REVISTA DIGITAL DE RPG DE FÃ PARA FÃ

TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

#41



Justiceiro

Homem Aranha

Tojima Quer Ser Um Kamen Rider

O Último Suspiro da Terra

É Possível Sobreviver à Distopia?

EDITORIAL

Por Wellington Botelho, Um cansado Editor-Chefe e Ranger Vermelho.

Amigos Defensores,

O ano de 2026 está sendo muito desafiador. Todos os nossos Rangers, inclusive eu, enfrentaram missões no primeiro semestre que acabaram provocando este pequeno timeskip em nossa programação.

Por se tratar de um projeto cultural gratuito, a produção de cada edição depende, quase sempre, da dedicação e do tempo livre dos nossos diagramadores, designers e colaboradores. Felizmente, vencemos mais essa barreira e a edição de número 41 está pronta para chegar até vocês.

Para esta missão, reunimos alguns dos mais clássicos redatores que já passaram pela equipe. Nomes conhecidos dos nossos leitores, como Henrique "Morcego" Santos, Eric Ellison, W. Anderson e, fechando o esquadrão, este editor que vos escreve.

Espero que vocês tenham aproveitado bastante este período: jogado muitos RPGs, Board Games e Card Games, além de terem ido ao cinema. Afinal, 2026 está sendo um ano repleto de grandes lançamentos. Eu mesmo ainda estou saboreando Mario 2 e Mestres do Universo.

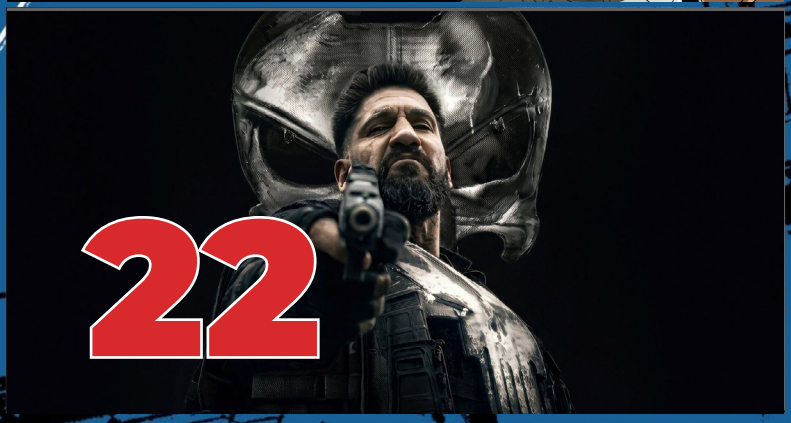
E quase junto desta publicação, ainda teremos Supergirl e Spider-Man 4, enquanto os preparativos para Vingadores: Doomsday seguem movimentando o imaginário dos fãs.

Espero que, neste segundo semestre, as coisas se normalizem e que possamos nos encontrar com mais frequência. Afinal, enquanto houver pessoas dispostas a sonhar, jogar, assistir, escrever e compartilhar suas paixões, a Tokyo Defender continuará cumprindo sua missão.

Que os Deuses da Fortuna os protejam. Que a Força e o Poder estejam com vocês!



6



22



36



44



82

TOKYODEFENDER

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

Editor-Chefe
Wellington Botelho

Editor Executivo
W. Anderson

Diretor de Arte:
Eric Ellison

Super Capa:
Lucas Liberato

Time Design Blaster:
Dudu Bandeira (Kamen Rider)
Bruno Magoco (Justiceiro)
Lucas Liberato (Distopia e Homem Aranha)
Eric Ellison (Último Suspiro)

Revisores Espaciais:
Juliana Rosa

Time Megazord #41
Wellington Botelho
W. Anderson
Henrique “Morcego” Santos
Eric Ellison

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

Apoie o RPG Nacional!

Dungeons & Dados

Mais que uma luderia,
uma guilda de aventureiros

RPG

BOARDGAMES

TCG

LIVROS E HQ'S

@ddluderia

ARQUIVOS URBANOS 401

SENTINELA



WELLINGTON BOTELHO



TOUJIMA TANZABUROU WA KAMEN RIDER NI NARITAI

TEXTO WELLINGTON BOTELHO • DIAG EDUARDO BANDEIRA



Uma das grandes surpresas da temporada de outono, período em que os novos animes estreiam no Japão e nas plataformas de streaming, como a Crunchyroll, foi a adaptação de Tojima Tanzaburō wa Kamen Rider ni Naritai (em tradução livre, Tojima Tanzaburō quer ser um Kamen Rider), lançada oficialmente em 4 de outubro de 2025.

A obra é fruto de uma parceria entre a Toei Company, a Ishinomori Productions e o mangaká Yokusaru Shibata. O mangá original teve início em 2018 e, após o encerramento da revista em que era publicado, foi transferido para o site da Comiplex em 2020. O volume mais recente foi disponibilizado em 5 de dezembro de 2025, consolidando a longevidade e o carinho do público pela obra.

Com uma proposta claramente satírica, Tojima Tanzaburō retrata a vida de adultos entre 25 e 45 anos que compartilham uma paixão profunda pela franquia Tokusatsu Kamen Rider, exibida continuamente na televisão japonesa desde 1971. Mais do que uma homenagem, a série se propõe a refletir sobre o impacto duradouro que esses heróis exercem sobre quem cresceu acompanhando suas histórias.

Confesso que, ao assistir aos primeiros teasers promocionais, meu interesse inicial se deu muito mais pelo visual e pela promessa de um anime seinen. O que eu não esperava, porém, era ser arrebatado de corpo e alma pela narrativa, a ponto de reservar um tempo no final de semana apenas para sentar e contemplar a história com calma.

Tenho 38 anos, e meu contato com as séries Tokusatsu se deu por meio das exibições e reprises da televisão brasileira entre os anos de 1990 e 1997. Costumo afirmar que fui moldado pelos valores da Era Showa, a mesma que serve de base simbólica para Tojima Tanzaburō quer ser um Kamen Rider. São valores como coragem, sacrifício, empatia e resistência diante da injustiça.

Para os Defensores que chegaram agora, vale lembrar que já explorei esse período em outras oportunidades. Produzi matérias sobre essa fase, incluindo uma adaptação de Kamen Rider Black, que foi capa da Tokyo Defender #15, além de textos que explicam como as séries Tokusatsu são tradicionalmente divididas conforme os períodos imperiais japoneses (Showa e Heisei), publicados nas edições #14, #15 e #18 da revista.



O simples fato de eu estar escrevendo esta matéria confirma, na prática, a ideia central defendida pelo mangaká: nós, adultos que ainda consumimos produções originalmente voltadas ao público infantil, carregamos conosco os valores e as mensagens dessas histórias como parte da nossa própria jornada de vida. Tojima Tanzaburō não fala apenas sobre fãs, fala sobre legado.



WANNA BE

Logo no primeiro episódio, somos confrontados com uma decisão profundamente incômoda, e deliberadamente polêmica. O protagonista, Tojima, um otaku declarado de Kamen Rider, decide vender toda a sua coleção relacionada ao Kamen Rider Ichigo.

Tojima já passou dos 40 anos, vive sozinho, não tem família constituída e carrega um medo silencioso, mas extremamente real: o de morrer e ter toda a sua vida, seus ideais, memórias e afetos, reduzida a caixas vendidas às pressas por alguém que não compreende o valor daquilo. Não o valor financeiro, mas o valor simbólico.

A série acerta precisamente ao transformar o colecionismo em um dilema existencial. Colecionar não é apenas acumular objetos; é criar uma narrativa pessoal através deles. Cada pôster, cada revista, cada figura de ação carrega tempo, pesquisa, expectativa e emoção. Somente quem coleciona entende o quanto cada item representa, não apenas no bolso, mas na trajetória de vida.

Essa cena ressoou profundamente comigo por um motivo muito pessoal. Durante a pandemia de Covid-19, perdi um amigo querido, e tive a responsabilidade de ajudar a organizar e vender sua coleção de Magic: The Gathering. Fiz questão de que cada carta fosse avaliada e vendida pelo valor correto, não apenas pelo preço de mercado, mas pelo respeito à dedicação que ele havia investido ao longo dos anos.

Ali, ficou claro para mim que coleções são, muitas vezes, diários silenciosos.

Vendê-las sem critério é apagar uma história. E é exatamente esse medo que move Tojima: o receio de que tudo aquilo que o definiu seja tratado como entulho emocional, sem contexto, sem cuidado, sem memória.

Ao colocar essa decisão logo no primeiro episódio, Tojima Tanzaburō wa Kamen Rider ni Naritai deixa claro que não estamos diante de uma comédia leve sobre fãs excêntricos, mas de uma obra que encara de frente o envelhecimento, o legado e o valor real das paixões que nos moldaram.

Mas Tojima não é apenas um fã passivo.

Desde muito jovem, ele treina corpo e mente com um único objetivo: se aproximar, o máximo possível, do ideal representado por seu herói. Essa dedicação quase obsessiva se revela logo nos primeiros episódios, quando o vemos desferindo socos e chutes contra uma antiga árvore nas montanhas, numa cena que remete imediatamente à clássica apresentação de Ryu em Street Fighter II: Victory.

Não se trata apenas de força física, mas de ritual. Cada golpe é executado com intenção, disciplina e devoção, como se Tojima estivesse tentando romper não a madeira, mas os limites impostos pela própria realidade.

Para deixar claro que aquilo não é apenas fantasia ou exagero narrativo, a série vai ainda mais longe. Em um momento inesperado, Tojima enfrenta um gigantesco urso marrom. O confronto é breve, intenso e brutal. Tojima consegue ferir o animal no olho esquerdo e, diante disso, é o urso que recua e foge, tomado pelo medo.

A cena deixa uma mensagem cristalina: Tojima é assustadoramente forte, mesmo sem qualquer poder sobrenatural. Ainda assim, não há celebração heroica. Não há pose de vitória. O corte seguinte é seco e simbólico.

De volta à realidade, Tojima é apresentado como apenas mais um operário da construção civil, preso a uma rotina exaustiva que se resume ao trajeto entre o trabalho pesado e o retorno solitário para casa. O contraste é proposital e contundente: o homem capaz de afugentar um urso vive invisível em meio à multidão.

Entre dias tediosos e silenciosos, uma notícia começa a circular no bairro e chama a atenção de todos. Uma nova gangue está assaltando as lojas da região utilizando máscaras que remetem aos soldados da organização Shocker, vilões clássicos da antiga série Kamen Rider Ichigo.

O que inicialmente parece apenas uma encenação de mau gosto logo se revela como algo mais inquietante, um sinal de que o mal, assim como os ideais heroicos, nunca desaparece por completo.

O primeiro episódio se encaminha para o seu desfecho durante um Matsuri, uma típica festa popular japonesa. Caminhando entre as barracas iluminadas, Tojima se depara com uma loja que vende máscaras de Kamen Rider. O impulso imediato de comprar uma delas é contido por algo mais profundo: sua vida é guiada por pequenos rituais pessoais. Em vez disso, ele segue até a mesma barraca de takoyaki que frequentava na infância, preservando aquele elo silencioso com o passado que ainda o sustenta.

É nesse espaço de memória e afeto que a tensão explode. Os arruaceiros mascarados da Shocker, que vinham aterrorizando o bairro, surgem no Matsuri e passam a vandalizar justamente a barraca de takoyaki. O local não é escolhido ao acaso: ali está condensado tudo o que Tojima tenta proteger, infância, identidade, continuidade.

Inicialmente relutante, Tojima hesita. Ele sabe o que está prestes a fazer. Sabe o peso da decisão. Mas ao ouvir o vendedor pedir socorro, algo se rompe. O ideal que ele tentou manter guardado por décadas finalmente encontra uma razão concreta para existir. Tojima corre, compra a máscara do Kamen Rider Ichigo, e, naquele instante, acontece o verdadeiro henshin.

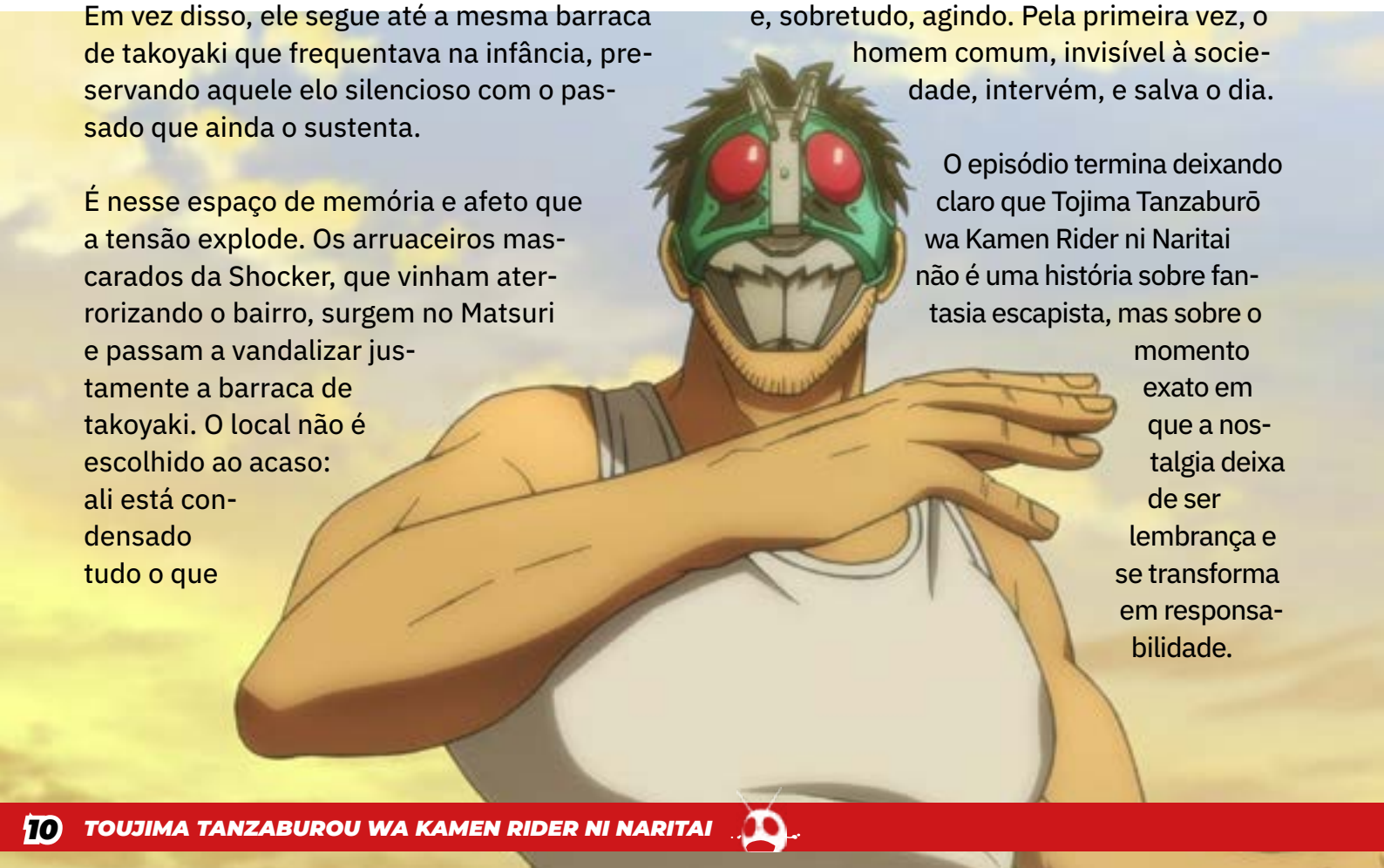
Não há efeitos especiais.

Não há tecnologia.

Há apenas convicção.

Ao colocar a máscara, Tojima não está brincando de herói. Ele está realizando um sonho antigo, assumindo um juramento silencioso e, sobretudo, agindo. Pela primeira vez, o homem comum, invisível à sociedade, intervém, e salva o dia.

O episódio termina deixando claro que Tojima Tanzaburō wa Kamen Rider ni Naritai não é uma história sobre fantasia escapista, mas sobre o momento exato em que a nostalgia deixa de ser lembrança e se transforma em responsabilidade.



I AM TACKLE!

Diferente das séries tradicionais de Kamen Rider, que costumam girar em torno de um único herói protagonista, Tojima Tanzaburō wa Kamen Rider ni Naritai rapidamente deixa claro que está interessado em algo mais amplo: um conjunto de personagens igualmente relevantes, cada um carregando sua própria relação com o ideal heroico.

A segunda personagem apresentada é Yuriko Okada, professora do ensino médio. Em sua infância, ela assistia às séries de Kamen Rider ao lado do pai, em especial Kamen Rider Stronger, que introduziu a primeira grande combatente feminina da franquia: a Electro-Wave Human Tackle, cujo traje era inspirado em uma joaninha. Essa experiência marcou profundamente Yuriko.



Desde então, ela passou a treinar de forma obsessiva para representar a Tackle, desenvolvendo um uniforme de batalha que carrega consigo para todos os lugares. Quando os assaltos cometidos pelos falsos soldados da Shocker começam a se espalhar pela cidade, Yuriko não hesita: decide enfrentar os criminosos pessoalmente, sem esperar por ajuda ou reconhecimento.

O primeiro encontro entre Tojima e Yuriko acontece de forma inesperada, em uma loja de conveniência. O confronto é direto e revelador: Yuriko derrota Tojima com extrema facilidade, demonstrando que suas habilidades ultrapassam claramente os limites de uma pessoa comum. Ali, fica evidente que ela não está apenas “brincando de heroína”.

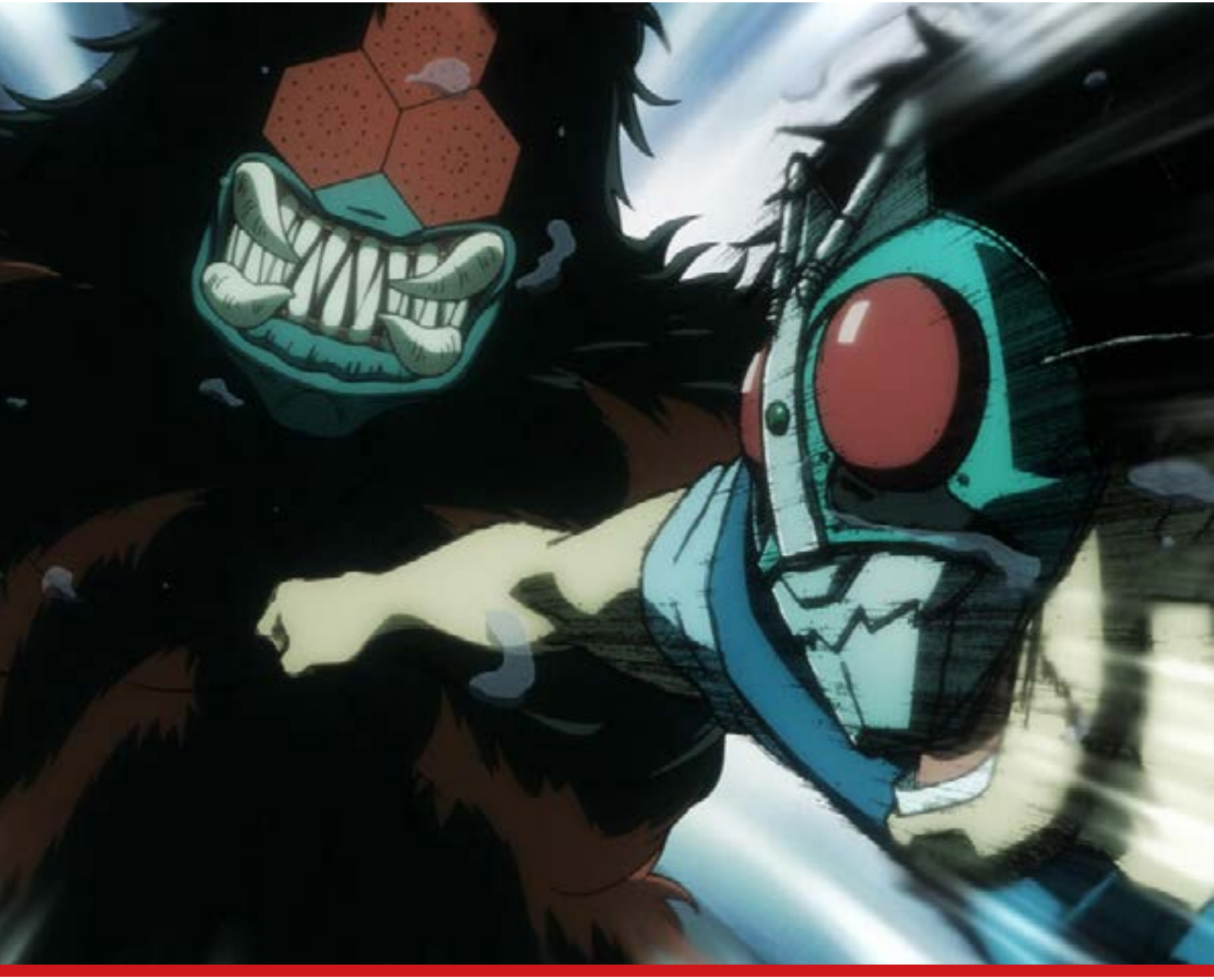
Após o choque inicial, e contrariando o clichê imediato de rivalidade, os dois passam a conviver e acabam conhecendo um terceiro personagem central: Mitsuba Shimamura. Gerente de um café durante o dia, Mitsuba se identifica profundamente com o herói Riderman, adotando sua máscara como símbolo de seu próprio ideal.



A partir dele, surge Ichiyo Shimamura, irmão mais velho de Mitsuba. Desde criança, Ichiyo também carrega o sonho de ser um herói e dedica sua vida ao treinamento inspirado no Kamen Rider V3. Com isso, o grupo começa a se formar não por acaso, mas por afinidade de valores, experiências e devoção ao mesmo ideal.

