

REVISTA DIGITAL DE RPG DE FÃ PARA FÃ

TOKYO DEFENDER

#39



**RESPIRE FUNDO E
ENTRE NO COMBATE!**

EDITORIAL

Por **Wellington Botelho**, o Líder da Equipe Tokyo Defender!

Defensores, chegamos à reta final de 2025 — o bimestre Jul/Ago foi longo e intenso! E setembro, o mês mais acelerado do ano, até agora.

Confesso: me emocionei assistindo ao novo filme do Superman. Vi duas vezes. Chorei nas duas.

E fiquei feliz em ver que a edição passada da nossa revista capturou bem o clima dos novos tempos para heróis como ele, o Quarteto Fantástico e tantos outros que voltaram ao centro da cultura pop.

Mas nesta edição... a NOSTALGIA fala mais alto. Estamos prestes a comemorar 30 anos de várias obras que marcaram nossa infância e adolescência. E por isso, a Tokyo Defender #39 celebra quem ajudou a formar nosso imaginário.

Começamos com **Xena – A Princesa Guerreira**, que em 1995 trouxe uma revolução nas histórias inspiradas na cultura grega. Em seguida, revisitamos o início de **Digimon Adventure**, cuja estreia no Japão completa três décadas — mesmo que aqui no Brasil a gente só tenha conhecido essa história no comecinho dos anos 2000.

Também celebramos os 18 anos de **Bioshock**, com um conto jogável no estilo PBTA. Pegando carona no lançamento do filme “Castelo Infinito”, resgatamos nossa cobertura de **Kimetsu no Yaiba** - publicada na TD #12 — agora adaptando a trama para Karyu Densetsu RPG.

Assim, completamos a quinta edição do ano, sem contar a edição especial. E já nos preparamos para o encerramento de 2025 com a TD#40 — no que talvez tenha sido o ano mais veloz (e cheio de transformações) que já vivemos.

Nos vemos no próximo editorial. Que a **FORÇA** e o **PODER** estejam com vocês.





04

XENA



20

BIOSHOCK



40

DEMON SLAYER



49

DIGIMON



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:
Felipe Manhoni

Super Capa:
Lucas Liberato

Time Design Blaster:
Felipe Manhoni (Xena)
Lucas Liberato
(Bioshock)

Gustavo Pascoli
(DemonSlayer)

Edu Bandeira
(Digimon)

Revisores Espaciais:
Xikowski

Time MegaZord #39:
Felipe Manhoni
Gustavo Pascoli
W. Anderson
Dimi Damiani
Wellington Botelho



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

Apoie o RPG Nacional!

Os 30 ANOS DE
XENA
NA SUA MESA DE RPG

*Na época dos deuses antigos,
opressores e reis,
uma terra sem lei
clamava por uma heroína.*

*Xena, uma poderosa princesa
forjada no calor da batalha.
A força... a paixão... o perigo...
A coragem dela mudará o mundo.*

Xena: A Princesa Guerreira



Texto e Diagramação

Felipe Manhoni

A aventura da protagonista desse artigo começa alguns meses antes da estreia do seu próprio programa. Em janeiro de 1995 é lançada a série *Hércules: A Lendário Jornada* (no original, *Hercules: The Legendary Journeys*). Estrelado por Kevin Sorbo, a história conta as aventuras de Hércules, filho de Zeus, em sua jornada pela Grécia Antiga, salvando pessoas inocentes, derrotando deuses e criaturas mitológicas pelo caminho.

No nono episódio da série, surge Xena, a princesa guerreira. Interpretada por Lucy Lawless, Xena, líder de um exército destruidor de nações, estava em busca do semideus para matá-lo. Sua passagem na série como vilã termina no episódio onze, quando se une aos Hércules com o objetivo de derrotar Darphus, iniciando a sua redenção.

Sua presença, personalidade e história (e a roupa de couro) ganharam o público, e assim, a personagem ganhou sua própria série *spin-off*. Produzido por Robert Tapert e John Schulian,

e dirigido por Sam Raimi (o mesmo diretor da trilogia Homem Aranha e *Evil Dead*), o primeiro episódio da série Xena: A Princesa Guerreira (no original, *Xena: Warrior Princess*) foi lançado em setembro de 1995 e foi um sucesso de larga escala. Além de durar seis temporadas, a série recebeu vários produtos transmidiáticos, como livros, quadrinhos e jogos de *videogame*. A personagem Xena virou um **ícone da cultura pop, ativista feminina e lésbica**. A força da série é tanta que, mesmo depois de 30 anos do lançamento do primeiro episódio, ainda possui um público fiel, que possuem páginas especializadas de Xena nas redes sociais, e ainda criam encontros de fãs da série, como o Xenacon.

Lembro que, desde a minha infância, eu tinha um carinho especial pela personagem Xena. Diferente da maioria dos fãs da série, eu nasci em 2000, ou seja, eu não acompanhei o *hype* dos lançamentos dos episódios e o boca a boca que a série repercutiu. Quando comecei a de fato ter memórias e consciência do que assistia, Xena já estava na sequências de reprises infinitas em algum horário

não tão nobre de um canal de TV aberta, prestes a desaparecer da televisão brasileira. Independente da minha experiência, foi o suficiente para eu me apaixonar pela série e guardar em algum canto da minha memória que futuramente seria reacendido. Durante o fatídico período da pandemia do COVID-19, eu participei de uma *trend* do Instagram chamada de “*six fanarts*”, que tinha como propósito ilustrar seis personagens qualquer de algum produto de entretenimento. Por acaso, uma das personagens que desenhei foi a própria Xena. Além de um momento nostálgico que tive no processo de ilustrá-la, foi surpreendente a sua repercussão no meu perfil do Instagram. Além da cerca de 500 *likes* no meu post (o que para mim até hoje é muito), a minha ilustração foi repostada em um perfil fã clube de Xena muito grande, o que foi um começo para conhecer mais aquela obra que gostava tanto, mas pouco conhecia. Desde então, criei um objetivo de vida: assistir a série inteira de Xena.

Foi então que comecei a jornada junto com Xena e Gabrielle. Confesso que minha memória me enganava, pois assistindo agora depois de adulto, notei o quanto é bom Xena. Não vou mentir para vocês, tem muitos episódios ruins durante as temporadas, mas eu comecei a re-assistir Xena entendendo que teria algumas particularidades que ficariam datadas (mas tem episódios que são só ruins mesmo). Deixando esses pormenores de lado, achei algumas pepitas de ouro nesse rio da época dos deuses antigos. Me surpreendi com o roteiro tão bem desenvolvido, com uma boa adaptação do mundo fantástico grego, com uma jornada da heroína densa e construída da Xena e Gabrielle e com ativismo tão claro e maduro em uma série pré bug do milênio.

Ao passar dos episódios, uma pergunta rodeava a minha cabeça: como seria jogar um RPG de Xena? A partir daí refleti sobre o universo da série e notei que é um mundo fantástico com pontos muitos semelhantes ao que vemos nos cenários dos livros de RPG, e que é possível viver aventuras na Grécia Antiga, acompanhada pela Princesa Guerreira e seus amigos.

Foi assim que nasceu essa homenagem. Para comemorar os 30 anos da série, as páginas a seguir tem como proposta mostrar para vocês como trazer o universo de Xena nas suas sessões de RPG. Trago pontos que são essenciais para buscar a energia, a *vibe* da série em suas jogatinas. Não somente a ambientação, mas também sobre temáticas que envolvem a série, que a destaca de tantas outras obras de mitologia grega. Deixo claro que o conteúdo vale para qualquer sistema. Dos sistemas simples (como Savage Worlds e 3D&T) aos mais complexos (como T20 e D&D).

Voce vai conseguir jogar um RPG de Xena.



GRÉCIA ANTIGA... E OUTROS

Quem não quer jogar um RPG de mitologia grega? É uma pergunta que faço, para você, como reflexão. A cultura da Grécia Antiga é rica e é base de tantos conceitos e questões sociais atuais. É extremamente presente na cultura *pop*: em livros (como a saga Percy Jackson e os Olimpianos), em quadrinhos (como Os 300 de Esparta, de Frank Miller), animações ocidentais (como Hércules da Disney e Sangue de Zeus da Netflix) e orientais (como o clássico Os Cavaleiros do Zodíaco, e algumas aparições de deuses gregos em *Record of Ragnarok*), *videogames* (como *Hades*, *Immortals Fenix Rising* e a saga *God of War*) e muito mais.

Em Xena, as nossas heroínas viajam por várias regiões ícones da história grega. Logo no início, Gabrielle realiza o sonho de entrar na academia de Atenas para aprofundar as suas habilidades de trovadora. Xena dá a luz a seu filho durante a batalha de Corinto. Há episódios que fazem releituras de passagens da Ilíada e da Odisseia, como a Guerra da Tróia.



E os deuses? Como em muitos contos da mitologia, os deuses gregos são personagens ativos do enredo da série. Ares, o Deus da Guerra, é o mais presente nas aventuras de Xena. Além de ser o maior vilão da série, muitas vezes é ele que faz o chamado da aventura para as protagonistas, outras vezes também ajuda Xena a salvar o dia. Xena já precisou invadir o submundo e recuperar o Elmo da Invisibilidade para Hades. Afrodite e Poseidon já foram uma pedra nas botas da protagonista em vários episódios. Esses e outros foram representados nos episódios da série (mesmo que alguns tenham sido pessimamente representados, como Dionísio).





Mas, caso não saiba, não se sinta pressionado a ambientar seu RPG somente na Grécia Antiga para jogar um RPG de Xena, mesmo sendo o seu principal cenário. A heroína vagou pelo mundo inteiro. Enquanto ainda era uma pirata, Xena lutou ao lado de Júlio Cezar (e depois foi traída pelo mesmo), e lutou como uma gladiadora em Roma. Quando seu espírito estava quebrado, Xena treinou e meditou por longos dias na China, e foi lá que recebeu o seu título “a princesa guerreira”.

E Xena de katana? Temos também, quando ela parte em direção ao Japão Feudal. Temos até abordagens cristãs na série, como releitura de Davi e Golias, o encontro de Xena com o Decálogo, e até uma suposição de Deus existir. Britânia, Mesopotâmia e Egito também tem suas presenças na série. Ou seja, o cenário de Xena é vasto e rico, podendo agradar variados tipos de jogadores de RPG que curtem o período da Idade Antiga.



CRIATURAS MÁGICAS E POSSIBILIDADES

Não é só de deuses que a mitologia grega foi construída. A *Ilíada* e *Odisseia* — obras consideradas fundadoras da literatura ocidental — possuem narrativas que apresentam criaturas clássicas da cultura *pop*, e em *Xena* não é diferente. Na série, muitos desses seres possuem representações pensantes, ou seja, interagem com a *Xena* e o mundo como pessoas, e não monstros. Portanto, temos aí algumas opções de criação de personagens, uma das etapas mais legais de jogar RPG.

Além de humanos, você pode ser um semideus como o próprio Hércules. A princesa guerreira já foi envolvida na guerra entre amazonas e centauros. Quando *Xena* estava ajudando Ulisses a enfrentar Poseidon, a dupla teve que

resistir às canções das sereias. Harpias, Gigantes, Ciclopes e outros vivem no cenário de *Xena*: A Princesa Guerreira.

Devido a influência gigantesca da Grécia Antiga, muitos desses seres já foram adaptados em diversos sistemas de RPG. Sereias, centauros e medusas, por exemplo, são raças jogáveis em *Tormenta 20* e *Dungeons & Dragons 5e*. Jogar de semideus pode ser desbalanceado dependendo do sistema, porém, se bem trabalhado, podem proporcionar personagens incríveis. Para você, mestre, recomendo não deixar os jogadores criarem personagens deuses, contudo... vai de cada um.



ABRAÇANDO A GALHOFA

Quem nunca começou uma nova mesa de RPG, com expectativa de criar personagens sérios e campanhas dramáticas, e no fim parece que as sessões se tornaram mais um episódio de trapalhões?

Na série vemos a busca da Xena por redenção, a ânsia de Gabrielle por viver aventuras e ser destemida, suas lutas, seus sofrimentos e formas que acharam de se consolare. Contudo, a série tem episódios que foram feitos para rir e se divertir. Muitas lutas poderiam ser resolvidas com golpes bonitos e épicos, mas são finalizadas com quedas em poças de lama e um soco depois de três piruetas no ar. O filho do Cupido já deu trabalho para Xena, quando o bebê roubou o arco e as flechas do pai, e vagou pelo mundo fazendo as pessoas se apaixonarem. Por algum motivo, na Grécia Antiga temos Xena, e mais três personagens que são idênticas a ela, mas nem são irmãs



(a princesa Diana, a trambiqueira Meg e a sacerdotisa Lia)... imagina as confusões que aconteceram com esse quarteto.

Portanto, percebe-se mais uma característica favorável de jogar um RPG de Xena: a série se dá o luxo de brincar consigo mesmo. Eu adoro os momentos épicos, tanto em Xena quanto nos RPGs, mas também é muito bom dar ótimos risadas. No final, o principal objetivo de um jogo é se divertir. E não vamos menosprezar a comédia, pois em meio às galhofadas de Xena, temos críticas sociais e tramas para fazer o espectador refletir sobre a vida.



AVENTURA DA SEMANA

Aventura da semana, ou o vilão da semana (ou qualquer variação disso), é uma técnica de criação de narrativas em que propõe um arco de história que se inicia e termina em um único episódio ou capítulo. Entre os anos de 1990 à 2000, os canais de televisão estavam recheados de séries com esse tipo de narrativa. Xena: A Princesa Guerreira, foi majoritariamente construída com episódios de aventura da semana.

São poucos *plots* de história de Xena que são carregados por dois a três episódios, porém, são importantes. A história da morte e ressurreição de Xena, a invocação de Dahak e a vingança da Esperança (filha de Gabrielle), por exemplo, são memoráveis.

No entanto, temos também muitas histórias boas de aventura da semana. Algumas são semelhantes a narrativas clássicas de RPG, como no episódio **Tesouro Maldito**

(no original, *A Fistful Of Dinars*), em que Xena se juntou a um grupo de desajustados em busca da Ambrosia, e para isso teve que enfrentar uma *dungeon*. A primeira aparição de Hércules na série foi quando o Prometeus estava em apuros, e com isso o fogo do mundo desapareceu. Gabrielle já foi líder de uma horda

de Titãs por um episódio. Essas e outras aventuras já citadas nestas páginas foram contadas em um único episódio.

Esse tipo de aventura pode ser muito enriquecedora nas suas mesas de RPG. Aventuras longas são incríveis, mas talvez aventuras mais concisas podem facilitar o caminhar das suas sessões de jogo. Estimula a criatividade já que precisa criar várias pequenas aventuras, que inicia e se fecha em poucas sessões de RPG. Histórias curtas são mais fáceis para não se cansar no caminho ou até mesmo para manter o grupo de RPG ativo, pois sabemos como a vida adulta pode ser cruel, e com isso muitos grupos só deixam de existir com o passar do tempo.



VILÕES ICÔNICOS

É notável nos episódios de Xena a presença constante de muitos coadjuvantes. Entre esses, temos os vilões. Vilões estes que tornam a série tão marcante até hoje.

Temos vilões que são uma presença constante ao decorrer da série. Entre eles, aquele que podemos considerar o maior vilão da série, é o supracitado Ares, o Deus da Guerra. Um Deus ícone da mitologia grega, Ares aparece na série no episódio **O Pacto** (no original, *the Reckoning*), querendo convencer Xena a voltar ao lado negro da força, como uma general de seu exército e rainha ao seu lado. Daí em diante, temos mais episódios de Ares com seus planos ardilosos de recuperar sua preciosa guerreira, até outros que busca somente se alimentar das guerras pelo mundo. Ao mesmo tempo que ele é um grande incômodo a nossa heroína, Xena não pode simplesmente matá-lo, já que ele é um Deus, e se não fosse o suficiente, ele também é um pilar da ordem no mundo, mesmo parecendo irônico. No episódio **Deus da Guerra** (no original, *Ten Little Warlords*), Ares perde seus poderes e se torna um mortal, e nesse momento o mundo se torna um caos por completo. Vemos momentos cinzentos deste vilão quando ajuda Xena e Gabrielle a salvar o dia. No primeiro momento pode parecer que Ares esteja tentando fazer algum ato de bondade



pura, porém, sempre tem algo além em tudo que ele faz. A momentos de rivalidade, manipulação e até mesmo um certo grau de atração e respeito mútuo entre Ares e Xena.

Ainda nos vilões de muita presença, não posso deixar de citar a vilã mais icônica da série: Callisto. Traumatizada ainda na infância quando Xena invadiu sua aldeia, e matou todos (incluindo os pais da vilã), Callisto cresceu consumida por sede de sangue e com o desejo de se vingar de Xena. Se tornou uma exímia guerreira *chaotic-evil*, formou seu próprio exército, tudo à imagem do que ouvia das histórias do seu alvo. E ela não queria somente matar Xena. Ela queria fazer a princesa guerreira sofrer, e assim, Gabrielle foi vítima de muitos ataques da vilã.

Desde o início, Callisto trouxe uma complexidade narrativa nas tomadas de decisões de Xena. Ao mesmo tempo que devia impedir Callisto,

ela sabia que a vilã era o resultado das suas ações do passado, e Gabrielle teve que ser sua bússola moral para tomar as melhores decisões. Callisto já foi presa, depois morreu, ressuscitou, trocou de corpo com Xena, se tornou deusa imortal e morreu novamente... e muito mais.

A vilã se torna ainda mais interessante quando percebe que sua vingança não vai trazer conforto, e reflete sobre suas atitudes em toda a sua vida, surgindo algum tipo de empatia por aqueles que sofreram em suas mãos. No fim, ela busca a sua própria morte, mesmo sendo imortal, por não conseguir mais conviver com sua própria consciência.



Além desses, temos vários inimigos de Xena que aparecem em poucos episódios, mas também possuem sua relevância. Draco, um de muitos amores de Xena, teve sua estreia no primeiro episódio da série, quando tentou dominar Amphipolis, a terra natal da nossa protagonista. Rei Sísifos, foi o ilusionista sagaz que conseguiu prender a Deusa da Morte, Celesta, devido ao seu medo de morrer. Najara, que no início parecia ser uma guerreira bondosa que luta pelo caminho da luz, mostra ser de fato isso, no entanto, possui ideais radicais que resulta na morte de qualquer um que ela considerar indigno sem um julgamento justo. Como Callisto, a amazona Velasca se tornou uma deusa ao comer a fruta Ambrosia, e decidiu matar Gabrielle e tomar seu lugar como rainha das amazonas.

Os vilões trazem a oportunidade pro mestre de ser um pouco jogador, já que ele vai poder criar um personagem, seus *backgrounds*, seus desejos, seus defeitos e virtudes. Muitas vezes, o vilão da aventura — ou de uma campanha — é o que faz uma mesa de RPG ser marcante. Não só no RPG, mas em qualquer narrativa. Personagens como Sauron, Darth Vader, Thanos e Madara, são muitas vezes mais aclamados pelos fãs do que os grupos de heróis.

Buscar construir antagonistas interessantes pode ajudar a manter a chama acesa em suas mesas de RPG. Utilize Xena como referência.



LUTAS SOCIAIS SÃO SIM, IMPORTANTES

O sucesso de Xena também está atrelado a uma construção de narrativa com lições sociais envolvidas.

Em vários episódios, Xena derrotou líderes tirânicos, como a queda de Ming T'ien, o Dragão Verde. Quando a princesa Diana se disfarça de Xena para viajar pelo seu reino, ela compreende que a fome assola a vida dos mais pobres, e decide fazer mudanças sobre isso. Draco e Marcos são alguns dos personagens negros da série de relevância.

