulha, essa pessoa vai ser marcada pelos Illagers. Eles podem enviar mais Illagers para caçá-lo. O mestre adiciona 3 encontros aleatórios com patrulhas de Illagers na campanha.)

Artefato. (Encantado: +2 em ataque.)

Ataque Especial. (Potente I)

Arquétipo. (Illager: Ofício Illager, (Vingador), Invasor.)

DESVANTAGENS

Arquétipo. (Infame.); Antipático; Munição.



POD 02	HAB 02	RES 00
02 PA	10 PM	01 PV

RANGEDOR

SUGOI 03PT

PERÍCIAS - Luta.

VANTAGENS

Invulnerável. (O rangedor morre caso o jogador encontrar e quebra coração de rangedor. O jogador faz um teste de Percepção meta 12, quando o jogador faz o teste, o Rangedor ataca ele se não tiver outras pessoas olhando para ele.

O coração tem 10PV, e enquanto você destrói ele, o Rangedor avança e te ataca.)

DESVANTAGENS

Monstruoso; Diferente; Maldição II (O rangedor nunca ataca quando tem alguém olhando para ele).



DEVASTADOR

SUGOI 17PT

PERÍCIAS - ...

VANTAGENS

Chifrada. O devastador pode atacar o alvo com uma cabeçada gastando 4PM. **Ataque Especial.** (Investida e Titânico)

+Vida III.

Forte.

Ataque Especial. (Área: Solta um rugido que causa um dano em área.)

DESvantagens

Diferente; Monstruoso.



GOLEM DE FERRO

SUGOI 18PT

PERÍCIAS - Luta.

VANTAGENS

Desgaste. (O golem pode arremessar o alvo para cima.)

+Vida III.

Arquétipo. (Golem Elemental: Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), Elemento (Metal))

Metal. (FORTE, +Resistência (Pancada e Perfuração.) e vulnerável (Elétrico e Fogo.))

DESvantagens

Arquétipo. (Sem Vida.); Diferente; Monstruoso.



PDD 03	HAB 02	RES 02
03 PA	10 PM	10 PV

GUARDIÃO TM

NINGEN 13PT

PERÍCIAS - Luta.

VANTAGENS

Raio. (O guardião atira um Raio no alvo gastando 4PM. **Ataque Especial.** (Penetrante) e **Desgaste.**)

Punição. (Lento.)

Defesa Especial. (Reflexão; Espinhos.)

Imune. (Anfíbio.)

Arquétipo. (Golem Elemental; **Imune** (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), **Elemento** (Água))

Água. (Arena. (Água.), **invulnerável** (Fogo) e **Vulnerável** (Elétrico e Frio.))

DESvantagens

Arquétipo. (Sem Vida.); **Diferente;** **Monstruoso.**



PDD 04	HAB 02	RES 03
04 PA	10 PM	15 PV

GUARDIÃO-MESTRE

SUGOI 15PT

PERÍCIAS - Luta.

VANTAGENS

Raio. (O guardião atira um Raio no alvo gastando 4PM. **Ataque Especial.** (Penetrante) e **Desgaste.**)

Punição. (Lento.)

Defesa Especial. (Reflexão; Espinhos.)

