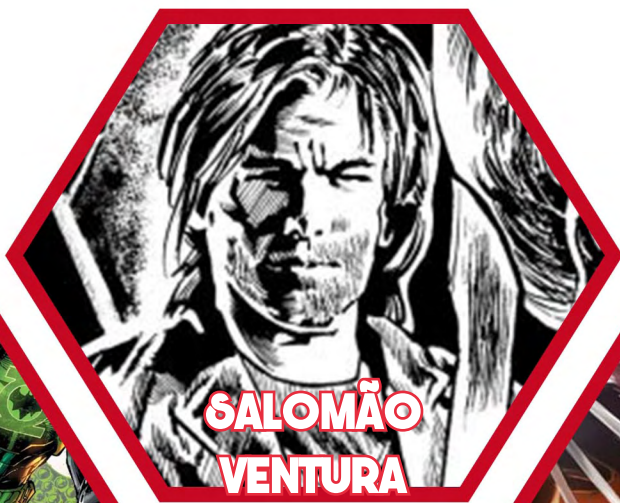


TOKYO DEFENDER

edição nº 11 - novembro/dezembro



CONTO

CAVENDISH, O CORSÁRIO VERMELHO

MESTRANDO EM EVENTOS

DICAS PARA VOCÊ NÃO FAZER FEIO

DISTRIBUIÇÃO
GRATUITA

ULTRAMAN

ウルトラマン

EDIÇÃO Nº11 - NOVEMBRO/DEZEMBRO • REVISTA BIMESTRAL PARA 3D&T ALPHA

CHEGAMOS!

Olá queridos leitores.

Chegamos na décima primeira edição, superando todos os desafios deste ano maluco. A falta de tempo e de criatividade, panes com informática e vários outros problemas tentaram nos derrotar. Mas como em toda série shonen, reunimos nossas forças e obliteramos os obstáculos para continuar em frente.

Muito dessa energia de superação vem dos leitores e membros da comunidade 3d&t. A cada nova edição, buscamos aprimorar e criar novos conteúdos que facilitem a experiência de vocês de jogarem RPG.

Gostaríamos de agradecer pelo companheirismo ao longo do ano de 2019, desejando boas festas, e que em 2020, os Deuses do RPG lancem excelentes dados para todos nós.

Por hora, estreiamos um novo espaço dedicado a publicação de contos, a continuação da matéria de Samurai X, dicas sobre como organizar mesas de RPG em eventos e mais matérias de Tokusatsu.

Nos vemos na Tokyo Defender 12, até mais.

Digam comigo: **Chou-henshi!**

Feliz Natal e Feliz Ano Novo!

WELLINGTON BOTELHO

TOKYO DEFENDER

Editor

Eric Ellison de Barros

Colaboradores

Antonio Carlos "Daimon"
Bruno "Hatsuri" Almeida
Henrique "Morczgo" Santos
JV Teixeiras
Léo "Kondo" Aguiar
Th Silva
Vagner "Kainez" Oliveira
Wellington Botelho



<https://www.facebook.com/revistatokyodefender>



https://www.instagram.com/revista_tokyodefender/



<https://issuu.com/revistatokyodefender>

DEFENDA TOKYO!

AJUDE A DIVULGAR A REVISTA TOKYO DEFENDER!

ENVIE SEU MATERIAL!

Se você tem algum material e gostaria de ver ele publicado nas páginas da Tokyo Defender, envie um e-mail para:

TOKYODEFENDER@GMAIL.COM



4 ANTHRAKOS BORR

do pó ao pó, das cinza às cinza. Um vilão para Tormenta Alpha!

8 FORMA ALTERNATIVA SUPERIOR

Grite "Shazam" ou "Pelos poderes de Greyskull" e use a nova regra para Formas Alternativas mais poderosas!

12 SALOMÃO VENTURA

O caçador de lendas chega as páginas da TOKYO DEFENDER!

16 MESTRANDO EM EVENTOS

Vai mestrar em um evento? Então você deveria dar uma lida nisso aqui.

24 ULTRAMAN

Adaptação da série da Netflix que traz de volta o herói que marcou uma geração!

36 BATMAN: NOITES DE TREVAS

As sete versões malignas do Batman da saga Noites de Trevas

44 AVENTURA: IMPÉRIO TRUKHO

HENSHIN! Uma aventura onde os heróis ajudam o esquadrão Winspector a deter um poderoso vilão!

54 ARENA CROSSOVER

Garra contra garra, mutante contra alienígena, ferocidade contra tecnologia! Quem se sai melhor? Wolverine ou o Predador?

58 RUROUNI KENSHIN: ARCO JINCHUU

O resumo do arco da Justiça dos homens e a ficha dos personagens.

64 CAVENDISH, CORSÁRIO VERMELHO

Conto com traições, tiroteio e uma busca por um tesouro pirata

QUER BAIXAR AS EDIÇÕES ANTERIORES?



LINK PARA AS EDIÇÕES ANTERIORES:

MEGA: <https://mega.nz/#F!-8TomxSRB!msbvnJKBkJOovn-xTS6l1A>

GOOGLE DRIVE: https://drive.google.com/open?id=0B5y1t_kJp_BkYIY1S19VcmV6clE

BAIXE ESSA EDIÇÃO!
SCANEIE ESSE CÓDIGO!



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

APOIE O RPG NACIONAL!



www.jamboeditora.com.br



ANTHRAKOS BORR

História

As Montanhas Sanguinárias são repletas de perigos que fazem jus a seu nome, exigindo de seus habitantes a união em tribos para resistirem às ameaças. Entre as tribos encontradas nas Montanhas Sanguinárias, há a estória de um grupo de adoradores de uma fênix específica. De nome Greyfeather, esta fênix de alguma forma aceitava este tipo de veneração e oferecia sua proteção a estes adoradores. Cada vez que explodia em cinzas para renascer, os adoradores realizavam festivais acreditando de suas caçadas seriam mais eficazes (embora o ganho de eficácia se dava pelo fato de a explosão da fênix ressurreta atraía muitos animais por alguns dias). Embora não fosse realmente um clérigo, o líder tribal Anthrakos Borr atuava como o porta-voz de Greyfeather e uma espécie de camareiro da fênix, cuidando do santuário enquanto praticava suas habilidades arcanas ligadas às chamas, em admiração a Greyfeather.

Entretanto, o pequeno santuário onde Greyfeather residia foi um dia atacado por uma Aparição que a pegou de surpresa. A batalha foi rápida e feroz, ferindo gravemente ambos. No entanto, no exato momento da explosão para ressuscitar, os efeitos da maldição da Aparição conseguiram de algum modo, impedindo que a exposição a trouxesse em vida. O que se sucedeu foi a volta de Greyfeather em um estágio intermediário da morte e da vida, onde suas cinzas ainda em chamas nunca deixariam de emitir a energia da decadência. Greyfeather se tornava então o primeiro Zumbi de Cinzas, enquanto a Aparição teria desaparecido.

O efeito enlouqueceu Greyfeather, que incinerou toda a tribo de adoradores e poupou apenas Anthrakos, que de alguma forma se manteve em sua memória. Também enlouquecido pela visão de seu “deus” tornado morto-vivo e sua

tribo inteira reduzida às cinzas como as de Greyfeather, Anthrakos encarou a chacina como uma mensagem de Greyfeather: aquelas cinzas poderiam voltar, assim como a fênix voltou. Após recolher as cinzas de toda a tribo e dedicar-se as artes negras da Necromancia com a ajuda de Greyfeather, meses depois Anthrakos já estava pronto. O poderoso ritual de animação dos mortos era realizado na primeira das urnas funerárias com uma pena dada ao feiticeiro por seu “deus não-morto”. Surgia então um zumbi das cinzas. A cada ritual, um novo sucesso, e a confirmação de que este era o destino de toda a sua tribo. Não apenas sua tribo, mas de toda Arton: seu deus merecia ser adorado em todos os cantos do continente. Suas chamas e de seu deus incineraria o mundo dos vivos para reerguê-lo das cinzas para a eternidade.

Ganchos de aventura

- A Academia Arcana ouve boatos sobre zumbis das cinzas e ativa os personagens para capturar um exemplar destes monstros. Vladislav Tpush demonstra profundo interesse no que ele chama de “mítica teframancia”, a necromancia das cinzas.

- Um clérigo de Thyatis contrata os personagens para uma missão nas Montanhas Sanguinárias para “eliminar uma aberração afrontosa a Thyatis”.

- Os personagens chegam em uma vila inteira incinerada e encontram apenas um punhado de sobreviventes em meio às cinzas falando sobre o monstro voador que soprava fogo em tudo. Os personagens se comprometem a proteger os sobreviventes pensando de tratar de um dragão, mas acabam enfrentando a horda de zumbis das cinzas surgindo de todos os cantos.

- Em alguma parte em meio às Montanhas Sanguinárias, os personagens encontram pessoalmente Anthrakos Borr, que se mostra amigável e disposto a conversar sobre sua fé, vida após a morte, como as chamas purificam tudo, entre outras coisas mais triviais ou mais perturbadoras. Em caso de rejeição de sua tentativa de convertê-los, o combate se torna iminente. Se houver clérigos ou paladinos de Thyatis, o combate é automático assim que todos se encontram.



Anthrakos

Borr, 37N

F3 (corte), H3, R5, A3, PdF5 (fogo); 45 PVs, 45 PMs.

Kits: Necromante (completo), Senhor das Chamas (completo)

Vantagem regional: Totem (fênix: 1 ponto)

Vantagens: Elementalista (fogo), Grunts! (zumbis das cinzas fracos), Magia Elemental (fogo), Magia Negra, Parceiro (Greyfeather), Pontos de Magia Extras x2, Pontos de Vida Extras x2, Xamã.

Desvantagem: Devoção (gerar novos “adeptos” do culto a Greyfeather).

Perícias: Medicina.

Magias: Afetar Fogueiras, Asfixia, Ataque Mágico, Aura Vampírica, Bola de Fogo, Brilho Explosivo, Cancelamento de Magia, Chicote de Fogo, Círculo de Morte, Controle de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos, Cura para os Mortos, Desmaio, Detecção de Magia, Escuridão, Explosão,

Força Mágica, Mãos de Fogo, Pânico, Paralisia, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Roubo de Magia, Roubo de Vida, Sede de Sangue, Totem.

Anthrakos mantém seu deus em um talismã pendurado em seu pescoço com o feitiço Totem, “próximo de seu coração e de sua alma”. Caso os personagens estejam em grande vantagem, Anthrakos invoca Greyfeather para lutar a seu lado.

Greyfeather, 39S

F2 (corte), H6, R4, A4, PdF6 (fogo); 20 PVs, 60 PMs.

Vantagem Única: Zumbi das Cinzas (sem a desvantagem Inculto)

Kits: Elementalista do Fogo (completo), Senhor das Chamas (Uno com o Elemento)

Vantagens: Aceleração, Elementalista (fogo), Energia Extra x2, Imortal III, Magia Elemental (fogo), Parceiro (Anthrakos Borr), Pontos de Magia Extras x4, Voo.

Desvantagens: Devoção (gerar novos zumbis das cinzas), Modelo Especial.

Magias: 10 PEs gastos em magias elementais de fogo, proteção e necromancia.

Poder único: Com o gasto de 1 PM, Greyfeather contamina a vítima ferida com uma doença degenerativa semelhante à Podridão da Múmia.

