

TOKYO DEFENDER

EDIÇÃO 06 - DEZEMBRO DE 2018



TOKYO ORG

CONHEÇA A ORGANIZAÇÃO
E O KIT DAQUELES QUE
DEFENDEM TOKYO

KEL BETHOR

CIDADE DOS
NECRÔMANTES



NOITE NA TAVERNA

Adaptação da obra literária
de Álvares de Azevedo



SEASON FINALE

De muitas formas, editar e publicar uma revista, se parece como uma aventura de RPG, onde cada um desempenha um papel e almeja completar uma missão. Na revista, combatemos o monstro da procrastinação, da inércia, do perfeccionismo e a cada mês, buscamos sair bem-sucedidos nessa empreitada. Alguns ficaram pelos caminhos, sucumbindo aos terríveis adversários, outros partiram atrás de novos objetivos e buscando desafios maiores, mas nós, nos mantivemos firmes

Nesse ano obtivemos sucesso na publicação de 8 edições publicadas (uma edição a cada 2 meses em média). Parece pouco, mas quando reavaliamos e colocando em perspectiva, que tudo isso, foi feito como um hobby, assim como o passatempo de se reunir os amigos no final de semana e rolar uns dados, é um resultado no mínimo satisfatório. O que nos manterá animados e dispostos a continuar no ano que está para começar.

Eric Ellison, o editor.

TOKYO DEFENDER

Editor

Eric Ellison

Redação

Bruno "Hatsuri" Almeida

Rodrigo Campos

TH Silva

ERRATA

Na ficha do Capitão América, versão pós-guerra civil, consta 1 ponto de Resistência a menos, do que na ficha anterior ao filme Guerra Civil.

E ficou faltando acrescentar na ficha de Thor, pós-guerra civil, a vantagem Toque de Energia (elétrico)

Crédito pelo leitor "Gouki" pelo feedback nas fichas.

Sugestões? Críticas? Mande um e-mail para:

tokyodefender@gmail.com

THOR, DEUS DO TROVÃO

Você é digno?

3

PROJETO PHRISMA

Um poder além da compreensão...

5

TOKYO ORG

A organização dos defensores de Tokyo.

6

NOITE NA TAVERNA

Entre, pegue um drink, sente e conte uma história...

11

KEL BETHOR, CIDADE DOS NEGROMANTES

Uma cidade ambulante, com habitantes nada convencionais...

18

RESENHA: MANUAL DA MAGIA

Confira a nossa opinião sobre o tão esperado Manual da Magia.

26

Não deixe de baixar as edições anteriores e curtir nossa página no nosso Facebook!



THOR, DEUS DO TROVÃO



Comumente retratado como um homem poderoso com uma portentosa barba ruiva e olhos que faíscam e soltam raios, Thor é o mais forte dos deuses de Asgard. Filho de Odin com uma gigante chamada Jord (cujo nome pode ser traduzido como "Terra"). Enquanto Odin é complexo e astuto, Thor tende a lidar com tudo de forma mais direta e física, o que o torna popular entre as pessoas comuns. Um dos prazeres do deus asgardiano é testar sua força contra seus adversários gigantes, mas seu grande nemesis é Jormungandr, a Serpente do Mundo, a qual ele está destinado a enfrentar quando chegar o Ragnarok. Ainda que seja casado com a deusa Sif, Thor teve filhos com uma gigante chamada Jarnsaxa. Os filhos de Thor com Jarnsaxa são Modi e Magni, em torno do qual existe uma profecia de que ambos sobreviveriam ao Ragnarok.

Dogma

O culto de Thor acredita que o valor de uma pessoa reside em como uma pessoa encara e age diante de desafios e perigos. O culto foca em autoconfiança e individualidade, as vezes faz com que os membros do culto sejam o ultimo a se lançar em um esforço conjunto do grupo, mas faz

com que eles sejam os primeiros a congratular um membro bem-sucedido em uma empreitada. O culto a Thor valoriza grandes feitos e aqueles que prosperam, mesmo sem ajuda do culto ou do deus asgardiano, pode encontra sacerdotes de Thor cantando baladas em homenagens a um herói. O culto a Thor considera as tempestades são uma necessidade, uma vez que elas levam estruturas frágeis e carregam os detritos. A destruição de uma grande tempestade pode revelar novos recursos.

Em uma batalha, proezas físicas são valorizadas, ao ponto do culto de Thor desafiar aqueles que cultuam a deusa Sif para batalhas (nenhuma delas mortal) e outros tipos de competições e uma rivalidade sem fim sobre quem se sai melhor, a força bruta ou a habilidade.

Nada é mais desafiador a uma pessoa do que o combate, então o culto a Thor encoraja a prontidão militar e apoia membros que buscam treinamento marcial de todas as formas. O culto a Thor é popular entre soldados, e as comunidades recebem bem membros do culto devido ao seu papel de protetores locais.

Clérigos e Templos

Os clérigos de Thor são comumente vistos vestindo armaduras e carregando martelos de

batalha. Eles na maioria das vezes patrulham os arredores das comunidades, sempre em alerta para qualquer ameaça. Com uma mentalidade direta e simples, fazem deles populares entre o povo.

Assim como os templos de Odin, os templos de Thor, são locais barulhentos, onde a cerveja e o hidromel fluem livremente, a comida é quente e os desafios físicos são uma forma de entretenimento constante. E da mesma forma como acontece com os templos de Odin, um templo de Thor pode passar rapidamente de um templo e local de reza, para um forte muito bem defendido. Eles sempre possuem um arsenal, uma torre do sino para soar os alarmes, e quando eles não possuem um ferreiro dentro dos muros do templo, ele mora bem próximo. O templo possui locais específicos para as oferendas feitas ao deus, pedindo por tempestades moderadas.

A grande maioria dos templos erigidos em homenagem a Thor são localizados em regiões montanhosas e frequentados por humanos e anões.

Os paroquianos que cuidam dos templos, quando recebem visitas, não hesitam em desafiar os recém-chegados para um concurso de bebida, uma corrida a pé ou um combate corporal. Saudando visitantes sempre de modo barulhento, algo que assustam muitos visitantes, todavia, apesar da confusão que pareça um templo de Thor, tantos os clérigos como os fiéis são rápidos em responder a qualquer ameaça à comunidade.

Thor, Ranger Bárbaro, Divindade Menor, 91Ki

F14 (esmagamento), H7, R15, A8, PdF5 (esmagamento); 125 PVs, 95 PMs.

Kits: Bárbaro (completo), Ranger (companheiro animal e crítico aprimorado) e Divindade Menor (ordenar clérigos: Rajada de Força, regeneração divina, supercaracterística: força).

Vantagens: Nicho (trovões e tempestades),

Aliado (Tanngrisnir e Tanngjost), Ataque Especial (“Por Asgard!”, F, V; dano gigante e poderoso), Arena (ermos), Ataque Múltiplo, Clericato, Energia Extra II, Energia Vital, Inimigo (gigantes), Magia Elemental, Paralisia, Pontos de Magia Extras ×2, Pontos de Vida Extras ×5, Reflexão, Sentidos Especiais (todos), Superação, e Toque de Energia (elétrico).

Desvantagens: Fúria e Inculto.

Perícias: Sobrevivência

Magias Preferidas: 20 PEs em magias diversas relacionadas ao clima e força.

Artefatos: Thor possui alguns artefatos notáveis, incluindo um cinto mágico que dobra sua força (já levado em consideração na suas características). Ele também possui uma carruagem mágica, puxada por dois bodes, Tanngrisnir e Tanngjost (veja abaixo), entre as propriedades mais notáveis da carruagem, está a capacidade dela poder ser reduzida até caber no seu bolso. Mas sem sombra de dúvidas, seu artefato mais famoso é o martelo de guerra, *Mjolnir* (Força +5, Anti-Inimigo, Fiel, Maciça e Retornável).

Companheiro animal: você recebe um Aliado que deve ter as seguintes vantagens e desvantagens: Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçado e visão aguçada), Inculto, Modelo Especial.

Crítico aprimorado (inimigo): quando você faz um acerto crítico contra seu Inimigo, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Força bruta: quando realiza um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou Pdf +1 por rodada de concentração) você ignora a Armadura do alvo.

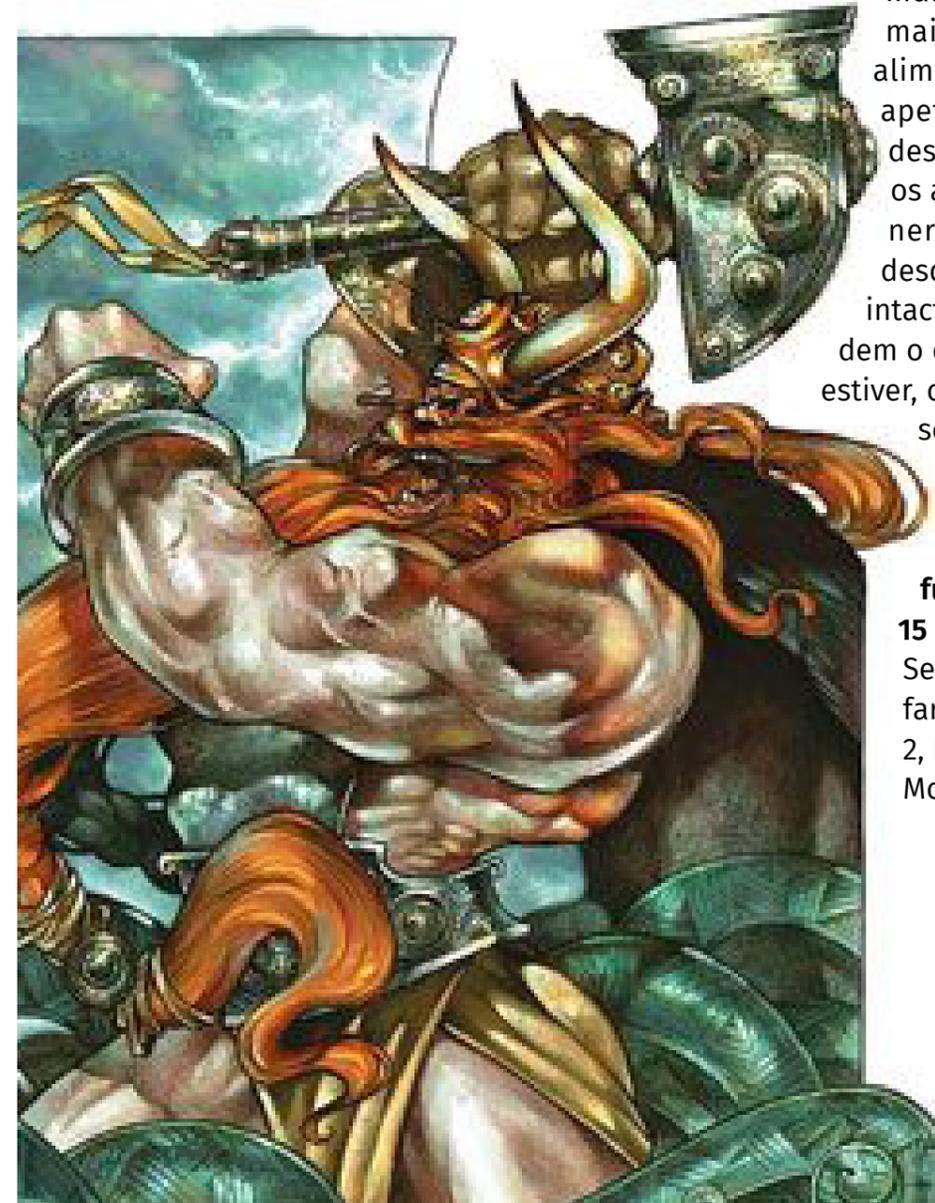
Fúria de combate: você pode gastar 2 PMs para invocar uma fúria que oferece F+2 e R+1 (o aumento em Resistência aumenta seus PV e PM) durante um número de turnos igual à sua R (após o ajuste). Quando a fúria termina, você fica esgotado (-1 em todas as características) por uma hora.

