

TOKYO DEFENDER

JUNHO 2018 - EDIÇÃO 04



STAR WARS

DESPERTE A SUA FORÇA!

NOVOS KITS PARA
TORMENTA ALPHA

HERÓIS E VILÕES DE
UFO TEAM

ELITE QUATRO

Minha nossa, como o tempo voa! Parece que foi ontem, o Marshall me falando que precisávamos de uma equipe maior para melhorar a qualidade da revista.

Naturalmente confiei nas capacidades do editor chefe, um visionário vanguardista a frente de seu tempo.

Agora chega de nostalgia porque aqui não é a TV Manchete, somos a Tokyo Defender e depois de defender Tokyo sozinhos, decidimos que é hora de pedir um reforço.

Rodrigo Mokepon, João Victor, Ivan Rodrigues, Yarles Silva, Rodrigo Campos, Antonio Carlos Daimon, Rob Trindade são as novas mentes por trás das paginas. Esses caras manjam do sistema e cenários costurando realidades e moldando planetas. Seja criando cenários e regras novas ou adaptando coisas que já existem, muita coisa nova vai acontecer.

Bruno Almeida, Luciano Acioli e Kaine Oliveira são os senhores da edição, o Senado da arte, a magnânima face venusiana da beleza e da ortografia, transfigurada em um espelho posicionado em frente ao Amalgama da perfeição. Os senhores responsáveis por criar formas inexistentes, círculos quadrados, calcular PI até o final e inclusive saber a resposta do universo e tudo mais**.

Estamos indo com tudo para as próximas edições, e você defensor, pode tratar de ler tudinho, antes que os Vernerianos* saibam mais do multiverso que você.

* Não, não é 42, já tentamos isso duas vezes.

** Quem diabos são Vernerianos? Talvez uma pista apareça na próxima TD

Diretor de Redação:
Alex Marshall

Editor-chefe:
Eric Ellison

Produtores Executivos:
Alberto "Ironstar"
Chechter
Rob Trindade

Design Gráfico:
Luciano Acioli

Colaboradores:
Antonio Carlos Daimon
João Victor
Kaine Oliveira
Ivan Rodrigues Mendes
Matheus Antônio
Rodrigo Campos
Rodrigo Mokepon
Yarles Silva

UFO TEAM

FICHAS DOS HEROIS E VIÇÕES DE UFO TEAM PRA VOCÊ USAR EM SUA AVENTURA **3**

STAR WARS

NOVAS VANTAGENS UNICAS E KITS DO UNIVERSO DE STAR WARS **11**

COMBATE!

AS CLASSES DO MANUAL DO COMBATE DE TORMENTA RPG, AGORA COMO KITS EM TORMENTA ALPHA **23**

DICAS

21 DICAS PARA VOCÊ MELHORAR A SUA EXPERIÊNCIA COMO MESTRE **29**

AS CRÔNICAS DE TILDO

UM GRUPO DE AVENTUREIROS APRONTANDO ALTAS CONFUSÕES! **30**

EXILADOS

UM MODELO DE CAMPANHA AO MELHOR ESTILO 3D&T **38**

NÃO DEIXE DE CURTIR E APOIAR A TOKYUO DEFENDER NO FACEBOOK! NÃO PERCA TEMPO E CURTA AGORA A PÁGINA DEFENSOR!





Sensaci

Sunday, August 30, 2006

Os Segredos do N.O.R.A.D

Escrito por Marcelo Cassaro e desenhado por Joe Prado, U.F.O. Team foi uma das primeiras iniciativas da editora no mercado dos quadrinhos, ao lado de GodLess. Usando como pano de fundo dois cenários populares de RPG, da Revista Dragão Brasil, Invasão! (iniciada num história do Jaspion publicada pela Editora Abril[1] e no livro Espada da Galáxia)[2] e Arkanun.

primeira a mostrar o personagem Capitão Ninja de forma mais "séria" e não mais como um artifício cômico. O sucesso da minissérie foi essencial para a continuação dos investimentos da Editora Trama no mercado da arte sequencial, gerando inclusive um spin-off desenhado por Marcelo Canibé e contando também com os roteiros de Cassaro.

por KAINÉ OLIVEIRA



N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command



ABIGAIL DAYS

F1/3, H3/4, R2, A1/3, PdF0;
10 PVs ,10 PMs

Kit: Médico
Poder Garantido: Tratamento

Vantagens

Aliado (Metaliano), Aparência Deslumbrante, Bioarmadura: Arthroderma Gladius (F+2, H+1, A+2, Ataque Especial Perigoso), Medicina, Medicina de Combate, Patrono (NORAD)

Desvantagens

Devoção (Encontrar uma cura para si mesma e rever sua família), Insano: Dupla Personalidade (Gladiadora), Protegida Indefesa: Killbite

GLADIADORA

F1/3, H3/4, R2, A1/3, PdF0
10 PVs 10 PMs

Kit: Femme Fatale
Poder Garantido: Ataque Furtivo

Vantagens

Aliado (Metaliano), Aparência Deslumbrante, Bioarmadura: Arthroderma Gladius (F+2, H+1, A+2, Ataque Especial Perigoso), Medicina, Medicina de Combate, Sedução, Patrono (NORAD)

Desvantagens

Insano: Dupla Personalidade (Abigail Days), Protegido Indefeso (Killbyte)



ABIGAIL/GLADIADORA



GLADIADORA



N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command



BRIGHTSWORD

F3, H2, R3, A5, PdF0; 21PVs 15PVs

Kit: Supersoldado
Poder Garantido: Objetivo Ferrenho e Tanque de Carne

Vantagens

Aliada (Peçonha), Armadura Extra (Força e PdF), Inimigo (NORAD), Meio-Metaliano, Equipamento (Visor Especial), Toque de Energia: Elétrico, Vigoroso.

Descrição do Equipamento: A2, Sentidos Especiais (Ver o Invisível, Infravisão, Visão de Raio-X)

Desvantagens

Devoção (matar metalianos), Procurado (NORAD), Protegido Indefeso (Technomancer)



ALEX "BRIGHTSWORD"

TOP SECRET

TDUSA 6444664446464464464664646

N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command



CAPITÃO NINJA

F3 (corte), H3, R5, A2, PdF3 (perfuração); 25 PVs 25 PMs

Kit: Ninja Moderno e Oficial
Poder Garantido: Comandar Unidade, Ninjutsu e Reconhecimento do terreno

Vantagens

Contatos, Duro de Matar, Equipamento (um par de espadas katana com vibrolâminas de monofilamento), Investigação, Patrono (NORAD), Poderes Legais, Sobrevivência

Desvantagens

Insano (Complexo de culpa), Má Fama (Por sua aparência sinistra, hábitos detestáveis e falhas em proteger inocentes, o Capitão Ninja não é muito bem visto pelos heróis).



CAP. NINJA

Descrição do Equipamento:

F3, Ataque Especial Penetrante e Perigoso, cada.

Descrição do Ataque Especial das Espadas: Concede F+2, impõe um redutor de -1 na FA do adversário e é considerado crítico com um resultado 5 ou 6 no dado.

OBS: Como são DUAS espadas, o bônus acumula, num total de F+4 e o redutor vai pra -2 na FA do alvo.



TOP SECRET

TDUSA 6444664446464464464664646



N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command



CINZENTO

F2 (corte), H3, R4, A3 PdF0;
28 PVs e 20 PMs.

Kit: Selvagem
Poder Garantido: Combate
Primal e Experimento X

Vantagens

Inimigo (NORAD),
Regeneração, Sentidos
Especiais (Audição,
Visão e Faro Aguçados),
Sobrevivência

Desvantagens

Insano: Fantasia
(acredita que é um lobi-
sOMEM), Insano: Fobia
(Prata), Procurado (NORAD),
Monstruoso



TOP SECRET

TDUSA 644466444464644644664646

N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command



Deadly Eye

F1 H3 R2 A2 PdF5 10 PMs 10
PVs

Kit: Mestre das Armas
Poder Garantido: Tiro
Longo

Vantagens

Adaptador, Contatos,
Investigação, Patrono
(NORAD), Sentidos
Especiais (Radar, Visão de
Raio-X e Ver o Invisível),
Tiro Múltiplo

Desvantagens

Insano (Paranóico), Má
Fama (Ex-assassino de alu-
guel), Segredo I



TOP SECRET

TD



N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command



DEIMOS

F6, H5, R6, A4, PdF6; 30 PVs
30 PMs

Kit: Cobaia Humana
Poder Garantido: Dilacerar

Vantagens

Adaptador, Ataque Múltiplo, Filho de Marte, Inimigo (Fobos), Membros Elásticos, Paralisia, Poder Oculto 3, Regeneração, Sentidos Especiais (todos), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Toque de Energia (todos, ela escolhe no momento em que causar o dano)

Desvantagens

Procurado: Fobos



"DEIMOS"

TOP SECRET

TDUSA 64446644464644644664646



N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command



DIAMANTINA

F2, H4, R2, A3, PdF3 (luz); 10 PVs,
10 PMs

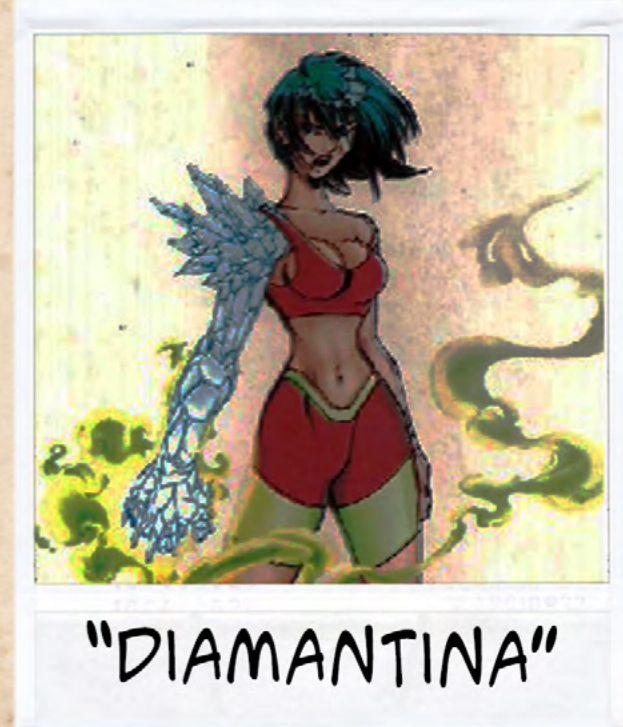
Kit: Traceur
Poder Garantido: Ataque Acrobático e Especialista em Esporte

Vantagens

Ataque Especial Preciso (PdF), Esportes, Inimigo (NORAD)

Desvantagens

Procurada (NORAD), Protegido Indefeso (Technomancer)



"DIAMANTINA"



TOP SECRET

TDUSA 64446644464644644664646





N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command



KILLBITE

F3, H2, R3, A0, PdF0;
PVs15 e PMs15

KIT: Jovem Prodígio

Poder Garantido: Encantar

Descrição: É sempre subestimado em combate, recebendo um bônus de +2 em sua Iniciativa.

Caso adquira a Vantagem Aparência Inofensiva, além dos benefícios normais, seu adversário será sempre enganado, mesmo que já tenha visto você

lutar diversas vezes.

VANTAGENS

Vampira

Computação

Patrono: NORAD

Instrumento Musical: Guitarra

DESVANTAGENS

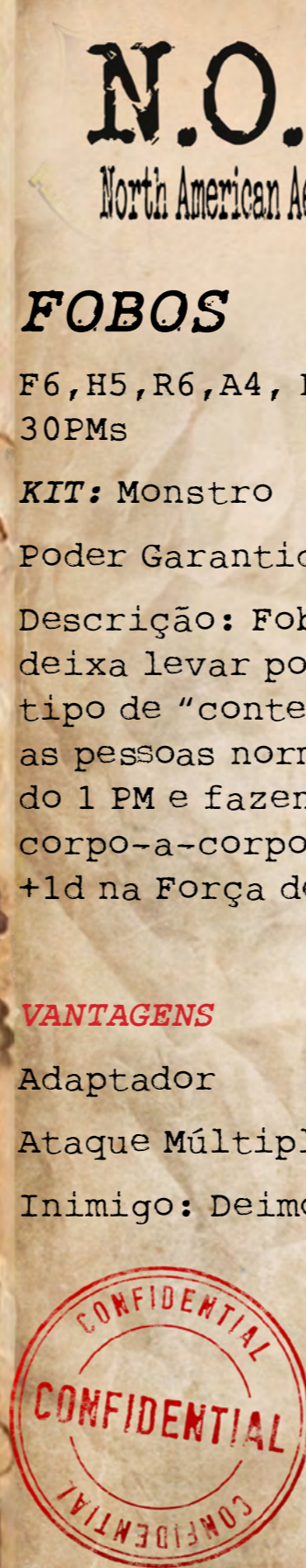
Devoção (Escapar do NORAD)



TOP SECRET

N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command



FOBOS

F6, H5, R6, A4, PdF6; 30PVs e 30PMs

KIT: Monstro

Poder Garantido: Dilacerar

Descrição: Fobos jamais se deixa levar por qualquer tipo de "contenção" que guie as pessoas normais. Gastando 1 PM e fazendo um ataque corpo-a-corpo, ele ganha +1d na Força de Ataque.

VANTAGENS

Adaptador

Ataque Múltiplo

Inimigo: Deimos



Paralisia

Poder Oculto 3

Regeneração

Sentidos Especiais (Todos)

Tiro Carregável

Tiro Múltiplo

Toque de Energia

DESVANTAGENS

Procurado: Deimos

TDUSA 64446644464644644644664646

TOP SECRET



N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command



NICKIE

F6, H5, R5, A5, PdF0;

25 PVs 25 PMs

KIT

Vilão Teatral

Poder Garantido: Por que tão sério?

Descrição: Pode ignorar qualquer redutor em testes de Perícia devido a sua insanidade. Além disso, seus

testes de Manipulação diminuem em um passo.

VANTAGENS

Meio-Nanomorfa

Manipulação

DESVANTAGENS

Insana: Fantasia

Insana: Homicida

Insana: Obsessiva



NICKIE

TDUSA 644466444646446446464646



N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command

OGRESA

F4, H3, R4, A4, PdF0;

20 PVs 20 PMs

KIT

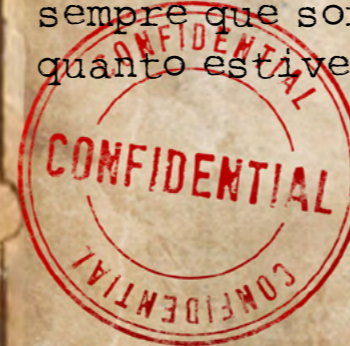
Supersoldado

Poder Garantido: Tanque de carne

Descrição: Não precisa fazer teste de morte quando chega a 0 PVs. Em vez disso, role 1d.

Se o resultado for 6, cai morto. Em qualquer outro resultado, ignora o dano e pode continuar agindo normalmente.

Deve repetir este teste sempre que sofrer dano enquanto estiver com 0 PVs.



TDUSA 644466444646446446464646



OGRESA

VANTAGENS

Meio-Metaliana

Armadura Extra: Contusão (FD: 11)

Patrono: NORAD

DESVANTAGENS

Assombrada

Procurada: Saqueador

Obs.: No caso específico de Ogresa, caso role um 5 ou 6 no dado, o próprio Saqueador aparece para atacá-la.





N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command



Peçonha

/Veneno

F0, H3, R4, A1, Pdf0;
20PMs 20 PVs

KIT

Não possui

VANTAGENS

Aparência Inofensiva

Aliado: Brightsword

Inimigo: NORAD

Superpoder: Paralisia
(cada vítima desse poder deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisado)

Custo: 2 PMs por criatura
(sustentável)

DESVANTAGENS

Amnésia

Inculto (porém, consegue se comunicar com outras pessoas)

Insana: Dupla Personalidade. A cada hora ou em qualquer situação de perigo, Mestre rola um dado. Um resultado 4,5 ou 6 significa que você mudou para sua outra personalidade.

Procurada: NORAD



PEÇONHA/VENENO

TOP SECRET

N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command



SAQUEADOR

F6, H4, R3, A5, Pdf0;

21 PVs 15 PMs

VANTAGENS

Armadura Extra: Luz

Membros Elásticos

Paralisia

Reflexão

Vigoroso

DESVANTAGENS

Insano: Obsessivo (capturar Ogres)

Interferência

Vulnerabilidade: Químico



SAQUEADOR



TDUSA 6444664446464464464646464646

TOP SECRET



N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command



SENSEI

F3 H5 R3 A4 PdF0 15 PVs 15 PMs

KIT

Discípulo do Dragão

Poder Garantido: Defesa-se Atacando

Descrição: Quando for atacado, caso sua FD seja maior que a FA do oponente, você pode gastar 2 PMs para causar ao agressor dano igual a diferença entre sua FD e a FA dele.

VANTAGENS

Ataque Especial: Preciso (impõe um redutor de H-1 contra o alvo em sua FD)

Medicina

Patrono: Império Metaliano

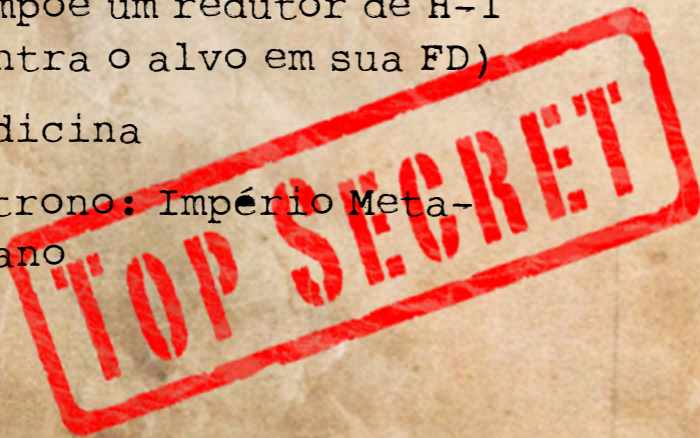


DESVANTAGENS

Código de Combate

Devoção: Servir ao Império Metaliano

Procurada: NORAD



TDUSA 6444664446464464466464646

N.O.R.A.D

North American Aerospace Defense Command



TECHNOMANCER

F0, H1, R0, A0, PdF0;

10 PVs 10 PMs

KIT: Oráculo

Poder Garantido: A Colher não Existe

Descrição: Pode gastar um movimento e 2 PMs para analisar a situação e elaborar um plano de ação.

Graças a esse plano, até o fim da cena ganha H+2 para qualquer teste de Perícia e H+1 em combate.

VANTAGENS

Aparência Inofensiva

Ciências Proibidas

Genialidade

Inimigo: NORAD

Máquinas

Pontos de Vida Extras 1

Pontos de Magia Extra 1

Superpoder de Paralisia (apenas para máquinas e construtos)

Superpoder de Dominação Total (apenas para máquinas e construtos)

DESVANTAGENS

Devoção: Encontrar sua mãe

Procurado: NORAD



TDUSA 6444664446464464466464646



STAR WARS™

NOTA DA EDIÇÃO:

Há muito tempo, numa galáxia muito, muito distante...

Um grupo de pessoas ansiava por escrever sobre RPG, e se juntaram por essa causa e publicaram uma revista, seguida de uma segunda e uma terceira edição, mas quando estavam a caminho da quarta edição, alguns empecilhos surgiram e a revista entrou em um hiato. Esse foi um período crítico para aqueles que acompanhavam e escreviam para a revista.

Alguns meses atrás, seria realmente difícil dizer quando essa revista chegaria até você que está lendo esse texto. Tentamos de diversas maneiras publicá-la e manter a periodicidade, mas como foi dito pelo mestre Yoda, "Faça ou não faça. Tentativa não há" e ainda motivados pela repercussão das nossas primeiras edições, não paramos de escrever, não desistimos, e por fim, no melhor do estilo mestre jedi em exílio, fizemos essa edição, especial em muitos aspectos, não só por que traz matérias voltadas para uma das franquias mais famosas e queridas do cinema, mas também por essa edição marcar nosso retorno e demonstrar que a motivação por manter a revista permanece e embora o futuro difícil de ver, sempre em movimento ele está, nós nos rebelaremos contra as adversidades que venham por ventura a atrasar as futuras edições, uma rebelião e uma revista construída em cima da esperança, que a Força esteja conosco! Então, o que você está esperando? Empunhe seu sabre de luz e ouse enfrentar os perigos dessa galáxia muito, muito distante.

Para aproveitar ao máximo a adaptação que você verá nas próximas páginas, o mestre e/ou jogador deve estar familiarizado com as regras do Manual 3D&T Alpha, Manual do Aventureiro e do Manual de Megacity. Lembrando que essa adaptação visa complementar a adaptação (que você pode adquirir clicando **AQUI**) publicada no site da Jambo, a sua diversão se torna ainda maior se você usá-la em conjunto com as regras que apresentaremos a seguir.

Que a Força esteja com você!



VANTAGENS ÚNICAS

Todas as vantagens e desvantagens apresentadas neste capítulo são únicas: cada personagem pode possuir apenas uma delas.

Muitas vezes elas indicam aquilo que o personagem é — um anão, elfo, goblin... —, sendo esta a razão de serem únicas. Ninguém pode ser um anão-goblin, ou um centauro-ogre, ou um androide-elfo. (Isto é, normalmente não! Peça a seu mestre. Se ele deixar, o problema é todo dele...)