Em muitos momentos vemos crítica ao patriarcado com comportamentos machistas e violentos de diversos personagens. Joxer é o protagonista dessas críticas. Filho de uma família de guerreiros, Joxer é frustrado por não ser um bom guerreiro como seus antepassados, afetando ele como homem. Para esconder sua masculinidade frágil, o personagem age com arrogância e tentativas de se autoafirmar que só causam problemas para Xena e Gabrielle resolverem.





Contudo, o que mais marca a série é o ativismo que a própria Xena carrega consigo. Uma personagem feminina como protagonista de uma série de fantasia era raro nos anos 1990. A força e atitudes que a personagem carrega consigo agrega e defende valores femininos. Rapidamente se tornou um ícone feminista pelo público.

Além do feminismo, é surpreendente para mim os canais de televisão aberto deixarem passar uma série com um relacionamento sáfico nos anos de 1990. Esse relacionamento é construído de forma ambígua de propósito, mas desde da primeira temporada vemos carícias e menções verbais a relações homossexuais entre Xena, Gabrielle e outras personagens da saga. Essa ambiguidade se torna não tão cinzenta, quando finalmente no episódio **A busca** (no original, *The Quest*), acontece o primeiro beijo romântico entre Xena e Gabrielle. Depois disso as duas tiveram outros romances heterossexuais durante a série, mas foi um gostinho de representatividade em uma época que era mais tabu que hoje em dia. Xena é cultuada como ícone pela comunidade GLS (Gays, Lésbicas e Simpatizantes). Há inclusive um grupo de ativistas lésbicas chamado The Marching Xenas.

Sobre esse tópico, é necessário mencionar o episódio **Lá vem ela... Miss Amphipolis** (no original, *Here She Comes... Miss Amphipolis*). Xena entra num concurso de beleza como Miss Amphipolis para descobrir quem dos patrocinadores quer a morte das participantes.

No caminhar da história, ela ouve relatos das participantes comuns às da vida real do que mulheres tiveram de se submeter para chegar aonde chegaram. Desmascarados os culpados, após um hilariante deboche em que as principais concorrentes desistem da competição (trazendo uma crítica a rivalidade feminina), uma travesti ganha o concurso.

Porém, é natural pensar que possam ter jogadores de RPG que não querem participar de aventuras tão politizadas quanto as que foram mencionadas aqui. E tá tudo bem. Se isso for um empecilho para se divertir, não acrescente na sua jogatina. Mas caso queira ainda ter, pelo menos, pequenos elementos ativistas na sua mesa, acredito que a presença de NPCs tematizados para isso podem ser uma fagulha crítica que enriquecerá a sua mesa.



CONCLUSÃO

Quando pessoas que tem 30 anos ou mais me perguntam o que estou assistindo atualmente, e falo que estou vendo Xena, normalmente abrem um sorriso e passam um filme nostálgico em suas memórias. Acredito que esse momento é um reflexo da relevância da série na memória popular brasileira. Espero que você, leitor de 30+, também tenha passado por esse evento nostálgico ao ler essa homenagem. E você, leitor jovem, caso nunca tenha visto a série, espero que tenha sido motivado a conhecer essa obra.

Xena: A Princesa Guerreira, foi uma série de sucesso que teve seu fim em 2001, porém, sua *fanbase* é leal ao ponto de torná-la imortal.

Recomendo vocês acessarem o site Revista Xenite, um *blog* brasileiro que mantém a comunidade xenite (sim, esse é o nome dos fãs de xena) viva, com publicações recorrentes, conteúdos disponível para *dowloads*, concursos entre a comunidade e muito mais.

A jornada de Xena e Gabrielle é marcante e transforma a vida do espectador durante a jornada. Jogar um RPG na Grécia Antiga, viajar por Amphilopes e Atenas, lutar contra bandidos e Deuses, será como visitar um amigo de longa data. Os tópicos relatados aqui vão com certeza transformar suas sessões de RPG como um episódio da série.

Agora, chega de ladainhas.

**Erga seu chakram, monte em seu cavalo,
e parta numa jornada em Xena: A princesa Guerreira!**

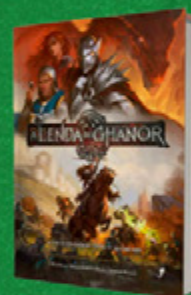
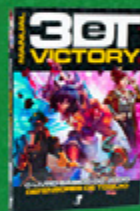


SAID APRESENTA:

RPG E BRASILIDADE:

UMA ANÁLISE PRELIMINAR DA CULTURA
BRASILEIRA EM LIVROS DE RPG

POR FELIPE MAIHONI



A PROPOSTA DESTA PESQUISA É IDENTIFICAR E EXPOR SE HÁ ELEMENTOS DA CULTURA BRASILEIRA EM LIVROS DE RPGs NACIONAIS SELECIONADOS, A PARTIR DA ANÁLISE DE SEUS PROJETOS GRÁFICOS E DE SEUS CONTEÚDOS LITERÁRIOS. ENTRE OS LIVROS RPGs CONTEMPLADOS PARA A PESQUISA, ESTÃO ENVOLVIDOS **TORMENTA 20**, **ORDEM PARANORMAL RPG**, **3DeT VICTORY** E OUTROS.

AZIZTA AGORA!!

UM CONTO INSPIRADO NA FRANQUIA DE JOGOS



O FAROL DOS MEUS PESADELOS

POR: GUSTAVO PASCOLI.

Dois anos haviam se passado, era o que Samuel sempre pensava ao beber seu whisky após o trabalho. Sua filha, Alice, havia desaparecido há dois anos; não só ela, algumas pessoas em sua cidade enfrentavam o mesmo problema: eram sempre crianças, não maiores que 11 anos. O sentimento de frustração era grande, as buscas já haviam sido encerradas e ela fora dada como morta, mas ele e sua esposa, Linda, não podiam aceitar essa situação. Era demais para eles, e para a irmã gêmea da garota, Maggie, era simplesmente incompreensível. Não havia palavras para descrever a sensação de impotência que Samuel sentia naquele momento. “Como raios uma garotinha simplesmente some, sem deixar rastros em uma cidade como essa?”, questionava, pois sua cidade portuária não era tão grande; qualquer evento diferente nunca era ignorado pelos moradores, que inclusive sabiam até mesmo as datas e horas que Samuel frequentava o bar para “fugir” de casa e de sua realidade.

O relógio batia XX horas. Já era tarde; por mais que seu expediente terminasse às XIX, Linda não gostava que seu marido se atrasasse, pois temia que ele fizesse alguma besteira. Por isso, Samuel dá um rápido gole amargo em seu copo e se levanta daquela cadeira rangente, mas quando estava saindo, é parado por um homem de

aparência alemã, garbosa. Samuel não lhe deu ouvidos, pois estava farto de “entrevistas” ou de simplesmente parecer que estava bem. Entretanto, o homem, já esperando sua esquiva, respondeu: “Não quero tirar nada de você, só quero oferecer”.

Samuel, ainda sem dar brechas para uma possível negação, escutou o homem continuar: “Eu realmente lamento, também perdi minha sobrinha semana passada; ela tinha 8 anos, Greta era seu nome. Não estou afim de ocupar muito o seu tempo, mas eu trabalho para a prefeitura, sou do departamento de apoio e doações. Acabei me organizando para tentar ajudar os afetados por esse evento e convenci a cidade a liberar uma verba para cuidar das famílias afetadas. Aqui, pegue.” O homem tira de sua bolsa três bilhetes para um cruzeiro. Após isso, continua: “Me disseram que você tem uma filha e uma esposa, não é? Não quero que vocês esqueçam de nada, mas gostaria que soubessem que estamos aqui, sofrendo e nos apoiando juntos.” Samuel fica meio receoso em aceitar, pois realmente não estava afim de sair para festejar agora, mas, sinceramente, para que tudo aquilo acabasse rápido, ele aceita os ingressos. O homem percebe que Samuel está abalado; ele nem sequer perguntou o seu nome, então dá uma breve despedida e segue seu caminho.



Após algum tempo caminhando, O'Neil chega em sua casa. Como sempre, toma fôlego antes de entrar. Em sua sala de estar, depara-se com sua esposa adormecida no sofá. Ele fica aliviado; faz tempo que não consegue encarar sua esposa, pois não sabe se seu humor estaria alterado novamente. Ele recolhe o prato de sopa que ela não havia terminado de comer e a carrega com carinho para a cama. Os remédios haviam feito efeito, seu sono era pesado. Após isso, ele segue para o quarto de sua filha, tudo com leves

movimentos para não acordar Maggie. Ele a encontra brincando de boneca, sentada em sua mesinha, ao lado da cama, enquanto cantava baixinho contra o espelho. A cena tocou o coração de Samuel, pois, como sua irmã era gêmea, ele sempre gostava de olhar para o espelho quando queria lembrar de sua irmã. Ele suspirou, tentando engolir seu humor melancólico, e rapidamente deu um “ataque surpresa” em sua filha, agarrando-a pela cintura e levantando-a para que pudesse “fazer acrobacias” pelas paredes. Após algumas risadas, ele a colocou na cama. Antes de pegar no sono, Maggie pediu uma história, mas Samuel não se lembrava de nenhuma. Porém, acabaram conversando sobre eventos do seu trabalho; ela gostava de saber histórias do trabalho fotográfico do pai, que era realmente bem requisitado para fotos de pesquisa de campo, então sempre tinha algo para se falar. Após uma conversa longe do pesadelo, sua filha caiu no sono. Ele se despediu dela com um beijo em sua testa e foi para a varanda ler algo antes de dormir.

Alguns dias passaram e Samuel e Linda, como sempre, não tinham muito assunto a tratar. Porém, ele finalmente tomou coragem e contou à esposa a respeito dos ingressos que o homem da prefeitura lhe dera. Pensativo, achou que seria interessante para eles, pois estava preocupado com Linda e Maggie. Mas foi respondido com um olhar vago de sua esposa, como de quem não conseguia afirmar nem negar aquela situação. Isso o irritava. Ele pediu um pouco de iniciativa dela e mencionou como sentia falta do jeito dela e como sentia falta dos poemas que ela escrevia no fim da tarde. Esse evento gerou uma recompensa desagradável: uma pequena discussão se iniciou ali. Entretanto, eles sempre se apoiavam, e Samuel se desculpa com sua mulher e Linda com seu homem. Com o coração pesado pela culpa da briga, Linda tomou algumas palavras corajosas para a posição dela: “Querido, eu sei que você está

tentando ajeitar as coisas e sei que nem sabemos mais como foi o dia um do outro. Não quero mais te ver assim, mas eu realmente não consigo sair de casa desse jeito. Eu sinto que ainda posso encontrá-la, por isso não posso abaixar a guarda. Faça o seguinte, Sammy: leve a Maggie. Vocês precisam disso. Ela precisa. Faz tempo que eu não vejo essa garota brincar com algo além das bonecas dela na frente do espelho.” Samuel reluta em sair de casa sem sua esposa, mas, por insistência dela, aceita a proposta.



Um dia se passou desde a discussão sobre a viagem e era o grande dia. Samuel e Maggie estavam se arrumando para ir até o cruzeiro. A garota estava curiosa para saber como seria e se haveria bolos e doces. Já Linda suspirava uma certa preocupação, que tentava disfarçar com uma sensação de alívio por ver sua filha finalmente animada para algo fora de casa, que não fosse suas aulas de ciências. Samuel rapidamente repara na preocupação de sua esposa e lhe dá um beijo e um carinho, tranquilizando-a. Ele garante que tudo será inesquecível para ela.

A hora havia chegado. Às XVII da noite, o cruzeiro ressoava seu anúncio no porto. O frio do mar não era aconchegante de se apreciar do lado de fora, então, assim que foi dada a permissão, todos subiram a bordo. Maggie quase se perdeu na multidão, devido à sua empolgação. Samuel, que estava se esforçando para cuidar de suas bagagens, conseguiu contê-la. Linda não estava lá para se despedir; fez isso em casa, pois o frio e a escuridão não a encorajaram muito. Mas isso não impediu que a despedida fosse deixada ao vento. Todos se abraçaram e trocaram carinhos de proteção, como se nunca mais fossem se ver, afinal, essa era a primeira vez, depois de tempos, que sua família iria dormir fora de casa, e todos ainda estavam preocupados com a ausência um do outro.

O cruzeiro era realmente sublime: bandas ao vivo, famílias se divertindo e comendo à vontade, claro, nada de gosto muito refinado, mas ainda assim um belo banquete. O'Neil mal se incomodou em tocar nas festividades, pois estava distraído olhando para sua filha. Ela brincava com outras crianças, dançava e comia; há tempos ele nunca a tinha visto daquele jeito. Realmente estava animado por aquela noite, só ficava chateado por sua esposa não estar lá. Sua fantasia foi rapidamente cortada quando o rapaz da prefeitura apareceu. Ele se aproximou do conhecido: "Mas olha só o que temos aqui, Samuel!" Disse ele animado, tentando puxar uma conversa amistosa. Ambos conversaram rapidamente, e o rapaz se despediu muito feliz com a presença deles. Mas algo havia de estranho; mesmo no cruzeiro, o rapaz parecia estar apressado, como se estivesse revisando cada ponto de algo que precisasse de atenção. Além disso, havia o fato curioso de que ele não havia feito questão de mencionar seu nome. Samuel realmente não se importava com essas atenções pequenas, por mais que pensasse que deveria.



Já eram XXIII horas. Maggie estava começando a coçar os olhos e bocejar incontrolavelmente. Por mais que estivesse se divertindo, seu pai sabia que, em algum momento, ela precisaria de descanso. Então, convenceu-a a continuar sua brincadeira na manhã seguinte. Ao seguir pelo corredor e chegar ao seu quarto, número 77, Samuel notou algo de errado. Lembrando que ainda não havia adentrado o quarto por conta da agitação de sua filha, por algum motivo havia um tumulto dentro do mesmo. Ao se aproximar, descobriu que eram três encanadores investigando seu quarto. Eles notaram a presença de Samuel e se justificaram com tom de culpa: “Boa noite, senhor. Desculpe-nos o incômodo, mas tivemos algumas reclamações de infiltrações do quarto ao lado. Precisávamos conferir se havia algum vazamento, urgentemente. Ainda não encontramos nada, vamos voltar amanhã cedo para conferir o problema, tudo bem?” Samuel, incomodado com a situação, aceitou sem muita reclamação. Os encanadores foram embora rapidamente e entregaram a O’Neil a chave que haviam usado, com um sentimento de culpa pelo incômodo.

Ao entrar na cabine, apesar de ser um ambiente novo para eles, não era um local muito chamativo; parecia um quarto com duas camas qualquer de um hotel três estrelas, mas era confortável. Samuel então ajeita suas coisas, enquanto sua filha começa a pular na cama antes de se deitar de fato. Tudo estava em ordem, sua filha estava na cama e adormecida. Nesse momento, seu pai decidiu respirar um pouco; ele sempre gostou de uma bela leitura na madrugada para acalmar seus nervos. Porém, naquela noite, quis fazer algo diferente. Ele decidiu que iria curtir um pouco a vista das ondas naquela clara noite de outono, então foi para o banheiro se ajeitar. Lá, pôde reparar no serviço dos encanadores: o registro de água estava fechado e o cano da pia vedado. Eles até tiveram o azar de esquecer uma chave inglesa próxima ao vaso sanitário. Samuel decidiu ir de qualquer jeito e seguiu para o convés. Lá, passou algum tempo admirando a paisagem. As ondas estavam calmas; ele só queria que sua mente seguisse o mesmo fluxo, pois aquele mar interminável e escuro o lembrava do sentimento de falta que sua filha fazia.



O que era para ser um momento tranquilizador acabou se tornando uma memória indesejada. Samuel voltou rapidamente para seu quarto; ele só queria ver sua filha, só isso. O'Neill seguiu calmamente pelos corredores mal iluminados do navio até seu quarto. Já era tarde e não queria acordar os outros passageiros. Quando chegou em seu andar, levou um susto repentino ao ouvir um grito vindo do fim do corredor. Por mais que estivesse curioso, seu medo suprimiu essa vontade. Mas ele não pôde evitar esse evento; infelizmente, agora os sons de luta podiam ser ouvidos próximos ao seu quarto. Assustado, ele apertou o passo, o que o fez esbarrar em outro passageiro, o rapaz de feições nórdicas da prefeitura. Samuel o questionou sobre o que estava acontecendo, mas ele não deu ouvidos e parecia desesperado com alguma coisa. Ele seguiu seu caminho, parecendo estar fugindo. Isso desesperou O'Neill, que apertou ainda mais o passo, iniciando um trote e aumentando o ritmo até começar uma corrida desenfreada.

Chegando à sua suíte, ele ouviu vozes de sua filha; ela estava com medo de algo. Seu choro podia ser ouvido através da porta, que fora arrombada recentemente. Samuel não perdeu tempo; ao abrir a porta, deparou-se com uma visão assustadora: **uma figura feminina, esguia, de aproximadamente 170 cm de altura, vestindo o que parecia um traje de mergulho.** Seu visor do capacete ressoava um brilho verde, e Maggie estava em seus braços. Quando a garota viu seu pai, ficou ainda mais desesperada, clamando por ajuda e começando a se debater. A figura feminina percebeu a presença do pai da garota e pareceu se sentir ameaçada; a cor de seu visor mudou de forma dinâmica para um vermelho bem forte. Ao pegar a primeira coisa que viu pelo caminho, rapidamente jogou contra Samuel, que conseguiu se esquivar ao se lançar no banheiro. Frustrada, a figura foi para cima de O'Neill, mas ele alcançou a chave inglesa que tinha deixado por ali e a golpeou na cabeça, causando uma rachadura em seu visor. Um som de metal intenso ecoou no quarto. Samuel achou que tinha levado a melhor; ele se levantou e começou a dar golpes consecutivos na criatura, causando pequenos amassados em seu traje metálico. Mas assim que recuperou o equilíbrio, algo estranho aconteceu: o que parecia ser uma energia estática começou a se formar na luva da criatura, até se transformar rapidamente em uma energia elétrica incandescente. A figura direcionou sua mão esquerda em direção a Samuel

como resposta a seus ataques e uma onda de choque foi lançada contra ele. Ele sentiu seu corpo inteiro paralisar com uma alta voltagem que percorria seu corpo, e com isso, o ser aproveitou a chance para usar uma agulha de sucção acoplada em seu braço direito para empalar o peito do homem. A dor foi agonizante. Quando o efeito do choque passou, ele teve a chance de cair no chão, desorientado. Tentou se recompor, mas sem sucesso; muito sangue começou a escorrer de seu peito e sua visão ficou turva. Ele tentou fazer o que podia para se levantar, porém suas pernas não respondiam. O grito abafado de sua filha o motivou a fazer algo, mas não havia muito o que fazer. A criatura, que estava diante de seus olhos, fugiu com sua filha nos braços, e o pai da garota fraquejou e apagou por algum tempo.



Porém, rapidamente acordou; ele não poderia deixar sua filha ir embora desse jeito. O pai fez o possível para se manter em pé e ir atrás de sua filha, seguindo cambaleando pelo corredor e deixando vazar seu precioso sangue por onde passava. Ele fez o que pôde, segurando seu peito direito com força, seguindo os sons de metal rangendo junto aos gritos de socorro de sua filha. Cada passo parecia uma vida e cada respiração parecia uma provação. Ele sentia a sinfonia da morte o convocando para fazer parte de sua embarcação, mas sua filha o motivava a sair dessa tentação; era como se a morte nunca fosse uma opção para ele. Os grilhões do fardo vinham até ele através de uma vontade sobre-humana que o fazia prosseguir, até o momento em que não pôde mais andar. Mas isso não importava, pois poderia rastejar.