Nunca indefeso: você está atento ao perigo o tempo todo. Em qualquer situação em que tenha

liberdade de movimentos (até dormindo), você nunca é considerado indefeso.

Ordenar Clérigos: você se torna capaz de dar poder a clérigos que se dedicam a espalhar sua palavra e a adorar seu nicho. Escolha qualquer magia do Manual 3D&T Alpha cujo custo em PMs não exceda sua própria R. Seus clérigos poderão utilizá-la H+1 vezes ao dia, sem qualquer custo em PMs.

Regeneração Divina: uma divindade menor recupera por turno uma quantidade de PVs igual ao dobro de sua R, ou, se desejar, pode cessar esse efeito para recuperar por turno um número de PMs igual à sua R.



suas características passará a contar como se pertencesse a uma escala acima da sua, preferencialmente, aquela que já foi sua característica principal durante toda a campanha.

Tanngrisnir e Tanngjost, 25S

Os bodes utilizados por Thor para puxar sua carroça, são animais mágicos e únicos, cujo o som dos cascos ao puxar seu senhor pelos céus de Asgard, é muita vezes confundido com o som dos trovões que prenunciam a chegada de Thor. Além da capacidade de voar, sua força prodigiosa (auxiliando Thor em suas batalhas) e serem ani-

mais praticamente incansáveis, mais de um vez eles serviram de alimento ao deus dos trovões cujo apetite só se compara a sua força descomunal. Todavia apesar disso, os animais são capazes de se regenerar e voltarem a forma plena, desde que seus ossos permaneçam intactos. Tanngrisnir e Tanngjost atendem o chamado de Thor, estejam onde estiver, chegando 1d de turnos e podem ser dispensados com igual facilidade a um comando de Thor.

F4 (esmagamento ou perfuração), H8, R3, A4, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Sentidos Especiais (audição, faro e visão aguçados), Imortal 2, Regeneração, Voo, Inculto e Modelo Especial.

Texto Original: Deities and Demigods D&D 3.5ed.

Adaptação e Tradução: Eric Ellison de Barros.

Projeto Phrisma

“Uma estranha forma da natureza, tão pura e natural como as montanhas, como as árvores... Emana uma energia mística natural que abundantemente afeta o ambiente ao seu redor, e também as pessoas e animais. Tida como divindade por alguns e como objeto de pesquisa inesgotável por outros. Uns privilegiados por sua existência, outros prejudicados. Sua origem e função real é um mistério, por isso protege-se em seu nome, mas também destroem”.

Cidade Shinzen

por TH Silva

Uma ilha no meio do oceano, próxima a Baía de Tóquio. Desde quando o Japão se entende como um país, a ilha já estava lá. Porém, sempre um passo a frente do restante do arquipélago.

O fato é que lá, desde os primórdios da humanidade, existe um acidente geográfico que simula o encontro de duas placas tectônicas minúsculas que se entrelaçam conforme os movimentos rotatórios da Terra, tanto no próprio eixo, quanto em relação ao sol. Esse entrelaçamento produz um tipo de energia natural, multicolorida e cintilante; mágica alguns diriam. Denominada energia Phrisma.

Desde sempre isso foi alvo de adoração, como graça divina - pois a natureza ao redor abundava-se. em verde e variedade - ou como objeto de estudo - entendendo que aquilo era uma fonte de energia radioativa natural. Mas uma radiação benéfica, pois nunca foram relatados acidentes ambientais ou mesmo mutação genética do entorno.

Nos dias de hoje, com o avanço da tecnologia, o Nexusphrism

é reservado como propriedade do governo, e apenas a Academia Shinzen tem permissão - por ordens Imperiais - de estudar o objeto, com o intuito de avançar o Japão, como tem sido feito há milênios.

Seu entorno é sempre tratado para que apenas os equipamentos o permeiem, pois por mais difícil que seja a vida botânica nascer ali, o Nexusphrism faz com que isso aconteça.

Toda essa energia liberada tem sido absorvida, armazenada, tratada e distribuída para diversas áreas do Japão, principalmente aquelas que incentivaram as pesquisas. Além de fonte de energia sustentável e não poluente, é usada para alimentar as armas e as máquinas da nação, de uma forma bem mais efetiva do que a energia eólica, elétrica e afins.

Dentro os fatos mais

interessantes é que o Culto ao Phrisma possui poderes especiais, que segundo eles, vem da própria inteligência do Nexus. Com esse conhecimento, a união da energia do Prisma com o corpo humano foi incentivada, e até então, mais avanços positivos do que negativos foram constatados. Cre-se que a influência do Phrisma no corpo humano se deu gradativamente e aleatoriamente, pois não faltam relatos de tipos heroicos e poderosos naquela região.

Shinzen é uma cidade extremamente fortalecida, possui uma barreira de partículas que já livrou a cidade de desastres naturais magnânicos e um canhão imenso, uma arma devastadora capaz de atingir qualquer ponto do Japão. Ambos, são medidas de proteção para circunstâncias emergenciais, como a incursão de monstros que surgem do oceano e tentam atacar Tóquio e o Monte Fuji; estudos atuais apontam que há um Nexusphrism abaixo da terra, exatamente onde fica alojada a Torre de Tóquio, e outro em um dos picos de Fuji-san.

Academia Shinzen

Além da cidade, que é comum, pode-se dizer, algo como uma pequena Tóquio, a Ilha Phrisma aloja a Academia Shinzen. Conceituada mundialmente como a melhor escola e universidade de ciências do mundo, para tanto, recebem turistas e universitários de todo mundo.

A escola é equipada com o há de melhor em equipamentos para pesquisas, além de um estoque surreal de suprimentos para tais experimentos. Aqui estuda-se o corpo humano, a fauna, a flora, tecnologia industrial, doméstica



e bélica e também alteração genética. Por tantos estudos possíveis, as políticas de segurança da universidade são bastante rígidas, contando com cameras monitoradas 24 horas por dia em toda a ilha e uma equipe da Segurança Nacional altamente treinada para intervir em possíveis acidentes e atentados.

Para tanto, todas essas monitorias também servem como seleção de talentos. Existe uma equipe especializada que analisa o desempenho de todos os alunos e visitantes, se são interessantes, podem receber convites para ingressar na Tokyo Defender ou mesmo n'Os Phrismacólitos.

Tokyo Defender

Uma equipe militar criada com o intuito de utilizar a energia do Phrisma como arma para deter atentados contra a nação. Tendo sua principal base de operações em Shinzen, e se originado nela, a organização tem uma ordem rígida de

importancia, que é Shinzen, Tóquio e por fim, o Japão.

Para mais detalhes, vide as informações e histórico do Kit Tokyo Defender.

Prismacólitos

Com sedes espalhadas por todo Japão, Os Prismacólitos se dizem escolhidos pelo Phrisma como protetores de sua existência independente da vontade humana. Sua principal diferença para com os grupos criados pela existência do Phrisma, é que estes possuem poderes especiais.

Para eles, uma dádiva. Um presente do Phrisma, que precisa ser recompensado com sua servidão por sua causa. Cientificamente, já foi comprovado que no decorrer das eras a influencia do Phrisma afetou a composição humana, dando-lhe essas capacidades. Mas não se sabe que efeitos isso terá a longo prazo.

Os Prismacólitos são divididos em partições para-militares que podem agir, ou não, em conjunto com a Polícia, a Segurança Nacional ou mesmo a Tokyo Defender. Tudo isso depende da missão que irão desempenhar.

• **Exército Vermelho:** Das 5 divisões essa é a mais “desorganizada”, embora respeitem as decisões dos Axiomas do Phrisma (os 5 líderes que representam a organização para o mundo) são como uam gangue de baderneiros e causadores de encrenca, mas não são tão estúpidos e cegos a ponto de prejudicar vidas inocentes para sua ascensão. Embora isso tenha acontecido no passado, hoje o

líder do Exército Vermelho tem a cabeça quente apenas para contrários a existencia do Phrisma.

• **Agência Cinza:** Seu foco não está no combate, mas fora dele. E uma divisão de inteligencia que dá suporte para as outras divisões e até mesmo para as outras organizações. Raramente eles em campo, mas quando o fazem, realizam trabalhos exímios com seus equipamentos mirabolantes que realçam seus poderes fornecidos pelo Phrisma. Seu líder possui um comportamento cético quanto a tudo e é muito questionador, mas no fundo acha que todos não são capazes de compreender a influencia



do Phrisma no mundo e pretender faze-los entender de alguma forma.

• **Infantaria Marrom:** Realmente um destacamento de guerra. São soldados como aqueles vistos na Defesa Nacional, durões, rígidos e armados até os dentes. São contrários aos modos do Exército e se relacionam muito bem com a Agencia, os quais criam equipamentos que lhes auxilia no campo de batalha. O líder da Infantaria é um veterano de guerra, preso as antigas teorias sobre o Phrisma, um tesouro nacional místico e divino, que não pode e nem precisa ser desvendado, apenas protegido.

• **Espadas Azuis:** Das outras tres repartições, essa é a mais homogenea. São bastante incívicos e agressivos, mas sabem esperar a hora certa de agir, e quando agem, o fazem com graça e técnica, com planos pensados previamente. Diferente das outras repartições, esta usa apenas uma arma, a espada. Crem ser a arma mais antiga da história, que representa autoridade, poder e glória. São como duelistas, que usam seus poderes para melhorar o uso da espada. O líder dos Espadas é o principal líder dos Axiomas do Phrisma, aquele que representa e une seus ideais aos das outras repartições. Compreende os pontos de vista das outras repartições e os deixam agir, mas depois do feito, age como juiz e pune aquele que julgar merecedor.

Arautos da União

Geralmente aqueles que receberam convites para participar da Tokyo Defender ou d’Os Prismacólitos, mas declinaram. Os Arautos são diversos e diversificados, mas ainda tem comportamento parecido com os membros das organizações, por isso são bastante confundidos. Eles não compactuam com o modo habitual de tratar o Phrisma, mais que os



Phrismacólitos, compreendem sua existência divina e não toleram blasfêmias contra sua existência, mas não toleram também os modos como as empresas e a Academia Shinzen o tratam. Seu foco principal é destruir a Academia e permitir que Phrisma governe na natureza, como na antiguidade, sem a interferência do homem, esbanjando apenas beleza, união e bondade.