Quase todas as vantagens e desvantagens únicas trazem consigo um “pacote” de outras vantagens e desvantagens — anões, por exemplo, têm Resistência à Magia. Você não precisa pagar por elas, nem ganhará pontos por elas, pois já estão incluídas no custo total. Você não pode trocá-las ou, no caso de desvantagens, pagar pontos para se livrar delas. Mas há algumas exceções: um zumbi, por exemplo, pode pagar para não ser Monstruoso ou Inculto.

por Rodrigo Mokepon

VANTAGENS ÚNICAS

Confira a adaptação para 3D&T aqui:

<http://jamboeditora.com.br/4880/star-wars-episodio-vii-o-despertar-da-forca/>

Para aproveitar melhor essas vantagens, você deve ter o Manual do Defensor ou Megacity.

BOTHAN (2 PONTOS)

Os Bothans são uma espécie sociável, semelhantes a uma mistura de caninos e felinos. Preferem evitar a violência, focando na espionagem e venda de informações. Seu idioma originou o Básico, idioma usado como padrão no universo conhecido.

Planeta de Origem: Bothawui, situado na Orla intermediária, seu ambiente é dominado por montanhas temperadas e sedia a Spynet, maior rede de espiões do universo conhecido.

H+1. Bothans são rápidos e espertos.

Resistência a magia. Resista hoje, venda



informação valiosa amanhã (lembre que a vantagem protege também contra efeitos de vantagens, como paralisia).

Aptidão para a investigação. Os Bothans são espiões e investigadores por natureza. Podem comprar investigação por 1 Ponto.

CEREANO (2 PONTOS)

Pacíficos, os cereanos formam uma sociedade matriarcal (também, 95% de sua população é de mulheres) muito voltada à filosofia e a paz. São semelhantes aos humanos, porém com um crânio alongado que contém um poderoso cérebro binário. Cereanos aventureiros fogem de suas tradições, mas levam um pouco de sua filosofia para longe de seu planeta.

Planeta de Origem: Cerea, da Orla intermediária, tenta se manter isolado, com pouca indústria e civilização, preservando suas florestas temperadas.

Genialidade. o cérebro binário dos cereanos lhes permite avaliar vários lados de uma situação.

Equilíbrio Yin Yang. Os cereanos aprendem filosofia desde pequenos.

Sentido especial (senso de perigo). cereanos respondem rápidos a estímulos externos.



DEVARONIAN (1 PONTO)

Devaronianos apresentam um estranho dimorfismo sexual: os machos são completamente carecas (de pele geralmente avermelhada) e possuem dois chifres na testa. Já as fêmeas têm uma bela pelagem, que varia do castanho ao branco.

Os machos desta espécie são inquietos, preferindo se manter em constantes viagens, partindo de seu planeta. Já as fêmeas preferem se estabelecer em algum lugar, cuidando dos filhos e negócios. Os dois gêneros vivem bem assim, com os machos fazendo (rápidas) visitas às suas famílias (e suas esposas manipuladoras), e as

fêmeas querendo que vão embora logo (esses homens sem vergonha e descarados). Planeta de origem: Devaron é o planeta natal dos Devaronianos. Está localizado na região das Colônias. Devaron é um planeta de baixas montanhas e vales profundos ligados por milhares de rios. É perto do Coluna de Comércio Corelliana. O planeta tem uma rigorosa pena capital e um governo matriarcal.

Achar fraquezas. Poucos gostam de um devoriano (ou devoriana). Os machos são atrevidos e mal-educados, já as fêmeas são terríveis e dominadoras. Em regras, se considera que todos possuem ponto fraco contra um devoriano, pois ele vai achar uma maneira de perturbá-lo, e tirar proveito.

EWOKS

(0 PONTOS)

Ewoks são uma raça primitiva da lua do planeta Endor. Chegam a até um metro de altura, corpo coberto de pelos, face achatada e olhos grandes. Durante a época do império a lua foi invadida para a construção de uma base, e muitos ewokes foram mortos ou sequestrados como animais de zoológico ou escravos.

Planeta de Origem: Endor é um planeta gasoso da Orla exterior. Sua lua é fértil, coberta por florestas. Ainda está quase sem interferência da civilização, mas já foi usada como base do Império. Hoje é um ponto de turismo, mas os ewokes estão enfrentando a invasão de uma espécie desconhecida (que não são os turistas).

H+1, PdF +1. Rápidos e espertos, ewoks desenvolvem armas (primitivas) para evitar confronto direto.

Aptidão para sobrevivência. vivendo numa floresta, saber se virar é algo natural para ewoks.

Inculto. Ewoks viveram isolados por muito tem-



po, tendo dificuldade de lidar com tecnologia.

Modelo especial. são pequenos.

GAMORREANO

(0 PONTOS)

Grandes, verdes, e semelhantes a suínos, Gamorreanos tem um estilo de vida brutal e violento. Os machos são totalmente dedicados a guerra, deixando para as fêmeas o resto do trabalho. Fora de seu planeta, atuam como guarda costas e mercenários.

Planeta natal: Gamorr, na orla exterior. Os gamorreanos se organizam em clãs eternamente em conflito, o que facilita o ataque de outras espécies atrás de escravos, e permite que os Hutts pressionem os nativos por serviços. Curiosamente, são as fêmeas quem efetivamente governam, pois, os machos se focam apenas na guerra.

F+1. São grandes e fortes.

Grande fortitude. Gamorreanos são resistentes, tendo um bônus de +2 em testes para resistir efeitos físicos e energéticos, mas não mentais e “da força”.

Má fama: Gamorreanos são conhecidos como brutais e violentos. E o são.
Maldição: Idioma único - Gamorreanos só conseguem falar seu idioma (gamorr), mas podem compreender quaisquer outros.

GUNGANS

(1 PONTO)

Gungans são um povo anfíbio, com grandes orelhas e rosto achatado ou com um “bico de pato” (dependendo da raça). Também contam com uma língua projétil, de alcance de 1 m. Embora seja atualmente um povo pacífico, tem grande orgulho guerreiro. Suas leis são duras, com crimes

pequenos sendo punidos com expulsão.

Sua tecnologia é orgânica e artesanal, cultivando seus lares e construindo a mão seus veículos (alguns com biotecnologia).

Planeta de Origem: Naboo, da orla intermediária. Um planeta idílico, cheio de campos, florestas, lagos e mares. As principais espécies são os humanos, governados por um monarca eleito, e os gungans, espalhados por diversas tribos, evitando contato com outras espécies. Curiosidade: existem patos aqui.

H+1. Gungans tem o corpo leve e ágil.

Movimento especial (Natação) e Sentido especial (Visão na penumbra). sendo anfíbios, gungans sabem se locomover dentro d'Água e seus olhos estão acostumados à falta de luz.

ITHORIANO

(2 PONTOS)

Os Ithorianos são uma espécie pacífica que cultuam a Mãe Selva (que é literalmente a Selva de Ithor, seu planeta). Muitos, curiosamente, não vêm do planeta e sim de uma das diversas colônias ou naves-rebanho (naves que reproduzem o ecossistema de Ithor).

Uma das poucas coisas que realmente irritam um Ithoriano é chamar a atenção para sua anatomia estranha (uma boca em cada lado do pescoço, cabeça lembrando um martelo, etc.), mas no geral são simpáticos e prestativos.

Planeta natal: Ithor, na orla intermediária. Desde que os Ithorianos aprenderam a viajar no espaço, Ithor tem sido deixado intocado o Máximo possível. Para eles, a grande selva tropical que cobre o planeta é sagrada.

Boa fama. gentis, todos gostam de Ithorianos.

Aptidão para artes e sobrevivência. Ithorianos contemplam as belezas da natureza. Para eles cada uma dessas perícias custa 1 ponto cada.

Urro. Devido a sua bizarra anatomia, podem



dar um urro terrível que espanta e machuca inimigos. Eles podem gerar um efeito igual à magia Explosão, mas o dano sempre é sônico, e o ponto de impacto é o próprio ithoriano (este não sofre dano). Mas geralmente preferem cantar.

MON CLAMARI

(0 PONTO)

Mon Calamaris são uma espécie anfíbia (descendem de peixes) pacífica que valoriza muito as artes e o estudo. Todavia, os ataques imperiais os ensinaram a se defender, e a espécie se destacou nas forças rebeldes.

Planeta de origem: Mon Calamar, situado na Orla externa. É um planeta quase todo oceânico, com mares calmos que atraem turistas para suas ilhas e pequenos continentes. Também produz naves e armas tecnológicas.

Aptidão para as Artes e Ciências. Mon Calamaris são culturalmente fascinados por estas áreas, podendo comprar essas perícias por 1 ponto cada.

Movimento especial (Natação) e Sentido especial (Visão na penumbra). sendo anfíbios, Mon Calamaris sabem se locomover dentro d'água e seus olhos estão acostumados à falta de luz.

QUARREN

(1 PONTO)

Os Quarren são seres humanóides parecidos com lulas, com quatro tentáculos faciais que se projetam da mandíbula inferior. Eles possuem olhos profundos e turquesa e mãos com nadadeiras entre os dedos com ventosas nas pontas. Como uma espécie anfíbia, eles eram excelentes nadadores. Dividindo o mesmo planeta com os Mon Calamaris, outra raça anfíbia, os Quarrens são isolacionistas e pragmáticos, preferindo não se envolver com outras espécies. Anfíbios, preferem viver em cidades submersas, e fora de seu planeta assumem carreira a margem da sociedade. A raça possui uma antipatia aos Mon Calamaris, por abrirem o planeta aos estrangeiros no período da Velha República.

R+1. Quarrens são resistentes, para agüentar a mudança de pressão da água.

Movimento especial (Natação) e Sentido

especial (Visão na penumbra). como as outras raças anfíbias.

RODIANOS

(2 PONTOS)

Rodianos tem uma cultura voltada à caça, e a grande maioria se dedica a ela, de alguma forma.

Tem olhos multifacetados, focinho estreito e pele verde escura. A estatura média de um rodiano é de 1,6 m. Costumam ser violentos, obstinados e dedicados.

Planeta natal: Ródia, da orla intermediária. É um planeta quente, com selvas tropicais e regiões áridas. Os Rodianos, até o contato com a velha república, não tinham nenhuma tecnologia, mas a dominaram para caçar entre as estrelas.

H+1. tem que ser mais rápido ou esperto que a presa.

Sentidos especiais. Visão aguçada e Visão na pe-

numbra. Seus olhos multifacetados captam melhor a luz.

Especialização rastrear. um rodiano que não caça não é um rodiano.

Aptidão a sobrevivência. caçar é a vida de um rodiano. Quando compra a perícia, seus testes de rastrear tem um bônus de +2.

SULLUSTANOS

(2 PONTOS)

Vivendo em cavernas subterrâneas, devido ao clima vulcânico de seu planeta, a espécie aprendeu a cooperar para sobreviver. Os sullustanos costumam ser pragmáticos, agradáveis e divertidos. Possuem olhos grandes e redondos, grandes orelhas e bochechas. A estatura média da espécie

é de 1,5 m.
Planeta natal: Sullust, orla externa. É um mundo com grande atividade vulcânica, e atmosfera muito quente. Mas o subterrâneo é rico em minerais e é fértil. O governo é comandado por uma corporativa de empresas que, para a surpresa de outras espécies, não é corrupta.

H+1. são rápidos e ágeis.

Movimento especial (escalar) e Sentidos especiais (visão na penumbra). Sullustanos vivem em grandes cavernas escuras, onde precisam aproveitar toda a luz possível e às vezes escalar paredes e estalagmites.

Cooperação. uma vez por cena, um sullustano pode ajudar algum aliado, somando o valor que possui na característica testada com a do aliado que esta executando a ação.



TRANDOSHANOS

(1 PONTO)

Trandoshans, também chamados de T'doshok, são humanóides sencientes, reptilianos e bípedes do planeta Trandosha, são conhecidos e renomeados como grandes caçadores. Trandoshanos saboreiam a emoção de uma caçada. Violentos, brutais e focados, os trandoshanos são uma espécie que compete, mas pode demonstrar compaixão e clemência se a situação permitir. São mercenários, caça recompensas e guarda-costas muito valorizados. A espécie tem travado longas batalhas contra a dos Wookies, e uma nova guerra pode explodir.

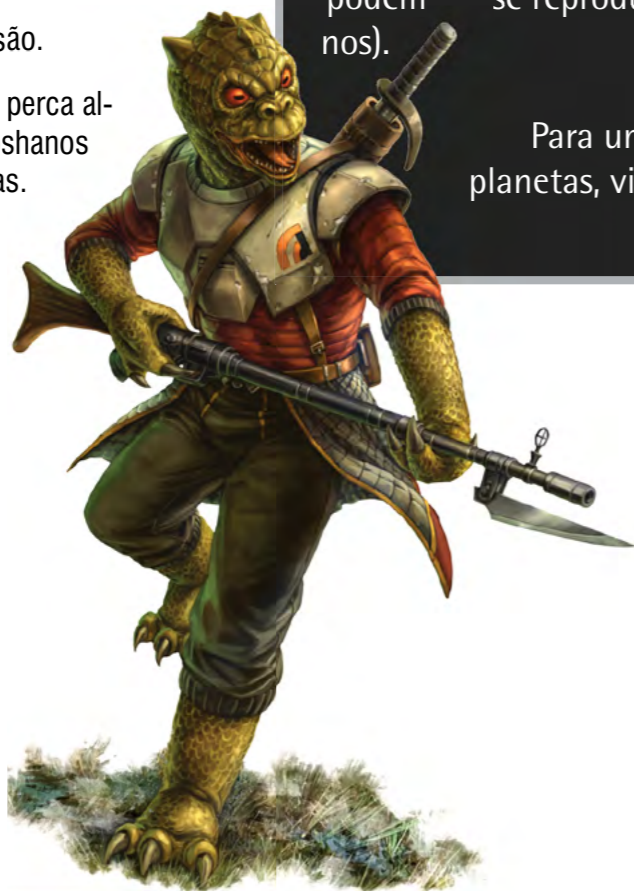
Planeta natal: o árido planeta de Trandosha, da orla intermediária. Os trandoshanos são maus diplomatas e têm problemas em lidar pacificamente com outros. Trandosha fica localizada no mesmo sistema que Kashyyyk, o planeta-natal dos Wookies.

F+1, A+1. Trandoshanos são fortes, e suas escamas oferecem um pouco de proteção.

Sentidos especiais. Infravisão.

Recuperar membros. caso perca algum membro do corpo, trandoshanos podem recuperar ele em 1d dias.

Insano (Intolerância-Wookies). leu ali em cima que as duas espécies tem travado combates ao longo dos séculos?



Note que todas essas espécies pertencem ao grupo dos humanóides. Alias, em Star Wars não faz sentido as classificações humano e semi-humano, todos são humanóides. Outras vantagens únicas desse grupo podem ser adotadas, apenas com um novo histórico.

Todos os Youkais são proibidos, e apenas Fantasmas (da Força) são aceitos dos Morto-vivos.

Você também pode usar a Vantagem Única Humano (como vista no manual do defensor ou esta: <http://3detcrossover.blogspot.com.br/2017/02/humano-vantagem-unica-revisada.html>) e simplesmente dizer que pertence a outra espécie. Os zabraks, espécie de Darth Maul, se encaixa nessa categoria (alias, eles podem se reproduzir com humanos).

Para um guia maior de planetas, visite esta [WIKIA](#).





NOVOS KITS

Uma vantagem única (Wookiee, Ewok, Gungan...) geralmente diz como seu personagem nasceu ou foi criado, diz aquilo que ele é. Um kit, por outro lado, diz aquilo em que ele se tornou, aquilo que ele faz. Poderia ser descrito como sua "profissão", mas não está necessariamente ligado a trabalho ou emprego. Um kit indica as táticas que você usa, as técnicas mundanas ou mágicas em que treinou. Indica o caminho que você decidiu trilhar, a forma que escolheu para desafiar os perigos do mundo.

Kits não são como vantagens, porque não custam pontos. Basta escolher seu favorito e atender suas exigências.

Para uma maior compreensão dos kits e seus usos você pode dar uma lida no Manual do Aventureiro ou no Manual do Aventureiro de Megacity.

**Por Antonio Carlos Daimon &
Eric Ellison**

NOVOS KITS

ACÓLITO SITH

Exigências: Manipulação e Sensitivo a Força.

Função: dominante.

O acólito sith é um usuário da força que segue a tradição Sith. Descendentes de um grupo dissidentes de Jedi, a tradição sith dominou os cantos da galáxia por milênios, antes de ser destruída pelas forças da Antiga República e pelos Cavaleiros Jedi. Os sobreviventes foram destruídos por conflitos internos, deixando apenas um Sith: Darth Bane, que instituiu as regras pelas quais a tradição Sith conseguiu se manter e sobreviver por outros milênios. Embora acólitos venham e vão sob a tutela de um mestre, eles foram muito mais numerosos do que são agora. Eles vêm de seitas ou são sacerdotes caídos que abandonaram seus antigos costumes, devotos do Lado Sombrio, e em antigos tempos indivíduos do povo chamado Sith no planeta Korriban. Atualmente em sua maioria eles são soldados, mercadores, embaixadores, ladrões e até mesmo figuras políticas, seduzidas pelas promessas de poder sussurradas pelo Lado Sombrio.

No princípio essas pessoas não possuem a ganância e ambição por poder que marca-os para sempre, mas tão logo eles começam a trilhar o caminho do Lado Sombrio, eles aprendem que o Poder é uma ferramenta de libertação, algo irresistível para aqueles que são vítimas ou subordinados a outros.

O acólito Sith difere de outros seguidores do Lado Sombrio, por que sua força não reside na sua capacidade marcial com os Saqueadores e Guerreiros Sith, nem na devoção como os Devotos do lado Sombrio, que tratam a Força como uma religião, muito menos como os Lordes Siths que combinam as características de ambos (devoção e habilidade marcial). Seu verdadeiro poder reside em sua astúcia e subterfúgios, ganhando poder através de traição, assassinatos ao invés de conquistas e dominação. Para os que sabem desempenhar esse papel, o papel de acólito é apenas a porta de entrada para os conhecimentos da tradição Sith. Para aqueles que não se saem tão bem, o Lado Sombrio é um abismo de loucura que tragas os incapazes. O caminho do acólito Sith nunca é trilhado levemente.

Foco em Manipulação: a dificuldade de todos os testes de Manipulação do acólito Sith diminui em um passo (de uma tarefa Difícil para uma tarefa Média, por exemplo). Todos os alvos da manipulação do acólito Sith — vítimas da perícia ou dos poderes — sofrem uma penalidade de R-1 para resistir.

Holocron Sith: você tem acesso a um Holocron Sith

que que permite você aprenda qualquer poder do Lado Negro ao custo de 1 PE. Você ainda precisa atender a quaisquer exigências dos poderes escolhidos.

Identidade secreta: testes de perícias para ocultar suas atividades (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas fáceis para você. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre você são sempre tarefas difíceis.

Língua Ferina: você é um negociante feroz, fazendo uso das palavras para dobrar até a pessoa mais teimosa. Gastando 1 PM, você pode obter um sucesso automático em um teste de Manipulação. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual à sua H.

Tradição da Força: pode comprar qualquer uma das vantagens mágicas (Tradição Jedi ou Tradição Sith) pagando apenas 1 ponto cada. O acólito obedece a todas as regras para aprender e usar magias normalmente.

APRENDIZ SECRETO

Exigências: Mestre, Sensitivo a Força, Má Fama, Devoção (veja abaixo).

Função: Atacante.

Quando um Lorde Sith descobre que uma criança mais poderosa e pretende poupá-lo para outros fins. Assim como acontece com muitos Sith, esses lordes decidem treinar secretamente um aprendiz para que ele faça seu trabalho sujo e por fim destruir seu mestre e assumir

um posto maior de seu mestre. Esse aprendiz possui grande poder e pode ser um filho de um Jedi/Sith ou mesmo que um Descendente distante fosse um.

Um Aprendiz Secreto não sabe da verdade, mas muitas vezes estará sendo enganado por seu mestre para atingir grandes objetivos. E se esse aprendiz desobedecer seu mestre não questionará e poderá matá-lo. Mas o aprendiz nunca pensará nessa possibilidade. O Aprendiz Secreto é ensinado desde pequeno a odiar os Jedi e seu treinamento se foca no combate e destruição dos mesmos. O seu treinamento chega ser idêntico a de um Aprendiz Sith e no final ele recebe um Sabre de Luz para que complete suas missões.

Devoção (-1 Ponto): Obedecer sem questionar apenas ao seu Mestre.

Aptidão do Lado Sombrio: O lado sombrio é forte em você. Você pode comprar a vantagem Tradição Sith por apenas 1 Ponto.

Identidade Secreta: testes de perícias para ocultar suas atividades (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas fáceis para você. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre você são sempre tarefas difíceis.

Sabre de Luz: você possui a arma típica dos Jedi, um Sabre de Luz e quando você luta com o seu Sabre de Luz, você recebe um bônus de +2 em sua Força de Ataque e em sua Força de Defesa também.

Crítico Aprimorado: você pode gastar 2 PMs em vez

de 1 PE para comprar um crítico automático em seu ataque. Você pode usar esse poder um número de vezes por dia igual à sua Habilidade.

BRUXA DO LADO SOMBRIO

Exigências: Sobrevivência e Sensitivo a Força, apenas mulheres.

Função: Atacante ou tanque.

