

REVISTA DIGITAL DE RPG DE FÃ PARA FÃ

# TOKYO DEFENDER 東京ディフェンダー

#40



## TREMAS COISADAS



DEMON SLAYER



HOLLOW KNIGHT



FNAF

# EDITORIAL

Por Wellington Botelho, Editor-Chefe  
e Veterano Ranger Vermelho da Tokyo Defender!

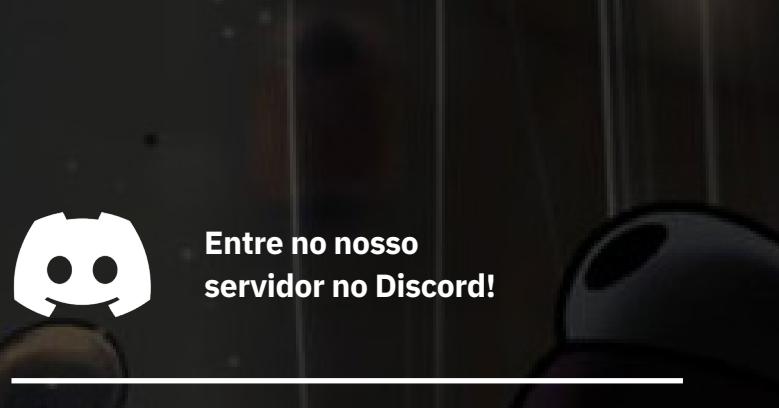
DEFENSORES,

Da última edição para cá, o ano de 2025 finalmente terminou. E agora estamos no alvorecer do oitavo ano da Tokyo Defender, uma marca histórica para uma revista digital gratuita, feita inteiramente com materiais produzidos por fãs. Esta é a quadragésima edição. Um número que, há alguns anos, parecia inimaginável entre os meios eletrônicos especializados em RPG. E confesso que sinto um orgulho enorme ao escrever estas linhas. Desde o dia em que li minha primeira edição da famosíssima Dragão Brasil, em algum momento do início dos anos 2000, eu soube que queria fazer parte desse meio. Ao longo do último ano, graças à terapia, essa ferramenta tão importante que me ajudou a permanecer nos eixos, descobri por meio do conceito de Ikigai, que eu sou, acima de tudo, um Escritor. E que, ao praticar essa nobre arte, eu construo a minha própria cura, transmito sentimentos e compartilho todo o conhecimento que adquiri ao longo de 38 anos de vida. Também percebi que, ao assumir a gestão da Tokyo Defender, acabei afiando habilidades que me tornaram um líder de equipe melhor, inclusive fora daqui, na minha vida como um “cidadão comum”.

Como sempre, desejo que todos nós tenhamos um ano incrível: cheio de desafios, mas também com recursos e força para superá-los. Que cada DEFENSOR eleve seu cosmo ao sétimo sentido, desperte uma nova forma Super Saiyajin ou aprenda uma nova técnica de respiração, capaz de cortar os diversos onis que surgirem pelo caminho.

Lembrem-se de que nossos canais nas redes sociais estão sempre abertos, seja para trocar ideias, enviar textos ou simplesmente marcar mais mesas de RPG. Juntos, tornamos a comunidade do RPG mais forte. Que a FORÇA e o PODER estejam com vocês!





**DEFENDA TOKYO!** Se você tem algum material que gostaria de ver publicado na revista, envie um e-mail para [tokyodefender@gmail.com](mailto:tokyodefender@gmail.com)

## TOKYODEFENDER

**Editor-Chefe:**

Wellington Botelho

**Time Design Blaster:**

Felipe Manhoni  
(DemonSlayer)

Gustavo Pascoli  
(FNAF)

Dudu Bandeira  
(Stranger Things)

Lorde Bruno  
(Hollow Knight)

**Editor Executivo:**

W. Anderson

**Diretor de Arte:**

Felipe Manhoni

**Super Capa:**

Lungas Neto (Arte)  
Dudu Bandeira (Design)

**Revisores Espaciais:**

Juliana Rosa  
Xikowski

**Time MegaZord #40:**

Wellington Botelho  
Carlos Leite  
Tiago “Ferreiro”  
Santana

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



Apoie o RPG Nacional!

# RESENHA

POR WELLINGTON BOTELHO



O FILME

KIMETSU NO YAIBA

# DEMON SLAYER

CASTELO  
INFINITO



# Olá, Defensores! Bom dia, boa tarde e boa noite.

Este humilde redator retorna para escrever um pró-rata sobre um verdadeiro clássico moderno.

Confesso: quando *Kimetsu no Yaiba* (*Demon Slayer*) foi lançado, não fiquei tão interessado. Mas, com as tecnologias atuais e a força das redes sociais, é impossível não ser impactado por trechos que viralizam a cada semana de exibição. O estúdio **Ufotable** pegou um roteiro já redondo e transformou em uma obra-prima audiovisual.

Na época da primeira temporada, nós da *Tokyo Defenderaté* produzimos algumas matérias surfando a onda do momento. Para entender melhor o fenômeno, decidi ler o mangá — que já caminhava para o seu arco final. Coincidentemente, acompanhei justamente o advento do **Castelo Infinito**, que hoje contemplamos nas telonas.

Quando terminei a leitura, achei que o desfecho foi acima da média: melhor que muitos finais de outros grandes mangás, como *Naruto Shippuden*, *Yu Yu Hakusho*, *Dragon Ball*, *Saint Seiya* e tantos outros. É comum que os mangakás não saibam encerrar suas obras, ou acabem tomando decisões que dividem a base de fãs. Gotouge, porém, conseguiu fechar a jornada de maneira digna.

O tempo passou, e vi que, a cada filme ou temporada, novos fãs se juntavam ao esquadrão da **Demon Slayer Corp**. Até que, neste último final de semana — precisamente no dia **13/09/2025** — tive a chance de viver a experiência em tela cheia, cercado de amigos, novos e antigos. E ali, em meio à emoção coletiva, pude sentir mais uma vez a magia de um clássico contemporâneo em plena ascensão.





Quando escrevo este artigo, sinto a necessidade de transmitir não apenas uma análise, mas também meus sentimentos como um **fã da velha guarda dos shounen**. Venho do longínquo ano de 1987, e quando tinha apenas 7 anos, fui marcado por um clássico que influencia novas obras até hoje: **Saint Seiya – Os Cavaleiros do Zodíaco**.

Uma das maiores virtudes de Masami Kurumada foi criar desafios épicos para seus protagonistas. Entre todos, nenhum é mais lembrado do que a saga em que **Seiya e seus companheiros enfrentam os Cavaleiros de Ouro**, subindo as escadarias das Doze Casas do Zodíaco para salvar Saori, a Deusa Atena, ferida por uma flecha dourada em seu coração.

Essa escalada, casa após casa, não era apenas uma sequência de lutas, mas sim uma **jornada de provações**, onde cada etapa testava não só a força, mas também a fé, a amizade e a determinação dos heróis.

Mas por que começo a falar de Cavaleiros do Zodíaco em um texto sobre *Demon Slayer*? A resposta é simples: estamos diante do **mesmo tipo de evento narrativo**, agora recriado pelo arco do **Castelo Infinito**.

Quando os Hashiras se separam, despencando pela dimensão distorcida criada pela Lua Superior nº 4, e passam a enfrentar hordas de Oni até que as batalhas principais se iniciem, eu voltei a ser criança. Era como torcer novamente pelos meus heróis contra inimigos colossais, vibrando a cada golpe e sofrendo a cada sacrifício.

Paro por aqui, pois não quero entregar spoilers para quem ainda não assistiu ao filme. Também não pretendo escrever um review detalhado do que acontece em tela. Em vez disso, proponho algo diferente: **mostrar como esse recurso narrativo pode ser aplicado nas suas próximas mesas de RPG**, transformando uma campanha comum em uma verdadeira escalada épica.

# Preparando o Campo de Semeadura

Se a sua mesa ainda não começou, ou está em andamento, é fundamental semear o terreno narrativo antes de construir um evento épico no estilo Doze Casas / Castelo Infinito. Esse tipo de clímax só tem impacto porque o público (ou jogadores) já está emocionalmente investido.

## 1. PRESSÁGIOS E FORESHADOWING

- ◆ Deixe migalhas no caminho: rumores sobre a fortaleza final, aparições enigmáticas dos guardiões, vislumbres do vilão maior.
- ◆ A ideia é fazer os jogadores **sentirem a sombra do castelo** muito antes de entrar nele.

## 2. CONSTRUÇÃO DAS MOTIVAÇÕES

- ◆ Cada personagem precisa ter uma razão pessoal para enfrentar a escalada.
- ◆ Pode ser vingança, promessa, redenção ou proteger alguém querido.
- ◆ Esse vínculo dá **peso emocional** a cada etapa superada.



### 3. SACRIFÍCIOS E PERDAS

- ♦ Mostre que o mundo já está pagando o preço antes do clímax: NPCs caem, vilas são destruídas, aliados desaparecem.
- ♦ Essa sensação de “não há volta” prepara os jogadores para a intensidade da dungeon.

Portanto, quando os jogadores finalmente entrarem na dungeon, não será só mais uma sequência de combates. Eles carregarão **história, expectativas e emoções**, tornando cada “casa” ou “andar” muito mais memorável.

### 4. O RELÓGIO DRAMÁTICO

- ♦ Crie um deadline: um ritual que será concluído, um eclipse, o nascer do sol, a invasão de um exército.
- ♦ Esse relógio mantém a urgência e evita que a escalada se arraste.





# Atravessando os Portões do Castelo Infinito

Chega o momento em que não há mais fuga, atalhos ou desculpas. Os heróis atravessam os portões do **Castelo Infinito** — e, a partir daqui, não resta alternativa senão avançar até o fim.

Esse momento é crucial porque sinaliza para os jogadores que:

- 1. A história entrou em seu clímax** — tudo que veio antes era preparação.
- 2. As escolhas mudam de peso** — qualquer recurso, aliado ou decisão pode ser a diferença entre a vida e a morte.
- 3. O mundo está fechado** — não existem mais “descansos longos” tranquilos, mercados seguros ou missões paralelas. O espaço do jogo agora é uma arena viva, que respira tensão a cada andar.



## ELEMENTOS QUE REFORÇAM A ENTRADA

- ◆ **Mudança de atmosfera:** descreva o ambiente como algo hostil e imersivo, quase sufocante. O Castelo deve parecer um personagem por si só.
- ◆ **Porta de não-retorno:** uma magia que se fecha atrás, um colapso no caminho, ou a sensação de que o tempo não permite recuar.
- ◆ **Primeiro impacto:** logo ao entrar, os heróis podem enfrentar uma horda de inimigos menores ou um desafio ambiental. Isso mostra que não haverá espaço para “aquecimento”.

## O COMPROMISSO DA JORNADA

O importante é deixar claro que, ao pisar dentro do Castelo, os jogadores entraram em um **campo de provações contínuas**. O design narrativo daqui em diante deve se guiar por duas máximas:

- ◆ **Resistência:** cada sala drena recursos e energias, preparando para o próximo desafio.
- ◆ **Revelação:** cada guardião traz não só perigo, mas também um pedaço da história maior.

Assim como em *Demon Slayer*, atravessar o portão não é só mudar de cenário — é mudar o **tom da campanha**. Daqui em diante, não há volta.



## Os Guardiões: Mais que Chefes de Fase

Um erro comum em mesas de RPG é tratar o “boss da dungeon” como um inimigo que aparece do nada. Em uma escalada épica, os **Guardiões precisam ser apresentados antes**, de forma direta ou indireta, para que os jogadores criem expectativas e vínculos.

### **COMO APRESENTAR OS GUARDIÕES**

- ◆ **Foreshadowing:** rumores, retratos, lendas ou cicatrizes deixadas por eles no mundo. Assim, mesmo sem enfrentá-los, os jogadores já sabem que estão lidando com figuras lendárias.
- ◆ **Vínculos pessoais:** um pode ter sido mestre ou rival de um herói; outro pode carregar a arma perdida de um ancestral; outro ainda pode estar ligado a um NPC querido que morreu.
- ◆ **Sombra do vilão maior:** os guardiões podem ser extensões da filosofia ou corrupção do chefe final, cada um representando um aspecto de sua tirania.