Os Sem Cor

Por toda cidade, existem aqueles que por algum motivo se sentiram rejeitados pelo Phrisma. Seja por adorá-lo e nunca ter recebido uma dádiva como Os Phrismacólitos, seja por nunca ter sido selecionado para fazer parte da Tokyo Defender, ter falhado no caminho para tal reconhecimento ou ter falhado depois de reconhecido. Por fim, há aqueles que entendem que o Phrisma segregou o país, ou que entendem que foram prejudicados por ele de alguma forma. Mas todos esses indivíduos tem um único propósito: destruir o Phrisma. Por isso se uniram.

Assim como os Arautos, são diversos e diversificados, sem uma sede, mas reúnem-se em segredo por todo arquipélago. Arquitetando planos com o intuito de acabar com o Phrisma e tudo que o cerca.

Regras

Projeto Phrisma é um cenário de ficção e aventura, onde a maioria de seus personagens são humanos, por tanto, nenhuma Vantagem Única relacionada a raças fantásticas ou mágicas é permitida, mas o mestre pode permitir desde que elas sejam interpretadas como surgidas através da influência do Phrisma. O mesmo se aplica as vantagens ligadas a magia (Magia Branca, Negra, Elemental, Fetiche e etc). Os Construtos existem também aos montes, comuns para auxiliar na vida diária e exóticos como guarda-costas de políticos e magnatas e infantaria reserva das organizações e Defesa Nacional.

Nenhuma Vantagem e Desvantagem é proibida,

mas deve-se ficar atento quanto a sua utilização em jogo, pode ser um poder vindo do Phrisma ou um equipamento ultratecnológico.

Sugestão de Personagens

- Um membro do Exército Vermelho que deseja tomar o lugar do líder.
- Estudante de intercambio veio para Academia Shinzen estudar o Phrisma.
- Procurado pela Polícia por assaltos e furtos, possui a capacidade de teleportar-se.
- Um jovem mirrado, mas super inteligente, aspirante a membro da Tokyo Defender.

Ganchos de Aventura

- Um monstro surgiu do Oceano e está migrando para a Torre de Tóquio, ele é imune ao canhão de prótons da Ilha Shinzen.
- Uma gangue vem causando tumulto nos centros urbanos, dizem querer tomar o que lhes é de direito. O que é estranho, já que são de classe media-alta.
- No subúrbio uma criança encontrou uma arma Prismática perdida num antigo campo de batalha, com ela, pretende matar todos que deixaram seu pais morrer.
- Robos soldados alimentados pela energia do Phrisma começaram a ganhar inteligência artificial, por algum motivo desejam retaliar o Exército Vermelho.



Referências

Abaixo listamos algumas das mídias que podem servir para inspirar uma campanha que use o cenário do Projeto Prisma.

- Kill la Kill.
- K-Project
- Madan Senki Ryukendo
- Final Fantasy 7
- High School of Dead
- Class Room Deathmatch

ORGANIZAÇÃO TOKYO DEFENDER (TKD Org.)

Tóquio sempre foi uma cidade difícil de lidar.

Seus gestores contam que se trata de um grande centro populacional e tecnológico, com habitantes muito virtuosos e de espiritualidade pacífica e invejável, ao mesmo tempo que são agressivos quando querem conquistar seus objetivos.

Por fim, faz parte de um país com terras privilegiadas e ricas em recursos naturais, o Japão. Que tem em seu território uma das maiores montanhas do mundo, que além de sua magnanimidade natural, carrega diversas lendas que muitos tem como verdadeiras.

Somente isso poderia atrair os olhares de diversos malfeitores ao redor de todo mundo, mas ainda existem outros fatos que reforçam esse mau-olhado. Tóquio possui a maior torre de comunicação existente no país, e guarda em algum lugar oculto o tesouro nacional, mágico, por tanto, poderoso.

Desde que Tóquio se entende por Tóquio, sempre fora atacada esporadicamente por organizações criminosas, super vilões,

seitas malignas, monstros e criaturas de outros mundos. A Polícia não dava conta do excesso de contingente e não tinha poder bélico suficiente para isso. E para os casos de maior urgência e letalidade para com o país, a Tokyo Defender foi criada.

Essa organização militar cuja missão é proteger Tóquio e seus habitantes de qualquer mal que venha a sofrer. Lidando com ataques dignos de categoria 6+ na escala Richter, possui setores tecnológicos extremamente avançados, cursos mágicos de grande abrangência e treinamentos militares de guerra técnicos-táticos dos mais variados.

Os Defenders, como são chamados genericamente os soldados contratados da organização, vem de todos os lugares do mundo (e as vezes além deste mundo) e tem origens no mínimo inusitadas, quebrando o paradigma xenofóbico e conservador que o país passa para o mundo afora. Suas fileiras contam com soldados aprimorados, super-heróis, magos e seres místicos, exímios pilotos, engenheiros e hackers

NOVO KIT: TOKYO DEFENDER

Um Defender é um soldado entre muitos, mas ele é "O soldado". Entrar na Tokyo Defender não é fácil, tanto o teste físico quanto escrito, são inteiramente difíceis e complexos, apenas aqueles com as melhores capacidades são capazes de entrar. Ainda mais de evoluir lá dentro, captando tudo que a organização tem a oferecer e também utilizando seu poder latente sempre em prol da missão. As exigências mínimas são: conseguir resistir a muito castigo, tanto físico quanto mental, além de ser especialista em alguma área do conhecimento e possuir um traço especial diferenciado, que irá lhe garantir uma função específica que se encaixe com suas habilidades.

Função: todas

Exigências: R1, qualquer outra característica em 1, Código Tokyo Defender (veja a seguir), Patrono (Tokyo Defender) e um grupo de perícia a escolha.

Código Tokyo Defender (-1 ponto): Você jurou lealdade a organização, nunca revelar seus segredos e nunca se rebelar contra ela, além disso deve tratar todo chamado como se fosse o último, com a maior urgência e profissionalismo em sua tarefa. Tudo isso passível de punição e exílio.

Ferramentas para tudo: Você ostenta a tecnologia fornecida pela organização, seja através de armas, trajes, veículos ou bujigangas. Diferente da regra padrão de Equipamento, você não conta com um único item. Você pode rearranjar pontos de Equipamento e preparar-se de acordo com as circunstâncias, como se tivesse múltiplos equipamentos. Rearranjar os pontos de Equipamento leva um turno e custa 1 PM por ponto de Equipamento, mas obedece a todas as outras regras da vantagem.

Pensa rápido: Através de raciocínio lógico, uma magia/poder milagroso, super-poder esporádico ou equipamento mirabolante você consegue criar brechas

TOKYO DEFENDER

com QIs altíssimos. Tudo isso, com um único intuito de prover o melhor aproveitamento de recursos e renovação tecnológica bélica e tática constante, mantendo os soldados sempre atualizados com o mais rico banco de dados existente e defender Tokyo.

Localizada no subterrâneo do centro de Tóquio, com diversas entradas espalhadas e escondidas pela cidade, e num hangar aéreo em órbita que também funciona como satélite, as acomodações da organização comportam cerca de 10 mil funcionários, entre soldados, gestores, engenheiros e imediatos comunicativos. Tamaña organização não é bancada por um único magnata, apesar de ser controlada por uma única cabeça, se mantém ativa através de donativos dos

TOKYO ORG

cidadãos, da prefeitura de Tóquio e de algumas cidades ao redor, além de visionários e entusiastas de outros países, que pretendem levar o conceito da organização para suas terras.

Ninguém nunca viu o Grande Chefe, e é assim que é chamado pelos Defenders, como são chamados os membros da organização. Sua verdadeira face e voz é conhecida por poucos funcionários, não conhecê-lo faz parte do protocolo de segurança. Mas isso nunca foi um problema, a organização sempre foi muito transparente com seus objetivos e nunca demonstrou para o mundo afora ou mesmo para os funcionários que seria uma organização dominadora que pretendesse tomar Tóquio ou nada do tipo. Embora isso ainda possa acontecer, pois mesmo

com um bruto protocolo de segurança, visitaçã o e contratação, nunca sabemos se o sistema poderá ser burlado por uma nova tecnologia, magia, super-poder e etc.

De todo modo, todo Defender deve fazer um juramento ao ser promovido, juramento esse que se quebrado, será cobrado com o exílio do Japão e todo país filiado a organização.

por TH SILVA

para se safar ou solucionar problemas. Uma vez por sessão de jogo voce pode usar Poder Surpreendente por metade do custo em PEs (arredondado pra cima) ou Magia Surpreendente pelo mesmo custo de PMs, ao invés de 1 PE.

Reforços: Quando a luta aperta ou os inimigos são muito poderosos voce pode acionar a Tokyo Defender para que lhe envie reforços. Ativar essa habilidade é uma Ação Livre e consome 1+ PMs, na rodada seguinte 1D soldados rasos (pessoa comum, 2pts de personagem, máximo de -3pts em desvantagens) 1PM da TKD aparecem para lhe auxiliar. A forma que eles chegam depende da situação, pode ser de moto, carro, helicoptero, submarino, jetpacks ou mesmo teleporte - o equipamento usado para o transporte é descartável e não pode ser utilizado de nenhuma maneira. E possível gastar mais PMs para mais soldados, o máximo permitido é seu valor em H. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por dia, e o gasto de 1PE permite utilizá-la novamente no mesmo dia.

Lutar até o fim: Sua força de vontade te mantém de pé quando a morte está lhe esperando. Você consegue ignorar a dor de seus ferimentos e continuar lutando quando outros já teriam caído. Você não precisa fazer um Teste de Morte quando chega a 0 PVs (Manual 3D&T Alpha, pág. 26). Em vez disso, role 1d. Se o resultado for 6, você cai morto. Em qualquer outro resultado, você ignora o dano e pode continuar agindo normalmente. Você deve repetir este teste sempre que sofrer dano enquanto estiver com 0 PVs.

Truque secreto: Durante seu treinamento voce vai além dos seus limites e aprende as mais diversas técnicas existentes. Voce pode gastar 1 ponto de personagem para obter uma habilidade de qualquer outro kit, mas ainda deve preencher os pré-requisitos necessários para o kit e a habilidade. Voce pode ter até o seu valor em H de Truques secretos!



Em breve... Equipamentos oficiais da organização, as fichas, batalhões, inimigos e tramas envolvendo Novva Tokyo, cenário onde Tokyo Defender existe



NOVVA
TOKYO

ACESSEM NOVVA
TOKYO!
E SE DIVIRTAM
COM AS
AVENTURAS,
MONSTROS E NOVAS
REGRAS!
HENSHIN!