Ao chegar próximo ao corredor, tiros foram ouvidos, próximos ao elevador que levaria ao piso superior do cruzeiro. Um homem começou a usar palavras apavoradas para intimidar a criatura, enquanto disparava contra ela. Assim que Samuel, que fazia o possível para se rastejar até a quina da parede, conseguiu ver melhor a situação, deparou-se com aquele rapaz da prefeitura novamente. Por algum motivo, ele ainda estava por ali, mas não só isso; ele estava em conflito com a criatura. Em um determinado momento, fez algo inacreditável: quando a criatura tentou investir com um golpe e o rapaz ainda estava municiando sua pistola, ele não teve escolha; sua mão esquerda rapidamente emulou um gesto como se estivesse prestes a dar um estalo. Então, ele o fez. Mas quando fez isso, sua mão e o corpo da criatura começaram a entrar em combustão. Samuel ficou embasbacado e teve uma breve crise de pânico, mas depois se acalmou ao ver que Maggie não estava com a criatura. Esse ato concede ao rapaz alguns segundos que precisava para recarregar, mas a resistente criatura respondeu à altura e o eletrocutou da mesma forma que fizera com Samuel mais cedo. Mas isso não impediu o rapaz de ferir a criatura com dois tiros em seu peito. Ela conseguiu se recuperar a tempo para executar um soco devastador contra o rosto do rapaz, que ainda agonizava em faíscas e estava tonto no chão. O ser rapidamente usou sua agulha para fazer três perfurações em seu peito, uma atingindo o pulmão direito, a outra o esquerdo e a última o estômago. Uma poça de sangue se formou, ainda maior que a de O'Neill, dando espaço para a criatura fugir mais uma vez. Agora, ela correu na direção do andar superior, onde ficava a sala de reuniões e o buffet. Movia-se de maneira exótica, correndo e trepando tanto nas paredes quanto pelo teto para evitar obstáculos indesejados.



Samuel tentou rastejar até o corpo do seu conhecido para averiguar a situação; a situação não era boa para nenhum deles. Para tentar se salvar, o rapaz ele tentou alcançar algo em seu bolso. Retirou de lá uma exótica seringa com um líquido vermelho brilhante. Ao tentar injetar o líquido em seu braço, fraquejou e deixou-a escorregar; ela rolou até próximo ao corpo de O'Neill. "Ela veio pra... pegar as garotas... a seringa... a seringa..." Essas foram as últimas palavras proferidas em tom de desespero e com o aspecto molhado de sangue que o homem da prefeitura disse. Ele claramente sabia mais do que aparentava, mas isso não importava mais. Samuel não podia mais resistir à perda de sangue; precisava fazer alguma coisa. Foi então que reparou na seringa que o homem havia deixado antes de morrer. Sem muita escolha e esperanças, ele fez o impensável: injetou aquele líquido misterioso em seu braço esquerdo. Ao fazer isso, imediatamente sentiu seu corpo se contorcer. Após isso, parecia que sua pele estava ardendo em chamas. Isso não demorou muito para se confirmar como algo mais que uma sensação: seu corpo começou a arder, como se acabasse de atear fogo em si mesmo. Samuel entrou em desespero, começou a se debater, mas, devido à dor e ao medo, novamente colapsou.

Parecia como um coice de mula no cérebro. Após finalmente acordar, Samuel conseguiu retomar seu fôlego. Agora, se levantava sentindo uma forte pressão no peito, mas só isso; suas feridas pareciam ter finalmente estancado. Ele não sabia ao certo por que, mas se sentia revigorado. Rapidamente, estava de pé e, sem parar para pensar no que havia acontecido consigo mesmo, continuou; sua filha era a coisa mais importante. Ele agarrou o revólver que estava no corpo de seu conhecido e andou normalmente pelo corredor. Tudo estava quieto; nenhum sinal de vida foi dado naquele lugar e, ao olhar em volta, as portas dos quartos estavam arrombadas e manchadas de sangue, similar à sua suíte. Isso não estava assim antes; ao menos, ele não se lembrava disso.

Não demorou muito até O'Neill chegar ao elevador de passageiros. Ele o adentrou e seguiu para o primeiro andar. Nesse meio tempo, tentou controlar sua men-

te; afirmava para si que não podia enlouquecer agora. Tudo em sua mente estava voltado para sua única filha, até então, Maggie. Ele estava dormiente nos demais assuntos; nada mais importava. Quando, de repente, sons de metal raspando podiam ser ouvidos do lado de fora do elevador. A porta foi aberta com força; sem tempo para pensar, a criatura estava novamente em seu encalço. Samuel disparou quatro vezes contra ela, que parecia ter sido afetada, mas ainda assim isso não a parou de tentar abrir por completo a porta do elevador. Sem muitas opções, o pai desesperado tentou fazer o mesmo que aquele rapaz da prefeitura: estalou os dedos. Nesse mesmo instante, a criatura estava em chamas. Com mais um último tiro, ela descontrolou-se e caiu andar abaixo do elevador.

Não havia muito tempo. Assim que Samuel chegou ao andar de entrada, tentou buscar pistas de sua filha, mas sem muito sucesso. Até que, então, foi para o salão do restaurante. Estar naquele lugar dava mais arrepios do que nos outros, pois O'Neill se lembrava dele cheio de vida e de pessoas compartilhando momentos, mas agora estava tudo em um silêncio agonizante. Andando, ele começou a ouvir vozes que começavam a ecoar em sua cabeça. Quando deu por si, parecia estar alucinando, pois estava diante de dois "fantasmas" que conversavam entre si. Ele conseguiu ouvir um homem dizendo: "Fique atento à besta de Rian, está à solta por aqui... eles não irão tirar minhas filhas de mim...". Samuel reparou que o "fantasma" empunhava uma espingarda, sem coronha, uma arma fácil de ser escondida em um casaco longo. Quando se aproximou da fonte de sua alucinação, lá estavam dois cadáveres, sendo que um deles segurava aquela mesma arma. Rapidamente, Samuel a apossou para si. Ele a conferiu e viu que ainda restavam quatro cartuchos. Mais sons de metal raspando podiam ser ouvidos, agora com gritos femininos de raiva. Samuel franziu o cenho, já sabendo do que estava por vir, mas, dessa vez, tentou se preparar. Ele montou uma barricada próximo à cozinha e lá dentro fechou o que podia de portas e janelas, mas não tapou uma espécie de janela que dividia a parte interna da cozinha com o restaurante. Ele esperou a criatura vir pacientemente.

O momento havia chegado. Enquanto Samuel esperava pacientemente atrás de sua barricada construída com mesas, a criatura se aproximou da área do restaurante. Ela procurava atentamente por algo. Seu visor agora brilhava em amarelo e parecia estar ferida. Samuel não perdeu tempo; ele foi até a cozinha e acendeu as válvulas de gás para que se espalhassem naquela área. Ele tomou uma certa distância e fechou a porta. A criatura parece ter notado sua movimentação, mas isso não era importante, pois O'Neill já havia planejado executar o último disparo de seu revólver para chamar a atenção da criatura, e assim o fez. O visor vermelho marcou o início de uma caçada. Samuel tentou fugir para a direção da cozinha o mais rápido possível, mas não esperava por mais surpresas. A criatura também possuía mais truques na manga; além dos choques, ela conseguia usar suas mãos para levitar objetos. Nesse momento, ela jogou uma cadeira contra as costas do homem, que caiu no chão em dor. Isso foi o suficiente para ela se aproximar, mas, quando achou que daria o golpe final, Samuel se virou e conseguiu executar dois disparos com sua espingarda bem na cabeça da criatura, fazendo-a ficar atordoada. Samuel se levantou rapidamente e correu em direção à cozinha. Quanto mais se aproximava, mais o cheiro

emitido do gás propano era evidente no ar. Ele pulou a repartição, se abrigando na cozinha, e a criatura seguiu seus passos. Para o ser, aquilo já tinha acabado; o homem já estava encurralado. Não estava longe da verdade, pois Samuel precisava sair dali para que pudesse acabar com aquilo e ter a chance de ir atrás da sua garota com calma. Então, ele lançou sua sorte; correu contra a criatura, na esperança de conseguir evitá-la. Por algum motivo, por algum fator, dessa vez ele conseguiu.

Samuel desviou da agulha mortal e conseguiu evitá-la. Ele correu até a repartição e selou-se em um local seguro. Quando o fez, rapidamente tomou sua ação decisiva: estalou os dedos. A cozinha começou a se incinerar por inteiro em uma explosão infernal. Era possível ouvir a criatura agonizando. Uma voz feminina aguda gritou em um som metálico do capacete; ela pulou para fora daquela repartição, tentando apagar as chamas incontrolavelmente, esquecendo a presença de Samuel, que efetuou um disparo, acertando-a. Ela caiu no chão semiconsciente. Samuel se aproxima e dá um golpe de misericórdia com um último tiro em seu capacete, estilhaçando seu visor.



Ele não podia acreditar; tudo havia acabado. Mas logo caiu em si de que não era bem assim; ainda havia sua filha. Ele urgentemente começou a procurá-la, buscando em todos os lugares imagináveis, mas não a encontrou. Samuel estava exausto e já sem esperanças, até que mais “sons alucinógenos” começaram a ecoar em sua mente. Era aquela criatura; ela estava levando sua filha. Sem hesitar muito, Samuel calmamente seguiu a alucinação. Ela fez seu caminho até a ponta do navio, onde se jogou junto com a criança. Samuel ficou confuso sobre por que ela faria aquilo; será que estava fugindo? Logo suas perguntas foram respondidas. Ao caminhar mais à frente, a densa neblina do mar começava a não mais atrapalhar a visão de O'Neill. Devido à distância, o que ele viu o deixou sem chão. Samuel caiu em seus joelhos e uma lágrima ameaçou a escorrer em seu rosto. Ele pressentiu que isso não foi o fim e que sua busca estava apenas começando. Ele não conseguia tirar os olhos daquele monumento colossal, uma grande estrutura perdida em alto-mar, um farol que sinalizava que havia algo ali, mas esse algo pertencia ao fundo do mar, que é o lugar onde sua filha provavelmente estava.





MISTÉRIO: FAROL DOS PESADELOS

Adaptação para Monster Of The Week RPG (PbtA)*
por W. Anderson

*Esse sistema de RPG, criado por Michael Sands, está disponível para download em português, no site <https://monstrodasemana.wordpress.com/o-que-e-monstro-da-semana/> ---

INTRODUÇÃO DO MISTÉRIO:

Desaparecimentos de crianças em uma cidade portuária levam Samuel O'Neill e outros a embarcar em um cruzeiro "presentado" por um homem da prefeitura. A viagem, no entanto, é parte de um plano sombrio para capturar uma garota e levá-la ao fundo do mar. Uma criatura em traje de mergulho blindado, com poderes devastadores, persegue as vítimas até que apenas o farol no horizonte dê pistas do que está por vir.

O QUE ESTÁ ACONTECENDO?

Uma organização secreta está sequestrando crianças para levá-las a uma instalação submersa e realizar experimentos. A Big Sister prototípica (Ceifadora Submarina) é a agente de captura. O homem da prefeitura é um ex-agente arrependido que tenta ajudar discretamente, mas é morto durante a ação. Samuel é o alvo emocional do mistério, buscando sua filha Maggie.

OBJETIVOS DOS CAÇADORES:

- * Descobrir quem sequestra crianças.
- * Encontrar Maggie antes que seja levada.
- * Neutralizar ou matar a Big Sister.
- * Sobreviver ao cruzeiro.

LOCAIS CHAVE DA NARRATIVA:

1. Cidade Portuária: Local de origem dos desaparecimentos.
2. Cruzeiro: Corredores, cabines, restaurante, áreas de manutenção.
3. Farol no Horizonte: Aparece ao final como pista para futuras aventuras. —

BYSTANDERS:

Linda O'Neill (*Innocent*) — Mãe em luto, guardando memórias e documentos relevantes. O Homem da Prefeitura (*Expert*) — Ex-agente ligado aos experimentos; morre no meio da missão.

Passageiros Diversos (*Innocents* ou *Harbingers*) — Alguns ajudam, outros criam problemas.

MINIONS:

“Encanadores”: Disfarce para sabotadores infiltrados.
“Seguranças”: Alguns são cúmplices da operação.

PISTAS PARA OS CAÇADORES:

- * Ferramenta esquecida no banheiro.
- * Testemunhas que viram “faíscas azuis” antes do sumiço das crianças. * Fantasma com espingarda (eco mental causado por ADAM).
- * Planta baixa com áreas trancadas.
- * Símbolos estranhos gravados no visor do monstro.



SOBRE O MONSTRO DA SEMANA



Big Sister Prototípica (Ceifadora Submarina)

Ileso ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Morrendo

Tipo: Predador de Crianças

Motivação: Levar meninas vivas para experimentos submersos

Poderes:

- * **Força sobre-humana** (3-dano, corpo a corpo)
- * **Traje blindado**
- * **Escalada em paredes e tetos**

Fraquezas:

- * **Visor trincado** expõe ponto vulnerável
- * **Fogo e explosões** causam dano dobrado
- * **Fica distraída** se separada de sua “presa designada”

Ataques:

- Garra mecânica** (3-dano, perfurante, agarrar)
- Choque elétrico** (2-dano, ignora armadura, stun)
- Arremesso telecinético** (2-dano, força, área)

COUNTDOWN CLOCK - DIA DO CRUZEIRO:

1. Preparativos: Os caçadores embarcam, percebem comportamentos estranhos (funcionários apressados, manutenção suspeita).

2. Primeira Ação do Monstro: Maggie ou outra criança é sequestrada.

3. Primeiro Confronto: Encontro breve com a Big Sister, caçadores sofrem ou recuam.

4. Sinais do Farol: Visões, sons estranhos, “fantasmas” indicam a presença de algo no horizonte.

5. Confronto Final: Big Sister tenta concluir a extração em meio a incêndio ou explosão. 6. Conclusão Aberta: Vitória parcial, mas o farol no horizonte deixa claro que o verdadeiro perigo está apenas começando.





Samuel O'Neill

****The Wronged****
(O Injustiçado)

Rating:

Braveza +2,
Esperteza +1,
Estranheza 0,
Firmeza +1,
Sutileza -1

História: Perdeu a filha Alice há dois anos e agora Maggie está na mira do mesmo mal. Samuel embarca no cruzeiro para tentar proporcionar um momento de alegria, mas acaba em uma corrida desesperada para salvar a única filha que lhe resta. Ao longo da noite, será forçado a aceitar a ajuda de estranhos e, eventualmente, injetar um soro misterioso que desperta habilidades perigosas.

Visual: Homem exausto, olhar determinado, roupa casual gasta, porte atlético.

Rótulo: Pai vingativo.

Motivação: Vingança contra a criatura que destruiu sua família.

Movimentos Especiais (escolher 3):

- [] **Nem Morto** — +1 armadura permanente.
- [] **Justiça Rápida** — Quando agir primeiro contra um monstro que já tenha prejudicado alguém inocente, ganha +1 de dano no primeiro ataque.
- [] **Desespero Alimenta Força** — Quando estiver com 3 ou mais de dano, recebe +1 para agir sob pressão.
- [] **Instinto de Sobrevivência** — +1 em rolagens para escapar ou evitar ataques.

Armas:

- * **Revólver (.38)** — 2-dano, close, reload.
- * **Espingarda serrada** — 3-dano, close/mesma área, reload.
- * **Chave inglesa pesada** — 2-dano, close, contundente.



Linda O'Neill

The Expert
(A Especialista)

Rating:

Braveza 0,
Esperteza +2,
Estranheza -1,
Firmeza +1,
Sutileza 0

História: Uma pesquisadora autodidata obcecada por entender o que aconteceu com Alice. Não embarca no cruzeiro, mas pode orientar o grupo por rádio, bilhetes ou memórias. Possui conhecimentos fragmentados sobre experiências com crianças e símbolos misteriosos ligados ao farol.

Visual: Mulher abatida, roupa confortável, olhar perscrutador.

Rótulo: Intelectual atormentada.

Motivação: Vingança contra a criatura que destruiu sua família.

Movimentos Especiais (escolher 2):

[] **Não é minha primeira vez** — +1 para investigar o mistério sempre que a situação envolver o inimigo conhecido.

[] **Arsenal de Conhecimento** — Quando consulta seus registros, pode descobrir uma fraqueza ou poder de um monstro.

[] **Planos de Contingência** — Uma vez por mistério, revela que tinha um recurso preparado.

Haven (Refúgio) (Escolher 2):

[] **Biblioteca Oculta:** +1 para investigar o mistério quando no refúgio.

[] **Sala de Preparação:** Pode preparar equipamentos improvisados antes de cada missão.

[] **Oficina:** Criar dispositivos e modificações úteis.



O Homem da Prefeitura

The Professional
(O Profissional)

Rating:

Braveza +1,
Esperteza +1,
Estranheza 0,
Firmeza +2,
Sutileza -1

História: Agente do governo (ou de uma corporação) que desertou após testemunhar atrocidades. Possui treinamento militar e um plasmid de fogo, usado em combate contra a Big Sister. Está no cruzeiro para tentar sabotar a operação, mas seu passado o alcança e ele paga o preço.

Visual: Homem elegante, sotaque estrangeiro, olhar vigilante.

Rótulo: Agente arrependido.

Movimentos Especiais (escolher 3):

[] **Treinamento Militar** — +1 para proteger alguém e atacar inimigos.

[] **Pronto para Qualquer Coisa** — Sempre carrega kit de primeiros socorros e rádio de comunicação.

[] **Rede de Contatos** — Pode conseguir informação ou equipamento de ex-colegas.

[] **Manter a Frieza** — +1 Firmeza.

Armas:

* **Pistola semiautomática** — 2-dano, close, reload.

* **Plasmid de Pirocinese** — 3-dano, close, fogo, 3 usos por mistério.

* **Faca de combate** — 1-dano, close.



Maggie

The Mundane
(O Comum)

Rating:

Braveza -1,
Esperteza +1,
Estranheza 0,
Firmeza +1,
Sutileza +2

História: Gêmea de Alice, apegada a brincadeiras solitárias e ao espelho para se lembrar da irmã. É curiosa e sensível, percebendo detalhes que escapam aos adultos. Pode ser jogada por um jogador que queira o desafio de um personagem vulnerável, mas crucial para o mistério.

Visual: Garota curiosa, roupas simples, cabelos loiros.

Rótulo: Criança observadora.

Movimentos Especiais (escolher 3):

[] Sortuda — Uma vez por sessão, evita automaticamente um dano ou consequência ruim.

[] Você é Especial para Mim — Escolha outro Caçador; sempre que estiver em perigo, ele recebe +1 para agir sob pressão para te ajudar.

[] Observadora Inocente — +1 para investigar o mistério quando ninguém percebe que você está olhando.

[] Amor Genuíno — Quando conforta ou motiva alguém, cura 1 de Estresse.

DEVOTOS DAS ESTAÇÕES

FELIPE MANHONI



**CONHEÇA OS DEUSES DAS ESTAÇÕES
E SEUS PODERERES EM T20!**

SAIBA MAIS EM:

jamboeditora.com.br/produto/devotos-das-estacoes/

A dynamic anime-style illustration featuring the main cast of Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba. In the center, Tanjiro Kamado is shown in a dynamic pose, wearing his green and black striped haori, with a determined and slightly bloody expression. Surrounding him are other key characters: Zenitsu Agatsuma to the left, Inosuke Hashibira to the right, and Nezuko Kamado at the bottom right. In the background, other characters like Giyu Tomioka and Kyojuro Rengoku are visible. The overall color palette is dominated by warm, fiery tones of orange, red, and yellow, with the characters' clothing providing contrasting colors like green, black, and purple. The title 'DEMON SLAYER' is prominently displayed at the top in a stylized, jagged font, with 'KIMETSU NO YAIBA' written below it in a smaller, clean font. At the bottom, the Japanese title '火竜・伝説' is written in large, bold characters, with 'KARYU DENSETSU' underneath it.