### **FUNÇÃO NARRATIVA DE CADA GUARDIÃO**

Cada confronto deve cumprir mais do que a função de “gastar recursos”:

- ◆ **Revelar algo do mundo ou da trama** (segredos, mentiras, conspirações).
- ◆ **Evoluir emocionalmente os heróis** (medo, vingança, redenção, dilema).
- ◆ **Preparar o palco para o vilão final**, deixando claro que cada camada é um degrau até o coração da escuridão.

Exemplo: em *Demon Slayer*, o Akaza não é só um inimigo forte — ele é o “eco” da morte do Rengoku e uma metáfora do destino cruel. Já em *Saint Seiya*, cada Cavaleiro de Ouro trazia uma filosofia, um estilo de luta e até uma visão diferente de Atena.



## **GUARDIÕES MOLDADOS PELOS HERÓIS**

O ideal é que o narrador **construa os Guardiões a partir do passado e das escolhas dos jogadores**. Dessa forma, cada encontro deixa de ser apenas uma luta difícil e se torna um espelho da própria jornada dos protagonistas.

## **ESTRATÉGIAS PARA CRIAR GUARDIÕES MEMORÁVEIS**

- ◆ **Raízes no Background:** um rival de infância, um parente corrompido, um mestre perdido ou até uma falha do passado que volta para cobrar o preço.
- ◆ **Consequências da Campanha:** um vilão secundário que escapou, uma criatura que os heróis não conseguiram deter, ou até um NPC inocente que foi transformado em algo terrível.
- ◆ **Prova de Virtude:** crie guardiões que testam valores centrais do grupo — coragem, lealdade, honra, compaixão. Assim, a luta é tanto moral quanto física.

## **POR QUE ISSO FUNCIONA**

Quando o jogador reconhece o inimigo, o impacto é imediato:

- ◆ Ele entende que o desafio é **pessoal**.
- ◆ Ele sente que a história respeita sua trajetória.
- ◆ Ele percebe que o **Castelo Infinito não é só um lugar — é o palco onde seu passado, presente e futuro colidem**.

Em outras palavras, os Guardiões não são só obstáculos do narrador. Eles são **capítulos finais da história de cada personagem**, costurados dentro da dungeon.

# A Dungeon Simples, mas Implacável

Não é necessário criar uma dungeon extremamente elaborada, cheia de detalhes arquitetônicos ou puzzles complexos. O que realmente importa é estabelecer um **relógio de tensão** – e garantir que todos na mesa sejam constantemente lembrados dele.

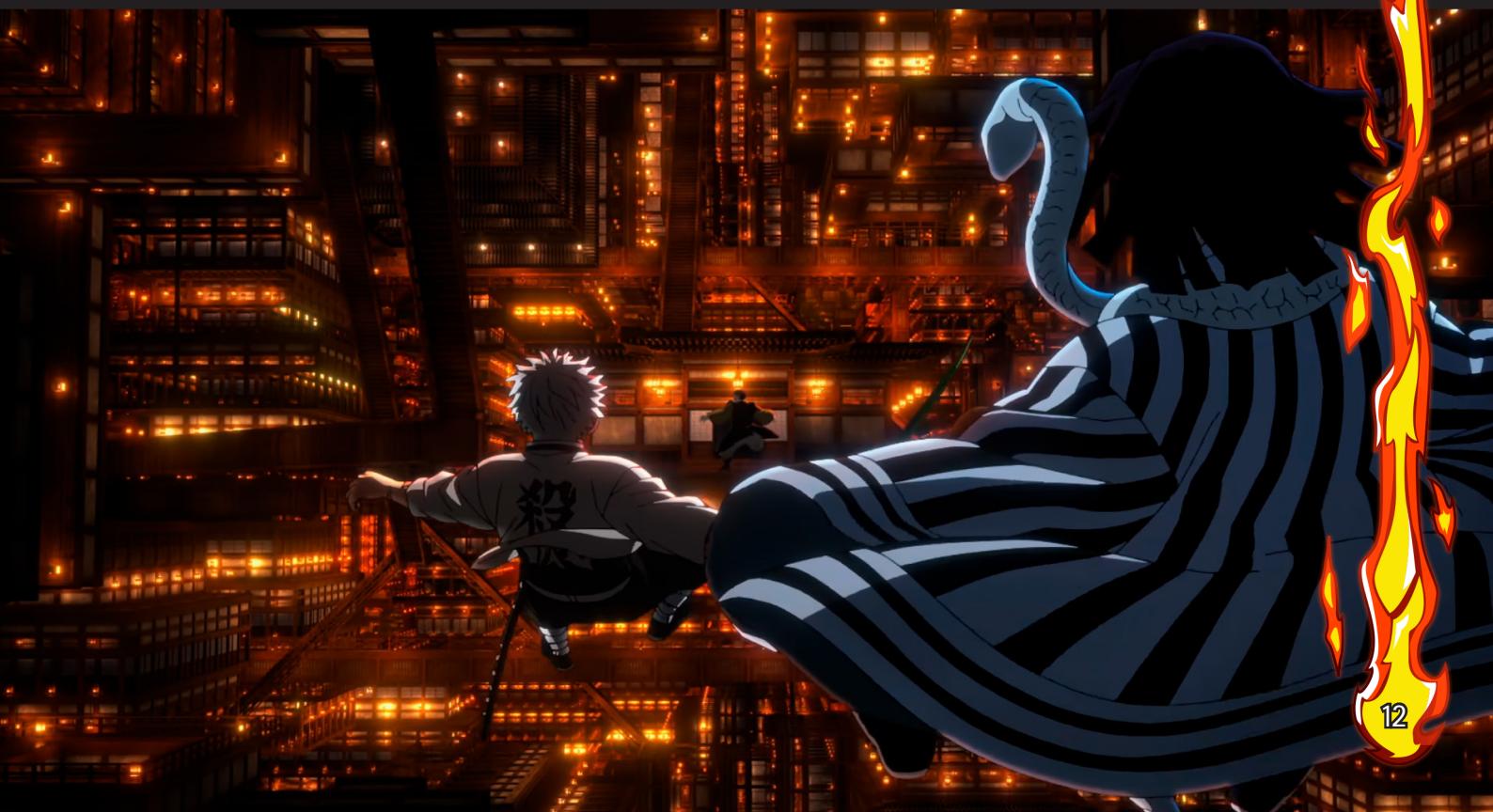
## O RELÓGIO COMO CORAÇÃO DA AVENTURA

- ◆ **Defina a contagem:** pode ser o nascer do sol, a chegada de reforços inimigos, a conclusão de um ritual, ou até o colapso do castelo.
- ◆ **Mostre o tempo passando:** descreva as mudanças no ambiente, as batidas de tambor, o céu escurecendo, o relógio do ritual avançando.
- ◆ **Reforce a pressão:** cada encontro deve deixar claro que o tempo está se esgotando.

## O EFEITO DO RELÓGIO

- ◆ Mantém o **ritmo acelerado** da aventura.
- ◆ Garante que cada decisão dos heróis pareça importante.
- ◆ Impede que os jogadores tratem a dungeon como algo explorável com calma – eles estão em **corrida contra o destino**.

Dessa forma, mesmo que o “Castelo Infinito” seja só uma sequência de salas ou arenas, ele **parecerá grandioso** porque o relógio transforma cada momento em urgência e cada vitória em um sacrifício conquistado no limite.





# 1x1 ou Combate Coletivo? Duas Culturas de Escalada

A cultura japonesa sempre valorizou o ideal do **duelo 1 contra 1**, inspirado no passado romântizado dos samurais. São encontros de honra, onde dois guerreiros colocam não só suas espadas, mas também suas convicções em jogo. *Saint Seiya* bebe muito dessa fonte: cada Cavaleiro de Bronze enfrenta um Cavaleiro de Ouro, num combate que parece quase ritualístico, de vida ou morte.

Já em *Demon Slayer*, a lógica é outra. O combate raramente é justo ou equilibrado: **são 2 ou mais heróis contra um único adversário**, e ainda assim a vitória custa caro. Há sempre perdas irreparáveis — Hashiras sacrificados, discípulos feridos,



heróis mutilados. O foco não é no duelo de honra, mas na **sobrevivência coletiva contra uma força esmagadora**.

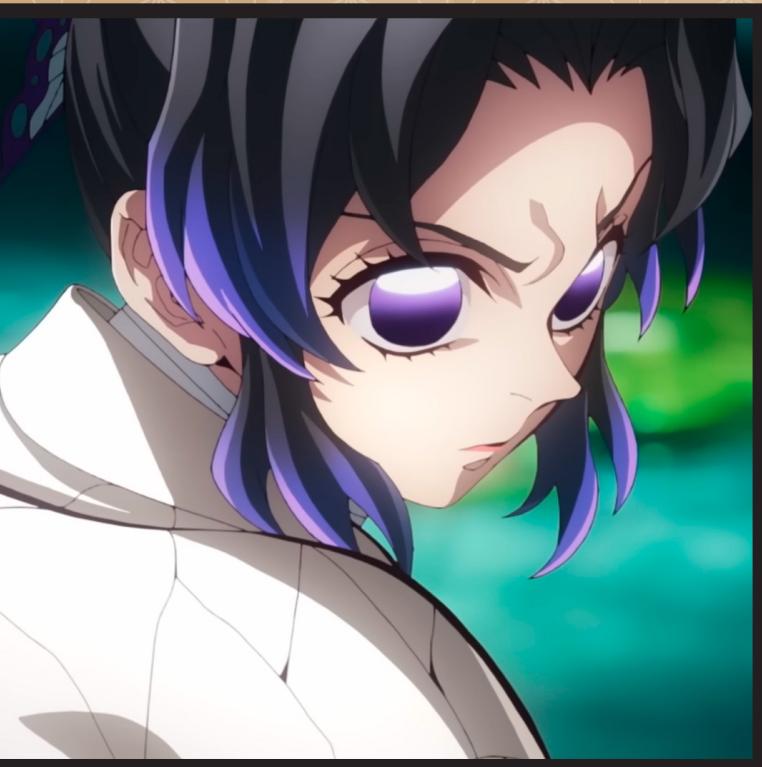
## **COMO LEVAR ISSO PARA O RPG**

**Modelo 1x1 (Saint Seiya):** ideal para testar as virtudes pessoais de cada personagem. Pode ser um duelo contra um Guardião que reflete um dilema íntimo do herói.

**Modelo Coletivo (Demon Slayer):** perfeito para exibir o poder devastador do inimigo e forçar os jogadores a trabalharem juntos, aceitando que nem todos sairão ilesos.

Ambos os modelos podem coexistir em uma mesma dungeon épica. A chave está em alternar o formato: alguns encontros íntimos e pessoais, outros massivos e desesperadores. Isso reforça a sensação de variedade e mantém os jogadores tensos até o último portão.





## A Letalidade como Ferramenta Narrativa

Nos RPGs mais antigos, a letalidade era alta desde o primeiro nível. Isso fazia parte da experiência: os jogadores aprendiam rápido a ter fichas reservas, porque personagens morriam com frequência em masmorras cheias de armadilhas e monstros implacáveis. Essa abordagem funcionava para criar tensão, mas também podia banalizar a morte — virando até meme nas mesas mais antigas.

No entanto, em um projeto narrativo no estilo **Castelo Infinito**, a morte precisa ter **peso dramático**. Os protagonistas e aliados não podem cair

em combate de forma gratuita: cada perda deve ser um **pilar narrativo**, servindo para reforçar a gravidade da escalada.

Quando um herói ou NPC morre nesse ponto da história, o efeito deve ser:

- ◆ **Impactar emocionalmente o grupo**, lembrando-os do custo da missão.
- ◆ **Motivar a decisão de ir até o fim**, mesmo sabendo que nem todos vão sobreviver.
- ◆ **Amarrar o arco narrativo** do personagem, transformando sua queda em legado ou inspiração.