NOVVATOKYO.BLOGSPOT.COM

TAVERNAS DA NOITE

**Tavernas da Noite – Cenário/
Suplemento para RPGs**

Rodrigo Rosas Campos

INTRODUÇÃO

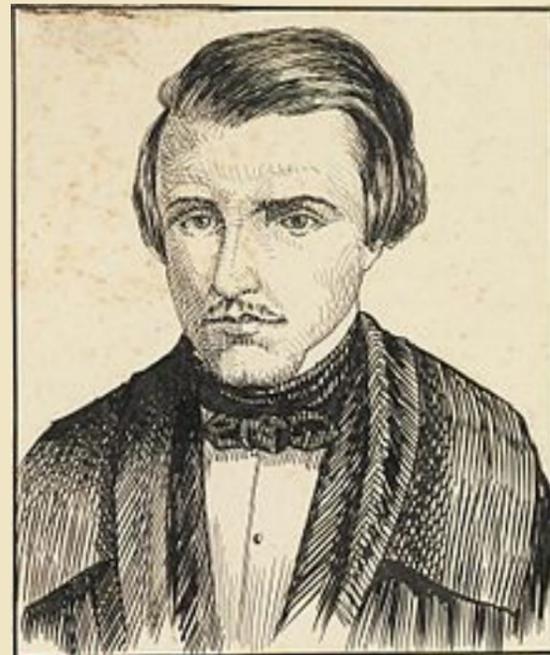
NOITE NA TAVERNA, O LIVRO QUE DEU ORIGEM A SÉRIE

Uma das interpretações possíveis do livro Noite na Taverna de Álvares de Azevedo é que aqueles cinco criminosos passionais, Solfieri, Bertram, Gennaro, Claudius Hermann e Johann, já estão mortos e a taverna é o inferno. Na ilusão de estarem em uma única noite de bebedeira os personagens estão eternamente condenados a repetir as histórias dos crimes de paixão que cometeram em vida.

A obra foi escrita em 1878. São contos fantásticos, macabros. Numa taverna, em noite escura de tormenta, entre mundanas bêbadas e adormecidas, jovens boêmios (Solfieri, Johann, Gennaro, Bertram, Hermann e Arnold) resolvem, por desafio, contar casos verdadeiros e escabrosos que tivessem vivido. O livro compõe-se dessas narrativas, e é o que de melhor a literatura brasileira possui no gênero fantástico, que tinha em Hoffmann seu modelo e em Edgar Allan Poe um verdadeiro gênio do terror.

Movido pela imaginação exacerbada, a obra apresenta os desvarios do poeta envolvido por uma conturbação febril, na qual se deixa influenciar por quase todas as grandes características das novelas mórbidas do século XIX. Visivelmente artificiais, as narrativas que constituem o cerne desta obra recebem certa dose de magia e coerência por envolver o leitor, prender-lhe a atenção, dirigi-lo ao final. E se as histórias relatadas não são verossímeis, pelo menos disfarçam suas incoerências pela atração com que o autor conduz sua imaginação, de modo que quase parecem reais, colocando-as envolvidas por uma onda infundável de orgias deboches, sátiras, paixões transfiguradas, relatadas pela pequena galeria de personagens boêmios que vão tomando a palavra. Das páginas de Noite na Taverna vão surgindo relatos impregnados de um clima inumano e anormal.

Fonte: https://www.passeiweb.com/estudos/livros/noite_na_taverna



AMBIENTAÇÃO

A taverneira, que mal aparece, nossos “heróis”, as vítimas deles e os demais coadjuvantes do livro Noite na Taverna são NPCs obrigatórios. Inicialmente, desenvolvi este suplemento/adaptação para o sistema de RPG 3D&T, mas qualquer um que ler o que ora escrevi e o livro Noite na Taverna, poderá adaptar as Tavernas da Noite para qualquer sistema de RPG.

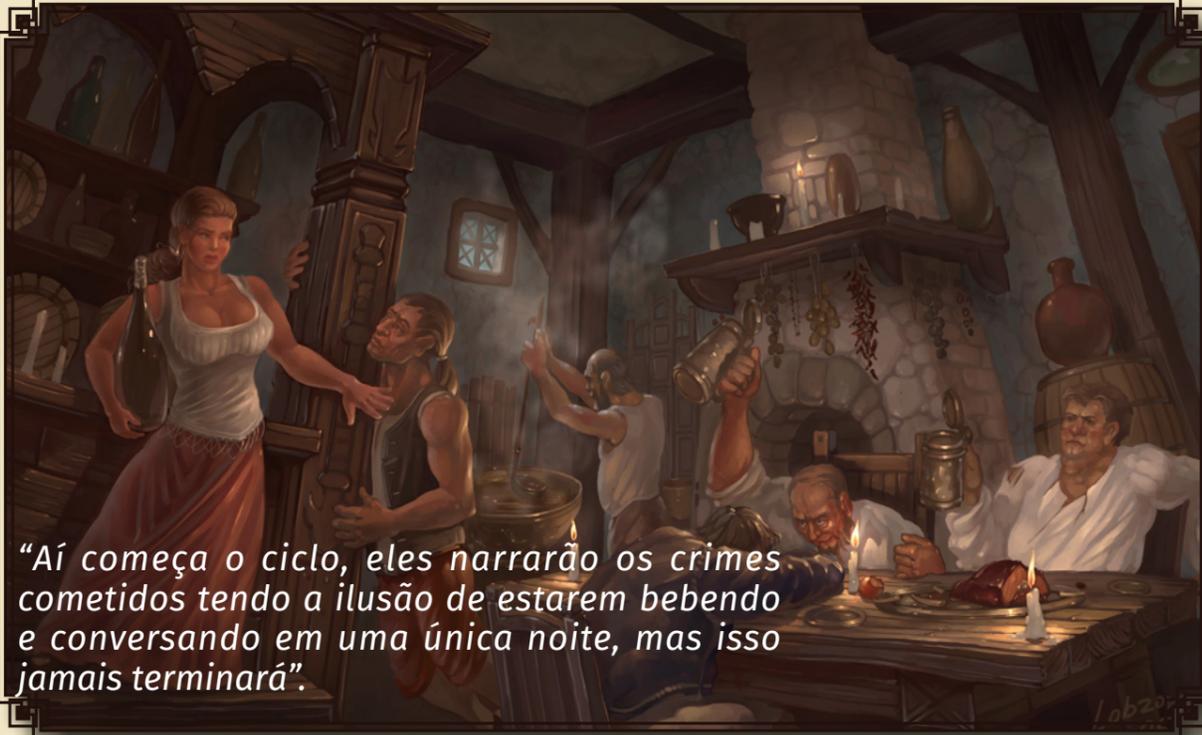
O castigo de um criminoso passional ou psicopata e assassino em série é não perceber a própria morte e entrar numa taverna, bar, boate etc. para beber, ou usar a droga que preferiu em vida, eternamente. Contando a quatro estranhos, igualmente criminosos passionais, o crime que cometeu e ouvindo os dos demais. Esses lugares são conhecidos como Tavernas da Noite.

Há uma Taverna da Noite em todos os bairros e beiras de estradas do mundo. Quando o criminoso passional morre, ele acha que está com vontade de beber álcool, ou consumir qualquer droga que consumiu em vida. Assim ele se dirige a uma Taverna da Noite, com a ilusão de que o lugar sempre esteve ali, senta numa mesa com outros quatro criminosos como ele e os cinco desenvolvem a conversa enquanto bebem ou usam as drogas que usaram em vida.

Que regras de 3D&T são usadas aqui?

O manual básico 3D&T e Mega City capítulos 2 e 6, os demais capítulos de Mega City são opcionais se o grupo estiver num cenário/universo próprio; e obrigatórios, caso a Taverna da Noite do grupo esteja localizada em Mega City. Uma leitura prévia do livro que deu origem a essa adaptação também é recomendado.





PERSPECTIVAS

As Tavernas da Noite se apresentam de formas familiares para atrair os criminosos passionais mortos. Muitos condenados acreditaram entrar em um estabelecimento que frequentavam em vida. De forma que cada mesa reflete a época e o status social do grupo de condenados iludidos. Os detalhes como a decoração do lugar e roupas dos demais grupos e as próprias taverneiras são vistos de formas distintas por cada grupo de condenados. Todas as mesas com cinco condenados iludidos possuem ilusões específicas diante de seus arredores.

Somente um personagem que aparecer para conversar com algum desses condenados pode ver o mosaico que o lugar realmente é e ver as taverneiras como elas realmente são: demônias. Para os condenados elas parecem garçonetes ou taverneiras vestidas de acordo com as épocas e lugares em que eles morreram, para um visitante da taverna, elas são demônias nuas levando bandejas de bebidas ou drogas de mesa em mesa.

Para os visitantes, as fachadas das Tavernas da Noite variarão de acordo com o bairro específico em que o condenado com quem eles querem falar estão. Todas se apresentam como Taverna da Noite, mesmo as boates mais

refinadas. Os visitantes sabem que elas estão em um plano infernal. Todas elas são maiores por dentro que por fora, por maiores que pareçam do lado de fora. É só olhar nos jornais para ver a quantidade de crimes passionais que, infelizmente, ocorrem a cada dia.

Em regras de 3D&T: todas as taverneiras das tavenas da noite são NPCs obrigatórias e possuem a vantagem única demônio.



Taverneira típica de uma Taverna da Noite, 12N

F1, H1, R3, A1, PdF2; 15PVs e 15 PMs.

Vantagens: adaptador (1 ponto); demônio (1 ponto); Infravisão, Faro Aguçado e Ver o Invisível (0 ponto); invulnerabilidade a fogo (0 ponto); magia negra (1 ponto); voo (1 ponto).

Desvantagens: vulnerabilidade elétrico e sônico (0 ponto); má fama (0 ponto); maldição (0 ponto).

Magias Conhecidas: todas possíveis pela vantagem magia negra.

HISTÓRIA: TAVERNAS DA NOITE.

Mas aí, o leitor pergunta: por que um não criminoso passional visitaria um lugar desses para conversar com algum destes condenados? A resposta é simples: buscar informações.

O principal motivo destes lugares existirem é forçar os próprios criminosos a darem, eternamente, pistas sobre os próprios crimes, mas alguns dos condenados que ali estão não cometeram apenas os crimes passionais que nararam durante a ilusão eterna de uma única noite de embriagues, também foram criminosos profissionais comuns e podem dar informações sobre vários crimes ainda não elucidados.

Mas estes lugares existem no plano infernal, como os heróis da mesa teriam acesso a eles? Se houver um fantasma entre os personagens jogadores, este pode entrar em uma taverna da noite, mas este tipo de ambiente é evitado até pela Loira do Banheiro, com efeito, ela mesma vítima de um destes facínoras. Magos e paranormais que consigam fazer projeção astral também conseguem entrar ali, assim como viajantes interdimensionais.

Em regras de 3D&T: podem entrar e sair das tavernas da noite a vontade personagens que tenham pelo menos uma das vantagens a seguir: demônio; anjo; meio-abissal; meio-celestial; fantasma; qualquer um que puder conjurar as magias corpo elemental espírito e teleportação planar, seguindo as regras específicas de cada uma dessas magias em 3D&T; e a vantagem forma astral (de Mega City) enquanto estiver usando este poder.