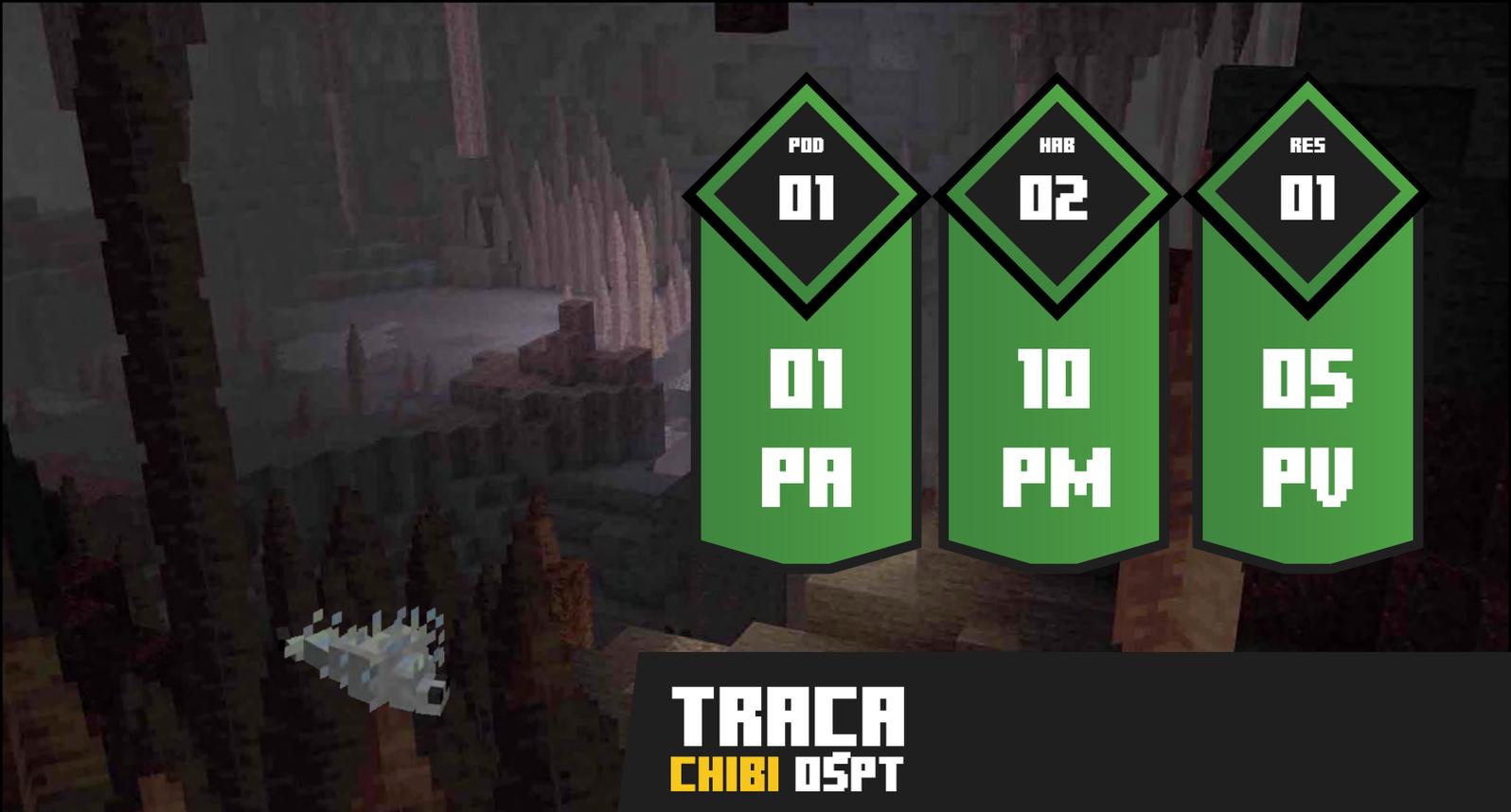
Imune. (Anfíbio.)

Arquétipo. (Golem Elemental; **Imune** (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), **Elemento** (Água))

Água. (Arena. (Água.), **invulnerável** (Fogo) e **Vulnerável** (Elétrico e Frio.))

DESvantagens

Arquétipo. (Sem Vida.); **Diferente;** **Monstruoso.**



TRACA CHIBI 05PT

PERÍCIAS - Percepção.