Nos esquecidos mundos primitivos da galáxia, onde o forte caça os mais fracos, aqueles com dons da Força são os mais fortes de todos. Distantes dos treinamentos formais das tradições Jedi e Sith, sensitivos a força desses mundos desenvolvem tradições próprias de selvageria e brutalidade, que se calcam dentro do Lado Sombrio da Força. De todas as culturas primitivas influenciadas pelo Lado Sombrio, as Irmãs da Noite de Dathomir estão entre as mais infames. Orgulhosas em seus costumes bárbaros e cruéis, essas bruxas que usam a o Lado Sombrio para se tornarem mais poderosas. Felizmente para o resto da galáxia, sua tecnologia não é desenvolvida o suficiente para que elas deixem seus mundos natais e espalhem a maldade a outros mundos.

Toda aquela que deseja se tornar uma bruxa do Lado Sombrio, deve adentrar não só o Lado Sombrio, mas também sobreviver aos costumes e tradições tribais. Em caso de falha ao ritual para se tornar uma Bruxa do Lado Sombrio, as consequências são severas e a candidata pode não sobreviver para tentar novamente.

Em caso de sucesso, o caminho da nova bruxa vai ser pavimentado com brutalidade. Ela é encorajada a dominar e conquistar um espaço para si própria dentro da tribo ou de qualquer outro lugar onde esteja, impondo sua vontade a aqueles mais fracos do que ela e constantemente testando sua força e poder, angariando mais poder e prestígio para ela e suas irmãs. Ela só se será respeitada por elas se for tão forte quanto elas, por isso em Dathomir, desafios para um combate um-a-um são a forma de continuar testando seu valor, assim como sua violência e crueldade. O único meio de sobreviverem onde a lei do mais forte impera.

Intuição: a bruxa pode comprar os poderes Precognição e Poscognição (Mega City, pág. 46) pagando apenas 1 ponto pelos dois, e gasta apenas metade dos PMs para utilizá-los.

Monstro interior: bruxa pode liberar seu lado irracional, transformando-se em uma fera de combate. Gastando um turno, você pode transformar todos os seus PMs em PVs, recebendo um bônus de +2 em sua FA até o fim do confronto, quando seus PVs também cairão a zero, deixando-a inconsciente.

Predadora: você pode designar um oponente como sua presa. Este oponente irá se tornar automaticamente



seu Inimigo (Manual 3D&T Alpha, pág. 33) e você receberá os bônus relativos à vantagem contra ele (mas não contra toda a sua raça). O bônus perdura até o fim do combate, ou até que seu adversário seja destruído. Trocar de oponente durante um combate conta como uma ação e custa 2 PMs.

Regeneração Selvagem: acostumado aos ermos e regiões agrárias, uma bruxa encontra na natureza os meios para curar seus ferimentos. Ele pode lançar Recuperação Natural (Manual 3D&T Alpha, pág. 109) e Roubo de Vida (Manual 3D&T Alpha, pág. 110) com efeitos dobrados, mesmo que não atenda a todos os pré-requisitos, ou por apenas metade do custo em PMs caso atenda a eles.

CAPANGA HUTT

Exigências: Crime; Má Fama.

Função: Atacante.

Você faz parte do clã Hutt, comandado por Jabba, o Hutt ou algum descendente (caso a história da campanha se passe no muito no passado ou mais pra o futuro). Seu clã domina Tatooine e toda a Orla Exterior, e é muito conhecido por contratar muitos criminosos para realizarem seus trabalhos sujos e que não se situem em Tatooine.

O clã Hutt não gosta que ninguém intervenha em seus planos, por tanto todos que não sejam membros de seu clã são tratados com muita desconfiança. O Clã Hutt possui todo tipo de fora da lei e que fazem de tudo para conseguir concluir as missões que são lhes dadas.

Ataque Furtivo: se você atacar um inimigo indefeso, pode gastar 2 PMs para ignorar sua Armadura durante o ataque. Se você possui o a habilidade de Flanquear, pode fazer Ataques Furtivos contra alvos que esteja flanqueando.

Irmãos de Clã: sempre que você luta junto com seus companheiros do clã hutt, você ganha um bônus na FA igual ao número total de companheiros envolvidos no combate. O bônus máximo será igual à sua Habilidade.

Obediência Eficaz: o capanga hutt prefere seguir ordens a pensar por si mesmos. Quando o capanga hutt for um Aliado (ou um PJ) sob o comando de outro personagem, recebe H+2.

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



Criminoso Nato: você aprendeu com os melhores criminosos da galáxia. Você recebe H+2 para testes de Crime.

Ataque Múltiplo Aprimorado: você gasta 1 PM para usar Ataque Múltiplo, independentemente da quantidade de ataques que fizer. Você ainda deve seguir as demais regras desta Vantagem.

Bala nas Costas: você nunca entendeu essa história de lutar limpo. Seu primeiro ataque em um combate é sempre um acerto crítico automático.

Retirada Estratégica: para você, fugir não é considerado uma derrota (veja Fuga, no Manual 3D&T Alpha, pág. 72).

DEVOTO DO LADO SOMBRIO

Exigências: Sensitivo a Força, Ciências ou Manipulação; Devoção (Acúmulo de Artefatos Sith e poder).

Função: baluarte ou dominante.

Um devoto do lado sombrio é um Sensitivo a Força que cedeu as tentações do lado sombrio muito cedo, seguindo um caminho diferente dos Jedi ou mesmo dos Sith, ele vê a Força como algo místico e sobrenatural, reforçando a imagem de poder e mistério que cerca os caminhos da Força. Um Devoto do lado sombrio tem um sistema de crença na Força, mais parecido com uma religião e não a vê como uma ferramenta, como fazer os Lordes Negros dos Sith, e suas crenças podem ser tão variadas quanto suas origens: eles podem ser xamãs de um mundo primitivo, pesquisadores ocultistas, sacerdotes de religiões estranhas ou até mesmo um cientista que procura dissecar o que é a Força. Embora o Lado Sombrio seja tentador, não são todos os Sensitivos a Força que cedem a tentação e se tornam Devotos do Lado Sombrio, mas aqueles que o fazem, estão entre os que decidem seguir a carreira de aventureiros e exploradores. Ele é o rumo natural para eles, uma vez que tenha esgotado os recursos místicos e encontrados os artefatos que haviam em seus próprios mundos, forçando os a partir em busca de outras relíquias e conhecimentos que possam leva-los mais fundo no Lado Sombrio da Força. Eles alguma vezes forjam alianças com outros devotos, quando possuem um objetivo em comum ou apenas para avaliar suas habilidades e conhecimentos, mas no fundo cada Devoto do Lado Sombrio é egoísta e teme que se ele não se mostrar digno dos poderes que ele adquiriu ele pode ser subjugado por outro que tome seu lugar na corrida por poder e sendo assim eles muitas vezes se veem presos em corridas por poder sem fim ou seduzidos por pactos com usuários do

Lado Sombrio mais poderosos – o que nesses casos, pode significar um destino pior do que a morte por um erro de julgamento ou uma demonstração de ambição na hora errada.

Amuleto Sith: você pode gastar 5 PMs e um movimento para ativar um amuleto Sith criado por você. Isto fornece um bônus de +2 em uma característica à sua escolha. Você pode comprar esse poder outras vezes simbolizando outros amuletos você adquiriu. O número máximo de amuletos que você pode ter ativo é igual a sua Resistência.

Controle das Midi Chlorians: você pode lançar magias da Escola Magia Branca, pelo dobro do custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Tradição Jedi. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Encantar arma: você pode lançar a magia Aumento de Dano em seu equipamento, ou no equipamento de seus companheiros, pelo custo normal em PMs, mesmo sem possuir qualquer vantagem mágica.

Praticante esforçado: você estudou muito para dominar os poderes da Força, e gasta apenas metade dos PMs (arredondados para cima) para lançar magias da Tradição Jedi ou Sith (cada uma requer a compra deste poder em separado).

Um passo além: sua percepção do que ocorre à sua volta é aprimorada. Graças ao seu conhecimento do terreno, você sempre está um passo adiante de seus oponentes, e nunca é considerado surpresa.



INQUISIDOR

IMPERIAL

Exigências: F1 ou PdF1, H2, Investigação, Patrono (O Império) e Sensitivo a Força.

Função: Atacante.

O Inquisidor Imperial é um sensitivo a Força treinado para encontrar outros usuários da Forças e convencê-los a se juntar ao Império ou serem destruídos por ele. Munidos de armas e recursos, eles viajam pelo Império, sempre atrás de rumores sobre Jedi se reagrupando após o expurgo- e buscando as pistas de onde eles podem estar. Empregando táticas de assalto aliadas a violência impiedosa quando necessária, um Inquisidor Imperial tem pouco tempo para sutileza. Ele é o martelo do Imperador para quebrar seus adversários e remodelar a galáxia.

O imperador criou o cargo de inquisidor imperial após o expurgo que destruiu a maioria dos Jedi. Ele se vale das habilidades dos inquisidores para perseguir e destruir os últimos vestígios da Ordem Jedi. Armados com as armas de seus inimigos vencidos, um inquisidor segue qualquer pista que possa levar a alguém que tenha fugido das garras do Imperador. Como os alvos começaram a rarear, os inquisidores se empenharam em outras funções dentro do Império, ou desapareceram. Alguns caíram em batalha, enquanto outros que desapontaram o Imperador pagaram o preço.

Aqueles que sobreviveram aos seus serviços prestados, recebem grandes honorarias, substanciosos pa-



LORDE SITH

Exigências: H3, Mentor, Sensitivo a Força, Tradição Sith, 12 Pontos (Lenda), Pontos do Lado Negro igual a Rx2.

Função: Dominante

Na aurora dos tempos da tradição Sith, apenas aqueles da raça Sith podiam ascender ao título de Lorde Negro dos Sith. Para isso era preciso um apoio por parte dos demais Sith- e a morte do Lorde Sith anterior. Com o fim dos Siths como povo e a ascensão de Darth Bane, as regras dos antigos Sith foram suplantadas por novas regras. Poderiam haver apenas dois Sith de cada vez: um seria o mestre, o outro seria seu aprendiz. Apesar de ambos serem Lordes Sith, nenhum deles poderia adotar um aprendiz enquanto o outro vivesse. Na maioria das vezes isso resultava em batalhas entre mestre e aprendiz, principalmente quando o aprendiz acredita que já aprendeu tudo que podia com seu antigo mestre.

O Lorde Sith é o pináculo da tradição Sith. Seu objetivo quase sagrado é preservar o conhecimento e a glória dos antigos Sith e criar esquemas para sua ascensão como soberanos na galáxia. Um Lorde Sith não deve permitir que nada fique no seu caminho e impeça a conclusão de seus objetivos: Nem todas as forças militares da Republica, nem mesmo toda Ordem Jedi. Quando a hora chegar, o Lorde Sith deve estar preparado para esmagar impiedosamente toda e qualquer oposição sem deixar vestígios. Esse tem sido o modo Sith por milênios.

A maioria dos Lordes Sith começa como Acólitos ou guerreiros Sith, sob a tutela de outro Lorde Sith, que apoia indivíduos com grande potencial tanto para o mal como para o poder absoluto. Não raras vezes o treinamento começa na infância, e pode ser descrito como tortura física e mental, um treino com o intuito de imbuir o indivíduo forte, rápido, sagaz e mortal. O Lorde Sith recebe desde cedo ensinamentos sobre o Lado Sombrio da Força, instigando sua sede por poder e o medo do fracasso.

Indiscutivelmente, apenas os verdadeiros ambiciosos ou insanos se tornam Lordes Sith. Seguir os ensinamentos Sith, requer uma profunda devoção para engendrar a futura ascensão Sith. Um Lorde Sith não pode se dar ao luxo de ter amigos, misericórdia ou mesmo descanso, o Lado Sombrio o sustenta em anos e anos de esquemas e planejamento. As vezes pode ser que o Lorde Sith não chegue a ver a sua contribuição para a ascensão do Sith, mas cada um deles se contenta em imaginar que seu aprendiz ou talvez o aprendiz do seu aprendiz, ou um descendente do mesmo, centenas de gerações depois, vai um dia honrar seu sacrifício, destruindo pôr fim a Ordem Jedi e substituindo-a pelo com o Império Sith.

Força Sobrenatural: você pode usar o poder Fortalecer (Mega City, pág. 43) mesmo que não o possua, mas apenas em si mesmo. Caso o adquira, você pode usá-lo

gamentos e novas missões, para leva-los além de suas capacidades. Eles têm a sua disposição: naves, tropas, armas e dinheiro em uma quantia virtualmente infinita (vindo dos cofres imperiais) em conjunto com aparelhos de tortura que nenhum ser vivo gostaria nem mesmo de ver, ao que dirá ser submetido.

Embora jamais diga em voz alta, o maior medo de um inquisidor é um dia ser caçado por seus colegas de profissão, assim como ele fez com tantos outros. Cada um deles sabe que essa é uma possibilidade palpável a partir do momento que decide seguir essa carreira, já que ele deve se mostrar hábil com a Força, mas sem parecer muito poderoso ou até mesmo muito crítico com relação as tarefas que ele deve realizar em nome do Imperador. Do contrário ele pode ser considerado não confiável para a tarefa e executado como traidor.

Um inquisidor em potencial está sob observação o tempo todo e quando chegar a hora, será examinado e testado. A princípio pela Inteligência Imperial, em seguida pelo Grande Inquisidor, e finalmente pelo Imperador em pessoa. Se ele não passar em nenhum dos testes; é executado, e mesmo após passar, o escrutínio não termina com o final dos testes e interrogatórios. O Grande Inquisidor vai acompanhar de perto seus relatórios e eles podem ser testados e interrogados pelo Lorde Vader em pessoa. Alguns pobre infelizes foram convocados a reportar seus relatórios ao Imperador. Nenhum deles nunca mais foi visto.

Ataque subjugante: quando faz um ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 5 PMs antes de rolar o ataque. Se fizer isso e o ataque causar dano, o oponente fica indefeso durante um turno. Criaturas com Resistência superior à sua Força são imunes a este poder.

Concentração: você pode gastar um movimento e 5 PMs para concentrar-se em uma mente e derrubar suas defesas mentais (como Armadura Espiritual e Contra-Ataque Mental). Você também pode pagar 5 PMs para não falhar no uso de um poder que necessita de concentração mesmo que você seja interrompido ou atacado. Este uso não exige ação.

Crítico aprimorado (sensitivo a Força): quando você faz um acerto crítico contra um oponente Sensitivo a Força, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Objetivo ferrenho: Quando luta, nada se coloca entre um Inquisidor Imperial e seu adversário. Você é imune à magia Pânico e qualquer outra forma de medo natural ou mágico. Com um teste de Resistência -2, é capaz até mesmo de superar fobias da desvantagem Insano até o fim do combate.

Trabalho sujo: você não gosta do que faz, mas por algum motivo não tem escolha. Sempre que partir à caça de um Jedi ou outro sensitivo a Força que tenha cruzado seu caminho, você automaticamente recebe um bônus de H+2 em combate e testes de perícia contra ele (e apenas contra ele), como se fosse seu Inimigo.

em qualquer um pelo custo normal, ou em você por metade dos PMs.

Provocação: você sabe irritar seus inimigos, fazendo com que eles percam a paciência e a concentração. Você pode usar uma ação e 1 Ponto de Magia para obrigar um alvo a fazer um teste de Resistência. Se o alvo falhar, sofre uma penalidade de H-2 até o fim do combate.

Treinamento Extenuante: você não é um simples iniciante — já é um mestre. Passou anos treinando suas habilidades, especialmente seus poderes. Gastando 2 PMs, você impõe uma penalidade de -1 sobre todos os testes para resistir a seus poderes, durante uma cena. Você pode gastar mais PMs para aumentar a penalidade cumulativamente, contudo, o efeito adicional durará apenas um turno.

Tempestade da Força: você recebe as magias Armadura Elétrica, Enxame de Trovões e Raio Desintegrador.

Redução ao absurdo: *you é capaz de provar a superioridade do Lado Sombrio mesmo a pessoas que seguem outras filosofias da Força, deixando-os sem argumentos e questionando sua visão da Força. Você pode gastar uma ação para forçar um personagem com a vantagem Sensitivo a Força à fazer um teste de R. Se ele falhar, perde metade de seus PM atuais.*

O poder do Lado Sombrio: *um Lorde Sith é capaz de conjurar até R magias da Tradição Sith num mesmo turno, dobrando a exigência total em PMs por cada uma delas. Então a primeira magia será gratuita, a segunda custará 1 PM, a terceira metade de seu custo total, a quarta o custo integral e o dobro para todas que forem conjuradas deste ponto em diante. Cada vez que usa esse poder o personagem ganha um Ponto do Lado Negro.*

Tornando-se um Lorde Sith: *para tornar-se um Lorde Sith, é preciso derrotar seu antigo mestre em um combate singular, mostrando que o aprendiz superou o mestre, tornando-se digno para escolher um aprendiz, ele próprio.*

MÃO DO IMPERADOR

Exigências: apenas humanos, Crime, Invisibilidade, Patrono (Império Galáctico), Devoção (obedecer o Imperador).

Função: *Atacante.*

A mão do imperador é um tipo de assassino altamente treinado, leal ao Imperador. Para governar a galáxia de modo eficiente o Imperador Palpatine as vezes precisam que certas pessoas sejam removidas. Nessa lista se incluem governadores planetários, Lordes do crime gananciosos, simpatizantes dos Rebeldes em cargos influentes

ou Oficiais Imperiais desleais.

Na maioria das vezes (vezes por demais na opinião do Imperador) essas pessoas se recusam a vir até o Imperador, tornando se inacessíveis, se mudando para fortalezas fortemente armadas e fortificadas, contratam inúmeros guardas, preenchendo os corredores, câmaras e entradas desses locais como dispositivos de segurança. Deixando evidente sua contrariedade as opiniões do Imperador sobre quem deve viver ou morrer. Nessas horas o Imperador convoca uma de suas Mãos para pôr um fim a essa tolice.

Eles não são exatamente devotos ao Imperador, mas fazem de tudo para evitar sua ira e algumas vezes se sentem gratos ou até mesmo afeição por essa figura que inspira tanto poder. Uma Mão do Imperador recebe regalias que muitos outros oficiais do Império não recebem. O fato de estarem eliminando pessoas para satisfação do Imperador, não chega nem a passar por suas cabeças como algo ruim; em sua concepção, eles estão eliminando tiranos e assassinos. Por estarem eliminando pessoas consideradas um perigosas para o público em geral — o que quer dizer o Império — as Mãos de certa forma protegem o público e o cidadão comum e assim estão fazendo o bem. E é claro que o Imperador não deixar de embelezar seus atos para os demais, fomentando um senso de dever em seus servos.

Cada Mão do Imperador opera sozinha, algumas vezes com a ideia de que ele ou ela é o único grande assassino a serviço do Imperador. Eles recebem suporte e autoridade sobre os demais membros do Império, com acesso a qualquer tipo de recurso que eles precisem para concluir uma missão. Eles raramente se identificam como Mão do Imperador, já que o intuito é criar um rumor entorno deles enquanto seus poderes crescem a cada história sussurrada. Já que cada um deles opera sozinho, cada um tem um meio distinto de atingir seus objetivos. Alguns preferem métodos quase cirúrgicos, eliminando um alvo e deixando o corpo caído no meio de uma multidão; outro simplesmente preferem destruir uma fortaleza cheia de inocentes desde que o alvo principal seja contado entre os mortos. Alguns se recusam a usar força letal, exceto contra aquele que foi marcado para morrer. Tão logo eles atinjam seus objetivos e não deixem testemunhas que sejam capazes de identifica-los, o Imperador lhes dá total liberdade para agir da forma que melhor lhes parece. A violência e o assassinato leva a maioria das Mãos para o Lado Sombrio, o que para o Imperador é só mais um bônus.

Ataque de Oportunidade: sempre que sofrer dano em batalha corpo a corpo, você pode imediatamente desferir um ataque resposta contra seu atacante, mesmo que já tenha agido naquele turno.

Ataque mortal: você sabe pegar seus alvos desprevenidos. Quando realiza um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou Pdf +1 por rodada de concentração) você ignora a Habilidade do alvo.

Camuflagem total: você é um mestre na arte da ca-

muflagem, e quando quer pode desaparecer completamente. Contanto que não ataque, você não pode ser detectado de nenhuma maneira (nem mesmo através de Sentidos Especiais). Você só pode ativar este poder se não estiver sendo visto por inimigos, e ele consome 1 PM por turno.

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

Treinamento insano: *os rigores de seu treinamento lhe tornaram determinado e incansável. Você é imune a magias elementais (espírito) e, para propósitos de resistir a privações, como fome, sede e sono (Manual 3D&T Alpha, página 69), sua Resistência é considerada 2 pontos maior.*

PILOTO IMPERIAL

Exigências: *Equipamento (veja abaixo); Esporte ou Máquinas.*

Função: *Atacante / Baluarte.*

De todos os tipos de piloto existentes na galáxia, apenas um é qualificado para voar sob qualquer tipo de condição e preparado desde cedo a sobreviver até que o transporte de resgate chegue. Esse é o Piloto Imperial, desde muito cedo sendo preparado nas grandes academias de pilotagens do Império Galáctico, sob a supervisão dos mais habilidosos Pilotos Imperiais da história do Império.

O Piloto Imperial recebe treinamento em várias áreas, desde sobrevivência em ambientes hostis após cair em algum planeta e não morrer na queda, o conserto de sua nave após ter sido avariado em um ataque dos Rebeldes.