Zumbi das Cinzas fraco, 2N

F1 (esmagamento e perfuração), H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Vantagem Única: Zumbi das Cinzas

Desvantagens: Fraqueza (alta umidade, Incomum).

Vantagem Única: Zumbi das Cinzas (-1 ponto)

• **Aptidão para a Incorporeidade.** Para zumbis das cinzas, a vantagem Incorpóreo não custa ponto nenhum.

• **Aptidão para Invisibilidade.** Como a característica dos Fantasmas, descrita no Manual Alpha.

• **Dependência.** assim como os zumbis de carne, os zumbis de cinzas também são dependentes de carne humana.

• Zumbis das cinzas possuem automaticamente a vantagem Armadura Extra (Fogo) e as desvantagens Inculto e Monstruoso.

Referências

- **3D&T ALPHA**
- **Manual do Defensor**
- **Manual do Aventureiro ALPHA**
- **Manual do Defensor**
- **Manual da Magia**
- **Manual dos Monstros**



O filme SHAZAM mostrou a história de um garoto comum chamado Billy Batson, que foi escolhido pelo poderoso mago Shazam para se tornar o Campeão da Magia e proteger o mundo contra ameaças sobrenaturais com incríveis poderes derivados de entidades mitológicas como Hércules, Zeus e Mercúrio. O nível de poder de Shazam (ou Capitão Marvel, como era chamado antigamente) era imenso, capaz de manter o super-herói em uma luta direta com o Super-Homem com boas chances de vencer. Para qualquer leitor de quadrinhos que tenha acompanhado a aclamada minissérie Reino do Amanhã, vai lembrar da épica batalha entre Super-Homem e Shazam.

O filme também revelou que o poder de Shazam podia ser compartilhado com seus irmãos adotivos, que também não tinham nenhum poder especial, eram apenas crianças e adolescentes comuns. Shazam resolve o sonho de toda criança que deseja se tornar um super-herói e almeja uma forma de ganhar poderes, que podem ser facilmente estruturados dentro das regras de 3D&T. Porém, surge o problema: como Billy Batson pode ter uma Forma Alternativa tão mais poderosa que ele?

Entre as tentativas mais complexas de tornar isso possível em 3D&T, foi pensado em uma modificação de Poder Oculto extremada, uma mescla de Aliado Gigante com Fusão, ou até inverter quem é o verdadeiro personagem e dar a Shazam a Maldição de se tornar um garoto sem poder nenhum. No fim das contas, nenhuma dessas tentativas conseguiu reproduzir a verdade: um personagem sem praticamente nenhum ponto em Características, Perícias e Vantagens ganhou uma

FORMA ALTERNATIVA SUPERIOR (4 PONTOS)

Com uma Forma Alternativa Superior, o personagem assume uma forma uma escala de poder acima – um personagem Ningen assume uma forma Sugoi, por exemplo. Para a definição de Características, Perícias, Vantagens e outros detalhes, esta Forma Superior será construída com dez vezes a pontuação da Forma original (por exemplo, um personagem de 12 pontos terá uma Forma Alternativa Superior feita com 120 pontos). Porém, a exigência de que se mantenham as mesmas Desvantagens, Perícias e Magias não se altera, assim como a não-obrigatoriedade de manter Monstruoso e Modelo Especial em todas as formas. Também vale lembrar que a Forma Superior do personagem precisará comprar Forma Alternativa Superior para poder voltar à condição original (mesmo que não seja exatamente para ter uma forma superior).

Um detalhe muito importante é que a Forma Alternativa Superior é tão diferente da original que até mesmo a evolução de Personagem é feita de maneira separada: a critério do Mestre, os Pontos de Experiência serão sempre divididos para a evolução de uma Forma ou de outra, considerando o quão crucial cada Forma foi no decorrer da campanha. Se Billy Batson só recorresse à sua forma de Shazam para resolver todos os problemas, então só sua forma Shazam receberia os Pontos de Experiência para evoluir, por exemplo.

Esta Forma Alternativa Superior é muito útil para criar as fichas de Shazam e muitos outros personagens como: alguns portadores do Mjolnir como Dr. Donald Blake, Eric Masterson e Jane Foster (Marvel Comics), Bruce Banner/Hulk (Marvel Comics), Falcão de Aço (Marvel Comics), Lagarto (Dr. Curt Connors, Marvel Comics), Motoqueiro Fantasma (Marvel Comics), Rick Jones quando se transformava no Capitão Marvel (Marvel Comics), Sasquatch (Tropa Alfa, Marvel Comics), He-Man e She-Ra, Hospedeiros da Família Ultra, Jake Long (o Dragão Ocidental), Jinchuriki (Naruto), Portadores da transformação em Titã (Ataque dos Titãs), Sayajins assumindo a forma Oozaru (Dragon Ball), Usuários do Omnitrix (Ben 10).

forma alternativa muito mais poderosa que a forma original. Foi necessário pensar uma regra alternativa para a Forma Alternativa.

Uma forma interessante de abordar esta Vantagem é através da Restrição de Poder, determinando como essa Vantagem é acionada e talvez até mantida. Pode ser a necessidade de ficar com raiva, olhar para a lua cheia, dizer uma palavra-chave, utilizar um aparelho de transformação, realizar jutsus

E com essas novas regras, fica mais fácil construir um personagem como Shazam, veja a ficha abaixo:

BILLY BATSON (ESCALA NINGEN) [4 PTS]

F0, H0, A0, R0, PdF0 [0 pts]

Vantagens: Aparência Inofensiva (1 pt), Forma Alternativa Superior (4 pts), Identidade Secreta (1 pt) [6 pts]

Desvantagens: Devoção: Campeão da Magia (-1 pt), Modelo Especial: Criança (-1 pt) [-2 pts]

SHAZAM (ESCALA SUGOI) [40 PTS]

F1, H2, A3, R3, PdF0 [9 pts]

Vantagens: Forma Alternativa Superior (4 pts), Identidade Secreta (1 pt), Imortal (2 pts), Paladino (1 pt) [8 pts]

- **Sabedoria de Salomão:** Acessar Informação (1 pt), Babel (1 pt), Eu Sei! (1 pt), Faro para o Sobrenatural (1 pt) [4 pts].

- **Força de Hércules:** F+3, Força Bruta (1 pt) [4 pts].

- **Coragem de Aquiles:** Caçador de Emoções (1 pt), Fortaleza Mental (1 pt), Objetivo Ferrenho (1 pt), Postura Desafiadora (1 pt) [4 pts].

- **Poder de Zeus:** Ataque Especial (Preciso: 2 pts), PdF+2 [4 pts].

- **Resistência de Atlas:** Pontos de Magia Extras (1 pt), Pontos de Vida Extras (1 pt), R+1, Vigor de Combate (1 pt) [4 pts].

- **Velocidade de Mercúrio:** Aceleração (1 pt), Ataque Múltiplo (1 pt), Voo (2 pts) [4 pts].

Desvantagens: Devoção: Campeão da Magia (-1 pt) [-1 pt].

e gestos ensaiados de razoável complexidade, sofrer dano físico ou estar nas proximidades de um ato de violência contra inocentes, entre muitas outras possibilidades. Se não for possível realizar ou submeter-se a esta condição, a transformação para a Forma Alternativa não pode ocorrer.

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS



ACERTO CRÍTICO

ALPHA



acertocriticoalpha.blogspot.com/



Salomão Ventura CAÇADOR de Lendas



Sabe o Saci? Aquele duende de uma perna só, pele negra, gorro vermelho, com um cachimbo sempre na boca, que apronta travessuras por onde quer que passe? Esqueça. No mundo de Salomão Ventura, o Saci é uma tenebrosa criatura surgida de uma morte trágica, que volta à vida sedenta por vingança contra sua própria família, e passando a agir caoticamente como uma entidade de traquinagens ou um sanguinário espírito de vingança contra quem maltrata crianças. Para impedir que o Saci seja bem-sucedido em sua amedrontadora atuação, surge Salomão Ventura, o Caçador de Lendas.

As informações sobre como ou quando Salomão Ventura ganhou seus poderes e seu propósito são completamente obscuras e por vezes contraditórias. Há menções a ele ao longo de muitas décadas, como se ele nunca envelhecesse e já existisse há muito tempo. Há quem diga que ele tenha sido um antigo rei da Amazônia, território atualmente controlado pelo

Curupira (uma entidade nada amigável, assim como o Saci). Ele já foi conjurado em um ritual por um pai-de-santo, e é tratado em vários momentos como um “igual” pelas criaturas das lendas. Estas lendas, inclusive, preferem chamá-lo de Atá Abanã, cuja tradução livre do tupi-guarani seria “Cabelo de Fogo”. Talvez fosse esse seu nome original, mas ninguém pode comprovar esta informação.

Em meio a tantos mistérios, vem a pergunta que todo RPGista gostaria de fazer: poderia haver mais de um Caçador de Lendas? Seria possível jogar com um personagem Caçador de Lendas?

Para sanar esta questão, aqui está um Kit de Personagem especialmente feito para um cenário de horror brasileiro composto por um ou mais Caçadores de Lendas!

Embora o Manual do Aventureiro de Mega City já prevê a existência de um Caçador do Sobrenatural e o Manual do Aventureiro Alpha apresenta diversos

caçadores de criaturas sobrenaturais como o Caçador de Fantasmas, Caçador de Vampiros, Matador de Dragões, Matador de Trolls e outros, nenhuma delas apresentava a combinação de exigências e poderes de kit adequados ao personagem Salomão Ventura. Assim, sintam-se à vontade para continuar usando os kits existentes nos Manuais do Aventureiro ou aproveite esta nova opção!

A grande vantagem de jogar com um Caçador de Lendas em terras brasileiras está na variedade que nosso país apresenta para as aventuras: existem criaturas vindas da cultura europeia (Lobisomens), indígena (Caiporas), africana (Quibungos) e as criaturas surgidas da mistura destas culturas (Corpos Secos). Salomão Ventura e seus personagens Caçadores de Lendas terão muitas oportunidades em um cenário tão rico como o Brasil!

Caçador de Lendas (Novo kit)

Exigências: Inimigo (youkai), Xamã, Investigação.

Função: atacante.

Por razões misteriosas, você é um agente do equilíbrio entre o mundo comum e o mundo fantástico, onde habitam as criaturas do folclore, mitos e lendas. Às vezes, alguma das lendas sai do controle e causa morte e destruição, precisando da atuação do Caçador de Lendas para eliminar a ameaça, muitas vezes por meios físicos.

Não se esqueça que a missão do Caçador de Lendas não é o extermínio de todas as lendas que ele encontra – até porque ele próprio é um aliado das lendas! Sempre que há desequilíbrio do sobrenatural contra o mundo normal,

o Caçador de Lendas atende ao chamado. Por outro lado, quando o mundo normal ameaça o sobrenatural (matança, sequestro, tortura ou exploração de poderes das lendas, invasão de terras onde as lendas se refugiam, itens sobrenaturais caindo nas mãos erradas), o Caçador de Lendas aparece para mostrar à humanidade seu lugar, à força se necessário.

Coragem total: você é imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Detecção de magia: você percebe a presença de magia automaticamente. Este poder é igual à magia de mesmo nome e está sempre ativo, sem custo em PMs.

Faro para o Sobrenatural: gastando 1 PM e sendo bem-sucedido em um teste de Habilidade, você con-



segue dizer se uma pessoa é um ser sobrenatural ou não. Seu “faro” é tão aguçado que nenhuma lenda ou espírito controlando o corpo de um mortal consegue enganá-lo. Entretanto, você não consegue dizer que tipo de criatura sobrenatural o impostor é na verdade.