DEMON SLAYER

KIMETSU NO YAIBA

火竜・伝説

KARYU DENSETSU

KIMETSU NO YAIBA EM KARYU DENSETSU NA LENDÁRIA EDIÇÃO DA TOKYO DEFENDER #12

PUBLICAMOS UMA ADAPTAÇÃO DE KIMETSU NO YAIBA PARA 3D&T ALPHA, ESCRITA PELOS HASHIRAS THSILVA E MILTON DIOGO. AGORA, RETORNAMOS A ESSE UNIVERSO PARA EXPANDIR CONCEITOS E EXPLORÁ-LO ATRAVÉS DE UM NOVO OLHAR DESTA VEZ, ADAPTADO PARA O KARYU DENSETSU, UM SISTEMA QUE RESPIRA ESTILOS DE COMBATE, EVOLUÇÃO DRAMÁTICA E BATALHAS MEMORÁVEIS.

KIMETSU NO YAIBA: SINOPSE E CONCEITOS

CAÇADORES À BEIRA DO DESTINO

NO JAPÃO DA ERA TAISHO, AS TREVAS SE MOVEM LIVREMENTE SOB O LUAR. CRIATURAS CONHECIDAS COMO ONI CAÇAM SERES HUMANOS, DOTADAS DE FORÇA SOBRE-HUMANA, REGENERAÇÃO ABSURDA E PODERES ÚNICOS. CONTRA ESSA AMEAÇA IMORTAL, APENAS UM GRUPO SE COLOCA ENTRE A HUMANIDADE E O ESQUECIMENTO: O ESQUADRÃO DOS EXTERMINADORES DE ONI. ENTRE OS MAIS RECENTES RECRUTAS DESSA ORDEM LENDÁRIA, TRÊS JOVENS GUERREIROS SE DESTACAM NÃO APENAS POR SEU POTENCIAL, MAS PELAS JORNADAS DRAMÁTICAS QUE OS MOLDARAM.

TANJIRO KAMADO - UM JOVEM BONDOSO, DE ESPÍRITO PURO E DETERMINAÇÃO INABALÁVEL. SEU OLFATO AGUÇADO É CAPAZ DE FAREJAR EMOÇÕES E INTENÇÕES, TORNANDO-O UM RASTREADOR NATO. GUIADO PELO JURAMENTO DE SALVAR SUA IRMÃ NEZUKO E HONRAR A MEMÓRIA DE SUA FAMÍLIA, TANJIRO É O CORAÇÃO DO GRUPO E UM SÍMBOLO DE ESPERANÇA PARA SEUS ALIADOS.

ZENITSU AGATSUMA - MEDROSO E INSEGURO, ZENITSU VIVE À BEIRA DO COLAPSO. PORÉM, QUANDO O PÂNICO O DOMINA UM INSTINTO LETAL DESPERTA: COM VELOCIDADE RELÂMPAGO, ELE DESFERE GOLPES CAPAZES DE ABATER ATÉ OS ONIS MAIS ÁGEIS. SOB A MÁSCARA DO COVARDE, ESCONDE-SE UM ESPADACHIM PRODIGIOSO QUE LUTA PARA ACREDITAR EM SI MESMO.

INOSUKE HASHIBIRA - SELVAGEM E IMPETUOSO, CRIADO NAS MONTANHAS LONGE DA CIVILIZAÇÃO, INOSUKE ENFRENTA QUALQUER INIMIGO DE FRENTE. SUA RESPIRAÇÃO DA BESTA, DESENVOLVIDA POR INSTINTO, O TORNA IMPREVISÍVEL E LETAL. APESAR DO TEMPERAMENTO EXPLOSIVO, É LEAL A SEUS COMPANHEIROS E VIVE EM BUSCA DE DESAFIOS CADA VEZ MAIORES.

NO KARYU DENSETSU, ESSES TRÊS HERÓIS REPRESENTAM ARQUÉTIPOS CLAROS:

- O PROTETOR RESILIENTE (TANJIRO), CAPAZ DE RESISTIR E REVIDAR CONTRA INIMIGOS FORMIDÁVEIS.
- O ESPECIALISTA EM VELOCIDADE E PRECISÃO (ZENITSU), QUE TRANSFORMA HESITAÇÃO EM VANTAGEM.
- O LUTADOR INSTINTIVO (INOSUKE), QUE CONFIA NA FORÇA BRUTA E NA IMPROVISAÇÃO.

ESTE SUPLEMENTO APRESENTA SUAS FICHAS COMPLETAS ADAPTADAS PARA O SISTEMA, PERMITINDO QUE VOCÊ MERGULHE NO UNIVERSO DE KIMETSU NO YAIBA E EXPERIMENTE, NA MESA DE JOGO, A INTENSIDADE DAS BATALHAS CONTRA OS ONIS.



MAIS QUE SAMURAI, MAIS QUE CAÇADORES DE VAMPIROS

À PRIMEIRA VISTA, OS EXTERMINADORES DE ONI PODEM LEMBRAR SAMURAI: PORTAM ESPADAS FORJADAS COM AÇO ESPECIAL, SEGUEM UM CÓDIGO DE CONDUTA E ARRISCAM A VIDA EM CADA MISSÃO. MAS A SEMELHANÇA PARA POR AÍ. ELES NÃO VIVEM PARA SERVIR UM SENHOR FEUDAL OU PRESERVAR UM CLÃ, E SIM PARA TRAVAR UMA GUERRA SECRETA CONTRA UMA AMEAÇA INVISÍVEL À MAIORIA DA POPULAÇÃO: UMA GUERRA QUE NUNCA TERMINA. NO OCIDENTE, O ARQUÉTIPO MAIS PRÓXIMO SERIA O CAÇADOR DE VAMPIROS, ETERNIZADO NA FIGURA DO VELHO PROFESSOR VAN HELSING, DOS ROMANCES GÓTICOS DO SÉCULO XIX. MAS OS EXTERMINADORES DE ONI SÃO ALGO MUITO MAIS AMPLO E COMPLEXO:

- SÃO GUERREIROS TREINADOS PARA ENFRENTAR NÃO APENAS MONSTROS, MAS TAMBÉM AS ILUSÕES, ARMADILHAS E TÉCNICAS SOBRENATURAIS QUE ELES DOMINAM..

- INCORPORAM ESTILOS MARCIAIS ÚNICOS RESPIRAÇÕES QUE UNEM DISCIPLINA FÍSICA E PODER ESPIRITUAL.

- CARREGAM UMA CARGA EMOCIONAL INTENSA, POIS CADA ONI DERROTADO É UM PASSO PARA SALVAR VIDAS... E, MUITAS VEZES, UMA LEMBRANÇA DOLOROSA DO QUE PERDERAM.

ESSA FUSÃO DE HONRA SAMURAI, LUTA ESPIRITUAL E DRAMA HUMANO FAZ DOS EXTERMINADORES DE ONI ALGO ÚNICO NA FICÇÃO. EM KIMETSU NO YAIBA, ELES NÃO SÃO SIMPLES ESPADACHINS NEM APENAS HERÓIS SHONEN – SÃO GUERREIROS FORJADOS PELO PESO DA PERDA, PELO DEVER QUE NÃO ADMITE FALHA E PELO SACRIFÍCIO QUE PODE VIR A QUALQUER MOMENTO.

FORJADOS NO FOGO DA PERDA

NENHUM EXTERMINADOR DE ONI NASCE PRONTO. NÃO IMPORTA O QUANTO TREINE OU QUANTAS MISSÕES CUMpra – É A PERDA QUE VERDADEIRAMENTE O MOLDA. EM KIMETSU NO YAIBA, A DOR NÃO É APENAS UM FARDOS; É O CADINHO ONDE SE TEMPERA A ESPADA E O ESPÍRITO.

A MORTE DE KYOJURO RENGOKU, O CARISMÁTICO HASHIRA DAS CHAMAS, NAS MÃOS DE AKAZA, É UM DOS MOMENTOS MAIS MARCANTES DA SÉRIE. NÃO FOI APENAS A QUEDA DE UM HERÓI ADMIRADO – FOI O PONTO DE VIRADA QUE LEVOU TANJIRO A DEIXAR DE SER UM GAROTO ESPERANÇOSO QUE ACREDITAVA QUE PODERIA SALVAR A TODOS, PARA COMEÇAR A COMPREENDER O PESO REAL DA GUERRA CONTRA OS ONIS.



RENGOKU TOMBOU SORRINDO, FIRME EM SUA CONVICÇÃO, PROTEGENDO INOCENTES ATÉ O ÚLTIMO SUSPIRO. SUA PARTIDA NÃO QUEBROU TANJIRO A FORTALECEU. E ESSE AMADURECIMENTO VEIO ACOMPANHADO DE UMA LIÇÃO BRUTAL: LUTAR CONTRA OS ONIS NÃO É APENAS SOBRE VENCER BATALHAS, MAS SOBRE CARREGAR CONSIGO O LEGADO E OS SONHOS DAQUELES QUE JÁ NÃO PODEM MAIS LUTAR.

NO KARYU DENSETSU, ESSA ESSÊNCIA SE TRADUZ EM MECÂNICAS E NARRATIVA. A CADA CICATRIZ RECEBIDA, CADA PERDA SOFRIDA, O PERSONAGEM NÃO APENAS EVOLUI EM PODER, MAS TAMBÉM EM PROPÓSITO. O JOGADOR APRENDE, ASSIM COMO TANJIRO, QUE A FORÇA VERDADEIRA NÃO VEM DA AUSÊNCIA DE DOR, MAS DA CORAGEM DE CONTINUAR MESMO QUANDO O CORAÇÃO SANGRA.

O CAMINHO AINDA É LONGO

MESMO COM A LIÇÃO DEIXADA POR RENGOKU, TANJIRO AINDA ESTAVA LONGE DE ALCANÇAR O PODER NECESSÁRIO PARA ENFRENTAR AS TREVAS. APÓS O TRÁGICO EPISÓDIO DO TREM DO INFINITO, VIERAM NOVAS PROVAÇÕES. NO DISTRITO DO ENTRETENIMENTO, ELE E SEUS COMPANHEIROS SE VIRAM DIANTE DE DOIS ONIS DA LUA SUPERIOR, GYUTARO E DAKI ADVERSÁRIOS TÃO PODEROSOS QUE NEM MESMO A UNIÃO DOS TRÊS JOVENS CAÇADORES E DO HASHIRA DO SOM, TENGU UZUI, GARANTIU UMA VITÓRIA SEM SACRIFÍCIOS. A LUTA CUSTOU FERIMENTOS GRAVES, QUASE A MORTE DE TODOS E, MAIS UMA VEZ, FORÇOU TANJIRO A EXPANDIR SEUS LIMITES.

ENQUANTO ISSO, OS HASHIRA INTENSIFICAVAM SEUS TREINAMENTOS, PREPARANDO-SE PARA A INEVITÁVEL GUERRA CONTRA MUZAN. MAS O INIMIGO NÃO ESPEROU. EM UM ATAQUE OUSADO E CRUEL, MUZAN INVESTIU DIRETAMENTE CONTRA A CASA DO LÍDER DOS EXTERMINADORES, QUEBRANDO A SEGURANÇA QUE SUSTENTAVA A ORGANIZAÇÃO. FOI UM LEMBRETE BRUTAL: O REI DOS ONIS NÃO É APENAS UMA AMEAÇA DISTANTE – ELE PODE GOLPEAR QUANDO E ONDE QUISER.

CADA UMA DESSAS BATALHAS NÃO APENAS APROXIMOU O PROTAGONISTA DO SEU DESTINO, MAS TAMBÉM REAFIRMOU QUE OS EXTERMINADORES DE ONI VIVEM COM A MORTE À ESPREITA, A CADA RESPIRAÇÃO.

EM MEIO A TANTAS BATALHAS, PERDAS E DESCOBERTAS, O JOVEM TRIO SEGUE COMO A VANGUARDA DESSA NOVA GERAÇÃO DE CAÇADORES. CADA UM CARREGA NÃO APENAS SUA ESPADA, MAS TAMBÉM MARCAS INVISÍVEIS – FERIDAS EMOCIONAIS, MEMÓRIAS DE QUEM FICOU PARA TRÁS E A DETERMINAÇÃO DE SEGUIR ADIANTE.

NESTA MATÉRIA, ESSES TRÊS JOVENS REPRESENTAM NÃO SÓ HERÓIS EM ASCENSÃO, MAS ARQUÉTIPOS VIVOS DE CORAGEM, IMPROVISO E SUPERAÇÃO. SUAS FICHAS ADAPTADAS PERMITEM QUE VOCÊ REVIVA CADA PASSO DESSA JORNADA OU CRIE CAMINHOS, COLOCANDO-SE NO LUGAR DE UM EXTERMINADOR DE ONI QUE RESPIRA FUNDO DIANTE DO PERIGO E ERGUE SUA LÂMINA CONTRA A ESCURIDÃO.

A SEGUIR, VOCÊ ENCONTRARÁ SUAS ESTATÍSTICAS, ESTILOS DE LUTA E TÉCNICAS MAIS MARCANTES – A BASE PARA MERGULHAR NESSE UNIVERSO E ESCREVER A PRÓXIMA PÁGINA DESSA GUERRA MILENAR CONTRA OS ONIS.

PEGUE SUA NICHIRIN, RESPIRE FUNDO... E ENTRE NA LUTA!!!



HERÓIS



TANJIRO KAMADO



CAMINHO: VINGANÇA

ATRIBUTOS						TÉCNICAS	
4	3	4	1	3	4	* GOLPE EXPLOSIVO (OITAVA FORMA)	
AGI	FOR	INS	RAZ	PRE	VON	* FINALIZAÇÃO (HINOKAMI KAGURA)	
LIMIARES						* ATAQUE TRESPASSANTE (TERCEIRA FORMA)	
CANALIZAÇÃO	3	DEFESA	9	PROTEÇÃO	4	* SHUMPO	
OCUPAÇÕES						* CICLONE HUMANO (SEXTA FORMA)	
ATLETA	3	MÍSTICO	2	VIGILANTE	1	* GIRO DE ATAQUE (SEGUNDA FORMA)	
ESTILO DE LUTA						TRUNFOS	
GOLPE	3	COMBO	2	AGARRÃO	1	* INCANSÁVEL	
BARRA DE VIGOR [8]						* VOLTA POR CIMA	
						LAÇOS	
						* NEZUKO KAMADO (IRMÃ E SUA MAIOR MOTIVAÇÃO)	
						* FAMÍLIA MORTA PELOS ONI	
						* JURAMENTO DE PROTEGER INOCENTES DE DEMÔNIO	

CONCEITO: CAÇADOR DE DEMÔNIOS COM CORAÇÃO PURO E OLFATO SOBRENATURAL

ZENITSU AGATSUME



CAMINHO: CAUTELA

ATRIBUTOS						TÉCNICAS	
5(6) AGI	3 FOR	2 INS	2 RAZ	4 PRE	2 VON	* AMPLIFICAÇÃO SENSORIAL	* SALTO DUPLO
						* FINALIZAÇÃO (HINOKAMI KAGURA)	* ESQUIVA ARRISCADA
						* ATAQUE TRESPASSANTE (PRIMEIRA FORMA, OUGI, UPGRADE PODER E FINESSE)	
						* SHUMPO	
LIMIARES						TRUNFOS	
CANALIZAÇÃO	3	DEFESA	12	PROTEÇÃO	4	* CAMINHO DA PERFEIÇÃO	
						* PRÓDIGIO (AGILIDADE)	
OCUPAÇÕES						LAÇOS	
ATLETA	3	ARTISTA	1	VIGILANTE	1	* NEZUKO KAMADO	
						* TANJIRO KAMADO	
						* INOSUKE HASHIBIRA	
ESTILO DE LUTA							
GOLPE	3	EVASÃO		3			
BARRA DE VIGOR [6]							

CONCEITO: CAÇADOR DE DEMÔNIOS MEDROSO, MAS COM UM BOM CORAÇÃO

INOSUKE HASHIBIRA



CAMINHO:
CAÇADOR DE DEMÔNIOS SELVAGEM

ATRIBUTOS						TÉCNICAS
4	3	5	2	2	2	* SENTIDO SÍSMICO (OUGI, SÉTIMA PRESA) * CICLONE HUMANO (QUINTA PRESA) * FINALIZAÇÃO (OUGI, SEXTA PRESA, UPGRADE PODER) * SHUMPO (OITAVA PRESA) * ZANSHIN.
AGI	FOR	INS	RAZ	PRE	VON	
LIMIARES						
CANALIZAÇÃO	3	DEFESA	11	PROTEÇÃO	5	
OCUPAÇÕES						TRUNFOS
ATLETA	3	VIGILANTE			1	* ESTILO SECRETO (RESPIRAÇÃO DA BESTA) * VOLTA POR CIMA
ESTILO DE LUTA						LAÇOS
GOLPE	2	AGARRÃO	1	COMBO	1	* TANJIRO KAMADO * ZENITSU AGATSUME
BARRA DE VIGOR [6] 						

CONCEITO: SANGUINOLÊNCIA



REGRAS EXTRAS OPCIONAIS

CAMINHO: DO EXTERMINADOR

SEU PERSONAGEM FAZ PARTE DO ESQUADRÃO DOS ESPADACHINS EXTERMINADORES, INCULCIDOS DE LUTAR CONTRA A PRAGA ONI QUE ASSOLA TODO O JAPÃO. EVENTOS:

- ERRADICAR UM ONI SEMPRE QUE TIVER OPORTUNIDADE.

- SEMPRE RESPEITAR EXTERMINADORES DE PATENTES MAIS ALTAS.

- CUMPRIR SUAS ORDENS DA MISSÃO OFICIAL MESMO QUE CUSTE SUA VIDA.

REVIRAVOLTA:

- DEIXAR DE SEGUIR O GRUPO DE EXTERMINADORES.

ARMA: NICHIRINTOU

OS MEMBROS DO ESQUADRÃO POSSUEM UMA ARMA ESPECIAL FABRICADA COM O AÇO DO ALTO DO MONTE YOKO, SÃO ARMAS QUE ABSORVERAM A LUZ DO SOL E POR ISSO SÃO FEITAS PARA MATAR ONIS. ESSA ARMA AUMENTA O DANO EM +1, ALÉM DE NORMALMENTE POSSUIR A CARACTERÍSTICA LETAL.

NORMALMENTE AS NICHIRINTOU SÃO KATANAS, MAS PODEM EXISTIR OUTRAS LAMINAS DIFERENCIADAS, PODENDO ADQUIRIR OUTRA CARACTERÍSTICA SEM SER A DESCRITA ACIMA.

ARTEFATO: YAKUJO NO MEN (MÁSCARA DE PROTEÇÃO)

ESSA MÁSCARA GERALMENTE É DADA APENAS AOS PUPILOS DE SAKONJI UROKODAKI (MAS O MESTRE PODE UTILIZAR ELA TAMBÉM PARA OUTROS MESTRES OU PERSONAGEM), TRATA-SE DE UMA MÁSCARA DE TEATRO KABUKI COM ENTALHES ESPECÍFICOS E TAMBÉM IMBUÍDA COM UM FEITIÇO DE PROTEÇÃO.

QUANDO O USUÁRIO FOR MARCAR A CAIXA DE DERROTADO, O PODER DA MÁSCARA SE ATIVA, O ALVO NÃO MARCA ESSA CAIXA MAS ENTÃO A MÁSCARA QUEBRA.

TRUNFO: SANGUE DE MUZAN

ESCOLHIDO PEO PROGENITOR DOS ONI, ESTE ONI RECEBEU SEU SANGUE, TORNANDO-SE MAIS PODEROSO. ELE AUMENTA EM +1 SUA FORÇA (MAX 5.) SEU LIMIAR DE PROTEÇÃO E DEFESA, PORÉM ELE ESTÁ PRESO A ALGUMAS REGRAS.