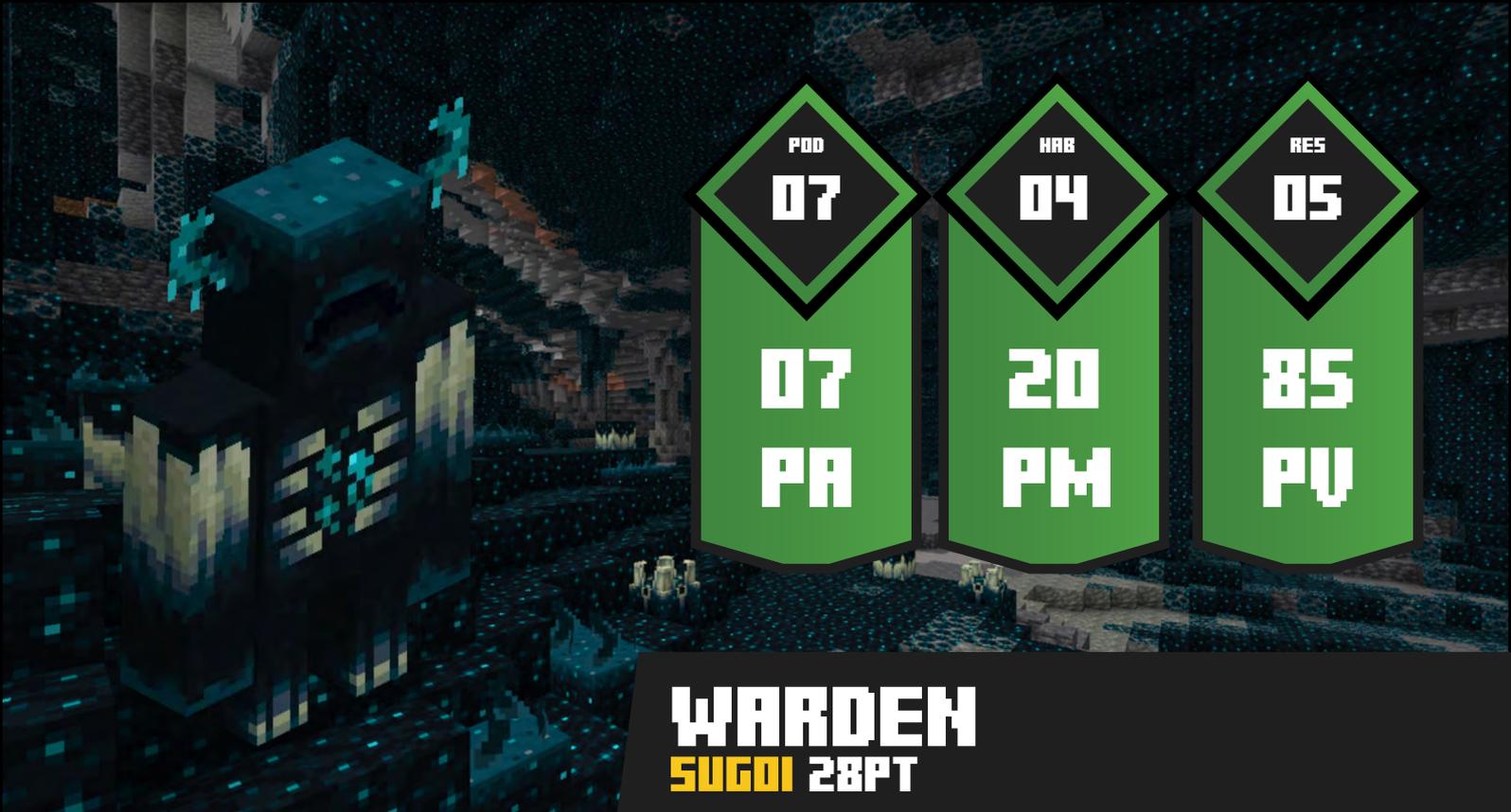
VANTAGENS

Horda Traça. (Quando entra em combate, a traça pode gastar 5PM para emitir um alerta que faz várias traças avançarem contra o alvo saindo dos blocos em uma Horda de Traças em 10 rodadas. **Ataque Especial.** (Área.) contra uma horda tem Ganho. A traça passa a ter **+Vida** e 3 de Poder.)

Arquétipo (Kemono: Percepção Apurada, Ágil.)

DESVANTAGENS

Arquétipo. (Antipático.); **Tapado;** Diferente.



WARDEN
SUGOI 28PT

PERÍCIAS - Percepção.

VANTAGENS

Invulnerável I. (Fogo.)

Punição. (Inapto: Percepção.)

Alcance I. (O Warden executa um ataque Sônico a distância.)

+Vida VI.

Forte.

Arquétipo. (Sculker: Sônico; Sentido (Aguçado: Audição.))

DESVANTAGENS

Arquétipo. (Cego.); Monstruoso; Diferente.



PDD
03

03

03

PA

HAB

04

20

PM

RES

02

10

PV

PHANTOM NINGEN 12PT

PERÍCIAS - ...

VANTAGENS

Voo.

Ataque Especial. (Investida.)