Inimigo das lendas: você é especialmente letal contra criaturas das lendas, recebendo H+2 sempre que luta contra esse tipo de criatura ou realiza testes de perícia envolvendo conhecimento sobre elas.

SALOMÃO VENTURA, CAÇADOR DE LENDAS, 54N

F2, H4, R5, A1, PdF1; 35 PVs, 55 PMs.

Kit: Caçador de Lendas (completo).

Vantagens: Adaptador, Arcano, Armadura Extra (fogo), Elementalista (Espírito), Energia Extra II, Patrono (Lendas que respeitam o equilíbrio), Pontos de Magia Extras x3, Pontos de Vida Extras x1, Regeneração, Telepatia, Teleporte.

Desvantagens: Devoção (proteger o equilíbrio das Lendas).

Equipamento: Facões de Caça Místicos (FA+3, Anti-Inimigo, Espiritual, Flagelo: youkai, Sagrada, Veloz), 30 PEs em diversos itens místicos.

Magias: 20 PEs em diversas magias, especialmente ligadas a Magia Elemental (Espírito).

SOBRE SALOMÃO VENTURA E GIORGIO GALLI

A HQ independente “Salomão Ventura, Caçador de lendas: A maldição do saci!” (PB, 24 páginas), de



Giorgio Galli, apresenta o personagem-título pela primeira vez e seu mundo, sendo o primeiro de uma série do autor inspirada em “Geografia dos mitos brasileiros”, do folclorista Luís da Câmara Cascudo.

Giorgio Galli é jornalista, designer e ilustrador de Araruama, Rio de Janeiro. Em 2010, após dez anos produzindo quadrinhos institucionais, lançou Salomão Ventura como sua primeira HQ autoral, que faturou os prêmios OI Quadrinhos e DB Artes. Como quadrinista, já participou do Festival Internacional de Quadrinhos e a Rio ComiCon, entre outros. Atualmente continua produzindo os quadrinhos do Salomão Ventura, e lecionando no curso que criou, o Gico HQ.

Salomão Ventura #4 será um livro com 80 páginas. Nesse livro, finalmente será revelada a “origem secreta” do Caçador. O objetivo do autor é levar tanto o quarto volume de Salomão Ventura como a segunda edição do Esquadrão Vitória para o FIQ de 2020. Para quem quiser ler as aventuras antigas, não deixe de visitar a casa oficial do Caçador de Lendas, no site www.salomao-ventura.com.br.

HENRIQUE “MORCEGO” SANTOS

MESTRANDO EM EVENTOS

SER MESTRE DE RPG EM EVENTOS PARECE FÁCIL, BASTA SEGUIR FÓRMULA QUE USA COM SEU GRUPO PESSOAL, MAS NÃO É ASSIM QUE FUNCIONA!

A elaboração de uma mesa de jogo para um evento é muito mais complexa do que a preparação utilizada para jogar com o grupo que já está habituado.

Diferente de uma mesa presencial entre amigos, onde há aquele clima mais caseiro e família, com comeres e bebidas espalhados pela mesa, brincadeiras despreziosas e tempo de sobra, num evento, você dispõe de poucas horas, e nesse tempo precisa cativar a fornecer diversão para pessoas que nunca viu na vida e talvez nunca mais voltará a ver. Além disso, em eventos com mesas de RPG, a maioria do público é novata, pessoas que nunca jogaram RPG ou só fizeram isso uma ou duas vezes na vida. E essa primeira experiência é crucial para sua ingressão total no hobby, seu papel como Mestre de RPG em Eventos é fazer com que essas pessoas se interessem pelo hobby e queiram jogar mais vezes, seja em outros eventos ou com seus amigos mais próximos. Deve-se levar muita coisa nova em consideração, como ambientes nunca visitados, perfis de pessoas que não conhece, gostos e opiniões que podem não se encaixar com as suas ou as de seu jogo e também a inclusão e a didática. Estamos vivendo uma era grandiosa no RPG, os jogos estão sendo utilizados como ferramenta educativa em escolas e como um novo meio para aproximar pessoas, que antes eram discriminadas por suas orientações e opiniões.

Não existe um modo 100% correto de se fazer isso. Mas assim como na ciência, confirmamos teorias apenas testando-as e analisando os resultados. Com isso, trago aqui algumas dicas baseadas na minha experiência mestrando em eventos.



1º DICA – A PESQUISA PRÉVIA

Para preparar sua aventura você precisa ler/assistir bastante. Entender histórias para enfim criar as suas. Acredito que todo Mestre de RPG já tenha feito isso... Passar horas na internet com várias abas abertas no navegador e também diversos arquivos PDF, tudo para criar uma ambientação e história verossímil, que possa agrandar e divertir seus jogadores.

Para um evento, além disso, a dica é: pesquise sobre o evento, a região em que acontecerá e o que está em alta na mídia no momento. Às vezes no cinema da região um grande lançamento audiovisual está sob os holofotes... Ou então uma série ou anime está sendo muito assistida ultimamente... O evento talvez seja temático e você não saiba... E que tal falar no seu jogo sobre aquele assunto tão discutido ultimamente na região ou nos jornais? Pode até parecer difícil descobrir coisas do

tipo, mas a internet e as redes sociais estão aí para isso. Assim como o RPG, um de seus propósitos é unir as pessoas. Então, vale a pena pesquisar essas coisas e de alguma forma inseri-la na aventura que esteja preparando; e porque não adaptar o filme/anime/série para o RPG e criar uma aventura baseada nesse material? Isso com certeza irá atrair a atenção dos jogadores, mostrando a eles que suas obras favoritas podem sair das telas ou das páginas para a sua vida, fazendo-o viver a pele de algum personagem que gosta ou enfrentar os mesmos perigos, resolver os mesmos problemas, que seus heróis favoritos!

Se você tem jogadores engajados com a temática proposta, eles dificilmente irão se sentir frustrados por não compreender o sistema do jogo. Eles irão se entregar mais a história do que aos números usados para representá-las no papel, com isso, mesmo com um fracasso total do jogo, os jogadores irão sair bastante satisfeitos de sua mesa. E quem sabe, baterão palmas para o Mestre por ter-lhes presenteado com uma boa história e algumas horas de diversão.

2º DICA – O SISTEMA

Esse é um grande dilema para os Mestres de RPG. Como muitos dos jogadores dos eventos serão novatos, dificilmente irão aprender rápido um sistema complexo. Você pode optar por um sistema minimalista de fácil aprendizado, podendo focar na história do jogo... Mas e se esse sistema não tiver regras suficientes para comportar as possibilidades que quer inserir no jogo? Sim... E bastante complicado... Mas a minha sugestão é: Use o sistema que mais domina! Eu posso listar aqui uma infinidade de sistemas com seus prós e contras de serem utilizados em eventos. Mas nenhum sistema será tão bom como aquele que você mais conhece. Tendo domínio do sistema você irá lidar com imprevistos com mais facilidade. Como de praxe, os jogadores terão ideias que fogem do planejado, e essas ideias podem engajar novas mecânicas que não conheça muito bem em sistemas que não domina. Se o domina, isso será fácil de contornar! Além de que, com seus conhecimentos sobre o sistema, você conseguirá explicá-lo de forma mais prática e pontual no começo do jogo, driblando todos aqueles enormes textos do livros para explicar e exemplificar coisas que você consegue descrever com mais facilidade.

E muito importante explicar no começo do jogo, depois da escolha dos personagens e do enredo do jogo, a mecânica básica do sistema. Como por exemplo, "rolar um 1d20 e somar a um valor variável na ficha para alcançar e ultrapassar uma dificuldade numérica estabelecida pela complexidade da tarefa" ou então "rolar uma quantidade de dados determinadas pelas habilidades do personagem e contar os sucessos obtidos". Após essa explicação, comece a narração... Durante o jogo, quando testes específicos forem necessários, explique os e aponte-os na ficha do personagem. Explique apenas o necessário sobre as regras para que o jogo ande, e evite explicar toda a ficha do personagem antes de começar a narração. Isso com certeza irá entediar os jogadores... Eles foram até você para viver uma história, não aprender sobre matemática e probabilidade!

3º DICA – A FICHA DO PERSONAGEM

Conhecendo bem o sistema que irá utilizar, você com certeza irá conseguir fazer fichas mais resumidas, inserindo nomes e descrições apenas do que será necessário para o jogo proposto. Aquele Mago pode ter centenas de milhares de magias em seu grimório, ou o Guerreiro pode ter 50 Talentos de nomes

táticos e complexos... Você não precisa escrever tudo isso na ficha do personagem, nem 10% disso tudo será usado no jogo. Prefira colocar apenas aquelas habilidades que necessitam de ativação e/ou que seu uso possa interferir de forma grandiosa uma cena, como a magia do Mago que pode fazer os laçaios do Grande Vilão se voltarem contra ele, ou a habilidade do Guerreiro que lhe faça causar uma dezena de dados extras de dano! Com certeza o jogador gostará de saber dessa capacidade do personagem e isso precisa ficar evidente em sua ficha, aumentará a sensação de ter usado a coisa certa na hora certa, melhorando ainda mais a experiência com o jogo.

Habilidades que costumam dar pequenos bônus podem ser descritas de forma direta e simples, talvez com um "já contabilizado" entre parênteses, isso irá fazer o jogador se atentar a outros detalhes sobre a ficha do personagem, como os poderes acima. Outras habilidades podem representar bônus em manobras táticas de combate que dependem muito mais da situação do que da ativação da habilidade... Prefira tirar isso da ficha, colocar apenas seu nome, ou deixar num canto escuro. Quando o jogador fizer uma ação que aquilo seja relevante, explique ou aponte onde achar. A descoberta das capacidades e a exploração do novo, mais uma vez, melhoram a experiência do jogador com algo novo.

Mais do que um bloco de estatísticas, um personagem é uma representação de uma ideia e/ou opinião, tal que precisa ser identificada pelos jogadores, fazendo o personagem ganhar vida e melhor interação com o jogo. Para que essa identificação ocorra, a dica é: crie uma pré-ficha. Isso seria como uma capa para o personagem, com uma imagem e seu nome em destaque, um pequeno texto que mostre sua personalidade, seus ideais, tragédias e história, por fim, a descrição de suas habilidades que não couberam na ficha oficial do sistema. Esse primeiro contato com o personagem pode despertar no jogador uma maior vontade de continuar e de interagir com o jogo e os outros personagens. A ficha passará de bloco estatístico para um elemento vivo, que possui vontades e opiniões que precisam ser respeitadas. Se o seu jogador se identificar com o personagem por ele ter sido feito à base de alguma obra já existente, as chances disso acontecer são ainda maiores.

4º DICA – A AVENTURA

Num evento, seu tempo para apresentar o sistema, os personagens, o mundo do jogo, iniciar a aventura e terminar a aventura, é de mais ou menos 2h30m a até 3hrs. Parece pouco, mas em 2h30m é possível fazer muita coisa. E com as dicas

acima você conseguirá fazer as apresentações de forma mais rápida, sucinta e eficiente, ganhando tempo para focar no que realmente interessa: o jogo!