INDEPENDENTE DO SEU CAMINHO ELE DEVE REMOVER UMA DOS EVENTOS DO SEU CAMINHO E SUBSTITUIR POR "REGRAS DE MUZAN", DIFERENTE DOS EVENTOS NORMAIS, ESSE EVENTO NÃO DEVE SER MARCADO JÁ QUE O FATO DE MARCA-LO IMPLICARÁ NA MORTE DO ONI.

SEGUNDO AS REGRAS DE MUZAN VOCÊ NÃO PODE SEQUER MENCIONAR O NOME DE SEU MESTRE, TAMBÉM NÃO PODE REVELAR NENHUMA INTERAÇÃO OU SEGREDO DELE PARA OUTREM. POR ESSE MOTIVO MUITOS DOS ONI TEMEM MUZAN E O FATO DE QUE PODEM SER MORTOS SE FALHAREM EM SEUS DEVERES.

TRUNFO: SANGUE ONI

VOCÊ EM ALGUM MOMENTO DA SUA VIDA FOI MACULADO POR UM ONI, PORÉM AINDA NÃO SE TRANSFORMOU 100% EM UM, VIVENDO UMA VIDA NO LIMIAR ENTRE CONTROLAR SUA FOME POR CARNE DOS VIVOS E MANTER A RACIONALIDADE ENQUANTO TENTA ACHAR UMA CURA.

VOCÊ RECEBE +1 DE FORÇA E +1 NO LIMIAR DE DEFESA, ALÉM DISSO RECEBEM TAMBÉM A TÉCNICA "REGENERAÇÃO" MESMO NÃO ATENDENDO OS PRÉ-REQUISITOS DELA, ALÉM TAMBÉM DE PODER ADQUIRIR TÉCNICAS SHINTAI NORMALMENTE.

MAS NEM TUDO SÃO FLORES, PERSONAGENS COM SANGUE ONI DEVEM TROCAR UM DE SEUS EVENTOS DE CAMINHO POR "SACIAR FOME", ESSE EVENTO INFORMA QUE O PERSONAGEM ESTA DEPENDENTE E COM FOME DE SANGUE/CARNE HUMANA E DEVE ARRUMAR ALGUM JEITO DE SUPRIR ESSA FOME, ENQUANTO PERMANECER COM ESSE EVENTO DESMARCADO UM PERSONAGEM RECEBE DESVANTAGEM EM SUAS ROLAGENS.

ALÉM DISSO A LUZ DO SOL FERE O CORPO DE UM PERSONAGEM COM SANGUE ONI, UM PERSONAGEM EM CONTATO DIRETO COM A LUZ SOLAR COMEÇA A PERDER 1 PONTO DE VIGOR POR RODADA, ATÉ ZERAR SEU VIGOR E MARCAR SUA CAIXA DE FERIMENTO.

TÉCNICA: INFEÇÃO ONI (SHINTAI)

PRÉ-REQUISITO: AURA 2, TRUNFO SANGUE DE MUZAN OU SANGUE ONI.

O SEU SANGUE É POTENTE AO PONTO DE PODER TRANSFORMAR OUTROS SERES EM ONI TAMBÉM. QUANDO SEU ADVERSÁRIO MARCAR SUA CAIXA DE FERIMENTO COM SEUS ATAQUES DO TIPO "NORMAL" (SEM SER TÉCNICA), ELE DEVE FAZER UMA ROLAGEM DE VONTADE CONTRA SEU RESULTADO DE ATAQUE. SE FALHAR ESTARÁ INFECTADO E SE TORNARÁ UM ONI.

A TRANSFORMAÇÃO OCORRERÁ NO INICIO DA PRÓXIMA CENA, UM PERSONAGEM COM MÉDICO PODE TENTAR ANALISAR A SITUAÇÃO PARA RETARDAR O EFEITO PARA ATÉ OFIM DA PRÓXIMA CENA, ASSIM ARRUMANDO TEMPO PARA EVITAR O INEVITÁVEL.

- OUGI: VOCÊ PODE COM SUAS TÉCNICAS ATIVAR A INFEÇÃO ONI COM UMA AÇÃO EXTRA.

- SINCRONIZAÇÃO: O ALVO TEM DESVANTAGEM NA ROLAGEM PARA RESISTIR.

- NAGEN: 5

TÉCNICA: DETECÇÃO ONI

PRÉ-REQUISITO: AURA 1

COM ESSA TÉCNICA O PERSONAGEM TEM A CAPACIDADE DE LOCALIZAR A PRESENÇA DE ONINA CENA, SEJA ATRAVÉS DE SEUS SENTIDOS OU DE UMA DETECÇÃO EXTRA-SENSORIAL.

FAÇA UMA ROLAGEM DE INSTINTO CONTRA TENSÃO, COM SUCESSO VOCÊ TEM 100% DE CERTEZA QUE EXISTE UM ONI NO LOCAL OU NÃO, A NÃO SER O ONI TENHA ALGUMA TÉCNICA PARA OCULTAR SUA PRESENÇA DE ALGUMA FORMA.

- OUGI: VOCÊ PODE USAR ESSA TÉCNICA COM UMA AÇÃO EXTRA.

- SINCRONIZAÇÃO: VOCÊ TEM VANTAGEM NA ROLAGEM DE INSTINTO.

- NAGEN: 2

RESPIRAÇÃO DO DEFENSOR, PRIMEIRA FORMA: HASHSHIN!



DIMI DAMIANI, HASHIRA DO FUNK
W. ANDERSON, HASHIRA DO ROCK
WELLINGTON BOTELHO, HASHIRA DO METAL

IOIGAMES

FOR THE QUEST

PRIMEIRA JORNADA

EXPLORE MASMORRAS,
ENFRENTA MONSTROS,
SEJA UM HERÓI!!



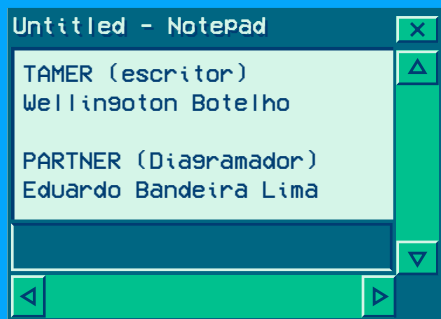
APOIE HOJE!
PROJETO 100% FINANCIADO!
CATARSE.ME/FORTHEQUESTPJ



APONTE A CÂMERA

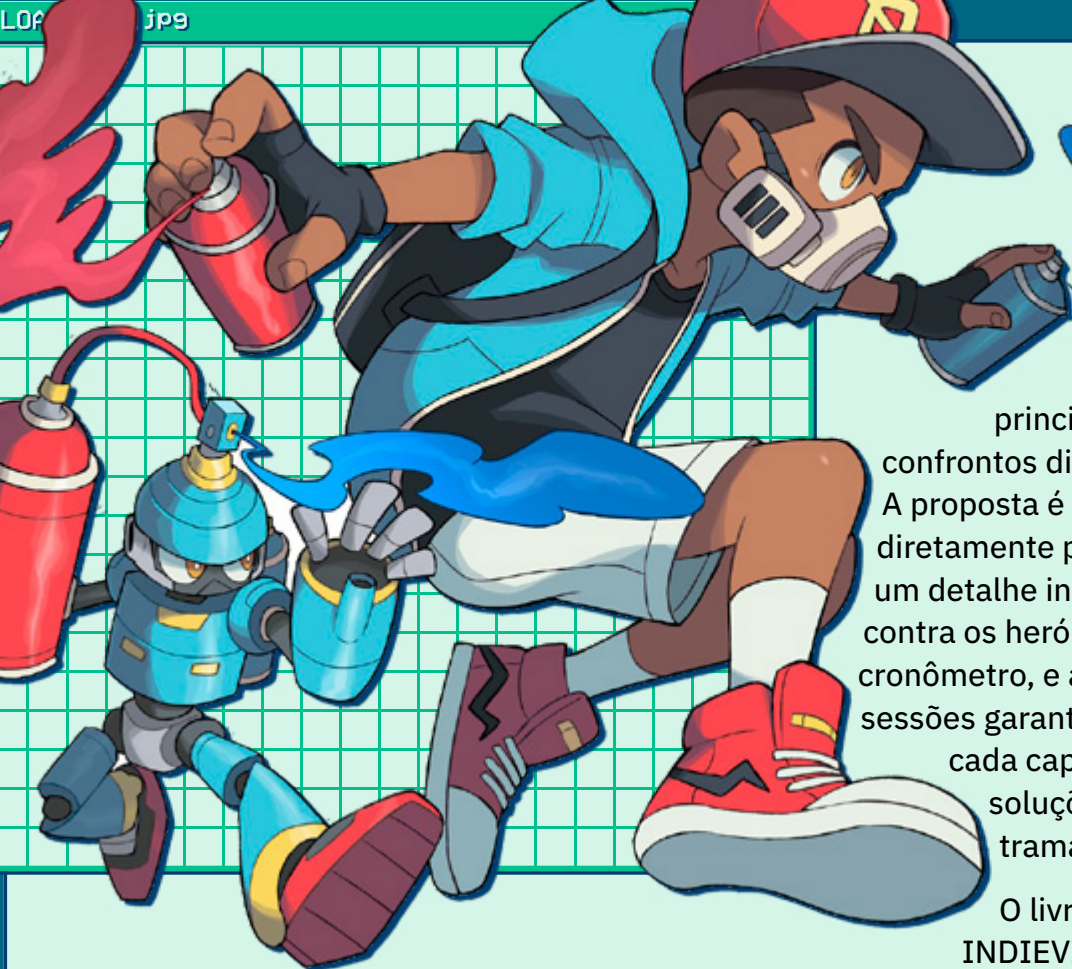
DIGI MON

DIGITAL MONSTERS



Para FULL METAL CRIA





Apesar do foco em narrativa, FMC também apresenta uma mecânica de combate — afinal, suas

principais referências envolvem confrontos diretos, duelos e competições. A proposta é transportar os jogadores diretamente para a ação e aventura, com um detalhe interessante: o tempo corre contra os heróis. O narrador controla o cronômetro, e a estrutura episódica das sessões garante ritmo e urgência, com cada capítulo revelando pistas e soluções que constroem uma trama maior.

O livro, publicado pela INDIEVISIVEL PRESS Editora, conta

com 170 páginas, incluindo uma aventura pronta e dicas valiosas para criar as suas próprias histórias. Eu devorei o conteúdo em tempo recorde — e, sinceramente, peguei quase todas as referências! O material está recheado de acenos à cultura pop que nos moldou, e ainda instiga os novatos a pesquisarem mais por conta própria. A versão física está esgotada, mas a versão digital ainda pode ser adquirida diretamente com a editora.

Defensores, bom dia, boa tarde e boa noite!

Hoje trago um material extra para o novíssimo sistema de RPG desenvolvido por Lucas Conti: Full Metal Cria (FMC). Se você não apoiou o financiamento coletivo e também não leu a edição comemorativa de 7 anos da nossa revista **TOKYO DEFENDER #34**, acabou perdendo uma entrevista exclusiva com o criador do jogo.



O FMC é um sistema narrativo voltado para adaptar os antigos animes de batalha e amizade que marcaram a geração dos anos 90 e 2000, como Pokémon, Medabots, Beyblade, Digimon, Yu-Gi-Oh!, Sakura Card Captors, entre outros clássicos da TV aberta e fechada.



E foi justamente ao ler esse material que uma ideia ousada me veio à mente: eu nunca consegui adaptar de forma satisfatória animes como Pokémon, Medabots, Beyblade e Digimon para o 3D&T e suas inúmeras versões. Já existe, por exemplo, um suplemento criado por Alexandre Lancaster para jogar Digimon com o 3D&T Alpha — mas, pessoalmente, nunca consegui fazer a proposta fluir como eu gostaria.

Lembro com carinho das edições da Dragão Brasil dedicadas a Pokémon e Medabots, que foram minha porta de entrada para o hobby. Ao longo dos anos, já publicamos muito conteúdo relacionado a Pokémon, mas deixamos de lado o seu “irmão mais ousado”: Digimon.

Para quem não viveu aquela época, vale lembrar: quando o anime de Pokémon explodiu em audiência pela TV Record, a Rede Globo trouxe sua resposta à altura — Digimon. Embora ambos tivessem crianças e monstrinhos colecionáveis, as semelhanças terminavam aí. Digimon era um verdadeiro isekai, em que um grupo de estudantes do ensino fundamental e infantil era transportado para um mundo digital e precisava sobreviver até encontrar o caminho de volta para casa.

O sucesso foi tão grande que surgiram continuções, como Digimon 02, Digimon Tamers e

Digimon Savers. Infelizmente, o auge da série já havia passado, e com o fim dos programas infantis na TV aberta, muitas dessas temporadas nunca chegaram oficialmente até o público brasileiro.

Antes de embarcarmos nesta jornada pelo Mundo Digital, vale a pena revisitar as origens de Digimon. Apesar de sua fama global, poucos conhecem os primeiros passos da franquia e o propósito por trás de sua criação. Por isso, deixo aqui um breve panorama para situar melhor você, jogador ou narrador, neste universo tão querido.

O universo de Digimon (abreviação de Digital Monsters) começou não como anime, mas como um brinquedo eletrônico lançado pela

Bandai em 1997, inicialmente voltado ao público masculino, como uma resposta ao sucesso do Tamagotchi, que era visto como mais popular entre meninas.

O conceito original era simples, mas cativante: você criava, alimentava e treinava um monstro digital, que eventualmente lutaria contra

outros, conectando dispositivos fisicamente. Mas diferente dos bichinhos virtuais tradicionais, os Digimons podiam evoluir em criaturas mais poderosas, geralmente assumindo formas mais agressivas ou complexas — um diferencial que chamou a atenção da juventude japonesa.



v-pet.exe



Em 1999, com o sucesso do brinquedo e dos jogos para WonderSwan e PlayStation, nasceu o anime “Digimon Adventure”, que conquistou o mundo com sua abordagem mais emocional e narrativa. Ao contrário de outras franquias de monstrinhos, Digimon apostava em personagens com conflitos internos reais, desenvolvimento emocional e temas mais densos, como perda, identidade e amadurecimento. O diferencial era claro: em vez de um treinador com dezenas de criaturas, cada criança tinha um único parceiro Digimon, com quem criava um laço profundo e simbiótico.



Memória do Autor

Quando eu era criança, tive um desses bichinhos — provavelmente de origem bem pirata, que chamávamos de bichinho virtual ou tamagotchi — e lembro que era um pequeno dinossauro digital. A graça era ficar ali cuidando,

dando comida, e tentando evitar que ele "fosse embora". Era simples, mas viciante.

Anos depois, quando Digimon apareceu com parceiros digitais que evoluíam conforme a conexão emocional com seus

donos, fez todo sentido. Era como se aquele dinossaurinho tivesse ganhado alma, história e um mundo inteiro para explorar.



Curiosidades

Para a geração touchscreen:

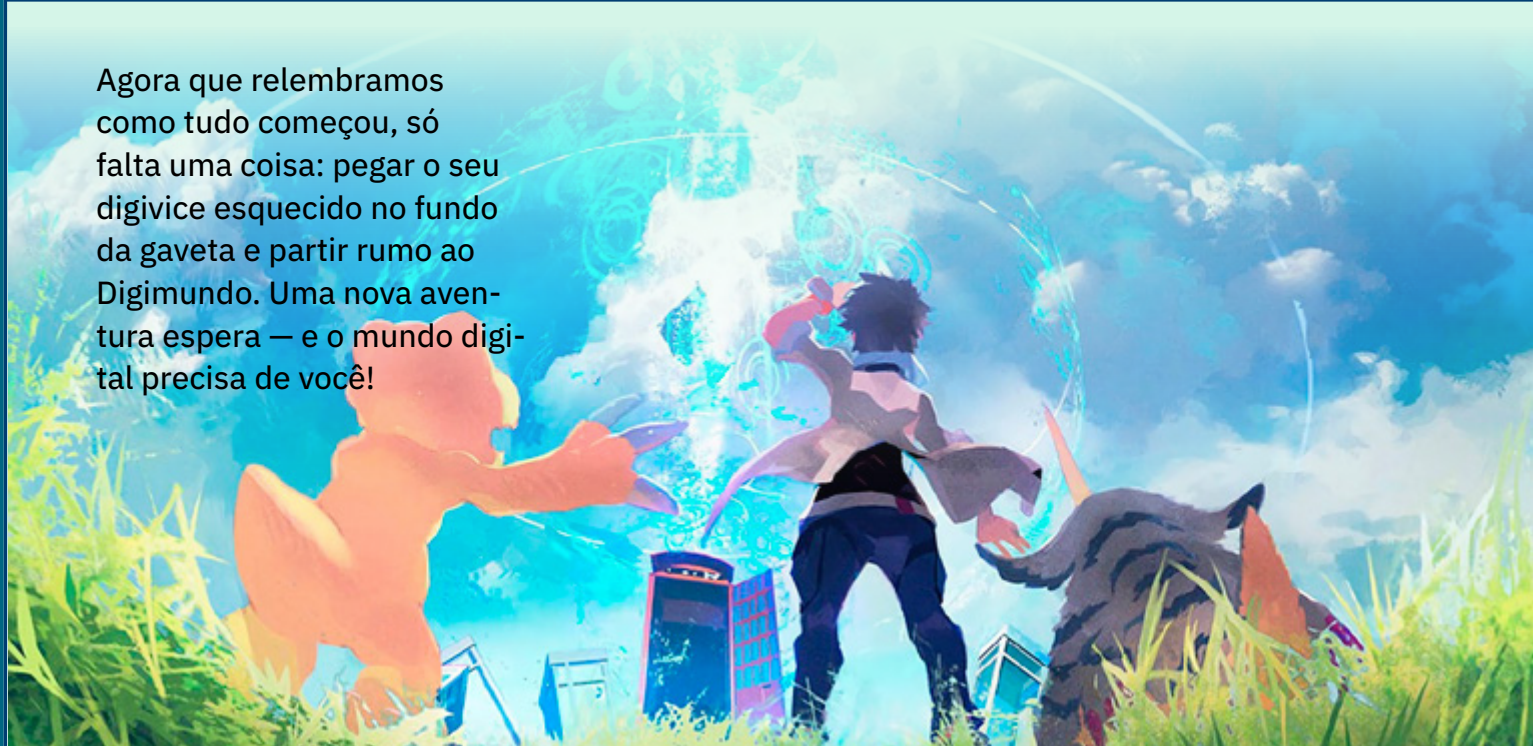
Se você é da galera que cresceu com o Po, aquele simpático cocô virtual para celular, saiba que ele é um descendente distante do Tamagotchi e primo de

terceiro grau dos Digimons. A diferença? Em vez de virar um dinossauro de batalha, ele só ficava sujo e ganhava chapéus.

Mas o princípio é o mesmo: cuidar de uma criatura virtual

cria vínculo, e esse foi o embrião de muitas histórias fantásticas. Digimon pegou essa base e transformou em algo muito maior — uma jornada de amadurecimento, onde o parceiro digital cresce junto com você.

Agora que relembramos como tudo começou, só falta uma coisa: pegar o seu digivice esquecido no fundo da gaveta e partir rumo ao Digimundo. Uma nova aventura espera — e o mundo digital precisa de você!



FICHA TÉCNICA DA AVENTURA

Título da Aventura: "Fragmentos do Digimundo"

👉 RESUMO DA AVENTURA:

“Os jogadores interpretam jovens escolhidos, que por razões misteriosas, são transportados para o Digimundo. Essa versão do mundo digital está fragmentada em diferentes zonas, e cada uma delas possui leis e condições únicas. Os Digimon parceiros dos protagonistas são a chave para restaurar o equilíbrio e evitar que as zonas digitais sejam corrompidas por uma ameaça invisível.”