Equipamento (1 Ponto): o Piloto Imperial precisa ter um equipamento (Mega City, pág. 76). Este Equipamento deve ser algum tipo de nave usada pelo o Império Galáctico, mas na maioria das vezes poderá ter um TIE Fighter... em termos de regras, deve ter a vantagem Aceleração e Voo.

Às: quando o piloto imperial comanda sua nave, ele pode gastar um movimento e fazer um teste Médio de Pilotagem para realizar uma manobra especial e receber algum benefício na próxima rodada. Os benefícios possíveis são:

- **Ação Tática** - na próxima rodada, você pode realizar duas ações, em vez de uma ação e um movimento.

- **Esquiva Tática** - você recebe um bônus de H+2 para realizar Esquivas até a próxima rodada.

- **Posição Vantajosa** - você assume uma posição vantagem contra o adversário, deixando-o Indefeso contra você na próxima rodada. Dificuldade variável. O alvo pode fazer um teste de Habilidade com dificuldade igual à escolhida no seu teste de Pilotagem para evitar esta manobra.

- **Travar no Alvo:** ao atacar com sua nave, você pode usar os computadores de mira para travar em um alvo. Isso significa que ele não conseguirá escapar do seu ataque. Ao

atacar, você pode gastar PMs para ignorar a Habilidade do alvo na FD. Para cada PM gasto, você ignora 1 ponto de H, e o alvo não tem direito a esquiva.

Chuva de Disparos: o Piloto Imperial gasta apenas metade dos PMs para usar a vantagem Tiro Múltiplo (arredondado para cima). Ou seja, cada dois ataques custam 1 PM.

Inimigos do Império: todo Piloto Imperial é ensinado desde cedo a odiar todos os membros da Rebelião, eles nunca hesitaram em atacar-los. Por isso recebem a vantagem Inimigo (Rebeldes).

Mira Perfeita: munido de sua mira computadorizada, o Piloto Imperial tem o dobro de alcance de tiro. Além disso, o primeiro ataque à distância que fizer contra cada oponente em um combate ignora a Armadura.

Conserto Rápido: martelando, desentortando e soldando, o Piloto Imperial pode fazer consertos rápidos para reparar sua nave. Com uma ação e um teste bem-sucedido da perícia Máquinas, ele recupera até 1d pontos de vida de sua nave. Ele só pode usar este poder uma vez por dia em uma mesma nave.

Organizar Energias: mudando o encaixe de cabos de energia, transferindo a passagem de energia e com outras alterações no funcionamento de sua nave, o Piloto Imperial pode equilibrar as energias de sua nave. Gastando uma ação, ele pode transformar os PVs de um alvo PMs. A quantidade de PMs gastos será igual à quantidade de PMs gastos será igual à quantidade de PVs transformados do alvo.



SAQUEADOR DO LADO SOMBRIO

Exigências: F1, H1, A1, Sensitivo a Força, Má Fama ou Fúria.

Uma combinação de tendências violentas, habilidade marcial e poderes da Força, são a essência de um Saqueador do Lado Sombrio. Ao contrário dos Jedi, que possuem um estrito código de conduta e treinamento mental, esses guerreiros tornam-se brutais, verdadeiras armas vivas que se deleitam em infligir a dor e ceifar vidas. Um Saqueador do Lado Sombrio é uma extensão do Lado Sombrio da Força, assim como suas armas são uma extensão dele mesmo. Eles vivem em um mundo de selvageria em que seus destinos e vidas dependem de suas armas e seu domínio da Força.

Eles são considerados pela galáxia como os melhores mercenários: Aventura, pilhagem, massacre e violência são os caminhos trilhados por ele, enquanto buscam a emoção do próximo combate, onde testaram seus talentos contra um oponente, em busca de mais uma vitória e a satisfação que apenas o sangue pode lhes prover – embora eles dificilmente fiquem muito insatisfeitos com os espólios tomados ao fim do conflito. Quando a adrenalina do combate começa a se esvaír, o chamado do Lado Sombrio é ainda mais pungente, forçando-os a buscar um meio de senti-la mais uma vez. Para isso eles sempre se engajam em atividades que os coloquem contra uma infinidade de oponentes: guarda-costas, gladiadores, mercenários, capangas, soldados profissionais ou apenas



aventureiros.

Arma Favorita: ao longo de seu treinamento, o saqueador do Lado Sombrio desenvolve um gosto especial por certas armas. Escolha dois tipos de dano usados com suas armas. Com estes tipos de dano, você ganha FA+2. Você pode comprar este poder mais de uma vez. A cada compra, ele se aplica a dois tipos de dano diferentes.

Cólera: quando faz um ataque que causa dano, você pode gastar 2 PMs para ganhar um ataque adicional. Este ataque pode ser feito contra qualquer oponente que esteja ao seu alcance corpo-a-corpo (incluindo aquele recém acertado). Você pode usar este poder um número de vezes por turno igual a sua Força.

Instinto de Ataque: o treinamento do saqueador do Lado Sombrio baseia-se nos instintos naturais do praticante, que sente quando os oponentes estão para atacar e antecipa-se a eles. Quando um adversário usar um poder ou habilidade que exige gastar uma ação ou movimento, você pode gastar a mesma quantidade de PMs exigidos por este poder para realizar um ataque adicional antes dele. O saqueador do Lado Sombrio pode usar este poder um número de vezes por dia igual à sua Habilidade.

Domínio das Artes Marciais: o saqueador do Lado Sombrio é muito mais que um capanga comum. É um verdadeiro mestre do combate corporal. Gastando 2 PMs e um movimento, você pode abrir mão de suas armas e utilizar uma manobra de combate qualquer (Mega City, pág. 62) por uma cena inteira, mesmo sem possuir Técnicas de Luta.

SUCATEIRO

Exigências: H1; Máquinas.

Função: Baluarte.

Você foi deixado muito novo em um planeta onde muitas naves caíam (como é o caso de Tatooine ou Jakku) ou você nasceu em uma família muito pobre e sem recursos financeiros para sobreviver, você acaba se tornando um Sucateiro.

Os sucateiros chegam a ser compulsivos por procurar e coletar peças de naves que caíram em seu planeta natal ou onde vivem, e para vendê-las à um comerciante local, e que muitas vezes troca essas peças por comida ou armas de terceira mão ou com algum defeito. Um Sucateiro pode também consertar qualquer tipo de peça, arma e até mesmo uma nave. Alguns Sucateiros sabem pilotar naves desde que nasceram, como se isso fosse um dom inexplicável.

Depois que saem de seu planeta natal e conhecem algum outro planeta da galáxia com clima melhor ou com um ambiente favorável melhor, muitos Sucateiros não voltam mais, se tornando mecânicos de vários tipos de peças.

Idioma Dróide: convivendo muito com sucata e as vezes com restos de Dróides, o Sucateiro aprende o Idioma Dróide. Você recebe a especialização Idioma Dróide gratuitamente, se já possuir essa especialização, você recebe H+2 em qualquer teste relacionado a essa especialização.

Quinquilharia Sobressalente: um Sucateiro sempre possui alguma peça sobressalente consigo na hora certa. Gastando de 1 à 5 PEs (a escolha do Mestre), o Sucateiro pode possuir uma peça que carrega consigo que pode lhe render um bônus de até H+2 nos testes de Mecânica para reparos de Naves ou mesmo outros equipamentos.

Mestre dos Dróides: você não precisa fazer testes de Habilidade para restaurar todos os tipos de Dróides. Além disso, você trabalha mais rápido, consertando 1 PV em 10 minutos ou qualquer quantidade de PVs em 8 horas.

Piloto Nato: você sabe pilotar naves de qualquer tipo, mas não sabe como aprendeu a fazer isso. Sempre que você tiver Pilotando alguma nave, você recebe um bônus de H+2.

Conserto Rápido: Martelando, Desentortando e Soldando, o Sucateiro pode fazer consertos rápidos para reparar sua nave ou outros tipos de veículos. Com uma ação e um teste bem-sucedido da perícia Máquinas, ele recupera até 2d pontos de vida de sua nave. Ele só pode usar este poder uma vez por dia em uma mesma nave.

Organizar Energias: mudando o encaixe de cabos de energia, transferindo a passagem de energia e com outras alterações no funcionamento de sua nave, o Sucateiro pode equilibrar as energias de sua nave (ou outro veículo). Com uma ação, ele pode transformar os PVs de um alvo em PMs. A quantidade de PVs gastos será igual à quantidade de PVs transformados do alvo.

Mestre da Sucata: você paga metade do custo normal em PEs para construir e consertar; armamentos, equipamentos e veículos (como Naves e Speeders) com sucata de naves.



TROOPER DE ELITE

Exigências: PdF1; Ataque Especial (Preciso).

Função: Atacante / Dominante.

Quando um Soldado Trooper completa muitas missões em prol do Império Galáctico, ele sobe de patente, e o último nível dessa hierarquia será o Trooper de Elite. Um Trooper de Elite é considerado um soldado altamente treinado e apenas existe um entre dois Lordes Sith. Eles são o elo entre os Troopers e os Lordes Sith, são sempre obedientes aos superiores e nunca questionam suas ordens, mesmo que ela represente risco a suas vidas (até porque eles sempre darão um jeito de sobreviver). Um Trooper de Elite costumam usar um traje trooper reluzente (e que representa sua patente elevada), uma grande capa e sempre andam portando a arma na qual são especialistas. Podem existir Trooper de Elite de sexos diversos.

Comandar: você pode os efeitos da magia Comando de Khalmyr (Manual 3D&T Alpha, pág. 00) pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs usar o efeito dessa magia.

Disciplina Marcial: você é capaz de continuar lutando, mesmo que esteja muito ferido. Caso seus PVs tenham chegado a zero. Você pode gastar um movimento para transformar todos os seus PMs restantes em PVs. Ao fim do combate, seus PVs voltam imediatamente à 0 PVs, e você deverá realizar seu teste de Morte normalmente.

Armadura Completa: para enfrentar os Rebeldes, o Trooper de Elite usa traja o que existe de melhor em termos de proteção corporal. Quando sofre um Acerto Crítico, você pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado e você sofre apenas dano normal.

Mira Perfeita: munido de sua Mira Computadorizada, o Trooper de Elite tem o Dobro de Alcance de Tiro. Além disso, o primeiro ataque à Distância que fizer contra cada Oponente em um Combate ignora a Armadura.

Comandar Unidades: ao agir com um grupo, o Trooper de Elite rapidamente identifica as forças e fraquezas de cada indivíduo. Gastando uma ação e 2 PMs por companheiro, o comando concede um bônus de FA+1 e FD+1 aos companheiros escolhidos e também a si próprio até o fim da cena.

Arma Favorita: ao longo de seu treinamento, você desenvolveu um gosto especial por certas armas. Escolha dois tipos de dano como perfuração (Blaster) e corte (Facas), por exemplo. Com estes tipos de dano, você ganha FA+2. Você pode comprar esse Poder mais de uma vez. A cada compra, ele se aplica a dois tipos de dano diferentes.



TROOPER SOMBRIO

Exigências: Invisibilidade; Furtividade.

Função: Atacante.

Troopers Sombrios foram soldados híbridos criados pelo Lorde Sith Darth Desann e pelo Almirante Imperial Galak Fyyar em nome do líder da insurgência do Império Renascido, Senhor Hethrir. Desann usou o Vale dos Jedi para criar os soldados artificialmente Sensitivos à Força.

O projeto por trás dos Troopers Sombrios foi baseado em um posto imperial abandonado em Kejim e no Navio do Almirante de Fyyar, o DOOMGIVER. Darth Desann tinha feito experiências para embutir neles a Força de forma artificial utilizando Cristais Artusians. Estes cristais, eram colocados nas armaduras desses Troopers, na altura do peito. A experiência só foi completa depois que Darth Desann descobriu a localização do Vale dos Jedi e conseguiu infundir à Força nesses cristais.

A maior parte dos Troopers Sombrios foi enviada, juntamente com Darth Desann, para o ataque ao Praxeum Jedi de Luke Skywalker. Com a ajuda de Kyle Katarn foram mortos ou levados sob custódia, Darth Desann foi morto na batalha.

Após a morte de Fyyar e a destruição do Doomgiver, o projeto foi suspenso por tempo indeterminado. Mas o Imperador pode ter iniciado uma nova safra de clonagem desses Troopers.

Os Troopers Sombrios eram armados com um sabre de luz que continha um cristal artificial Sith e possuíam em sua armadura um Cristal Artusian infundidos na Força do Vale dos Jedi para aumentar a sensibilidade à Força desses soldados. A armadura também tinha capacidade de camuflagem, embora fosse possível ver uma silhueta azulada quando esse Trooper se movia. Com o aumento à sensibilidade à Força, os Troopers Sombrios conseguiam

utilizar alguns poderes como o Relâmpago da Força (Exame de Trovões, Manual 3D&T Alpha, página 00) e o Pulo da Força (Salto, Mega City, página 00) porém em um nível mais baixo.

Os Troopers Sombrios eram considerados melhores que os Soldados comuns para duelar com os Jedi, pois se concentravam mais nos combates e tinham um estilo de luta com o sabre de luz melhor que seus mesmos.

Coragem Total: você é imune a medo (como na magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da Desvantagem Insano.

Armas Prateadas: suas armas são feitas com ligas especiais para causar mais dano que o normal. Devido a isso, seus ataques ignoram a Armadura de seus alvos.

Ataque Mortal: você sabe pegar seus alvos desprevenidos. Quando realiza um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou PdF +1 por rodada de concentração) você ignora a Habilidade do alvo.

Camuflagem Total: você é mestre na arte da camuflagem, e quando quer pode desaparecer completamente. Contudo que não ataque, você não pode ser detectado de nenhuma maneira (nem mesmo através de Sentidos Especiais). Você só pode ativar este poder se não estiver sendo visto por inimigos, e ele consome 1 PM por turno.

Treinamento Insano: os rigores de seu treinamento lhe tornaram determinado e incansável. Você é imune a magias elementais (espírito) e, para propósitos de resistir a privações; como fome, sede e sono (Manual 3D&T Alpha, página 69), por isso sua Resistência é considerada 2 pontos maior.

Chuva de Disparos: Você gasta metade dos PMs para usar a Vantagem Tiro Múltiplo (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques custam 1 PM.

COMBATE !!!



Novos Kits para Tormenta Alpha

Por Antonio Carlos Daimon



Chegou a hora de empunhar suas armas, envergar suas armaduras e partir para o combate! Nessa edição trazemos alguns dos kits do Manual do Combate de Tormenta RPG adaptados para as regras do 3D&T Alpha. Então se você sempre quis ser um Samurai do Vulcão ou um Saqueador Selvagem a hora é agora!

Capitão do Reinado

Exigências: Aliado-Exército; Comandar (veja abaixo); deve ter um posto de comando em um exército ou organização semelhante.

Função: Atacante / Dominante.

Exércitos, Companhias Mercenárias, Milícias, Guardas Pessoais de Regentes. Existem incontáveis grupos organizados de soldados em Arton, e todos têm algo em comum: desabariam sem uma liderança forte. Um oficial que conte com a confiança dos homens, que saiba acompanhá-los em batalha e também manobrar pelos altos escalões militares — e até mesmo conviver com nobres. Este é o capitão do Reinado.

Capitães podem, na verdade, ter qualquer posto: de Generais a Sargentos, ou títulos mais exóticos. Contudo, sua função costuma ser a mesma — liderar de perto, sofrendo as mesmas agruras que seus subordinados. Capitães do Reinado não ficam em segurança, atrás de uma mesa, observando mapas. Ou melhor, também fazem isso, mas em seguida rumam à frente de batalha. Seu trabalho é dobrado: atuam tanto como estrategistas quanto como guerreiros. Em geral, quando todo o resto do acampamento está dormindo, o capitão do Reinado está trabalhando longas horas a mais. Tamanha dedicação é recompensada: os homens morreriam pelo capitão. Ele sabe disso, e faz valer cada sacrifício, cada gota de sangue derramada.

Comandar (1 Ponto): Você sabe como liderar outros em batalha. Você pode usar

uma Ação para gritar Ordens para seus Aliados. Aqueles que puderem ouvi-lo receberam FA+1 e H+1 em testes por 1 rodada.

Assumir Responsabilidade: você não apenas dá ordens, mas mostra como se faz. Gastando 3 PMs, você pode conceder a um aliado o seu valor de Habilidade em um teste numa perícia que ele possua. Já se gastar 5 PMs, você pode conceder a um aliado o seu valor total de FA. Para afetar um aliado com este poder, ele deve poder vê-lo e ouvi-lo. Você só pode afetar um aliado por vez; se usar este poder em outro, o primeiro perde seus benefícios.

Expulsar Capangas: um Capitão do Reinado tem uma aura de autoridade que impressiona meros recrutas. Gastando 4 PMs, você pode expulsar Capangas de seus Inimigos. Como uma Ação, force todos os Capangas a até 9m a fazer um teste de Resistência -2. Em caso de falha, eles ficam sob o efeito da Magia Pânico por 1 minuto.

Leais Até a Morte: Gastando 10 PMs, o Capitão do Reinado conta com a lealdade total de seus subordinados — eles preferem morrer a decepcioná-lo. Quando você sofrer dano em combate que pode mata-lo, um de seus seguidores salta na sua frente e sofre o dano em seu lugar, morrendo instantaneamente. O seguidor não precisa estar adjacente a você para fazer isso — considere que ele se posicionou durante as rodadas anteriores. Contudo, você precisa ter seus seguidores por perto (lutando ou nas imediações da batalha) para usar este Poder.

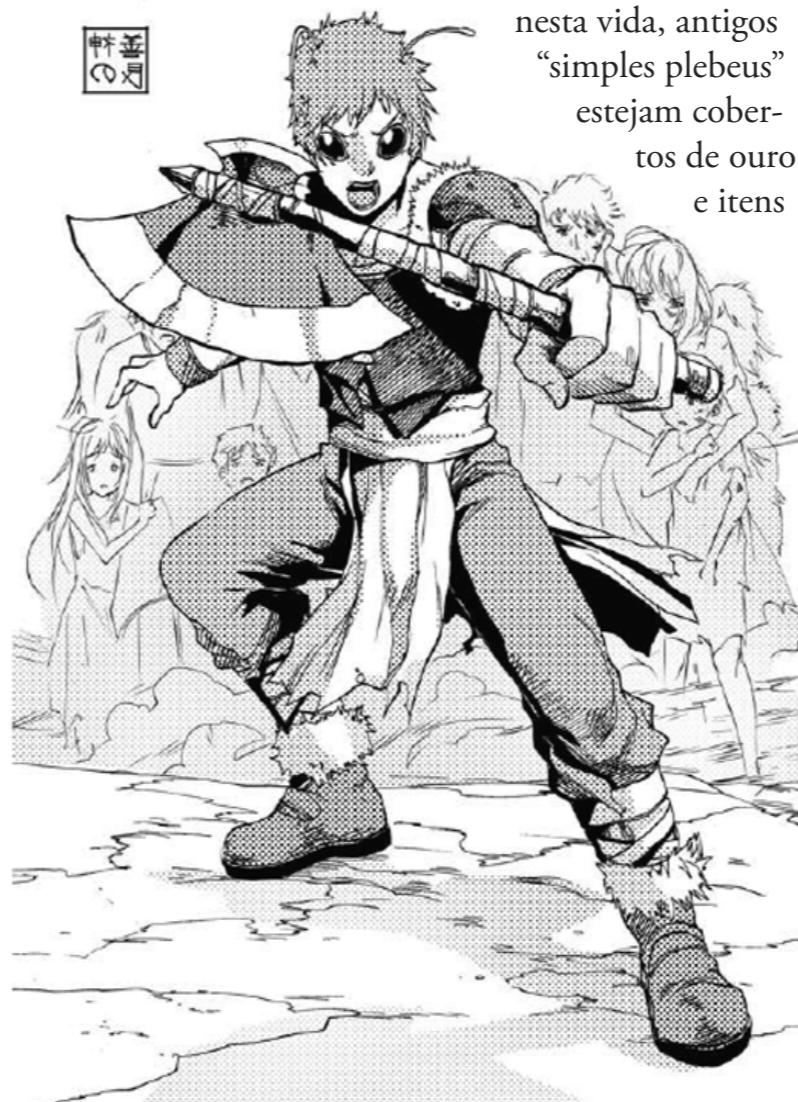
Guerreiro Pobre

Exigências: R2; Três Especializações Quaisquer; Código de Honra da Pobreza (veja abaixo).

Função: Atacante.

Muitos aventureiros têm origem humilde: saem de suas fazendas ou aldeias para vingar familiares, perseguir inimigos ou apenas atrás de uma vida melhor. Contudo, o caminho da aventura muitas vezes traz riqueza rápida e vertiginosa. Não é raro que, um ou dois anos após embarcarem

nesta vida, antigos “simples plebeus” estejam cobertos de ouro e itens



mágicos. Muitos nunca mais voltar para os locais de onde vieram, abraçando totalmente a vida agitada e glamorosa.

Outros fazem questão de nunca esquecer suas origens.

O Guerreiro Pobre é o campeão do povo comum, defensor dos aldeões e protetor dos plebeus. Um lutador que mantém o estilo de vida humilde que possuía antes de ser um aventureiro — mas voluntariamente, e com ainda mais restrições. Acredita que a adversidade o torna mais forte. Por isso, recusa-se a desfrutar dos luxos que seus companheiros tanto apreciam, e pode chegar a colocar a própria sobrevivência em risco, por orgulho abnegado. Mesmo que seja considerado tolo ou teimoso, não fraqueja. Afinal, milhares de Artonianos vivem nessas condições por obrigação, e não reclamam.