Supondo que você tenha 2hrs para começar e terminar o jogo, crie 3 cenas e preveja que os jogadores ficarão nela por 40 minutos no máximo, se isso não acontecer, você pode interferir veladamente para acelerar o jogo... Com algum NPC que chega com alguma informação importante, um evento natural que afeta os inimigos ou ilumina a investigação dos jogadores, ou até algo parecido que ajude os jogadores a vencer o Vilão Final. Mas não faça com que o NPC ou o evento natural vença de fato o Vilão Final, estes devem apenas oferecer suporte ao grupo, como uma cura, recuperação de energia ou informação importante, para os jogadores usem isso e consigam concluir a aventura.

Essas 3 cenas tem orientação pré-definida, mas podem ser alteradas conforme sua vontade:

Cena 1 – Recebendo a aventura: Aqui você explica basicamente sobre a missão que devem fazer... Pode ser uma narração ou uma cena, com os personagens bebendo na taverna e o velhote pedindo o resgate de sua filha na caverna dos Goblins, ou então soldados recebendo ordens de seus superiores e recebendo seus equipamentos para o contenda. Geralmente, dependendo dos jogadores, essa cena pode ser mais rápida... Alguns não entenderão o que está acontecendo e apenas assistirão a narração sem nenhuma reação, esperando apenas que a ação aconteça. Se isso acontecer, não tem problema, pule direto para a cena 2.

Cena 2 – Entendo o Mundo: Uma viagem até o local com um combate contra capanga do vilão é muito interessante aqui, porém, isso deve ser colocado numa situação que faça os personagens entenderem como funciona as coisas nesse mundo. Os capangas podem aparecer a mando de um general ou quando os jogadores tentam interferir nos planos do vilão, de forma indireta ou direta – se indireta, explique o que fizeram com o General do Vilão Final. Ou essa cena pode ser apenas a investigação para resolver o problema proposto na Cena 1, exigindo bastante das deduções dos jogadores e boas rolagens de dados... Se for isso mesmo, crie uma investigação divertida, envolvendo algum tipo de enigma, charada ou coisa do tipo... Esperar que os jogadores pensem como você pensou para resolver aquele crime é muito ruim, quase nunca acontece, afinal, ninguém tem uma mente como a sua.

Cena 3 – Resolvendo o Problema: O combate final está aqui. Que pode ser contra o Vilão Final, com o intuito de vencê-lo, ludibriá-lo ou de apenas sobreviver. Pode também não ser um combate, mas tem que ser algo épico, como uma perseguição, uma discussão diplomática ou um concurso esportivo, por exemplo. Porém, nessa cena final, todas as informações



fornecidas durante o jogo devem estar presentes e se encaixando, fazendo com que os jogadores percebam a ficha caindo acerca das informações passadas.

Isso tudo parece bastante complicado, mas lembre-se: ser simples é ser incrível! Já vi muitos jogos com um enredo simples ser mais divertido do que um jogo com enredo mais conciso e atraente. Por exemplo, pode ser mais divertido resgatar a princesa no castelo do dragão do que participar de um torneio *Battle Royale* com poucas armas e uma contagem de pontos baseadas em como você derrota seu inimigo. Lembre-se também de narrar o que gosta de narrar, com seu conhecimento sobre o assunto conseguirá criar cenas, enredos e narrações mais consistentes e que com certeza chamarão a atenção dos jogadores para a trama.

O fechamento do jogo pode acontecer junto da Cena 3, no

seu final. Explique o que aconteceu depois que o objetivo foi concluído. Ali está o ponto máximo do jogo, se decidir estender o jogo para narrar a viagem de volta dos personagens, irá frustrá-los, pois ficarão na expectativa de que algo mais épico que a cena passada está por vir, mas não está! Então, aprenda a terminar o jogar no seu ponto alto, terminando de explicar tudo que parecia estar errado e a influência dos personagens na resolução da coisa, quem sabe, com um gancho para uma aventura futura!

TH SILVA





ULTRAMAN

Este sistema de RPG chamado de Defensores de Tóquio, não existiria na mente de Marcelo Cassaro, se em nosso país não passassem as séries Tokusatsu e elas não tivessem feito sucesso nas décadas de 60, 70, 80 e 90. Antes de começar nossa análise sobre a série da Netflix, devemos voltar mais de 50 anos no tempo.

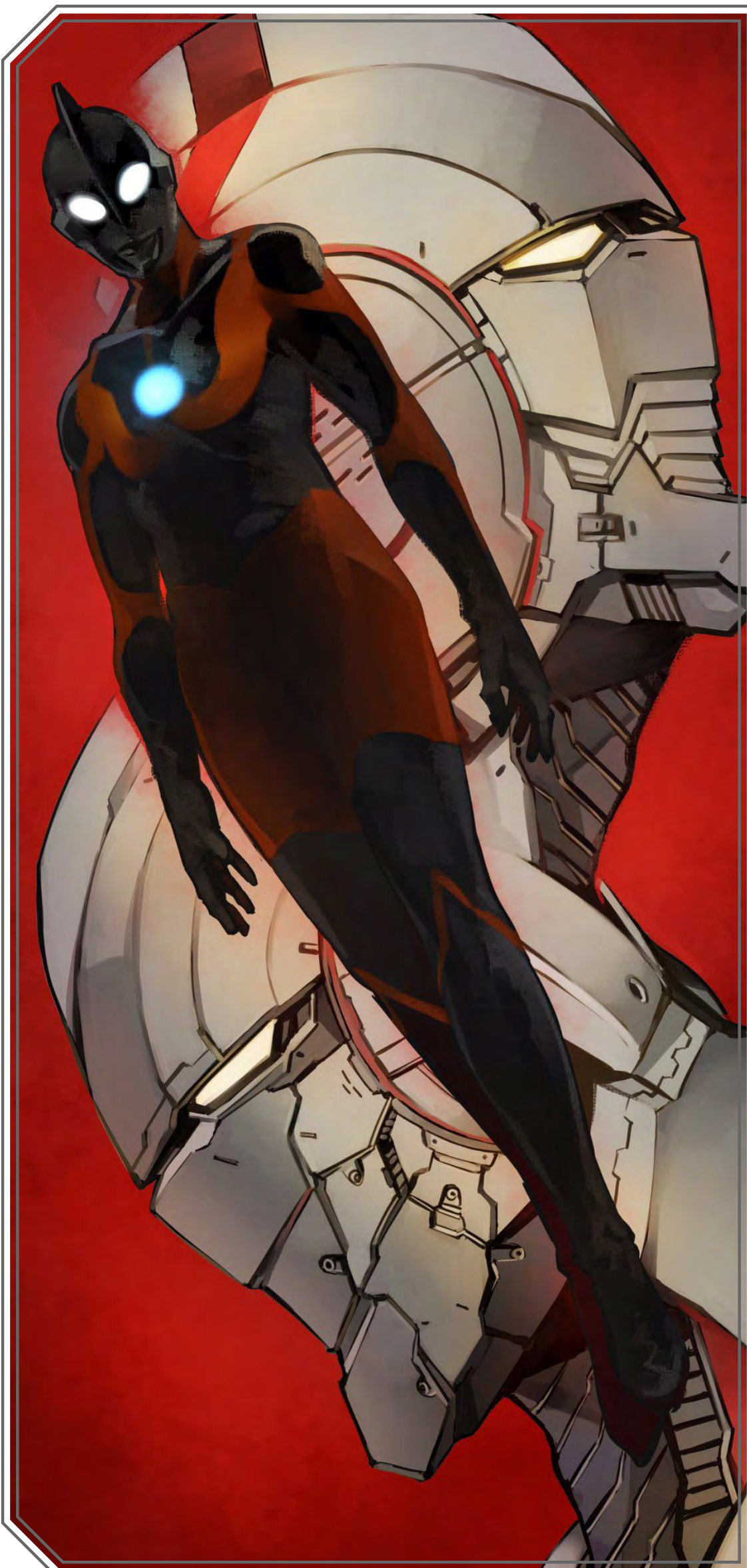
Tudo começou com o filme Godzilla (Gojira) de 1954, cujos efeitos especiais (tokusatsu - tokushu kouka satsuei ou filme de efeitos especiais) foram desenvolvidos pelo mestre Eiji Tsuburaya. Tais técnicas acarretaram numa revolução do cinema japonês do pós-guerra, criando o gênero Kaiju, e que evoluiu para o gênero Henshin Hero. Em 1966, foi lançado o filme Ultra Q e em seguida Ultraman, a segunda série a ser exibida em cores nas televisões japonesas. Revolucionária, mesclou os Kaijus com os heróis gigantes, ficção científica e efeitos especiais funcionais. Tsuburaya dominou o mercado e criou uma franquia que lança séries até os dias de hoje.

A série Ultraman começa quando o monstro Bemlar (Bemular), chega ao Planeta Terra, fugindo do guerreiro espacial da Nebulosa M-78. No meio dessa perseguição, o piloto da Patrulha Científica, Shin Hayata, colide com seu jato na capsula do alienígena feito de luz, morrendo no acidente. O gigante de luz então para reparar o erro, funde sua energia vital à de Hayata, trazendo-o de volta a vida e entregando-lhe a Cápsula Beta. Os feitos do Alien Ihe deram poderes incríveis e agora Hayata pode se transformar em Ultraman para defender a Terra de qualquer ameaça.

A série avança, mostrando a cruzada de Hayata/Ultraman para defender a Terra dos monstros gigantes e dos invasores espaciais. No último episódio, ele enfrenta o terrível monstro Zetton (Z-Ton), e é derrotado facilmente. A patrulha científica consegue vencer o monstro graças ao míssil anti-gravidade. Com Ultraman à porta da morte, ele é repentinamente salvo por seu superior, Zoffy, que vem à Terra em uma Esfera de Viagem para resgatá-lo. Ele não apenas restaura a vida de Ultraman, mas o separa do corpo de Hayata, restaurando sua vida também. Zoffy, em seguida, voa com Ultraman de volta ao seu mundo natal na Terra da Luz na Nebulosa M78.

Voltando agora para 2011, é lançado o mangá Ultraman, continuando a história da série de 1966. Escrito por Eiichi Shimizu e desenhado por Tomohiro Shimoguchi de Linebarrels of Iron, é publicado em Monthly's Hero desde a edição inaugural da revista, totalizando 12 volumes lançados até o momento. A história é uma atualização do Ultraman clássico, sendo uma oportunidade de ver novas aventuras do herói contextualizadas para os dias de hoje. O mangá nos apresenta Shinjiro Hayata, filho de Shin Hayata, um adolescente que possui habilidades e poderes sobre-humanos herdados do gigante de luz. Após descobrir que seu pai era o Ultraman, decide lutar para proteger a Terra, usando uma armadura tecnológica desenvolvida pela Patrulha Científica.

Após todo esse resumo histórico, chegamos finalmente na série animada lançada pela Netflix em abril de 2019. Os treze episódios foram animados com computação gráfica, em parceria pelos estúdios Production I.G. e Sola Digital Arts. Cada um dos personagens principais foi interpretado por dois atores: um para fazer os movimentos e outro para a voz. Através de muitas camadas de efeitos 3D, o resultado final é um híbrido entre os gêneros Tokusatsu e Anime, resultando em personagens animados com ótimas expressões faciais e corporais. A câmera é frenética, principalmente nas cenas de ação e combate, explorando diferen-



tes ângulos e enquadramentos, com destaque especial para duas cenas: a primeira grande luta no estádio de Beisebol e a batalha final. O roteiro da série utiliza a história do mangá de 2011, portanto, nos é apresentado Shinjiro Hayata e seu Ultraman com armadura tecnológica.