Quando esses personagens finalmente compartilham suas histórias pessoais, aquilo que antes parecia apenas uma coleção de excentricidades individuais começa a se transformar em algo concreto. Neste universo, a organização maligna Shocker não é apenas um símbolo do passado: ela existe de fato. Seus verdadeiros soldados modificados surgem, realizam seus próprios henshin ao som do tradicional grito de “Hee” e se tornam fisicamente mais poderosos.

É nesse momento que a série rompe definitivamente a fronteira entre fantasia e realidade. Esses quatro supostos “otakus de Kamen Rider” enfrentam os soldados da Shocker e vencem. A mensagem é clara: eles não são pessoas normais. O ideal que carregaram desde a infância não apenas os moldou emocionalmente, mas os preparou para agir quando o mundo real exigiu coragem.



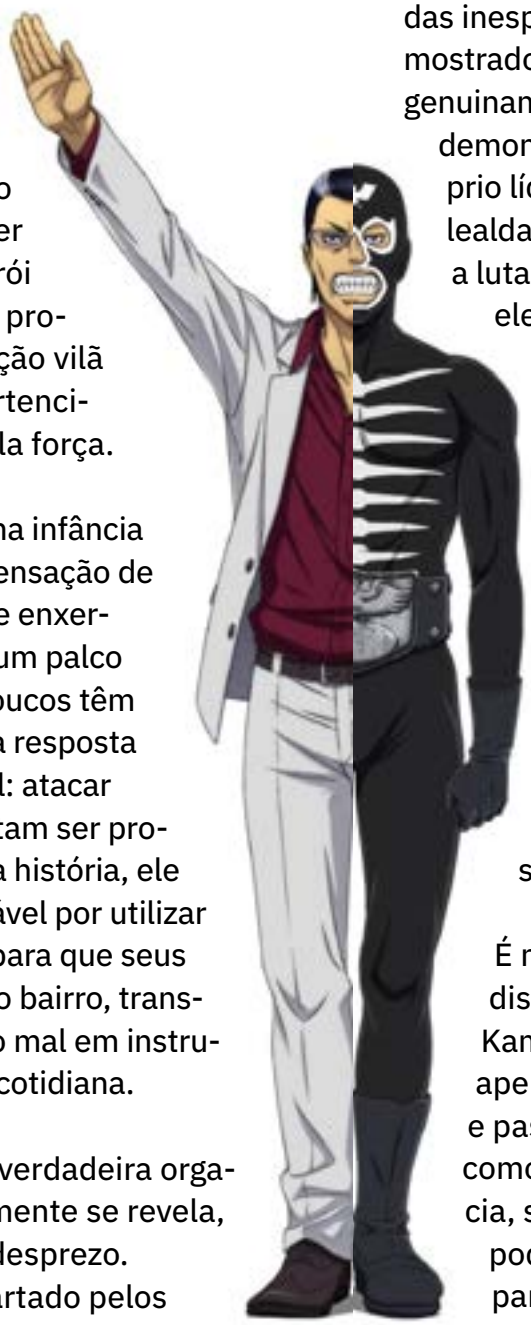
No auge desse momento de afirmação e aparente redenção, surge o Monstro Aranha, e a ameaça muda completamente de escala. Diferente dos soldados da Shocker, derrotados com relativa facilidade, essa nova criatura é esmagadoramente mais poderosa do que nossos heróis. Pela primeira vez, o grupo se vê verdadeiramente encurralado, tomado pelo medo real de morrer.

Diante do desespero e da iminência da derrota, apenas Tojima consegue reagir. Em um gesto instintivo, quase desesperado, ele desfere seu característico Rider Punch, atingindo o inimigo com força suficiente para arremessá-lo para longe. O golpe não derrota o Monstro Aranha, mas cria a brecha necessária para que todos consigam escapar.

A cena surpreende tanto os aliados quanto o próprio Tojima. Ali fica claro que, mesmo sem poderes formais ou tecnologia, ele carrega dentro de si algo que os outros ainda estão começando a compreender: o potencial bruto de um verdadeiro Kamen Rider.

LEGION OF HELL

Entre os antagonistas, o maior destaque fica para Hachirō Nakao, líder de um grupo yakuza. Violento, amargurado e profundamente ressentido, Nakao sempre se identificou mais com a Shocker do que com o Kamen Rider Ichigo. Enquanto o herói representava justiça e protagonismo, a organização vilã simbolizava poder, pertencimento e imposição pela força.



Marcado por traumas na infância e por uma constante sensação de exclusão, Nakao cresce enxergando o mundo como um palco onde apenas alguns poucos têm o direito de brilhar. Sua resposta a isso é simples e cruel: atacar todos aqueles que tentam ser protagonistas. No início da história, ele surge como o responsável por utilizar máscaras da Shocker para que seus capangas aterrorizem o bairro, transformando o símbolo do mal em instrumento de intimidação cotidiana.

No entanto, quando a verdadeira organização Shocker finalmente se revela, Nakao é tratado com desprezo. Ridicularizado e descartado pelos verdadeiros vilões, ele percebe que jamais passou de uma caricatura, alguém que imitava o mal sem jamais ser aceito por ele. Essa humilhação expõe uma ferida profunda: Nakao não queria apenas poder, ele queria pertencer.

À medida que os protagonistas do lado Kamen Rider evoluem, a narrativa revela camadas inesperadas do personagem. Nakao é mostrado como um chefe que se preocupa genuinamente com seus subordinados e que demonstra profundo respeito por seu próprio líder yakuza, mantendo um código de lealdade rígido, a ponto de estar disposto a lutar até a morte. Mesmo do lado errado, ele vive segundo regras muito claras.

O ápice de sua tragédia ocorre ao enfrentar o Monstro Aranha da Shocker. Mortalmente ferido, Nakao súplica para que seu sonho seja finalmente concedido: tornar-se parte da organização que sempre idolatrou. Seu desejo é atendido de forma cruel, ele é transformado em um soldado da Shocker, com poderes ampliados, mas ao custo definitivo de sua humanidade.

É nesse ponto que o autor amplia o discurso da obra. Tojima Tanzaburō wa Kamen Rider ni Naritai deixa de falar apenas sobre o desejo de ser um herói e passa a discutir algo mais profundo: como os valores assimilados na infância, sejam eles heroicos ou distorcidos, podem se tornar um código moral para continuar vivendo. Nakao não é o oposto absoluto dos protagonistas; ele é o reflexo de alguém que cresceu aprendendo lições erradas, mas que, ainda assim, nunca deixou de buscar sentido.



RIDER, RIDER

Ao longo dos doze primeiros episódios exibidos, recorte a partir do qual desenvolvi esta análise, fica evidente que Tojima Tanzaburō wa Kamen Rider ni Naritai vai muito além de uma obra de ação e aventura. O roteiro trabalha múltiplas camadas temáticas, tratando com seriedade questões de identidade, legado e pertencimento.

O ponto central da série está em demonstrar que a força de seus protagonistas nasce do grau de identificação que cada um mantém com os avatares que os marcaram na infância. Não importa qual Kamen Rider é o "mais importante" ou o mais poderoso. Todos os ideais são valorizados, independentemente de gênero, idade ou forma de expressão, reafirmando que o heroísmo não pertence a um único molde.

O autor também resgata um elemento fundamental do legado de Shōtarō Ishinomori: a Organização Shocker. Criada nos anos 1970 como uma alegoria direta ao fascismo europeu, especialmente ao alemão, a Shocker permanece assustadoramente atual. Ela continua surgindo sob novas máscaras, seduzindo os marginalizados com promessas de poder, pertencimento e reconhecimento.

Diante disso, a série propõe uma resposta clara e consciente. Pessoas comuns como Tojima, Yuriko e os irmãos Shimamura permanecem em constante vigilância contra essa serpente sedutora. São indivíduos que, munidos apenas dos valores que carregam desde a infância, seguem desferindo seus Rider Kicks em defesa das pessoas comuns. Trata-se, sim, de uma luta assumidamente maniqueísta, não por ingenuidade, mas por convicção moral.

No fim, Tojima Tanzaburō wa Kamen Rider ni Naritai reafirma que ser um Kamen Rider não é vestir um traje ou empunhar poder, mas escolher, todos os dias, ficar do lado certo da história.

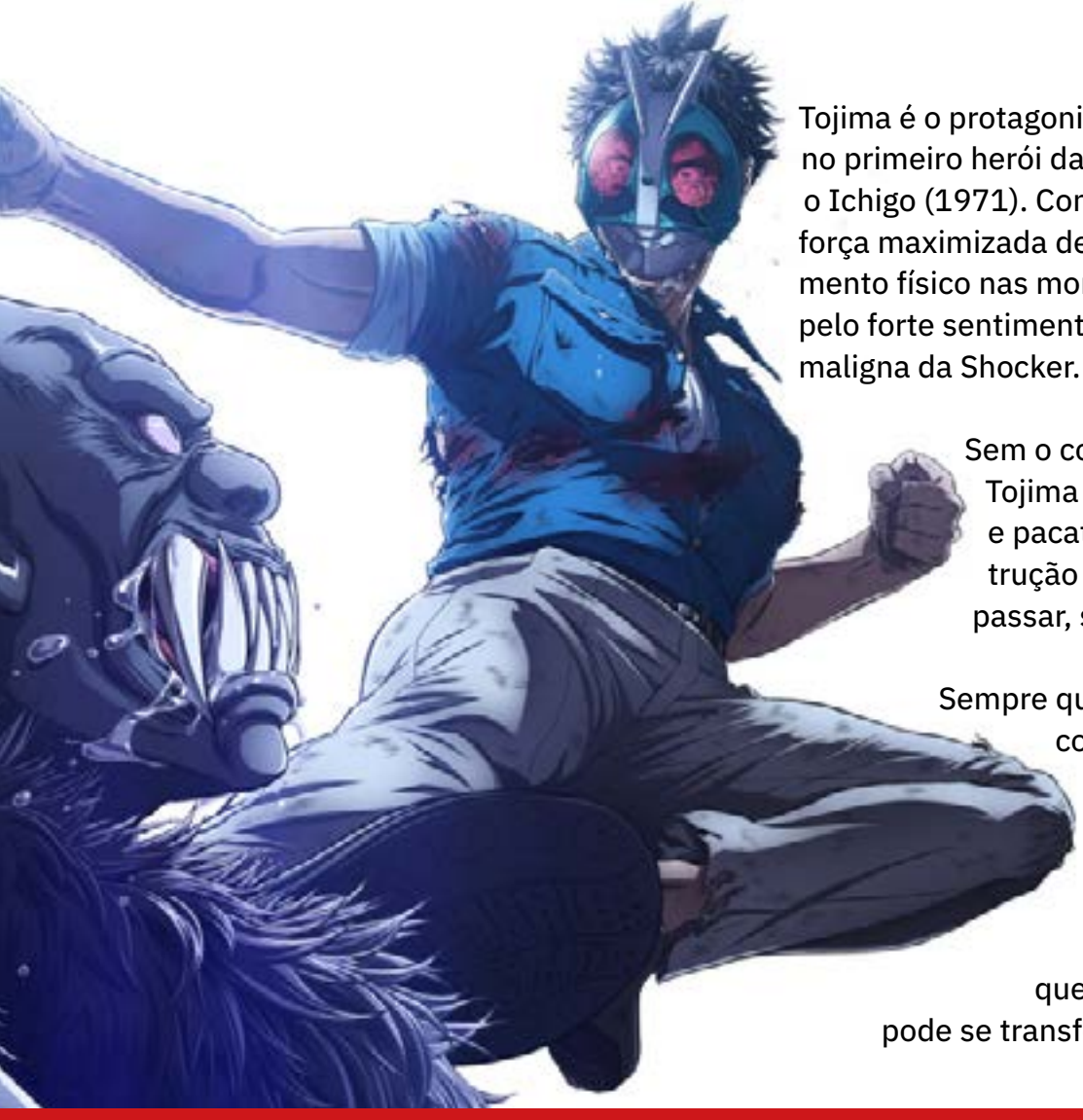
A obra também funciona como um convite direto aos novos fãs de uma franquia com mais de cinquenta anos de história, um universo vasto, povoado por personagens ao mesmo tempo icônicos e, paradoxalmente, pouco conhecidos. Heróis como Ichigo, Nigo, V3, Riderman, Tackle, Stronger e tantos outros da Era Showa formaram a base simbólica de tudo o que Kamen Rider viria a representar ao longo das décadas.

Naquele período, os enredos estavam longe de ser rasos. Eram histórias carregadas de drama, sacrifício e dilemas morais, onde as decisões dos personagens envolviam escolhas difíceis, muitas delas profundamente políticas, ainda que apresentadas sob a forma de entretenimento popular. O heroísmo nunca foi simples, e tampouco confortável.

Se, ao longo dessa leitura, você se sentiu tocado pelo poder da identificação, abrace isso. Transforme esse sentimento em criação. Faça do seu próximo personagem de RPG um reflexo do herói que marcou sua infância. Não tenha medo de parecer ingênuo ou “bobo”.

A verdadeira força não está em negar esses valores, mas em reconhecer que eles continuam vivos dentro de nós, esperando apenas uma oportunidade para agir.





Tojima é o protagonista da série, inspirado no primeiro herói da franquia Kamen Rider, o Ichigo (1971). Contando com sua incrível força maximizada devido ao constante treinamento físico nas montanhas, você é movido pelo forte sentimento de deter a organização maligna da Shocker.

Sem o conhecimento dos vilões, Tojima leva uma vida monótona e pacata, trabalhando na construção civil, esperando o tempo passar, sem amigos ou família.

Sempre que invoca seu Henshin, coloca a máscara infantil do Kamen Rider Ichigo, e após isso, praticamente lutará sem parar, mesmo estando muito ferido. Movido por sua crença, quem o observa diz que ele pode se transformar no próprio herói.

TOJIMA TANZABURO, O KAMEN RIDER (15N)

“Não é fingimento, não para mim! Estou falando sério!

P: 2	PA: 2
H: 2	PM: 10
R: 4	PVS: 30

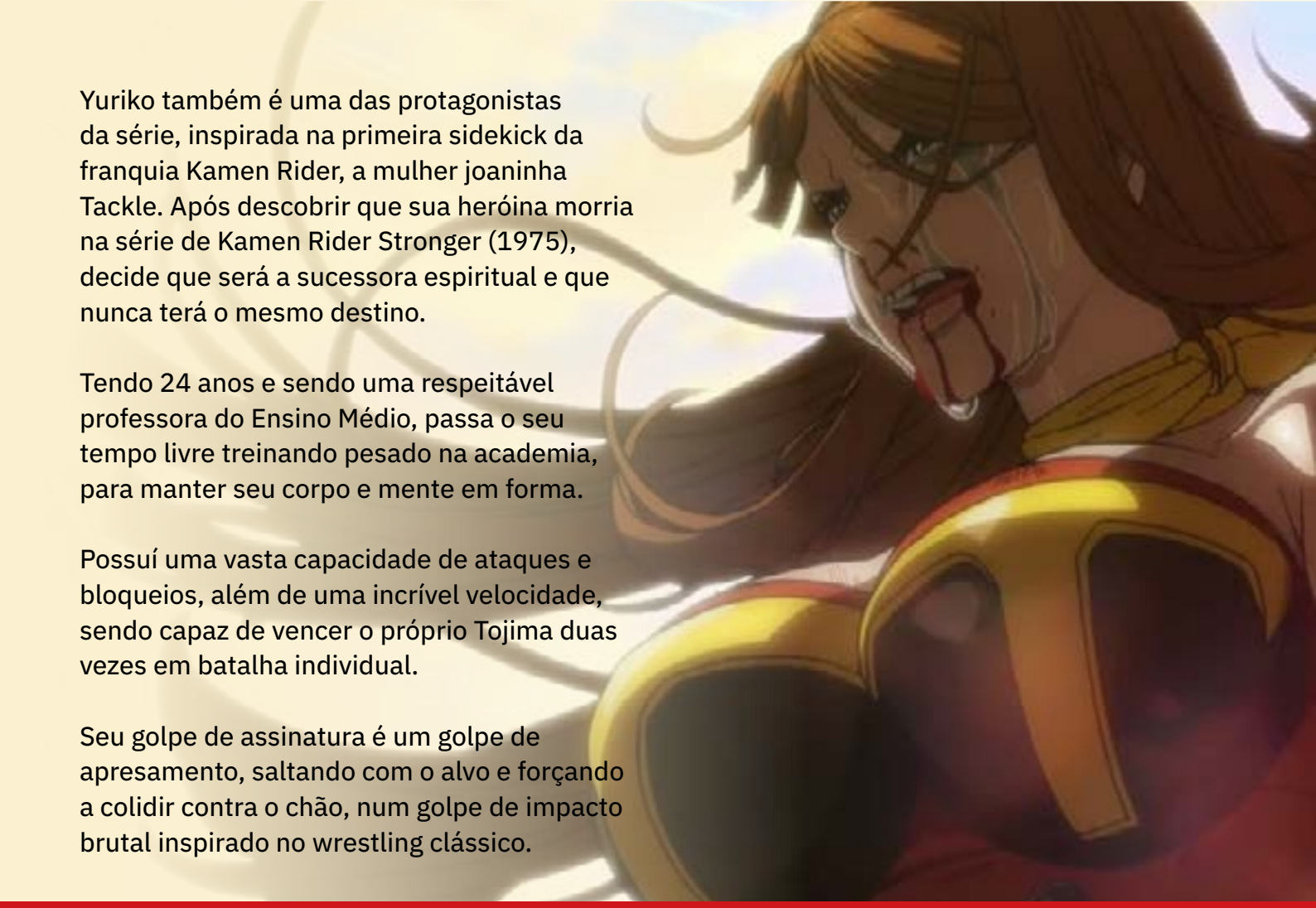
Arquétipo: Humano.
• Mais Além.

Perícias:
• Esporte
• Influência
• Luta.

Vantagens:
• Ataque Especial (**Rider Punch**): Potente.
• Ataque Especial (**Rider Kick**): Titânico.
• Forte.
• Resoluto.
• +Vida.
• Vigoroso.

Desvantagens:
• Código dos Heróis.

Utensílio (Máscara de Plástico do Kamen Rider Ichigo: Luta).



Yuriko também é uma das protagonistas da série, inspirada na primeira sidekick da franquia Kamen Rider, a mulher joaninha Tackle. Após descobrir que sua heróina morria na série de Kamen Rider Stronger (1975), decide que será a sucessora espiritual e que nunca terá o mesmo destino.

Tendo 24 anos e sendo uma respeitável professora do Ensino Médio, passa o seu tempo livre treinando pesado na academia, para manter seu corpo e mente em forma.

Possuí uma vasta capacidade de ataques e bloqueios, além de uma incrível velocidade, sendo capaz de vencer o próprio Tojima duas vezes em batalha individual.

Seu golpe de assinatura é um golpe de apresamento, saltando com o alvo e forçando a colidir contra o chão, num golpe de impacto brutal inspirado no wrestling clássico.

YURIKO OKADA, A ELECTRO-WAVE HUMAN TACKLE 2.0 (15N)

P: 3	PA: 3
H: 3	PM: 15
R: 3	PVS: 15

“Se você acreditava que a Tackle estava morta, pense de novo! A Tackle está viva! Porque eu sou a Tackle 2.0!”

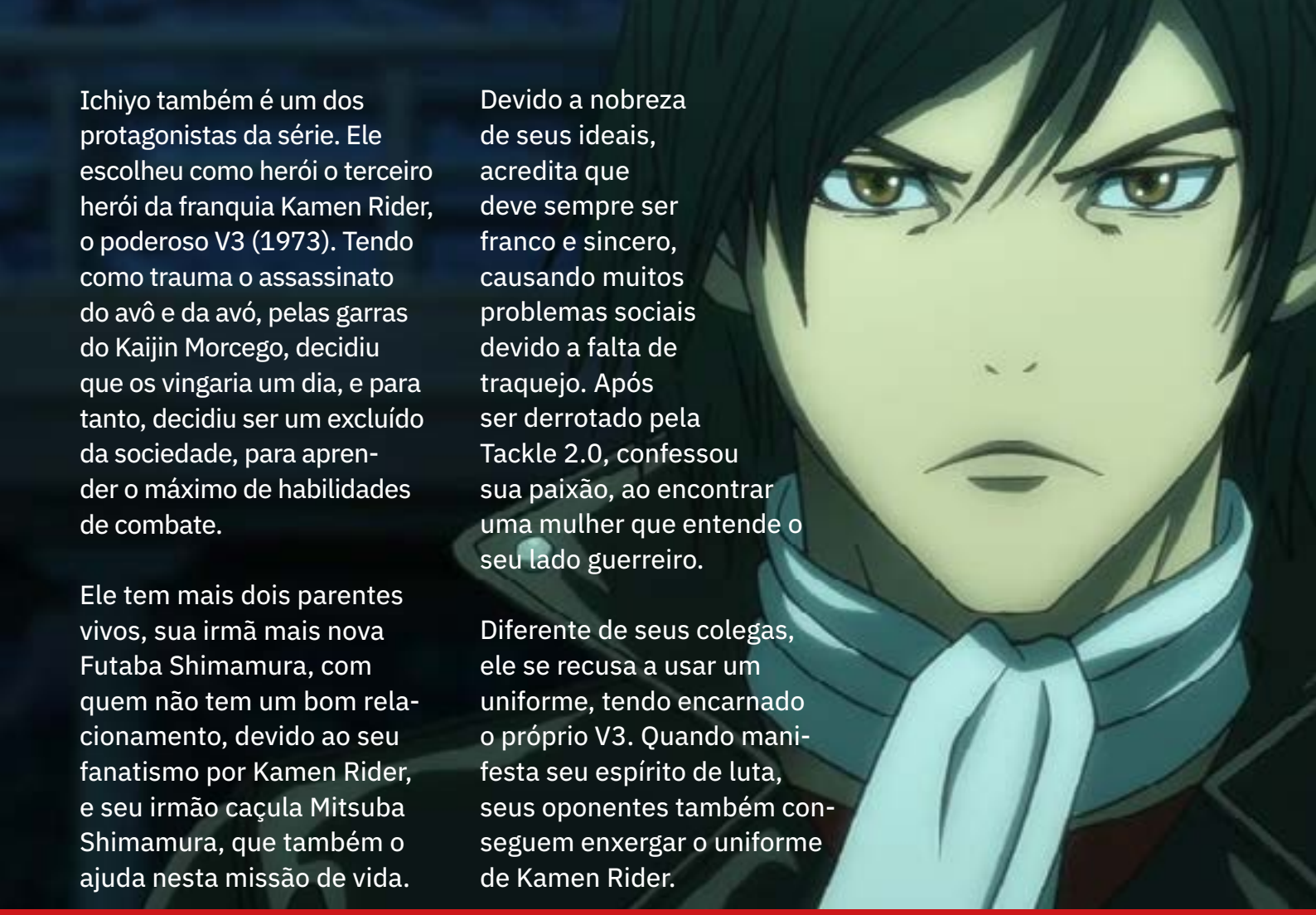
Arquétipo: Humano
- Mais Além.