Alguns Guerreiros Pobres são devotos de divindades, e fazem seus votos de pobreza perante elas. Outros extraem poder e força de vontade de si mesmos e de seus compatriotas. Não importa: todos são igualmente dedicados a este caminho inclemente. Quase todos têm alguma desconfiança de autoridades, mas nem sempre são rebeldes que querem derrubar as monarquias... Só na maior parte das vezes.

Código de Honra da Pobreza (-1 Ponto): o Guerreiro Pobre abre mão de quase todos os seus bens materiais — ou então apenas permanece na humildade, quando nunca teve bens materiais dos quais abrir mão. Você pode escolher uma arma ou armadura com valor máximo de 100 TO. Esta será sua única posse digna de nota. De resto, você pode ter roupas simples, uma mochila, um cantil e rações para alguns dias, mas nada mais que isso. Você deve receber

sua parte do tesouro em quaisquer aventuras, e doar toda ela a igrejas, instituições de caridade ou a alguma aldeia pobre. Você não pode aceitar itens “emprestados”, nem mesmo poções (sejam de cura ou de qualquer outro tipo). Você pode aceitar que colegas o ajudem ou curem-no com magias. Se seus companheiros reclamarem de sua teimosia, você deve permanecer estoico e continuar recusando poções e itens, arcando com as consequências. Caso viole esse Código de Honra da Pobreza, você perde todas as suas habilidades desse Kit imediatamente, e continua sem elas durante um mês após ter se desfeito dos itens excessivos.

Resoluto: sua força de vontade (ou teimosia...) é mais poderosa que qualquer bugiganga cara. Gastando 2 PMs, na primeira rodada de qualquer combate, faça um teste de Resistência -1. Se você for bem-sucedido, recebe um bônus na sua FA ou FD (à sua escolha) igual ao seu valor de sua Resistência.

Empatia com o Povo: Gastando 3 PMs, você começa a ser reconhecido como um verdadeiro campeão das pessoas comuns, alguém que enfrenta as adversidades sem recorrer a privilégios. Você recebe um bônus de +2 em todos os testes na Perícia Manipulação quando interage com pessoas comuns (Aldeões, Plebeus, Pequenos Comerciantes, etc.).

Virar-se Sozinho: o Guerreiro Pobre não precisa de esmolas, e insiste que qualquer ajuda deve ser destinada aos menos favorecidos, nunca a ele mesmo. Gastando 5 PMs, você recebe um bônus de +2 em testes de Primeiros Socorros (uma especialização de Medicina) para curar a si mesmo e em testes de Sobrevivência para encontrar comida ou abrigo para si mesmo.

Corpo Duro, Coração Mole: o Guerreiro

Pobre tolera muitos golpes, mas não consegue tolerar atos de maldade ou injustiças. Gastando 10 PMs, sempre que você testemunhar inocentes (de preferência Plebeus) ameaçados ou prejudicados de forma injusta, você recebe um bônus de +10 em Iniciativa para entrar em combate e corrigir a situação

Gigante Furioso

Exigências: F3; Fúria; Modelo Especial (Grande).

Função: Tanque.

Os Bárbaros aprendem a usar a fúria para impulsioná-los em combate. Treinam a mente para que sua própria ira lhes conceda a capacidade de realizar grandes feitos. Mas alguns fazem mais do que isso. Para eles, a Fúria manifesta-se fisicamente. Deforma seu corpo, transformando-os em verdadeiros monstros do combate.

São os Gigantes Furiosos.

Gigantes Furiosos são raros, mesmo entre as tribos mais selvagens de Arton. Sua existência é considerada um mito por muitos guerreiros e até mesmo estudiosos. Contudo, são reais. Alguns adquirem suas capacidades através de contaminação por magia. Outros entram em comunhão com entidades extraplanares (ou demônios...) que lhes concedem poder em troca de um corpo hospedeiro. Outros ainda simplesmente desenvolvem esta capacidade, sem saber como ou por quê.

De qualquer forma, o gigante furioso é claramente sobrenatural. Sua fúria emana como uma aura ao seu redor, afetando até mesmo os objetos que carrega. Não é um estado mental, mas um fenômeno tão palpável quanto uma chama ou um relâmpago.

A maioria dos Gigantes Furiosos tem como único objetivo e talento destruir. E a maioria de seus oponentes aprende a ficar fora de seu caminho — ou não vive muito para se arrepende.

Fúria dos Gigantes: você transcende a simples fúria mental e passa a encarnar o desejo de destruição em seu corpo, tornando-se um avatar da ira. Gastando 5 PMs por turno, Sempre que você usa Fúria, aumenta de tamanho. Assim como na Magia Megalon (Manual 3D&T Alpha, Página 1d+102), concedendo-lhe um bônus de F+1, R+1 (incluindo PVs e PMs) e PdF+1. Seu equipamento aumenta junto com você.

Golpes Pesados: seu tamanho e volume são tão grandes que seus oponentes mal conseguem aguentar parados! Gastando 2 PMs, enquanto estiver em Fúria, você pode iniciar uma manobra empurrar como uma Ação sempre que acertar um ataque corpo-a-corpo em um oponente. Contudo, você não se desloca durante a manobra, apenas o oponente se move, caso falhe em um teste de Força -2.

Fúria dos Colossos: Gastando 10 PMs, sua Fúria lhe concede tamanho Mítico, fazendo com que você possa enfrentar Dragões, Hidras e Krakens de igual para igual. Sempre que você usa Fúria, aumenta uma escala de poder acima da sua. Após 2 rodadas você cair muito cansado e dormindo.

Mestre Bêbado

Exigências: H2; Acrobacia; Atuação; Tolerância (veja abaixo).

Função: Atacante / Baluarte.

Tolerância (1 Ponto): Você segue em frente mesmo quando os outros já cansaram. você recebe A+2 em testes para Privações (Prender o Fôlego, Evitar Dano por Fome ou Sede, e evitar dano por Frio ou Calor).

Os artistas marciais são vistos como tipos sérios, disciplinados e frugais. Seus mosteiros são lugares onde a vida é dura, mas repleta de harmonia. Contudo, existem vários estilos de combate desarmado. Vários tipos de monges. Um dos mais inusitados é o Mestre Bêbado.

O Mestre Bêbado é um artista marcial que usa a embriaguez para surpreender e confundir seus inimigos. Mas sua mente matreira vai ainda mais longe: ele estuda os movimentos dos bêbados, seu andar trôpego e seu cambalear imprevisível, incorporando-os a um estilo cuidadosamente planejado. Ou seja, nunca se sabe quando está mesmo embriagado e quando está fingindo!

O Mestre Bêbado não é sisudo — afinal, é impossível se levar muito a sério ao lutar com este estilo solto e quase cômico. Ele entra em combate com expressão tola, trocando as pernas e com olhos desfocados. Faz piadas (enrolando a língua) e finge nem notar alguns adversários. Esta fachada é uma das chaves para seu poder: cada movimento é inesperado, cada técnica, uma surpresa. Às vezes, nem

mesmo ele sabe se está brincando ou lutando a sério! Alguns monges olham o mestre bêbado com desaprovação. Mas ele não se incomoda — apenas lhes oferece um gole.

Combustível: o Mestre Bêbado não se separa de sua bebida. Você deve carregar sempre consigo uma Garrafa, Odre, Jarra ou qualquer outro recipiente cheio de bebida forte. Deste recipiente você toma os “goles” necessários para certas habilidades. Um recipiente comporta 5 goles antes que precise ser reabastecido. Você pode levar consigo no máximo um recipiente — se levar mais do que um recipiente, o volume irá prejudicar seus movimentos. Sempre que um Poder desse Kit citar que você precisa tomar um gole, ela só pode ser usada enquanto você tiver acesso a seu recipiente e ele ainda tiver goles suficientes.

Lógica Alcoólica: quando o Mestre Bêbado entra em combate, ninguém sabe como ele vai lutar, nem ele mesmo! No início de cada rodada, role 1d para determinar o bônus que você terá durante a rodada:

- 1) Nenhum bônus.
- 2) FA+1.
- 3) FA+2.
- 4) 10 PVs Temporários.
- 5) FD+2.
- 6) +3 em todos os tipos de testes. Estes efeitos duram até o início da próxima rodada, quando você deve rolar de novo.

Bebida Revigorante: Gastando 3 PMs, você pode tomar um gole como uma Ação e recuperar uma quantidade de PVs igual a sua Rx2.

Bafo de Dragão: seu hálito tem tanto álcool que você consegue cuspir fogo! Gastando 6 PMs, na rodada seguinte a ter bebido um gole (mesmo que tenha usado este gole para outro poder), você pode cuspir chamas em uma

criatura a até 6m, como uma Ação (FA = H + PdF + 6d), com direito a um teste de H-1 para reduzir o dano à metade.

Pequeno Campeão

Exigências: H2; Parceiro (Cão de Guarda); Cavalgar; Modelo Especial (Menor)

Função: Atacante.

Certas raças podem se ver em grande desvantagem em Arton. Num mundo de problemas como este, criaturas gigantes —ou apenas “normais” — muitas vezes dominam os povos menores e mais frágeis. Desde os Halflings de Hongari, sob pesadas taxas impostas pelo reino de Portsmouth, até os Goblins dos ermos, escravizados por Hobgoblins e Bugbears, as raças pequenas são vítimas preferidas dos covardes.

Mas elas têm seus próprios campeões.

O Pequeno Campeão é um membro de um destes povos, treinado nas artes da guerra para defender os seus. Concentra-se em táticas e manobras para vencer inimigos agigantados, mas também é capaz de lutar contra quaisquer outros. Usa seu tamanho como vantagem, em vez de penalidade.

Muitas vezes, é empregado em aldeias ou cidades como Xerife ou Guarda-Costas de alguém importante. Também existem unidades de Pequenos Campeões em grandes comunidades de raças pequenas, atuando como bate-

dores e patrulheiros avançados. Além disso, é comum que Pequenos Campeões juntem-se a grupos de aventureiros, para vingar os seus ou apenas corrigir injustiças.



Nem todos os Pequenos Campeões são nobres e idealistas. Alguns usam suas capacidades para dominar e oprimir povos maiores, tornando-se tiranos ainda mais cruéis do que eles. Contudo, estes são minoria. A maior parte destes lutadores deseja apenas defender suas terras —ou quaisquer outros inocentes na mesma situação.

Caçador de Gigantes: a primeira coisa que um Pequeno Campeão aprende é atingir oponentes maiores onde dói mais. Gastando 2 PMs, O Pequeno Campeão recebe um bônus na FA contra inimigos maiores que ele. O bônus exato depende do resultado da rolagem de 1d:

- 1-2 = FA+1.
- 3-4 = FA+2.
- 5-6 = FA+3.

Ferroada: Gastando 5 PMs, o Pequeno Campeão sabe ferir os grandalhões. Contra oponentes Maiores, suas armas causam o Dobro da sua Força no cálculo da FA. Em caso de acerto crítico, causam o triplo da sua Força no cálculo da FA.

Exterminador de Gigantes: Gastando 10

PMs, o Pequeno Campeão consegue um acerto crítico com um resultado 5 ou 6 no dado. Eles também recebem FA+3 (E podem ser acumuladas com outros poderes desse kit).

Samurai do Vulcão

Exigências: F2 ou R2; Elementalista (Fogo); Má Fama; Katana +1 (Flamejante).

Função: Atacante / Dominante.

O Samurai é um guerreiro honrado — mas isso não significa que seja bondoso. Muitas vezes, no serviço a seu senhor, um Samurai é obrigado a cometer atos implacáveis, talvez até mesmo malignos. Ele pode se arrepender, mas obedece assim mesmo... Até condicionarse a não se arrepender mais. O Samurai do Vulcão é um destes guerreiros, para quem os fins sempre justificam os meios. No passado, Samurais do Vulcão eram mesmo treinados nos Vulcões de Tamu-ra, um ambiente inclemente e letal, de onde apenas os mais fortes saíam. Hoje em dia, muitas vezes este treinamento é feito em peregrinação por Arton, buscando os Vulcões mais perigosos do mundo. Não é incomum que os candidatos acabem em Sckharshantallas, num “treino” mais mortal que qualquer batalha.

Samurais do Vulcão nem sempre são vilões. Muitas vezes abraçam a brutalidade e insensibilidade como um verdadeiro sacrifício —se alguém entre os servos de seu lorde precisa ser assim, que seja ele. Há certa honra inerente a este caminho: o Samurai do Vulcão não esconde o que existe em sua alma, não finge ser cortês e benevolente. Seus poderes deixam

claro seu treinamento, e todos aqueles que conhecem esta tradição podem adivinhar seu caráter.

Para o Samurai do Vulcão, a vida é morte, o fogo é um alívio. É uma existência soturna e violenta, mas alguém precisa abraçá-la.

Empunhadura Flamejante: seus golpes são tão rápidos que criam faíscas e chamas! Gastando 2 PMs, seus ataques causam FA+1d de dano de Fogo.

Invocar as Chamas: Gastando 4 PMs, você pode invocar o poder do fogo para si, tornando-se um verdadeiro demônio flamejante. Como uma Ação, você pode ficar coberto de chamas. Você adquire Invulnerabilidade a Fogo. Além disso, qualquer criatura que o ataque em corpo-a-corpo sofre 2d pontos de dano de Fogo e dura um minuto.



Cauterizar: você é capaz de usar o poder das chamas para queimar seus ferimentos, impedindo sangramento — ao mesmo tempo em que deixa seus inimigos horrorizados. Gastando 7 PMs, você pode usar uma Ação para “queimar” um ferimento, recuperando 3d6 PVs. Quando fizer isso, todas as criaturas inteligentes a até 9m devem fazer um teste de Resistência -1. Em caso de falha, ficam pasmas por uma rodada.

Abraço do Vulcão: as chamas agarram seus inimigos, recusando-se a soltá-los. Gastando 9 PMs, sempre que você causar dano de fogo em um inimigo, ele continua queimando, sofrendo 2d pontos de dano de fogo por rodada. Seu inimigo pode gastar uma Ação Inteira e fazer um teste de Resistência -1 para apagar as chamas.

Saqueador Selvagem

Exigências: H2; Esportes; Má Fama.

Função: Atacante/Baluartes.

Muitas vezes, a palavra “Bárbaro” é usada por puro preconceito. Mas também existem aqueles que se encaixam com perfeição no rótulo. Aqueles que encarnam o conceito de “barbárie”.

São os Saqueadores Selvagens.

O Saqueador Selvagem é uma espécie de Swashbuckler entre os Bárbaros. Nem todos são membros de povos primitivos — muitos vêm da “civilização”. E não são ignorantes ou bestiais. Pelo contrário, costumam ser viajados e bem-informados sobre o mundo. O que os diferencia (e torna-os o terror de muitas comunidades) é seu apetite insaciável por luta, aventura, perigo e principalmente lucro.

Saqueadores Selvagens descem de montanhas (especialmente as Uivantes e Sanguinárias), entram em Barcos e saqueiam cidades costeiras, emergem das florestas, surgem de cavernas subterrâneas... Sempre com o intuito de tomar o que é dos outros. Sejam tesouros, animais, comida ou mesmo mulheres e homens interessantes, eles não hesitam em roubar. Alguns são sanguinários, massacrando e destruindo tudo pela frente na sua sanha gananciosa. Outros, mais controlados, evitam matar, considerando os saques apenas uma espécie de jogo. Estes últimos muitas vezes se surpreendem quando suas vítimas guardam rancor: por que simplesmente não invadem outras terras e roubam também?



Saqueadores Selvagens vivem para o momento. Nunca param muito tempo no mesmo lugar, tendo amigos, amantes, contatos e inimigos em cada porto, cada aldeia. São igualmente amados e odiados: os Taverneiros agradecem aos deuses quando um Saqueador Selvagem decide passar a noite em seu estabelecimento, pois invariavelmente gasta quantias monumentais de ouro. Às vezes, o saqueador selvagem tem até mesmo um pouco de coração mole, ajudando orfanatos e pessoas menos favorecidas. Contudo, a taverna pode acabar queimada no final da noite, por uma simples briga. O orfanato pode acabar em ruínas, se a clériga responsável fizer o comentário errado. Caso se arrependa, o Saqueador Selvagem pode pedir desculpas e tentar consertar seu erro. Ou talvez simplesmente se esqueça disso, partindo para uma próxima aventura sem olhar para trás.

Muitos grupos de aventureiros desconfiam de Saqueadores Selvagens. Alguns, contudo, acolhem-nos, por seu bom humor, disposição para a batalha e coragem. Mas quase sempre haverá alguma briga quando um Saqueador Selvagem está por perto. O truque é não levar nada muito a sério, ou então responder na mesma moeda: atacando, bebendo e rindo.

Voracidade: o que diferencia o Saqueador Selvagem de outros lutadores é o apetite pelo Lucro. Gastando 5 PMs, você pode entrar em um estado de Voracidade, semelhante à Fúria do Bárbaro. Você só pode entrar em Voracidade quando houver saque à vista — na forma de itens a serem tomados de inimigos, baús de tesouro no fundo da sala, etc. Se você souber que não pode ficar com o produto do saque (digamos que tenha sido contratado para recuperar um item mágico, e o próprio item é o único saque à vista), não pode entrar em Voracidade. Enquanto estiver em Voracidade, você torna-se mais rápido, ágil e ansioso pelo combate. Você recebe um bônus de FA+2 e FD+2. A Voracidade dura até o final do Combate. No final do combate, calcule quantos TO você recebeu. Se esta quantidade for menor que 50 x seu Valor de Habilidade, você se torna moroso e abatido. Fica fatigado por 1d3 dias, durante os quais não pode usar Voracidade. Caso o valor do saque seja igual ou maior que 50 x seu Valor de Habilidade, você não sofre nenhum efeito negativo.

Infame: um Saqueador Selvagem acaba sendo notório, mesmo que não queira. Gastando 6 PMs, sempre que você chegar a um lugar novo, role 1d para verificar se conhece alguém lá. Compare o resultado à tabela abaixo.

1) Inimigo: um NPC com atitude hostil. Conhece seu passado e vai fazer de tudo para tornar sua vida um inferno.

2) Nenhum Conhecido.

3) Contato Comercial: um NPC com atitude indiferente que pode ajudá-lo em algo em troca de dinheiro, e não vai traí-lo.

4) Ex-Companheiro: um NPC com atitude amistosa, que já lutou ao seu lado. Pode ajudá-lo se for de seu interesse.

5) Amigo Poderoso: um NPC com atitude amistosa. Um ex-companheiro que ascendeu a uma posição de poder (Capitão da Guarda, Tesoureiro, etc.). Pode tornar sua vida mais fácil neste local.

6) Irmão em Armas ou ex-Amante: NPC com atitude prestativa. Um Amigo muito querido, ou um(a) ex-Amante ainda apaixonado(a) por você. Pode fazer quase qualquer favor, sem exigir nada em troca.

O mestre pode criar uma ficha completa para o NPC ou apenas definir as características relevantes. Por exemplo, um amigo que irá ajudar em um teste de perícia precisa apenas de seu bônus nesta perícia; um irmão em armas que irá participar de um combate precisa apenas de FA, FD, PVs e PMs. O NPC não deixará o local onde está para acompanhar o grupo ou prejudicar o Saqueador, a menos que o Mestre decida em contrário. Em geral, sua participação no jogo se limita a uma cena ou 1d dias.

Morrer Lutando: um dos maiores medos dos Saqueadores Selvagens é morrer sem lutar. A maioria deles acredita que, a menos que estejam em combate, nunca poderão entrar nos Reinos de seus deuses patronos. Quando sofrerem um ataque que vá deixá-lo com de 0 PVs, você pode realizar um ataque com um bônus de FA+4, como uma reação, contra o atacante. Se não estiver adjacente ao inimigo, pode andar até +9m (além da sua movimenta-

ção normal), também como uma reação, para alcançá-lo. Caso você vá cair a com 0 PVs por algo além de um ataque (doença, armadilha), pode ignorar este dano, também uma vez por dia.

Soldado Veterano

Exigências: F2; Ataque Especial (Qualquer); Sobrevivência; Lealdade (veja abaixo).

Função: Atacante.

Combatentes assumem muitos títulos e postos pomposos. Exaltam seu treinamento, gabam-se de haver praticado exóticas artes marciais. Mas a espinha dorsal da guerra em Arton são os soldados. Os homens “simples” que empunham espadas, escudos e machados. Muitos abandonam este caminho ao adquirir experiência, optando por práticas mais vistas.

Mas o Soldado Veterano permanece firme.

O Soldado Veterano é a elite dos guerreiros. Mais do que apenas um combatente com muitas batalhas nas costas, é alguém que se especializou a fundo nas táticas de infantaria, estudando-as e praticando-as tanto quanto o mais dedicado acadêmico. Abrindo mão de ambições, postos de comando e até mesmo maiores poderes, o soldado veterano torna-se um exemplar inigualável de tudo que há de melhor nos exércitos artonianos: força, disciplina, lealdade.

A diferença entre um guerreiro comum e

um Soldado Veterano está na mentalidade. Na maneira como enxergam a vida. O soldado veterano não deseja ser nobre. Não dá ordens, apenas as cumpre. Não possui estandarte, ostentando o brasão de seu senhor, seu pelotão ou mesmo de seus companheiros. Alguns desprezam este caminho abnegado e prático. Mas, quando precisam de ajuda, o Soldado Veterano apenas salva suas peles, então sorri quando eles pedem desculpas.