👉 OBJETIVO DO JOGO:

Está é uma aventura completa para novas Crianças Escolhidas. Ao longo da jornada, os personagens deverão:

- Conhecer seus Digimon parceiros;
- Enfrentar ameaças digitais;
- Fazer escolhas que impactam diretamente a evolução dos Digimon.

👉 SISTEMA SUGERIDO/REGRAS BÁSICAS:

Esta aventura foi escrita com base no sistema narrativo do **Full Metal Cria (FMC)**, mas pode ser adaptada com facilidade para **3D&T**, **BESM** ou até sistemas genéricos como **FATE** ou **Savage Worlds**. O foco está na construção coletiva, nos vínculos entre personagens e em desafios com tempo e consequência.

👉 NÚMERO DE JOGADORES E RECOMENDAÇÕES:

Recomendado para 3 a 5 jogadores, com foco em interpretação e laços emocionais entre personagem e Digimon.

Cada capítulo da aventura é ideal ter sessões entre 2h e 4h, mantendo o ritmo para uma campanha episódica.

**CRIAÇÃO RÁPIDA
DOS PERSONAGENS:**

Você deve escolher um dos arquétipos de crianças do manual de Full Metal Cria. Abra a partir da página 42 e escolha um dos arquétipos disponíveis. Como exemplo de personagens jogadores, vou deixar três opções para esta aventura:

CHARACTER SHEET_Child_1

**KAIO TANAKA****Idade:**

12 anos

Arquétipo:

Protetor

Digimon parceiro:

Dracomon

PODERES DO PROTETOR

- **Passou, passou:** Você consegue consolar os outros e aliviar suas dores. Sempre que outro Digiescolhido estiver com uma Condição, você pode transferi-la para si.
- **Fique atrás de mim!** Quando se interpõe para proteger um aliado, você recebe +1 dado na pilha da rolagem.
- **Aura de Liderança:** Escolha um aliado com quem tenha um vínculo emocional forte. Dê uma orientação. Se ele seguir, receberá +2 dados na pilha da próxima jogada.
Custo: você marca uma Condição ao usar esse poder.
- **Poder Especial — “Eu estou aqui!”** Você e seu Digimon compartilham um laço profundo. Uma vez por combate, escolha:
 - Atrair a atenção do inimigo para si, livrando seu Digimon.
 - Ou dar direções defensivas certas ao seu parceiro.

Você pode absorver até 3 pontos de dano que seriam causados ao Digimon, convertendo-os em Condições para você.

PERSONALIDADE E MOTIVAÇÕES:

Seu quarto é um santuário em homenagem a uma lutadora famosa — talvez sua maior inspiração de força e superação.

Entre seus objetos icônicos, Kaio carrega sempre um casaco grande e surrado de aviador, herdado do pai.

Por que ele protege os outros? Porque um dia, alguém o protegeu quando ele mais precisava.

Kaio é impulsivo, leal e tem um senso de justiça que arde como chama. Ele prefere sofrer no lugar dos outros, mesmo que isso custe sua própria paz. É o tipo de criança que entra na frente do perigo sem pensar duas vezes.

FRAQUEZA

Altruísmo em excesso: Kaio sempre se coloca em último lugar. Tem dificuldade de dizer “não”, mesmo quando isso prejudica sua saúde ou estabilidade emocional.



CHARACTER Child_2



SOFIA ANDRADE

Idade:

13 anos

Arquétipo:

Esforçado

Digimon parceiro:

Kotemon

PERSONALIDADE E MOTIVAÇÕES

O quarto de Sofia é organizado com zelo. Nele, há várias medalhas de prata e troféus modestos, frutos de muito suor e quase-vitórias.

Seu objeto icônico é uma simples medalha de participação, conquistada em seu primeiro torneio de atletismo — o início de tudo.

Ela treina todos os dias para dar orgulho aos pais, mesmo que raramente ouça palavras de reconhecimento.

Sofia não tem talento natural. O que tem é força de vontade, foco e uma dor silenciosa de sempre ficar em segundo lugar. Mas nunca desiste. Nem mesmo quando o mundo está desabando ao seu redor.

PODERES DO ESFORÇADO

- **Corpo feliz, mente feliz:** Graças ao seu treinamento intenso, Sofia tem facilidade em corridas, natação, saltos e tarefas físicas, recebendo +1 dado na pilha para essas ações.
- **Não vou desistir!** Quando todas as suas caixas de Condição estiverem marcadas, Sofia ainda pode agir uma última vez antes de cair — provando que é feita de pura determinação.
- **Superar os limites:** Quando tenta provar que é melhor do que outro Digiescolhido em qualquer desafio, recebe +1 dado extra na pilha — mesmo que o esforço cobre caro depois.
- **Poder Especial — “Não me subestime!”** Quando Kotemon estiver com menos da metade dos seus Pontos de Vida, você pode escolher um bônus de +2 em Mira, Velocidade ou Dano, canalizando a garra da superação para virar o jogo.

FRAQUEZAS

Se colocar no limite: Sofia treina demais, se cobra demais e muitas vezes ignora os sinais de exaustão. Sua saúde emocional e física estão sempre à beira da ruptura.

Segundo melhor: Por mais que se esforce, ela raramente sente que é o bastante. Essa frustração lateja no fundo da mente — e a sensação de fracasso pode ser um fardo silencioso.

CHARACTER SHEET_Child_3

LUCCA BARBOSA**Idade:**

11 anos

Arquétipo:

Cérebro

Digimon parceiro:

Hackmon

PERSONALIDADE E MOTIVAÇÕES

O quarto de Lucca é praticamente uma biblioteca particular: estantes cheias de livros organizados por tema, etiquetas e códigos de cores.

Em sua mochila, sempre vai junto seu kit de ferramentas herdado do tio, com peças que ele mesmo aprendeu a usar.

Na escola, Lucca se destaca principalmente em Ciências, embora tenha boas notas em tudo — exceto em Educação Física, que ele detesta com sinceridade.

Lucca é observador, detalhista e adora um bom mistério. Sempre que vê um problema, tenta resolvê-lo com lógica e cálculo, mesmo quando o coração pede o contrário. Sua curiosidade, porém, é um motor que nem sempre respeita limites.

PODERES DO CÉREBRO

- **“Eu já li muito sobre isso!”** Lucca possui conhecimento sobre uma variedade de assuntos e adora soltar curiosidades em momentos inusitados. Ele recebe +1 dado na pilha ao evocar algo específico que tenha lido ou estudado.
- **Olhar científico:** Seu olhar treinado percebe falhas, padrões e pistas. Quando examina lugares, pessoas ou situações com atenção, recebe +1 dado para encontrar o que passou batido pelos outros.
- **Deixa que eu arrumo:** Lucca pode consertar dispositivos eletrônicos — ou até Digimon! Uma vez por episódio, pode reparar uma peça danificada ou restaurar algo essencial para a trama.
- **Poder Especial — “Mexer com os óculos com estilo!”** Lucca ajusta os óculos calmamente e revela que tinha um plano o tempo todo. Uma vez por combate, pode gastar seus dois pontos de Comando para recuperar 3 pontos de Bateria, que devem ser usados na rodada seguinte.

FRAQUEZA

Curiosidade que matou o gato: Lucca é guiado por um desejo incessante de descobrir tudo. Isso o leva, às vezes, a ultrapassar fronteiras que colocam a si e seus amigos em perigo — afinal, saber demais também pode ser um problema.



Memória do Autor

Ao adaptar Digimon para Full Metal Cria, percebi que cada personagem que eu criava carregava algo meu. Medos antigos, dores mal resolvidas, sonhos esquecidos.

Este sistema tem algo especial — talvez o cuidado de quem o escreveu, talvez o carinho com que foi pensado.

Mas uma coisa é certa: ele entende as crianças que fomos.

E, talvez, nos ajude a cuidar melhor dos adultos que estamos tentando ser.

DIGIMONS PARCEIROS

No sistema original de Full Metal Cria, cada Pivete possui um Cria — um pequeno robô com alma e personalidade, criado para enfrentar desafios e competir em batalhas. A inspiração principal vem do universo de Medabots, mas o autor já deixa claro, ao longo do livro, que a proposta também bebe diretamente da mesma fonte que alimentou Pokémon, Digimon, Yu-Gi-Oh!, Beyblade e tantos outros animes que marcaram gerações.

Por isso, nesta aventura, vamos adaptar o conceito de Cria diretamente para os nossos Digimon parceiros, mantendo toda a essência mecânica do sistema FMC, mas inserindo os elementos e a atmosfera do Mundo Digital que tanto amamos.

A partir do Capítulo 4 do livro básico — Montando seu Cria e Combate — faremos a adaptação dos Digimons iniciais dos nossos três Digiescolhidos. O sistema prevê quatro tipos básicos de Chassis para os Cria:

Shoto: ágil e equilibrado

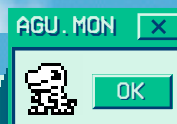
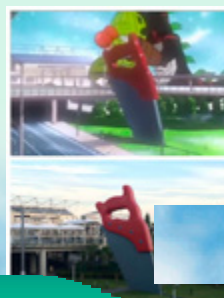
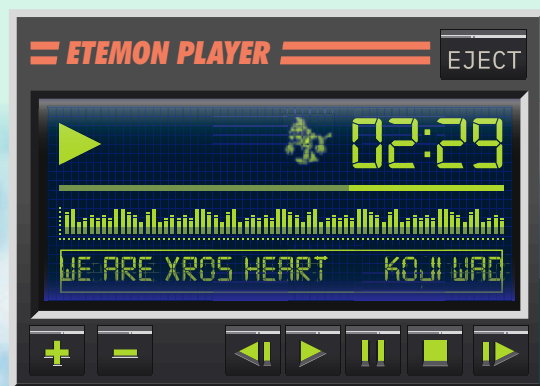
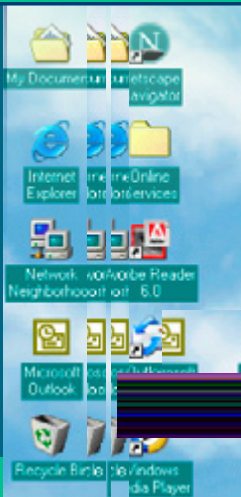
Shooter: especializado em ataques à distância

Lancer: focado em ataques corpo a corpo, com investidas rápidas

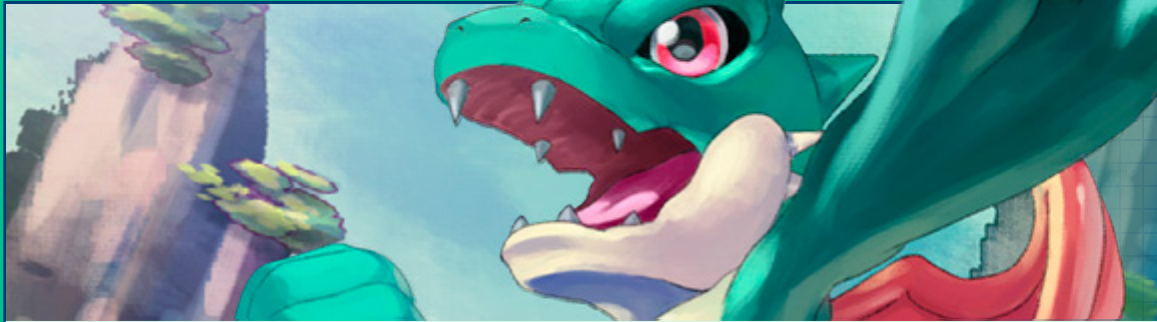
Beast: forte, selvagem e durável

Para esta adaptação, cada Digimon parceiro receberá uma ficha correspondente ao estilo que mais combina com sua natureza e personalidade. A seguir, você encontrará as fichas dos Digimons iniciais de Kaio, Sofia e Lucca.

MAP



CHARACTER SHEET_Partner_1



@EXTYRANOMON.BSKY.SOCIAL

DRACOMON

O DRAGÃO ARDENTE

Nível: Rookie (Nulo) • **Tipo:** Dragão • **Atributo:** Data • **Chassi:** Beast
Elemento: Fogo • ****Personalidade:** Astuto (+1 Bateria, -1 Carapaça)
Parceiro: Kaio Tanaka

DURABILIDADE	15
MIRA	4
VELOCIDADE	2*
CARAPAÇA	2**
DANO	3*
BATERIA	6**

TÉCNICAS

- **Fúria Animal:** O Digimon entra em estado de combate primitivo. Ao ativar esta técnica, recebe +1 em Dano, Velocidade e Carapaça até o final de seu próximo turno. Um poder ideal para virar o jogo no momento decisivo. **Bateria: 2.**
 - **Supernova:** Uma técnica passiva que não consome Pontos de Comando. Dracomon incorpora o elemento fogo em sua essência, com chamas intensas que não podem ser superadas por outro fogo. **Bateria: 0.**
- Efeitos:**
- +1 em Dano permanente
 - +2 em Carapaça contra ataques de fogo.

COMPONENTE INSTALADO

Chifres (Memória: 3)

Efeitos:

- +1 Dano*
- -1 Velocidade*

Chifrada: Uma vez por combate, ao acertar um Ataque!, Dracomon pode lançar o oponente "No Ar" até o final da rodada — deixando-o vulnerável a combos ou ataques aliados.

Dica do Autor

Dracomon é um Digimon de personalidade intensa, teimoso e competitivo como Kaio. Sua aparência imponente e seu poder crescente refletem perfeitamente o espírito do Protetor. Ele não apenas luta por seu parceiro, como se orgulha em ser o primeiro a enfrentar o perigo de frente.





ARTE: @CWDWCWDW



@EXTYRANMON.BSKY.SOCIAL

KOTEMON

O GUERREIRO SILENCIOSO

Nível: Rookie (Nulo) • **Tipo:** Réptil • **Atributo:** Data • **Chassi:** Lancer
Elemento: Elétrico • **Personalidade:** Humilde (sem alterações de atributo)
Parceira: Sofia Andrade

DURABILIDADE	13
MIRA	3
VELOCIDADE	4**
CARAPAÇA	3
DANO	3**
BATERIA	6

TÉCNICAS

- **Lâmina Trovejante:** Kotemon canaliza sua energia elétrica através da arma, lançando um feixe contra o inimigo. **Bateria: 2**
Efeitos: Faça um Ataque! com Dano = Velocidade +2.
- **Onda Elétrica:** Uma descarga de energia é liberada em área, atingindo múltiplos oponentes. **Bateria: 2**
Efeitos: Faça um Ataque! com +2 em Mira. Se acertar, Paralisa todos os alvos por 1 turno.

COMPONENTE INSTALADO

• Bastão (Memória: 2)

Efeitos:

- +1 Velocidade**
- +2 Dano**

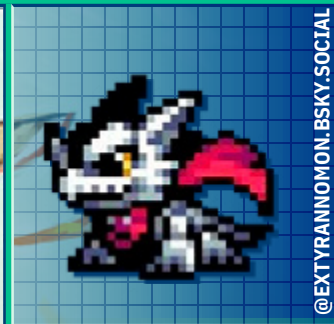
Defletir: Quando Kotemon for alvo de um Ataque!, pode gastar 1 Ponto de Bateria para receber +2 em Carapaça ao realizar a jogada de Aguentel! e tentar resistir ao dano.

Dica do Autor

Kotemon é o reflexo perfeito da Sofia: discreto, eficiente e dedicado. Seu estilo de luta não é sobre exibir poder, mas sobre controle, precisão e proteção dos aliados. Entre os três Digimons, talvez seja o mais calado — mas quando entra em combate, fala com trovões.

ARTE: @GARRRZZZ

CHARACTER SHEET_Partner



@EXTYRANMON.BSKY.SOCIAL

HACKMON

O VÓRTICE SILENCIOSO

Nível: Rookie (Nulo) • **Tipo:** Mini Dragão • **Atributo:** Data • **Chassi:** Shoto
Elemento: Vento • ****Personalidade:** Calmo (+1 Bateria, -1 Velocidade)
Parceiro: Lucca Barbosa

DURABILIDADE	14
MIRA	3
VELOCIDADE	2**
CARAPAÇA	3
DANO	3
BATERIA	6**

TÉCNICAS

- **Soco Sério:** Às vezes, um bom golpe é tudo de que se precisa. Hackmon concentra sua energia em um ataque direto e devastador.

Bateria: 2

Efeitos: Ataque! com +1 em Mira e +2 em Dano.

- **Redemoinho:** Utilizando a força centrífuga do próprio corpo, Hackmon gera um redemoinho violento com rajadas cortantes de vento. **Bateria: 3**

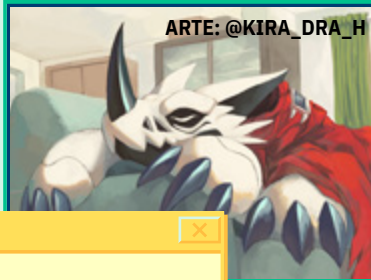
Efeitos: Ataque! com +1 em Mira e +2 em Dano contra até 3 alvos simultâneos.

COMPONENTE INSTALADO

- **Asas de Papelão (Memória: 2)**

Brisa nas Asas: Uma vez por combate, ao usar uma técnica de Vento, Hackmon recebe +2 em Velocidade por 1d3 turnos — permitindo que sua frieza se transforme em mobilidade avassaladora.

hackmon. zzz



Dica do Autor

Hackmon é centrado, analítico e observador — como seu parceiro Lucca. Não fala muito, mas quando se move, todos prestam atenção. Suas técnicas evocam a lógica da ciência: precisão, controle e cálculo. Mas no fundo, há um calor que só se revela quando seus amigos estão em perigo.

ARTE: @FUZICHOCO



Com este material inicial, já estamos plenamente ambientados no universo de Digimon. As três primeiras séries do anime seguem uma estrutura narrativa marcante: tudo começa de forma despretensiosa, com pequenos conflitos, descobertas e mistérios, até que, gradualmente, o enredo escala para ameaças cósmicas que colocam em risco tanto o Digimundo quanto o mundo humano.

Digimon Adventure e Digimon 02 compartilham o mesmo universo, apresentando protagonistas diferentes, mas conectados por um mesmo legado de Crianças Escolhidas. Já em Digimon Tamers, a história se passa

em um mundo parecido com o nosso, onde Digimon é apenas um cardgame... até que criaturas digitais reais começam a se manifestar, revelando que as fronteiras entre os mundos estão se rompendo — e que uma agência governamental secreta monitora o tráfego interdimensional.

Em todas essas séries, os vilões surgem corrompidos, muitas vezes carregando traumas ou simbolismos profundos. Conforme os episódios avançam, os antagonistas deixam de ser simples monstros para se tornarem entidades de escala quase mitológica, beirando o terror cósmico — com inspirações que ecoam os próprios mitos de Cthulhu e a sensação de enfrentar forças incompreensíveis.

Para não dizer que eu ignorei o elefante no meio da sala, confesso: vi pouco de Digimon Frontier, a quarta série da franquia. Nela, os produtores optaram por utilizar a Digifusão, vista no final de Tamers, logo desde o início: as crianças se fundem diretamente com seus Digimon, atingindo formas mais poderosas sem a necessidade de parceiros externos.

Apesar dessa mudança mecânica, a estrutura narrativa se mantém familiar: um universo próprio sendo corrompido, a presença de um inimigo colossal que ameaça tudo e uma jornada de amadurecimento dos protagonistas.

Um ponto positivo que me chamou atenção foi o conceito dos Dez Digi-Espíritos — uma fusão interessante entre digiescolhidos, Digimon e até antagonistas iniciais, que culmina na poderosa forma de Susanoomon. Essa união simbólica dá um peso especial ao final da série, mostrando que até os erros e conflitos do passado podem contribuir para a salvação do mundo.