Assim como em *Demon Slayer*, onde cada morte é uma cicatriz no caminho até Muzan, no RPG a narrativa deve deixar claro: **a vitória final exige sacrifícios, e o preço da sobrevivência nunca é barato**.





# O Confronto Final

E é claro: depois de todas as perdas e decisões difíceis tomadas ao longo da jornada, chega o momento da **saída do Castelo Infinito** e do confronto contra o **vilão final**. Esse ponto de chegada precisa ser pesado o suficiente para justificar toda a escalada anterior — só assim o clímax se torna verdadeiramente épico.

Existem diferentes formas de preparar esse desfecho:

- ◆ **Asseclas derrotados:** cada guardião vencido mina o vilão principal, seja moralmente, seja drenando parte de seu poder. Quando os heróis finalmente o enfrentam, eles carregam não só feridas e cicatrizes, mas também a vantagem conquistada através de cada sacrifício.

- ◆ **Recompensas conquistadas:** cada desafio superado pode conceder um aumento de poder, um item lendário ou uma revelação essencial. Isso cria uma sensação de progresso real, como se o próprio Castelo estivesse testando os heróis e forjando-os para a batalha final.

## O PESO DO DESFECHO

O vilão final deve ser mais que uma simples “luta difícil”:

Ele representa tudo o que os heróis enfrentaram.

Ele é a síntese da filosofia ou corrupção que deve ser derrotada.

Sua queda precisa carregar o impacto de todas as perdas anteriores, fechando a jornada com lágrimas, glória e a certeza de que nada voltará a ser como antes.



## Conclusão: O Preço da Vitória

Independente de quem sobreviva, o narrador precisa garantir que a escalada épica culmine em um **desfecho memorável**. A recompensa máxima é a queda do vilão — seja pelo término do relógio de tensão, seja pelo alcance de uma condição de vitória conquistada a duras penas, com sangue e lágrimas.

É claro que, em alguns casos, todos os heróis podem falhar. Mas um final assim, se não for bem construído, tende a ser frustrante. Por isso, é fundamental que o narrador mantenha uma saída épica:

- ◆ A morte do vilão consumindo-se junto com a dungeon.
- ◆ O sacrifício coletivo garantindo que o mal não volte a se erguer.

- ◆ Ou até mesmo a lembrança dos heróis ecoando como lenda, ainda que eles não tenham retornado vivos.

O importante é que o **esforço dos jogadores seja recompensado**. Sejam eles sobreviventes ou mártires, a história precisa carregar o peso da vitória. Porque, no fim, uma escalada no estilo *Doze Casas* ou *Castelo Infinito* não fala apenas de lutas: fala de **sacrifício, esperança e legado**.

Assim como *Saint Seiya* emocionou uma geração e *Demon Slayer* marcou a atual, também no RPG você pode construir jornadas em que cada passo rumo ao clímax deixa marcas eternas — nos personagens, nos jogadores e na memória da sua mesa.



UM CONTO DE:

FIVE NIGHTS  
AT FREDDY'S

A QUINTA NOITE



ESCRITO POR  
CARLOS LEITE

DIAGRAMADO POR  
GUSTAVO PASCOLI

# A QUINTA NOITE



— Thomas, eu entendo que na sua idade não se pode fazer muita coisa, mas nem todo mundo está sem fazer nada às 3 da manhã. Toma aí — disse Jeremy, entrando no carro e entregando uma xícara de café ao colega.

— Com certeza, Lucy ficará chateada por privá-la do melhor minuto da vida dela.

— Os melhores dois minutos, mais do que isso é esporte, qual é o caso?

— Incendiário, o cara se entregou, mas o chefe acredita que tem algo mais.

— E não tem como esperar até de manhã?

— Dizem que ele finalmente está falando e envolve aquela rede grande de pizzarias, ele quer a gente no caso, acho que para evitar os burburinhos.

— A rede nova?

— Isso, a grande rede nova.

A entrada da delegacia era um contraste com o cotidiano da pequena cidade, jornais locais e estaduais, curiosos, já que envolvia a Freddy Fazbear's Pizza. Rede conhecida por suas várias franquias bem-sucedidas, principalmente devido aos seus animatrônicos, uma atração que encantava as crianças e impressionava os adultos. A dupla de detetives atravessou a multidão agrupada, Thomas com sinais gentis e leves comandos, contudo Jeremy berrava para que abrissem caminho. Dentro da delegacia, já foram recebidos por canecas de café e a ficha do suspeito aguardando na sala de interrogatório.

— Charles Monroe, homem, 40 anos, foi encontrado no local do incêndio. Ele é conhecido da delegacia, um caso de desaparecimento...

— disse a policial Lúcia.

— Ah! O caso da pequena Dorothy? — Thomas disse curioso.

— Que caso é esse?

— Você ainda não estava aqui, três meses atrás, criança desaparecida. Ele deu entrada como desaparecimento, mas na verdade era a esposa que havia saído de casa com a menina.

— Thomas tinha um tom sereno, bebia pequenos goles de café, recordando algum detalhe do caso que pudesse ser útil.

— Crime passionai? A esposa estava saindo com o gerente da pizzaria? — Jeremy especulou após virar a caneca de café.

— É o que vamos ter que verificar. A entrada da delegacia era um contraste com o cotidiano da pequena cidade, jornais locais e estaduais, curiosos, já que envolvia a Freddy Fazbear's Pizza. Rede conhecida por suas várias franquias bem-sucedidas, principalmente devido aos seus animatrônicos, uma atração que encantava as crianças e impressionava os adultos. A dupla de detetives atravessou a multidão agrupada, Thomas com sinais gentis e leves comandos, contudo

Jeremy berrava para que abrissem caminho. Dentro da delegacia, já foram recebidos por



canecas de café e a ficha do suspeito aguardando na sala de interrogatório.

— Charles Monroe, homem, 40 anos, foi encontrado no local do incêndio. Ele é conhecido da delegacia, um caso de desaparecimento... — disse a policial Lúcia.



— Ah! O caso da pequena Dorothy? — Thomas disse curioso.

— Que caso é esse?

— Você ainda não estava aqui, três meses atrás, criança desaparecida. Ele deu entrada como desaparecimento, mas na verdade era a esposa que havia saído de casa com a menina.

— Thomas tinha um tom sereno, bebia pequenos goles de café, recordando algum detalhe do caso que pudesse ser útil.

— Crime passional? A esposa estava saindo com o gerente da pizzaria? — Jeremy especulou após virar a caneca de café.

— É o que vamos ter que verificar.

— Vocês não vão acreditar...

— Cospe logo a sua história! — Jeremy falou, de vez em quando andava para os lados atrás de Thomas, intimidador.

— Jeremy! — O detetive mais experiente usou um tom impositivo, corretivo como um pai.

— Prossiga.

— Desde que a Sharon partiu, eu fiquei desorientado, me afundando em bebida e, sinceramente, sem saber o porquê estava vivo. Foi então que eu encontrei um homem, ele me ajudou a recobrar o sentido das coisas, me fez ver que tudo o que eu mais queria era ver minha pequena Dorothy de novo, mas eu precisava de dinheiro e ele me ofereceu um trabalho na pizzaria, vigia noturno.

— Charles encarava a água no copo, como se encontrasse ali as memórias.

— E o salvador veio do céu? Qual é o nome dele?

— Curioso, não é? Ele disse que se chamava WILLIAM e que também teve uma filha, mas que ela morreu tragicamente e entendia o que eu sentia. E que, se tivesse a oportunidade de vê-la mais uma vez, não pouparia esforços. Ele também conhecia a gerência da franquia e poderia me pôr lá dentro. Foi o que fiz, aceitei a oportunidade.

— Belo jeito de retribuir, hein? Aposto que o teu amigo adorou. — Jeremy deu um sorriso sacana, Charles buscou refúgio olhando para Thomas.

— Parecia um serviço simples, vigiar os animatrônicos à noite que, devido a algum defeito, ligavam sozinhos e ficavam vagando pela pizzaria, inofensivos, apesar das orientações de que eu ficasse apenas na minha sala, monitorando as câmeras e não deixasse que eles entrassem.

— E quando o senhor começou a trabalhar lá? — Thomas se posicionou mais para frente, de forma a dar suporte ao Charles.

— Segunda-feira.

— Segunda-feira desta semana? — Thomas perguntou novamente, demonstrando interesse no que o suspeito falava, confirmando as informações.

— Sim.

— Na segunda você entra e na sexta à noite tocou fogo no lugar, Thomas, esse cara está tirando uma com a nossa cara! — Jeremy se virou para Thomas, que preferiu manter o contato visual com Charles.

— Por mais que eu não aprove os métodos de meu parceiro, devo admitir que a coisa não parece favorável para o seu lado.

— Eu sei, detetive, mas entenda que aqueles bonecos engraçadinhos, que brincam e cantam, à noite vagam de forma assustadora, estranha, havia momentos em que eles pareciam olhar pelas câmeras! E tinha aquele coelho, bizarro, com um cheiro horroroso...



Thomas percebeu que Charles começou a tremer, ofereceu outro cigarro. – Obrigado.

Na primeira noite, eles mal se mexeram, a partir da segunda noite ficaram um pouco mais ativos e foi quando aquele coelho me assustou olhando diretamente para a câmera.

– Tinha certeza de que olhava para a câmera? Não deveria ser impressão ou alguma coincidência?



– Perguntou Thomas. Enquanto isso, Jeremy pediu a Julia algo, discretamente.

– Também pensei, detetive, então na terceira noite eles estavam bem ativos, mas seguindo uma rota específica. Então fui surpreendido pelo cheiro horrível daquele coelho e quando virei ele estava na entrada da minha sala, pensei que iria fazer alguma coisa, mas apenas ficou me olhando, parado com aqueles olhos de mais, expressando a frustração que a resposta lhe causara.

– Eu tinha energia limitada, o uso dos equipamentos elétricos era limitado.

– Poderia, por gentileza, nos contar sobre a noite do incêndio?

– Provavelmente estava sem energia para o aquecedor.

– Com a fala, Thomas se levantou e chamou o colega de canto.

– O que há com você? – cochichou em tom imperativo, mas audível para Charles.

– Mais uma dessas e eu vou ser obrigado a conduzir o interrogatório sozinho.

– Olha, Thomas, se você quer engolir esse monte de baboseiras, tranquilo, mas quando a gente verificar que não passa de baboseiras, eu vou falar que eu avisei.

– Tudo bem, só faça seu trabalho direito.

– Encerrou, então calmamente retornou para a sua cadeira.

– Continue, Charles, e desculpe-me pelo meu companheiro, ele não é do tipo que funciona bem antes das 10 da manhã. Sei que disse que eram sem emoção, mas agora sei que sim, tinha uma emoção que eu não sei dizer, só sei que é maligna. Então eu peguei um pé de cabra, eu iria lutar, aquela coisa não iria me impedir de ver a minha filha.

– Charles ofegava e cerrava os punhos, como se estivesse naquele momento.

– Acalme-se, homem – disse Thomas, oferecendo outro cigarro.

– Eu lutei, golpeei aquela coisa com toda a minha força e usei o pé de cabra para desmontá-la, para saber de onde vinha aquele cheiro.