O primeiro episódio serve para introduzir o novo herói, mostrando os acontecimentos após a separação de Shin Hayata e o Gigante de Luz. Após alguns anos, vemos Shin como o novo ministro da Defesa e seu filho Shinjiro, no museu do Ultraman recém-inaugurado. Paralelamente, um ataque alienígena destrói um avião de passageiros e vemos o pequeno Shin cair do segundo andar do museu, com mais de cinco metros de altura. O jovem não morre e as memórias de Shin voltam, após o mesmo ver o vídeo do acidente aéreo. É revelado que a Patrulha Científica ainda está ativa e a série avança 10 anos no futuro. Nos dias atuais, o adolescente Shinjiro precisa controlar seus poderes latentes, ao mesmo tempo que lida com os hormônios da puberdade; seu pai é um líder político importante, mas ausente e ambos não têm um bom relacionamento familiar. Após se envolver em uma confusão ao defender uma garota, Shinjiro tenta contar ao seu pai sobre os poderes, quando é atacado pelo alienígena Bemular. Ocorre uma grande perseguição pelas ruas de Tóquio e ambos acabam lutando dentro do estádio de Beisebol. Quando tudo parecia perdido, surge Shin Hayata trajando um protótipo de armadura, que protege seu filho e luta contra o invasor. Após salvar seu filho e levar uma surra, afinal é um senhor no mínimo quinquagenário, o episódio acaba quando Shinjiro retorna trajando uma armadura com o mesmo visual do Ultraman do passado.

O segundo episódio é dedicado totalmente a luta entre o alienígena e Shinjiro, que sem possuir nenhuma experiência de batalha, precisa se acostumar com a armadura e seus poderes enquanto apanha. Próximo do fim do episódio, o novo Ultraman utiliza o famoso Raio Specium, destruindo metade do estádio e de Bemular. Ambos desistem de continuar lutando e o episódio acaba com o adolescente despertando em uma enfermaria, sendo vigiado por um alienígena de um olho só.

Os próximos seis episódios mostram mais da rotina dos personagens principais, expandindo o universo da série. Vemos os dilemas morais de Shinjiro, que não quer matar os alienígenas, pois eles também são seres vivos. Descobrimos que existe um gueto de alienígenas que vivem em Tóquio. Eles utilizam um holograma para se passar por humanos, pois desde que o gigante de luz veio ao planeta, os demais aliens também resolveram

morar por aqui, por ser um planeta neutro e seguro. A história se arrasta por pelo menos quatro episódios, introduzindo mais um Ultraman – Dan Moroboshi, que fica responsável por treinar Shinjiro. Paralelamente, vai sendo apresentado o caso de assassinato dos haters da Idol Pop Rena Sayama, cometidos por um alienígena. No fim deste segundo arco, a população descobre sobre a existência dos alienígenas e dos Ultramen, e muitas perguntas ficam sem resposta.

O último arco de histórias, composto de cinco episódios, nos apresenta o terceiro Ultraman – Seiji Hokuto. Ele aparece misteriosamente no colégio de Shinjiro, informando ao protagonista que conhece o seu segredo. Sendo muito violento, rouba o dinheiro dos gangsteres enquanto publica suas ações na internet. Após ser capturado pela patrulha científica, é revelado que o mesmo sobreviveu ao acidente de avião de 10 anos atrás e de sua agenda pessoal, em busca de vingança. Nos últimos dois episódios, surge o Ace Killer e sua tropa, alienígenas mercenários de extrema periculosidade. Os três Ultramen resolvem enfrentar o vilão, mas são facilmente derrotados. O clímax acontece quando o Seiji se sacrifica para vencer Ace Killer, que mesmo derrotado, mostra-se imortal. Percebendo que por hesitar em batalhas seus amigos morrerão, Shinjiro desperta o poder Ultra e com muita superioridade, desintegra o mercenário que nunca havia sido derrotado em 300 anos. Mas como medida de segurança, Ace Killer deixou uma armadilha programada e com sua morte, sua nave dispara um míssil gigantesco em direção ao Japão. Sem

forças, os heróis derrotados assistem Bemular destruir o projétil usando o Raio Specium, levar Seiji para curá-lo e explicando que todas as suas ações foram realizadas para despertar o poder Ultra de Shinjiro. O episódio termina mostrando um Shinjiro ciente de suas responsabilidades como herói, confortável em ser o Ultraman, se transformando e voando para salvar o dia.

Com episódios com duração média de 20 minutos, é possível assisti-la em um único dia. Como um bom anime shonen, ela possui excelentes cenas de ação e nos momentos chaves, você fica torcendo pelos heróis, além de usar a trilha sonora original. Os pontos a desejar são:

- **Ser um produto de segmento específico, feito para os fãs de Tokusatsu e em especial, do Ultraman;**
- **Demorar muito para desenvolver seus arcos;**
- **Ter diálogos fracos;**
- **E usar muitas cenas parecidas.**

Todas as pontas soltas provavelmente serão respondidas na segunda temporada, visto que o anime não adaptou todos os volumes dos mangás publicados.

Como veredito final, recomendamos a série, principalmente para assistir com os fãs mais velhos (sim, seus pais viram Ultraman e Ultra Seven na TV).



SHINJIRO HAYATA (13N)

F1, H2, R3, A1, PdF1, 15 PVs e 25 PMs

Kit: Metal Hero (Força Extraordinária).

Vantagens: Ataque Especial (Raio Specium, PdF; Dano Gigante), Equipamento, Patrono (Patrulha Científica), PM Extra 1 e Voo .

Desvantagens: Código dos Heróis, Código da Rendição, e Pacifista (relutante).

ARMADURA ULTRAMAN (20N)

F4, R4, A4, PdF4, 20 PVs e 20 PMs

Vantagens: Adaptador, Ataque Especial (Ultra Slash, PdF; Penetrante e Preciso), Ataque Especial (Raio Specium, PdF; Dano Gigante).

Desvantagens: Bateria, Munição Limitada.

OBS.: O traje do Ultraman é um equipamento mais poderoso que previsto no manual Mega City, devido o mesmo ser fornecido pela Patrulha Científica.

Shinjiro usa a armadura do Ultraman (Urutoraman Satsu), inspirado no famoso gigante de luz. Foi feito como um modelo reforçado, com um capacete, lâminas Specium e a capacidade de disparar o Raio Specium.

Status:

Idade: 17 anos

Altura: 176 cm, 190 cm com a armadura

Peso: 63 kg, 126 kg com a armadura

Fator Ultraman: Devido à fusão de seu pai com Ultraman antes de sua concepção, Shinjiro herdou os genes Ultra adquiridos por seu pai, que lhe fornecem as seguintes habilidades:

Físico sobre-humano: Devido ao fator Ultraman dentro dele, o corpo de Shinjiro é excepcionalmente forte. Ele tem força física muito acima de qualquer humano, o que também lhe permite saltar grandes distâncias, e ele também é altamente resistente a danos.

Voo: Shinjiro subconscientemente despertou o poder de voo durante sua batalha contra o Rei Negro, por seu forte desejo de proteger os outros.

Liberção do Limitador (Rimittō Kaijō): No episódio final, a raiva de Shinjiro permitiu que ele soltasse o limitador sozinho quando os

respiradouros de calor foram bloqueados pelas videiras de Alien Nepenthes. Nesse estado, ele aumentou exponencialmente a força, a velocidade e o tempo de reação mais rápido.

Ultra Slash (Urutora Surasshu): O Ultra Slash de Shinjiro é aprimorado, sendo maior e ainda possui propriedades de queimadura.

Raio Specium (Supeshiumu Kasen): Shinjiro é capaz de disparar um Raio Specium sozinho, mesmo quando os mecanismos do traje Ultraman são destruídos.

A armadura de Shinjiro é inspirada no Ultraman Hayata, da série de 1966, mantendo o padrão de cores (prata e vermelho) e os principais golpes – *Ultra Slash* e *Raio Specium*.

Poderes via Armadura Ultraman:

Focus: O traje concentra a força do usuário, permitindo que ele faça melhor uso de sua força natural.

Proteção: O traje fornece uma defesa superior, pois pode suportar o raio de calor de Bemular à queima-roupa e ficar relativamente incólume.

Núcleo Specium (Supeshiumu Koa): No traje existe

um temporizador mecânico colorido, indicando quando o Ultraman está com pouca energia.

Liberção do limitador (Rimittō Kaijō): O traje é construído com um limitador que limita a quantidade de energia Specium que Shinjiro usa. Quando o limitador é liberado, o Specium Core fica vermelho e Shinjiro é coberto com uma aura vermelha. Todas as suas capacidades são levadas ao máximo, mas como uma troca, ele tem apenas 3 minutos para lutar antes de se esgotar.

Lâminas Specium (Supeshiumu Burado): O traje de Shinjiro está armado com as Lâminas Specium, que são lâminas de energia polivalentes. Eles podem ser usados para cortar objetos e, ocasionalmente, agir como uma barreira defensiva para protegê-lo de ataques.

Ultra Slash (Urutora Surasshu): Shinjiro pode conjurar um anel de energia em suas mãos, usado como projétil de corte quando lançado.

Raio Specium (Supeshiumu Kasen): Nos pulsos de Shinjiro estão os conectores para as unidades de controle, e quando os conectores esquerdo e direito são unidos, Shinjiro coloca os braços na posição clássica, o feixe é disparado quando ele desliza levemente o braço esquerdo.



DAN MOROBOSHI (14N)

F0, H3, R2, A0, PdF0, 10 PVs e 10 PMs

Kit: Metal Hero (Arsenal).

Vantagens: Ataque Especial (Slugger, PdF; Penetrante e Preciso), Equipamento, Patrono (Patrulha Científica), Técnica de Luta (Ataque Preciso, Balestra, Combo e Estocada).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e Sanguinário.

Perícias: Esporte e Investigação.

ARMADURA ULTRASEVEN (20N)

F4, R5, A4, 45 PVs e 25 PMs

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (Espada Specium, F; Penetrante e Preciso), Implemento (Ataque Vorpal), Implemento (Arpão), Pontos de Vida Extra.

Desvantagens: Bateria, Munição Limitada.