Lealdade (0 Pontos): todo Soldado Veterano entrega sua vida a algo maior que ele mesmo. Pode ser uma pessoa (um Oficial, um Nobre, um Cliente), uma Instituição (um Exército, uma Milícia) ou uma causa (como a Lei em uma determinada Cidade). Decida quem ou o que é o foco de sua Lealdade. Você não pode escolher focos vagos, como “fazer o bem”, muito menos declarar lealdade a si mesmo! Caso haja dúvida, o mestre tem a palavra final sobre estas situações.

Acima da Própria Vida: você preza o foco de sua lealdade mais do que sua sobrevivência. Sempre que entrar em combate para defender o foco de sua lealdade. Gastando 2 PMs, você recebe 1 Ponto de Destino (Megacity, página 117), que deve ser gasto até o final do combate, ou é perdido. Além disso, você recebe um bônus de FA+2 para oponentes que estejam tentando prejudicar o foco de sua lealdade (por exemplo, atacando um cliente se você for um Guarda-Costas, ou tentando fugir da lei se você for um Miliciano). Mas sofre um redutor de FA-2 contra quaisquer outros inimigos enquanto o foco de sua lealdade estiver em risco.

Técnicas Veteranas: Com o tempo o Soldado Veterano aprende Habilidades que surgem a cada nova experiência. Cada Técnica custa 2 PEs. Mas o Soldado Veterano somente pode aprender três dessas Técnicas

Veteranas.

- *Irmão das Armas:* Gastando 3 PMs, você adquire uma familiaridade tremenda com vários tipos de armas. Você recebe os efeitos da Vantagem Adaptador, caso já a possua, recebe FA+2 até o final do combate.

- *Lealdade Inquestionável:* você não deve jamais trair o foco de sua lealdade, nem mesmo quando é forçado a isso. Gastando 4 PMs, você recebe um bônus de R+2 em testes contra efeitos ou magias que façam você prejudicar o foco de sua lealdade.

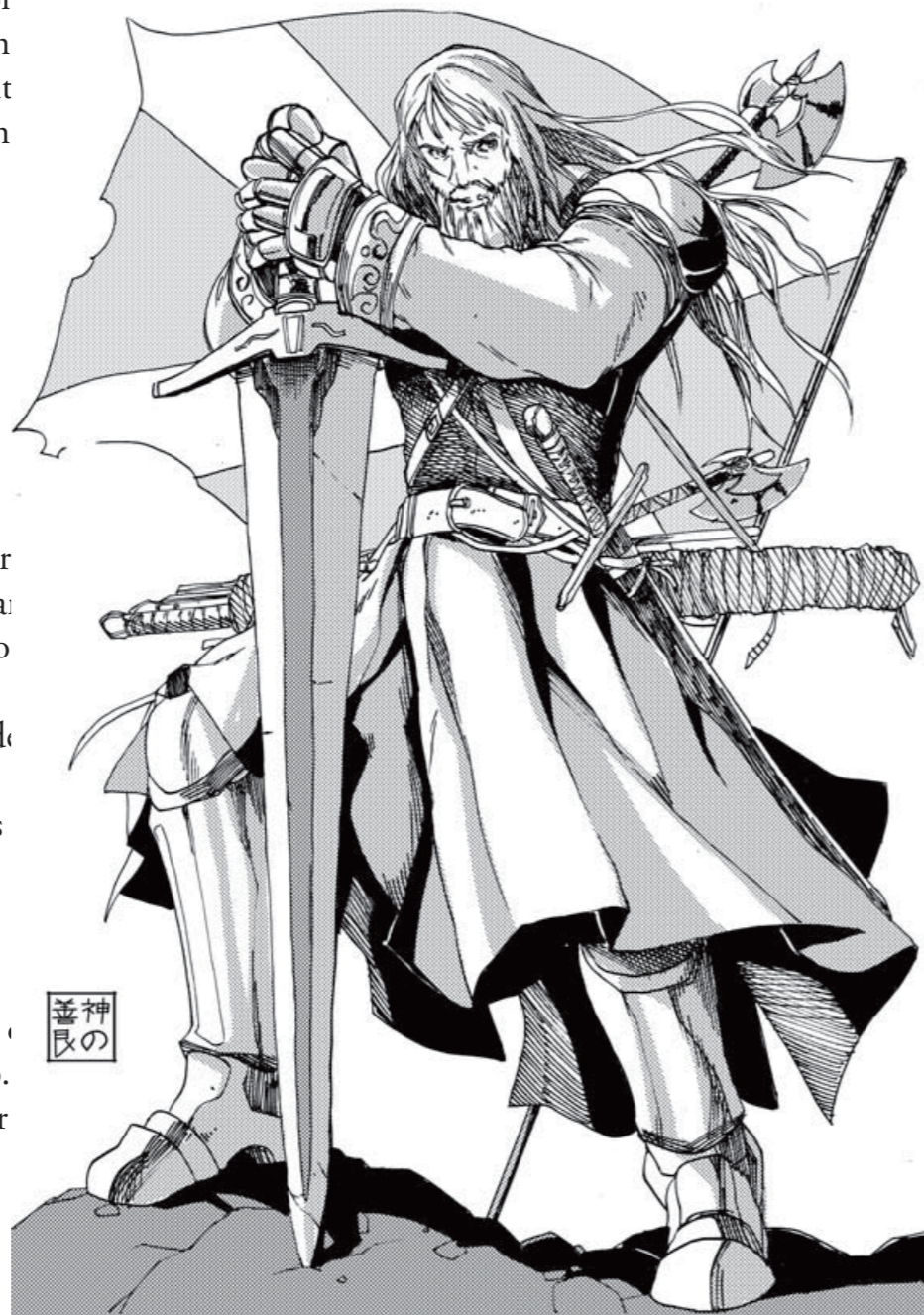
- *Lealdade Paranoica:* dormir com olho aberto, vasculhar todos os cantos e ficar em um estado de permanent prontidão são atividades que fazem parte do seu estilo de vida, para garantir que seus irmãos, batalhão ou cliente estejam em segurança. Gastando 6 PMs, você recebe um bônus de H+4 em testes de Percepção e Iniciativa quando houver qualquer risco ao foco de sua lealdade.

- *Mais uma Vez:* o Soldado Veterano não deixa algo tão trivial quanto sangramento em profusão ou membro dilacerados ficar em seu caminho. Gastando 7 PMs, quando estiver defendendo o foco de sua lealdade e cair com 0 PVs, você recebe 5 PVs temporários e os efeitos da Vantagem Regeneração por 1 minuto.

- *Ainda Não:* em defesa de seus ideais, o Soldado Veterano é capaz de feitos que desafiam a compreensão. Gastando 9 PMs, quando você morrer defendendo o foco de sua lealdade, pode ressurgir 1d3 dias depois, tendo “Escapado

Miraculosamente” da Morte. Você recebe um bônus permanente de +1 em uma Característica ao fazer isto. Contudo, só pode usar esta habilidade uma vez em toda a sua vida.

Soldado Perfeito: Gastando 10 PMs, você torna-se o exemplo perfeito do que todo Soldado deve ser — não fraqueja, não se abate, não desiste. Você pode rolar novamente qualquer teste recém realizado, desde que esteja a serviço do foco de sua lealdade. Se fizer isso você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.



21 - DICAS PARA QUANDO FOR MESTRE

1 - Lembra de quando você jogou RPG pela primeira vez e ficou apaixonado? Escreva aventuras para esse garoto.

2 - O vilão da sua campanha e os jogadores da sua sessão tem uma muleta emocional. Explore isso.

3 - Pare de mostrar quão bom escritor você acha que é. Os jogadores querem uma descrição da sala, não um texto de 10 páginas sobre o folclore do povo que construiu essa masmorra.

4 - Em alguns momentos pergunte a si mesmo, quão animado você ficaria em ser o jogador da sua própria campanha. Se a resposta foi “muito pouco”, volta para a prancheta e pense um pouco mais.

5 - Todo mundo já lutou contra um culto maligno, invente algo mais complexo que isso.

6 - “Eu não sei” não deve estar no vocabulário de um mestre. Você tem que saber (ou inventar algo plausível) ou os jogadores perdem o interesse.

7 - Não enfatize muito que um personagem possui um destino épico ou algo assim. Do contrário ele esquece que seu personagem pode morrer e os desafios perdem o efeito desejado.

8 - Suas aventuras sempre começam na taverna? Mude isso.

9 - Por mais que a magia seja algo banal no seu mundo de campanha. Não justifique toda violação das leis da física com “Isso é mágico”

10 - Não perca tempo descrevendo o que está na sua cabeça, diga o que os personagens estão vendo e deixe os jogadores imaginarem o resto.

11 - Existe uma regra que atrapalha algo que você quer tentar? Não hesite em quebrar regras se isso for tornar a campanha mais divertida para os jogadores.

12 - Gaste tempo descrevendo pequenos detalhes apenas quando eles forem relevantes para os jogadores. Do contrário siga em frente.

13 - Se você não consegue explicar por que os jogadores estão combatendo aquele monstro naquele local, então, ele não deveria estar lá.

14 - Todo jogador/personagem deve ter algo a perder em cada aventura.

15 - Quando os jogadores fazem más escolhas, isso deve significar alguma coisa.

16 - Seus NPC's não precisam de extensos diálogos.

17 - Não guarde o seu melhor encontro ou NPC para a próxima sessão. Alguns jogadores podem não voltar.

18 - O melhor vilão é aquele que desafia os jogadores/personagens e podem fazê-los cruzar uma linha que eles achavam que nunca fariam, não aquele que tem o background mais complexo.

19 - Você não joga contra os jogadores. Sua função é fazê-los acreditar que o desafio que eles enfrentam é importante e que existem coisas maiores do que eles.

20 - Não se preocupe em cortar parte da sua aventura para dar um gás na campanha.

21 - Divirta-se. RPG foi feito para se divertir. Se você ou alguém não está se divertindo, está jogando errado

AS CRÔNICAS DO TILDO

”Atendendo um pedido”

Por J.V. Teixeira



Ela estava cansada e ferida, mas tinha que continuar andando.

Doía.

Sua vila foi invadida, mas ela conseguiu escapar, em meio a dificuldades. Não queria acreditar mas sabia que do jeito que estava morreria em pouco tempo. O que não a deixava desistir era a responsabilidade e a esperança de conseguir ajuda para os moradores da vila. Mesmo assim as pernas tremeram e vacilaram e sem perceber caiu de joelhos. Pensou no sofrimento dos que contavam com ela e tomou forças, sem saber de onde, respirou fundo, levantou e continuou a caminhada.

Doía.

O sol escaldante em nada ajudava.

Doía muito.

Era melhor desistir, não havia mais jeito de continuar. Chorou e sentiu um aperto no coração, não conseguiria ajuda... Lágrimas caíam, o corpo foi ao chão, se entregando ao cansaço, as pálpebras pesaram e se fecharam enquanto olhava o horizonte e avistava três pessoas correndo em sua direção. O sol realmente estava mexendo com sua cabeça. Relaxou o corpo e se entregou a morte que já a abraçava...

Mas e se fosse verdade?

Três pessoas. Ainda havia um fio de esperança apesar de tudo. Se agarrando a esse fio conseguiu abrir os olhos mais uma vez!

II

Eles viajavam em três.

Van na dianteira, com sua espada embainhada e seu escudo preso ao braço esquerdo. Sua armadura vermelha com detalhes dourados combinava com a curiosa cor do cabelo e dos olhos respectivamente, o que chamava atenção onde quer que fosse.

Morgana, a feiticeira, vinha logo em seguida. A mulher segurava um cajado de madeira e usava um belo traje azul-escuro longo, que lhe deixava com um aspecto sombrio e intimidador.

E por fim estava uma pessoa pequena, não chegava a um metro e meio, com roupas sem nenhuma pompa, descalço com seus pés peludos amostros e adagas penduras no cinto de sua calça. Seu nome era Tildo.

-Isto é muito tedioso. Há muito tempo não temos um pouco de ação. – disse entre bocejos o pequenino.

-Se preocupe em cuidar da nossa retaguarda.

-Tédio. É só o que eu tenho a dizer Van.

-Você sabe muito bem que é tudo culpa sua, por sua causa o Cavaleiro Laranja está a nossa procura, temos que ter o máximo de cautela.

-Pelo amor dos deuses, escute o que você está falando! Se fosse o Cavaleiro Negro, ou quem sabe até mesmo o Cavaleiro Cinza, eu poderia ficar preocupado, mas um Cavaleiro Laranja! Laranja! Desde quando essa cor transmite medo para alguém? Se a escuridão fosse laranja você acha que alguém teria medo do escuro?

Os olhos de Morgana estreitaram-se, ela possuía uma visão mais aguçada que os demais.-Nessa direção. - apontou para um caminho que cortava a floresta onde eles se encontravam. - Uma mulher muito ferida, ela precisa de ajuda.

-Uma mulher ferida?

Van correu na direção indicada por Morgana enquanto Tildo balançava a cabeça em negação:

-É sempre assim, basta falar que uma mulher está em perigo que ele esquece o resto. Qualquer dia vão pensar que ele é algum tipo de tarado. E cadê a preocupação com o Cavaleiro Laranja agora? - zombou.

Morgana virou e indagou:

-Você vem ou não?

-Calma feiticeira, calma, já estou indo.

Eles correram.

III

-Acho melhor não encostarmos nela, não sabemos o quão profundo são as feridas. - Van se dirigiu para os companheiros.

-Ela abriu os olhos, significa que está consciente. Olhe, ela está tentando falar. - disse Tildo.

-Ajuda... - a voz débil saiu com dificuldades.

-Não se preocupe senhorita, estamos aqui para ajudá-la.

-Ela está muito fraca. Esperem um pouco.

Morgana se ajoelhou e recitou um feitiço.

-Ortauq són ertne latnem ole mu açelebatse. - bateu o cajado no chão em seguida.

-Pronto, agora podemos nos comunicar apenas por pensamentos, assim você pode descansar.

-Por favor, diga como podemos ajudá-la senhorita. - era Van, tomando a dianteira.

A mulher estranhou todas aquelas vozes na sua cabeça, não podia entender como aquilo era possível, mas ao mesmo tempo não podia se dar ao luxo de se questionar, não naquele momento delicado.

-Vejo que vocês são aventureiros, só posso agradecer aos deuses por colocar vocês no meu caminho. Acontece que bandidos invadiram a minha vila, mataram meu pai, que era o chefe da vila, e fizeram do meu lar o seu refúgio e do meu povo seus escravos. Eu consegui fugir graças aos esforços de todos, mas, mesmo assim, eu já estava muito ferida. Pre-

ciso de ajuda, por favor salvem a minha gente.

-Não se preocupe, nós iremos. Primeiro temos que cuidar das suas feridas.

-Não se iluda nobre cavaleiro, eu sei que a morte se avizinha, não adianta perder tempo cuidando de mim, quanto mais vocês ficam aqui mais tempo meu povo sofrerá. Meu nome é Aurília Mascoff, sou filha de Max Mascoff, da vila Villarg. Em meu nome e em nome de meu pai, por favor salve minha vila.

-Claro senhorita, isso é indiscutível.

-Obrigada aos três, muito obrigada.

O elo mental se desfez, o que significava que a jovem Aurília havia partido.

-Que pena. - disse Tildo - Não deu nem tempo de discutir qual seria o pagamento.

-O pagamento não importa, não estamos na vida de aventureiro para ganhar dinheiro e sim para ajudar aqueles que precisam.

-Diga isso por você. - pensou o pequenino.

-Eu conheço Villarg, não fica muito distante daqui. Acredito que sejam em torno de três horas de caminhada. - falou Morgana.

-Vamos enterrar a senhorita Mascoff, pensar em um plano e depois vamos seguir viagem.

-Acredito que seja o mais sensato a se fazer.

-Nós três contra um bando de bandidos. E sem pagamento. Realmente sensato.

O grupo improvisou um túmulo e então seguiram em frente, para atender ao pedido que foi feito.

IV

O nome dele é Millian Mascoff, irmão de Max Mascoff. Pagou a um bando de arruaceiros para saquearem sua vila e, no processo, mataram seu irmão para que ele assumisse o trono e reerguesse toda a vila. Seria um herói. Teria dinheiro, fama, mulheres e seu nome estaria gravado na história. Seu plano era simples e perfeito.

Mas não se deve confiar em bandidos.

Depois de matarem seu irmão eles perceberam que seria muito mais lucrativo continuar na vila, e foi o que fizeram.

Millian se sentia envergonhado agora, depois de tudo isso não conseguiu colocar aquela plebe repugnante que seu irmão chamava de povo aos seus pés.

V

Quando chegaram na vila perceberam que ela nada tinha de interessante.

A feiticeira utilizou seus truques para se comunicar com os animais locais e descobriu que ao todo haviam apenas oito bandidos, que se estabeleceram na taverna localizada na praça central. Mesmo oito não sendo um exército, como eles haviam pensado, era um número considerável já que eles eram, afinal, apenas três.

Dois dos arruaceiros estavam de vigia., sobre as duas primeiras casas da rua principal, de onde poderiam ver qualquer desavisado que tentasse entrar no vilarejo. Eles vigiavam portando arcos curtos nas mãos, para matar os invasores a distância. O tédio estava estampado no rosto dos dois, pois era muito melhor ficar na taverna bebendo, comendo e se divertindo.

As ruas estavam desertas, parecia uma cidade-fantasma.

-Vocês dois entenderam o plano?

-Sim. - Morgana respondeu.

-Claro, que tipo de idiota não entenderia um plano desses? - Tildo respondeu.

-Lembrem-se, tentem não sair da praça, é o local mais aberto da vila e consequentemente o melhor local para uma peleja.

-Vamos chutar algumas bundas. - Tildo deu a última palavra.z

VI

Tildo se afastou dos companheiros e se esgueirou pelas sombras. Aproveitando um ponto cego dos guardas correu até uma casa, apoiou-se na janela, tomou impulso, chegando ao telhado sem esforço. Ficou agachado esperando o momento certo para dar o seu bote. Os dois vigias estavam perto, um estava na casa vizinha e o outro na casa seguinte. Sacou sua adaga com cuidado para não fazer nenhum tipo de barulho, pegou um frasco com um líquido negro, destampou e despejou um pouco na lâmina.

“Nada melhor do que um bom veneno para nos certificarmos de uma morte.” pensou.

Quando os vigias se viraram para direção oposta Tildo aproveitou a oportunidade para saltar e escalar os muros da casa com facilidade, chegando ao lado do vigia mais próximo em instantes. Ele era tão habilidoso que não emitiu som algum durante esse processo e, antes que o bandido tivesse qualquer tipo de reação, Tildo chutou seu joelho, fazendo com que o adversário fosse ao chão, tapou sua boca com a mão livre antes que o vigia balbuciasse qualquer coisa e com a faca desferiu um golpe certeiro no coração. Mesmo se não fosse certeiro o veneno garantiria o mesmo resultado. Tudo se desenrolou em questões de segundos. Tildo então fez uso de uma habilidade que somente seus companheiros sabiam que ele tinha, o poder de criar ilusões.

Quando era criança Tildo salvou um poderoso mago e como agradecimento o mago o tomou como aprendiz. O proble-

ma é que Tildo não tinha paciência para magia e tudo que ele conseguiu aprender foi como criar ilusões, o que veio muito bem a calhar anos mais tarde quando ele se tornou aventureiro.

Fazendo uso dessa habilidade ele se transformou no guarda que havia acabado de matar e ficou parado em frente ao corpo inerte, de modo que o outro vigia não visse o companheiro morto. O vigia se virou, encarou Tildo e ignorou, para o alívio do pequenino, a ilusão funcionou.

Primeira parte pronta, um vigia já estava morto, agora restava o outro. Era melhor jogar uma nova dose de veneno em sua adaga para garantir que um golpe fosse o suficiente. Daria tudo certo.

Daria, se não ocorresse um imprevisto.

Um grito foi ouvido.

O corpo do vigia morto havia escorregado do telhado, sem que Tildo percebesse, e caído na rua e, para o azar do pequenino, alguém olhava pela fresta da janela de uma casa no exato momento que o corpo caiu, o que gerou o grito de susto e pavor. Tildo e o vigia olharam para a fonte do som, e em seguida trocaram olhares. O vigia logo notou que havia algo errado, sacou uma flecha, levou ao arco e berrou:

-Intruso!

Tildo desfez sua transformação e voltou ao normal, o que deixou o vigia mais confuso, lançou a adaga que estava na sua mão em direção ao inimigo, que desviou jogando o corpo para o lado. O pequenino então correu e pulou, rodou cinco vezes no ar, sacou a outra adaga que carregava e caiu no outro telhado. Tentou cravar a adaga no inimigo, mas o adversário foi mais rápido e acertou uma flecha no pequenino.

Surpresa.

A flecha passou direto.

O vigia ficou desorientado e então sentiu a lâmina fria penetrando sua pele.

-Pensei que havia exagerado demais

fazendo uma ilusão minha dar tantas piuetas mas vejo que você acreditou, estou melhor nisso do que pensei. Precisava de uma distração. Me desculpe amigo, nada contra você.

O guarda caiu sem dizer uma palavra.

-Pode vim pessoal, mas o plano já era! - Tildo gritou para os companheiros e correu em seguida, sumindo no meio das casas.

VII

Os bandidos dentro da taverna escutaram o grito de alerta do vigia.