E como jogadores e mestres experientes já perceberam, este cenário se encaixa em cenários maiores de terror, horror, fantasia, espada & magia e até super-heróis.

PERSONAGENS DE NOITE NA TAVERNA

Se a aventura ou campanha for ambientada hoje, os personagens de Noite na Taverna não possuem mais nenhuma informação útil.

Antes de 1855, ano da primeira publicação do livro, eles nem estavam lá. Se o mestre quiser usar os personagens do livro para além da figuração e decoração, deverá fazê-lo de 1855 a 1865 mais ou menos. Isto levando em consideração o ano de publicação do livro, não o ano em que ele foi escrito.

Não há indícios de datas no texto de em que ano a história se passa, fora que foi ambientada na Europa, o país exato também não é bem definido e menciona uma epidemia de cólera no passado de um dos personagens. Dizer que é idade média é meio difícil, afinal os lugares são descritos com uma urbanização considerável, fora que a idade média é, ela mesma dividida em épocas que vão desde o fim de Roma até o início do mercantilismo. Se o mestre tiver paciência para melhor contextualizar, fique à vontade.

Que cada mestre que deseje fazer fichas destes personagens as faça interpretando o livro da forma que desejar. Aqui, eles serão 5 fantasmas e meu conselho é que o mestre os interprete diretamente sem o uso de fichas, afinal, eles só servem para dar informações.

INFORMAÇÕES E RODADAS DE BEBIDAS

Mas essas informações que eles dão são de graça? Bom, ao estranho ou estranha que quiser informações sobre o crime passional, bastará ficar perto para ouvir e esperar a vez de seu alvo falar. Não importa quem é o personagem jogador, se é homem ou mulher, ele ou ela será visto como uma taverneira. Para detalhes mais pormenorizados de algum destes crimes, aí o visitante terá que chamar uma taverneira e pagar uma rodada para falar com o condenado específico e pedir os detalhes de que precisa e não estão na narrativa.

Agora, se o personagem jogador quiser saber algo não relacionado aos crimes que levaram aqueles condenados a aquele tipo de inferno específico, a taverneira poderá, a critério do mestre, fazer o estranho (ou estranha) pagar um preço em moeda de jogo para que o personagem jogador entre na mesa, pague uma rodada e pergunte ao alvo o que ele quer saber especificamente. Depois da rodada, o estranho(a) se despede e vai embora. Os condenados voltam a ilusão cíclica.

O preço da rodada dependerá do valor e da urgência que a informação tem, e é definido pelo mestre. Mas aqui vão umas dicas:

- **Detalhes sobre o crime passional sem urgência: 1 moeda de jogo.**
- **Detalhes sobre o crime passional com urgência: 2 moedas de jogo.**
- **Detalhes sobre o crime passional com muita urgência: 3 moedas de jogo.**
- **Informações sobre crimes diversos sem urgência: 10 moedas de jogo.**
- **Informações sobre crimes diversos com urgência: 20 moedas de jogo.**
- **Informações sobre crimes diversos com muita urgência: 30 moedas de jogo.**

Lembrando que devem ser as taverneiras (carcereiras dos clientes/condenados) que deverão ser pagas e é com uma delas que o visitante interessado em um cliente deverá negociar e pagar.

“Mas para quê demônias precisariam de moedas de jogo?”

Não precisam, mas essas demônias estão lá para iludirem os condenados, não os visitantes que querem justiça. Elas não podem pedir almas para os que querem justiça e a elucidação de crimes. Por outro lado, se houver algum item no cenário de jogo que possa ser útil a elas, o mestre pode determinar que o jogador leve este item para elas em vez de moedas de jogo. Ou o mestre pode inventar essa moeda infernal de troca, ou ainda coisas que custem os valores sugeridos acima.

O PODER DA ILUSÃO

E se um personagem jogador tentar tirar algum daqueles condenados da ilusão? Não conseguirá. Será tratado feito louco pelos condenados da mesa e, se insistir muito, será escoraçado pela taverneira. Ela é uma NPC e este é o poder que nem o mais poderoso dos personagens jogadores tem como superar se o mestre não desejar.

Um fantasma condenado numa taverna da noite jamais poderá sair de lá para ajudar os personagens jogadores em loco. De uma taverna da noite, o personagem jogador só poderá sair com informações.



Condenado Fantasma, 5N

FO, H0, R1, A0, PdFO; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: Fantasma (5 pontos). Incorpóreo (0 ponto). Imortal (0 ponto). Invisibilidade (1 ponto).

Desvantagens: Devoção (0 ponto). Munição limitada (-1 ponto). Ponto fraco (-1 ponto).

Magias Conhecidas: pânico.

Ideal mesmo é que estes personagens fossem interpretados diretamente pelo mestre sem o uso de fichas, afinal, eles só servem para dar informações.

TAVERNAS DA NOITE COMO PONTOS TURÍSTICOS

Algumas Tavernas da Noite adquirem o status de pontos turísticos sobrenaturais bizarros. Uma em Londres mantém o próprio Jack, o estripador; e é conhecida como a Taverna de Jack. Em algum lugar da Europa está a taverna do livro de Álvares de Azevedo, conhecida como a Taverna de Azevedo. Nestes casos uma grande plateia de taverneiras se forma em torno dessas figuras. Sendo que as taverneiras reais cobram para entrar nessas duas o “couvert artístico” de 5 moedas de jogo.

Se seu personagem for um azarado em que o seu alvo está em uma destas tavernas, além do preço da informação específica, você terá que pagar estas 5 moedas de jogo para entrar.

Se seu personagem for um turista bizarro que quer falar com o fantasma de um criminoso passional famoso pessoalmente, então terá que pagar uma rodada de 50 a 500 moedas a depender do tempo que quer perder ali.

Nem preciso dizer que o mestre pode criar uma dessas Tavernas Famosas no cenário de jogo só para cobrar as 5 moedas a mais. Tais celebridades podem ser fictícias ou reais a depender do cenário maior específico. Mas é aconselhável que haja apenas uma (01) Taverna da Noite de Celebridades por cenário maior de jogo. Afinal, há uma Taverna da Noite por bairro ou beira de estrada do mundo, nem todo personagem jogador será azarado de ter que pagar pela informação de um pé de chinelo o preço a mais de uma celebridade.

Bons jogos e boas leituras!

BIBLIOGRAFIA

Livros

AZEVEDO, Álvares de. Noite na Taverna. Porto Alegre: L&PM, 2017.

BRAUNER, Gustavo. Mega City: 3D&T Alpha. Porto Alegre: Jambô, 2012.

CASSARO, Marcelo. Defensores de Tóquio Terceira Edição Alpha: Manual 3D&T Alpha Edição Revisada. Porto Alegre: Jambô, 2011.

CASSARO, Marcelo/ TESKE, Marlon. Tormenta Alpha. Porto Alegre: Jambô, 2016.

Sites

[https://pt.wikipedia.org/wiki/%C3%81lvares_de_Azevedo#Obras_em_10/11/2018.](https://pt.wikipedia.org/wiki/%C3%81lvares_de_Azevedo#Obras_em_10/11/2018)

ENTÃO UM VAMPIRO E UMA DETETIVE ENTRAM NA TAVERNA...

Ao entrar na taverna, tarde da noite – e a maioria dos clientes costumeiros já estão ali e aqueles que ainda podem sair, já foram para casa. Assim que vocês se sentam esperando serem atendidos, uma figura de chapéu e casaco, entra pela porta, mas ignora o bar e parte para uma parte mais afastada das mesas, em um dos cantos mais escuros da taverna.

Com um olhar mais atento, é possível ver o reflexo de um distintivo da polícia apareceu de relance enquanto o misterioso indivíduo lança olhares nervosos para o restante da taverna.

Segundos depois, outra figura entra pela taverna, e se movendo com graça e propósito, passando pelos demais clientes e cantos escuros da taverna, tratando as sombras como uma velha conhecida, ele se dirige a mesma onde a agitada policial está. Tão logo ele chega ali, começam uma intensa discussão.

Os recém-chegados da taverna são na verdade uma investigadora de Megacity e um vampiro. Eles foram apaixonados em algum momento de suas vidas, mas as circunstâncias forçaram cada um seguir um caminho diferente na vida.

O vampiro – foi mordido e transformado, pouco tempo após ele e a detetive se separarem. Cada um encontrou de uma forma de

lidar com a separação superar suas perdas.

Anos se passaram, até que o vampiro, deixou de ser apenas um laçao de um vampiro mais antigo, ainda que tenha se mantido ligado à sua antiga vida como mortal. Um dia, devido a curiosidade em saber como andava seu antigo amor, ele usou seus poderes e sua influência até descobrir seu paradeiro.

A detetive investigadora, frustrada com seu trabalho e casos insolúveis na Cidade das Cidades, não conseguiu sufocar a dissolução de seu romance com o excesso de trabalho, pelo menos não até topar com uma série de assassinatos que a levaram a descobrir a atividade vampírica em Megacity. O que levou a reencontrar uma pessoa que ela não esperava.

Agora, os dois se reencontram depois de muito tempo, e a detetive tem um plano desesperado: se tornar ela mesma, uma vampira. Então os dois poderão ficar juntos para sempre, assim como eles planejaram na juventude. O vampiro, contudo, entende a gravidade da situação e as consequências, e está receoso em condenar a pessoa amada a imortalidade como uma criatura da noite.

Para o mestre: Deixe claro para o grupo, que a discussão dos dois está sendo sussurrada, mas está intensa, e com os testes adequados de Investigação, Crime, ou Idiomas ou mesmo a especialização leitura lábia,



permite aos jogadores tomar conhecimento de partes da conversa, ouvindo coisas como “isso é tolice! Você não entende o que você está me pedindo!”.

Se algum dos personagens jogadores se aproximar da mesa, os dois abruptamente encerram a discussão e pedirem educadamente para serem deixados a sós. Todavia, seja por causa da intromissão dos personagens jogadores ou por causa da discussão que vai em um constante crescendo, após alguns tensos minutos sem resolução ou um argumento definitivo, o mestre pode ler o seguinte trecho para os jogadores: Repentinamente, a primeira figura,

joga o que parece ser um distintivo sobre a mesa enquanto brada “eu fiz a minha escolha, e não tem nada que você possa fazer para me fazer mudar de ideia!” Então ela sai em um rompante da taverna, batendo a porta atrás de si, seguida logo de perto pela outra figura, saindo noite a dentro.

Se um dos jogadores seguir o estranho e misterioso casal, eles podem descobrir que eles estão em um momento que pode ser descrito no mínimo como sinistro. O vampiro começou o processo de transformar sua amada em uma vampira. Algo que aos olhos dos personagens jogadores, pode parecer uma coisa muito menos romântica. Dependendo dos personagens, esse encontro pode levar para um confronto direto, ou apenas uma situação desagradável para todos os envolvidos. Em qualquer uma das resoluções ou ações tomadas pelos personagens, o vampiro só se preocupa com o bem-estar de sua amada e agora sua futura companheira por toda a eternidade de sua vida vampírica.