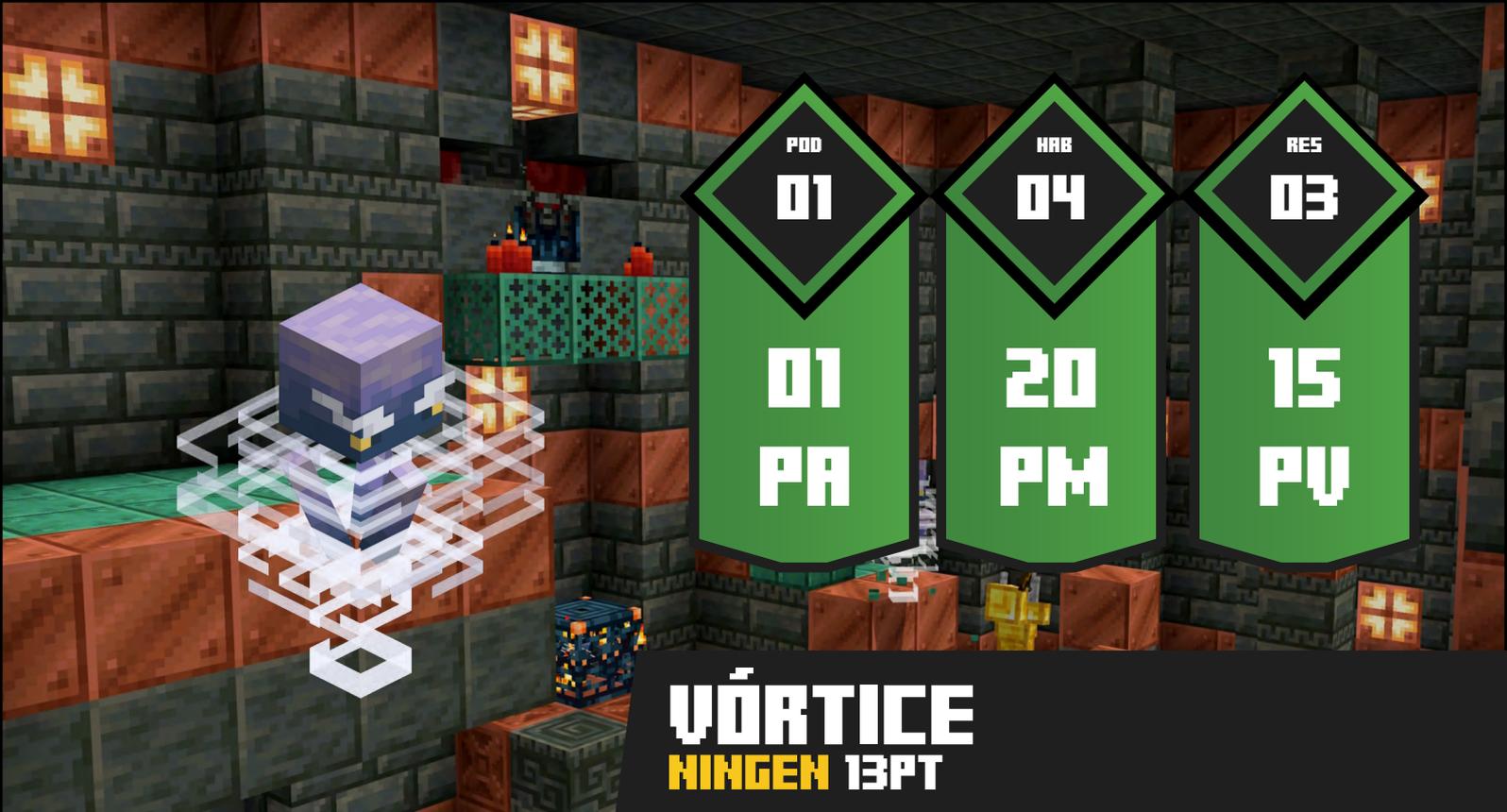
Defesa Especial. (Esquiva.)

Arquétipo. (Morto-vivo; Imune. (Abiótico, Doenças, Resiliente), Efeito Reverso.)

DESVANTAGENS

Arquétipo. (Sol de Rachar.); Monstruoso; Diferente; Transtorno. (Medo incontrolável de gatos e jaguatiricas.)





VÓRTICE

NINGEN 13PT

PERÍCIAS - Ranged (Especialização).

VANTAGENS

Voo. (Super salto.)