O líder deles, um homem alto, musculoso, com mais de dois metros, sentado no balcão se levantou, pegou uma espada longa de duas mãos que estava jogada em cima de uma mesa e trocou olhares com os subalternos, que já entenderam o que tinham que fazer.

-Sempre tem que ter alguém para bancar o herói. Vamos matar seja lá quem esteja invadindo!

Os cinco subalternos largaram as bebidas e as mulheres, pegaram uma espada cada um e saíram em direção a entrada da vila.

VIII

O plano deu errado então era hora de improvisar.

-Vamos. - liderou Van, brandindo sua espada.

E eles foram.

Van tomando a dianteira, Morgana logo atrás e ao longe cinco bandoleiros correndo de encontro a eles.

-Use um feitiço para ganharmos um pouco de tempo.

-Aroga euqata, ocigám lissím!

Após recitar o encantamento Morgana bateu seu cajado no chão e da ponte

dele saíram cinco bolas verdes de energia, velozes, que atacaram os bandoleiros, mas apenas quatro foram atingidos e caíram no chão, o outro conseguiu desviar e continuou correndo. Enquanto isso Van dava tudo de si, correndo o máximo que podia e ao ver quatro inimigos caídos teve uma ideia, guardou a espada novamente na bainha, apoiou os dois braços atrás do escudo e pulou, colocando o escudo na frente do corpo, de encontro ao único inimigo ainda de pé, jogando o inimigo no chão e caindo por cima dele, finalizando com um golpe de escudo no pescoço do adversário. Não era uma cena bonita de se ver e ele agradecia pelas ruas estarem vazias.

Os quatro se levantaram e Van, ainda em cima do adversário morto, sacou sua espada, desviou com o escudo a espada de um dos bandoleiros e cortou o ar tentando acertá-lo, em vão.

Um clarão cortou a cidade, era Morgana utilizando mais um feitiço, ela invocou um raio, que saindo de seu cajado acertou em cheio um do inimigo. Agora só restavam três.

Um bandoleiro atacou Van, que finalmente estava de pé novamente e conseguiu bloquear o golpe com o escudo e investiu contra o inimigo, traspassando-o com sua espada. Um dos bandoleiros restantes correu em direção a Morgana e o outro atacou Van, acertando sua perna. Van não sentiu nada, estava no calor da batalha, bateu com o escudo na mão do adversário que segurava a espada e então cortou sua cabeça. Só restava um, e ele estava indo atrás de Morgana. Feiticeiros precisam de tempo para realizar um encantamento, e isso preocupava Van.

-Corra Morgana, rápido.

Van tentou alcançar o último inimigo, mas não conseguiria. Morgana tentava recitar uma magia, mas não havia mais tempo, o último sobrevivente já estava a poucos metros dela e possivelmente seria morta. Poderia tentar lutar com o bandoleiro, mas sabia que não tinha forças para isso, ela não tinha experiências em lutas corpo a corpo. Se conseguisse pelo menos lutar até Van chegar seria o suficiente, a questão é se ela conseguiria. O

bandoleiro iria atingi-la quando um vulto pulou em cima dele.

-Gostou da minha entrada dramática?

Era Tildo atacando o adversário, mas quando ele iria atingi-lo com sua adaga o bárbaro simplesmente pegou Tildo com a mão que estava livre e jogou para o lado.

-Você será o próximo, primeiro será a meretriz que matou meu irmão.

-Pode matar ele primeiro que ninguém vai se importar.

-Isso porque eu acabei de te salvar né.

-Quem falou que eu estou salva?

Enquanto o bandoleiro se distraía com a conversa finalmente Van chegou, pronto para dar um golpe fulminante, mas o inimigo previu, se esquivou do golpe, bateu com o punho da espada na lâmina de Van, desarmando-o.

-Pensou que eu havia esquecido de você?

-O problema é você não ter prestado atenção em mim, esse foi o seu maior erro! - gritou Tildo - Tome isso! Buia-chaca! - gritou mais alto ainda e fez movimentos estranhos com a mão.

Nada aconteceu.

-Que palhaçada é essa? Pensando bem você será o primeiro.

O bandoleiro partiu para atingir o pequenino e Van tentou se aproveitar para atingir o inimigo batendo com o escudo, mas foi em vão, ele conseguiu se desviar.

-Vocês estão me irritando profundamente.

-Oiar! - gritou Morgana e então um raio saiu de seu cajado.

-Filha da... - foi fulminado antes que terminasse a frase.

Van e Morgana estavam ofegantes, Tildo levantou sem dificuldades.

-Vocês estão bem? - perguntou o lí-

der preocupado.

-Vamos ficar. - respondeu Morgana.

-Então é bom ficarem logo. Ainda falta um deles.

-Que com toda certeza é o mais forte de todos. Porque o mais forte sempre fica para o final? - era Tildo.

-Tildo, você protegerá Morgana, e eu enfrentarei ele diretamente. - ao dizer essas palavras reparou Morgana bastante ofegante - Seus encantos estão acabando, você está muito cansada, só utilize em último caso. Vamos lá.

Os três caminharam em direção a praça.

A luta final começaria.

IX

-Que merda! - disse o chefe dos bandoleiros ao sair da taverna - Agora tenho que conseguir um bando novo.

Van se encontrava em frente ao inimigo.

-Vamos terminar logo com tudo isso.

Após pronunciar essas palavras o bandoleiro segurou firme sua espada de mão dupla e cortou o ar, lançando a lâmina em direção a Van, que tentou desviar jogando seu corpo para o lado, mas não foi o suficiente e em um ato de reflexo posicionou seu escudo para bloquear o golpe e faíscas surgiram do encontro.

Dor, muita dor. O braço de Van ficou inutilizável, doía tanto que o escudo parecia pesar uma tonelada. A força do adversário era maior do que ele pensava. Mesmo com as adversidades contra-atacou com sua espada, mas só encontrou o ar, pois o adversário desviou rodando o corpo trezentos e sessenta graus com sua espada em punhos, pronto para cortar Van ao meio, mas o guerreiro, antecipando isso, se agachou dando um soco em seguida, ao se levantar, na cara do

inimigo e, se aproveitando do momento de desorientação do bandoleiro graças ao golpe que recebeu, investiu com sua espada.

Um acerto e um erro. Acertou o braço do bandoleiro mas deixou a guarda aberta, grande erro, era tudo o que o bandoleiro esperava, e ele soube aproveitar a oportunidade. Um chute e Van se contorceu de dor. Outro chute e Van caiu no chão, gemendo e sofrendo. Arma levantada, era o golpe de misericórdia, mas o inesperado aconteceu, o bandoleiro foi acertado por dois projéteis verdes, sendo jogado distante de Van.

Se levantou um tanto desnortado e viu Morgana ofegante com seu cajado tocando o chão. Gargalhou, estava mais divertido do que ele pensou. Decidiu que ela seria a primeira, só teria que passar pelo homenzinho.

O guerreiro de cabelos vermelhos continuava no chão.

O bandoleiro andou calmamente, gargalhando, pegou sua espada e foi em direção ao Tildo que estava parado.

Olhou e encarou, o pequenino não mostrava medo perante sua presença. Estranhou, continuou a encarar e quando o vento soprou cortando o vilarejo reparou numa folha passando por dentro do pequenino. Uma ilusão, por isso não demonstrava medo.

Ficou atendo.

Tildo surgiu, com sua adaga em punho, pronto para atacar, mas o bandoleiro já esperava e desviou do golpe.

-Eu sabia que não valia a pena vir aqui. - pensou Tildo.

Quando o bandoleiro ia levantar sua arma sentiu o gosto de sangue na boca e o frio do aço transpassando seu corpo, era Van dando o golpe final com colocando todas as suas forças em uma última investida.

O bandoleiro pensou em uma última bravata para falar antes de morrer, mas pensou tanto que não teve tempo de pronunciar e simplesmente caiu. Finalmente tinha terminado.

Van caminhou até Tildo e o ajudou a se levantar e os dois juntos ampararam Morgana. Havia terminado e todos estavam vivos. Em péssimas condições, mas vivos.

Uma porta se abriu e olhos incrédulos encararam o grupo.

Outra porta se abriu, depois outra, outra e mais outra. E então um grande grito de alegria pode ser ouvido, todos saíram das suas casas e comemoraram, chegaram até o grupo e bateram uma salva de palmas em júbilo.

Finalmente eles estavam salvos e o sacrifício de Aurília não havia sido em vão.

-Eu falei que valeria a pena salvar esse vilarejo, não falei? - disse Tildo sorridente.

X

Uma festa estava sendo preparada, afinal não é todo dia que um povo é salvo, isso merecia uma comemoração.

Três dias se passaram desde o confronto com o líder sem nome dos bandoleiros (como Tildo gostava de chamá-lo nas centenas de vezes em que contava a história para população curiosa) e o trio já estava recuperado e descansado. Os moradores não paravam de agradecer e tentar agradar, de todas as maneiras, seus heróis.

Todos estavam felizes. Todos menos Millian Mascoff.

Seu plano foi arruinado, ele conseguiu matar o irmão, mas em troca disso, indiretamente, ele arrumou novos ídolos para seu povo. Ele devia ser o salvador, o herói.

Mas não era.

Por pior que fosse ele devia fingir estar feliz com tudo aquilo, era preciso.

XI

Ninguém mais lembrava quando a festa havia iniciado, mas todos sabiam que ainda faltava muito para terminar. Era tanta animação que ninguém diria que há apenas alguns dias aquele vilarejo estava em sérios apuros. De qualquer forma isso era passado, e cada um se divertia a seu modo.

Van apostava que ninguém poderia vencê-lo na queda de braço e até o momento estava fazendo a aposta certa.

Morgana provava que ninguém conseguiria beber mais do que ela. Copos e copos de bebidas eram virados e o resultado era sempre o mesmo: "Quem é o próximo?" ela perguntava.

Tildo impressionava um grupo cantando as histórias de como ele e seus cinco amigos desbravavam o mundo.

Millian Mascoff se encontrava em um canto, fingindo felicidade, desfrutando da festa que planejou para os seus queridos convidados.

Van venceu mais uma disputa, Morgana bebeu mais um copo e Tildo contou outra aventura.

Millian caminhou e esbarrou em Tildo, pediu as devidas desculpas e continuou a andar. O destino enfim sorriu para Millian Mascoff, essa era a sua oportunidade.

-Ladrão! - gritou Millian - Mentirosos, ladrões!

A música parou e toda a atenção da festa se virou para o acusador.

-Como vocês tem a coragem de vir até aqui, se aproveitar de nossa hospitalidade mentindo desse jeito? Você! - apontou para Tildo - Esse pingente era da minha sobrinha! - apontou para um objeto pendendo para fora do bolso do pequenino - Ele é único, foi feito por minha mãe, que passou para sua neta, minha sobrinha. Esse pingente representa a nossa família e tudo em que acreditamos, ela nunca daria para ninguém, ela preferiria ser enterrada com ele. Agora eu entendo bem. Vocês mataram e roubaram tudo que minha amada sobrinha tinha de

valor e vieram parar aqui por puro acaso do destino, foram obrigados a derrotar os bandoleiros lutando por suas vidas e, sem perceber, salvaram a nossa cidade, fingindo ser intencional.

-Mas o que demônios você está falando homem? - perguntou Van.

Nesse momento os três já estavam cercados por moradores, com caras furiosas. Desarmados não havia nada que eles pudessem fazer contra a multidão.

-Prendam esses três! - continuou Millian Mascoff - Prendam até decidirmos qual punição daremos a eles.

Sem opção eles foram conduzidos em direção a prisão enquanto as pessoas praguejas e jogavam restos de comida e bebida em cima deles.

De heróis a nada em poucos instantes.

XII

-O que aconteceu? - Van questionava - Alguém entendeu alguma coisa?

-Parece que somos os malvados agora. Tudo por causa do pingente que estava com o Tildo? Você quer se explicar.

-Eu não tenho o que dizer companheiros, isso simplesmente apareceu no meu bolso. Antes das acusações serem feitas aquele infeliz esbarrou em mim. Ele deve ter colocado isso no meu bolso no momento. Parecia que ele já sabia o que falar, isso foi planejado.

-Sim, visivelmente era uma armação. Se eu tivesse meu cajado ali na hora...

-E você ia fazer o quê? Matar todos aqueles inocentes com a sua magia? O máximo que podemos fazer agora é esperar, esperar e torcer para que o povo também perceba a armação e nos liberte.

-Nós acabamos de salvar o traseiro de todo mundo aqui não faz nem sete dias, não é possível que eles tenham esquecido disso. Um ser tão belo e peque-

no como eu não vai morrer aqui, não vai mesmo.

-Vai dar tudo certo, não se preocupe, é só um mal entendido.

-Espero que sim Van, eu realmente espero que sim.

A cela da prisão ficou em silêncio, e na rua o sol raiava.

Um novo dia estava prestes a começar.

XIII

Tildo se lembrou do passado.

Ele estava perdido em pensamentos, olhando o corpo inerte de Aurília Mascoff enquanto seus companheiros de equipe cavavam uma cova para despejar o cadáver.

“Não acredito nisso, entrar numa encrincha dessas sem ganhar nada em troca é meio complicado...” pensava.

-Vocês dois tem certeza disso? Isso pode não ser uma boa ideia.

-Eu fiz uma promessa. Temos que cumprir.

-Concordo com Van, se você estiver com medo pode ficar e nos esperar Tildo.

-Medo, eu? - desviou o pequenino - Só perguntei para ter plena certeza de que vocês não desistiriam e eu teria de fazer tudo sozinho.

-Então pare de conversa e prepare-se para me ajudar a trazer o corpo aqui. - disse Van ao concluir o buraco que estava cavando.

Enquanto Van caminhava em sua direção Tildo continuou a pensar: “Parece que não tem jeito mesmo, vamos ter que enfrentar os bandoleiros. Já que eu estou ferrado mesmo vou arrumar algum modo de lucrar com isso. Esse pingente no pescoço dela parece ser de ouro, deve valer alguma coisa, e ela não vai mais precisar mesmo...”

XIV

Um novo dia chegou e os três companheiros estavam em frente a taverna da cidade, amarrados a troncos de madeira, com palha seca a seus pés, prontos para serem queimados vivos. O mesmo local onde outrora foram aplaudidos hoje, se tudo corresse de acordo com o plano de Millian Mascoff, eles seriam mortos.

-Senhoras e senhores aqui presentes. - discursou Milian - Pelo que já foi decidido anteriormente esses três meliantes são culpados, não precisamos tornar a falar sobre o óbvio, e o único modo deles se redimirem por tudo o que fizeram é sendo mortos, por isso vamos dar início a redenção.

Aldeões gritaram, pedindo justiça, pedindo que eles sofressem o máximo possível.

-Vocês não podem estar falando sério! - gritou Van.

Vaias e gritos de “Cale a boca!” foram proferidos pelos espectadores.

-Tildo. - falou Morgana, através de sua magia, projetando sua voz na mente do pequenino - Você consegue se soltar das amarras?

-Minha bonita amiga, tenho uma notícia boa e uma ruim. A boa é que sim, eu consigo me soltar, essas amarras não são nada para as minhas habilidades de ladrão. A ruim é que eu estou mentindo.

-Isso não é hora para piadas!

-Calma menina, calma, só queria descontrair um pouco. Falando a sério agora, sim, eu consigo me soltar, só não sei se vou conseguir antes do fogo chegar até nós.

-Então se apresse.

Os espectadores continuavam a gritar, desejando a morte de seus outrora salvadores.

-Se as senhoras e os senhores me permitem. - Millian Mascoff pegou uma

tocha e ateou fogo - Vou dar um fim a esses bastardos. Para nos livramos de vez de qualquer recordação que possamos ter deles vamos queimar suas armas logo em seguida.

As pessoas gritaram o nome de Millian com fervor, e ele se sentia ótimo, finalmente era o herói do povo, finalmente estava na posição que, de acordo com ele mesmo, merecia.

-Adeus mentirosos. Vejo vocês em outra vida.

No ápice do espetáculo do herói do povo uma flecha cortou a multidão, fazendo todos olharem para a fonte do disparo e se depararam com três estranhos homens.

Um era careca, em torno de um metro e oitenta, estava sem camisa, com calça verde e descalço. Ele segurava um bastão.

Outro era um anão em uma armadura completamente laranja, segurando um machado em suas mãos.

Ao centro um homem, com orelhas pontudas, uma máscara que não permitiam que vissem nada do seu rosto do nariz para cima, exceto os belos olhos verdes. Vestia chapéu, capa e trajes finos, todos na cor roxa. Ele estava com um arco na mão e um florete, um tipo de espada, preso em sua cintura.

-Mulheres, cá estou para vossa alegria. - disse o homem de roxo com um sorriso estampado no rosto.

XV

Algumas horas atrás os três que a pouco chegaram na vila estavam no local onde Aurília fora enterrado.

-Eles estiveram aqui. - disse o careca - Foram naquela direção. - apontou - Tivemos sorte, aqui não é um local movimentado, ainda dá para rastreá-los mesmo tendo passado dias.

-Finalmente vamos encontrar aqueles três. - disse o de orelhas pontudas.

-O Cavaleiro Laranja está mais perto do que eles imaginam. - disse o anão – Vamos logo.

O trio então caminhou em direção a Villarg.

XVI

-Merda! - gritou Tildo.

Quando o galante homem disparou a flecha todos voltaram sua atenção para ele, mas ninguém se importou em ver aonde o projétil havia ido. Ela acertou o peito de Millian, que caiu morto no chão, e a tocha em sua mão acabou caindo aos pés de Tildo, fazendo o fogo tomar conta da palha seca. Quando o povo percebeu que seu herói foi morto, diante de seus olhos, gritou em desespero e a maioria se dispersou.

Mas alguns queriam vingança.

-Soltem a gente, rápido, antes que o Tildo seja queimado. - era Morgana.

O povo do vilarejo que continuou no local ignorou a feiticeira e investiu contra os três que acabaram de chegar.

-Deixem eles comigo. - disse o careca colocando-se em posição de combate, com seu bastão em mãos – Vão ajudar os outros.

-Se é o que você deseja Yajin. - o de orelhas pontudas se dirigiu ao amigo pelo nome.

-Nirf, vá até o Tildo e liberte ele antes que ele morra. - disse o anão.

-Faça isso você, eu quero salvar a donzela em perigo. Morgana meu amor, já estou indo, seu príncipe está a caminho.

-Faça o que Ignol disse, salve Tildo! - gritou a mulher em resposta.

-Odeio admitir, mas suas pernas são mais longas que as minhas, você chegará lá mais rápido. - continuou Ignol.

Ignol era um pouco maior que Tildo, mas, ainda assim, ele era bem pequeno.

Nirf olhou para seu companheiro anão de cima a baixo e disse:

-Não só as pernas meu pequeno amigo, mas entendi o que você quis dizer.

-Ora seu elfo... - antes que completasse a frase Nirf já havia disparado em direção ao companheiro prestes a ficar em chamas, desviando dos moradores da vila que lutavam contra Yajin.

Os moradores eram destreinados e caíam com um ou dois golpes.

Ignol, o anão, correu em direção a Morgana e Van.

Nirf chegou na fogueira em chamas, sacou seu florete e cortou as amarras do pequenino.

-Finalmente. É bom vê-lo novamente, são e salvo, elfo.

-Eu diria o mesmo se você fosse uma mulher.

Tildo riu.

-Acho que você não me entendeu. É bom te ver novamente, estando eu são e salvo.

Nirf riu e Tildo continuou:

-Viajar só com esses dois já estava ficando sem graça. Eles levam a vida muito a sério, ainda bem que vocês voltaram.

Os aldeões continuavam a ir ao chão.

Van e Morgana foram libertos.

-Por que vocês demoraram tanto? Nós combinamos de nos reagruparmos no terceiro dia depois que Tildo, Morgana e eu deixamos a cidade de Ninepá. O que aconteceu?

-Nos descobrimos certas coisas e fomos investigar para ver se as fontes eram confiáveis, mas é melhor falarmos sobre isso depois. Na verdade a gente chegou tem algumas horas, mas Nirf quis esperar até o momento certo para salvá-los, ele queria finalmente utilizar aquele arco que ele comprou em Ninepá.

-Vocês está me falando que a gente quase morreu porque aquele imbecil que-

ria fazer uma entrada dramática? - indagou a feiticeira.

-Eu tive que deixar, não aguentava mais ele resmungando que queria disparar aquela coisa.

-Meu companheiro de altura, que bom te ver. - disse Tildo ao chegar perto do grupo – Eu não te falei Van, um cavaleiro laranja não impõe medo em ninguém. Olha só para ele. - apontou contendo o riso – Quem teria medo disso? Por que a mudança de visual.

-Era a única armadura do meu tamanho que tinha em toda Ninepá, e eu precisava de uma, depois da nossa última luta a minha antiga armadura estava em pedaços... Porque eu estou perdendo meu tempo te respondendo alguma coisa, não te devo satisfação nenhuma. - irritou-se Ignol.

-Nossa, agora ele está irritado. - o elfo adorava zombar o anão.

-E você cale a boca.

-Cale a boca você, e me dê espaço! - pausa dramática - Dê espaço para um homem apaixonado que deseja falar com sua amada, a mulher que para ser chamada de bela deveria se tornar um pouco mais feia. Morgana meu amor. - tomou sua mão e beijou-a – Seu amado está aqui.

Morgana puxou a mão com força.

-Não é hora para essas palhaçadas.

Saudando a todos Yajin chega perto do grupo.