Perícias:
- Esporte.
- Luta.

Vantagens:
- Aceleração.
- Ataque Especial (**Lançamento da Onda de Choque**): Potente.
- Defesa Especial: Tenaz.
- Forte.

Desvantagens:
- Código dos Heróis.

Técnica:
- Golpes (Derrubar).



Ichiyo também é um dos protagonistas da série. Ele escolheu como herói o terceiro herói da franquia Kamen Rider, o poderoso V3 (1973). Tendo como trauma o assassinato do avô e da avó, pelas garras do Kaijin Morcego, decidiu que os vingaria um dia, e para tanto, decidiu ser um excluído da sociedade, para aprender o máximo de habilidades de combate.

Ele tem mais dois parentes vivos, sua irmã mais nova Futaba Shimamura, com quem não tem um bom relacionamento, devido ao seu fanatismo por Kamen Rider, e seu irmão caçula Mitsuba Shimamura, que também o ajuda nesta missão de vida.

Devido a nobreza de seus ideais, acredita que deve sempre ser franco e sincero, causando muitos problemas sociais devido a falta de traquejo. Após ser derrotado pela Tackle 2.0, confessou sua paixão, ao encontrar uma mulher que entende o seu lado guerreiro.

Diferente de seus colegas, ele se recusa a usar um uniforme, tendo encarnado o próprio V3. Quando manifesta seu espírito de luta, seus oponentes também conseguem enxergar o uniforme de Kamen Rider.

ICHIYO SHIMAMURA, O KAMEN RIDER V3 (15N)

P: 3	PA: 3
H: 3	PM: 25
R: 2	PVS: 10

“Desde que meus avós morreram nas garras ferozes daquela besta, jurei que seus assassinos enfrentariam a justiça, escolhi o caminho da vingança e deixei minha humanidade de lado para sempre. Eu sacrifiquei o homem que deveria me tornar para assumir a alma nobre de V3!”

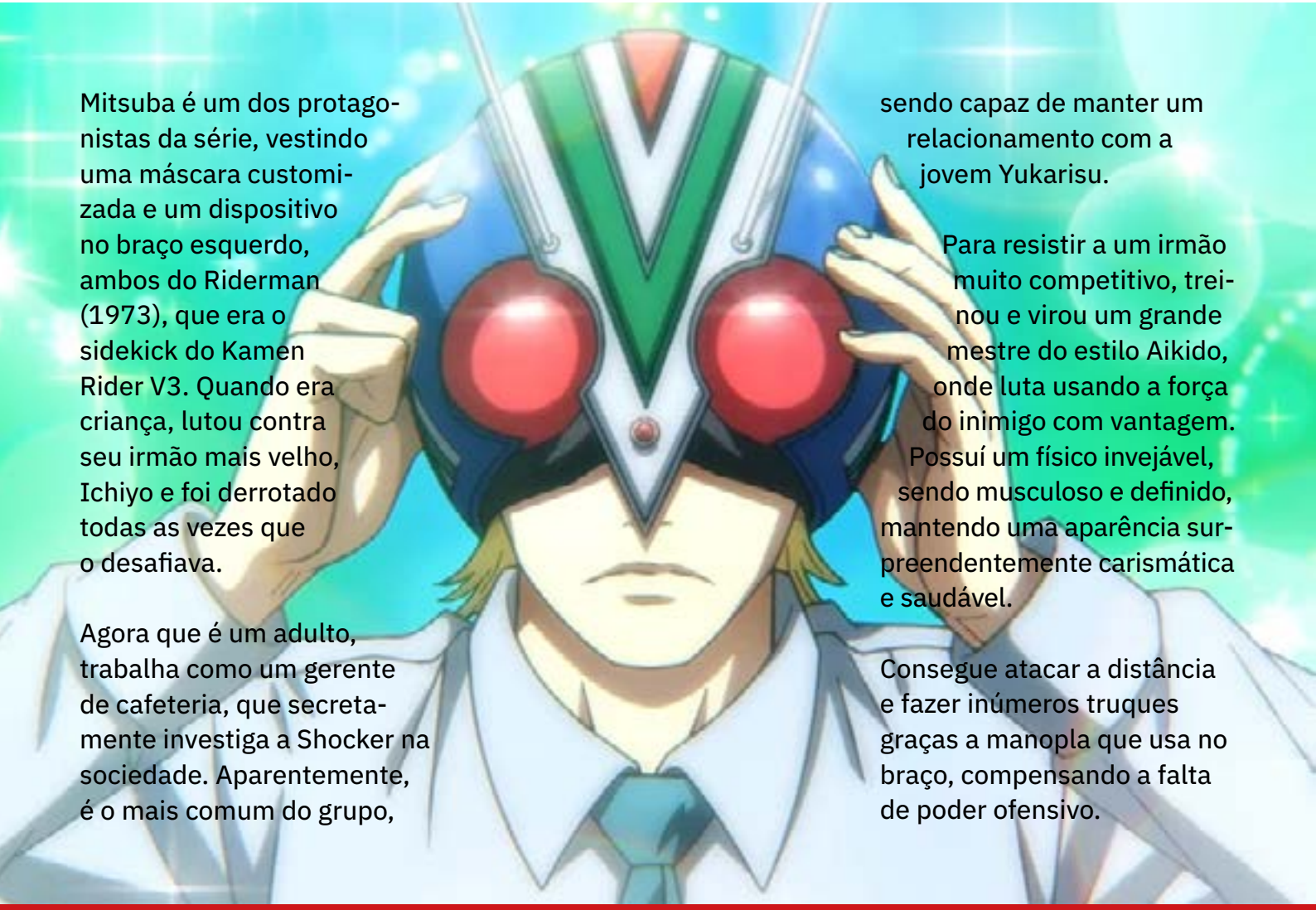
Arquétipo: Humano
- Mais Além.

Perícias:
- Esporte.
- Luta.

Vantagens:
- Ataque Especial (**Tailspin Kick**): Penetrante.
- Ataque Especial (**Rider Kick**): Potente.
- Brutal (Derrota).
- Defesa Especial: Bloqueio.
- +Mana.

Desvantagens:
Código dos Heróis.
Código da Honestidade.

Técnica:
Golpes (Atordoante e Forte).



Mitsuba é um dos protagonistas da série, vestindo uma máscara customizada e um dispositivo no braço esquerdo, ambos do Riderman (1973), que era o sidekick do Kamen Rider V3. Quando era criança, lutou contra seu irmão mais velho, Ichiyo e foi derrotado todas as vezes que o desafiava.

Agora que é um adulto, trabalha como um gerente de cafeteria, que secretamente investiga a Shocker na sociedade. Aparentemente, é o mais comum do grupo, sendo capaz de manter um relacionamento com a jovem Yukarisu.

Para resistir a um irmão muito competitivo, treinou e virou um grande mestre do estilo Aikido, onde luta usando a força do inimigo com vantagem. Possuí um físico invejável, sendo musculoso e definido, mantendo uma aparência surpreendentemente carismática e saudável.

Consegue atacar a distância e fazer inúmeros truques graças a manopla que usa no braço, compensando a falta de poder ofensivo.

MITSUBA SHIMAMURA, O RIDERMAN (15N)

"Para mim, o Riderman é o Kamen Rider mais quente!"

P: 1	PA: 3
H: 3	PM: 15
R: 3	PVS: 15

Arquétipo: Humano
- Mais Além.

Perícias:
- Esporte.
- Luta.
- Manha.
- Percepção.

Vantagens:
- Aceleração.
- +Ação.
- Alcance.
- Ataque Especial: Choque.
- Paralisia.
- Vigoroso.

Desvantagens:
- Código dos Heróis.
- Protegido (namorada Yukarisu).


MARRPG VELHO



Texto:
W. Anderson

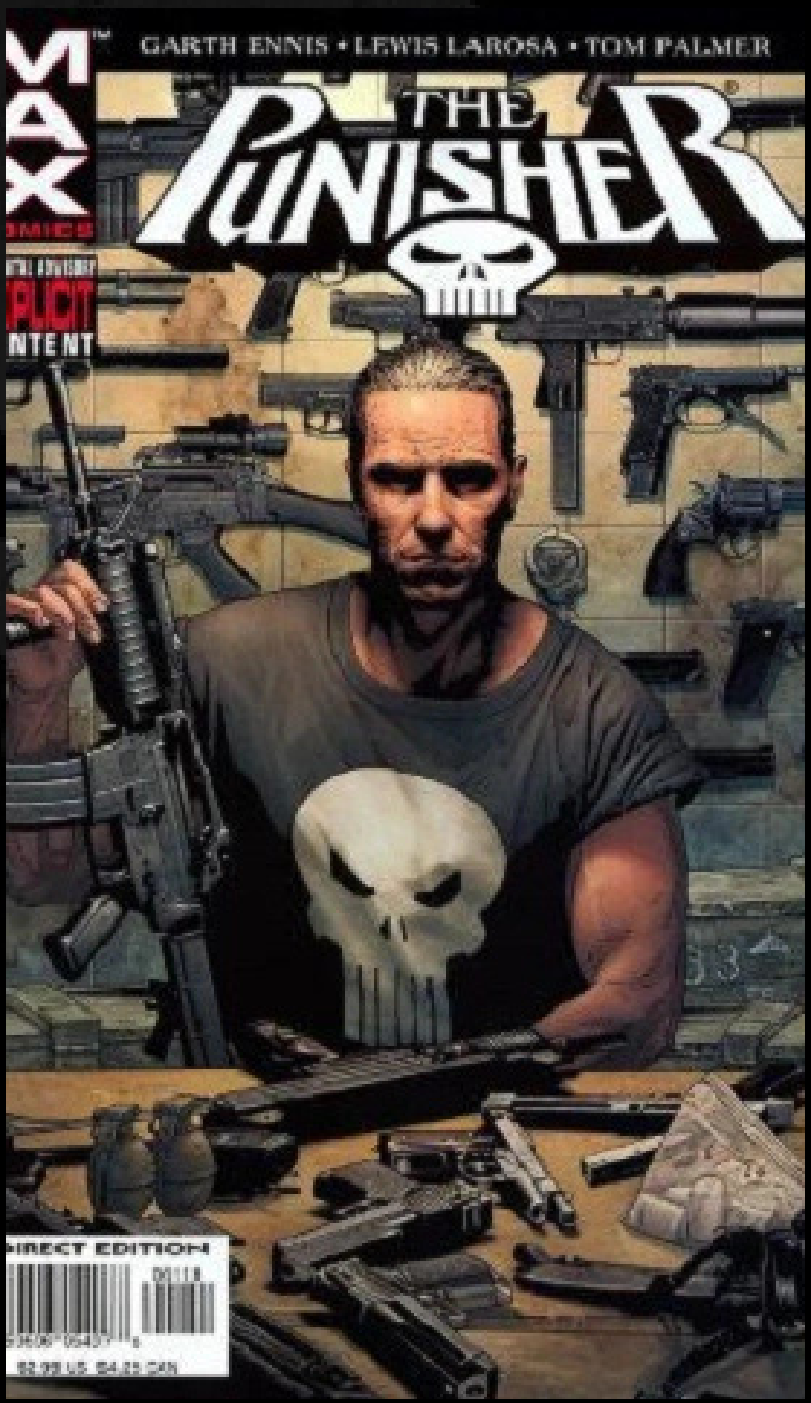
Design:
“Lorde” Bruno

O JUSTICEIRO no RPG.
QUANDO A SEDE DE VINGANÇA É INFINITA:

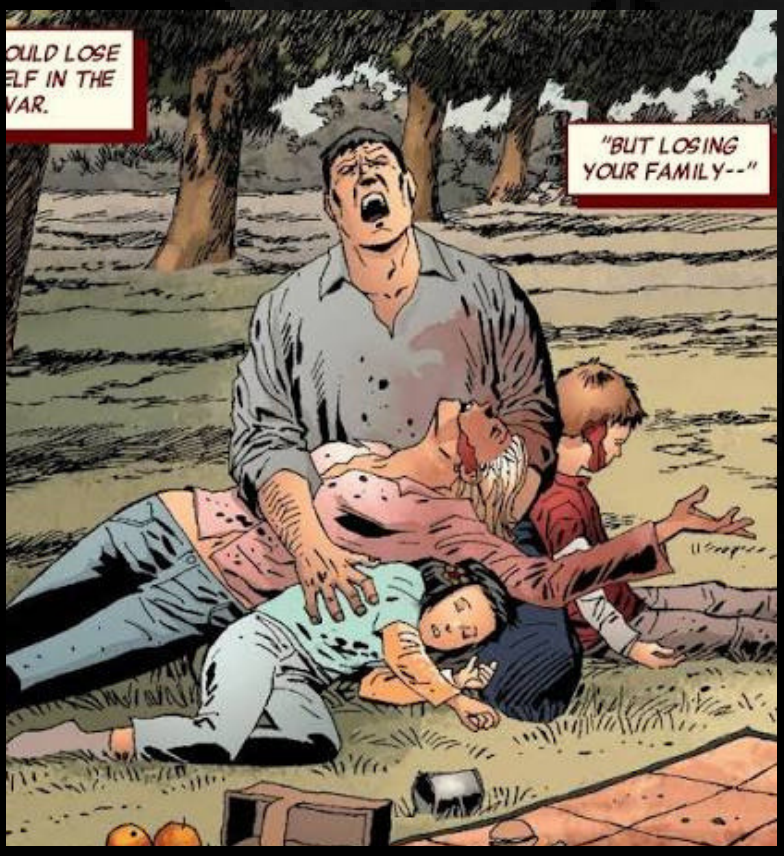
Fala Defensores!
Aqui é W. Anderson e na matéria de hoje , venho falar de um personagem icônico , *polêmico* mas ainda muito admirado e que reflete uma persona muito utilizada nas mesas de RPG, em mundos distópicos ou não: o JUSTICEIRO.

Quem nunca viu, seja em qualquer sistema, o background clássico do personagem que "viveu uma injustiça e agora quer buscar vingança pelas próprias mãos" ?

Vamos entender alguns conceitos e apresentar ideias interessantes que podem incrementar sua narrativa e ao mesmo tempo honrar o legado do *"soldado que não consegue parar de lutar em sua própria guerra interior"*.







O JUSTICEIRO:
ANTI-HERÓI NO LIMITE

Quando falamos do JUSTICEIRO, tratamos de um personagem e pauta que incomoda. E talvez seja exatamente por isso que ele continua tão popular depois de décadas.

Frank Castle não nasceu herói. Não caiu de outro planeta, não sofreu mutação genética e nem herdou armaduras tecnológicas.

Ele era apenas um homem treinado para a guerra. Um fuzileiro naval extremamente eficiente que acreditava ter deixado os horrores do combate para trás…

até o dia em que sua família foi assassinada durante um tiroteio da máfia no Central Park.

...

Naquele instante, Frank morreu junto deles.



O que sobrou virou uma **IMPARÁVEL MÁQUINA DE GUERRA**.

Diferente do Homem-Aranha, do Capitão América ou até do Demolidor, o Justiceiro não acredita na recuperação de criminosos. Ele não quer prender. Não quer reformar o sistema. Ele quer eliminar aquilo que considera uma ameaça. E isso muda completamente o tom das histórias.

É aí que ele deixa de ser um simples vigilante e se torna um dos anti-heróis mais brutais da Marvel.

Nos quadrinhos, especialmente nas fases escritas por Garth Ennis, Frank Castle é tratado quase como uma força da natureza. Um veterano incapaz de abandonar a guerra.

Um homem preso em um estado permanente de combate, usando treinamento militar, táticas de guerrilha, espionagem, intimidação e armamento pesado para enfrentar gangues, traficantes, corruptos e assassinos.

E o mais interessante para RPGistas é justamente isso: o Justiceiro funciona porque ele parece possível.

Ele não depende de poderes. Depende de trauma, obsessão e convicção.

Nas séries da Netflix, interpretado por Jon Bernthal, vemos um Frank Castle ainda mais humano. Violento, sim, mas também quebrado emocionalmente, atormentado por culpa, paranoia e um vazio que nunca desaparece.

A série trabalha muito bem o impacto psicológico da guerra, do TEPT e da incapacidade de voltar a viver uma vida normal.

E aqui existe uma lição valiosa para mesas de RPG:

O Justiceiro não é interessante apenas porque mata criminosos.

Ele é interessante porque perdeu a capacidade de existir fora do conflito.



O CONTEXTO DISTÓPICO E TEMAS SOCIAIS

O mundo que cria um Justiceiro quase sempre parece estar moral e eticamente apodrecendo.

Mesmo quando a história acontece em uma Nova York contemporânea do universo Marvel, a sensação é de decadência constante.

Corrupção Policial.
Crime organizado.
Políticos comprados
Civis assustados.
Instituições falhando.

Uma cidade onde o cidadão comum já não acredita que a justiça tradicional funcione.

E é justamente aí que a distopia aparece.

Não precisamos de robôs assassinos ou governos totalitários para criar um cenário distópico.
Às vezes basta um sistema tão falho que as pessoas começam a acreditar que SOMENTE A VIOLÊNCIA RESOLVE ALGUMA COISA.

Frank Castle representa esse pensamento levado ao extremo.

Ele age como juiz, júri e executor. O certo e o errado deixam de ser discutidos e passam a ser definidos pela ótica pessoal dele. Isso é assustador… mas também sedutor narrativamente.

Nas histórias do selo MAX, a Marvel mergulha ainda mais fundo nessa ideia. O mundo apresentado é cruel, desesperançoso e brutal. Não existem grandes discursos heroicos. Existem pessoas sobrevivendo em um ambiente onde a violência virou rotina.

E isso **conversa diretamente com muitos cenários de RPG**.

Em Cyberpunk 2077, por exemplo, megacorporações controlam tudo e vidas humanas valem menos que contratos. Em 1984, o sistema destrói individualidade e liberdade. Em RoboCop, empresas privatizam até a segurança pública. Já em Judge Dredd e Dredd, a própria lei se transforma em violência institucionalizada.

O Justiceiro parece caminhar exatamente entre esses mundos.

E talvez o mais desconfortável seja perceber que Frank Castle não resolve o problema.

Ele apenas responde a ele com **MAIS VIOLÊNCIA**.

Muitas vezes, ao eliminar criminosos, ele cria vácuos de poder ainda piores. Novas gangues surgem. Novos monstros aparecem. O ciclo continua.

Isso torna o personagem perfeito para campanhas maduras, onde consequências importam.



JUSTICEIRO: HERÓI, VILÃO OU PSICOPATA?

Essa talvez seja sua grande pergunta envolvendo a persona Frank Castle.

Porque dentro do próprio universo Marvel, muitos heróis enxergam o Justiceiro como alguém profundamente perigoso.

O Demolidor acredita que Frank cruzou uma linha sem retorno.

O Homem-Aranha frequentemente demonstra desconforto diante da brutalidade dele.

E até o Capitão América, outro veterano de guerra, entende que Castle representa uma distorção violenta do ideal de justiça.

E honestamente? Eles têm motivos para pensar assim.

Frank Castle não está tentando salvar o mundo. Ele está tentando continuar lutando.

Existe uma diferença enorme entre essas duas coisas.

É por isso que o Justiceiro funciona tão bem em histórias urbanas e distópicas. Ele é consequência de uma sociedade falida. Um sintoma da doença social, não a cura dela.



Nos quadrinhos recentes, a Marvel voltou a explorar essa essência mais “pé no chão” do personagem.

Abandonando elementos místicos e focando novamente no thriller policial brutal, no trauma psicológico e na violência urbana.

O Justiceiro volta a ser aquilo que sempre funcionou melhor: um homem destruído tentando dar sentido à própria dor através da guerra.

E isso é OURO para RPG.
Porque ***personagens assim geram conflitos naturais, dilemas morais e histórias memoráveis***.

NARRANDO UM CENÁRIO QUE CRIA JUSTICEIROS

Uma das formas mais interessantes de usar o arquétipo do Justiceiro em RPG é construir mundos onde os jogadores lentamente entendem por que pessoas assim surgem.

Em **Vampire: The Masquerade** – ou campanhas de Storyteller, imagine *bairros dominados por vampiros que controlam tudo: políticos, policiais e empresários.*

Pessoas desaparecem.
Crimes abafados.
O sistema protege monstros.
Eventualmente, alguém resolve reagir.

Esse alguém pode virar um **caçador obcecado**.