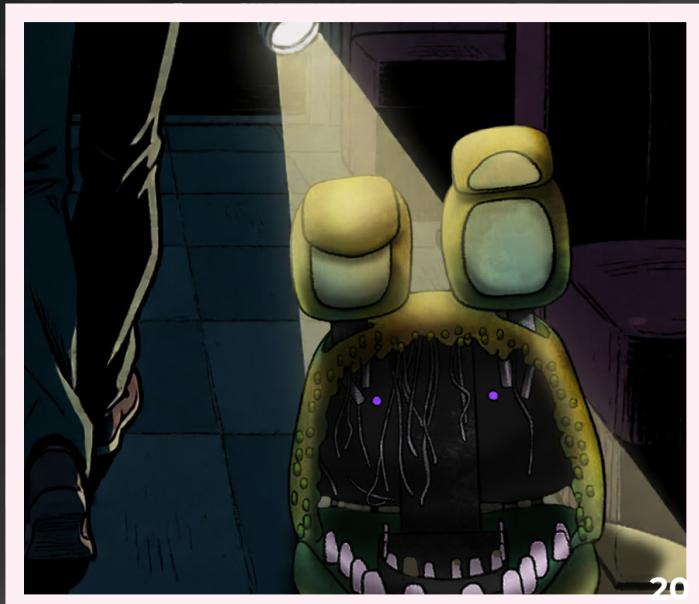
– Charles começou a chorar.

– Quando abri, detetives, lá estava... Deus... lá estava o corpo da minha filha! – Charles desabou em desesperadas lágrimas, os detetives deram um tempo para ele se recompor para que pudesse continuar.

– Foi então que aquele homem apareceu novamente e disse que era um experimento, queria saber se a alma e lembrava dos entes queridos, eu não entendi, como uma coisa daquelas poderia ter uma alma! Eu tinha que acabar com essa monstruosidade, tentei atacar o homem, mas ele havia sumido, então eu peguei tudo de inflamável que podia e toquei fogo em tudo!

– E os outros bonecos? Não atacaram você?

– Não, eles voltaram para seus lugares. – Neste momento, Julia entregou a Jeremy um envelope, o detetive abriu e jogou uns cartazes promocionais na mesa.



- Reconhece esses papéis? - Jeremy perguntou impertinentemente, mal esperando o suspeito acenar com a cabeça.
  - Não tem coelho na lista de atrações, recebemos o levantamento da perícia, adivinha que boneco não aparece na lista?
  - Jeremy estava com sua conhecida expressão sacana de quando pegava alguém na mentira, sem se esquecer de gesticular um "Eu te avisei!" Com a boca para ser parceiro.
  - Estão enganados! Eu destruí aquela coisa, eu vi a minha filha, eu vi o corpo da Dorothy naquele lugar!
  - Logo traremos o seu depoimento redigido para que assine, seus direitos já foram lidos.
  - Com um semblante desapontado, mas curioso, Thomas se levantou e os detetives deixaram o homem sozinho gritando.
  - Mais um turno, mais um safado entre as grades, naquela hora eu cheguei a pensar que estava falando sério.
  - Mais ou menos, achei na hora que estava pegando pesado demais com o pobre coitado.
  - Ele te enganou direitinho, em?
  - Não sei não, tenho uma sensação estranha sobre esse caso... ou só tenho que me aposentar.
  - Só sei que eu gostava daquela pizza, droga.
  - Eu vou ficar aqui para preparar o relatório, pode ir para casa para os dois minutos de alegria da Lucy.
  - Os melhores dois minutos. - Disse Jeremy, saindo da delegacia.
- Thomas seguiu para a sua sala, se preparando para montar o relatório, com a sensação de que seria uma longa noite, acompanhado de uma frustrante inquietação, como uma peça que, apesar de encaixar-se no quebra-cabeça, não combinava com a imagem final.



## Registro de gravação:

Voz masculina: Relatório de experimento,  
como esperado o...

[SOM DE VIDRO QUEBRANDO]

Voz infantil: Desculpa, tio, poderia me  
devolver a bola?

Não tem problema, mas acho que a bola  
caiu dentro do carro, pode pegar.

Obrigado... uau! É um coelho?

Sim, é um brinquedo novo que estou  
criando, quer brincar com ele?

Posso?

Claro!

[SOM DE PORTA SE ABRINDO]

[SOM INDESCRITÍVEL, LUTA E GRITO]

[SOM DE PORTA ABRINDO E FECHANDO]

[SOM DE CARRO LIGANDO]

Fim da gravação...

A TOKYO DEFENDER PRESENTATION

Q552  
8-19-86  
8-23  
30



# TRETAS COISADAS



TEXTO WELLINGTON BOTELHO DIAG dudu A NETFLIX FEATURE FILM

LORUM IPSUM DOLOR SIT AMET CONSECTETUR ADIPISCING ELIT. ETIAM UT LIBERO A MAGNA COMMODO AUCTOR  
IN ALIQUET ELIT NON PURUS FERMENTUM NEC PARE DE PRESTAR ATENCAO AQUI E LEIA A MATERIA QUE  
ESTA MUITO boa COMENTE NAS REDES SOCIAIS MATTIS ARCU CONSEQUAT IPSUM dolor sit .



**H**á exatos nove anos, a Netflix lançava uma série que rapidamente se transformaria em um fenômeno cultural sem precedentes. Ambientada na longínqua década de 1980, a trama mergulha em um clima de mistério envolvendo o próprio governo dos Estados Unidos, no auge da Guerra Fria.

Para deixar tudo ainda mais instigante, os protagonistas não são agentes secretos ou militares, mas sim crianças com menos de 10 anos — inesperados heróis diante do inexplicável. O elenco principal era formado

por cinco jovens: quatro garotos e uma garota, que, entre bicicletas e fliperamas, acabaram conquistando o mundo.

Tudo acontece na pacata cidade fictícia de Hawkins, no interior dos EUA, que nos brinda com todos os estereótipos daquela época: carros quadradiões, roupas coloridas, músicas inesquecíveis e a tecnologia de mais de 40 anos atrás. Para quem cresceu assistindo a Goonies ou aos clássicos de Steven Spielberg na TV aberta brasileira, o impacto é imediato — **uma onda nostálgica que atravessa gerações.**

## TOP 5 REFERÊNCIAS DE OUTRAS OBRAS EM STRANGER THINGS

### 1 E.T. — O Extraterrestre (1982)

A cena de Eleven fugindo de bicicleta com os garotos, e até o esconderijo dela em casa, remetem diretamente ao clássico de Spielberg.

### 2 Os Goonies (1985)

A dinâmica do grupo de crianças enfrentando perigos além da sua idade é praticamente um espelho da turma de Hawkins. Sean Astin, o eterno Mikey,

inclusive aparece na 2ª temporada como Bob.

### 3 Elfen Lied (2004)

A fuga de Eleven do laboratório e sua violência contra os agentes lembram muito a personagem Lucy e seu massacre inicial no anime.

### 4 It — A Coisa (Stephen King, 1986)

Um grupo de amigos enfrentando uma

criatura sobrenatural, desaparecimentos de crianças em uma cidade pequena... a semelhança com Derry é inevitável.

### 5 Silent Hill (1999)

O “Mundo Invertido”, com seu ambiente escuro, neblina e criaturas grotescas, lembra o clima e estética da famosa franquia de terror dos videogames.



Naquele período de auge da Guerra Fria entre os EUA e a URSS, **teorias da conspiração surgiam aos montes** — e os criadores de Stranger Things souberam explorar esse clima com maestria já na primeira temporada. É nesse contexto que conhecemos Eleven, uma garota de cabeça raspada com habilidades telecinéticas, capaz de mover objetos apenas com a mente. Em um momento de fúria, ela elimina diversos agentes da instalação secreta em que era

mantida e foge em direção à cidade. A cena é forte e impactante, com inspiração clara no clássico anime Elfen Lied.

Enquanto isso, o quarteto de garotos passa as tardes jogando Dungeons & Dragons, enfrentando nos dados o temível Demogorgon, príncipe das trevas. O que parecia apenas imaginação logo ganha contornos mais sinistros.

Em certo ponto da narrativa, as rotas dessas crianças se cruzam: os meninos encontram Eleven e uma improvável amizade nasce. Mas a presença da garota revela um segredo ainda maior — os cientistas americanos abriram uma passagem dimensional, liberando uma criatura faminta no “mundo real”. Episódio após episódio, adolescentes desaparecem misteriosamente, no melhor estilo dos filmes de terror slasher. Entre as vítimas está Will Byers, o garoto nerd do grupo de RPG, que acaba preso em uma realidade paralela: um reflexo cinzento e distorcido do nosso mundo, batizado pelos criadores da série como o Mundo Invertido.

## TOP 5 TEORIAS DA CONSPIRAÇÃO DA GUERRA FRIA

Décadas de 1950 a 1980, quando o medo do “inimigo oculto” era combustível para a imaginação popular e para obras de ficção como Stranger Things.

### 1 Projeto MK-Ultra

Experimentos reais da CIA com drogas alucinógenas e técnicas de controle mental. É a principal inspiração para a criação da Eleven.

### 2 Área 51 e os alienígenas

A base militar no deserto de Nevada virou sinônimo de segredos do governo sobre UFOs e visitantes extraterrestres.

### 3 O experimento de Filadélfia

Boato de que a Marinha americana teria feito um navio desaparecer com testes de camuflagem quântica.

### 4 Máquinas de controle climático

Teorias diziam que os EUA ou a URSS poderiam manipular o clima para provocar catástrofes ambientais em territórios inimigos.

### 5 Troca de espiões e agentes “programados”

Histórias sobre agentes duplos que eram hipnotizados ou reprogramados para missões secretas, alimentando o medo de inimigos infiltrados em qualquer lugar.

Numa verdadeira corrida contra o tempo, o grupo precisa encontrar o jovem Will, proteger Eleven e deter a criatura que ameaça Hawkins — apelidada pelos garotos de Demogorgon. O time recebe reforços inesperados: os adolescentes mais velhos, a incansável mãe de Will, Joyce Byers, e o xerife Jim Hopper, um policial marcado pela perda da filha no passado e afundado em sua própria dor.

Unidos, eles enfrentam tanto os horrores do Mundo Invertido quanto os segredos obscuros do governo americano, conseguindo conter o avanço da ameaça. Mas a vitória é apenas parcial: a série deixa ganchos importantes para as temporadas seguintes, mostrando que Hawkins nunca mais seria a mesma.

Eu poderia preencher páginas sem fim relatando cada detalhe da trama, mas acredito que não seria produtivo. O que realmente importa é o impacto que Stranger Things gerou. Um fato curioso: foi justamente por causa da primeira temporada que o editor J.M. Trevisan lançou uma edição eletrônica especial da revista Dragão Brasil — e essa iniciativa acabou servindo de inspiração para o nascimento da Tokyo Defender.

Além disso, a série teve papel fundamental na redescoberta dos jogos de tabuleiro e de RPG, especialmente Dungeons & Dragons, que voltou a ocupar mesas e conversas de jogadores no mundo todo. Ou seja, mais do que uma boa história, Stranger Things ajudou a reacender a chama da cultura nerd que hoje continua viva e pulsante.



Hoje em dia, é fácil reconhecer os fãs de Stranger Things pelas camisetas do Hellfire Club, apresentadas na última temporada junto ao carismático Eddie Munson, que assumiu o papel de mestre de D&D no lugar de Mike, já que o grupo original havia se separado em cidades diferentes.

Como alguém que viveu a cultura nerd dos anos 90 e 2000 — numa época em que ser fã de RPG, quadrinhos ou games muitas vezes significava se esconder para não sofrer bullying — ver essa euforia atual em torno dos hobbies que tanto amamos é, para mim, uma sensação de vitória indescritível.

## TOP 5 CRIATURAS DO MUNDO INVERTIDO

### 1 Demogorgon

O primeiro monstro apresentado na série, inspirado diretamente no RPG Dungeons & Dragons. Sua forma humanoide grotesca com cabeça em formato de flor é hoje o símbolo de Stranger Things.

### 2 Devorador de Mentes (Mind Flayer)

Uma entidade colossal que assume forma de sombra no céu. Representa a inteligência coletiva e a verdadeira ameaça por trás do Mundo Invertido.

### 3 Demodogs

Versão intermediária entre o Demogorgon e um cão monstruoso. Rapidamente se tornaram inimigos marcantes da 2ª temporada, especialmente no ataque ao laboratório.

### 4 Vecna

O vilão supremo da 4ª temporada, também inspirado em uma figura clássica de D&D. Meio humano, meio criatura do Mundo Invertido, ele conecta todos os eventos desde a primeira temporada.