Invulnerável I. (Projéteis sofrem repulsão e não atingem o vórtice.)

Alcance I. (Ataca com projéteis de vento.)

Defesa Especial. (Esquiva.)

Arquétipo. (Golem Elemental: Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), Elemento (Água))

Água. (Você pode gastar 1PM e se seu ataque superar a defesa do alvo você empurra ele para a categoria de distância LONGE. Invulnerável (Perfuração.) e Vulnerável (Fogo e Frio.)

DESvantagens

Arquétipo. (Sem Vida.); Diferente; Monstruoso.



POD
02

HAB
02

RES
02

02
PA

10
PM

10
PV

PIGLIN

NINGEN 13PT

PERÍCIAS - Luta, Barganha (Especialização).

VANTAGENS

Punição. (Infame: O Piglin vai alertar aos outros piglins se o alvo for hostil com ele ou se o alvo não tiver ouro.)

Inventário II. (5 comuns e 2 incomuns.)

Aloance II. (Ataca com a besta.)

Artefato. (Encantado: +1 em ataque)

Arquétipo. (Piglin: Forte, Sobrevivente do Nether.)

DESvantagens

Arquétipo. (Ahhh que lindo cara!); **Inapto.** (Natação); **Antipático.** (É antipático até ver ouro.); **Dependência.** (Piglin necessita de ouro, ele precisa de ter contato com ouro,

ele quer o seu ouro!); **Maldição II.** (Quando no mundo superior, um piglin se transformará em um piglin-zumbi após quinze segundos.)



POD
05

HAB
02

RES
04

05
PA

10
PM

20
PV

PIGLIN BÁRBARO

NINGEN 14PT

PERÍCIAS - Luta, Sobrevivência.

VANTAGENS

Punição. (Infame! O Piglin Bárbaro vai alertar aos outros piglins se o alvo for hostil com ele.)

Ataque Especial. (Foderoso.)

Vigoroso.

Arquétipo. (Piglin: Forte, Sobrevivente do Nether.)

DESVANTAGENS

Arquétipo. (Ahhh que lindo canal!); **Inapto.** (Natação); **Antipático.** (É antipático até ver ouro.); **Dependência.** (Piglin necessita de ouro, ele precisa de ter contato com ouro,

ele quer o seu ouro!); **Maldição II.** (Quando no mundo superior, um piglin se transformará em um piglin-zumbi após quinze segundos.)



PIGLIN ZUMBI

NINGEN 08PT

PERÍCIAS - Luta.

VANTAGENS

Alcance II. (Ataque com a besta.)

Arquétipo. (Morto-vivo; Imune. (Abiótico, Doenças, Resiliente), Efeito Reverso.)

DESVANTAGENS

Arquétipo. (Sol de Rachar.); Monstruoso; Tapado; Inapto. (Natação).



POD

04

04

PA

HAB

01

05

PM

RES

02

10

PV

HOGLIN

NINGEN 08PT

PERÍCIAS - ...

VANTAGENS

Defesa Especial. (Robusta.)