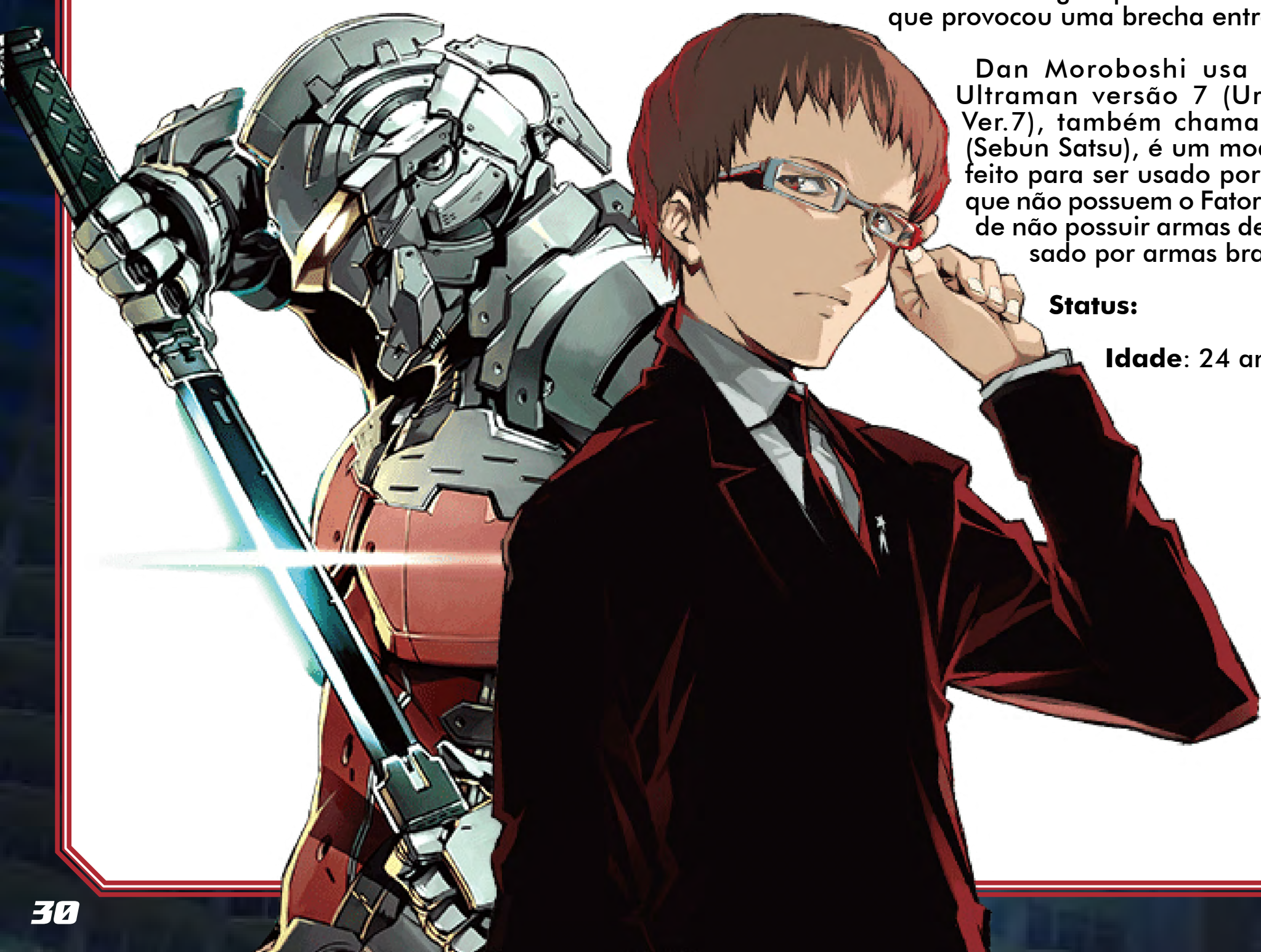
OBS.: O traje do Ultraseven é um equipamento mais poderoso que previsto no manual Mega City, devido o mesmo ser fornecido pela Patrulha Científica.

Moroboshi é um homem cínico que se apresentou como um sênior franco e exigente em relação ao seu colega júnior Shinjiro, apesar de ter boas intenções no coração. Executor implacável, ele não demonstra hesitação em matar alienígena ou monstro a qualquer momento, independentemente de o alienígena / monstro em questão se render, o que contrasta fortemente com Shinjiro, que despreza a matança e mostra misericórdia com os inimigos que se renderam, um dos fatos que provocou uma brecha entre os dois.

Dan Moroboshi usa a armadura do Ultraman versão 7 (Urutoraman Satsu Ver.7), também chamado de traje Sete (Sebun Satsu), é um modelo mais recente feito para ser usado por pessoas comuns, que não possuem o Fator Ultraman. Apesar de não possuir armas de raios, é compensado por armas brancas.

Status:

Idade: 24 anos



“Meu nome é Dan Moroboshi. Não fique muito arrogante. Você não é o único que pode se tornar Ultraman”

Altura: 182 cm, 190 cm com a armadura

Peso: 69 kg, 126 kg com a armadura

Poderes Próprios:

Habilidades de detetive: Moroboshi parece ser um investigador competente de crimes alienígenas e paranormais.

Habilidades de liderança: Moroboshi demonstrou liderar unidades de investigação e equipes de extermínio, o que implica que ele é um líder experiente.

Reflexos: Moroboshi mostrou sentidos e reflexos aguçados, permitindo que ele desvie de uma arma de projétil alienígena.

A armadura de Moroboshi é inspirada no Ultraseven, da série de 1967, mantendo o padrão de cores (traje vermelho com as laterais, peitoral e capacete prateados). Poderes Via Traje Sete:

Força: Como ele não possui o fator Ultraman, o traje

de Moroboshi lhe dá mais força do que ele normalmente possuía.

Armadura Extra: O traje da Versão 7 foi construído com humanos normais em mente, portanto, possui mais armadura do que o modelo de Shinjiro, principalmente o peito e a região dos ombros.

Aceleração: O processo de alguma forma permite que Moroboshi acelere e viaje em alta velocidade, pelo menos em rajadas curtas.

Espada Specium (Supeshiumu S□do): A roupa de Moroboshi vem com uma katana de alta tecnologia capaz de produzir ondas de choque quando balançada.

Facas de arremesso: O traje de Moroboshi está armado com facas de arremesso que se assemelham a Slugger de Ultraseven.

ULTRASEVEN • 1967

Produzida pela Tsuburaya Productions, foi exibida pela TBS entre 1º de outubro de 1967 até 8 de setembro de 1968, com um total de 49 episódios. Criado por Eiji Tsuburaya, esta sequência de Ultraman se tornou uma das grandes séries de fantasia produzidas no Japão. Sua popularidade foi tanta, que o herói Ultra Seven (ou simplesmente 'Seven') fez aparições em quase todas as outras séries da franquia 'Ultra', tendo, inclusive mais exposição do que o original Ultraman (embora o original Ultraman seja sem dúvida o mais conhecido dos Ultras).

Ultraseven é algumas vezes incorretamente chamado "Ultraman Seven" por muitas fontes fora do Japão. Tanto a série como seu herói podem também ser chamados de Ultraseven (sem espaço).

A história da série se passa em um futuro não muito distante, onde o planeta Terra se encontra constantemente sob o ataque de ameaças extraterrestres. Para os combater, a Força de Defesa Terrestre forma o Esquadrão Ultra (Urutora keibi-tai), uma equipe de elite com seis membros que utilizam veículos e armamentos de alta tecnologia. Junto ao Esquadrão Ultra está o misterioso Dan Moroboshi que, secretamente, é um alienígena da Terra da Luz na Nebulosa M-78, Ultraseven (agente 340).

Dan Moroboshi / Ultraseven (agente 340), é natural da Terra da Luz na Nebulosa M-78, o mesmo planeta de Ultraman. Originalmente enviado para mapear a Via Láctea, ele visita a Terra que o cativa. Em sua primeira visita ele salva a vida de um jovem alpinista chamado Jiro Satsuma, que quase cai para a sua morte ao salvar um companheiro alpinista. Em vez de fundir-se com ele, como fez Ultraman com o Patrulheiro Shin Hayata, 340 transforma-se em uma cópia do inconsciente Jiro (no episódio 17 é revelado como isso aconteceu). No entanto, muda seu nome para Dan Moroboshi para evitar confusão. Dan carrega consigo três cápsulas-monstro. Com elas pode invocar três monstros ajudantes: Windam, Aguir e Mikras. Um homem misterioso, mas amigável, Dan se junta ao Esquadrão Ultra como sexto membro. Desconhecido para eles ou qualquer outra pessoa, ele salva a Terra de invasões alienígenas como o Agente 340, batizado pelo Esquadrão como seu "7º membro honorário", Ultraseven.

SEIJI HOKUTO (16N)

F3, H3, R3, A3, PdF3, 15 PVs e 15 PMs

Kit: Blindado (Duro na Queda).

Vantagens: Aceleração, Equipamento (Armadura Ace).

Desvantagens: Ciborgue (Cérebro Orgânico), Código de Honra dos Heróis, Devoção (Vingar sua amiga Yuko Minami), Protegido Indefeso (Yuko e Yapool).

Perícias: Crime.

ARMADURA ULTRA ACE (20N)

F0, H0, R4, A4, PdF0, PVs 20 e PMs 40.

Vantagens: Ataque Especial (Ultra Guillotine, F; Perigoso, Poderoso e Tempestade de Golpes), Ataque Especial (Beam Gauntlet, PdF; Dano Gigante, Perto da Morte, Poderoso e Preciso), Ataque Múltiplo, PM Extra x2, Tiro Múltiplo, Voo.

Desvantagens: Bateria, Munição Limitada.

Seiji Hokuto usa a armadura Ace (Usu Satsu) que foi projetado por Yapool. Foi feito como uma imitação autêntica do traje Ultraman e, como tal, sua principal arma também é uma Lâmina Specium, embora o do Ace seja muito maior e seja usado de maneira diferente.

Status:

Idade: 16 anos

Altura: 165 cm, 190 cm com a armadura

Peso: 52 kg, 126 kg

com a armadura

Poderes Próprios:

Seiji tem membros mecânicos para lhe dar maior capacidade de combate. Eles usam a mesma tecnologia dos trajes Ultraman.

Perícia em Combate: Apesar de sua constituição magra, Seiji é um combatente habilidoso, enfrentando vários agressores escolares, sozinho e vencendo.

Habilidades de detetive / coleta de informações: Seiji é hábil na coleta de informações, tendo pesquisado Shinjiro e interceptado um rádio policial e a comunicação entre Ide e Shinjiro.

Poderes via traje Ace:

Temporizador de cores: Como os trajes de Shin e Shinjiro, o Seiji possui um cronômetro mecânico de cores que serve ao mesmo objetivo principal.

Lâmina Specium (Supeshiumu Burado): Os trajes de Seiji também possuem armas Specium montadas em braços, mas, diferentemente dos de Shinjiro, eles se conectam para criar uma lâmina semelhante à técnica Ultra Guillotine de Ultraman Ace.

Vôo: O traje de Seiji é capaz de fornecer vôo através de propulsores nas costas, mas eles não são projetados para voos de longo alcance.

Manopla do Feixe: O braço do traje de alguma forma se reconfigura para se tornar um canhão de feixe gigante.