-Meus companheiros, fico feliz por estarem bem. - disse – Mas acho melhor pegarem logo suas coisas para sairmos daqui o mais rápido possível.

Os três que a pouco seriam queimados assim fizeram, conforme a sugestão do companheiro.

Van tomou a palavra:

-Não suporto mais esse lugar, esse bando de ingratos. - olhou para o corpo de Millian e esgarrou em cima dele. - Vamos sair daqui, ainda temos muito para conversar.

Todos concordaram e começaram a caminhar até que tiros são disparados.

Na entrada da cidade um grupo de moradores portava armas de fogo e atiravam na direção do grupo.

-Nosso herói estava certo ao comprar essas armas para nos defender. Nunca mais seremos escravizados ou humilhados. - um morador gritou com fervor.

Os moradores não tinham o mínimo de pontaria mas todos do grupo sabiam que um disparo de uma arma daquelas faria um bom estrago.

-É melhor nós não tentarmos disputar com isso. - disse o anão.

“Seria emocionante se uma bala fosse em direção a Morgana.” pensava Nirf “Assim eu poderia me jogar na frente dela, recebendo o disparo por ela, fazendo com que ela se apaixonasse por mim. Pensando bem eu ia morrer se fizesse isso... Acho que é melhor isso não acontecer.” terminou o pensamento e pronunciou:

-Não sou um grande estrategista, mas acho que a melhor direção para a gente ir agora é a oposta aos tiros.

-Vamos! - liderou Van.

Eles correram e chegaram ao fim da vila, a estrada continuavam, mas em capo aberto, o que os tornaria alvos fáceis. Visualizaram o que parecia ser uma floresta densa, ou quem sabe um pântano, não muito distante.

-Por ali! - Nirf gritou.

Quando os moradores viram a direção que o grupo tomou parou e perseguiu-os, não tinham coragem de entrar naquelas terras, por isso os aventureiros pensaram que estariam a salvo.

XVII

Havia algo de errado ali. Por mais que eles andassem não chegavam a lugar algum. Eles já estavam caminhando cerca de dois dias e até agora não haviam saído

daquele pântano.

-Ótima ideia realmente. - Tildo zombava - “Vamos para aquele pântano” ele disse, “eles não vão nos seguir lá.”. É claro que não, ninguém em sã consciência viria para cá.

-E o que você preferia? - Nirf argumentava – Continuar por lá e morrer?

-Ai, ai, lá vão eles de novo. - se lamentou Morgana.

-Lá – era Van – Estamos prestes a chegar no fim do pântano. - apontou para um feixe de luz no horizonte.

-Que maravilha. - disse Nirf – Finalmente um pouco de sorte. Vamos sair dessa porcaria sem ter de enfrentar nenhum monstro.

Um urro ensurdecedor foi ouvido.

-Esqueceu da primeira regra de um aventureiro? Nunca diga que vamos sair ilesos, porque no momento em que você fala isso sempre acontece alguma coisa. - falou Tildo indignado.

Um urro maior ainda.

-Armas. - gritou Van.

Todos se colocaram em posição de combate.

-Vamos continuar andando, a maioria das criaturas do pântano não suportam claridade, se conseguirmos sair estamos salvos – era Yajin.

Após tais palavras serem proferidas a água de um lago fedorento começou a se mexer e uma criatura, com cerca de três metros, com físico humanoide e coberto de musgos ascendeu. A criatura urrou, cerrou os punhos e investiu, o grupo se preparou para tentar desviar, quando Tildo gritou:

-Parou, parou, parou.

O braço da criatura pendeu no ar e o grupo encarou o pequenino.

-Porque nós vamos lutar? - continuou – A gente nem se conhece, você – apontou para o monstro – não sabe nem se a gente tem família. Já pensou o quão terrível seria você privar uma mãe de um

filho. Por que você está atacando a gente?

Ninguém entendeu nada, nem os companheiros nem o monstro.

-Bom, vocês ser um grupo de aventureiros, e eu ser um mostro. Vocês querer me matar e eu querer me proteger.

-Vocês guardem suas armas e me deixe dialogar com meu novo amigo.

-Nós ser amigos?

-Mas é claro. Diga-me, qual o seu nome?

-Rex.

-Rex? Mas isso não parece nome de bicho do pântano.

-Quantos monstros do pântano você conhecer.

-Você é o primeiro.

-Então como saber se esse nome parecer ou não.

-Me desculpe, não queria ofendê-lo. Olha só, tudo que a gente quer é sair desse lugar em paz.

-Bom, eu controlar tudo aqui, o único modo de sair é me matar ou eu permitir. Por isso que todos querer me matar.

-Alguém já te pediu?

-Não.

-Se eu te pedir, você deixa a gente sair daqui.

-Mim não ver porque não deixar.

O monstro do pântano levantou as mãos e aos poucos a luz que o grupo viu distante foi se aproximando cada vez mais e a sujeira e escuridão foram dando lugar a um gramado verde e um dia ensolarado.

-Pronto. Vocês poder ir.

O grupo de aventureiros saiu receoso do pântano, pronto para qualquer perigo que pudesse acontecer.

Eles tinham certeza que alguma coisa aconteceria.

Mas eles estavam errados.

-Obrigado meu amigo. - continuou o pequenino - Tive uma ideia aqui agora, que tal se você fosse conosco, já pensou em sair desse lugar? Você poderia ser de grande ajuda.

-Eu não poder sair daqui amigo, minha mulher, a madame Monstro, estar grávida, não poder abandonar ela. E esse lugar é o que nos manter vivos, não poder nos distanciar muito daqui.

A imagem do monstro procriando veio a mente de Tildo, que sentiu asco daquilo, mas continuou a falar.

-É uma pena, então aproveitem o pouco tempo que lhes resta.

-Como assim pouco tempo?

-Ora, pensei que você soubesse, indo na direção de onde nós viemos têm uma vila, chamada Villarg, e eles me contaram que descobriram um modo de acabar com esse seu pântano.

-Mas se acabar com o pântano eu, madame Monstro e os monstros ir morrer.

Uma expressão de fúria tomou conta de Rex.

-É uma pena. A não ser que... Esquece, obrigado por tudo meu amigo.

-Esperar, a não ser que o que?

Todo grupo levou a mão a boca para disfarçar o sorriso, já sabiam o que Tildo falaria, todo mundo conhecia a lábia afiada do pequenino.

-A não ser que você destrua a vila, assim não teria como eles fazerem nada contra você.

-Ser verdade, você ter razão. Muito obrigado meu amigo, eu nunca esquecer o que você fazer por mim. Qual ser o seu nome?

-Tildo.

-Tildo. Esse ser o nome de minha cria em sua homenagem. Adeus amigo. Adeus amigos do meu amigo.

Rex retornou para as águas e nin-

guém mais conseguiu conter o riso.

-Meus companheiros, espero que parem de me culpar pela porcaria do Cavaleiro Laranja porque eu acabei de salvar a vida de vocês.

-Isso não muda o fato de você ter nos colocado em perigo por causa da maldição do Cavaleiro Laranja. - Van comentou.

-Presta atenção no que você está falando! Cavaleiro Laranja! Laranja! - gritou o pequenino – quem tem medo de um Cavaleiro Laranja!

-Devo concordar com ele. - disse Nirf, o elfo – Olhe para o Ignol por exemplo, você acha que ele assusta alguém?

-Exatamente. - continuou Tildo.

-Vamos andar logo antes que eu parta a cabeça desses dois. - disse o anão.

Yajin só sorria da situação.

-De onde você veio tem pessoas assim? - perguntou Morgana .

-Tudo aqui é diferente. Nesses cinco anos que estou fora da ilha onde fui criado já vi muitas coisas, mas nada como o nosso grupo. - respondeu Yajin – Pena que está perto de acabar... - respondeu melancólico.

-O que você quer dizer com...

-Parece que tem uma cidade ali. - Morgana foi interrompida por Tildo - Vamos andar mais rápido, preciso de um pouco de diversão.

-Mulheres esperem por mim. - cantolou Nirf.

-A primeira coisa que eu vou fazer e trocar essa armadura. - disse Ignol.

Van tomou a palavra:

– Finalmente parece que tudo acabou e estamos vivos. Só falta uma coisa: vamos beber.

E então os seis foram.

Villarg estava decorada, os moradores preparavam uma homenagem a todas as pessoas da vila que morreram naqueles tristes dias que se passaram. Foi decretado que aquele seria o dia oficial para se homenagear todos os mortos da vila, todo ano nesse mesmo dia seria feito uma festa para lembrar dos que se foram.

Apesar de tudo os moradores finalmente estavam livres e isso trazia felicidade.

Quando o sol estava em cima de todos e as festividades estavam em seu auge ao longe, vindo do pântano, uma estranha criatura verde surgiu e, por fim, quando a criatura se foi, os poucos sobreviventes tiveram que homenagear mais pessoas naquele dia.

XIX

Van, Morgana, Tildo, Yajin, Ignol e Nirf estavam sentados em uma taverna tumultuada, com seus copos cheios e finalmente fora de perigo. Van estava a falar:

-Agora eu quero saber de verdade por que vocês três demoraram tanto para nos encontrar.

-Essa é uma boa pergunta. - falou Morgana – O que aconteceu?

-O que aconteceu é do interesse de todos. - Yajin trouxe a atenção do grupo para ele com sua voz calma – Demoramos, pois estávamos seguindo uma pista que nos levou a descobrir um modo de finalmente nos livrarmos da maldição do Cavaleiro Laranja.

-Uma boa notícia enfim. - disse Van.

-Desisto de tentar convencer vocês que um cavaleiro na cor laranja não pode ser levado a sério. - era Tildo.

-Concordo com o pequenino. Como já disse olhem para o Ignol e vejam se ele passa medo para alguém.

Os dois riram e o restante do grupo ignorou a insistente tentativa da dupla de fazer a mesma piada.

-Devemos ir ao Precipício Invernal, lá existe uma fonte de magia pura, capaz de quebrar qualquer tipo de maldição. - disse Yajin - Proponho que todos descansem agora para amanhã seguirmos viagem, rumo ao Precipício Invernal e de uma vez por todas sermos livres novamente!

-Descansem vocês, eu vou arrumar uma companheira para essa noite. Com as suas licenças. - Nirf se levantou e dirigiu-se a uma dama que se encontrava em outra mesa.

-Eu prefiro beber mais um pouco, mesmo essa água suja não se comprando a cerveja do meu povo é a primeira que vejo faz um bom tempo, e pelo visto será a última que verei por mais um longo tempo. - falou Ignol.

-Eu vou jogar – disse Tildo.

-Já vai paro seu vício novamente. - disse Morgana.

-Eu não tenho vício algum, só jogo enquanto estou bebendo e fumando. - respondeu Tildo enquanto se dirigia para mesa de jogos.

Van subiu na mesa e então gritou:

-Uma rodada de bebidas para todos nessa taverna por minha conta. - a taverna gritou de alegria.

“Lá vai ele de novo, ele adora fazer isso...” seus companheiros pensaram enquanto Van abria a boca:

-Atenção todos, vou contar uma aventura para vocês, não será a melhor que já escutaram em suas vidas, nem a mais importante, não salvamos o mundo nem nada com tamanha magnitude, mas se me perguntam porque devem escutar a minha estória eu lhes respondo: porque estou pagando uma maldita caneca para todos, então escutem! Tudo começa com uma dama ferida...

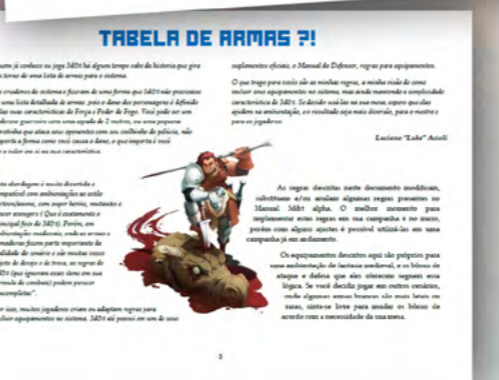
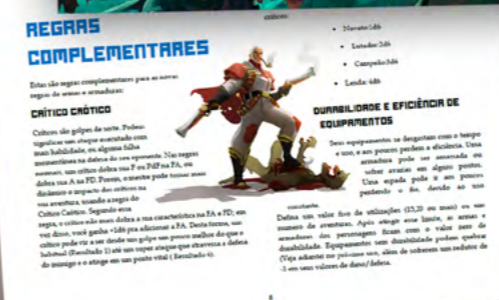
EM BREVE!

"Ouça o chamado da lâmina! Perceba o cheiro da pólvora! Sinta o poder do seu escudo! Suas armas e armaduras clamam por VOCÊ!"



- Regras para armas e armaduras -

Luciano "Luke" Acioli



"Chamado as Armas" é um suplemento para 3d&t Alpha, que traz novas regras para o uso de armas e armaduras em sua campanha:

- Nova formula para FA e FD, sem uso de habilidade (Muito dano somente por ser "habilidoso"? Acho que não!).

- Tabelas de armas e armaduras (Sim, tabelas de armas para 3d&t).

- Regras opcionais para acertos críticos, durabilidade e quebra de equipamentos.

MODELO DE CAMPANHA:

EXILADOS



TEM UM GRUPO DE JOGADORES QUE NUNCA SE DECIDE O QUE QUER JOGAR?

EM TODAS AVENTURAS UM DOS JOGADORES QUER TROCAR DE PERSONAGEM?

O MESTRE SEMPRE MESTRA A MESMA CAMPANHA NO MESMO CENÁRIO?

Se você se encaixa em qualquer um desses casos talvez uma campanha ao melhor estilo Exilados seja a solução para você e seu grupo.

Exilados foi uma HQ da Marvel que não era amarrada a extensa cronologia de anos e anos que a editora carregava. A história trata de um grupo de heróis que são abduzidos de suas respectivas dimensões e enviados em missões para consertar outras dimensões.

Complicado?

Vocês vão ver que é mais simples do que parece.

O INÍCIO

Os jogadores acordam em um deserto, e vêem ao longe uma cozinha, com um pequeno homem de avental preparando alguma coisa. Os jogadores vão de encontro ao homem seja por curiosidade (uma cozinha do meio do deserto é decerto intrigante) ou porque é a única coisa a se fazer em toda a imensidão de areia que os cerca. Quando se aproximam percebem que o homem é calvo, mas bastante barbado e no lugar dos olhos só se encontram escuridão. Quando todos chegam ele inicia um discurso:

“Acredito que vocês tenham dúvidas, vou responder primeiro o que todos se questionam. Nós estamos em lugar nenhum, em tempo algum. Estamos fora da realidade.

“Eu sei que isso pode parecer loucura mas é de veras simples de se compreender, veja bem. Cada um de vocês pertence a uma realidade diferente e eu tirei vocês de seus mundos de origem.

“Por que eu fiz isso? Ora, eu fiz isso porque vocês iriam morrer e eu tinha uma utilidade melhor para você. Como eu trouxe vocês para cá no exato momento em que vocês morreram eu não mudei a sua realidade em nada, mas em compensação lhes ofereço uma ótima oportunidade, além de ficarem vivos vocês ainda irão salvar todas as realidades. Existem infinitas realidades alternativas, quem vocês conhecem em seus mundos podem ser seus inimigos em outros, ou quem sabe ser do sexo oposto ou até mesmo nunca ter existido. O problema é que em certos momentos ocorrem alguns erros um tanto quando grotescos em algumas realidades, tão grotesco que não podemos ignorar.

“Como assim quem não pode ignorar? Me desculpe, percebo agora que ainda não me apresentei, eu sou o Corretor Cronológico, e sou uma das pessoas que elege equipes de bravos heróis para consertarem as realidades, vocês aceitam esse fardo?”

“Vocês não vão ganhar nada com isso, apenas ficarão vivos, como eu lhes falei eu tirei vocês de suas realidades no exato momento em que vocês iriam morrer.

“Fico feliz que tenham aceitado, já vou lhes enviar para a sua primeira missão, quando vocês conseguirem concluí-la vocês serão enviados automaticamente para uma nova realidade, e assim sucessivamente. Quando vocês chegarem lá lhes direi telepaticamente o que deve ser feito para consertar a realidade onde vocês estão. Lembrem-se, vocês não ficarão sempre juntos, e nem sempre serão somente vocês, para cada missão eu enviarei quem eu achar necessário. Acredito que já tenha falado demais. Até mais.”

Um buraco negro surge e suga todo o grupo para o seu interior e quando saem se encontram em um novo mundo.

Vantagens desse tipo de campanha:

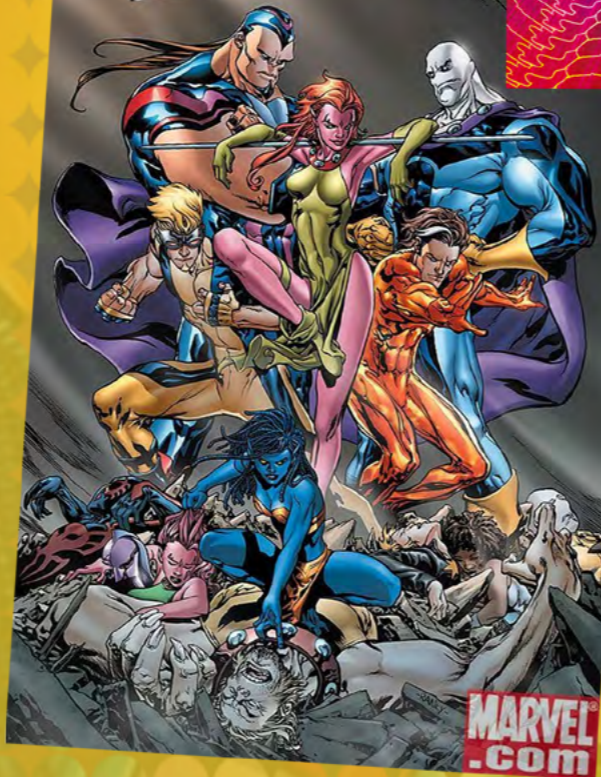
Eu narrei acima o início de uma campanha de exilados, depois dessa introdução o mestre pode iniciar cada aventura na chegada dos jogadores na realidade que ele planejou. Vejamos abaixo algumas vantagens presentes nisso:

- Em cada mundo tudo que os jogadores conhecem poderá estar de modo diferente. Na primeira saga dos Exilados nas Hqs a missão deles é salvar aquele que seria o conciliador da raça humana e da raça mutante, o grupo obviamente pensou em salvar Charles Xavier, o professor X, mas naquela realidade o objetivo de Xavier era matar todos os humanos, enquanto que Magneto queria a paz entre humanos e mutantes. Ou seja, através de um conceito conhecido do leitor o roteirista apresentou algo diferente. O mesmo pode ser feito pelo mestre.

- Uma aventura pode se passar no oeste

selvagem, com a próxima se passando no ano de 2099.

- Os jogadores não precisam ficar com um personagem sempre, se eles quiserem basta criar outro e quando os personagens trocarem de realidade o antigo personagem não vai junto



com o grupo, e surge o novo personagem jogador. O mesmo vale para caso alguém falte ou caso apareça alguém a mais para jogar.

- Os jogadores podem jogar com personagens conhecidos que não tem problema. Se todos os jogadores quiserem ser o Homem-Aranha todos poderão ser, pois cada um será um Homem-Aranha de uma realidade diferente da outra.

- O jogador tem total liberdade para criar um personagem, pois estamos falando de realidades alternativas, então as possibilidades são infinitas. Imagine uma realidade onde a tia May tenha sido picada pela aranha radioativa, pode existir, basta o jogador ou o mestre criar.

É muito importante frisar que por mais que eu esteja falando de uma HQ da editora Marvel, e dando exemplos referentes a editora, lembrem-se que vocês não precisam se limitar a isso, uma campanha ao estilo Exilados suporta animes, mangás, filmes, seriados e tudo mais que você quiser.



Você pode jogar uma aventura em que um jogador será o Goku (Dragon Ball), outro o Ichigo (Bleach) e o terceiro o Metabee (Medabots) tendo que derrotar o Suzaco (Yu Yu Hakusho) para consertar uma realidade onde o Yusuke (Yu Yu Hakusho) pereceu ao lutar. Ou então Jack Bauer (24 Horas) e Dean (Supernatural) devem ir para Star City derrotar o Slade (Arrow), que conseguiu matar o Arqueiro Verde comprometendo assim toda a realidade.

Nesse tipo de campanha seu único limite é a própria imaginação, vale tudo tanto para criar personagens quanto para criar aventuras.

Boa sorte e bom jogo.

Por J.V Teixeira



The background of the entire page is a detailed illustration of a desert planet. In the foreground, there are rolling sand dunes. In the middle ground, several AT-AT walkers are moving across the dunes. To the left, a large, dark, industrial building with a glowing blue circular opening is visible. In the sky, several flying vehicles are engaged in combat, leaving yellow smoke trails. The overall scene is one of intense action and futuristic warfare.

3 D&T

ALPHA

A TOKYO DEFENDER É UMA REVISTA DIGITAL, COM FOCO PARA O SISTEMA DE RPG 3D&T, CRIADO POR MARCELO CASSARO. ESSA REVISTA DIGITAL É PRODUZIDA SEM FINS LUCRATIVOS E DISTRIBUÍDA INTEIRAMENTE DE GRAÇA.

AS IMAGENS E PERSONAGENS APRESENTADAS NESTA REVISTA PERTENCEM A SEUS RESPECTIVOS DONOS.

TOKYO DEFENDER