+Vida,

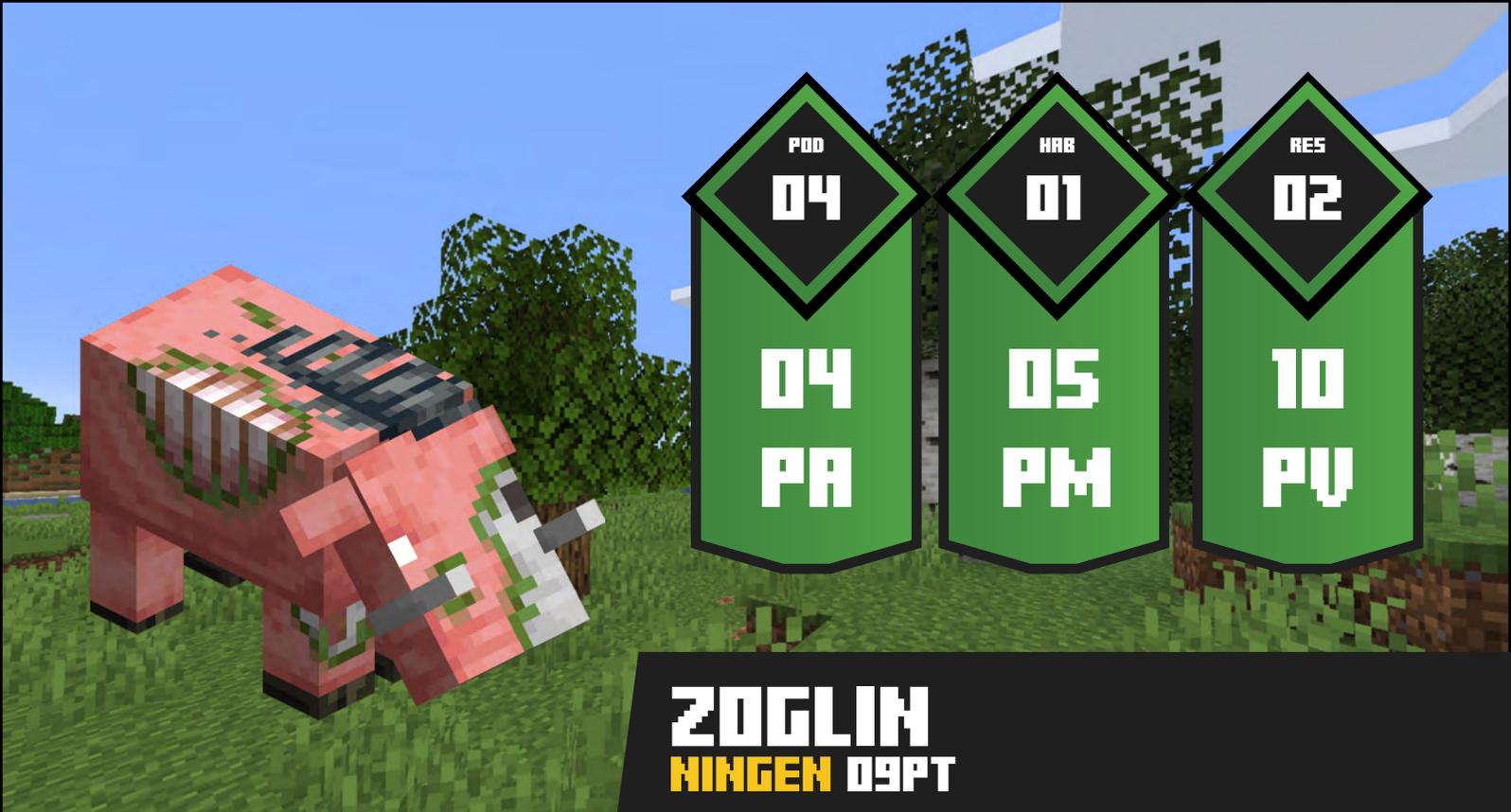
Arquétipo (Kemono; Percepção Apurada, Forte.)

Atroz.

DESvantagens

Arquétipo. (Atrapalhado.); Inapto. (Natação); Monstruoso; Diferente; Inculto; Maldição II. (Quando no mundo superior, um piglin se transformará em um piglin-zumbi após

quinze segundos.)



ZOGLIN
NINGEN 09PT

PERÍCIAS - ...

VANTAGENS

Defesa Especial. (Robusta.)

+Vida,

Arquétipo (Morto-vivo; Imune, (Abiótico, Doenças, Resiliente), Efeito Reverso.)

Atroz.

DESvantagens

Arquétipo. (Sol de Rachar.); Inapto. (Natação); Monstruoso; Diferente; Inculto.



BLAZE NINGEN 10PT

PERÍCIAS - Luta.

VANTAGENS

Voo.

Alcance I. (Ataca com projéteis de fogo.)

Arquétipo. (Golem Elemental: Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), Elemento (Fogo))

Fogo. (Desgaste (Fogo.); Invulnerável (Fogo.) e Vulnerável (Água e Sônico.))

DESvantagens

Arquétipo. (Sem vida.); Diferente; Monstruoso; Maldição II. (Blaze sofre 1D de dano toda vez que entra em contato com a água. Quando ele está submerso, nadando ou em con-

tato contínuo com a água ele sofre 1D de dano por rodada.); Restrição (Água.)



POD
03

03
PA

HAB
03

25
PM

RES
02

10
PV

GHAST

NINGEN 11PT

PERÍCIAS - Luta.