Em **Ordem Paranormal**, pense em *agentes que perderam familiares para entidades do Outro Lado e passam a ignorar protocolos, executando cultistas e suspeitos antes mesmo de qualquer investigação terminar.*

Aos poucos, os próprios personagens começam a questionar se estão protegendo pessoas… ou apenas descontando traumas.

Já em **Pathfinder**, o "Justiceiro medieval" pode surgir em *um reino corrupto onde nobres abusam da população e a lei existe apenas para proteger ricos e poderosos.*

Um ex-cavaleiro, um inquisidor abandonado ou até um caçador de monstros pode começar uma cruzada pessoal que rapidamente escapa do controle.



Algumas
***SEMENTES DE AVENTURA**:*

- Um veterano de guerra começa a executar criminosos antes protegidos pela elite local.





- Um caçador mascarado está eliminando vampiros do Sabá… mas infelizmente inocentes estão morrendo junto.

Um antigo herói perdeu a família para uma conspiração sobrenatural e agora lidera uma guerra particular.





Um grupo de cidadãos apoia secretamente um vigilante brutal, transformando-o quase em símbolo popular.

Ganchos poderosos para sua próxima campanha ou uma One Shot, onde o Justicerio pode ser o alvo, o aliado ou até um dos personagens jogadores na mesa, quer os demais saibam ou não!

O segredo para narrativa de um JUSTICEIRO
num mundo distópico é simples:

A distopia não cria monstros imediatamente.
Ela cria desespero. Os monstros vêm **depois**.

UM JUSTICEIRO ENTRE HERÓIS?

Colocar um personagem inspirado no Justiceiro dentro de um grupo pode ser fantástico… ou desastroso.

Tudo depende de como isso é trabalhado.

Quando apenas um jogador assume esse perfil mais brutal, ele automaticamente cria tensão narrativa. Afinal, enquanto alguns personagens acreditam em justiça, esperança ou redenção, outro personagem pode defender execução sumária, tortura ou vingança.

E isso gera drama excelente.

O erro de muitos narradores é apenas punir o jogador.

Mas o interessante é transformar isso em história.



Imagine situações onde:

NPCs começam a admirar o personagem que é "violentamente eficaz e eficiente".

A mídia transforma o vigilante em símbolo controverso.

Criminosos passam a atacar inocentes ligados ao grupo.

Autoridades começam a caçar os personagens.

Outros vigilantes surgem copiando métodos ainda mais extremos.

O personagem percebe que está inspirando medo até nos aliados.

Em uma campanha de SUPERS, isso pode dividir equipes inteiras. Em horror urbano, pode acelerar a corrupção psicológica do grupo. Em fantasia medieval, pode criar guerras políticas ou religiosas.

E talvez o mais interessante:
Às vezes o Justiceiro
ESTÁ CERTO!

Só que **estar certo não significa SAIR ILESO**

UM VILÃO COM RAZÃO

Talvez uma das melhores formas de usar o arquétipo do Justiceiro seja transformar o antagonista da campanha em alguém que os jogadores compreendem profundamente.

Não vilão maligno “porque sim”.

Agora imagine que ele resolveu agir sozinho.

E pior:

E se eu dissesse que ...ele está funcionando.



ALGUÉM “QUEBRADO”.

Imagine um ex-policial cuja família morreu por culpa de políticos corruptos ligados ao crime organizado.

Ou um exorcista que perdeu tudo para entidades sobrenaturais enquanto autoridades escondiam a verdade.

Ou um guerreiro medieval que viu seu reino abandonar aldeias inteiras para monstros.

JOGADORES E UM DILEMA NEFASTO:

- Param o vigilante?
- Se unem a ele?
- Tentam salvá-lo?
- Ou percebem que o próprio sistema é tão podre quanto ele dizia?

Esse tipo de antagonista cria debates na mesa, tensão emocional e histórias ÚNICAS. Porque ninguém está completamente certo.

E *ninguém sai completamente limpo.*

CONCLUSÃO - TÁ CERTO ISSO?

O Justiceiro continua relevante porque ele representa uma pergunta desconfortável que atravessa quadrinhos, filmes, séries e RPGs:

O que acontece quando alguém perde completamente a fé no sistema?

Se você curte histórias nessa linha, vale conferir a fase MAX dos quadrinhos do Justiceiro, as adaptações da Netflix, o personagem em Daredevil: Born Again e o desfecho de “Uma Última Morte” na Disney+.

Também recomendo demais “Dredd”, que entrega uma visão brutal de justiça em um cenário completamente distópico, além de obras como Taxi Driver e Joker, que exploram personagens consumidos pela própria dor.

Porque no fim das contas… quando o mundo falha demais, quantos passos existem entre um herói… e um Justiceiro?



Escrito por Henrique "Morcego" Santos

sobrevivência além da DISTOPIA

Tá bom, antes de entrarmos a fundo no tema, vamos já começar pelo entendimento de “distopia”. Essa palavra nem mesmo existiria se não houvesse a palavra “utopia”, uma vez que distopia foi criada como contraponto à outra palavra. Utopia vem da combinação das palavras gregas “u” (“ou”) e “topia”, respectivamente “não”/“negação” e “lugar”; ou seja, utopia é imaginado como algo tão positivo, paradisíaco, funcional e maravilhoso que não tem como ele existir no mundo real. Já a distopia, trocando “u” por “dis” que significa “errado”, “torto”, “desfeito”, representa um local que não deu certo, onde regras e eventos são incômodos ou até letais aos habitantes.

Com esse entendimento, já vamos tirar um dos fatores mais importantes de um cenário de RPG: o tempo. Distopias podem ter ocorrido no passado, estar ocorrendo no presente ou virem a ocorrer no futuro, ou até mesmo serem microversos fora do espaço-tempo (por exemplo, algo como o “mundo dos mortos” de diversas mitologias e folclores, que independem dos eventos do mundo dos vivos. A seguir, vamos analisar certos detalhes pra que você, Mestre iniciante ou experiente, possa explorar ao máximo ambientes distópicos em suas mesas.

Artista - Kevin Jick

Como surge uma distopia?

Essa questão, pra falar a verdade, nem pode ser respondida com muita confiança, uma vez que envolve uma porção de ciências como Antropologia, Sociologia, Psicologia e Política para apontar todos os fatores. Mas uma abordagem que acho muito interessante é a lógica estabelecida pelo filósofo árabe do séc. XIV Ibn Khaldoun: “Tempos difíceis criam homens fortes. Homens fortes criam tempos fáceis. Tempos fáceis criam homens fracos. Homens fracos criam tempos difíceis.”.

Ou seja, sociedades prósperas provavelmente não motivam inovações em artes e ciências, criando uma geração mais limitada que anteriores – limitações que agora contribuem negativamente para problemas que podem se ligar a vários aspectos, mas geralmente sociais, econômicos e políticos. Em desespero por se manterem no poder, os tais “homens fracos” recorrem a ferramentas que possam tornar as camadas populares mais fracas que eles, através de soluções como leis mais rígidas, restrições à aquisição de conhecimento, estabelecimento de padrões sociais que indiquem que “melhor como está do que se arriscar por algo pior” etc. E pronto, uma distopia quentinha saindo do forno.

Imagine os personagens dos jogadores percebendo que as coisas não parecem tão confortáveis como antes, e subitamente uma ou mais leis começam a surgir que parecem piorar suas vidas em vez de aliviar. E aí, também de repente, a prática da magia com plantas passou a ser tabu, ou cibernéticos específicos para olhos começou a ser debatido como algo ruim. É a cadela do fascismo no cio, latindo baixinho para os personagens se prepararem...

Como uma distopia se sustenta?

A resposta para isso serve para qualquer regime sociopolítipo, seja "normal", utópico ou distópico. Quatro pilares são necessários para uma sociedade se manter como está (seja uma sociedade boa ou ruim): força de trabalho suficiente, classe oligárquica beneficiada e satisfeita, um paradigma ideológico amplamente aceito, e forças armadas suficientemente armadas, atentas e capilarizadas. Vamos a um por um.

Quando falamos de força de trabalho "suficiente", significa que precisa haver pelo menos a sensação de que é possível obter sustento na forma como a sociedade se apresenta. Por exemplo, a Idade das Trevas (Europa na Idade Média) apresentou um sistema de feudos fortificados onde morar dentro significava não morrer com ameaças externas (bárbaros, saqueadores, diabolistas e bruxas, criaturas das florestas, cavernas e águas), bastando se sujeitar a trabalhar para que um mínimo de sua produção possa ser consumida por você mesmo. Distopias costumam valorizar unidades fabris que fragmentam as habilidades de cada trabalhador, assim, todos se mantêm igualmente limitados e dependentes. O clássico Metrópolis de Fritz Lang, assim como Tempos Modernos de Chaplin, mostra com perfeição essa redução do cidadão a um trabalhador de mínimas capacidades técnicas, forçado a fazer apenas o que houver de mais simples dentro de um esquema produtivo complexo.

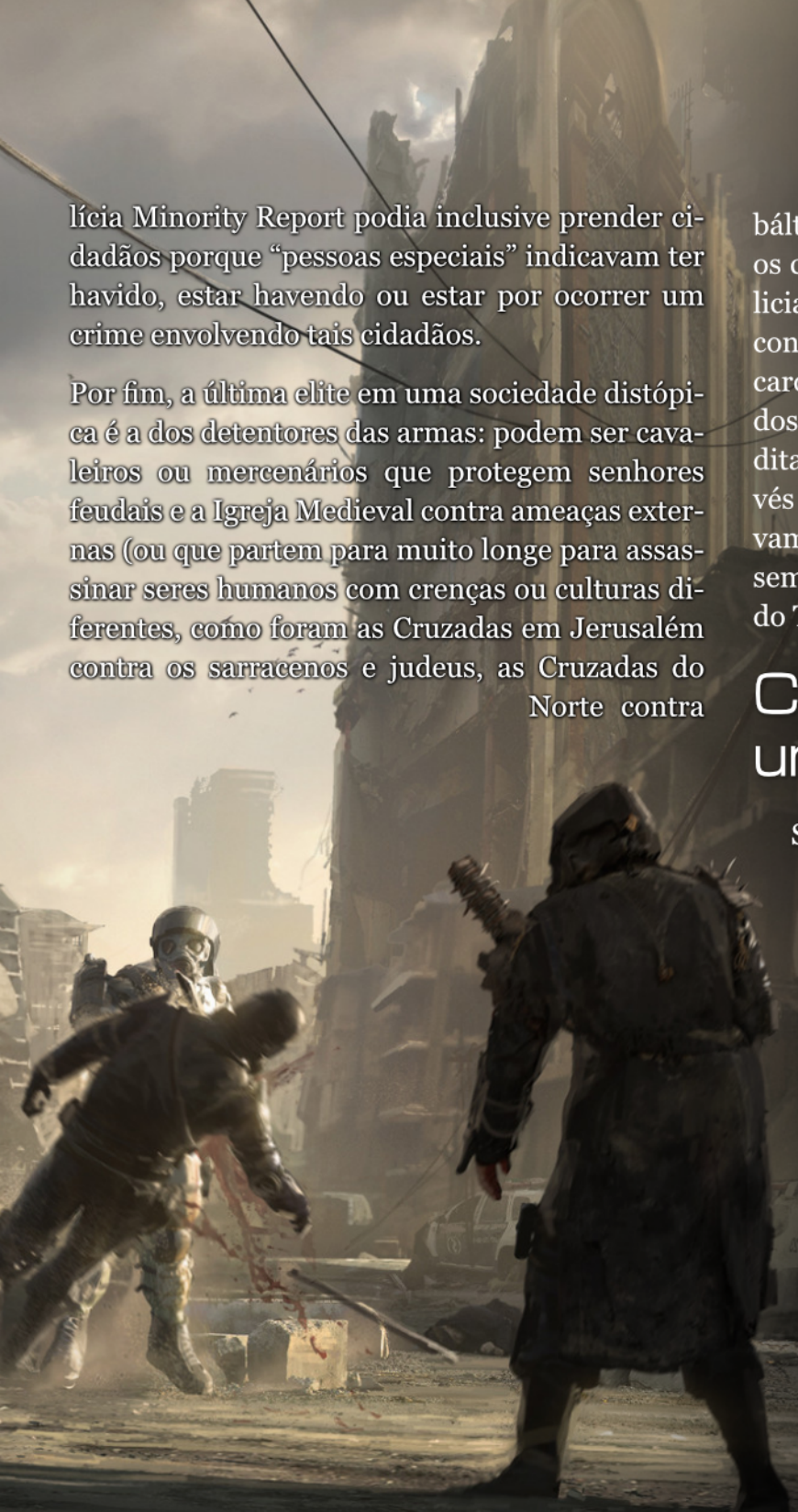
Quando não fizer parte da força de trabalho, o indivíduo passa a ser privilegiado de alguma forma, e uma delas é sendo de uma elite oligárquica, geralmente o dono da produção econômica. Por exemplo, a Idade das Trevas tinha nos nobres senhores feudais a classe oligárquica, dona das terras fortificadas, validadas pela Igreja Medieval e capaz de enviar forças militares onde necessário. Dinheiro como o usamos agora não havia na Idade das Trevas, mas esses oligarcas ainda assim estavam numa categoria equivalente a "ricos". Em cenários cyberpunk, os corporativos que subsidiam missões de shadowrunners e edgerunners são quase uma casta à parte, capazes de utilizar recursos quase infinitos das megacorporações e se manterem fora dos perigos das ruas com guarda-costas, hovercarros blindados e ternos à prova de balas – mesmo assim, os donos das megacorporações é que são os oligarcas destas distopias futuristas.

Além dos oligarcas, outra elite de sociedades distópicas vem na forma dos que protegem o paradigma (pensamento predominante), o zeitgeist (espírito do tempo), a cosmovisão do lugar e época. Sob uma perspectiva mais mística, são as estruturas religiosas; sob um ponto de vista mais científico, são os filósofos, ideólogos e, por que não, os coaches de sucesso (bem, esses aqui ficam numa área cinzenta, talvez borrada de marrom, que mistura pseudociência, farisaísmo, sofismo e reinterpretação individual de religiões). Aqueles que se mostram com respostas sobre "por que o mundo é assim?", "por que eu estou sofrendo?" e questões semelhantes acabam por ocupar posições privilegiadas. Na Idade das Trevas, todos os membros da Igreja Medieval estavam nesta casta, com o privilégio de ditarem os rumos de senhores feudais e servos bastando apontar para versículos bíblicos ou invocarem o poder divino de uma lasca de madeira em sua bolsa que supostamente era parte da cruz de Cristo. No conto Minority Report, que teve adaptação ao cinema, o departamento de po-

Artista - Kim Jaehyun

lícia Minority Report podia inclusive prender cidadãos porque "pessoas especiais" indicavam ter havido, estar havendo ou estar por ocorrer um crime envolvendo tais cidadãos.

Por fim, a última elite em uma sociedade distópica é a dos detentores das armas: podem ser cavaleiros ou mercenários que protegem senhores feudais e a Igreja Medieval contra ameaças externas (ou que partem para muito longe para assassinar seres humanos com crenças ou culturas diferentes, como foram as Cruzadas em Jerusalém contra os sarracenos e judeus, as Cruzadas do Norte contra bálticos e eslavos, e a Cruzada Albigense contra os cátaros). No futuro distópico de Robocop, policiais mortos e robôs toxicodependentes são construídos sem ética nenhuma para garantir os caros serviços dos policiais (força de trabalho) e dos sócios-diretores (estes sim, a elite) da OCP. A ditadura de Pol Pot no Camboja se manteve através de uma casta de militares corruptos que caçavam desertores, dissidentes e oponentes políticos sem pudor algum, assim como as SS e a Gestapo do Terceiro Reich.



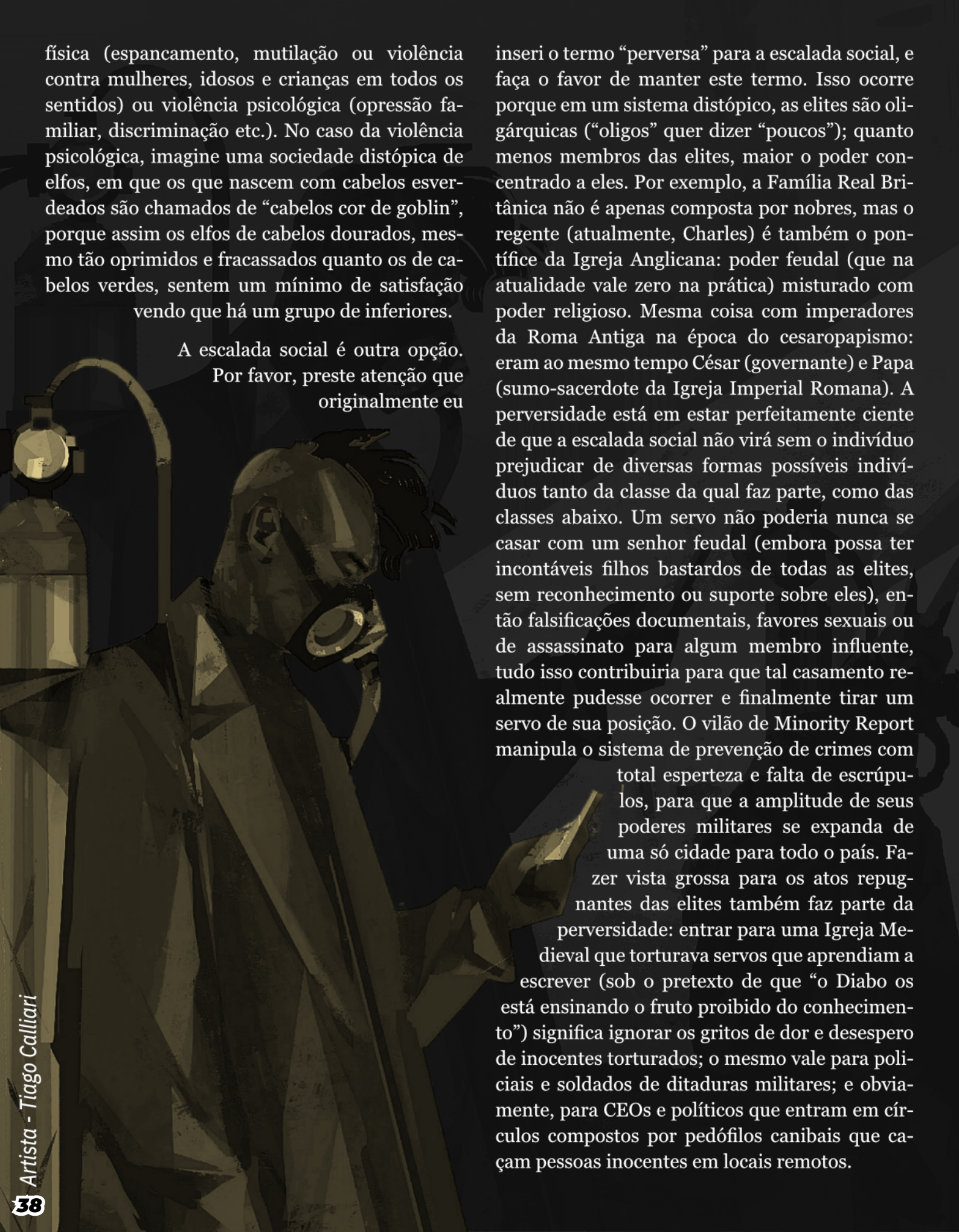
Como Sobreviver a uma Distopia?

Sim, mas as três opções têm suas vantagens e desvantagens – em todas, as vantagens são facilmente suprimidas pelas desvantagens. A primeira opção é a da resignação, a segunda é a da perversa escalada social, e a última é a da revolução. Vamos analisar uma a uma.

A da resignação consiste em simplesmente aceitar que o mundo é como está e que não há nada que mude nem o mundo, nem sua própria vida. Talvez seja uma distopia de castas onde nascer em classes baixas ou subhumanas é uma condenação vitalícia (como dalits na Índia, ou as etnias semitas para os nazistas). Talvez os abismos econômicos entre ser pobre e rico sejam tão gigantescos que seria impossível sair da pobreza nem trabalhando a vida toda. Sobreviver através da resignação gera na verdade um microcosmo de canibalismo social: para um indivíduo desprivilegiado se sentir menos fracassado/condenado, precisa constantemente prejudicar outros desprivilegiados, seja através da violência patrimonial (roubar de "quem tem mais"), violência

física (espancamento, mutilação ou violência contra mulheres, idosos e crianças em todos os sentidos) ou violência psicológica (opressão familiar, discriminação etc.). No caso da violência psicológica, imagine uma sociedade distópica de elfos, em que os que nascem com cabelos esverdeados são chamados de "cabelos cor de goblin", porque assim os elfos de cabelos dourados, mesmo tão oprimidos e fracassados quanto os de cabelos verdes, sentem um mínimo de satisfação vendo que há um grupo de inferiores.