ALTERNATIVAS

A narrativa é escrita deixando possível alteração do gênero dos personagens, podendo facilmente serem trocados por outros NPC's que com os quais os personagens já tenham algum histórico em aventuras anteriores. A detetive pode ser

alguém com quem os personagens já tiveram que trabalhar junto e o vampiro um antagonista contra o qual os personagens já tiveram que lidar no passado.

Em caso de combate, se o vampiro estiver levando a pior, ele pode levar a detetive para se transformada em algum lugar longe, que pode levar a investigação e perseguição para descobrir onde é o esconderijo do vampiro. No caso de os personagens não adotarem uma abordagem violenta ao encontro, ou o vampiro não se sinta ameaçado pelos personagens jogadores, ele pode explicar sucintamente a situação, deixando os jogadores com um dilema em mãos.

Talvez esse seja o primeiro contato dos personagens jogadores com algo sobrenatural (aso esteja usando o cenário Megacity Contra-Ataca) e se o mestre quiser dificultar o encontro e o combate, pode determinar que o vampiro possui as invulnerabilidades de um vampiro, podendo ser ferido apenas por fogo, magia e armas mágicas, forçando eles a buscarem uma forma de vencer o vampiro, se decidirem “salvar” investigadora. Se qualquer um dos membros desse casal for destruído, o viúvo (a) pode se tornar um antagonista recorrente dos personagens jogadores em futuras sessões.

Vampiro, 12N

F4, H3, R3, A2, PdF0; 15PVs e 15PMs.

Vantagens: Assustador (1 ponto), Plano genial (1 ponto).

Desvantagens: Vampiro (-1 ponto), Protegido (Investigadora).

Investigadora, 10N

F0, H2, R2, A1, PdF2; 14 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Contatos (1ponto), Imunidade Legal (1 ponto), Intuição (1 ponto), Vigoroso (1ponto).

Desvantagens: Código de Honra (do Herói), , Munição Limitada.

Perícia: Investigação.

GANCHOS PARA A TAVERNA DA NOITE.

Os personagens jogadores são convidados pelos bebedores mais assíduos da taverna para uma rodada de drinques e histórias, mas cada vez que eles contam uma história, os personagens são traçados para dentro da história e as vivenciam como se fossem os protagonistas. Em cada história que possua um desfecho trágico (quase todas são de violência e desespero) os personagens jogadores, recebem dano e perdem pontos de vida, como se tivessem sido atacados. Caso cheguem a 0 Pontos de Vida, ficaram presos ali a taverna e a única forma de escapar vai ser encontrar outras vítimas incautas para ouvir as mesmas histórias, ou suas novas histórias, e possivelmente ficarem presas ali. Caso o mestre decida que essa é uma conclusão pouco heroica para os personagens jogadores, existe uma outra oportunidade, onde eles vencem os bebedores originais e os vencem em seu próprio jogo de contar de histórias sinistras, fazendo com eles fiquem presos novamente na taverna.

A taverna possui um quadro, retratando uma bela jovem do século 19, personagens que fiquem intrigados com o quadro ou realizem testes de Investigação para descobrir mais sobre a jovem, chamam a atenção de um espírito preso ao quadro. O

espírito, pertencente a jovem que teve um fim trágico no final do século 19, fará uma visita a um dos personagens, ou talvez a todos eles em noites distintas. Ela clamará que eles devem ficar juntos, e providenciará que ele tome uma dose de um veneno que o taverneiro servirá quando solicitado.

Uma Taverna da Noite é frequentada por todo tipo de criatura sobrenatural, que a vezes não deseja nada mais do que uma noite de descanso e tomar alguns drinques. Isso nunca foi tão verdade quando à noite em que os personagens jogadores estão ali. A taverna se vê inundada por antigas divindades e seus asseclas. Talvez isso de oportunidade de os personagens jogadores interagirem com personagens como Odin, Loki e Thor do panteão nórdico, ou os deuses do Olimpo, ou até mesmo da mitologia hindu, entre muitas outras. Os deuses gostam de jogar com os mortais e vão repetir cenas situações de seus próprios mitos (as vezes com os personagens jogadores nos papéis menos agradáveis). Dependendo do nível de satisfação dos mesmos, os personagens jogadores podem ser recompensados, ou castigados. Essa é verdadeiramente uma noite que ninguém sabe como vai terminar.

Bons jogos e boas leituras!



KEL BETHOR

CIDADE DOS NECROMANTES

Kel Bethor é a cidade ambulante dos necromantes. Todas suas construções são desenvolvidas para ter alguma forma de locomoção, então a cidade pode se mover através das planícies sem fim. O modo como cada construção se move é tão variado quanto seus próprios habitantes, mas isso muitas vezes se dá na forma de pés esqueléticos que crescem sob a fundação de cada casa.

O que se segue é uma pequena descrição de alguns dos moradores mais ilustres dessa cidade, assim como três tabelas para o mestre rolar e determinar como é a mansão de necromante em questão, seu objetivo e com tipo de coisa esse necromante escolheu decorar sua mansão. O mestre pode, se preferir ignorar as tabelas e simplesmente escolher quais características combinam melhor cada um dos moradores de Kel Bethor descritos nas próximas páginas.

Traduzido e adaptado por Eric Ellison.

Texto original: [Kel Bethor, the City of Necromancers](#)

Mas cadê o kit Necromante?

Os personagens descritos a seguir usam as regras do Manual 3D&T Alpha, assim como os kits descritos no Manual do Aventureiro Alpha e no Tormenta Alpha. Embora Kel Bethor seja descrita como a cidade dos Necromantes, nem todos os que vivem ali são mestres da necromancia ou possuem o Kit Necromante, usando os mais diversos tipos de magias, que deixa em aberto para cada mestre definir em sua própria mesa de jogo, a quantidade de magias conhecidas por cada deles.

Vacklegrim

Seu corpo escorre gordura, óleos e fluídos. Em sua barriga ele tem um rosto, capaz de falar e com personalidade própria. Dizem que esse rosto é na verdade o antigo dono da casa que agora ele habita e o amaldiçoou, outros dizem que é uma entidade muito mais sinistra.

Vackegrim, Necromante Cultista do Mal, 17N

F0, H5, R5, A2, PdF0 (perfuração); 25 PVs, 45 PMs.

Kits: Cultista do Mal (maldição aprimorada) e Necromante (servo desmorto)

Vantagens: Magia Negra, Patrono, PMs Extras x2, Sentidos Especiais (radar, ver o invisível e raios-x)

Desvantagens: Dependência, Insano (dupla personalidade), Monstruoso e Modelo Especial.

Perícias: Crime e Medicina.

Maldição aprimorada: você pode lançar a magia Maldição das Trevas, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Negra. Caso adquira essa vantagem, você paga PMs normais, em vez de PMs permanentes, para lançar essa magia.

Servo desmorto: o necromante pode animar um esqueleto ou zumbi para servi-lo, sem qualquer custo em PMs. Este morto-vivo

será totalmente obediente a ele, tornando-se automaticamente imune a magias de Controle (mas não de Esconjuro), agindo como um Aliado até ser destruído

Torpo, o Canibal

Um necromante de origem tribal e que fala um outro idioma que poucos compreendem, mas constante grita frases desconexas sobre “homem bacon”. Quando ferido, Torpo sangra ectoplasma. É de conhecimento de todos na cidade que ele tem medo de obeliscos e outras construções e símbolos fálicos, por acreditar que um dia será enterrado sob algo assim.

Torpo, o Canibal, 21N

F3, H2, R6, A4, PdF1; 30 PVs, 40 PMs

Kits: Bárbaro (fúria poderosa) e Predador Primal (armadura extra).

Vantagens: Inimigo (humanos), Magia Negra, Pontos de Magia Extras, Xamã.

Desvantagens: Inculto, Insano: fobia (obeliscos e semelhantes) e Monstruoso.



Perícias: Sobrevivência

Fúria poderosa: você sofre os efeitos normais da desvantagem Fúria. No entanto, enquanto está em Fúria, você recebe F+2 e R+1 (o aumento em Resistência aumenta seus Pontos de Vida e Pontos de Magia, como o normal).

Armadura extra (físico): seu couro e ossos formam uma carapaça protetora, que dobra sua Armadura contra danos físicos (corte, perfuração e esmagamento).

Scaber Kilravel

Um necromante que é pouco mais que uma cabeça decapada. Se mantendo “vivo” apenas através da sua própria magia. É sempre visto sendo carregado em uma baixela de prata por um mordomo zumbi. Usa diversos itens mágicos na forma de brincos e usa de transmutação e necromancia para produzir mais orelhas para acomodar sua crescente coleção de brincos.

Scaber Kilravel, 29N

F0, H3, R6, A2, PdF1; 30 PVs, 50 PMs

Kit: Necromante (aptidão profana, conhecimento necromântico

e servo desmorto)

Vantagens: Alquimista, Energia Extra, Magia Negra, Magia Irresistível II, Patrono (Kel Bethor), PMs Extras x2, Resistência à Magia, Telepatia.

Desvantagens: Maldição e Modelo Especial

Perícias: Manipulação e Medicina

Aptidão profana: por trabalhar com cadáveres, você conhece a anatomia dos corpos como poucos, sendo capaz de tratar ferimentos ou realizar operações sem a necessidade de magia. Você recebe H+2 em testes da perícia Medicina.

Conhecimento necromântico: você recebe as magias Controle de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos e Cura para os Mortos. Além disso, você pode lançar estas magias por apenas metade do seu custo em PMs.

Servo desmorto: o necromante pode animar um esqueleto ou zumbi para servi-lo, sem qualquer custo em PMs. Este morto-vivo será totalmente obediente a ele, tornando-se automaticamente imune a magias de Controle (mas não de Esconjuro), agindo como um Aliado até ser destruído.

Sto Leck, O que Vive no Veludo

Usando um estranho ritual necromântico, sua alma foi dividida em uma dúzia de gatos negros. Quando deseja falar, cada gato fala uma palavra de cada vez. Quando descansa sobre a mobília, os gatos se aglomeram de modo a forma uma figura vagamente antropomórfica. A sala de jantar da sua mansão não é mais

utilizada, já que os gatos comem em suas próprias tigelas, que se enchem magicamente para saciar a fome dos felinos. Sobre a mesa de jantar está o corpo original de Sto Leck, cujo ossos são roídos constante pelos inúmeros gatos que habitam casa.

Sto Leck, Alquimista Impostor, 19N

F0, H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs

Kit: Impostor (disfarce ilusório e identidade secreta), Alquimista (círculo acelerado)

Vantagens: Kemono (gato); Alquimista, Arcano, Aparência Inofensiva, Imortal II, Separação.

Desvantagens: Ambiente Especial (sua casa), Código de Honra da Gratidão e Modelo Especial

Perícias: Manipulação e Ciências.

Círculo acelerado: você gasta um movimento, em vez de um turno, para traçar um diagrama arcano (da vantagem Alquimista).