### 5 Morcegos do Mundo Invertido

Apesar de menores, são mortais em enxames. Ficaram marcados na cena trágica do Eddie Munson, que enfrentou a horda para salvar seus amigos.

ARTE: @SEVENTH.VOYAGE

Posso soar sentimental ou até piegas, mas acredito que hoje alcançamos um ponto pacífico em relação ao RPG. Eu mesmo sobrevivi a alguns ecos do chamado “Satanic Panic”, como os retratados na última temporada, e sinto que faço parte da construção silenciosa que minha geração ajudou a erguer — e que agora chega ao comando das produções multimídias.

Se você é um fã veterano, que já carrega mais de 30 anos de estrada, ou um jovem que cresceu acompanhando as quatro temporadas na Netflix, sente-se abraçado. Estamos todos juntos, lado a lado, aguardando o desfecho de um dos maiores fenômenos da cultura pop contemporânea.

## TOP 5 MÚSICAS ICÔNICAS DE STRANGER THINGS



### 1 Should I Stay or Should I Go – The Clash (1982)

O hino do Will na 1ª temporada, usado como código de comunicação com sua família quando estava preso no Mundo Invertido.

**2 Africa – Toto (1982)**  
Clássico que marca presença nos anos 80 e aparece em momentos de transição entre temporadas, reforçando o clima da época.

**3 Every Breath You Take – The Police (1983)**  
Toca no final da 1ª temporada, durante o baile de inverno, marcando a inocência e os romances adolescentes.

**4 Material Girl – Madonna (1984)**  
Aparece em Stranger Things 3, embalando a fase mais colorida e consumista dos anos 80.

**5 Running Up That Hill (A Deal with God) – Kate Bush (1985)**  
Reviveu com força em Stranger Things 4, se tornando símbolo da resistência de Max contra Vecna e viralizando em escala mundial.

CONTOS DO FERREIRO

# GUITARRA DO MUNDO INVERTIDO



COSPLAYER: KENNETH PEREIRA

TIAGO "FERREIRO" SANTANA

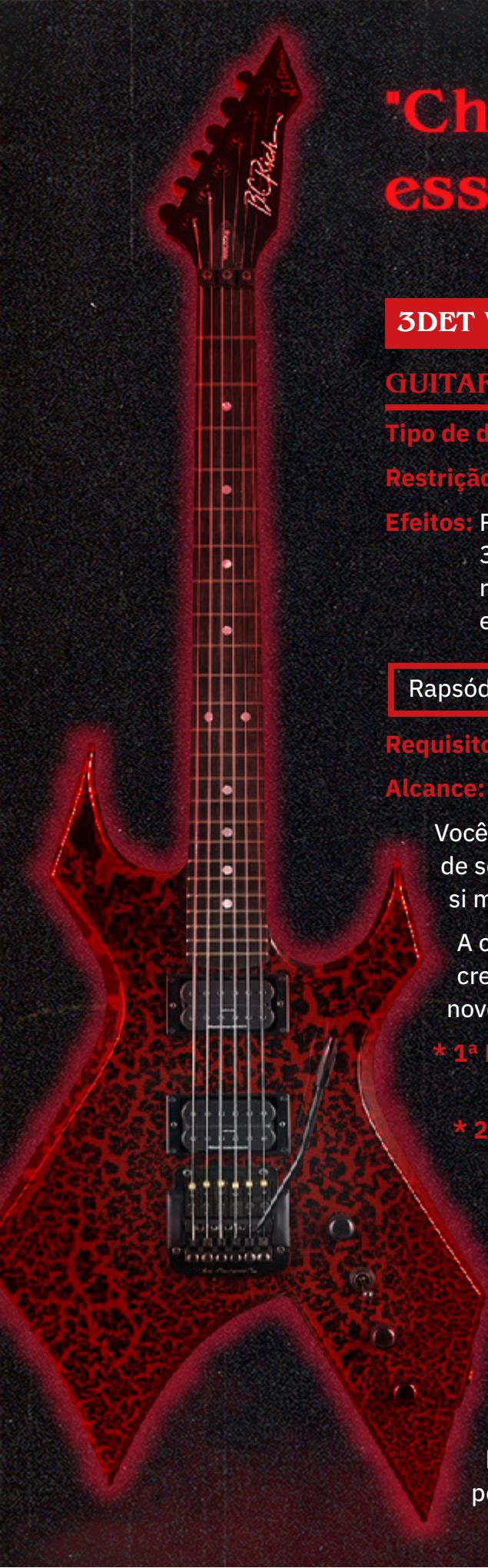


**E**ddie Munson era um estudante da escola secundária de Hawkins, fã de heavy metal e líder do Clube Hellfire, um grupo de jogadores de RPG. Em 1986, Eddie testemunhou a influência do Outro Lado quando sua amiga Chrissy Cunningham foi vítima do ataque da entidade do Mundo Invertido conhecida como Vecna.

Se sentindo culpado pela morte de Chrissy, Eddie se juntou a seus amigos numa incursão ao Mundo invertido e tocou sua guitarra para distrair o enxame de “demorcegos” controlados por Vecna, enquanto os outros lançavam um ataque ao covil do vilão.

Infelizmente para Eddie, a tentativa de atrair os morcegos lhe custou a vida. Nos dias que se seguiram, o nome de Eddie foi deturpado em Hawkins como sendo um assassino e líder de seita, mas Dustin consolou seu tio de luto, garantindo-lhe que aqueles mais próximos de Eddie sempre se lembrariam dele como um herói.

Eddie pode ter partido, mas sua força de vontade de proteger seus amigos permaneceu encravada em sua amada guitarra, que agora pode exercer poder contra as forças do Outro Lado!



# "Chrissy, essa é por você..."

## 3DET VICTORY

### GUITARRA DO MUNDO INVERTIDO 40XP

**Tipo de dano:** Sonoro e elétrico.

**Restrição:** Só pode ser usado por personagens com a perícia Arte.

**Efeitos:** Permite usar a Técnica Rapsódia das Arcas (Manual 3det Victory página 164) sem precisar cumprir todos os requisitos, porém você é considerado indefeso enquanto estiver utilizando a técnica.

Rapsódia das Arcas (Manual 3det Victory página 164)

**Requisitos:** Poder 4, Maestria (Arte)

**Alcance:** Perto; Custo: 3PM por rodada; Duração: 4 rodadas

Você executa uma longa canção épica, exaltando os feitos de seus companheiros, tornando-os a melhor versão de si mesmos.

A cada rodada você faz um teste de Poder com meta crescente. Para cada sucesso, seus aliados Perto recebem um novo benefício:

- \* **1<sup>a</sup> Rodada (6).** Todas as vantagens e técnicas de seus aliados custam -2PM.
- \* **2<sup>a</sup> Rodada (9).** Seus aliados recuperam 5PV e 5PM no começo de seu turno.
- \* **3<sup>a</sup> Rodada (12).** Seus aliados conseguem crítico com 5 ou 6.
- \* **4<sup>a</sup> Rodada (15).** Seus aliados têm defesa perfeita e Ganho em um teste na rodada.

Os benefícios são cumulativos. Após a quarta rodada, a música termina no início de seu próximo turno. Quando isso acontece, ou se você falhar em algum teste, todos os benefícios são perdidos. Mas se o público pedir bis, você pode começar de novo!

## 3DET ALPHA



### GUITARRA DO MUNDO INVERTIDO 30XP

**Tipo de dano:** Sonoro e elétrico.

**Restrição:** Necessário perícia Arte

**Efeitos:** Gastando 5PM por rodada, você e todos os seus aliados ficam imunes a qualquer forma de medo, natural ou mágico. Ela também impede e/ou cancela imediatamente os efeitos da magia Pânico. Além disso, aliados afetados recebem 10PVs temporários e +1 em testes de R até o final do combate. Você é considerado indefeso e não poderá fazer nenhuma outra ação enquanto estiver tocando, mas ainda pode se movimentar.

## ORDEM PARANORMAL

### GUITARRA DO MUNDO INVERTIDO

**Elemento:** Energia

**Categoria:** II

**Espaço:** 1

**Pré-requisito:** 35% de NEX, treinado em Artes ou 3 de PRE(presença)

**Efeito:** Gastando um movimento e uma ação padrão, seu portador deve fazer um teste de artes (dt 20) . Caso passe, ela concederá aos aliados + 10 de defesa, resistência contra balístico, corte, perfuração, impacto 10 e Energia 20. Caso contrário, levará 1d8 pontos de sanidade. Além disso, em 1d10 turnos, pode liberar uma tempestade de relâmpagos que causam **6d12 de dano de energia**.



# HOLLOW KNIGHT RPG

**Texto:** Wellington Botelho  
**Diagramação:** Lorde Bruno



## Metroidvania de papel: Aventuras em Hallownest

### Salve Defensores!

Confesso: nunca fui um hard gamer daqueles que passam horas tentando platinar cada lançamento, com exceção, claro, de Pokémon. Sempre foi difícil sentar e terminar títulos como Megaman, God of War, Zelda, Mario ou Sonic.

Mas entre tantas aventuras heroicas, havia um gênero que sempre me chamava de volta, o tipo de jogo que transformava mapas em labirintos e a solidão em descoberta.

Recentemente, a produtora indie australiana decidiu revisitá essa magia dos anos 1990. Por meio de um financiamento coletivo, eles criaram um jogo que resgatou a essência daqueles clássicos e apresentou um novo ícone para o gênero.

Estou falando de **Hollow Knight**, lançado em 2017, sucessor espiritual de Super Metroid e Castlevania, obras que definiram o termo Metroidvania.

Se algum dia você jogou um título com mapas labirínticos, habilidades desbloqueáveis, chaves secretas e incontáveis horas de exploração até chegar ao final, saiba: você experimentou um legítimo representante desse estilo lendário.

Mas vamos focar apenas em Hollow Knight, pois ainda teremos matérias específicas na Tokyo Defender sobre Samus Aran e Alucard. Como sempre, é importante dar um breve contexto histórico para ambientar a nossa matéria.

O conceito por trás do jogo nasceu em 2013, durante a game jam Ludum Dare.

A desenvolvedora australiana Team Cherry, sediada em Adelaide, queria criar um título inspirado nos clássicos de plataforma que capturasse o espírito de exploração e descoberta de suas maiores influências. Entre as referências citadas pela equipe estão títulos como Faxanadu, Metroid, Zelda II: The Adventure of Link e Mega Man X.

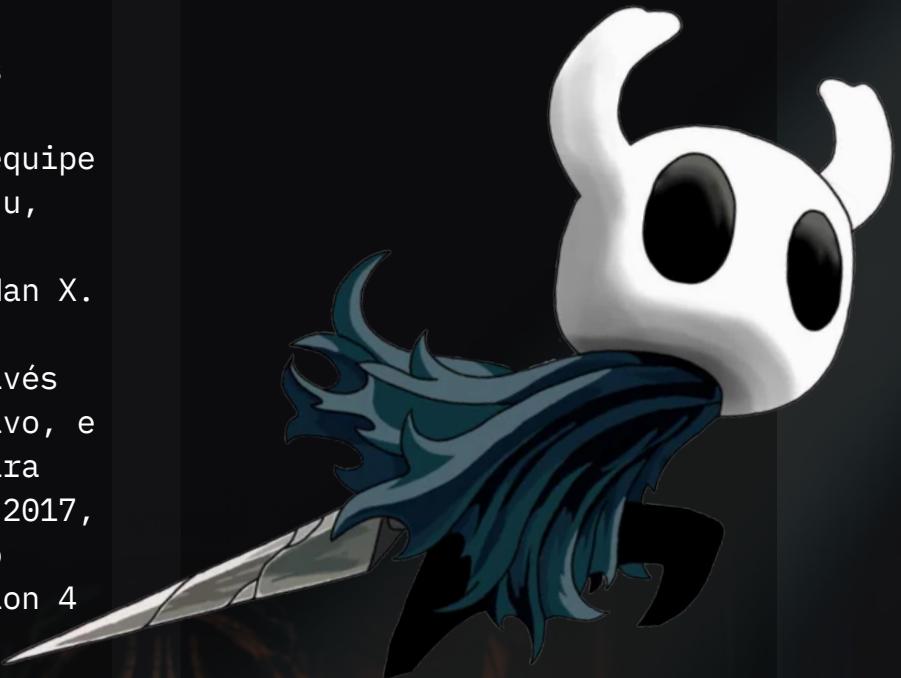
O projeto ganhou vida através de um financiamento coletivo, e o resultado foi lançado para Windows, Linux e macOS em 2017, chegando posteriormente ao Nintendo Switch, PlayStation 4 e Xbox One em 2018.