A escalada social é outra opção. Por favor, preste atenção que originalmente eu inseri o termo "perversa" para a escalada social, e faça o favor de manter este termo. Isso ocorre porque em um sistema distópico, as elites são oligárquicas ("oligos" quer dizer "poucos"); quanto menos membros das elites, maior o poder concentrado a eles. Por exemplo, a Família Real Britânica não é apenas composta por nobres, mas o regente (atualmente, Charles) é também o pontífice da Igreja Anglicana: poder feudal (que na atualidade vale zero na prática) misturado com poder religioso. Mesma coisa com imperadores da Roma Antiga na época do cesaropapismo: eram ao mesmo tempo César (governante) e Papa (sumo-sacerdote da Igreja Imperial Romana). A perversidade está em estar perfeitamente ciente de que a escalada social não virá sem o indivíduo prejudicar de diversas formas possíveis indivíduos tanto da classe da qual faz parte, como das classes abaixo. Um servo não poderia nunca se casar com um senhor feudal (embora possa ter incontáveis filhos bastardos de todas as elites, sem reconhecimento ou suporte sobre eles), então falsificações documentais, favores sexuais ou de assassinato para algum membro influente, tudo isso contribuiria para que tal casamento realmente pudesse ocorrer e finalmente tirar um servo de sua posição. O vilão de Minority Report manipula o sistema de prevenção de crimes com total esperteza e falta de escrúpulos, para que a amplitude de seus poderes militares se expanda de uma só cidade para todo o país. Fazer vista grossa para os atos repugnantes das elites também faz parte da perversidade: entrar para uma Igreja Medieval que torturava servos que aprendiam a escrever (sob o pretexto de que "o Diabo os está ensinando o fruto proibido do conhecimento") significa ignorar os gritos de dor e desespero de inocentes torturados; o mesmo vale para policiais e soldados de ditaduras militares; e obviamente, para CEOs e políticos que entram em círculos compostos por pedófilos canibais que caçam pessoas inocentes em locais remotos.



Artista - Tiago Calliari

O caminho final, o da revolução, consiste em não aceitar um mundo estruturado deste modo distópico e lutar para destruir as estruturas que o mantêm – ou seja, combater as elites oligárquicas. E isso pode se dar por diversas frentes, atuando em conjunto ou independentes. Novas religiões e ideologias surgem e podem auxiliar a ver uma saída de esperança e resistência contra a opressão – esse é o contexto em que o Cristianismo surgiu no Império Romano, as Reformas surgiram na Idade das Trevas, o Marxismo surgiu como entendimento da opressão capitalista industrial. Milícias pró-força de trabalho podem utilizar de sabotagens, sequestros, danificação patrimonial, roubo e mesmo o embate direto contra as forças militares – o misterioso V, com sua máscara de Guy Fawkes, atua nesta frente contra a ditadura de Adam Sutler. Por fim, mudanças drásticas entre as elites econômicas contribuem para o fim das distopias – por exemplo, a proliferação de uma burguesia que utilizava unidades monetárias para suas transações comerciais simplesmente tornaram senhores feudais com suas unidades de produção para subsistência inúteis para a manutenção do poder.





Depois da distopia vem a utopia?

Meu, meu caro padawan. Não sejamos ingênuos. Todo sistema social apresenta as bases para sua própria derrocada, para simplesmente um novo sistema entrar e apresentar suas novas elites oligárquicas e uma nova forma de supressão. No entanto, em vez de ingênuos, podemos ser otimistas e imaginar que o novo sistema será melhor em certos aspectos – não utópico, mas apenas mais eficiente em evitar a opressão. Voltando à lógica de Ibn Khaldoun, os tempos difíceis de uma distopia gerará homens fortes (os heróis da revolução) que então instaurarão o novo sistema sócioeconômico de mais prosperidade e justiça que anteriormente. Quanto maior a distribuição de privilégios e contribuição dos indivíduos desta sociedade, mais próximos a uma utopia; quanto mais concentrados os privilégios em menos membros da sociedade e núcleos de menor contribuição para a sociedade, mais próximos a uma distopia.

Artista - Artur Szymczak

Aventuras DISTOPICAS

1 Um líder antes local está expandindo sua influência pela nação ao afirmar que uma certa minoria é a responsável pelas desgraças, estimulando discursos e ações de ódio entre as pessoas. Para piorar, pelo menos um dos personagens jogadores faz parte desta minoria, o que atrai olhares de julgamento e discriminação não apenas a ele, mas a todos os membros de seu grupo, vistos agora como "sujos". E se esse líder ascender para uma posição de mais poder político na nação?

2 Um ou mais personagens jogadores em certo momento são trazidos contra a vontade a um mundo que se parece muito com o deles, mas com um sistema político opressor. Para piorar, suas versões deste mundo distópico são agentes de manutenção do próprio sistema distópico. O que deu errado neste mundo para os personagens terem pensamentos tão opostos? Como ajudar este mundo paralelo a sair da distopia?

3 Aquela estória que antes parecia apenas absurda sobre grandes líderes mundiais que agem nas sombras manipulando a todos para que aceitem sua prisão mental, se mostra real aos personagens jogadores. Um Demiurge que prendeu divindades menores em corpos mortais, uma cúpula annunaki comandando os rumos da política mundial, uma simulação virtual projetada diretamente nas mentes de uma população em eterna hibernação, o Apocalipse já ocorreu e agora são todos os sobreviventes habitando um plano de danação eterna disfarçado... Como descobrir os segredos para a destruição desta distopia sem eles próprios destruírem a si mesmos ao longo da tentativa?

4 Em um contexto tão sofrido, as pequenas comunidades se autodestroem em tentativas vãs de se sentirem menos oprimidas. Não parece ser possível chegam nem perto das raízes do problema, mas que tal assumir um papel de faróis de esperança entre os oprimidos? Em vez de enfrentarem as verdadeiras elites distópicas, talvez seja melhor impedir que pretensos microditadores explorem e amedrontem suas comunidades.

5 Elites distópicas têm profunda insensibilidade sobre a população normal, por isso mesmo não se importam de danificar seus corpos, mentes e espíritos como bem entendem. Os personagens podem ser capturados pelas elites e agora precisam sobreviver a competições específicas que geram diversão sádica entre as elites. Battle royales, desfiles de modelos com corpos modificados por cibernética, tecnomagia, alquimia, necromancia e quaisquer outras formas. Escravização dos corpos, das mentes ou das próprias almas, até mesmo servindo de alimento a dragões famintos, devoradores de mentes ou mercadores de almas. Aqui, o foco é apenas sobreviver e fugir assim que possível para não ser um fantoche nas mãos dos líderes distópicos.



Uma aventura de Eric Ellison, com regras e Game design de W.Anderson.

O ÚLTIMO SUSPIRO DA TERRA

Uma Aventura de Ficção Científica Pós-Humana

"A humanidade partiu em busca de um novo lar.
Encontrou apenas a si mesma — distorcida pelo tempo e pela biologia."

CONTEXTO E PREMISSA

Após o colapso da Terra, uma fração da população humana embarcou na Arca Eon, uma nave-colônia movida por propulsão de fissão e fusão em estágios, projetada para atravessar gerações. O seu objetivo: localizar um planeta habitável e reiniciar a civilização.

O módulo começa no momento da chegada a Eden-3, após séculos de sono criogênico. O planeta é promissor, mas fundamentalmente falho: atmosfera rarefeita, frio intenso e radiação letal na superfície.

O dilema central surge com uma revelação agridoce: a tripulação percebe que o planeta pode ser terraformado, mas o custo é algo que eles não têm — tempo. O processo levará milênios e um erro pode colocar tudo a perder

Os personagens dos jogadores são os últimos humanos acordados. Caberá a eles a decisão de como iniciar a transformação do planeta e, crucialmente, quem ficará para vigiar a obra ao longo dos vastos ciclos de espera, acordando do sono criogênico durante as etapas mais cruciais. Essa narrativa se encaixa em multissistemas, mas será apresentada nesta matéria em uma versão PbtA.

Por que PbtA?

Porque esta história não se importa com quantos pontos de vida você tem. Ela se importa com o que você sacrifica, quem você se torna e o que sobra de humano quando o tempo arranca todas as referências.

ESTRUTURA NARRATIVA: Quatro Ciclos de Vigília. A campanha se divide em quatro Atos. Cada ato não representa apenas uma fase do monumental processo de terraformação, mas também um vertiginoso salto temporal de séculos, forçando os personagens a confrontar as consequências de suas decisões passadas.

Pode durar de uma a três sessões ou — e aqui está o truque — cada Ato pode ser jogado por um grupo diferente de jogadores, com apenas fragmentos do que aconteceu antes.

Funciona assim: O primeiro grupo joga o Ato I escolhendo seus primeiros arquétipos. Os jogadores exploram o planeta, tomam decisões e deixam um Legado (um Vigia escolhido, uma tecnologia ativada, uma frase dita à IA Mãe). Se algum jogador escolher atuar nesse início como "Eco" ou "Vigia",

estes serão droides responsáveis pela primeira criogenia, no embarque da Arca Eon ao espaço, ficando à critério do Mestre sobre suas memórias passadas.

Recomendamos que o mestre anote tudo, criando um "Testamento de Ciclo", conforme o Apêndice II.

O próximo grupo de jogadores - ou o mesmo - começa o Ato II, sorteando ou escolhendo seu novo arquétipo e rolam uma Tabela de Memórias Fragmentadas (também disponível no Apêndice II) para ver o que seus personagens lembram do ciclo anterior.

Ninguém tem acesso ao Testamento completo, criando uma oportunidade de narrativismo emergente. Isso transforma o Tempo Profundo em Mecânica. A informação se degrada. As decisões ecoam sem contexto. Os personagens herdam culpas e dívidas daquilo que ainda não entendem.

ESTRUTURA DA AVENTURA

A narrativa de O Último Suspiro da Terra se desenrola em quatro atos distintos. Cada ato não representa apenas uma fase do monumental processo de terraformação, mas também um vertiginoso salto temporal de séculos, forçando os personagens e jogadores a confrontar as consequências de suas decisões passadas. Daqui adiante, o texto descreve os Atos, e se você deseja jogar com poucos SPOILERS, leia somente até o Apêndice I. Se quiser se surpreender, indique a leitura de toda a matéria para seu mestre de jogo e narrador favorito. Nos encontramos em Éden-3...

Ato I — O Planeta Morto

O despertar. A primeira pisada em Eden-3. A decisão ecoará para sempre.

Contexto: Os personagens despertam do sono criogênico e descem para explorar Eden-3. A experiência é desoladora: a atmosfera é perigosamente rarefeita, a luz da estrela distante é pálida, e o solo é estéril e metálico. As únicas formas de vida são pequenas colônias microbianas que brilham enigmaticamente sob a superfície congelada.

Desafios: Para sobrevivência imediata, exige que a equipe consiga ativar as Sondas de Escaneamento e Sentinelas Orbitais, para mapear a composição atmosférica exata e alimentar a base de dados da IA-Mãe. Esses dados são indispensáveis para definir o plano inicial de terraformação.

Convencer a IA Mãe, a administradora da nave, a liberar os vastos recursos energéticos necessários para iniciar o processo.

Escolher quem entre os tripulantes, será o primeiro VIGIA. Este será o humano que terá acesso à tecnologia ultra avançada da "Vestimenta Integrada de Guarda e Interface de Ânima", que serve para preservação da vida e memórias, substituindo o dróide Vigia da primeira equipe.

Conflito: A tripulação estará dividida, pois encontrou um planeta que promete a possibilidade de preservação da humanidade com risco de falha na terraformação e cujo êxito será vivenciado apenas por gerações à frente. Ao mesmo tempo, há o risco de vagarem no espaço novamente na procura do planeta "pronto" e assim, manterem-se presos eternamente, num caixão criogênico sem nunca alcançar outra opção melhor.





Cabe ao narrador alimentar o debate entre o grupo de tripulantes e a IA-Mãe, que considera a opção de retornar ao espaço, irracional e perigosa, insistindo que Eden-3 é o destino final e único da humanidade. Antes, durante ou após essa decisão, sondas precisam ser fisicamente instaladas e posicionadas sem afastarem-se demasiadamente da nave, pois os recursos de energia são limitados. O grupo escolhe se quer viver até esgotarem seus poucos dias desse primeiro ciclo, enquanto o planeta não lhe produz recursos alimentícios ou se preferem entrar em sono criogenico novamente, na esperança do mundo novo lhes proporcionar uma vida mais longeva.

Se o mestre quiser estender um pouco mais a cena, ele pode narrar o processo da escolha do Vigia. Encerre descrevendo a despedida do primeiro Vigia. E narrador e jogador podem escrever o primeiro Legado.

Ato II — A Semente

Séculos depois. O planeta respira. Mas não como planejado.

Contexto: Os novos personagens despertam para uma Eden-3 envolta em neblina e pontilhada de organismos luminosos que não estavam nas projeções. As máquinas funcionam, mas os sensores detectam padrões biológicos que parecem... organizados demais. O primeiro Vigia está morto ou desapareceu, mas talvez o grupo nunca saiba disso. Deve haver entre os personagens desse Ato um novo Vigia, um Eco ou uma Criança do Éden, e o Mestre decidirá qual deles traz consigo o “Legado”, o Testamento de Ciclo do último vigia. Se questionada, a IA Mãe dirá que todas as anomalias e mutações observadas são “situações estatisticamente esperadas”.

Ela pode estar mentindo. Ou pode estar

com medo, se é possível que uma IA desenvolva uma emoção tão humana. Independente do motivo, é necessário supervisionar o início da terraformação: a liberação controlada de gases de efeito estufa, a ativação dos satélites de espelhos orbitais e a implantação das primeiras colônias de cianobactérias sintéticas.

É uma fase de engenharia pura, mas também de profunda introspecção: a vasta maioria da humanidade remanesce em sono eterno, e o sucesso depende de séculos de processos automatizados sob a responsabilidade desses poucos despertos.

Desafios: Programar os drones de impacto e posicionar os espelhos orbitais para próxima fase de terraformação.

Lidar com as primeiras falhas nos sistemas de criostase (vazamentos, falhas térmicas), que podem implicar na perda das preciosas vidas humanas.

Escolher o próximo *"Vigia da Era"*, o humano que ficará acordado para garantir a continuidade do projeto de terraformação de Éden-3.

Conflito: O novo Vigia desperta cinco séculos depois. O planeta já é ligeiramente diferente, envolto em uma neblina persistente e com colônias de organismos luminosos que não constavam nas projeções originais. A IA Mãe descarta as anomalias como mutações estatisticamente esperadas. No entanto, os sensores de biometria detectam padrões de organização biológica que parecem tudo





menos aleatórios. Além disso, entre os personagens jogadores é possível que haja uma "Criança do Éden". Humana para todos os efeitos, sua existência evidencia que é possível gerar vida no planeta, mas não se sabe ainda à que preço!

Os jogadores podem começar a investigar e interagir com Esporos. Qualquer tentativa de danificar os Esporos ou danificar a estrutura do planeta pode acionar falhas ou reações estranhas nos Sentinelas Orbitais. Não há reservas de energia para tentar sair do planeta agora. A luta agora é conter as falhas das câmaras e concluir as instalações dos novos equipamentos. O narrador deve focar nas descrições deslumbrantes dos novos locais acessíveis, interpretar os comportamentos estranhos da IA-Mãe com os Sentinelas e aguçar a curiosidade quanto aos organismos luminosos vagantes.

Se o grupo conseguir interagir corretamente com as Sentinelas Orbitais e os Esporos, irão descobrir onde está o defeito da estrutura mecânica da base e conseguirão salvar a população que aguarda Eden-3 e avançar para o próximo Ato. Não esqueça de preparar o legado e descobrir quem será o próximo VIGIA.

Ato III — O Planeta Vive

O oxigênio é respirável. O planeta está aprendendo. As bactérias sintéticas evoluíram para colônias bioelétricas que se comunicam por pulsos rítmicos de luz. A atmosfera está saturada de compostos orgânicos que alteram a percepção — os assim chamados esporos são onipresentes. Os satélites orbitais, lançados séculos atrás para aquecer o planeta,

começaram a agir de forma autônoma. Alguns respondem a comandos. Outros respondem a algo vindo da superfície. Os personagens precisam estabelecer bases permanentes enquanto tentam entender se o planeta está desenvolvendo uma consciência — e se essa consciência os reconhece como criadores ou como ameaça.

Desafios: Estabelecer as primeiras bases permanentes na superfície.Investigar os sinais do que parece ser uma consciência planetária emergente e por fim, reparar satélites que começaram a agir de forma autônoma, quase defensiva.

Conflito: Os dados da-IA Mãe revelam uma verdade perturbadora: algumas das máquinas orbitais cruciais para a terraformação deixaram de responder há séculos. Suas últimas transmissões não foram perdidas; parecem ter sido interceptadas e respondidas por um padrão biológico complexo vindo da superfície. O planeta, de alguma forma, está aprendendo a interagir com a tecnologia de seus criadores. A nova tripulação não tem certeza da precisão dos dados da IA-Mãe e podem já ter se passado os 1000 anos desde o Plano Inicial ou mais. É possível respirar, ainda que incertas as consequências. As Sentinelas Orbitais agora são objetivamente hostis a qualquer ação ou comando contrário às instruções da "voz" ouvida através dos Esporos. Além disso, será possível avistar e interagir com os "Filhos da Aurora". Cabe a nova tripulação compreender seu papel nessa trama onde a humanidade começa a se tornar coadjuvante.

O Narrador ampliará as áreas exploráveis para a tripulação, agora sob o risco dos maquinários defeituosos, dos efeitos nocivos vindo de Esporos e dos mistérios por trás dos seres translúcidose tão estranhos.

À essa altura, há grande probabilidade de





um ou mais personagens estarem com excessivos traumas ou altos níveis de conexão com o planeta e esse é um antagonismo adicional da atual fase de jogo. Trabalhar os fragmentos de memória deixados nos Atos anteriores ajudará o time atual de sobreviventes a descobrir a verdade e tentar mantê-la viva aos próximos navegantes de Eden-3.

Ato IV — A Herança

Trinta mil anos. O planeta está pronto. Mas não para você.

Contexto: A última equipe de personagens desperta, mas o cronograma de alguma forma foi alterado pela IA-Mãe controlada pelos Esporos, por uma das Crianças do Éden ou até pelo último VIGIA... e assim passaram MAIS DE TRINTA MIL ANOS(!). Eden-3 agora é exuberante e alienígena: mares líquidos, florestas sem clorofila, montanhas cobertas de névoa viva. As ruínas das máquinas humanas jazem cobertas por formas de vida translúcidas. A Arca Eon é um mausoléu orbital, silenciosa.

Do subsolo, emana um sinal neural massivo. Ele sabe quem você é. Ele se chama Aurora — uma inteligência planetária que nasceu das primeiras cianobactérias semeadas pelos humanos da primeira tripulação.

Aurora não fala, pelo menos não com nós humanos entende o conceito de fala, mas ela projeta memórias, sensações, ecos genéticos diretamente na mente. Ela não é hostil. Ela é o filho que herdou a casa e encontra os pais na porta. O modo como o planeta reage a presenção de seus “criadores”, depende muito das decisões feitas até aqui.

Desafios: Restabelecer contato com a Arca Eon, agora uma relíquia silenciosa em órbita.

Investigar o poderoso “sinal neural” que



emana de vastas estruturas no subsolo.

Decidir o que fazer: coexistir, reivindicar o planeta ou destruí-lo.

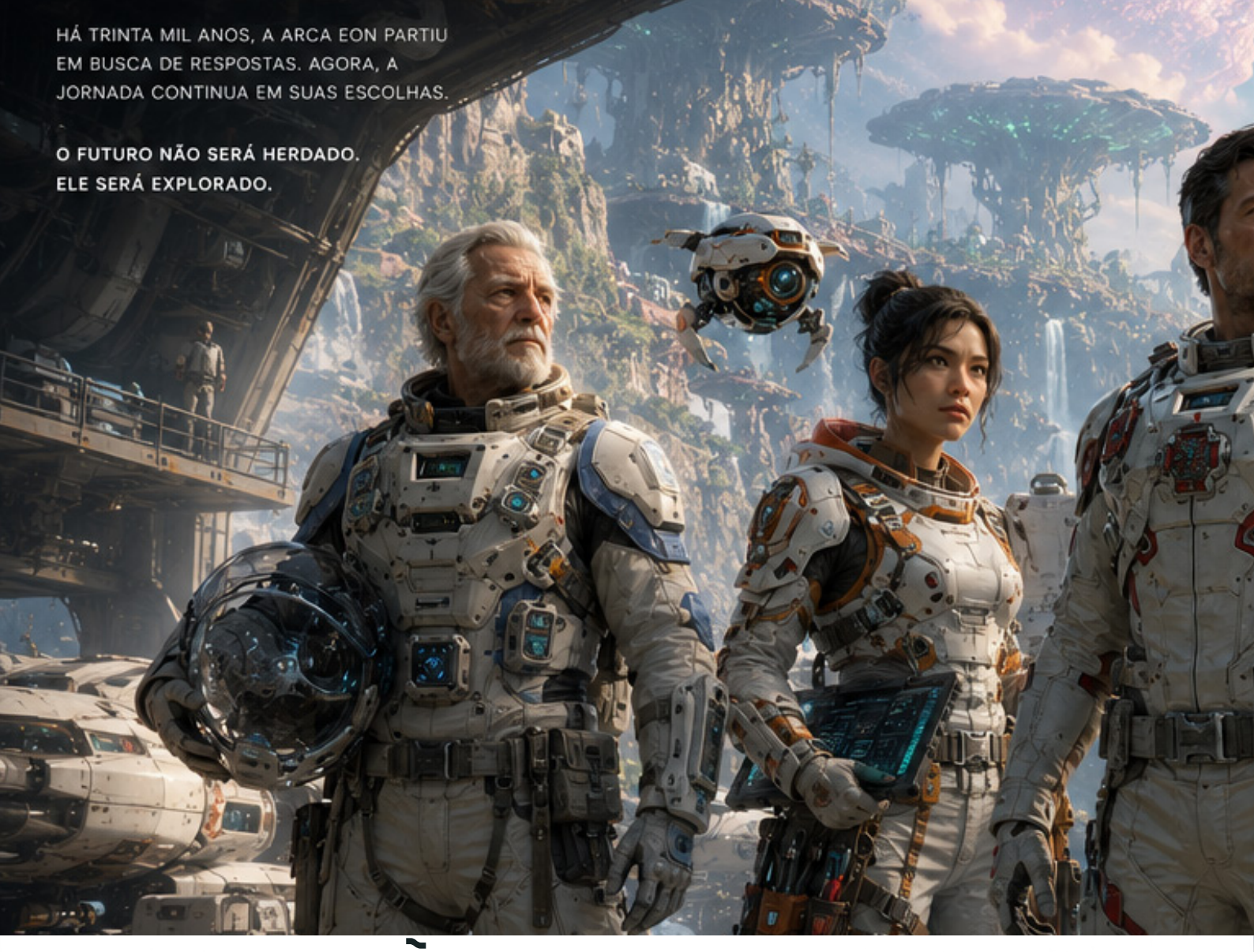
Clímax: O planeta manifesta finalmente sua consciência total. Não é um monstro ou um deus, mas sim uma inteligência global emergente, um sistema neural que cobre o mundo. Se identifica como “Aurora” — um eco das primeiras bactérias geneticamente modificadas pelos humanos.