Com base em tudo o que exploramos até aqui, decidi criar esta aventura em um universo próprio do Digimundo. Isso facilita a adaptação, dá mais liberdade narrativa e, acima de tudo, permite que seus jogadores sejam os verdadeiros protagonistas da história.

Aqui, os holofotes estão voltados para Kaio, Sofia, Lucca — ou qualquer grupo que você quiser criar. Eles não precisam dividir espaço com os famosos Taichi “Tai” Kamiya, Yamato

“Matt” Ishida ou outras figuras clássicas. O palco é novo, os perigos são inéditos... e o destino do mundo digital está nas mãos da sua mesa.

Sinta-se à vontade para modificar, expandir ou adaptar esta aventura conforme a necessidade do seu grupo. O Digimundo é vasto — e cabe inteirinho dentro da sua imaginação.

Depois desse gigantesco tutorial, vamos começar a história de:

FRAGMENTOS DO DIGIMUNDO



PRIMEIRA PARTE

INÍCIO DA AVENTURA

Do Cotidiano ao Digital

A aventura começa no mundo real, onde cada jogador está imerso em sua rotina cotidiana. É interessante incluir pequenas cenas de introdução individuais, nas quais os jogadores possam mostrar aspectos da personalidade de seus protagonistas.

INÍCIO DA AVENTURA: O CHAMADO DIGITAL

Esses momentos iniciais são essenciais para estabelecer quem são os personagens, quais são seus conflitos internos e como isso influenciará o vínculo com seus Digimons — além de refletir diretamente nas zonas temáticas do Digimundo que surgirão ao longo da história.

Exemplo de cena

- Um personagem pode estar vivendo um dia difícil na escola, lidando com bullying ou baixa autoestima.
- Outro enfrenta tensão em casa, com pais ausentes ou expectativas irreais.
- Outro pode estar com dificuldades em tirar notas na escola
- Outro descobriu que seu interesse romântico não está interessado emocionalmente no momento.

Esses desafios pessoais devem ser tratados com empatia e são ótimos ganchos para a futura conexão emocional com seus parceiros digitais — como se o Digimundo os reconhecesse por dentro, e não apenas por ações externas.



A ESCOLHA

Após enfrentarem ou refletirem sobre esses momentos do cotidiano, cada personagem recebe uma mensagem misteriosa em seus dispositivos eletrônicos:

VOCE FOI ESCOLHIDO
O DESTINO DO DIGIMUNDO
ESTÁ EM SUAS MÃOS.

Logo após a leitura, os aparelhos travam, as telas brilham intensamente e, em um clarão ofuscante, os personagens são puxados para outra dimensão.



A TRAVESSIA

Descreva com intensidade:

Eles são tragados por um túnel de luz multicolorido, com a sensação de que estão sendo desfragmentados, seus corpos se transformando em cubos metálicos flutuantes, como dados de informação bruta sendo processados.

Em seguida, tudo se apaga.

Um pequeno buraco de pura escuridão e silêncio surge — e eles o atravessam.

Crie um instante de suspense: deixe-os na dúvida, talvez em silêncio narrativo total. Quando o primeiro personagem perguntar “onde estamos?”, diga calmamente:

Eles abrem os olhos e estão deitados em uma clareira, no meio da misteriosa Zona da Floresta Digital.

Ao despertarem, os personagens estão desorientados. A luz do céu digital é suave, os sons são estranhos — familiares e alienígenas ao mesmo tempo. O ambiente à sua volta é uma floresta exuberante, viva em cores e formas que parecem pulsar com dados. No entanto, há algo de errado: partes da mata estão morrendo. Árvores digitais desmoronam como blocos corrompidos, e criaturas espreitam à distância, com olhos curiosos — ou hostis.

É nesse momento que os parceiros Digimon aparecem, correndo para proteger os recém-chegados. Cada um se posiciona instintivamente ao lado do seu humano, e em poucas palavras, explicam:

“Nós somos seus parceiros. Fomos escolhidos para lutar ao seu lado. O Digimundo precisa de vocês.”

Assim começa a formação do vínculo inicial — frágil ainda, mas marcado por algo que vai além da lógica: confiança instantânea, como se eles se reconhecessem de outra vida.



Esses primeiros momentos devem ser conduzidos de forma narrativa, valorizando a interpretação dos personagens e seus traços marcantes. É o momento ideal para:

- **Exigir testes simples de sobrevivência (perceber uma trilha, procurar abrigo);**
- **Usar diplomacia com algum Digimon nativo;**
- **Estimular que os jogadores descrevam reações, medos e perguntas aos seus parceiros.**

Esse trecho também pode incluir primeiras tensões leves — um Digimon ferido, um caminho bloqueado ou uma área corrompida próxima. Após esse breve contato, o grupo deve procurar um refúgio seguro, estabelecendo seu primeiro objetivo no Digimundo.

A Floresta Digital é vibrante, viva — mas ameaçada. Partes dela ainda florescem, com árvores gigantes feitas de código pulsante, plantas

bioluminescentes e trilhas sinuosas. Outras áreas, porém, estão afetadas pela Corrupção: dados malformados se espalham como mofo digital, distorcendo o ambiente. Nesses locais:

- As cores somem.
- O som é abafado.
- O clima torna-se frio, seco e inquietante.

Essa corrupção transforma até os Digimon mais pacíficos em criaturas violentas, movidas por códigos distorcidos que parecem semeados por algo muito maior — e invisível.

Assim que os jogadores começam a explorar a floresta, eles são atacados por um grupo de Digimon corrompidos, que estão visivelmente alterados, com olhos vermelhos e comportamento hostil. Esse combate inicial serve como uma introdução às mecânicas de batalha e mostra o impacto da Corrupção.



ENEMY D

AGUMON CORROMPIDO

Nível: Rookie (Nulo) • **Tipo:** Réptil • **Atributo:** Vírus
Chassi: Shooter • **Elemento:** Fogo

DURABILIDADE	11	CARAPAÇA	1
MIRA	4	DANO	3
VELOCIDADE	3	BATERIA	6

TÉCNICA ESPECIAL

Flamesfera: A clássica bola de fogo agora em sua forma corrompida. Agumon concentra energia instável em uma esfera flamejante e a arremessa com força explosiva. A chama atinge o oponente e altera o campo de batalha, contaminando tudo com o elemento fogo. **Bateria: 5**

Efeitos:

Faça um Ataque! com +2 em Mira

Causa 1d6 + 1 de Dano em até 2 alvos

Se acertar pelo menos um alvo, o campo de batalha é alterado para o elemento Fogo, podendo favorecer ou prejudicar os outros Digimon em cena (a critério do narrador ou conforme regras de terreno).

Dica do Autor

Use o Agumon Corrompido como o primeiro choque de realidade no Digimundo. Ele pode ter falas fragmentadas, uma voz distorcida ou até demonstrar traços da personalidade original. Isso cria um dilema para os Digiescolhidos: estão lutando contra inimigos... ou contra Digimons que estão sendo usados como peões?

Se você chegou até aqui, é hora de entender, de forma rápida e prática, como funcionam os testes e os combates. As regras completas estão no manual básico do Full Metal Cria (FMC), a partir da página 36, na seção intitulada "Jogando com os Pivetes".

Segundo o autor do jogo, você só precisa de dois tipos de dado para jogar: **1d6 e 1d20**.

d6.jpg



d20.jpg



ARTE: @HEREBEFROGS

TESTES DE DRAMA

Sempre que o narrador pedir um teste de drama, cada Digiescolhido rola 1d6 e tenta superar a Dificuldade da cena:

FÁCIL	2
MEDIANA	3
COMPLICADA	4
DIFÍCIL	5
"REPROVEI?"	6

Caso o personagem utilize um de seus poderes de arquétipo, ele pode adicionar mais 1d6 à sua pilha de dados — e então escolher o maior valor rolado para o resultado final.

SORTE NA SESSÃO

Se, ao rolar um 1d6 sem nenhum bônus, você tirar um 6, parabéns:

Você é o **Sortudo da sessão!**
Isso garante a você um bônus de **+1** em seu **próximo teste**

— seja um Teste de Drama ou um combate ao lado do seu Digimon.

COMBATE

Na parte de Combate, os testes utilizam o 1d20, somado ao atributo correspondente do Digimon. A parte mais importante, porém, é que cada Digiescolhido comanda seu Digimon durante a batalha, gastando Pontos de Comando para definir suas ações.

Cada jogador começa o turno com **2 Pontos de Comando**. Com isso, ele pode emitir ordens para seu parceiro digital, que executa as ações imediatamente.

A seguir, estão os comandos disponíveis:

ATAQUE!

CUSTO: 1 PONTO DE COMANDO

O Digimon ataca diretamente o inimigo. Role **1d20 + Mira** e compare com o valor de **Agente!** ou **Cuidado!** do oponente.

Se o resultado for superior, o ataque acerta e causa o valor de Dano do Digimon no alvo.

AGUENTE!

CUSTO: 1 PONTO DE COMANDO

O Digimon se defende resistindo ao impacto. Role **1d20 + Carapaça**. Se o valor for maior que o Ataque!, nenhum dano é recebido.

Se superar o ataque por **7 ou mais**, você pode gastar **1 Ponto de Bateria** para realizar um **Contra-Ataque**, que causa metade do seu Dano (mínimo 1) — sem gastar Pontos de Comando.

CUIDADO!

CUSTO: 1 PONTO DE COMANDO

O Digimon tenta desviar ou escapar. Role **1d20 + Velocidade**. Se superar o Ataque!, evita o dano por completo.

Se superar por **6 ou mais**, pode gastar 2 Pontos de Bateria para realizar um **Contra-Ataque** com metade do seu Dano (mínimo 1), também sem gastar Pontos de Comando.

USAR TÉCNICA!

CUSTO: 2 PONTOS DE COMANDO

Para ativar uma das Técnicas especiais do Digimon, utilize este comando e pague o custo em **Bateria**, conforme descrito na ficha da criatura.

RECEBA!

CUSTO: 2 PONTOS DE COMANDO

Se a luta se prolongar e o Digimon ficar sem energia, o Digiescolhido pode recarregá-lo. Role **1d3** para determinar quantos Pontos de **Bateria** são restaurados.

Como custo narrativo, o Digiescolhido deve marcar uma **Condição** — representando o esforço físico e emocional para sustentar o vínculo.

DESCANSE!

CUSTO: 0 PONTOS DE COMANDO

Esse comando ordena que o Digimon interrompa a batalha. Pode ser usado após uma vitória, diante de um inimigo rendido ou simplesmente se o combate perder sentido.

Cabe ao Digiescolhido julgar o momento certo de se retirar da luta.

ARTE: @SEIRYUUDEN

Quando o perigo parece insuportável, uma sombra imponente surge entre as árvores. Em um salto ágil, uma figura musculosa atravessa a clareira, brandindo uma espada reluzente.

Com um golpe rápido e preciso, ele desfere ataques que derrubam os adversários em questão de segundos. O silêncio se instala por

um instante... até que ele repousa a lâmina sobre o ombro e se apresenta com uma voz firme, porém carregada de cansaço:

"Vocês devem ser os Digiescolhidos... Prazer, sou Leomon. Guardião da Floresta Digital. Mas... temo que minhas forças estejam se esvaindo à medida que a Corrupção se espalha."

LEO.MON



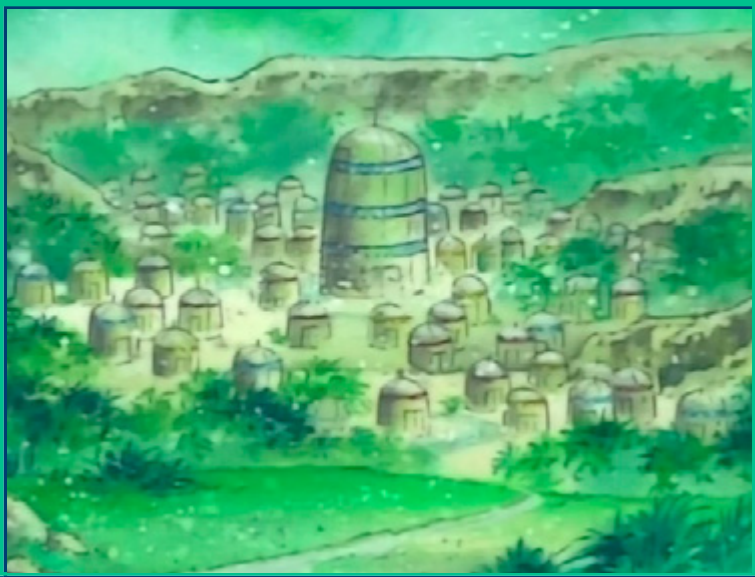
Aqui, invista bastante em roleplay. Leomon pode observar cada jogador com atenção, como se tentasse sentir a energia de cada um. Ele talvez coloque a mão no ombro de um personagem mais inseguro, oferecendo palavras de incentivo, ou faça um leve aceno para o mais corajoso, reconhecendo seu potencial.

Ele então os convida:

"Sigam-me... há um lugar seguro não muito longe daqui."

Cena de viagem

Enquanto caminha, descreva o contraste da floresta: o verde vibrante das áreas intactas e o tom opaco das zonas corrompidas. Pequenos Digimon curiosos observam à distância, escondidos atrás de arbustos ou troncos.



Ao atravessar um arco de cipós digitais, surge a pequena vila de Digimons novatos:

- Choupanas de palha dispostas em círculo.
- Pequenas hortas com vegetais coloridos e plantas pixeladas que brilham levemente.
- Música alegre tocada por um trio de Digimon infantis, acompanhada de gargalhadas.
- Digimon bebês brincando no chão, rolando e correndo entre as casas.

O impacto dramático

Assim que chegam ao centro da vila, Leomon para pôr um momento, apoiando-se na espada. O grupo nota que sua respiração está pesada. Ele tenta falar algo, mas sua voz falha.

De repente, seus joelhos cedem e ele desaba no chão, causando espanto e silêncio absoluto na vila. Alguns Digimon correm para ajudá-lo, enquanto outros observam com olhos arregalados, temendo o pior.

Esse é o momento para drama puro: descreva o som do vento diminuindo, a música cessando, e o clima de apreensão crescendo entre todos.



MISSÃO DE AJUDA A LEOMON

Assim que Leomon desaba, o clima na vila muda instantaneamente. Os Digimon param suas atividades, olhando para o grupo com um misto de preocupação e expectativa. É claro que todos entendem: se o guardião da floresta cair, a vila ficará indefesa contra a Corrupção.

O Narrador explica aos jogadores:

“Vocês precisarão agir rapidamente para ajudar Leomon. Como não conhecem nada ao redor e cada minuto é precioso, esta será uma tarefa complicada. O grupo precisará conseguir 3 sucessos em testes dramáticos de Dificuldade 4 para que ele comece a se recuperar.

Lembrem-se: além da rolagem, descrevam suas ações. Quanto mais criativo for o role-play, melhor será o resultado.

Quem não estiver realizando o teste principal pode apoiar com seus poderes ou ajudando narrativamente.”

Testes dramáticos

Cada jogador pode tentar um teste de **Dificuldade 4** no 1d6, adicionando bônus se estiver usando habilidades, poderes ou itens relevantes.

- **Falha:** a ação consome tempo e energia, mas não traz progresso imediato.
- **Sucesso:** um dos três progressos necessários é conquistado.



Descrições para cada sucesso:

O Narrador narra uma das cenas abaixo a cada sucesso obtido:

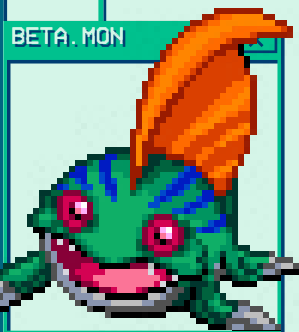
PREPARANDO A REFEIÇÃO



“Você prepara uma sopa nutritiva com a ajuda de um simpático Bearmon, um Digimon do tipo Vacina e categoria Novato. O aroma quente se espalha pela choupana, trazendo um leve conforto à vila. Bearmon

sorri e diz que esta receita é conhecida por restaurar forças até dos guerreiros mais cansados.”

COLETANDO ERVAS MEDICINAIS



“Você se aventura na borda da floresta para colher ervas medicinais raras, guiado por um Betamon, Digimon do tipo Vírus e categoria Novato. Ele conhece cada canto e indica plantas que brilham levemente com

dados verdes. Ao retornar, as ervas são transformadas em um chá fumegante, de aroma forte e reconfortante.”

CUIDANDO DE LEOMON

“Você ajuda a carregar Leomon cuidadosamente até sua choupana. Lá dentro, acomoda-o sobre uma esteira de palha trançada e monitora sua respiração e temperatura. Enquanto seus amigos preparam comida e remédios, você permanece ao lado dele, atento a qualquer sinal de melhora ou piora.”

Dica do Autor

Dica para o Mestre:

Se o grupo fracassar nos três testes antes de obter os sucessos, Leomon sobreviverá, mas ficará gravemente debilitado, tornando-se incapaz de lutar por um bom tempo — o que pode afetar a aventura e aumentar a tensão.

Partida para o Templo Digital

Enquanto Leomon repousa, sua voz firme, mesmo cansada, quebra o silêncio da choupana.

“Digiescolhidos... a Floresta Digital está à beira do colapso. A Corrupção avança como uma praga invisível, e seu núcleo parece estar ligado ao antigo Templo Digital. Lá, vocês encontrarão a chave para restaurar o equilíbrio... ou testemunharão a queda de todo este mundo.”

Mesmo debilitado, Leomon insiste em acompanhar o grupo até os arredores do templo. Sua presença inspira os Digimons parceiros, mas a tensão cresce a cada passo.





A TRAVESSIA PELA FLORESTA CORROMPIDA

Conforme avançam, a beleza natural da Floresta Digital começa a se deformar:

- Árvores gigantescas com códigos expostos em seus troncos.
- Folhas transformando-se em fragmentos de dados pixelados que se desfazem no vento.
- Trilhas que se duplicam e colapsam, como se fossem erros gráficos.

O Narrador pode pedir testes dramáticos de sobrevivência e percepção para encontrar rotas seguras e evitar áreas instáveis. Exija dois testes medianos de **Dificuldade 3** no **1d6**. Se passarem no teste, percebem que estão sendo seguidos por um grupo de Digimon corrompidos.

Encontros com a Corrupção

Durante a viagem, os jogadores enfrentam Digimons corrompidos. Alguns são adversários menores, mas um Desafio de Líder pode ocorrer — por exemplo, um Greymon Corrompido que guarda um trecho importante da rota.

Dica do Autor

Esse chefe pode servir como marco narrativo para que um dos Digimons parceiros atinja sua primeira evolução. O Mestre pode permitir que, no momento mais crítico da batalha, um Digimon jogador desperte força extra ao se conectar emocionalmente com seu parceiro humano.

Primeira Evolução

Descreva de forma épica e dramática:

- A emoção do parceiro humano ao ver seu Digimon quase sucumbir.
- A conexão de lembranças e momentos que fortalece o vínculo.
- O brilho intenso que envolve o Digimon antes de assumir sua nova forma.

Após a vitória, Leomon comenta:

“Este é apenas o início... quanto mais forte for o elo entre vocês, mais poderão enfrentar a Corrupção. Mas lembrem-se... o templo os aguarda.”





MILESTONES PARA DIGIEVOLUÇÃO (REGRA ADAPTADA)

Nesta aventura, a Digievolução acontece quando o Digiescolhido acumula 7 Milestones.

Esses marcos representam experiência prática, crescimento emocional e fortalecimento do vínculo com o parceiro digimon.