Disfarce ilusório: você pode lançar a magia Transformação em Outro, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica. Caso adquira uma vantagem mágica, você paga metade do custo normal em PMs para lançar esta magia.

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

Dirigner, O Alto

Levando uma vida que poderia ser descrita como normal, para o ponto de vista de um cultista e usuário de magia das trevas, Dirigner sofreu uma tentativa de assassinato malsucedida, a qual ele sobreviveu, contudo tenha sofrido sérias consequências. A mais notável delas uma adaga cerimonial cravada no meio de seu crânio. Tocar a adaga, provoca uma dor intensa, removê-la é praticamente impossível, então ele possui um elmo vítreo colocado sobre seu crânio para protegê-la.



Dirigner, O Alto, 20N

F1, H3, R2, A4, PdF2; 10 PVs, 20 PMs

Kit: Elementalista das Trevas (completo)

Vantagens: Magia Negra, Pontos de Magia Extras, Reflexão, Sentidos Especiais (todos).

Desvantagens: Insano (homicida) e Ponto Fraco (adaga)

Perícias: Crime

Jogo de sombras: você pode gastar um movimento para fazer um alvo perder seu próximo movimento. O alvo tem direito a um teste de Resistência para não ser afetado por este poder.

Olhar sombrio: você é imune a todas as formas de cegueira, e também é capaz de enxergar perfeitamente na mais profunda escuridão, inclusive aquelas de origem mágica.

União com as trevas: você atingiu um nível de ligação com as trevas muito superior à de outros magos. Por isso, é capaz de lançar magias da escola Negra por apenas metade dos PMs (arredondados para cima).

Duveng, o Arquimago

Apesar do título de arquimago, é um mago comum. Ou pelo menos seria um mago normal, se não fossem por suas duas orbitas vazias e aranhas que moram dentro de seu crânio se mostrarem através dos buracos onde estariam seus olhos vez ou outra. Costuma se gabar o tempo todo de seus poderes e feitos, mas no fundo tem medo de ser considerado inapto ou incapaz, já que tudo o que possui lhe foi passado como uma opulenta herança.

Duveng, o Arquimago, 23N

F0, H3, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 40 PMs

Kit: Mago (recuperar mana)

Vantagens: Arcano, Arena (sua casa), Familiar (gato), Genialidade, PMs Extras x3, Possessão, Resistência à Magia, Riqueza.

Desvantagens: Deficiência física (cego), Insano (histérico).

Perícias: Ciência e Medicina.

Recuperar mana: o mago pode se concentrar na magia que permeia o ambiente onde ele se encontra para recuperar uma parte do seu mana. Em combate (e apenas em combate), você pode gastar um movimento para recuperar uma quantidade de PMs iguais a sua Resistência

Venebrous Skarb

Um necromante que deu um novo sentido a palavra “desossado”. Skarb não possui nenhum osso em seu corpo, substituindo-os por pequenos necrofídios (uma espécie de construto feito com osso de cobras). Quando se desloca, o faz como uma cobra produzindo um constante som de guizo. É conhecido por ser extremamente polido, ainda que um pouco inadequado em alguns momentos.

Venebrous Skarb, 27N

F2, H3, R6, A2, PdF1; 30 PVs, 50 PMs

Kits: Artificie (magia mecânica e mestre dos golens)

Vantagens: Meio-golem; Aliado x2 (necrofídios), Arena (sua mansão), Elementalista (trevas e espírito), Magia Negra, Pontos de Magia Extras x2, Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçado e infravisão).

Desvantagens: Insano (paranoico) e Maldição (veja abaixo*).

Perícias: Ciências e Máquinas

Magia mecânica: sempre que lança uma magia em um construto (que pode ser você mesmo), você paga apenas metade do custo normal em PMs.

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

***A Maldição de Venebrous:** se ele recebe dano por corte ou perfuração, existe a possibilidade de que o ferimento provocado faça com que uma dos golens ofídios que compõem seu esqueleto escapem, reduzindo sua movimentação ou debilitando-o. Em caso de dano que ultrapasse a sua FD, ele deve fazer um teste de Resistência; em caso de falha perde 1 ponto de uma de suas características.

Yarb, O Consumado

Apesar de seu incrível domínio da necromancia e outras artes mágicas, Yarb sofre de agorafobia, uma intensa aversão a locais abertos. Por isso ele fez questão de viver dentro das paredes de sua casa. E quando eu digo dentro, é dentro mesmo. Quando tem visitas, ele conversa com elas através dos quadros e porta-retratos. Se forçado a sair de sua zona de conforto, pode



ter um surto psicótico, destruindo tudo e todos em seu caminho.

Yarb, O Consumado, Lich acadêmico, 34S

F1, H6, R4, A2, PdF1; 20 PVs, 40 PMs

Kits: Acadêmico (biblioteca arcana) e Lich (corpo imortal, imunidades de lich e magia infundável)

Vantagens: Elementalista (espírito), Magia Elemental e Negra, Magia Irresistível II, Pontos de Magia Extras x2, Possessão, Resistência à Magia, Riqueza e Telepatia;

Desvantagens: Fetiche, Insano (agorafobia), Restrição de Poder (fora de sua casa)

Perícias: Idiomas e Manipulação.

Biblioteca arcana: você tem acesso a tomos mágicos que permitem que você aprenda qualquer magia ao custo de 1 Ponto de Experiência. Você ainda deve atender quaisquer exigências das magias

Corpo Imortal: é muito difícil ferir um lich. Você é invulnerável a todos os tipos de dano, exceto magia e armas mágicas. Além disso, apesar de não poder ser curado, um lich também não sofre dano por magias de cura como outros mortos-vivos.

Imunidades de Lich: é praticamente impossível obrigá-lo a fazer algo que você não deseja. O lich é imune a Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos, Paralisia e qualquer magia de Transformação. Além disso, sempre recebe um bônus de +2 em seus testes de R contra magias, cumulativo com vantagens e poderes.

Magia Infundável: você não gasta PMs para conjurar magias da escola Negra, mas ainda está limitado por sua H (você não pode lançar magias cujo custo em PMs exceda H×5). Você ainda deve gastar PMs para outros usos normalmente, como magias de outras escolas ou vantagens.

Scalamandray

Dotada dos óculos da Visão da Verdade, um poderoso artefato, Scalamandray viu a verdade sobre como o mundo

realmente é; sujo, decadente, mesquinho e percebeu que a entropia é o único fim para tudo, por isso então ela se tornou depressiva e cínica (e qualquer um ficaria ao usar esse artefato por muito tempo). Seu bolso possui escorpiões e outros animais peçonhentos.

Scalamandray, 17N

F0, H4, R2, A1, PdF3; 10 PVs, 30 PMs

Kit: sabotador arcano (armadilha e necromancia rebelde)

Vantagens: Elfa; Magia Elemental, Patrono (a cidade de Kel Bethor), Pontos de Magia Extras x2;

Perícias: Crime.

Armadilheiro: em vez de lutar frente a frente, você prefere usar emboscadas. Com um movimento e 2 PMs, você pode tentar atrair seu alvo para uma posição ruim. Se ele falhar em um teste de Habilidade, ficará indefeso no próximo turno

Necromancia rebelde: você sabe que, na resistência de guerrilha, não se pode desprezar qualquer ajuda. Uma vez por dia, você pode gastar uma ação e 5 PM para erguer inimigos (ou aliados!) mortos como zumbis que lutarão ao seu lado até o final do combate. Os zumbis têm as mesmas características que possuíam quando vivos (com PV restaurados ao máximo), mas não podem usar nenhuma vantagem. Eles apenas atacam os seus inimigos, da forma mais direta possível.

Pyutin, A Necrobarda

Bela e gentil, como nenhum outro necromante poderia ser, ou talvez isso seja apenas encenação. Pyutin é conhecida na cidade por ter muitos esqueletos no armário. Se isso é apenas uma expressão idiomática ou literal, ninguém perguntou para ela e viveu par contar.

Pyutin, A Necrobarda, 24N

F0, H4, R3, A2, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 25 PMs.

Kits: Barda (conhecimento de bardo), Encantor (encantar e língua ferina) e Necromante (conhecimento necromântico e servo desmorto).

Vantagens: Aparência Inofensiva, Magia Elemental, Magia Negra, Elementalista (espírito), Pontos de Magia Extras.

Desvantagens: Má Fama.



Perícias: Artes, Manipulação e Medicina.

Conhecimento de bardo: sua vida de andanças lhe ensinou um pouco de tudo. Você pode gastar 2 PMs para realizar um teste de qualquer perícia com se a tivesse.

Conhecimento necromântico: você recebe as magias Controle de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos e Cura para os Mortos. Além disso, você pode lançar estas magias por apenas metade do seu custo em PMs.

Encantar: você sempre é subestimado em combate, recebendo um bônus de +2 em sua iniciativa. Caso adquira a vantagem Aparência Inofensiva (*Manual 3D&T Alpha*, página 29), além dos benefícios normais, seu adversário sempre será enganado, mesmo que já tenha visto você lutar diversas vezes.

Língua ferina: você é um negociador feroz, fazendo uso das

palavras para dobrar até o mais teimoso dos homens. Uma vez por dia, você pode obter um sucesso automático em um teste de Manipulação.

Servo desmorto: o necromante pode animar um esqueleto ou zumbi para servi-lo, sem qualquer custo em PMs. Este morto-vivo será totalmente obediente a ele, tornando-se automaticamente imune a magias de Controle (mas não de Esconjuro), agindo como um Aliado até ser destruído.

Vorla, Botanomante

Ao combinar o domínio da botânica e da necromancia ela se tornou a primeira botanomante de Kel Bethor, mas não foi a primeira a obter uma moradia através da usurpação, matando seu antigo morador ao fazê-lo engolir uma semente que em seguida cresceu até o tamanho de uma árvore. Os ossos do

antigo morador servem de adorno na grande árvore que cresceu no salão principal da casa e funcionam como sinos dos ventos e avisam de possíveis invasores. Possui diversos lacaios criados através de sua magia: cabeças de mandrágoras, saprófitos venenosos enrolados em esqueletos animados, treants salgueiros e flores cadavéricas, capazes de zumbificar através do pólen.

Vorla, Botanomante, 25N

F2, H3, R2, A5, PdF2 (perfuração); 10 PVs, 40 PMs.

Kits: Invocador (mago invocador) e Necromante (servo desmorto).

Vantagens: Meio-dríade, Arcano, Familiar (corvo), Arena (sua casa), Pontos de Vida Extra1, PMS Extra x3.

Desvantagens: Má Fama e Restrição de Poder (incomum; apenas em

locais em que haja solo fértil).

Perícias: Ciências e Medicina.

Mago invocador: você recebe três magias à sua escolha dentro da lista a seguir. A Aporrinhação de Nimb, Cajado em Cobra, Criatura Mágica, Encontro Aleatório, Fada Servil, Feras de Tenebra, Invocação do Dragão, Invocação do Elemental, Monstros do Pântano, Nobre Montaria, Pacto com a Serpente, Praga de Kobold e Tropas de Ragnar.