VANTAGENS

Invulnerável. (Dano de Fogo)

Voo.

Grimório. (Disparo de Energia; Gritinho assustador.)

+Mana.

DESvantagens

Diferente; Monstruoso.

WITHER

KIDDAL 46PT



O Wither é um chefe morto-vivo altamente destrutivo, construído pelo jogador, que pode flutuar no ar e disparar rajadas de crânios de Wither explosivos em quase todos os seres vivos. Ele é a única fonte de estrelas do Nether, as quais podem ser usadas para fabricar sinalizadores.





PERÍCIAS

Luta.

VANTAGENS

Invulnerável II. (Dano de Fogo e dano de Gelo.)

Alcance II. (Ataca com Crânios Wither.)

Magia.

Ataque Especial. (Investida.)

Brutal. (Derrota.)

Voo.

+Mana VI.

+Vida VI.

+Membros.

Regeneração I.

Desgaste.

Defesa Especial. (Titânica.)

Horda Esqueleto Wither. (Técnica Lendária: Quando o Wither tem o PV reduzido em metade ou menos, ele causa uma explosão com um ataque em área (Ataque Especial: Área) e invoca 3 Esqueletos Withers.)

Arquétipo. (Morto-vivo; Imune, (Abiótico, Doenças, Resiliente), **Efeito Reverso.**)

DESvantagens

Arquétipo. (Sol de Rachar.); **Diferente;** **Monstruoso.**



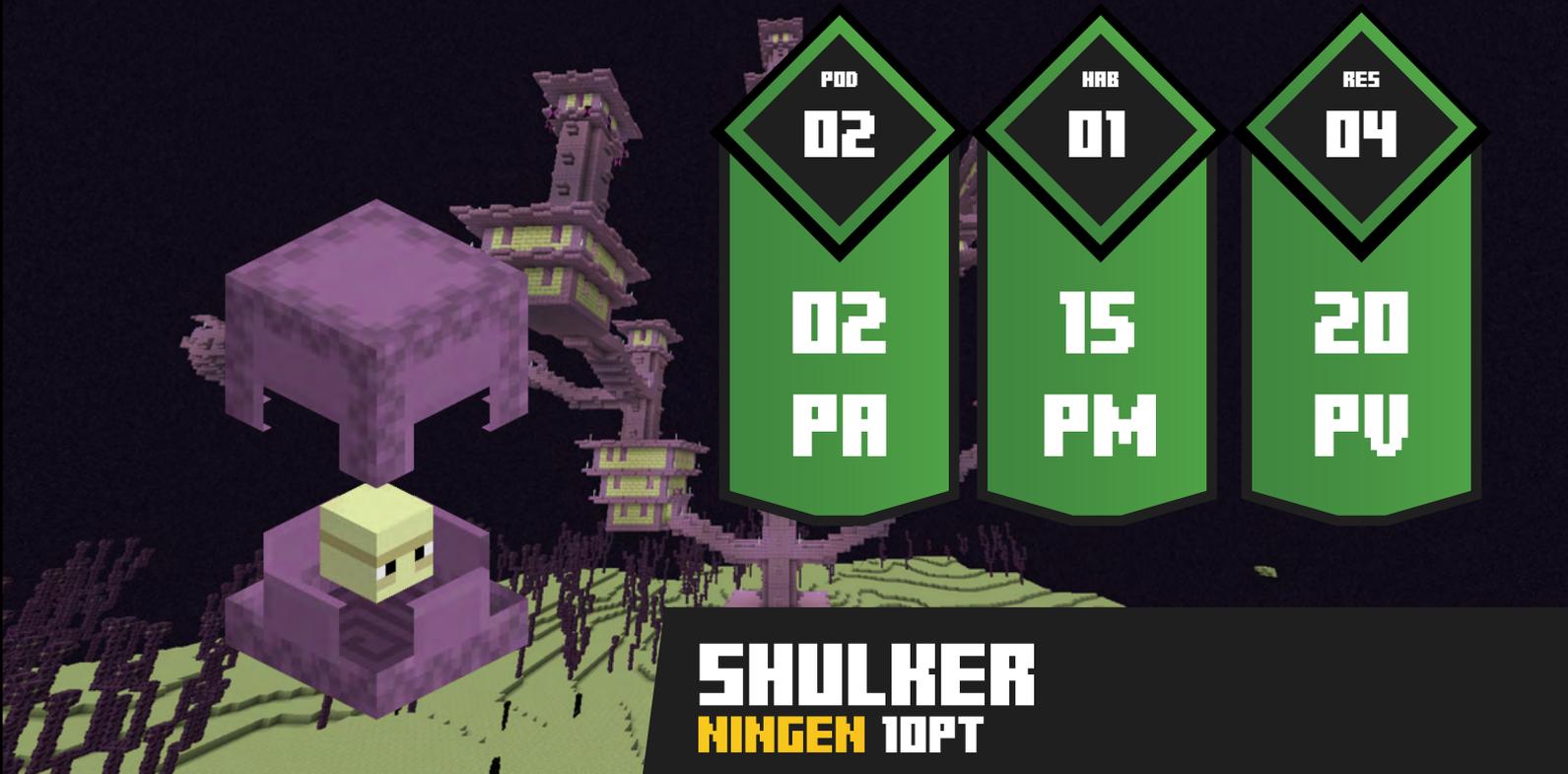
PERÍCIAS - ...