Após o sucesso do lançamento, a Team Cherry continuou apoiando o seu projeto e desenvolveu mais quatro expansões gratuitas que ampliaram o mundo subterrâneo de Hallownest e consolidaram Hollow Knight como um dos maiores representantes modernos do gênero Metroidvania.

A crítica especializada recebeu com entusiasmo, elogiando a direção de arte, trilha sonora,

a atmosfera, combate preciso e o nível de desafio equilibrado.

Hollow Knight é uma experiência de ação e exploração lateral em 2D, uma proposta clássica em plena era de gráficos ultrarrealistas e mundos abertos.



No controle de um pequeno guerreiro insetóide e silencioso, o jogador deve explorar um vasto reino subterrâneo repleto de segredos, ruínas e criaturas corrompidas. Seu principal meio de ataque é uma arma semelhante a uma espada, chamada Nail (ou "Unha"), e, ao longo da jornada, é possível aprender feitiços e técnicas místicas que permitem executar ataques à distância e ampliar o repertório de combate.

Conforme o jogador avança no controle do Cavaleiro Vazio, a história revela uma narrativa mais profunda, com NPCs misteriosos, itens personalizáveis e habilidades únicas.

Aos poucos, o jogo deixa de ser apenas uma experiência de ação e exploração para se tornar um verdadeiro RPG eletrônico, onde cada decisão e aprimoramento contam.

E é justamente por isso que nasce a ideia de adaptar esse universo para o ambiente offline, transformando-o em uma experiência de RPG de mesa (tabletop), capaz de reproduzir sua atmosfera melancólica, seus desafios e o senso de descoberta em grupo, fora das telas.



Para criar uma boa adaptação de Hollow Knight para o RPG de mesa, o ideal é escolher um sistema com mecânicas sólidas de combate e que permita ao narrador dominar os desafios, as dungeons e o controle de mapa.

Afinal, além da ação tática, esse tipo de jogo também exige um forte elemento de aventura e exploração, onde cada sala, inimigo e segredo contribuem para a imersão do grupo.

Apesar de ser originalmente uma jornada solitária, Hollow Knight pode ser facilmente adaptado para incluir outros protagonistas dentro da mesma trilha de aventuras. Basta que o narrador expanda o universo de Hallownest, criando outros cavaleiros, exploradores ou entidades ligadas ao Vazio.



Para facilitar, vou deixar resumido a história de fundo (background) oficial de Hollow Knight:

"No início da jornada, o pequeno Cavaleiro Vazio chega à pacata Dirlmouth, uma vila erguida sobre os restos do outrora grandioso reino de Hallownest. Abaixo dela, dorme um mundo subterrâneo em ruínas, corroído por uma força chamada A Infecção – uma doença sobrenatural que invade os sonhos e corrompe a mente dos insetos, concedendo-lhes poder à custa da sanidade.

Hallownest foi fundado pelo enigmático Rei Pálido, que usou o poder do Vazio para trazer consciência às criaturas do subsolo. Porém, seu domínio ruiu quando o Resplendor, uma antiga divindade adorada pelas mariposas, retornou dos sonhos e espalhou a Infecção por todo o reino.

Na tentativa de contê-la, o Rei Pálido criou os Receptáculos – seres sem vontade própria, incapazes de sonhar, feitos para aprisionar o Resplendor dentro de si. Entre eles estava o Cavaleiro Vazio, destinado a ser o selo final da praga. Mas o sacrifício falhou, e o reino desmoronou.

A missão do protagonista é romper os selos mantidos pelos Dreamers, confrontar o Cavaleiro Oco e decidir o destino da Infecção – selá-la novamente, sacrificando-se no processo, ou mergulhar no Vazio e enfrentar o Resplendor em sua forma verdadeira.

As expansões posteriores ampliam essa mitologia: em A Trupe Grimm, um circo demoníaco invade Hallownest com rituais de fogo e sonhos; e em Godmaster, o jogador desafia as divindades do submundo no reino dos deuses, culminando na batalha contra o Resplendor Absoluto, uma prova final de transcendência e sacrifício."



Já no segundo jogo, a história de fundo acontece conforme abaixo:

“O Fio do Destino – A História de Hollow Knight: Silksong

Após os eventos do primeiro jogo, Hornet, a guerreira silenciosa que desafiou o Cavaleiro Vazio, é capturada por um grupo de insetos mascarados e levada para o distante reino de Pharloom – uma terra vertical, dominada por templos, seda e loucura.

Ao escapar de seus captores, Hornet desperta nas Cavernas de Musgo e descobre que Pharloom é assolado pela Assombração (The Haunting), uma doença que enlouquece os habitantes e os faz atacar uns aos outros.

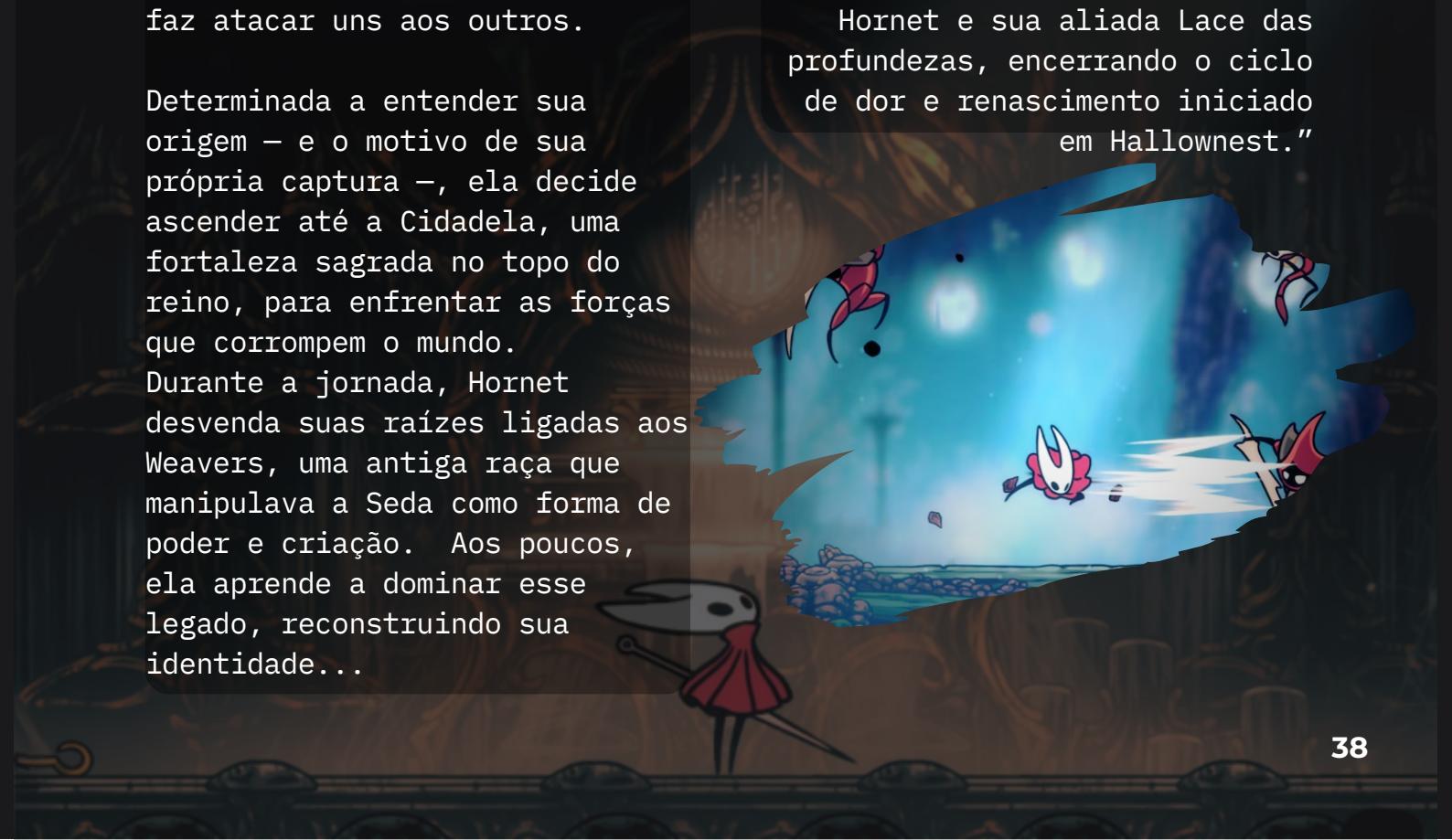
Determinada a entender sua origem – e o motivo de sua própria captura –, ela decide ascender até a Cidadela, uma fortaleza sagrada no topo do reino, para enfrentar as forças que corrompem o mundo.

Durante a jornada, Hornet desvenda suas raízes ligadas aos Weavers, uma antiga raça que manipulava a Seda como forma de poder e criação. Aos poucos, ela aprende a dominar esse legado, reconstruindo sua identidade...

Isso tudo, enquanto auxilia os sobreviventes de Pharloom em missões de redenção.

No clímax, Hornet confronta Grand Mother Silk, a divindade tecelã responsável pela Assombração. O desfecho varia conforme suas escolhas: ela pode absorver o poder da deusa e tornar-se a nova Rainha das Tecelãs, ou, se tiver ajudado os habitantes do reino, selar a ameaça com o auxílio do Vazio – o mesmo poder ancestral do primeiro jogo.

No final alternativo, após a destruição do reino e o sacrifício de Grand Mother Silk, o Cavaleiro Vazio e seus irmãos retornam brevemente, resgatando Hornet e sua aliada Lace das profundezas, encerrando o ciclo de dor e renascimento iniciado em Hallownest.”



No fim, Hollow Knight é uma fábula trágica sobre pureza, esquecimento e o ciclo da dor – um conto de heróis silenciosos que lutam contra o inevitável. Como todos os personagens são insetos, sistemas de RPG mais genéricos e narrativos – como FATE, 3D&T (Alpha ou Victory), PBTA e outros – funcionam melhor na hora de criar suas próprias missões e histórias inspiradas nesse universo.

Para quem já explorou o cenário de Tormenta, o clássico sistema da Jambô Editora criado por Marcelo Cassaro, JM Trevisan e Rogério Saladino, é fácil perceber algumas semelhanças com Hollow Knight: a presença de doenças infecciosas, divindades antigas e sociedades de insetos inteligentes que lutam pela sobrevivência em meio ao caos.



## **Hollow Knight, o Cavaleiro Vazio (17N)**

F3, H3, R4, A2, PdF 1, PVs 28 e PMs 20. [13]

Vantagens:

- Ataque Especial (Nail Arts, F; Aproximação, Penetrante, Tempestade de Golpes) [4]
- Energia Extra I [1]
- Resistência à Magia [1]
- Vigoroso [1]

Desvantagem:

- Amnésia (ele não lembra quem era antigamente) [-1]
- Código dos Heróis [-1]
- Deficiência Física: Mudo [-1]

“Um andarilho enigmático que desce a Hallownest carregando apenas um prego quebrado para afastar os inimigos.”