ULTRAMAN ACE • 1972

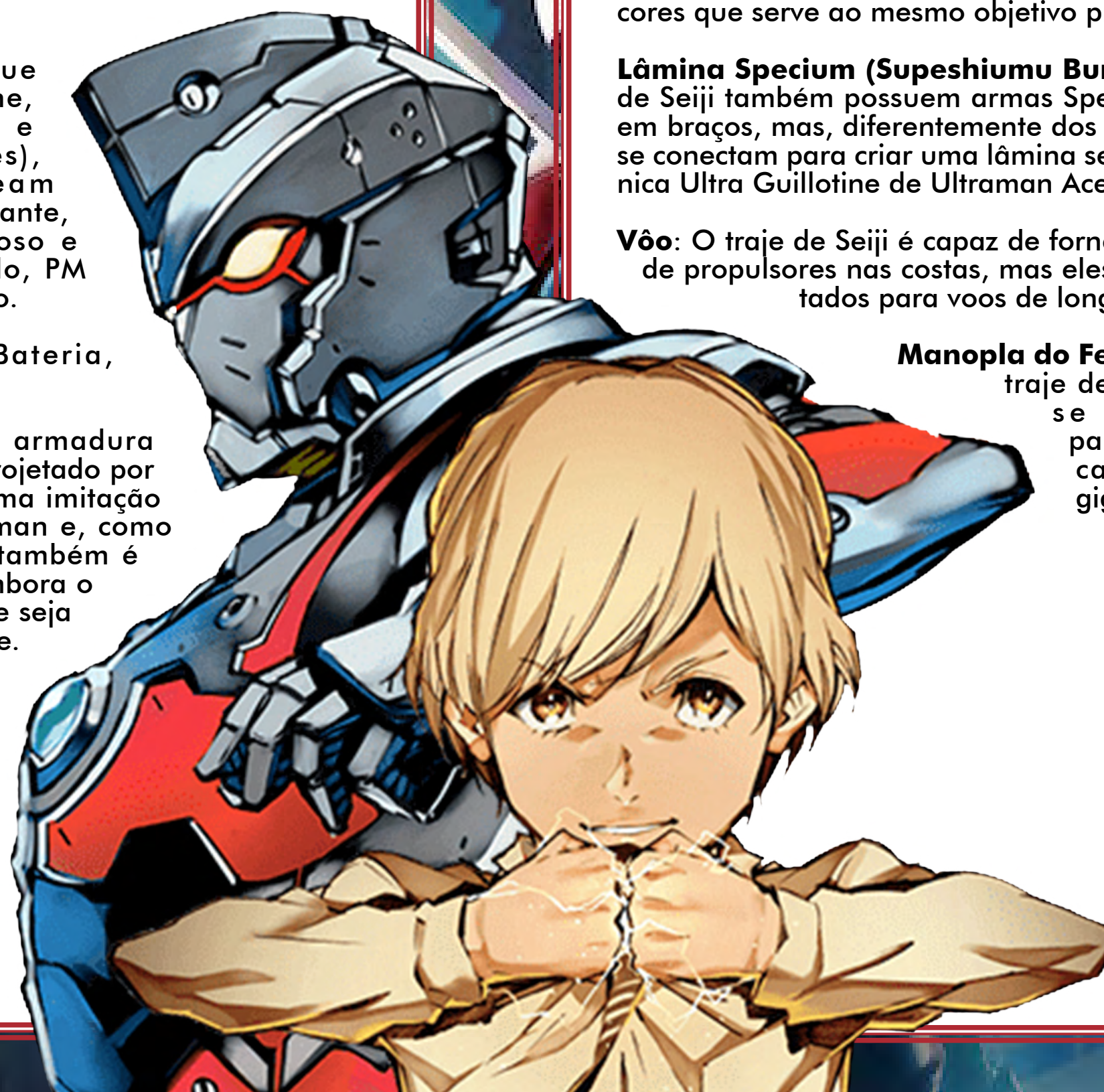
Ultraman Ace (Urutoraman usu) é a quinta série Ultra. Produzida pela Tsuburaya Productions, foi ao ar no Tokyo Broadcasting System de 8 de abril de 1972 a 31 de março de 1973, com um total de 52 episódios.

A partir desta série, a franquia Ultra segue em uma direção notavelmente diferente, passando lentamente de uma aventura de ficção científica / mistério para uma de fantasia de super-herói. Todos os Ultramen anteriores (Ultraman, Ultra Seven, Ultraman Jack e Zoffy) fazem aparições regulares nesta série.

De outra dimensão, o vilão Yapool orquestra ataques à Terra usando armas biológicas chamadas "Super Bestas" que superavam monstros comuns. O primeiro Super Beast Verokron conseguiu destruir uma cidade e a Força de Defesa da Terra que foi despachada para combatê-la. Dois jovens, Seiji Hokuto e Yuko Minami, perderam a vida protegendo civis no ataque. Os cinco irmãos Ultra da Nebulosa M78 decidem revivê-los, para que possam lutar contra as Super Bestas, e Ultraman Ace voluntaria-se e funde seu corpo com eles. Ao par foi dado Anéis Ultra (Urutora Ringu), dando o poder de se transformar em Ace sempre que executar o Touch Ultra (Urutora Tatchi).

No meio da série, Yuko revelou ser um dos últimos nativos da lua e deu a Seiji o Ultra Ring, deixando a Terra no episódio 28, e a partir daí, passou a lutar sozinho nos episódios seguintes. No episódio final, Yapool combinou seus Super Beasts anteriores, criando o Jumbo King. Para derrotar Ace, Yapool permitiu-se ser morto quando as crianças perdessem a fé em Seiji. Para que o vilão não tivesse êxito, expôs sua identidade para elas e lutou contra as Super Bestas combinadas. Após vencer o vilão, Ace partiu da Terra, mas não sem dar um punhado de conselhos às crianças.

WELLINGTON BOTELHO





GERAÇÃO ALPHA



sigue.com.br/geracao-alpha |



[/GeralphaRPG](https://www.facebook.com/GeralphaRPG) |



[@GeralphaRPG](https://www.instagram.com/GeralphaRPG)

Dark Nights: Metal foi lançada recentemente no Brasil e a DC Comics revelou imagens e a origem das versões sombrias do Batman, que envolvem vilões que misturam o Homem-Morcego com Coringa, Flash e até o Apocalipse.

A HQ mostra o momento em que os heróis da Liga da Justiça tomam conhecimento do tal Multiverso Sombrio e veem as criaturas de pesadelo desse mundo desconhecido invadirem a nossa realidade. Leia aqui nossas primeiras impressões de Dark Nights: Metal.

BATMAN QUE RI

O personagem mistura o herói com seu maior vilão e nasceu em um mundo onde o Batman descobre que o Coringa queria que ele o matasse pois o Palhaço do Crime tinha uma toxina em seu coração que, essencialmente, enlouquece quem o assassinou. O personagem conta com uma horda de Robins canibais, sendo que o preferido dele é uma versão distorcida de Damian Wayne. Recentemente, foi revelado que ele terá até um batmóvel sombrio.

BATMAN QUE RI [35 N]

F3, H5, R5, A4, PdF3; 25 PVs, 25 PMs.

Kits: Vilão Teatral e Rei do Crime.

Poderes Garantidos: Dedicção Insana, "Por Que tão Sério?", Truque Irritante; Encantar Arma (Cartas Laminadas) e Presença Aterradora.

Vantagens: Aliado (Robins Canibais), Arena (Cidades), Assustador, Plano Genial, Perito (Manipulação).

Desvantagens: Insano (homicida e histérico), Má Fama (criminoso), Sanguinário.

Perícias: Crime, Combate, Manipulação, Dramaturgia, Comédia, Química;

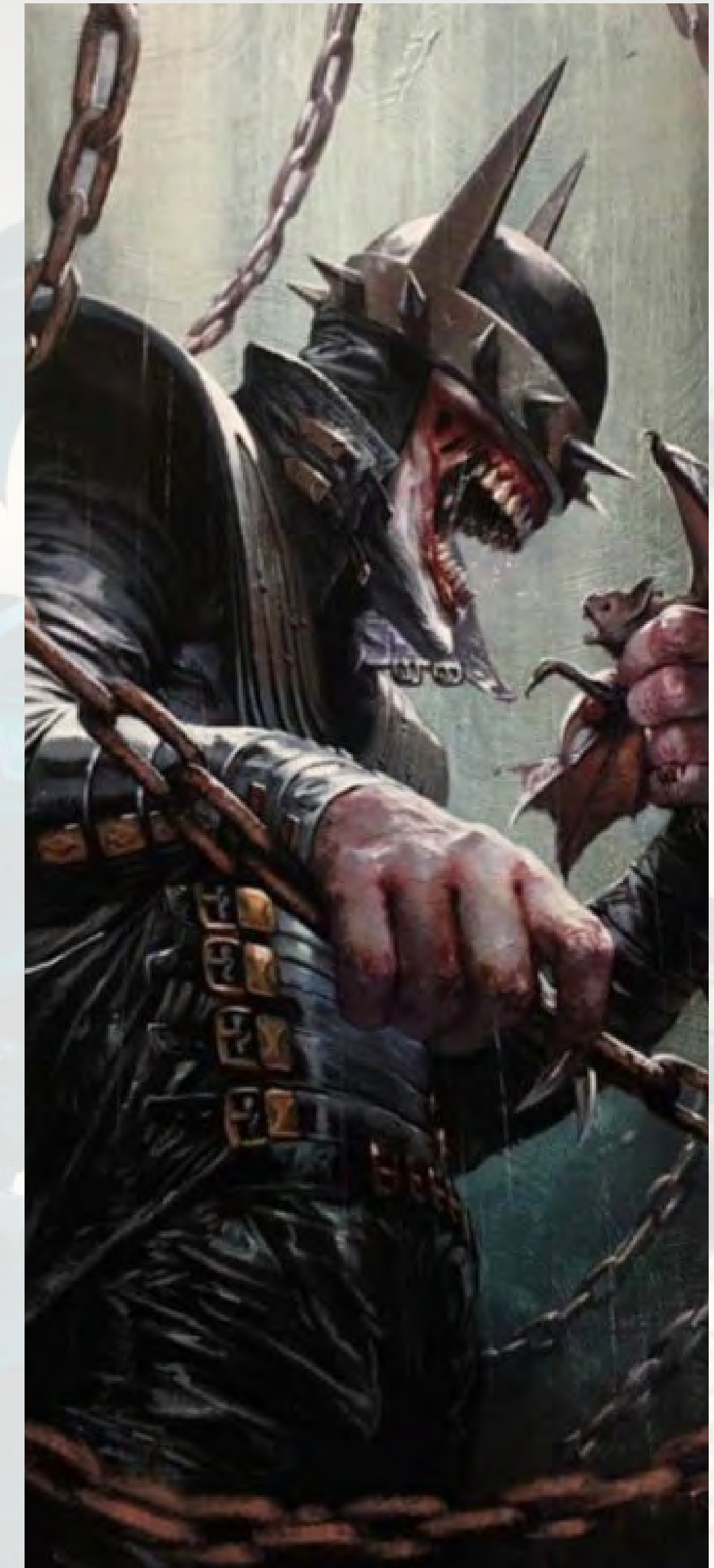
ROBINS CANIBAIS [10 N]

F1, H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Kit: Escravo.

Poderes Garantidos: Flanquear, Obediência Eficaz e Vontade Ferrenha.

Vantagens: Ataque Especial (Penetrante), Ataque Múltiplo.



Desvantagens: Devoção (Batman que Ri), Inculto, Vulnerabilidade (Metal Enésimo ou Metal Mágico), Insano/Homicida.

Perícias: Esporte e Crime;

MORTE VERMELHA

A Morte Vermelha é a mistura do herói com o Flash e mostra um mundo onde Bruce Wayne não perdeu apenas os pais, mas também Dick Grayson, Jason Todd, Tim Drake e até Damian Wayne. Focado em proteger Gotham de toda maneira, ele percebe que não consegue estar em vários lugares ao mesmo tempo e procura Barry Allen para conseguir o poder da velocidade. Ele sequestra o herói, o prende no Batmóvel, ambos entram na velocidade da luz e acabam se fundindo – dando origem ao personagem.

MORTE VERMELHA [60 S]

F3, H16, R6, A4, PdF3; 112 PVs, 112 PMs.

Kit: Velocista.

Poderes Garantidos: Força de Aceleração, Movimento Rápido, Senhor dos Ventos e Supervelocidade.

Vantagens: Aceleração, Ataque Múltiplo, Controle de Metabolismo, Energia Extra 2, Equilíbrio Yin Yang, Genialidade, PVs Extras x5, PMs Extras x5, Regeneração, Tiro Múltiplo, Vigoroso;

Desvantagens: Insano (homicida).