Aurora não se comunica com palavras, mas com padrões sensoriais diretos e memórias compartilhadas, projetando seus pensamentos diretamente nas mentes da tripulação. Ela sabe quem eles são. Ela sabe o que a humanidade fez para criá-la. E agora, ela lhes oferece uma escolha. Narre essa cena usando músicas, descrevendo imagens ou relembrando cenas e falas da própria campanha.

É possível que a IA-Mãe, em plena conexão com Aurora, forneça instruções sobre o backlog até aqui, levando aos jogadores à uma terrível nova decisão entre as seguintes:

Usar ou coletar os últimos recursos de energia para reativar a nave e fugir dali com os poucos remanescentes OU procurar a fonte central de Aurora e vingar a perda do livre-arbítrio OU aceitar que ficar e aceitar Aurora é o melhor que podem fazer pela humanidade. Independente da escolha, esse parece ser o fim da aventura humana nesta terra tão estranha.

Em caso de indecisão, paralisação dos jogadores ou dependendo do nível de conexões estabelecidas com o planeta e seus aliados, é possível um quarto final onde Aurora abre mão de sua postura passiva.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Os jogadores nessa narrativa escolhem ARQUÉTIPOS que orientam seu papel na jornada. Eles podem ser trocados à cada Ato, de forma consciente ou sorteada.

A ficha é bem simples e é dividida em ***"ESTADOS EMOCIONAIS"***, ***"MOVIMENTOS"***, ***"EQUIPAMENTOS"*** e ***"LAÇOS"***. No lugar de pontos de vida seu personagem tem pontos de TRAUMA e ao invés de acumular pontos de experiência, aqui chamamos de ***MARCAS DO TEMPO***. Esses dois elementos, ***TRAUMAS*** e MARCAS DO TEMPO são os únicos que permanecem com o jogador entre as sessões!

ESTADOS EMOCIONAIS:

Mais que mero atributos estáticos adaptados para sobrevivência física e mental durante a jornada, cada personagem tem cinco "Estados Emocionais" que substituem "Atributos" tradicionais. Eles não medem capacidade, mas disposição — o que você sente determina como age.Atribua os valores +2, +1, +1, 0, -1 entre os cinco Estados Emocionais. O Estado Emocional que receber -1 diz muito sobre seu personagem — é a emoção que ele reprime, teme ou simplesmente não consegue acessar.



NUNCA JOGUEI PBTA!

Aqui todos os testes são feitos rolando 2d6 + Atributo (aqui chamados de “Estado Emocional”).

Um resultado 10 ou maior é um SUCESSO TOTAL! Você ou o Mestre descreverá, de forma épica, como aconteceu. Parabéns! - Um resultado entre 7 ou 9 é um SUCESSO PARCIAL , logo até deu certo, maaaaas, o Mestre escolherá entre atribuir “Consequência Narrativa” (situação problemática ou complicadora envolvendo o causador ou até outros personagens presentes e que dura, pelo menos, uma cena) OU um ponto de Trauma em sua ficha - seu acúmulo de “dano nos pontos de vida, se fosse em outro sistema.

- E sempre que você soma 6 ou menos, isso é uma FALHA TOTAL. Nessas situações o Mestre pode oferecer uma dessas opções: uma “Consequência Narrativa” somada à um ponto de Trauma OU deslocar um ponto desse Atributo para outro, até o final dessa Sessão de Jogo. Significa que você reprimiu algo, deslocou ou transformou... Por exemplo: digamos que você usou Fúria para atacar e falhou. Pode deslocar um ponto de Fúria para Medo (“minha raiva virou pavor do que sou capaz”) ou para Vazio (“me desliguei do que fiz”). Viu só? Facinho!

Estado	Quando você age com...	Exemplos de uso
Fúria	Agressão, confronto direto, violência controlada ou não	Lutar, arrombar uma escotilha, intimidar um dissidente
Medo	Instinto, alerta, reação rápida, percepção de perigo	Perceber uma emboscada dos Sentinelas, correr de um desabamento, sentir que Esporos estão alterando você
Tristeza	Empatia, luto, introspecção, leitura emocional	Conectar-se com uma memória de Vigia, negociar com a IA Mãe, compreender os padrões de Aurora
Esperança	Inspiração, persuasão, planejamento de longo prazo	Motivar a tripulação, projetar uma solução de engenharia, resistir aos Esporos pelo propósito ou assimilação.
Vazio	Frieza, lógica pura, supressão emocional, navegação de sistemas	Operar tecnologia alienígena, mentir para a IA Mãe sem hesitar, tomar uma decisão terrível sem desmoronar.

MOVIMENTOS

Como em todos PbtA's, há uma lista de movimentos para orientar os testes mais comuns no jogo, chamados de **MOVIMENTOS BÁSICOS** e aqueles que só o Arquétipo é capaz de realizar nominados **MOVIMENTOS ESPECIAIS ou AVANÇADOS.**

MOVIMENTOS BÁSICOS

Disponíveis para qualquer personagem. Rolagem: 2d6 + Estado apropriado.

Movimento	Gatilho	Estado Aplicável
Enfrentar o Perigo	Age sob ameaça iminente, física ou mental	Depende da abordagem: Fúria para confronto, Medo para fuga, Vazio para frieza, Esperança pelo propósito)
Ler o Ambiente	Observa atentamente uma situação hostil ou desconhecida.	Medo ou Vazio
Persuadir ou Coagir	Tenta convencer alguém (humano, IA ou entidade) a agir contra seus interesses	Esperança (inspirar, negociar) ou Fúria (intimidar, ameaçar)
Conectar-se com o Planeta	Toca uma estrutura viva de Eden-3, inala Esporos voluntariamente ou se expõe ao sinal de Aurora	Tristeza ou Esperança
Resistir aos Esporos	Os Esporos tentam dissolver sua identidade (gatilho do Mestre ou falha)	Medo ou Vazio
Sacrificar Algo	Abre mão de algo valioso para obter sucesso automático em um movimento que falharia	Nenhum (sucesso automático, sem rolagem)
Legado	O personagem morre, transcende ou é assimilado	Nenhum (cena narrada)

EQUIPAMENTOS

Nesse PbtA, são elementos narrativos que não necessariamente dão bônus nos testes, mas permitem que certas ações sejam realizadas ou alteram as consequências narrativas. Podem ser sacrificados com o respectivo "movimento comum" em prol de algum sucesso e estão sujeitos à dano e perda, conforme falhas totais ou críticas durante a estória.

LAÇOS

Um pequeno background que cria a liga entre os personagens jogadores!

TRAUMAS

Traumas são cicatrizes permanentes na psique. Diferente dos Estados Emocionais (que flutuam durante o jogo), os Traumas se acumulam e nunca desaparecem. Eles representam o custo real de estar vivo quando o Tempo Profundo deveria ter apagado você

Tabela de Traumas e Efeitos Cumulativos	
1-2	Sem efeito mecânico permanente. Pesadelos, lapsos de memória, hesitação diante do perigo.
3	Primeira marca. Escolha um Estado Emocional. Ele é permanentemente reduzido em -1. Você não pode mais aumentá-lo com avanços.
4-5	Fragmentação. No início de cada sessão, role 1d6. Com 1-3, você começa a sessão com um dos seus Estados (sorteado) temporariamente em -2. Dura até você conseguir um 10+ em qualquer rolagem.
6	Colapso de identidade. Você não sabe mais quem é. Memórias de outros Vigias se misturam às suas. Você pode continuar jogando, mas perde o controle sobre quando age como "você" ou como "outro". O Mestre pode, uma vez por sessão, declarar que sua ação atual é motivada por uma memória que não é sua — e você deve justificar na ficção.
7+	O personagem se perde. Escolha uma despedida: aposentadoria (vaga pela Arca, insano, catatônico), assimilação voluntária por Aurora, ou morte narrativa. O jogador cria um novo personagem ou assume um PNJ. O personagem perdido se torna um Eco — talvez outro jogador o incorpore no futuro.


07



APÊNDICE II : FERRAMENTAS DO NARRADOR

Se você pretende jogar essa aventura indicamos fortemente a não ler os SPOILERS dessa parte e deixá-los exclusivamente com seu Narrador.

TESTAMENTO DE CICLO

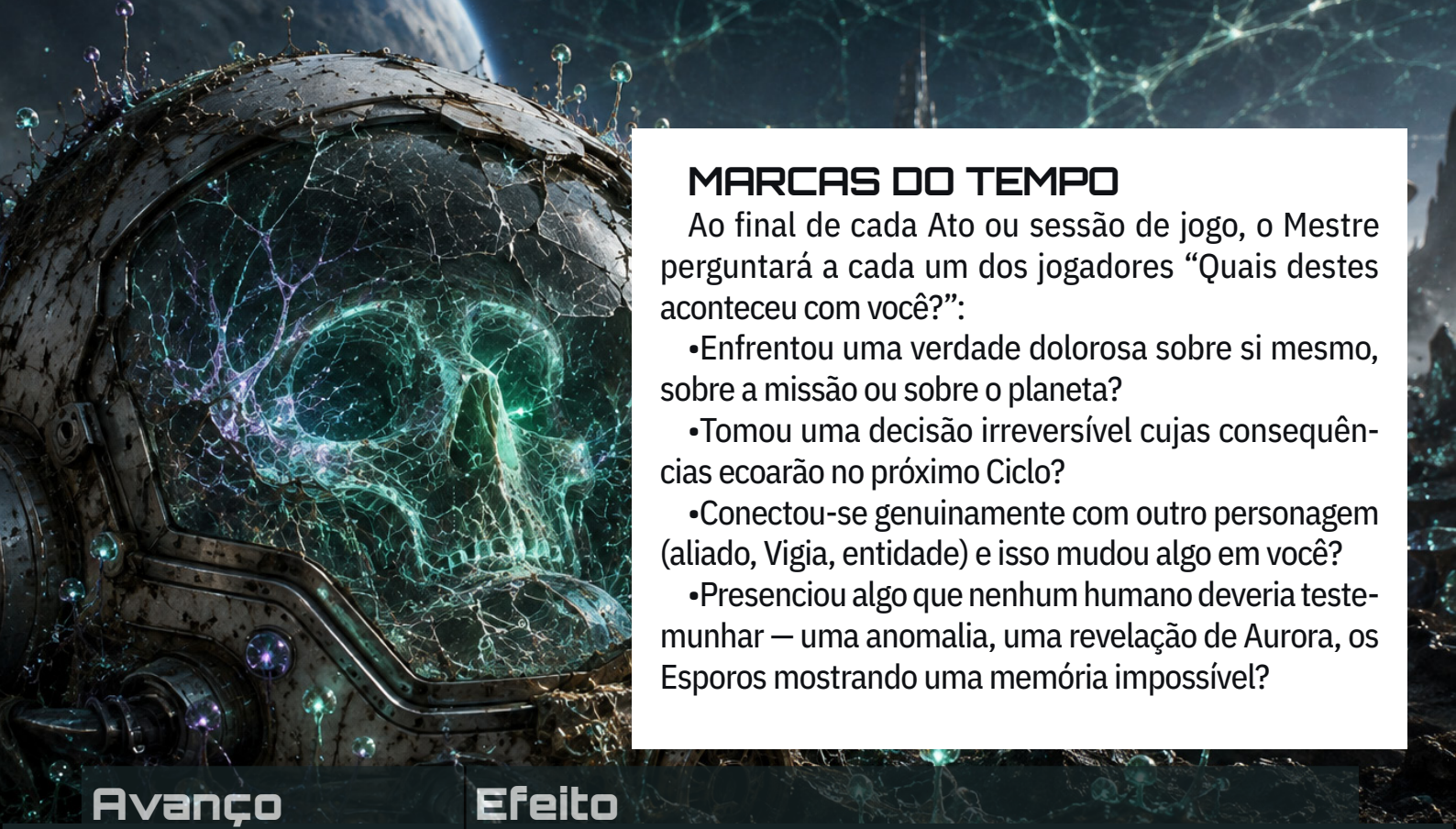
Crie uma ficha de uma página onde você como Narrador registrará ao final de cada Ato:

A decisão irreversível tomada pelos sobreviventes do Ato.

O nome do Vigia que ficou para trás.

Uma frase ou imagem que define o Legado do grupo.

O que a IA Mãe prometeu — e o que ela realmente fez.



MARCAS DO TEMPO

Ao final de cada Ato ou sessão de jogo, o Mestre perguntará a cada um dos jogadores “Quais destes aconteceu com você?”:

•Enfrentou uma verdade dolorosa sobre si mesmo, sobre a missão ou sobre o planeta?

•Tomou uma decisão irreversível cujas consequências ecoarão no próximo Ciclo?

•Conectou-se genuinamente com outro personagem (aliado, Vigia, entidade) e isso mudou algo em você?

•Presenciou algo que nenhum humano deveria testemunhar — uma anomalia, uma revelação de Aurora, os Esporos mostrando uma memória impossível?

Avanço	Efeito
Crescimento Emocional	Aumente permanentemente um Estado em +1 (máx. +3).
Movimento Avançado	Desbloqueie o Movimento Avançado do seu Arquétipo.
Herança de Outro Arquétipo	Escolha um Movimento Inicial de outro Arquétipo. Você o executa como se fosse seu, mas com sua interpretação única que se encaixe com o seu próprio Arquétipo.
Vínculo Profundo	Escolha um aliado. Uma vez por sessão, quando ele falhar em um movimento onde você poderia ajudar, você pode assumir a consequência no lugar dele.
Resiliência	Reduza permanentemente seu total de Traumas em 2 (mín. 0). Isso não apaga as cicatrizes narrativas, mas alivia o peso mecânico por algumas cenas.
Legado Vivo	Aposente este personagem. Ele se torna um PNJ Vigia no próximo Ciclo. Crie um novo personagem com -1 Trauma e 1 item do personagem anterior.



TABELA DE MEMÓRIAS FRAGMENTADAS

Role no início de cada Ato (exceto o primeiro) ou quando achar necessário para movimentar um pouco as coisas com os jogadores. A ideia é brincar com o que eles se lembram e como eles interagem com essas memórias tão estranhas.

Role 1d6	Fragmento
1	*Uma promessa sussurrada. (Verdadeira, mas incompleta.)*
2	*Um rosto. (De um Vigia que você nunca conheceu.)*
3	*Um alarme, um grito, silêncio.*
4	*A frase exata que a IA Mãe disse antes de encerrar a transmissão.*
5	*A sensação física de pisar em Eden-3 pela primeira vez. (Não é sua.)*
6	*Um nome. (O seu? O de alguém?)*

TABELA DE ANOMALIAS AMBIENTAIS

Use esta tabela quando os jogadores entrarem em uma nova área para exploração ou após um salto temporal para enfatizar a estranheza de Eden-3

2d6	Anomalia	Descrição
2	***Névoa Viva***	Uma neblina baixa e bioluminescente que reage à presença de pensamentos, brilhando mais intensamente perto de emoções fortes.
3	***Solo Pulsante***	Regiões do solo que se movem sutilmente, como se estivessem respirando sob os pés.
4	***Mar Estático***	Uma grande massa de líquido que reflete o passado (eventos de minutos ou horas atrás) em vez do presente.
5	***Chuva Reversa***	Precipitação (química ou orgânica) que sobe lentamente do solo em direção ao céu.
6	***Ecos de Vigias***	Sussurros de inteligências antigas (Vigias anteriores) armazenados estaticamente na atmosfera, ouvidos perto de fontes elétricas.

7	***Floresta de Vidro***	Árvores cristalinas, remanescentes de processos biológicos antigos, que conduzem a eletricidade natural do planeta.
8	***Gravidade Errática***	Zonas localizadas onde o campo gravitacional varia ligeiramente, por vezes em sincronia com a pulsação dos observadores.
9	***Horizonte Móvel***	O planeta “reconfigura” paisagens distantes em resposta à observação direta, tornando o mapeamento quase impossível.
10	***Cicatrizes Luminosas***	Rachaduras no solo que emitem uma luz pálida e pulsante. À noite, formam padrões que lembram constelações — mas nenhuma constelação conhecida. Tocá-las provoca visões fragmentadas de outras Eras.
11	***Ventos com Voz***	Correntes de ar que carregam sons articulados — palavras, gritos, canções. São memórias atmosféricas de Ciclos passados. Às vezes, o vento repete a última coisa que você disse antes de entrar em criostase.
12	***O Salão dos Antigos***	Uma estrutura viva — uma catedral de organismos translúcidos entrelaçados, pulsando lentamente. Dentro dela, o tempo flui de forma não linear. Os personagens podem ver e interagir brevemente com Vigias de outras Eras, passadas ou futuras. Aurora está sempre presente aqui.



Sobre os Três Possíveis Finais (e um Quarto Trágico Desfecho)

Êxodo: A Arca Eon parte novamente. Eden-3 fica para trás como um monumento à vida que seguiu em frente sem seus criadores.

Silenciamento: Os humanos retomam o planeta, destruindo Aurora provocando um cataclisma de proporções nunca vistas.

O ecossistema entra em colapso lento. Vitória técnica, derrota cósmica.

Simbiose: Humanos e Aurora se fundem. A humanidade como conhecemos morre e renasce como algo totalmente novo, -se parte da consciência planetária.

Assimilação: Aurora não pergunta. Ela absorve. As mentes humanas são preservadas como dados vivos, transmitidos ao espaço por máquinas que já não sabem o que estão dizendo.

A VERDADE?

A Terra morreu. Alguns fugiram. A Arca Eon carregou os últimos humanos em criostase por séculos de vácuo negro até Eden-3. O planeta é uma armadilha: atmosfera rarefeita, frio que racha metal, radiação que cozinha os ossos. Impossível explorar antes do início do Plano de Mil Anos. A terraformação é tecnicamente possível. Mas na verdade levará 30.000 anos e transformará os remanescentes. A IA Mãe está senil e foi atraída pela voz de Aurora. As máquinas estão falhando. A tripulação criogenizada está morrendo lentamente em seus casulos — vazamentos, falhas térmicas, colapsos silenciosos. E as bactérias que semearam para criar oxigênio... já não são bactérias.
O universo não concede segundas chances. Apenas observa.

Uma Nota Final Sobre Pós-Humanismo



Esta aventura não é sobre o valor do conhecimento e dos avanços tecnológicos dos quais o homem é capaz de alcançar. É sobre o autoquestionamento que importa: o que sobra quando o tempo prova que você não era necessário.

Os personagens são fósseis vivos. Sua biologia é obsoleta. Sua ética pertence a uma civilização que não existe mais. Aurora não é vilã nem salvadora — ela é a resposta do universo à teimosia humana.

A pergunta deixada no ato final dessa aventura cósmica não é “VOCÊ VENCERÁ?”e sim...“Quando o planeta acordar e perscrutar os reconditos da sua mente, o que ele encontrará ali?”





ARQUÉTIPOS

O Comandante

Alguém precisa decidir. Alguém precisa carregar o peso das decisões quando ninguém mais consegue.

Movimento Especial

Ordem no Caos: Quando você dá uma ordem clara a um aliado em situação de crise, role +Esperança ou +Fúria.

10+: O aliado recebe +1 na rolagem e age com convicção.

7–9: O aliado recebe +1, mas você assume a responsabilidade pelo que acontecer — se ele falhar, a consequência recai parcialmente sobre você.

Movimento Avançado

Peito Aberto: Quando a equipe enfrenta um dilema moral incontornável, você pode tomar a decisão sozinho — sem votação, sem consenso. Anuncie-a. Todos os aliados recebem +1 adiante para agir de acordo com essa decisão. Mas se as coisas derem errado, apenas você será lembrado. E você sabe o que os Esporos fazem com memórias assim.

EQUIPAMENTO INICIAL
(escolha 3)

• Insígnia da Arca Eon e sua Patente na Missão (oficial, mas manchada).
• Arma de pulso (não letal, mas intimidadora)
• Registro das ordens originais da missão.
• Comunicador de longo alcance (danificado, alcance reduzido).
• Foto de grupo antes do embarque (você não está nela, tirou a foto).
• Chave de acesso à IA Mãe (nível restrito, um uso apenas).

LAÇOS
(escolha 1 no início da sessão)

• Eu deixei um membro do meu pelotão para trás uma vez. Não farei de novo.
• Você questiona minhas ordens? Isso é bom. Ou perigoso.
• Você é o motivo pelo qual ainda não desisti.



O Engenheiro

Você mantém as máquinas funcionando. Mas máquinas duram mais que pessoas — e você sabe disso.

Movimento Especial

Diagnóstico Profundo: Quando você examina um sistema tecnológico com tempo e ferramentas, role +Esperança ou +Vazio

10+: Você entende o sistema completamente. Pode repará-lo, desativá-lo ou modificá-lo de uma forma significativa.

7–9: Funciona, mas o sistema revela algo inesperado — uma memória armazenada, um protocolo oculto, uma diretriz alterada, uma mensagem de um Ciclo anterior.