### **Hornet, a Filha da Seda (17N)**

F2, H4, R3, A1, PdF2, PVs 15 e PMs 15 [12]

Vantagens:

- Ataque Múltiplo [1]
- Magia Branca (Curativa) [2]
- Movimento Especial (Deslizar, Escalar, Queda lenta) [1]
- Paralisa (Habilidade com Fios) [1]

Desvantagem:

- Código de Honra dos Heróis [-1]
- Devoção: Orgulho (restaurar sozinha o reino de Pharloom) [-1]

Perícia:

- Sobrevivência (Ermos) [2]
- "Elegante, veloz e tecida pelo destino, Hornet luta para restaurar o equilíbrio de Pharloom – mesmo que precise fazê-lo sozinha."

Conforme a história avança, Hornet aprimora seus poderes na mesma medida em que os inimigos se tornam mais desafiadores e letais.

O narrador tem total liberdade para desenvolver sua própria árvore de habilidades (skill tree), adaptando novas técnicas e talentos conforme o progresso da campanha



– ou, se preferir, pode reproduzir fielmente as evoluções já existentes no game.

Muitas das técnicas criadas pelos desenvolvedores, quando levadas para o RPG de mesa, tornam-se descrições narrativas usadas pelo personagem durante a cena.

Converse com os jogadores e incentive a criatividade coletiva – afinal, são esses momentos de improviso e imaginação que transformam uma simples rolagem de dados em algo realmente memorável.

## Inimigos de Hallownest - Criaturas que testam sua sanidade e seus dados

Como Hollow Knight é um jogo de plataforma 2D de ação e aventura, o jogador se vê constantemente cercado por ondas de inimigos, surgindo de todas as direções.

Para adaptar essa sensação de combate intenso à mesa de RPG, separei algumas fichas de insetos do Manual de Monstros de 3D&T Alpha – um ponto de partida para quem quiser explorar as profundezas de Hallownest em sua campanha.

Caso o narrador queira ir além, nada impede que ele crie suas próprias criaturas, ajustando poderes, níveis de desafio e habilidades especiais de acordo com o clima da história que pretende contar.



**Abelha Feral Operária, 9N**  
F1 (esmagamento), H3, R2, A1,  
PdF0 (perfuração); 10 PVs, 10  
PMs; Sentidos Especiais (radar e  
visão aguçada) e Voo



**Abelha Feral Rainha, 26S**  
F2 (esmagamento), H2, R6, A5,  
PdF3 (perfuração); 30 PVs, 30  
PMs; Ataque Especial (Enxame  
Assassino: PdF; amplo e  
paralisante), Sentidos Especiais  
(todos) e Voo.

Táticas: Atacam em bandos de 1d+6 indivíduos. Escolhem vítimas aleatórias, evitando o uso do ferrão num primeiro momento. Quando uma abelha é derrotada, aquele que a derrubou passa a ser alvo prioritário do enxame. A cada turno, uma abelha tenta usar a picada para paralisar um oponente enquanto as demais atacam. Quando está presente, a rainha coordena as operárias (elevando sua H3 para H4) ou usa seu Ataque Especial.





### Aranha Brutal, 9N

F2, H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; Aceleração, Invisibilidade, Paralisia e Sentidos Especiais (infravisão e visão aguçada); Dependência (carne fresca) e Monstruosa.



### Aranha Brutal Rainha-Mãe, 36S

F3, H6, R5, A3, PdF2 (químico); 50 PVs, 45 PMs; Atroz; Aceleração, Arena (suas teias), Forma Alternativa (humanoide), Invisibilidade, Magia Elemental e Negra, Membros Elásticos, Pontos de Magia Extras ×2 e Sentidos Especiais (infravisão e visão aguçada); Quelícera da Rainha-Mãe (veja adiante); Dependência, (carne fresca) e Monstruosa.

### Quelícera da Rainha-Mãe (30

**PEs**): o par de pinças que a aranha-rainha tem ao lado da boca pode ser usado como arma, garantindo ao herói F+2 e dano mágico. Elas também permitem que usuários de Magia Negra possam conjurar magias dessa escola pela metade do custo em PMs.



### Asa-assassina, 6N

F2 (corte), H2, R0, A0, PdF0; 1 PV, 1 PM; Aceleração, Sentidos Especiais (infravisão e visão aguçada) e Voo; Fúria.

### Asa-assassina Alfa, 10N

F2 (corte), H3, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; Aceleração, Arena (seu território), Ataque Especial (F), Sentidos Especiais (infravisão e visão aguçada) e Voo; Fúria.

Assim que identificam um invasor no território, asa-assassinas gastam 1 PM para ativar Aceleração, aproximando-se,

atacando e afastando-se no mesmo turno. Irão repetir essa tática até que uma delas morra, quando entram em Fúria automaticamente.

O bando de 1d+1 indivíduos irá perseguir os alvos até conseguir afugentá-los (ou cortar suas cabeças, o que acontecer primeiro). A asa-assassina alfa nunca se afasta do território, recebendo H+2 por Arena. Mais inteligente do que o resto do grupo, ela irá esperar pela oportunidade perfeita para realizar um Ataque Especial.

### Besouro Bestial, 12N

F3 (corte), H1, R2, A4, PdF0; 20 PVs, 10 PMs; Atroz; Arena (ermos), Ataque Especial (F; penetrante) e Sentidos Especiais (infravisão e radar); Casco Poderoso (veja adiante); Fúria e Monstruoso.



### Besouro Bestial Alfa, 30S

F6 (corte), H2, R5, A8, PdF1 (esmagamento); 50 PVs, 25 PMs; Atroz; Arena (ermos), Ataque Especial (F; penetrante), Reflexão e Sentidos Especiais (infravisão e radar); Casco Poderoso (veja adiante); Fúria e Monstruoso.

**Atroz:** criaturas atrozes calculam PVs como  $R \times 10$ , recebem Armadura Extra contra dano Físico e Modelo Especial (grande).

**Táticas:** Devido à casca poderosa que proporciona uma alta Armadura, é muito difícil ferir um besouro bestial. Ele se aproveita disso para aguardar pelo momento certo de usar o Ataque Especial contra o tanque do grupo, buscando reduzir suas proteções. Há uma boa possibilidade dele entrar em Fúria durante esse processo, mas mesmo assim, irá guardar alguns PMs para caso seja necessário usar Reflexão (exceto se for obrigado a usar Casco Poderoso muitas vezes).





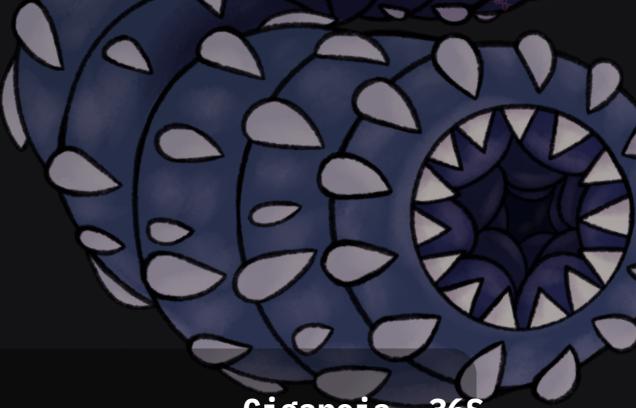
### Devorador do Deserto, 22N

F3 (corte, esmagamento), H0, R7, A4, PdF0; 35 PVs, 35 PMs; Invisibilidade, Membros Extras ×2, Membros Elásticos, Paralisia e Sentidos Especiais (audição aguçada e radar).

Táticas: Como é incapaz de sair do lugar, o Devorador do Deserto procura atrair vítimas até sua boca para tentar engoli-las. Nas regiões onde as chuvas são inconstantes, ele se disfarça como oásis, simplesmente conservando o fosso cheio de água, permitindo que alguma vegetação cresça à sua volta. Então usa os tentáculos para paralisar as criaturas que se aproximem, engolindo-as.

### Megapeia, 16N

F4 (corte), H3, R3, A2, PdF0; 30 PVs, 15 PMs; Atroz; Armadura Extra (fogo), Ataque Múltiplo, Invisibilidade, Sentidos Especiais (infravisão e radar) e Terreno Predileto (subterrâneo).



### Gigapeia, 36S

F8 (corte), H6, R6, A4, PdF0; 60 PVs, 30 PMs; Atroz; Armadura Extra (fogo), Ataque Especial (F; paralisante e perigoso), Ataque Múltiplo, Invisibilidade, Sentidos Especiais (infravisão e radar) e Terreno Predileto (subterrâneo).

Atroz: criaturas atrozes calculam PVs como  $R \times 10$ , recebem Armadura Extra contra dano Físico e Modelo Especial (grande).

Táticas: Megapeias aguardam enterradas na areia usando Invisibilidade até que alguém passe por perto, indefeso (recebendo, ainda, o bônus do poder Subterrâneo). Então usam Ataque Múltiplo no máximo de inimigos possível, tentando primeiro envenená-los, para depois concentrar-se em matar um de cada vez. No caso da gigapeia, se qualquer alvo ficar com menos da metade dos PVs, ela irá concentrar o Ataque Especial nele. Elas não recuam enquanto houver alimento (o que envolve uma quantidade bem grande de coisas).



### Verme Púrpura, 26S

F6 (corte e esmagamento), H1, R5, A5, PdF0; 25 PVs, 25 PMs; Ataque Especial (F; paralisante, perigoso e poderoso), Invisibilidade, Invulnerabilidade (químico) e Sentidos Especiais (todos).

Táticas: O verme púrpura esconde-se sob a terra, usando Invisibilidade. Ele irrompe de surpresa, usando o Ataque Especial na criatura que considerar mais forte, tentando engoli-la enquanto está indefesa. Sempre que envenenar uma vítima, também vai tentar a manobra Devorar em seguida. Na verdade, se tiver a chance, tentará devorar todo mundo! Vermes púrpuras lutam até o fim do combate (ou até ficarem satisfeitos, o que raramente acontece).



### Homem-Escorpião, 12N

F3 (corte ou perfuração), H3, R4, A2, PdF0; 20 PVs, 20 PMs; Centauro; Ataque Especial (F; paralisante), Membro Elástico (cauda) e Membro Extra (cauda); Má Fama, Maldição (quando usa o Ataque Especial não pode fazer ataques extras na mesma rodada) e Monstruoso.

Táticas: Homens-escorpião fazem um Ataque Especial no primeiro turno, procurando paralisar a vítima e envenená-la (com o poder do Ferrão). Uma vez que o alvo fique indefeso, fazem um ataque completo ( $FA=F+H+1d$ ) e outro impreciso com a cauda ( $FA=F+1d$ ), usando Ferrão numa nova tentativa de envenenar a vítima. Eles repetem essa sequência até ficarem sem PMs. Mesmo esgotados, continuarão lutando até a morte.



### Verme Fantasma, 3N

F1 (perfuração), H3, R0, A0, PdF0; 1 PV, 1 PM; Aceleração; Dependência (carne fresca de criaturas inteligentes), Inculto e Modelo Especial.

**Imunidades:** Vermes fantasmas só podem ser feridos por magias ou armas mágicas. Embora sejam tecnicamente um tipo de morto-vivo, são imunes às magias Controle e Esconjuro de Mortos-Vivos.

**Veneno Assombrado:** Vermes fantasmas recebem H+3 na Iniciativa e no primeiro ataque. Quando o verme causa dano com sua mordida, a vítima deve fazer um teste de R-2. Se falhar, seu espírito deixa o corpo, tornando-se um fantasma! (Manual 3D&T Alpha, pág. 60). O efeito dura 1d turnos.

Transcorrido esse tempo a vítima retorna ao normal – a não ser que o corpo tenha sido destruído enquanto esteve fora; nesses casos a transformação é permanente.

**Táticas:** O verme usa o primeiro turno para acertar um bote na vítima mais próxima (considerando os bônus do poder Veneno Assombrado). Então, gasta seu único PM para ativar Aceleração e se esquivar rapidamente de quaisquer agressores durante o combate. O verme fantasma nunca foge; seu objetivo é devorar o corpo da vítima enquanto a alma está expulsa, saciando seu apetite macabro.