VANTAGENS

Arquétipo, (Ender; Teleporte,
+Resistência (Mágico e Psíquico.))

DESVANTAGENS

Arquétipo, (Dor Aquática.); Difer-
ente; Monstruoso; Inculto.



SHULKER

NINGEN 10PT

PERÍCIAS - Luta.

VANTAGENS

+Mana.

Alcance I.

Arquétipo. (Ender; Teleporte, +Resistência (Mágico e Psíquico.))

Inofensivo.

Projétil de shulker. (Quando o shulker atinge um alvo gastando 2PMs, o alvo começa a levitar e perde a capacidade de atacar corpo a corpo ou de se movimentar por um turno, no próximo turno o alvo cai em na categoria de distância 'Longe'.)

DESVANTAGENS

Arquétipo. (Dor Aquática.); Diferente; Inculto; Maldição II. (Shulkers não conseguem se movimentar apenas teletransportar, todos os ataque contra um shulker tem ganho.)

ENDER DRAGON

KIDDAI 55PT



O Dragão Ender, Dragão do Ender ou Ender Dragon é uma gigante criatura chefe hostil e voadora encontrado ao entrar pela primeira vez no End. É a maior criatura que gera naturalmente no jogo. Derrotá-lo ativa o portal de saída que permite voltar à superfície e gera passagens do end que fornecem entrada para a ilha exterior do end. Seus ataques envolvem atacar e lançar seu bafo ácido no jogador.





PERÍCIAS

Luta, Percepção, Mística.

VANTAGENS

Invulnerável III. (Fogo, Gelo e Veneno.)

Voo.

+Mana VI.

+Vida II.

Vigoroso.

Defesa Especial II. (Esquiva, Tenaz.)

Magia.

Acumulador.

Ataque Especial III. (Investida, Distante, Preciso.)

Bola de Fogo. (Técnica Comum.)

Arquétipo. (Kallyanach; Ataque Especial, Área); Forte.)

DESVANTAGENS

Arquétipo. (Código dos Dragões.); Diferente; Monstruoso.

PILARES:

Enfrentar o Ender Dragon não é uma tarefa fácil, para começar você tem que destruir os cristais do end. São 10 cristais em 10 torres de obsidiana, cada um dos cristais estarão recuperando 1PV do Ender Dragon por turno.

Quando um cristal é destruído, o Ender Dragon toma 30 de dano menos a resistência do Ender Dragão.

Testes para destruir o pilar:

Escalando: Para subir no pilar, o personagem faz um teste de Esporte meta 9 gastando uma ação completa, se falhar, vai cair e tomar 10 de dano. Se o personagem for o alvo do Ender Dragon, ele tem perda e se ele errar ele toma 20 de dano.

Destraindo o Cristal do End: Quando conseguir subir e destruir o cristal, quem estiver perto do cristal faz uma esquiva com Luta atributo Habilidade meta 10, se errar, toma 30 de dano.



TOKYO DEFENDER

東京ディフェンダー

A revista digital Tokyo Defender é produzida sem fins lucrativos e distribuída gratuitamente, ela respeita os direitos autorais das imagens e personagens apresentados, pertencentes aos seus respectivos proprietários.