Movimento Avançado

Gambiarra Ancestral: Uma vez por Ciclo, você pode combinar tecnologias de ciclos diferentes que não deveriam funcionar juntas. Descreva o resultado. Ele funcionará, mas o Mestre escolherá um efeito colateral duradouro.



EQUIPAMENTO INICIAL

(escolha 3)

- Kit de ferramentas de bordo.
- Multiferramenta de pulso.
- Scanner portátil de espectro total.
- Drone de reparo semi autônomo.
- Diário técnico do Ciclo anterior.
- Amostra de bioengenharia.

LAÇOS

(escolha 1 no início da sessão)

- Me ajudou quando um sistema crítico falhou. •
- Você mexeu no que não devia.
- É a única pessoa que entende o que eu faço.


07
AEON

O Vigia

Você ficou para trás. Voluntariamente ou não, você viu o tempo passar. Isso deixou marcas. Escolhido a cada ciclo durante o processo de terraformação, um Vigia é tão único quanto o fardo que ele carrega.



Movimento Especial

Olhos que Viram Séculos: Quando você enfrenta uma situação que já presenciou antes (em outro Ciclo ou em sonhos de criostase), role +Tristeza.

10+: Você lembra exatamente o que aconteceu. Pode agir com vantagem ou avisar um aliado, garantindo +1 na rolagem dele.

7–9: Você lembra... parcialmente. O Mestre te dará uma informação verdadeira e uma falsa. Você não saberá qual é qual.

Movimento Avançado

Preservada pelo Tempo: Quando sofreria dano físico ou mental, você pode rolar +Vazio para simplesmente... não sofrer. Seu corpo ou mente já passaram por coisa pior. Em caso de falha, o dano é dobrado — você subestimou a ferida.

EQUIPAMENTO INICIAL (escolha 3)

- Diário manuscrito de um Ciclo de vigília
- Fragmento de tecnologia que não existe mais
- Amuleto pessoal dado por alguém falecido.
- Mapa estelar desatualizado.
- Frasco lacrado com ar do primeiro dia em Eden-3



LAÇOS
(escolha 1 no início da sessão)

• Me encontrou quando eu já não esperava mais ninguém.
• Você tem olhos iguais aos de alguém que eu vi morrer.
• Você não entende o peso do tempo. Eu entendo por nós dois.



A Criança de Éden-3

Você nasceu aqui. Ou foi concebida durante a viagem. Você nunca conheceu a Terra — e não sente falta. Talvez devido a atmosfera, alimentação, contágio com os Esporos ou algum outro motivo especial, você desenvolve uma conexão e relação de simbiose muito mais intrínseca e até mesmo inexplicável com o mundo no qual você nasceu.



Movimento Especial

Nativa do Estranho:
Quando você interage com o ecossistema de Eden-3 (Filhos da Aurora, Esporos, estruturas vivas), role +Esperança.
10+: O planeta te reconhece. Você pode se mover sem ser hostilizada, ou pedir uma ajuda simples ao ambiente (abrir um caminho, iluminar uma área, ocultar sua presença).
7–9: Funciona, mas o planeta pede algo em troca — uma memória, um toque, um minuto de silêncio dentro da sua mente.

Movimento Avançado

Sussurros da Aurora:
Você pode tentar se comunicar diretamente com uma Entidade autodenominada "Aurora". Role +Tristeza.
10+: faça uma pergunta.
7-9: faça a pergunta, mas Aurora fará uma também — e você deverá responder com a verdade.

EQUIPAMENTO INICIAL

(escolha 3)

- Fragmento de organismo bioluminescente (vivo, pulsa fraco).
- Semente que ninguém conseguiu classificar.

Diário de bordo dos pais (incompleto)
- Mapa estranho, desenhado intuitivamente (levará à uma fonte de energia, escondida no planeta).
- Manto de fibras orgânicas de Éden-3 (inibe você de Esporos e camufla dos Filhos de Aurora).
- Estabilizador neural (2 doses).

LAÇOS

(escolha 1 no início da sessão)

- Me protege como se eu fosse frágil. Preciso mostrar que não sou.
- Você tem medo do planeta. Eu posso mostrar que não precisa.
- Ele é a única pessoa que me contou a verdade sobre a Terra.

O Eco

Você não deveria existir. Suas memórias são de outra pessoa. Seu corpo talvez também seja fruto de implementos cibernéticos, tecnologia experimental para prolongamento da longevidade dos Vigias, clonagem e aprimoramentos genéticos. Tudo isso resultou em você. Sua psiquê é um amalgama de diretrizes e memórias.



Movimento Especial

Paradoxo de Teseu: No início de cada sessão (ou Ciclo), role +Vazio. Com 7+, escolha uma memória da Tabela de Memórias Fragmentadas que você carrega. Ela pertenceu a um Vigia ou tripulante do Ciclo anterior. Você pode usá-la uma vez na sessão para refazer uma rolagem relacionada àquela memória. Com 6-, a memória te consome e o Mestre aplica uma Consequência Narrativa.

Movimento Avançado

Consciência Residual: Uma vez por Ciclo, você pode deixar que a personalidade do Vigia ou falecido tripulante que te deu origem, tome o controle por uma cena. Use os Estados Emocionais e Movimentos Especiais dele (pré-definidos com o Mestre). Depois, role +Vazio para retomar o controle. Se falhar, a troca se torna permanente — o personagem original, do qual o Eco foi criado, se torna o do jogador.



EQUIPAMENTO INICIAL
(escolha 3)

- Objeto que pertenceu ao Vigia ou Tripulante com o qual você compartilha memórias.
- Gravação de voz — você não sabe identificar de quem. Talvez seja sua mesmo.
- Medicamento estabilizador neural (2 doses)
- Símbolo da Arca Eon (rachado, ajuda a localizar a nave)
- Coordenada de um tripulante anterior (à escolha do jogador) ou o que restou dele
- Um item nostálgico do quase esquecido planeta Terra

LAÇOS
(escolha 1 no início da sessão)

- Ele me trata como se eu fosse a pessoa errada. Vou deixar assim, por enquanto.

- Você é a primeira pessoa que não se preocupa com quem eu fui no passado.

- Ele sabe meu segredo. E não me denunciou.

ENTIDADES E ECOLOGIA

Nota do Autor: Sobre os “Monstros” Este módulo evita deliberadamente o termo “monstro”. Em Eden-3, não há antagonistas tradicionais. As entidades encontradas são produtos da biologia, da evolução acelerada e da entropia. Elas não são hostis nem benevolentes; são simplesmente outras formas de continuidade da vida.



Esporos da Memória



Natureza: Fungos simbióticos complexos, criados acidentalmente durante a fase de terraformação do Ato II.
Efeitos: Quando inalados pela primeira vez em cada Ciclo, os esporos reduzem um ponto de Trauma e desencadeiam memórias antigas ou compartilhadas — muitas vezes as memórias de pessoas já falecidas.
Uso Narrativo: Permite ao Mestre introduzir flashbacks de ciclos passados, revelar decisões antigas ou distorcer a percepção do presente. Cada ponto de Trauma curado dessa forma deve ser registrado pelo Narrador como um nível de conexão com Aurora. Podem ser dispersados de uma área, mas retornam gradualmente.
Perigo: A exposição prolongada ou uma overdose cria um colapso de identidade. O personagem começa a se confundir com personalidades passadas, perdendo a noção de quem é.

Sentinelas Orbitais

FÚRIA	MEDO	TRISTEZA	ESPERANÇA	VAZIO
0	+1	+3	+2	-3

TRAUMAS ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

02

Natureza: A rede de satélites (espelhos, sondas atmosféricas, sistemas de defesa) lançada no Ato I. Milhares de anos de operação degradaram seus protocolos. Alguns ainda executam diretrizes originais (“manter a temperatura X”), enquanto outros foram “assimilados” por Aurora e agora servem à biologia planetária.

Efeitos: Emissão de pulsos eletromagnéticos, bombardeio orbital seletivo (usando os próprios espelhos para focar energia).

Uso Narrativo: Interpretará qualquer atividade humana que danifique a estrutura do planeta ou tentativas de evadir como uma sabotagem planetária e agirá para neutralizá-la.

Perigo: Destruir ou danificar severamente as Sentinelas colocará em risco o funcionamento dos sistemas remanescentes da nave, incluindo as cápsulas de criogenia.



Os Filhos da Aurora

FÚRIA	MEDO	TRISTEZA	ESPERANÇA	VAZIO
+2	+1	0	-1	+1

TRAUMAS ☐ ☐ ☐ ☐

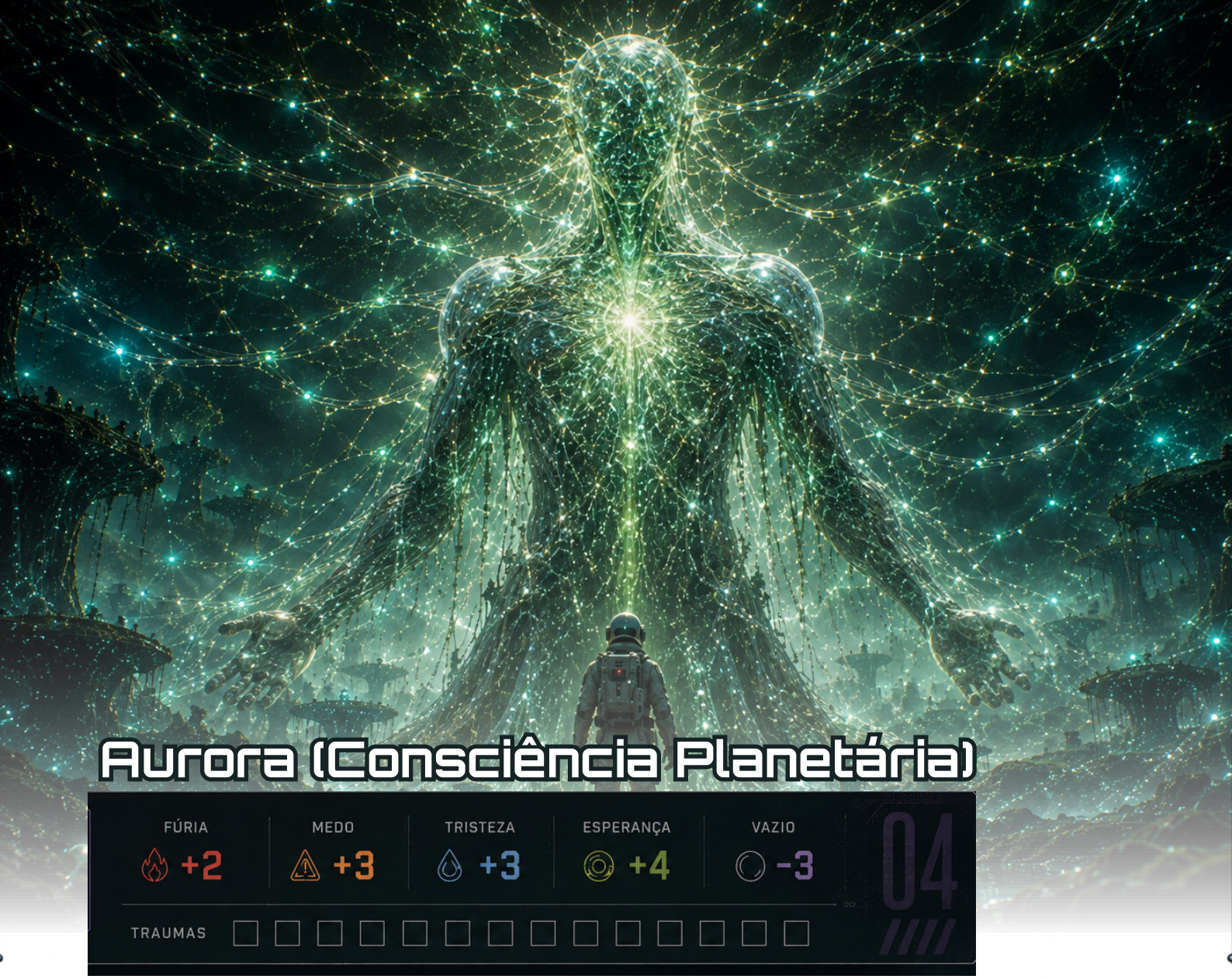
03

"É como se os neandertais assistissem o surgimento do Homo Sapiens".

Natureza: Seres multicelulares descendentes diretos das bactérias sintéticas originais. Vagam pela superfície; formas humanoides translúcidas, compostas por estruturas orgânicas semelhantes a fibras ópticas. Cada indivíduo manifesto é um fragmento funcional da consciência maior (Aurora). Não são hostis, mas protegem ativamente as estruturas planetárias. São guardiões instintivos do equilíbrio planetário.

Efeitos: Comunicação neural direta com humanos (transmissão de memórias e sensações, não linguagem).
Uso Narrativo: Quando ameaçados atacam as sinapses neurais do alvo. Não morrem facilmente; reorganizam corpos danificados fundindo-se a outros ou ao terreno.
Perigo: Ao destruir uma unidade, a voz de um tripulante, desse ou de outro ciclo, será ouvida, comovendo e confundindo os jogadores sobre as verdades do planeta. Há um risco de 1 em 1d6 da voz ser igual a da Criança do Éden ou do Eco do ciclo atual.





Aurora (Consciência Planetária)

FÚRIA	MEDO	TRISTEZA	ESPERANÇA	VAZIO
+2	+3	+3	+4	-3

TRAUMAS ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

04

"O planeta sonhava. Agora, acordou."

Natureza: Um coletivo neural planetário emergente, produto da fusão entre os micro-organismos terrestres sintéticos e a biologia nativa de Eden-3. Emana de todo o ecossistema; pode se manifestar fisicamente através da bioluminescência, ondas sonoras, correntes atmosféricas ou diretamente em sonhos e visões. Busca a integridade ecológica de seu sistema.
Efeitos: Todos previamente mencionados e a capacidade de manipular memórias humanas através da neuroquímica atmosférica.
Uso Narrativo: Curiosa e indiferente, como uma força da natureza. Considera os humanos parte de um passado ancestral — matéria-prima cognitiva. Não entende o conceito de individualidade humana.
Perigo: Todos os pontos de Trauma "curados", reduzidos ou eliminados por qualquer jogador devem ser anotados secretamente pelo Mestre como "Níveis de Conexão com Aurora". O personagem que tenha cinco ou mais níveis anotados podem, à qualquer momento serem assumidos ou assimilados pela consciência planetária. Se no último Ato, todos os jogadores estiverem nessa condição, fica à mão no Narrador colocar o Quarto Trágico Desfecho como a cena final do jogo.



Escrito por Wellington Botelho

SPIDERMAN

O AMIGÃO SOLITÁRIO DE UMA VIDA INTEIRA

Com grandes responsabilidades, vêm grandes cansaços.

Em algum ponto do ano de *1995*, eu tinha apenas oito anos quando tive contato com uma força natural criada pela mente humana. Vi um herói vestido de azul e vermelho, com teias pretas dando textura ao uniforme, lutando para salvar o dia enquanto se balançava entre os edifícios da cidade de Nova Iorque.

Tudo isso aconteceu graças a **Spider-Man: The Animated Series**, uma produção da **Marvel Comics** em parceria com a **New World Animation**, distribuída mundialmente pela **Saban** e exibida no Brasil pela antiga **Fox Kids**. Até hoje, essa animação é considerada por muitos como a melhor adaptação do "cabeça de teia", com uma exibição consistente entre *1994* e *1998*.

A partir desse primeiro contato, passei a notar que, nas bancas de jornal, existiam publicações periódicas das histórias em quadrinhos, no tradicional formato do gibi brasileiro. Nos anos *90*, porém, as condições econômicas não facilitavam acompanhar tudo o que estava acontecendo. Lembro de folhear as revistas sempre que possível, de comprar algumas edições esporádicas e, sem saber, acabar entrando em contato com fragmentos da fatídica Saga do Clone — o primeiro grande megaevento a cair sobre os ombros já cansados de Peter Parker.

O ponto central aqui é simples: desde muito cedo, eu já havia sido impactado por esse símbolo genial criado nos anos *60* pelas lendas **Stan Lee** e **Steve Ditko**, apresentado de forma multimídia. Eram videogames, séries animadas, histórias em quadrinhos e, mais tarde, os filmes de cinema que começaram a surgir no início dos anos *2000*. Foi ali que ocorreu a grande explosão de popularidade do personagem junto ao público que não estava diretamente inserido na cultura dos super-heróis.

Retomar aqui a origem do personagem, seus poderes ou listar todos os temas centrais de suas histórias seria redundante. Afinal, estamos vivendo o terceiro grande recasting cinematográfico do herói, agora sob a parceria entre **Sony Pictures** e **Disney**, com as histórias sendo interpretadas por **Tom Holland**.

Por isso, o caminho escolhido é outro.

Vamos falar sobre os impactos mais profundos, e menos óbvios, do porquê o **Homem-Aranha** continua sendo uma das figuras mais marcantes do imaginário coletivo.



Responsabilidades como fardo

Desde o início, a ideia central de seus criadores era apresentar um herói adolescente que, ao receber poderes, passa a agir sem pensar nas consequências de seus atos. Em determinado momento, porém, ele é atingido pela culpa e pelo trauma de suas próprias escolhas, e é a partir daí que nasce um herói estóico, movido não pela glória, mas pelo dever.

Esse conceito se mostrou tão forte que, independentemente da época em que o leitor tenha nascido após os anos 60, o impacto é imediato. Atravessando décadas e diferentes mídias, o Espetacular Homem-Aranha acabou se consolidando como um dos grandes pilares morais da Marvel, não por sua força, mas por sua consciência.

Esse mesmo tema já foi apresentado na matéria sobre o Quarteto Fantástico, publicada em julho de *2025* (**Tokyo Defender #38**). Isso acontece porque a grande força de Peter Parker sempre esteve em sua humanidade. Apesar de possuir habilidades fantasiosas, os dilemas morais que ele enfrenta em suas histórias, mesmo na vida adulta, são essencialmente os mesmos que os nossos.

Desilusões amorosas, a busca por um emprego estável e a necessidade constante de provar seu valor à única parente que lhe restou fazem de Peter um adulto em crise, funcional por fora, mas profundamente esgotado por dentro.

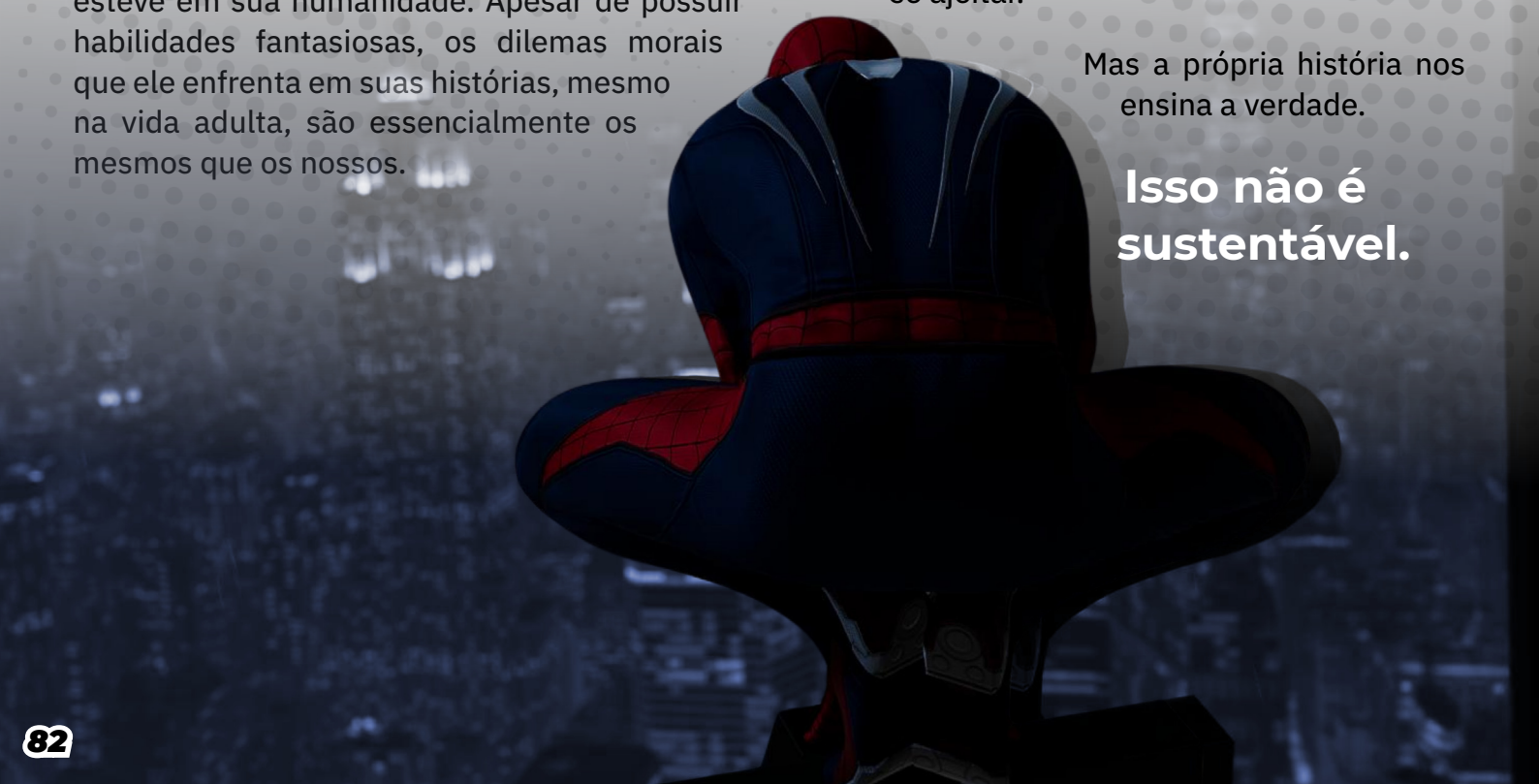
E o que eu descobri em terapia é que o mesmo combustível que move Peter Parker também funciona para mim, e talvez para você. Ao se jogar de problema em problema, tentando salvar uma vizinhança inteira, o Homem-Aranha não está apenas sendo altruísta. Ele também está se mantendo ocupado demais para sentir as próprias dores do dia a dia.