### Monstro da Ferrugem, 6N

F0, H3, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; Inimigo (construtos); Inculto, Modelo Especial e Monstruoso.

**Ataque Corrosivo.** Como no Manual 3D&T Alpha, pág. 138, com a diferença que só afeta personagens carregando equipamentos metálicos. Itens mágicos têm uma chance em seis (1 em 1d6) de resistir a esse ataque. Em caso de falha, a peça perde quaisquer poderes mágicos e torna-se um item comum. Isso não vale para artefatos e outros itens mágicos poderosos que o mestre determinar.

Táticas: Assim que detecta objetos metálicos, o monstro da ferrugem ataca. Gasta seus PMs usando a versão gratuita de Ataque Especial, sempre buscando tirar proveito do poder Ataque Corrosivo. Ele luta até ser derrotado ou até que não haja mais objetos metálicos para se alimentar.

~ // ~

Hollow Knight é um jogo que coloca seus personagens à prova a todo instante. Por isso, o ideal é que as fichas dos jogadores sejam construídas com até 12 pontos, garantindo equilíbrio entre desafio e sobrevivência.

Embora seja tentador controlar um único protagonista, é ainda mais interessante reunir um esquadrão de Cavaleiros Errantes, unidos pela missão de selar alguma entidade dos deuses corruptores.

Caso algum herói caia em combate, não descarte sua ficha: transforme a queda em parte da narrativa. Assim como no videogame, o retorno dos personagens pode ocorrer por meio de sonhos, ecos do Vazio ou renascimentos espirituais – um ciclo que reforça o tom trágico e místico da jornada.

**O mapa também conta histórias:**  
Além de todas essas fichas, um elemento essencial para adaptar fielmente Hollow Knight é implementar as mecânicas do gênero Metroidvania no seu RPG.

O principal conceito é compreender que o mapa também é narrativa. Cada atalho aberto, cada porta que o grupo ainda não consegue atravessar, cada queda para um nível inferior – tudo isso representa decisões espaciais que contam a história tanto quanto os diálogos e combates.

Em cada nova travessia, o mundo reage. Um simples bosque coberto por fios de seda pode revelar pistas sutis que só farão sentido mais tarde, quando os jogadores compreenderem o que o cenário tentava dizer.

Como todo bom Metroidvania, voltar é recompensa, não castigo. Quando o grupo retorna a uma área com novas habilidades, aquele mesmo cenário ganha um novo significado – transformando o que antes era obstáculo em oportunidade.

E não hesite em reutilizar estruturas. O *leitmotiv* espacial – a repetição de símbolos

como torres, sinos e engrenagens – cria familiaridade e ritmo visual, ajudando os jogadores a “ler” o mundo como se fosse uma partitura.

Cada forma repetida é uma lembrança, e cada sala revisitável é um fragmento da jornada.

## Dicas para o narrador

Em vez de usar o mapa apenas como um registro de lugares visitados, trate-o como um diário de bordo. Marque nele as promessas não cumpridas – portas trancadas, quedas fatais, túneis submersos. Assim, o próprio cenário se torna um personagem, guiando o ritmo da campanha e o amadurecimento dos heróis.

### Chaves, Portas e Mistérios

Entregue aos jogadores artefatos ou itens que, a princípio, parecem comuns, mas que com o avanço da narrativa se revelam chaves essenciais para destravar áreas bloqueadas e acessar novos caminhos. Invista em “chaves e portas”, mas sem se prender apenas a esse formato.

Existem inúmeras maneiras de criar bloqueios narrativos – físicos, mentais ou até espirituais.

Imagine um cânion profundo e silencioso, largo demais para um salto comum. Os heróis precisarão somar pontos em Habilidade, usar uma perícia Esportes, ou possuir uma Vantagem de Movimento Especial – talvez até construir um artefato improvisado que permita planar sobre o abismo.

Ou pense em um muro coberto por vinhas espinhosas e venenosas, impossível de atravessar sem antes conseguir uma runa de neutralização oferecida por uma velha Bruxa Aranha, isolada no topo de um carvalho retorcido.

Talvez o obstáculo seja mais sutil: um portão de aço ancestral que só se abre quando é entoada a sequência correta de notas musicais, melodia que o grupo ouvirá por acaso sendo assobiada por um mendigo enlouquecido entre as ruínas de uma cidade esquecida.

Pense sempre no desafio, depois na reação dos jogadores, e por fim na solução.

Esses três estágios formam o ritmo que transforma um simples bloqueio em memória narrativa – um daqueles momentos em que o grupo percebe que a história e o cenário estão vivos, reagindo às suas ações.

Um bom bloqueio é aquele que faz o jogador dizer: “Ah, então era pra isso aquele item!” Essa sensação de descoberta é a alma do gênero Metroidvania – o prazer de conectar passado, presente e futuro da própria aventura.



### Checkpoints e Campos de Descanso

Não exagere na dificuldade dos desafios – o excesso pode confundir ou desaninar o grupo.

Em um Metroidvania, a jornada é tão importante quanto o destino. Por isso, invista em “campos elíseos”, pequenos refúgios onde os jogadores possam se reorganizar, evoluir e respirar antes de avançar.

Como Hollow Knight é um mundo de beleza sombria, imagine bolsões secretos escondidos nas rotas, onde o tempo parece desacelerar.

Ali pode haver cura, alimento, um NPC amigável ou até itens especiais vendidos em troca de moedas, favores ou pontos de experiência.

Transforme esses locais em checkpoints narrativos – pequenas tavernas, santuários ou clareiras luminosas. São momentos de pausa que reforçam o tom da jornada e estimulam o roleplay entre os personagens. Um bom exemplo seria uma toca esculpida no terceiro nó de uma velha figueira, onde um rechonchudo besouro preto, de bigodes longos e fios brancos, mantém uma pequena loja. Ele vende poções, runas e, com a sabedoria de quem já sobreviveu a muitas eras, oferece conselhos enigmáticos – talvez até mais valiosos que o ouro.



## As Rotas e o Relógio de Tensão

Mas como transformar simples caminhos no mapa em algo vivo, quase como um NPC mutável?

Uma ferramenta poderosa para isso é o Relógio de Tensão. Divida cada trajeto em quatro a seis trechos, e em cada um coloque um desafio significativo: pode ser um teste de característica, uma prova de perícia, um combate com condições específicas ou até a eliminação de um inimigo que guarda um item crucial.

A cada sucesso, o grupo avança o relógio, aproximando-se do fim da rota.

A cada falha, o relógio acumula tensão – o perigo cresce, os recursos se esgotam, e o som do desconhecido se torna mais próximo.

Se o relógio chegar ao limite, o grupo precisará recuar até um checkpoint para se reorganizar.

Talvez seja o momento de tentar outra rota ou buscar novas habilidades antes de retornar. Quando o grupo finalmente vence o relógio de uma rota, aquele caminho se torna seguro.

A passagem estabiliza – monstros desaparecem, o terreno se familiariza – e os heróis podem usá-la para treinar, coletar recursos ou atravessar rapidamente entre áreas sem precisar lutar novamente. Use o Relógio de Tensão como o batimento cardíaco da sua campanha. Cada avanço marca o ritmo da jornada – quanto mais o tempo corre, mais o mundo reage.

## Alturas e Abismos: o Mapa como Desafio

Apesar de ser um jogo eletrônico animado em duas dimensões, Hollow Knight abusa da verticalidade – sejam subidas alucinantes ou quedas vertiginosas, cada movimento pelo mapa transmite sensação de profundidade e mistério.

Mas como traduzir isso para uma mesa de RPG, que normalmente utiliza um grid bidimensional?

Alguns sistemas são mais táticos, e certos jogadores têm dificuldade em visualizar algo tão abstrato pelo simples “teatro da mente”. Por isso, ao descrever uma rota vertical, peça um teste de característica, como Habilidade + 1d6, com dificuldade padrão (4-5).

Se o jogador passar, descreva a sensação de altura – o som do vento, o eco distante, a mudança na direção da rota.

Se falhar, mostre a consequência natural: um desmoronamento, uma parede lisa demais para escalar, uma súbita inundação ou até uma explosão de lava.

Utilize dicas ambientais de visualização. Descreva as métricas sensoriais para ajudar o grupo a “enxergar” o espaço.

### **Alguns exemplos:**

- Gotas d’água virando linhas no chão, apontando a declividade do terreno;
- Guirlandas de seda marcando o território das Tecelãs;
- Lamparinas âmbar iluminando rotas seguras;
- Sinos distantes indicando a presença de um chefe;
- Batidas cadenciadas revelando elevadores ativos;
- Coros ao longe sugerindo eventos de sonho ou influência do Vazio.



Esses elementos visuais e sonoros transformam cada deslocamento em uma experiência – o jogador sente que o mapa está vivo e reage à sua presença.

E trate a arquitetura como uma linguagem. Apresente primeiro um obstáculo inofensivo, que ensine o jogador o tipo de desafio daquele bioma.

Mais adiante, coloque uma versão mais perigosa da mesma estrutura. Essa repetição cria aprendizado ambiental, algo que Hollow Knight faz de forma magistral – e que, no RPG, ajuda a manter a imersão mesmo sem um controle na mão.

Não descreva apenas o lugar. Explique como ele tenta te matar – e o que ele ensina quando falha.

Deixo aqui um exemplo de Bioma, para ajudar na compreensão futura de sua aventura:

### **"Labirinto das Lágrimas"**

**Bioma:** Ruínas da Cidade das Lágrimas

**Local inicial:** uma varanda inundada, com vista para uma torre

**Bloqueios:** Gárgulas escorregadias (precisa de escalada/adherência)

*Porta da Guarda (chave ou selo)  
Relé de sinos (tocar 3 sinos na ordem gravada num vitral para deter a inundação)*

**Atalhos:** grade por trás da cachoeira; guincho que reativa uma ponte.

**Chefe:** *Sentinela Encharcada* (2 fases: lança + jato d'água; depois armadura cai e vira duelista rápido).

**Evento:** *Maré de Chuva* – a cada 2 "tiques" do Relógio de Tensão, sobe 1 nível de água (rotas baixas inundam, novas passarelas flutuam).

**Vitória lacrimosa:**  
*"Ao cessar a maré e silenciar a chuva, o reflexo da cachoeira revela um mural antigo – a história de um Guardião que se afogou para selar o Vazio. Seu nome ecoa na pedra, chamando por quem ousar quebrar o ciclo."*

**Gatilhos de "voltar outra hora":**  
*Portas com símbolo de Seda (só abrem após missão com Hornet/Weavers)*

*Engrenagens quebradas que exigem peças (loot raro de mini-chefes)*

*Corredores oníricos visíveis apenas com a Unha dos Sonhos (ou equivalente na sua mesa).*

## EPÍLOGO – ECOS DO VAZIO

*Como um verdadeiro Cavaleiro do Vazio, escrever essa matéria é perceber que em Hallownest, a jornada é tão importante quanto o destino.*

*Ao embarcar no gênero de MetroidVania, lembrei que uma boa história também precisa ter mistérios e desafios, e que os jogadores precisam fazer parte dessas descobertas.*

*Adaptar esse universo para o RPG de mesa é dar vida a essa melancolia – permitir que todos sintam o peso da solidão e a beleza pela contemplação na destruição.*

*Cada queda, cada mural, cada banco iluminado por uma lamparina é uma pausa entre o medo e a esperança.*

O narrador que entender isso não precisará de regras complexas, apenas de coragem para deixar o silêncio se expressar.

No fim, o que define um bom Metroidvania – e uma boa mesa inspirada nele – é a sensação de que sempre há algo mais abaixo da superfície. Um novo túnel, uma nova memória, uma nova dor que se transforma em força. E quando o grupo finalmente alcançar o mural do Grande Vazio, talvez perceba que a verdadeira jornada nunca foi por Hallownest...

Mas dentro de si mesmos.

Escrito pelo Cavaleiro  
**Wellington Botelho**,  
o Andarilho Ansioso!





# TOKYO DEFENDER

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.