Como Ganhar Milestones

- **Vitória em Combate:** +1 por cada Digimon inimigo derrotado.
- **Sucesso Narrativo:** +1 a cada sucesso relevante em testes dramáticos importantes para a história.
- **Sorte Crítica:** +1 sempre que o jogador tirar um 6 natural no 1d6 durante um Teste de Drama (sem bônus).

Efeito Prático na Campanha:

Com essa adaptação, a primeira evolução pode ocorrer mais cedo (até o final da primeira grande missão), criando um momento cinematográfico sem atrasar o ritmo da narrativa.

A Digievolução ocorre quando o Digimon atinge 7 Milestones (ver regra anterior).

Quando isso acontece, o jogador cria a forma evoluída do Digimon com total liberdade.

Passos para Criar a Nova Forma

• Escolha um Novo Chassi

Pode ser o mesmo da forma anterior ou um completamente diferente.

• Defina as Técnicas

Crie novas técnicas compatíveis com o nível e o estilo do novo Digimon.

Pode se inspirar em Digimons oficiais ou criar ataques originais.

Cada técnica mantém o formato do sistema FMC (descrição + custo + efeito).

• Escolha as Ferramentas e Componentes

Pode trocar, melhorar ou adicionar novos itens.

• Aumente os Atributos

Acrescente +2 pontos em cada característica da ficha original.

Ajuste os valores finais de acordo com o novo conceito do Digimon.

Dica do Autor

Reforce que os Milestones são compartilhados pelo vínculo. Ou seja, não é apenas a luta que conta, mas também momentos narrativos e interpretações marcantes. Assim, até jogadores menos combativos podem evoluir junto com o grupo.

Dica Narrativa:

No momento da Digievolução, dê destaque à cena:

- Descreva efeitos visuais intensos, mudança de voz, aparência e presença.

- Mostre que a evolução é tanto emocional quanto física — fruto do vínculo com o parceiro e da superação de desafios.

Sugestão para a Campanha:

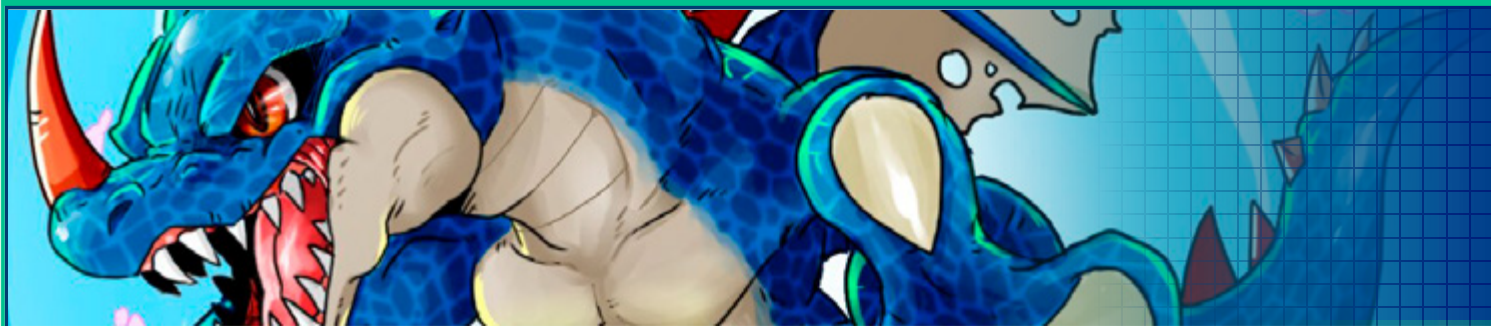
Se encaixar bem, o Greymon Corrompido pode ser a luta onde o primeiro jogador alcança 7 Milestones, usando essa evolução no meio da batalha para virar o jogo.

Seguindo de exemplo os Digimon dos digiescolhidos, temos:

- **Dracomon digievolução para Coredramon (Blue);**
- **Cotemon digievolução para Dinohyumon;**
- **Hackmon digievolução para Baohackmon.**

ARTE: @MIMI_02525

CHARACTER SHEET_Partner_1



COREDRAMON (BLUE)

O DRAGÃO ARDENTE

Nível: Champion (Latão) • **Tipo:** Dragão • **Atributo:** Vacina • **Chassi:** Beast
Elemento: Fogo • **Personalidade:** Astuto (+1 Bateria, -1 Carapaça)
Parceiro: Kaio Tanaka

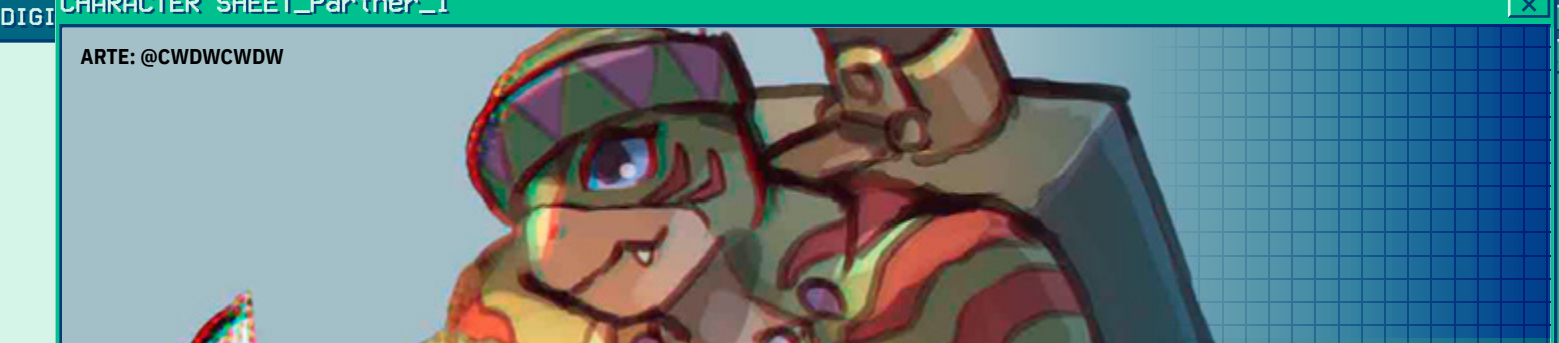
DURABILIDADE	17
MIRA	6
VELOCIDADE	4
CARAPAÇA	4
DANO	5
BATERIA	8

TÉCNICAS

- **Fúria Animal:** +1 Dano, +1 Velocidade, +1 Carapaça até fim do próximo turno.
Bateria: 2
- **Supernova (passiva):** +1 Dano permanente, +2 Carapaça contra ataques de Fogo.
Bateria: 0

COMPONENTE

- **Chifres (Memória 3):** +1 Dano, -1 Velocidade.
- Chifrada:** 1x por combate, ao acertar um Ataque!, lança o inimigo “No Ar” até o fim da rodada, deixando-o vulnerável a combos/ataques aliados.



ARTE: @CWDWCWDW

DINOHYUMON

O GUERREIRO SILENCIOSO

DURABILIDADE	15
MIRA	5
VELOCIDADE	6
CARAPAÇA	5
DANO	5
BATERIA	8

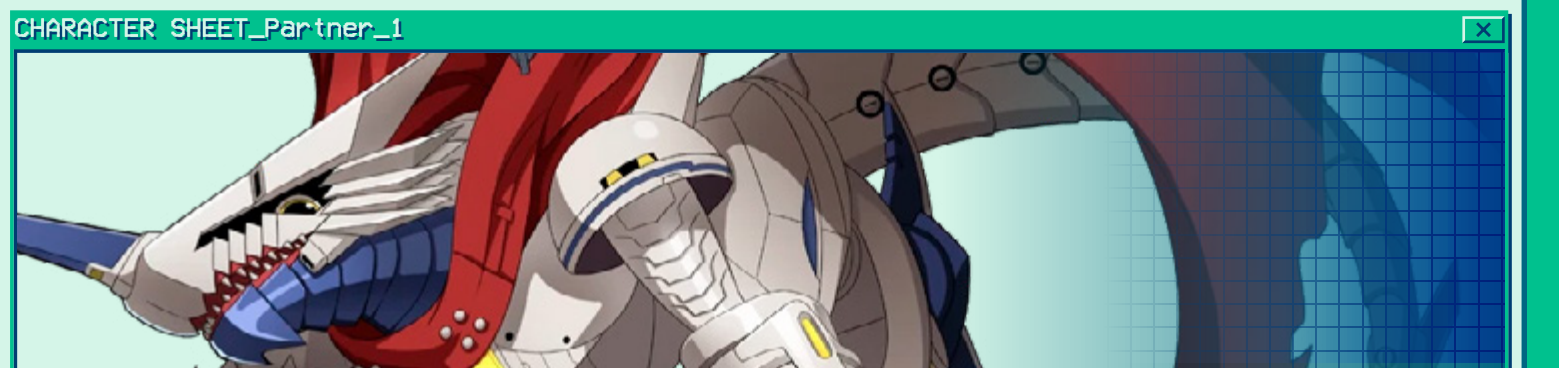
Nível: Champion (Latão) • **Tipo:** Draconiano • **Atributo:** Data
Chassi: Lancer • **Elemento:** Elétrico • **Personalidade:** Humilde
Parceira: Sofia Andrade

TÉCNICAS

- **Lâmina Trovejante:** Dano = Velocidade + 2.
Bateria: 2
- **Onda Elétrica:** +2 Mira, Paralisa 1 turno.
Bateria: 2

COMPONENTE

- **Bastão (Memória 2):** +1 Velocidade, +2 Dano.
- **Defletir:** 1x por ataque recebido, gaste 1 Bateria para +2 Carapaça em Agente!



BAOHUCKMON

O VÓRTICE SILENCIOSO

DURABILIDADE	16
MIRA	5
VELOCIDADE	4
CARAPAÇA	5
DANO	5
BATERIA	8

Nível: Champion (Latão) • **Tipo:** Dinossauro • **Atributo:** Data
Chassi: Shoto • **Elemento:** Vento • **Personalidade:** Calmo
(+1 Bateria, -1 Velocidade) • **Parceiro:** Lucca Barbosa

TÉCNICAS

- **Soco Sérico:** Ataque! (+1 Mira, +2 Dano).
Bateria: 2.
- **Redemoinho:** Ataque! (+1 Mira, +2 Dano, até 3 alvos). **Bateria: 3**

COMPONENTE

- **Asas de Papelão (Memória 2):** 1x por combate, ao usar técnica de Vento: +2 Velocidade por 1d3 turnos.

RETORNO À FORMA NOVATO

Sempre que uma batalha for finalizada, o Digimon que digievoluiu retorna à sua forma inicial de Novato (Rookie).

Caso seja necessário evoluir novamente em um novo combate:

- O Digiescolhido pode receber uma Condição Negativa (à escolha do Narrador ou combinada na mesa).
- É necessário interpretar uma cena de Roleplay dramática, mostrando o vínculo e a determinação do personagem.
- Com a aprovação do Narrador, o Digimon poderá ativar novamente sua forma evoluída.

CONDIÇÕES POSSÍVEIS

Conforme o Manual de Full Metal Cria (pág. 37), algumas condições comuns incluem:

- Ferida;
- Envergonhada;
- Assustada;
- Irritada;
- Outras criadas pelo Narrador, condizentes com a cena.

Efeito: Cada condição recebida remove 1 dado da Pilha de Dados do personagem enquanto durar.

Nesta batalha, os digiescolhidos enfrentarão novamente três Agumon e um Greymon Corrompidos.



AGUMON CORROMPIDO

Nível: Rookie (Nulo) • **Tipo:** Réptil • **Atributo:** Vírus
Chassi: Shooter • **Elemento:** Fogo

DURABILIDADE	11	CARAPAÇA	1
MIRA	4	DANO	3
VELOCIDADE	3	BATERIA	6

TÉCNICA ESPECIAL

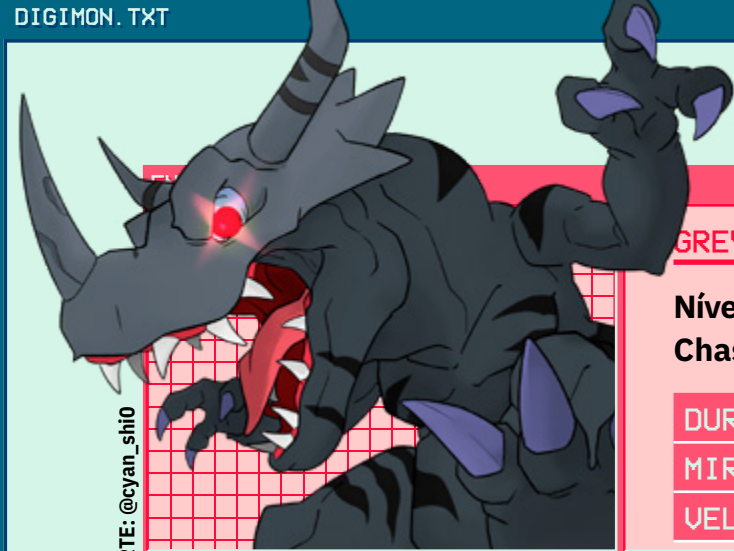
Flamesfera: A clássica bola de fogo agora em sua forma corrompida. Agumon concentra energia instável em uma esfera flamejante e a arremessa com força explosiva. A chama atinge o oponente e altera o campo de batalha, contaminando tudo com o elemento fogo. **Bateria: 5**

Efeitos:

Faça um Ataque! com +2 em Mira

Causa 1d6 + 1 de Dano em até 2 alvos

Se acertar pelo menos um alvo, o campo de batalha é alterado para o elemento Fogo, podendo favorecer ou prejudicar os outros Digimon em cena (a critério do narrador ou conforme regras de terreno).



ARTE: @cyan_shio

GREYMON CORROMPIDO

O TIRANO DAS CHAMAS

Nível: Champion (Latão) • **Tipo:** Dinossauro • **Atributo:** Vírus**Chassi:** Shooter • **Elemento:** Fogo

DURABILIDADE	13	CARAPAÇA	3
MIRA	6	DANO	5
VELOCIDADE	5	BATERIA	8

TÉCNICA ESPECIAL

Flamesfera: Versão amplificada e instável da bola de fogo. **Bateria: 5**

Efeitos: Ataque! com +2 Mira, causa 1d6+1 Dano em até 2 alvos. Se acertar pelo menos um, o campo de batalha muda para Fogo (afeta bônus/penalidades conforme narrador).

CENA: CHEGADA AO TEMPLO DIGITAL

O caminho pela floresta leva os Digiescolhidos a um descampado silencioso. À frente, uma enorme escadaria de pedra se ergue, conduzindo a uma construção de estilo neoclássico, antiga e marcada pelo tempo.

O teto, parcialmente destruído, ainda é sustentado por colunas de pedra esculpidas com figuras de Digimon que vocês não reconhecem — criaturas de eras esquecidas. Musgo e trepadeiras cobrem parte das paredes, mas, mesmo assim, a imponência do local ainda impressiona.

No centro da parede frontal, há uma abertura escura onde deveria existir uma porta. Daquele vazio, uma estranha escuridão pulsa, como se tentasse respirar e se expandir. A cada batida de vento, vocês sentem um sussurro distante, quase chamando seus nomes.

Ao subir a escadaria e atravessar o limiar, a atmosfera muda instantaneamente. O ar é denso, pesado... e no centro da sala principal, um artefato de cristal quebrado flutua sobre um pedestal rachado. Fissuras negras se espalham pelo chão a partir dele, pulsando como veias de energia corrupta que escorrem para fora do templo.

E ali, diante do artefato, está o guardião — ou o que restou dele.

Um **Ogremon Corrompido**, sua pele verde agora manchada por veios escuros, os olhos brilhando em um tom doentio. Ele segura seu porrete com força, e cada respiração sua ecoa como um rugido abafado. Vocês percebem que ele não está apenas hostil... ele está possuído.

Ogremon gira lentamente, fitando cada um de vocês, e a voz gutural que sai de sua boca não é apenas dele:

OGREMOM CORROMPIDO

O DEMÔNIO POSSUÍDO

“Ninguém... jamais... tocará no Coração da Corrupção...”

Ele ergue a arma e avança.
Este é o primeiro teste real
da jornada — e talvez o mais
perigoso até agora.

Nível: Champion (Latão) • **Tipo:** Demônio • **Atributo:** Vírus • **Chassi:** Beast • **Elemento:** Terra

DURABILIDADE	16	MIRA	4	VELOCIDADE	5	CARAPAÇA	5	DANO	5	BATERIA	7
--------------	----	------	---	------------	---	----------	---	------	---	---------	---

TÉCNICAS ESPECIAIS

- **Chão Assustado:** Ogremom crava suas garras no solo, provocando uma erupção súbita de rochas e energia corrupta.
Bateria: 2
Efeito: Ataque! com +1 Dano. Se acertar, o alvo fica No Ar até o final do próximo turno, tornando-se vulnerável a combos ou ataques aliados.
- **Postura do Carcaju:** Inspirando-se na ferocidade de um carcaju, Ogremom adota uma postura de combate extremamente agressiva. **Bateria: 1**
Efeito: Recebe +1 Dano e +1 Carapaça até o final da rodada.

COMPONENTES E PEÇAS

- **Garras da Noite (Memória 1):** Uma vez por combate, caso o oponente esteja com metade ou menos da Durabilidade, Ogremom recebe +1 Dano até o final da rodada.
- **Carranca (Memória 2):** Uma vez por combate, Ogremom assusta todos os inimigos escolhidos. Esses alvos sofrem -1 Dano, -1 Mira e -1 Carapaça até o final da próxima rodada.

Observação de Roleplay: Durante o combate, a Corrupção no corpo de OGREMON pulsa como veias negras, emitindo um brilho esverdeado nas fissuras da pele. Cada vez que ele usa Chão Assustado, pequenas rachaduras no chão liberam uma fumaça sombria, reforçando o clima de que algo muito mais maligno manipula seus movimentos.



CENA DO TEMPLO DIGITAL: CONFRONTO CONTRA OGREMON CORROMPIDO

O OGREMON Corrompido não será apenas um inimigo físico. Ele usará o ambiente do templo para criar desafios adicionais e enfraquecer os Digiescolhidos.

Descrição narrativa: As paredes rachadas do templo vibram com a Corrupção. O teto ameaça desmoronar, colunas cedem, e armadilhas antigas disparam sozinhas. O artefato corrompido no altar principal pulsa com energia sombria, fortalecendo OGREMON.

DESAFIO DE DRAMA: ARMADILHAS DAS RUÍNAS

Antes ou durante o combate, cada Digiescolhido pode tentar neutralizar obstáculos do ambiente.

Faça um Teste de Drama de Dificuldade Mediana (-3 no 1d6).

- **A cada sucesso obtido:** Você elimina uma armadilha ou derruba parte da estrutura que estava fortalecendo OGREMON.

Efeito: Reduza a Durabilidade do OGREMON em -1d6.

- **Se falhar:** Você é atingido pela armadilha e sofre uma Condição Negativa (Ferida, Assustada, Irritada, etc.), escolhida pelo Narrador.

Essa condição afeta seus dados conforme as regras (cada condição = -1 dado na pilha).



Interação com a Re-Digievolução

Se um Digiescolhido precisar re-digievoluir no meio da batalha:

- Ele pode escolher aceitar uma Condição Negativa como preço para ativar novamente o poder da forma evoluída.
- É obrigatório narrar uma cena de Roleplay dramática que mostre a força do vínculo com seu parceiro Digimon.
- Com a aprovação do Narrador, a evolução se ativa imediatamente, mesmo durante o combate.

VITÓRIA

Ao derrotar Ogremom e destruir o artefato corrompido, a Corrupção na Floresta Digital enfraquece e a área se estabiliza temporariamente.

Os Digiescolhidos percebem que este foi apenas um prenúncio de uma ameaça muito maior.



End of document



TOKYO DEFENDER

東京デファイエンダー

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.