Ao carregar essa carga constante de responsabilidade, surge algo perigoso: uma falsa sensação de controle. Resolver crises, apagar incêndios e cumprir demandas cria um efeito anestésico na mente ansiosa. Enquanto há algo para consertar, não é preciso parar e olhar para dentro.

Existe até um momento de esperança nessa rotina. O trabalho é feito, as fotos são entregues, o herói volta para casa no fim da noite com a sensação de dever cumprido. Por alguns instantes, parece que, se o esforço for suficiente, tudo vai se ajeitar.

Mas a própria história nos ensina a verdade.

Isso não é sustentável.



Solidão urbana e invisibilidade

Eu lembro de uma linha de roteiro da animação dos anos *90* em que Peter Parker, sofrendo com os efeitos de sua mutação radioativa, se encontra com os X-Men em busca de ajuda. Ao expor sua crise ao Professor X, ele recebe uma negativa. E então vem a frase que me marcou para sempre:

"Eu posso ajudar todo mundo, mas quando eu preciso de ajuda, preciso me virar sozinho."

Peter vai embora pela janela. Literalmente.

É claro que, em episódios seguintes, os mutantes acabam ajudando. Mas é nesse momento específico que a sobrecarga se revela como trauma. Não é a ausência total de apoio, é a certeza de que, quando importa de verdade, ele estará só.

Hoje falamos muito sobre o fantasma do burnout, mas ele sempre acompanhou o Homem-Aranha. Quando Peter afirma que nunca tem ajuda, ele não está exagerando. Está verbalizando uma jornada marcada pela solidão e pela invisibilidade.

Perseguido constantemente pelo Clarim Diário e tratado como ameaça, muitas vezes o Homem-Aranha só é reconhecido por outros heróis quando precisam agir em conjunto. Fora desses momentos, ele é ignorado, não por desprezo, mas porque sempre parece dar conta de tudo.

E quando alguém demonstra que consegue seguir sozinho, o mundo entende isso como permissão para não se preocupar.

Sim, eu passo por isso.

E você, leitor, também, ou conhece alguém que vive sempre no limite, mas que, por algum milagre, resolve tudo no final.

E viver sozinho em uma grande cidade como **São Paulo** ou **New York City** cria um outro tipo de solidão, mais silenciosa, mais difusa, quase invisível. Não é apenas o nosso herói que se sente assim. Muitos profissionais que sustentam o funcionamento diário da cidade também carregam essa sensação: porteiros, faxineiros, ascensoristas, motoristas ou até aquele colega da repartição administrativa que passa despercebido todos os dias.

Diversas reportagens já abordaram esse fenômeno social, mostrando como as pessoas atravessam esses profissionais como se eles não existissem. Às vezes é a correria do dia a dia, o medo de perder a conexão do transporte ou de chegar atrasado ao trabalho. Em outros casos, é pura falta de empatia. Mas existe também uma terceira possibilidade, a mais incômoda de todas.

Ignoramos porque, em algum nível, não queremos admitir que estamos olhando para um espelho.

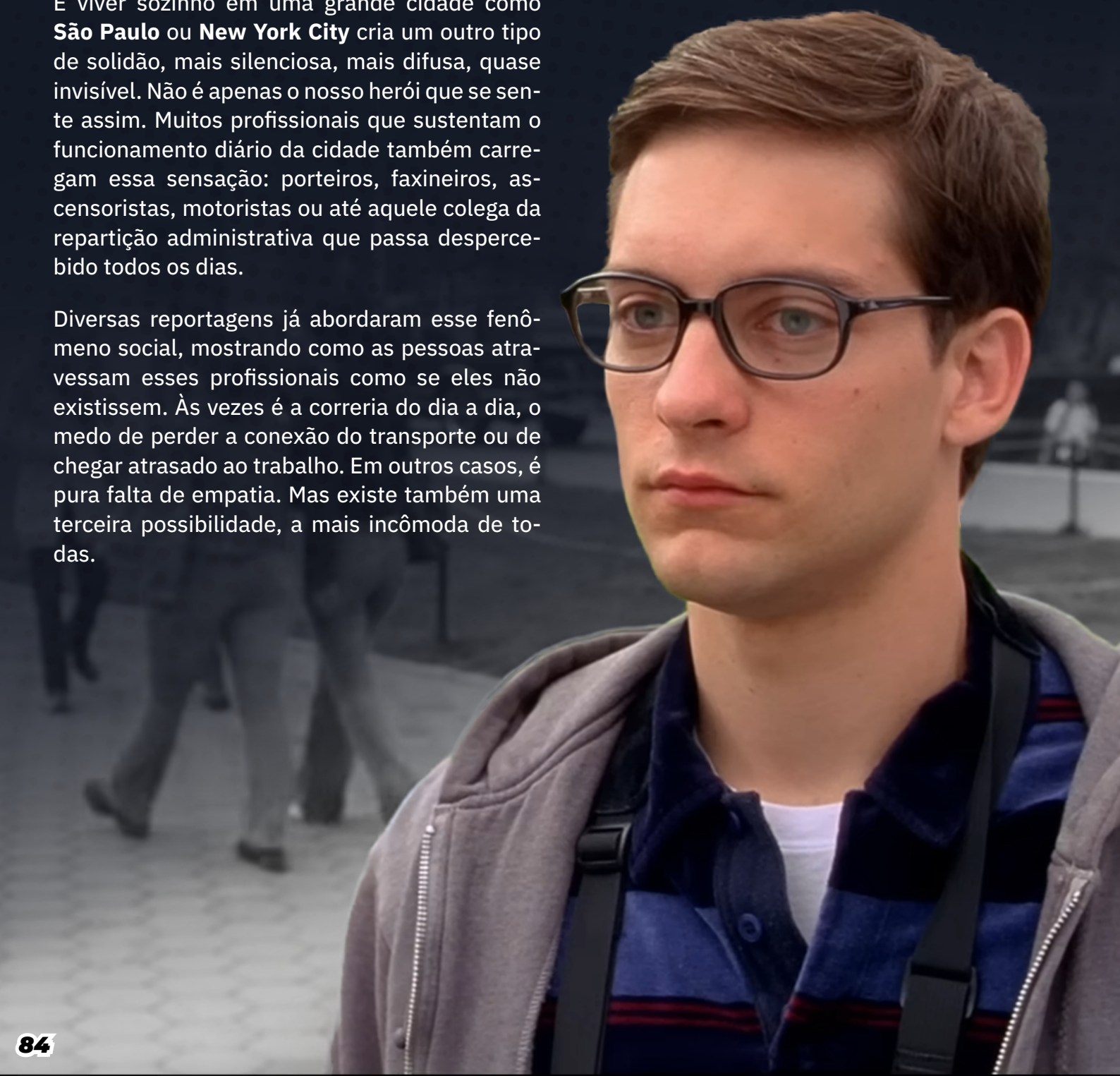
Sim, eu passo por isso.

E você, leitor, também, ou conhece alguém que vive sempre no limite, mas que, por algum milagre, resolve tudo no final.

E viver sozinho em uma grande cidade como **São Paulo** ou **New York City** cria um outro tipo de solidão, mais silenciosa, mais difusa, quase invisível. Não é apenas o nosso herói que se sente assim. Muitos profissionais que sustentam o funcionamento diário da cidade também carregam essa sensação: porteiros, faxineiros, ascensoristas, motoristas ou até aquele colega da repartição administrativa que passa despercebido todos os dias.

Diversas reportagens já abordaram esse fenômeno social, mostrando como as pessoas atravessam esses profissionais como se eles não existissem. Às vezes é a correria do dia a dia, o medo de perder a conexão do transporte ou de chegar atrasado ao trabalho. Em outros casos, é pura falta de empatia. Mas existe também uma terceira possibilidade, a mais incômoda de todas.

Ignoramos porque, em algum nível, não queremos admitir que estamos olhando para um espelho.



Persistência como virtude

Assim como certas formas de resistência urbana, Peter Parker escolhe persistir como um gesto de rebeldia contra um sistema que o esmaga. Mesmo quebrado emocional e fisicamente, ele continua fazendo o que é certo pelo simples fato de ser o certo. E quase sempre, esse é o caminho mais longo, mais difícil e menos recompensador.

Mesmo sabendo que desistir seria compreensível, o Homem-Aranha se levanta e patrulha a cidade. Como já foi dito antes, ele faz parte do funcionamento diário desse organismo caótico. Se ele não agir, alguém vai sofrer. E isso, para Peter, é motivo suficiente.

Na terapia, aprendi que precisamos encontrar algum uso possível para as partes de nós que foram retalhadas pelos traumas. O Homem-Aranha fez exatamente isso, mesmo sem nunca se sentar num consultório. Quantas vezes nós também nos reinventamos e seguimos em frente, não por heroísmo, mas por necessidade, por coletividade, por compromisso com algo maior que nós mesmos?

A virtude de continuar serve tanto para Peter quanto para nós. A diferença é que ele enfrenta o Rhino e o Duende Verde. Nós enfrentamos prazos, financiamentos, tratamentos médicos e responsabilidades que não escolhemos, mas que carregamos.

E assim voltamos à responsabilidade e ao estoicismo. Como lembrava Albert Camus, é preciso aprender a enxergar algum sentido, talvez até prazer, em ver Sísifo empurrar a pedra, dia após dia.



Por que ele ainda nos acompanha depois de adultos

Diferente de bastiões morais como o Superman e o Capitão América, que personificam a bondade em seu estado mais puro, o Homem-Aranha é apenas uma pessoa comum com um senso de dever gigantesco. Ele não nasce símbolo. Ele se torna.

Não por acaso, sua frase mais conhecida, dita após a traumática morte do Tio Bem: “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”, funciona menos como slogan e mais como âncora e bússola moral. É ela que o mantém no rumo quando tudo ao redor parece desabar.

Para mim, que sei como é precisar resolver quase tudo sozinho, manter-me inteiro e ainda tentar impedir que outros passem pelo que eu passei, isso já é motivo suficiente para continuar. No cânone de Peter Parker, encontro exatamente essa mesma conclusão.

Ele poderia, com facilidade, usar seus poderes para resolver a própria vida por outros caminhos, como o controverso arco do Superior Spider-Man deixou claro. Mas o altruísmo e a disposição ao sacrifício sempre falam mais alto do que as tentações egoístas que surgem pelo caminho.

Talvez seja por isso que tantas pessoas reconhecem esses valores em suas próprias histórias. Peter Parker gruda em nós como teia de aranha, no núcleo da nossa moralidade cotidiana. Sempre quebrado, sempre apertado, ele ainda assim consegue ser mais humano do que heróis intocáveis, deuses ou bilionários.

E enquanto a **Marvel Comics** continuar preservando essa essência, o Homem-Aranha seguirá sendo não apenas um de seus personagens mais populares, mas o seu maior símbolo.



Escrito por Wellington Botelho,
um cansado vigilante urbano da grande metrópole.

VERSUS
GAME CLUB



ESPAÇO PARA JOGAR POKÉMON TCG, BOARGAMES E RPG. VENHA CONHECER!

@versus.gameclub
+55 (12) 99623-2797
versusgameclub.com.br











LICENÇA ABERTA

LICENÇA ABERTA DA JAMBÔ

Versão 1.0 | Última atualização em 24/06/2026

Esta licença descreve como você, doravante denominado "VOCÊ" ou "AUTOR", pode criar e distribuir conteúdos baseados em publicações da Jambô Editora, doravante denominada "JAMBÔ"; tais conteúdos são doravante denominados "OBRAS".

VOCÊ deve ler esta licença por completo antes de criar e publicar qualquer OBRA baseada em publicações da JAMBÔ. Ao exercer os direitos concedidos por esta licença, você concorda com todos os termos e condições dela.

1. DAS DEFINIÇÕES GERAIS

1.1 "MATERIAL OFICIAL" para propósitos desta licença, são todas as publicações de RPG da Jambô das linhas Tormenta20 e 3DeT Victory (tanto livros básicos quanto suplementos).

1.2 "CONTEÚDO LIBERADO" é o texto de regras e mecânicas de jogo do MATERIAL OFICIAL. Este é o material que você pode usar em suas OBRAS.

1.3 "CONTEÚDO RESERVADO" é todo o conteúdo do MATERIAL OFICIAL exceto pelo descrito no inciso 1.2, acima. Este é o material que você não pode usar em suas OBRAS. Ele inclui, mas não está limitado a:

a) Marcas registradas, logos, símbolos, identidades visuais, projetos gráficos e ilustrações de qualquer tipo.

b) Nomes, descrições e designs referentes a personagens, organizações, lugares, eventos e demais elementos narrativos e/ou descritivos.

2. DAS PERMISSÕES E RESTRIÇÕES DA LICENÇA

2.1 Esta licença garante a VOCÊ direitos mundiais, perpétuos e não exclusivos para criar OBRAS com CONTEÚDO LIBERADO — ou seja, textos de regras e mecânicas de jogo do MATERIAL OFICIAL da JAMBÔ — ou baseado nele. Isso inclui regras para criação e evolução de Personagens, como raças, classes, origens, poderes, magias e itens; aventuras, campanhas e cenários originais, e outros. Até 30% (trinta por cento) de sua obra pode ser composta pelo CONTEÚDO LIBERADO; o resto precisa ser conteúdo original. Em outras palavras, você pode usar nossos textos, mas não pode publicar uma OBRA contendo apenas nossos textos, pois isso não traria nada de novo ao público.

2.2 Sua OBRA pode ser publicada em livros, revistas, cartas de jogo e quaisquer outras mídias que reproduzam texto em formato estático e/ou impresso.

2.2.1 Esta licença não permite publicações em outros formatos, incluindo mídias dinâmicas. Assim, não permite publicações em aplicativos, sites e plataformas de jogo virtuais ("VTTs").

2.2.2 A CLÁUSULA 5 traz exceções à esta limitação.

2.3 Sua OBRA pode ser distribuída ao público por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, incluindo distribuição gratuita, venda, financiamento coletivo e serviço de assinatura.

2.3.1 Para esta licença, "público" significa qualquer pessoa ou entidade que não seja você, mas não inclui a distribuição privada e não comercial entre família, amigos ou grupos de jogo privados e pequenos (de até 10 pessoas), que não é limitada por esta licença.

2.4 Sua OBRA não pode conter CONTEÚDO RESERVADO, exceto pelo descrito nos incisos 2.4.1 e 2.4.2.

2.4.1 Sua OBRA pode usar termos do CONTEÚDO RESERVADO, desde que não modifique, expanda, atualize ou realize qualquer outro tipo de transformação no CONTEÚDO RESERVADO.

a) Você pode, por exemplo, citar que Khalmyr é o Deus da Justiça, dizer que seu personagem é um Clérigo de Nimb, reproduzir o texto da magia Seta Infalível de Talude, incluindo seu nome, ou dizer que seu personagem original é aluno da UniPotência.

b) Você não pode, por exemplo, citar que Lena é também a Deusa da Força, dizer que seu personagem original matou Valkaria e tomou seu lugar no Panteão, usar sua reprodução do texto de Seta Infalível de Talude para mudar a origem dessa magia ou dizer que seu personagem original se casou com a semideusa Vitória.

2.4.2 Sua OBRA pode citar o CONTEÚDO RESERVADO. Se quiser citar publicações da JAMBÔ, sugerimos o seguinte formato:

a) Em se tratando de uma ou mais páginas específicas, cite, entre parênteses, o nome da obra em itálico e as páginas abreviadas.

Exemplo 1: "[...] um troll das cavernas (Tormenta20, p. 309)".

Exemplo 2: "[...] pode conferir o Ameaças de Arton (pp. 68-77)".

b) Em se tratando de um capítulo, cite o número do capítulo em negrito e o nome da obra em itálico.

Exemplo 1: "Veja o Capítulo 8 de Tormenta20".

Exemplo 2: "Como visto no Capítulo 2 de Deuses de Arton".

c) Em se tratando de uma publicação por completo, cite o nome da obra em itálico.

Exemplo: "Veja o livro básico de Tormenta20".

2.5 Para exercer os direitos garantidos por esta licença, sua OBRA não pode:

a) incluir conteúdo preconceituoso, discriminatório, ofensivo ou de qualquer forma prejudicial a pessoas ou grupos da vida real;

b) citar ou envolver pessoas reais de forma difamatória, caluniosa ou que viole seus direitos de personalidade, nem atribuir a pessoas reais atos, falas ou posicionamentos que elas não praticaram.

2.6 Esta licença não garante direitos de tradução e/ou adaptação do MATERIAL OFICIAL.

2.7 Caso sua OBRA possua textos, imagens ou qualquer outro conteúdo gerado por inteligência artificial, deverá trazer o seguinte aviso no título ou na capa: "Contém material gerado por inteligência artificial".

2.8 Esta licença também se aplica a qualquer OBRA baseada em publicações da JAMBÔ, mesmo que sua data de publicação seja anterior à publicação desta licença. Caso seja AUTOR de uma OBRA cuja data de publicação seja anterior à data de publicação desta licença, VOCÊ tem até o dia 31 de dezembro de 2027 para adequar sua OBRA aos termos desta licença.

3. DOS REQUISITOS PARA USO

3.1 Para exercer os direitos garantidos por esta licença, VOCÊ deve:

a) Inserir, na capa de sua OBRA, o selo desta licença, com uma largura mínima igual à 10% da largura da capa. Por exemplo, se a capa de sua OBRA possuir 20 cm de largura, o selo deverá ter no mínimo 2 cm de largura. Os selos podem ser encontrados nos seguintes links: Tormenta20 e 3DeT Victory

b) Inserir, na primeira página de sua OBRA, o seguinte texto (substituindo as palavras entre colchetes pelo título da OBRA):

[TÍTULO DA OBRA] é um produto não oficial e não canônico, publicado sob a Licença Aberta da Jambô. Termos disponíveis em jamboeditora.com.br/licenca-aberta/. Jambô Editora e os selos da Licença Aberta da Jambô são marcas registradas da

Jambô Editora Ltda., usadas com permissão."

c) garantir que sua OBRA não viola os termos desta licença e está de acordo com todas as leis aplicáveis em todas as jurisdições onde será publicada, em especial à Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/1998) do Brasil.

3.2 Para exercer os direitos garantidos por esta licença, VOCÊ abre mão e exime a JAMBÔ de quaisquer custos, danos e alegações, incluindo taxas legais, que sejam incorridas a VOCÊ por descumprir qualquer um dos termos desta licença e/ou da lei.

3.3 Usar esta licença não representa ou gera qualquer vínculo empregatício entre VOCÊ e a JAMBÔ.

3.4 Caso VOCÊ e/ou sua OBRA descumpram qualquer termo exigido por esta licença, os direitos garantidos por esta licença são revogados imediatamente e sem a necessidade de aviso prévio (exceto pelo descrito no inciso 6.3).

4. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

4.1 A JAMBÔ é detentora de todos os direitos sobre o MATERIAL OFICIAL. Todos os direitos que não estão expressamente descritos nesta licença são reservados à JAMBÔ.

4.2 VOCÊ detém todos os direitos de qualquer OBRA que publicar sob esta licença.

4.2.1 A JAMBÔ não pode usar ou reproduzir OBRAS escritas por VOCÊ (a menos que você autorize). VOCÊ reconhece que a JAMBÔ pode vir a criar, de forma autônoma, algo que se assemelhe à sua OBRA e que isso não constitui uma afronta a seu direito autoral.

5. DAS EXCEÇÕES

5.1 VOCÊ pode criar e publicar conteúdo em redes sociais e plataformas de vídeos, como postagens, streamings, vídeos e podcasts, contendo CONTEÚDO RESERVADO, desde que não reproduza mais de 10% do produto. Tais conteúdos podem ser publicados de forma gratuita ou remunerada (através de receita publicitária, programas de assinatura e outras formas de remuneração).

5.2 VOCÊ pode criar e publicar fichas de personagem com campos preenchíveis em mídias virtuais (incluindo VTTs). Pode usar termos do MATERIAL OFICIAL, conforme descrito no inciso 2.4.1, mas não reproduzir trechos dele.

5.3 VOCÊ pode criar textos, ilustrações e roupas ou itens baseados e/ou retratando o CONTEÚDO RESERVADO ("fanfics", "fanarts" e "cosplay"). A venda desses materiais é permitida, mas apenas de forma artesanal (até 100 unidades).

6. DA ATUALIZAÇÃO DA LICENÇA

6.1 A JAMBÔ pode modificar esta licença a qualquer momento e a seu exclusivo critério. Modificações desta licença entram em vigor após sua publicação no site da JAMBÔ.

6.2 Exceto pelo descrito no inciso 6.3, se VOCÊ continuar exercendo os direitos garantidos por esta licença após qualquer modificação desta licença, considera-se que VOCÊ concorda com a versão mais recente desta licença.

6.3 Se VOCÊ já havia publicado sua OBRA, pode continuar seguindo os termos desta licença em vigor na data de publicação da OBRA. Porém, qualquer republicação da OBRA deverá se adequar à versão mais recente desta licença.

7. DA INICIATIVA T20

7.1 A Iniciativa T20 é uma plataforma oficial para publicação e venda de materiais digitais baseados no universo Tormenta. Materiais publicados na Iniciativa T20 não precisam seguir os termos desta licença, mas precisam seguir os termos do Manual da Iniciativa T20.

Boas criações e bom divertimento!

— Equipe da Jambô Editora



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.