Servo desmorto: o necromante pode animar um esqueleto ou zumbi para servi-lo, sem qualquer custo em PMs. Este morto-vivo será totalmente obediente a ele, tornando-se automaticamente imune a magias de Controle (mas não de Esconjuro), agindo como um Aliado até ser destruído.

Último Suspiro

Surpreendente esse ser não é um nenhum tipo de morto-vivo, mas sim um elemental do ar, com a habilidade de possuir os indivíduos invadindo seus pulmões e controlando suas ações, deixando-os apenas quando dão seu ultimo suspiro. Atualmente está possuindo um espadachim que comprou uma casa em Kel Bethor.

Último Suspiro, 27S

F2 (sônico), H7, R3, A3, PdF3 (sônico); 15 PVs, 25 PMs;

Vantagens: Elemental; Aceleração, Elementalista (ar), Implemento (Marionete) Magia Elemental, Pontos de Magia Extras, Possessão e Voo.

Desvantagens: Restrição de Poder (comum; ambientes fechados).

Vendaval: por 3 PMs, o elemental do ar é capaz de envolver H vítimas e jogá-las para o alto por 1d×10 metros. Elas sofrerão 1d pontos de dano para cada 10m de queda. Todas têm direito a um teste de F para evitar o efeito e um teste de A para reduzir o dano da queda pela metade.



Objetivos

Cada um dos habitantes de Kel Bethor descritos anteriormente, possui um dos objetivos abaixo, ou talvez mais de um. Para tornar seu uso em jogo mais interessante, o mestre pode determinar que esses objetivos podem entrar em conflito com o objetivo dos jogadores no decorrer de uma aventura ou campanha, quando os jogadores passarem por Kel Bethor (ou Kel Bethor passar por eles, lembrando que a cidade se move por locais desolados). O mestre pode definir qualquer objetivo para os personagens descritos anteriormente, assim como pode criar seus próprios objetivos.

- 1-** Uma casa maior, talvez construindo-a usando trabalho escravos.
- 2-** Unir a cidade de Kel Bethor sob seu estandarte
- 3-** Se torna um lich ou mesmo um demilich.
- 4-** Encontra um herdeiro digno para herdar sua mansão e suas posses quando ele morrer. Eventualmente transformando esse herdeiro em um receptáculo para sua alma.
- 5-** Morrer da maneira mais poética possível.
- 6-** Roubar um objeto de um rival. Esse objeto é o componente necessário para ressuscitar seus ancestrais. Uma vez de volta a vida, o necromante vai celebrar uma festa em homenagem aos seus ancestrais e então devorar suas essências, se tornando ainda mais poderoso no processo.
- 7-** Roubar uma montaria de *Kel Dravonis*, a cidade em guerra com *Kel Bethor*.
- 8-** Embora se pareça e haja como um necromante, é na verdade um predador extraplanar que se alimenta do cérebro de usuários de magia arcana. A cada cérebro devorado se torna mais poderoso.
- 9-** É na verdade um agente infiltrado de *Kel Dravonis* e planeja destruir a cidade de dentro para fora, talvez destruindo o exército de esqueleto de Kel Bethor.

- 10-** Colecionar secretamente uma amostra de sangue de cada morador da cidade, com o intuito de criar clones e substituir o original pelo clone. Os clones quando assassinados, se desfazem em uma poça de fluídos malcheirosos.
- 11-** Realizar uma cerimônia dentro da casa de um rival, uma vez que consiga a casa perderá todos os seus poderes inerentes.
- 12-** Provar que pode invocar e controlar uma divindade ancestral

Que tipo de Casa esse Necromante vive?

Como dito anteriormente, todas as casas de Kel Bethor são dotadas de alguma forma de locomoção, mas isso não é tudo quando se trata da casa dos necromantes. Elas possuem outras peculiaridades. Para o mestre que deseja maior aleatoriedade na sua mesa, ele pode rolar dois dados na tabela abaixo para definir que tipo de casa cada um dos necromantes possui.

- 1-** Em um elefante morto-vivo. Existem grandes chances que ele seja pintado com padrões exóticos do lado de fora. Casa na árvore construída sobre uma árvore assombrada que se desloca movendo suas raízes.
- 2-** Uma torre tombada que se desloca rolando pela cidade. A gravidade e a inércia dentro da torre são estabilizadas pelo uso de magia.
- 3-** Tendões de couro animadas (couro de uma criatura morta-viva) que flutuam e formam os padrões desejados pelo necromante que reside ali. Cada tenda possui um ou mais animais empalhados que age como vigia.
- 4-** Um aglomerado de ruínas de mausoléus desmoronados, carregados sobre camadas de centopeias.
- 5-** Cabanas de madeira carregadas por esqueletos.
- 6-** Alojamentos de caça, adornado por asas de faisão e andando pela cidade

com pernas esqueléticas de cervos.

7- Uma construção óssea, amarrada com tendões. Carregada por uma multidão de pernas esqueléticas. Existem caveiras entre as pernas esqueléticas que contam segredos e mentiras.

8- Um gigante pútrido carrega a casa nas costas, que a trata com extrema delicadeza, pelo menos, tanta delicadeza quanto é possível para um gigante em estado avançado de decomposição. Aqueles que tentaram invadir essa casa estão acorrentados a barba do gigante e são levados pendurados por aí.

9- Série de tendas no topo de uma serpente esquelética gigante. O hall de entrada da casa fica na cauda da cobra e sua cabeça ataca dando botes para defender a casa. Em momentos de repouso, podem se ver os servos do necromante reaplicando veneno nas presas da cobra.

10- A cada fica no topo de uma mão zumbi gigante animada.

11- Uma torre feita com os restos de criaturas mumificadas gigantes. A casa anda cambaleante devido as pernas serem desiguais. Outras partes têm funções diferentes na torre como o crânio que serve de porta principal e os braços que funcionam como uma catapulta.





Decoração

- 1-** Sinos de vento feito de ossos.
- 2-** Animais empalhados adornando as paredes. Eles são magicamente encantados para saudar novos visitantes, recolher chapéus e casacos e vez ou outra contar piadas. Se escutarem uma piada que acham muito boa, as portas da mansão se abrem.
- 3-** A casa possui encantamentos que simulam coisas assombradas, mas tudo de muito bom gosto (pelo menos para a concepção de um necromante). Linhas simétricas traçadas com giz e areia, uivos e sussurros fantasmagóricos que harmonizam, paredes que escorrem sangue em padrões agradáveis.
- 4-** A casa é seguida por criados enlutados.
- 5-** As paredes são cobertas de pergaminhos que constantemente produzem textos escritos por uma mão fantasmagórica. Os textos variam muitos, podendo ir desde eventos locais, blasfêmias, notícias dos acontecimentos do mundo ou apenas frases desconexas de uma mente insana.
- 6-** Um jardim, podendo tanto ser um jardim de flores mortas e ressecadas como um jardim verdadeiro e verdejante. Existe a possibilidade que ambos seja o mesmo jardim, mas em momentos diferentes do dia, ou para cada visitante o jardim se mostra de um modo diferente. Que tipo de feitiçaria é essa?
- 7-** Criaturas passando por um processo de vivisseção, algumas são na verdade zumbis e outros mortos-vivos esperando para capturar intrusos.
- 8-** A casa possui chaminés que emite uma névoa que esconde parcialmente a casa. A névoa também pode se solidificar na forma de esqueletos que podem se transformar novamente em névoas para evitar alguns golpes antes de serem finalmente destruídos.
- 9-** O morador da casa fez de tudo para mascarar tudo que há de mórbido ou associado a necromancia dentro da casa, dando-lhe um aspecto totalmente normal. Talvez ele queira evitar um segredo ainda mais terrível.

RESENHA: MANUAL DA MAGIA

POR BRUNO "HATSURI" ALMEIDA



El mestre, hoje vamos fazer um Review do novo Manual da Magia | Tormenta Alpha, será que vale a compra? Bom leia essa matéria até o final para você descobrir.



INTRODUÇÃO

Fala que é o livro mais aguardado desde 2003, o que me deixa triste. Se eles sabiam porque não lançaram logo isso? E aqui também eles dão uma pincelada de como é a magia em Arton.

CAPÍTULO 1 • REGRAS DA MAGIA

Aqui é explicado o básico da magia, um pouco do manual alpha, como se aprende uma magia e uma ampla explicação sobre as escolas e como cada magia se comporta de maneira diferente. Além disso esse capítulo tem uma descrição detalhada sobre as matemáticas da magia, como Alcance, Duração, Custos, Dano Múltiplos e algumas regras opcionais.

MAGIA EXÓTICA, você muda as regras da magia como: Alcance, Alvo, Duração, Resistência e ainda pode simular vantagens no meio da magia. FOCUS EM MAGIA, uma regra antiga, agora, adaptada para 3d&t Alpha. BAIXA MAGIA, locais ou aspectos com pouca energia mágica, que deixo o jogo com muito impacto sobre as regras, como o Cálculo de Pontos de Magia por

exemplo.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS, uma regra que eu gostava muito do antigo 3d&t Turbo, você combina elementos como Terra e Fogo para criar o Caminho do Magma. RITUAIS e SACRIFÍCIO, regras oficiais de Tempo, Custo, Duração e Recompensas.

E por fim NOVAS VANTAGENS MÁGIAS, e NOVOS KITS DE PERSONAGEM. Um destaque aqui para a nova vantagem Contramágica.

CAPÍTULO 2 • NOVAS MAGIAS

Nada muito a falar desse capítulo, uma lista enorme de novas magias. Destaque para *Corpo de Luz e Trevas*, uma versão de *Corpo Elemental* para magia Branca e Negra, *Invocar Animais* e *Montaria*, *Semiplano de Victorious*, quem não quer criar seu próprio subplano.

CAPÍTULO 3 • ITENS MÁGICOS E ARTEFATOS

Nesse capítulo são apresentados novos materiais especiais como Adamantium e Couro de Dragão entre outros. Aprimoramentos para seus itens mágicos. Mais opções de encantamentos para armas e armaduras, e uma lista enorme acessórios, itens consumíveis e de artefatos únicos, como a próprio Holly Avenger. Aqui é apresentado também regras para criação de itens mágicos.

CAPÍTULO 4 • PRAGAS E ARMADILHAS

Nesse capítulo a regras para armadilhas, como desarmar, lidar e criar, e fichas de armadilhas como pontuação. Além disso uma lista de venenos, doenças e maldições com descrições bem detalhadas dos efeitos.

CAPÍTULO 5 • LENDAS DA MAGIA

Nesse capítulo acho o mais interessante de todos, trás fichas atualizadas das maiores lendas da magia, como Aleph Olhos Vermelhos.

Bom esse foi o review, foi curto e simples, mas, as maiores informações precisam ser lidas detalhadamente como a lista de novas magias.

Por Bruno "Hatsuri" Almeida

As imagens usadas nessas matéria pertencem a Jambo e usadas aqui apenas com fins ilustrativos dessa matéria. Apoie o o RPG nacional.



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 NESSA REVISTA PERTENCEM A SEUS RESPECTIVOS DONOS.

**TOKYO
DEFENDER**