Perícias: Esporte, Investigação, criminalística, química e física

DESTRUIDOR DA LUZ

Mistura do Homem-Morcego com o Lanterna Verde, o quadrinho mostra um mundo onde o anel da Tropa dos Lanternas encontra o jovem Bruce Wayne imediatamente após ele ver seus pais serem assassinados. Naquele momento ele perde todo o medo, tornando-se o Lanterna Verde da Terra. Ainda, o jovem Bruce Wayne tem uma poderosa força de vontade, capaz de subjugar a restrição do anel, que impede o uso de força letal. Ele, então, mata o ladrão e começa a caçar os criminosos de Gotham, matando o Pinguim no espaço e até mesmo destruindo Gordon pois o policial tentava lhe dar uma lição de moral. Quando confrontado pela Tropa de Lanternas Verdes, o poder se anel corrompido se mostra capaz de vencer até mesmo os Guardiões de OA.

DESTRUIDOR DA LUZ [40 S]

F3, H5, R6, A3, PdF4; 30 PVs, 70 PMs.

Kit: Senhor da Energia.

Poderes Garantidos: Controle da Energia, Forma & Função, Dominante de Energia e Regeneração Revigorante.

Vantagens: Adaptador, Arena (Espaço), Energia Extra 2, Equilíbrio Yin Yang, Equipamento 5, Genialidade, Item de Poder (Anel

Energético Verde), PMs Extras x2, Riqueza.

Desvantagens: Fetiche (Anel Energético Verde), Insano (Homicida), Vulnerabilidade (Anel Energético Amarelo), Sanguinário.

Perícias: Esporte, Investigação e Sobrevivência;

Equipamento (25 pts): Anel Energético: Adaptação, Campo de Força, Comunicação, Criar Objetos, Domínio de Luz, Fortalecer, Idiomas, Membros Elásticos, Membros Extras, Obstruir Movimento, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Voo; Bateria (Recarga a cada 24 horas) e Restrição de Poder (Não funciona contra Anéis Amarelos).



MÁQUINA MORTÍFERA

O personagem nasceu em um mundo onde os vilões acabam matando Alfred, a única figura paterna de Bruce Wayne. Desesperado, ele pede para o Ciborgue ajudá-lo a transferir a consciência do mordomo para uma máquina, que começa a assassinar todos os vilões de Gotham para agradar o patrão. Eventualmente, a máquina acaba até “absorvendo” o Homem-Morcego, que se torna uma extensão dessa máquina de morte.

MÁQUINA MORTÍFERA [94S]

F15, H5, R6, A11, PdF8; 84 PVs, 30 PMs.

Kits: Blindado e Canhoneiro.

Poderes Garantidos: Armadura Completa, Duro na Queda, Parede de Escudos e Vigor de Combate; Mira Perfeita, Tempestade Disparos e Tiro Longo.

Vantagens: Megadróide; Adaptador, Ataque Especial (Paralisante, Poderoso), Armadura Extra (Corte e Perfuração), Comunicação, Contatos, Duro de Matar, Energia Extra 2, Genialidade, Ilusão (Hologramas), Memória Expandida, PVs Extras x6, Sentidos Especiais (Radar, Visão de Raio-X, Visão na Penumbra, Infravisão, Senso de Direção, Audição Aguçada, Visão Microscópica), Regeneração (Auto-Reparo), Salto, Teleporte, Tiro Múltiplo, Vigoroso, Voo.

Desvantagens: Insano/Homicida, Vulnerabilidade (Magnetismo e Magia), Sanguinário.

Perícias: Investigação, Idiomas, Ciências, Investigação, Máquinas.



O DEVASTADOR

Na Terra Negativa 1, o Superman enlouqueceu e se tornou um vilão derrotando os demais membros da Liga da Justiça e heróis. Como medida extrema para enfrentar o Superman, o Batman daquele mundo se injeta com uma toxina experimental feita usando o DNA do Apocalypse, o único ser que foi capaz de derrotar o Superman. Transformado então em uma fera ensandecida, o Batman se torna o Devastador e mata o Superman.

O DEVASTADOR [81 KI]

F24, H2, R14, A12, PdF3; 168 PVs, 70 PMs.

Kits: Titânico e Monstro.

Poderes Garantidos: Esmagar, Força Extraordinária, Onda de Choque, Proteção Titânica; Dilacerar e Temeridade.

Vantagens: Alien; Adaptador, Armadura Extra (Físico e PdF), Assustador, Ataque Múltiplo, Ataque Especial (Penetrante), Energia Extra 2, Obstruir Movimento, Poder Oculto, PVs Extras x5, Regeneração, Vigoroso;

Desvantagens: Fúria, Inculto, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Sanguinário.

Perícias: Crime, Esporte

O IMPETUOSO

A versão que mistura o Homem-Morcego com a Mulher-Maravilha começa após a heroína morrer nos braços do Batman após uma guerra. O herói, então, decide fazer um acordo com Ares, o Deus da Guerra, para acabar com tudo de uma vez por todas.



O IMPETUOSO [118S]

F8, H12, R11, A11, PdF10; 147 PVs, 147 PMs.

Kits: Guerreiro, Clérigo de Keenn, Sumo Sacerdote.

Poderes Garantidos: Armadura Completa, Ataque Contínuo e Crítico Automático; Conjurar Arma, Coragem Total e Sangue de Ferro; Chama da Vida, Corpo Consagrado e Punição Divina.

Vantagens: Semideus; Adaptador, Ataque Especial (Digno Triturador; F, IX; Poderoso), Ataque Múltiplo, Equilíbrio de Yin Yang, Energia Extra II, Genialidade, Item de Poder (Elmo de Ares), Magia Negra, Magia Elemental, PVs Extras x10, PMs Extras x10, Teleporte, Vigoroso e Voo.

Desvantagens: Má Fama, Insano (Homicida), Sanguinário.

Perícias: Crime, Esporte, Maquinas, Medicina (menos cirurgia).

Itens: Armadura de Ares (Invulnerabilidade: Físico), Machado de Hades (F+8, Corte).

A AFOGADA

Mistura do Homem-Morcego com o Aquaman aparece em um mundo onde os Wayne tiveram uma filha chamada Bryce Wayne e ela acaba se tornando a Cavaleira das Trevas deste mundo - onde os gêneros são trocados. Um dia a Aquawoman dessa Terra surge dizendo que vem em paz, mas Bryce vê maldade por trás das intenções da rival e logo começa uma guerra entre a superfície e Atlântida. A Mulher-Morcego eventualmente mata a Rainha dos Mares e, como retaliação, Gotham afunda. Assim, a heroína começa a fazer experimentos em si mesma para criar um DNA híbrido para lutar contra os rivais e começar a respirar embaixo da água, controlando não apenas as criaturas marinhas, mas também os mortos pelos oceanos - criando um exército que é conhecido como os Mar-Mortos, até mesmo a

Mera se torna uma dessas criaturas.

A AFOGADA [52S]

F5, H5, R6, A3, PdF6; 30 PVs, 30 PMs

Kits: Titereiro, Domador de Ondas.

Poderes Garantidos: Dominação Mental e Foco em Manipulação; Natação Aprimorada.

Vantagens: Adaptador, Aliado-Exército (Mar-Mortos), Arena (Água), Ataque Especial (PdF, Amplo), Comunicação, Controle Mental, Energia

Extra 2, Genialidade, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Visão na Penumbra, Radar), Telepatia (Criaturas Marinhas).

Desvantagens: 1a. e 2a. Lei de Asimov (Apenas Criaturas Marinhas), Má Fama, Insano/Homicida, Sanguinário.

Perícias: Animais, Crime, Esporte, Medicina (exceto Cirurgia), Sobrevivência, Biologia Marinha, História.

Itens: Tridente de Atlântida (F+6, Perfuração e Magia; Arma Elemental: Elétrica, Ataque Especial III).

ANTONIO CARLOS DAIMON



Continuando com as matérias de Tokusatsu, trazemos mais um episódio da jornada do Super Sentai Royal Rangers.

Acompanhem o surgimento dos arqui-inimigos definitivos do esquadrão criado para a Tokyo Defender, que contarão com o reforço de heróis clássicos dos anos 80/90. Se vocês não quiserem jogar com a “prata da casa”, fiquem à vontade para usarem com suas próprias personagens. Assim que todos os ajustes estiverem prontos, digam comigo:

- “HENSHIN”!

Imaginem o NARRADOR falando:

“Cidade de Tokyo, 2019.

Após impedirem que a Organização Criminosa Genmaku ressuscitasse Satan Goss, os Royal Rangers estão descansando em suas identidades civis e monitorando a paz. Mas como tudo que é bom dura pouco, logo um novo inimigo surge atacando o Planeta Terra. Os heróis conseguirão impedir mais uma vez toda a destruição causada?”

Coloque a abertura da sua série favorita de Super Sentai / Mighty Morphin Power Rangers e bons dados!



IMPÉRIO TRUKHO
A T A C A

Após impedirem que a **Organização Criminosa Genmaku** ressuscitasse **Satan Goss**, os **Royal Rangers** estão descansando em suas identidades civis.

1ª CENA:

Os heróis acordam sentindo um forte tremor, como se o mundo todo fosse se romper. Objetos caem no chão, portas se abrem e janelas trincam, espalhando vidro para todos os lados. Logo é possível ouvir bem alto, o som das sirenes. Também é possível sentir o cheiro de fumaça. Ao saírem de suas residências, percebem que existem vários focos de incêndio além de muitos cidadãos feridos. Crianças choram, enquanto pessoas sangrando tentam entender o que aconteceu. Exija testes de F e H dos PJs, para que eles comecem a ajudar.

• **TESTE DE FORÇA:** faça um teste de F, jogando 2d6 + F+2, onde o resultado precisa ser maior que 9. Descreva o seguinte, em caso de sucesso:

“Vocês correm pela rua. Utilizando sua força sobre humana, conseguem retirar os entulhos de cima dos civis. As pessoas estão muito machucadas, talvez com membros esmagados. Logo uma equipe de emergência aparece para dar atendimento”.

Forneça 01 PE.

• **TESTE DE HABILIDADE:** faça um teste de H, jogando 2d6 + H, onde o resultado precisa ser maior que 7. Descreva o seguinte, em caso de sucesso:

“O senso de herói grita em sua mente. Coordenando os civis que não estão machucados, vocês conseguem retirar os pesados escombros improvisando alavancas. As pessoas são socorridas e estão bem feridas. Logo uma equipe de emergência aparece para dar atendimento”.

Forneça 01 PE.

• **EM CASO DE FALHA,** diga: “Vocês estão muito abalados com tudo o que está acontecendo. Ao tentar erguerem os escombros, o peso é muito superior à sua força, e talvez os feridos se lesionem ainda mais. Você corre procurando por mais ajuda”.

Depois de ajudarem como for possível, vocês se encontram em uma praça, onde vários carros colidiram. Há vários focos de incêndio e muita fumaça. Existem corpos de pessoas nas ferragens, indicando que não sobreviveram a colisão. Poças de sangue se formam em alguns lugares. Exija roleplay dos PJs, e caso eles façam perguntas, o comunicador de pulso informa:

“Estamos investigando, mas Tokyo sofreu um ataque misterioso nesta manhã, continuem a ajudar os feridos”.

Neste momento, um carro de polícia esportivo surge, com suas sirenes ligadas. Ele é todo branco, com um símbolo dourado nas portas. Ao virar a esquina na praça em que vocês estão, ele se transforma em um flash, ficando totalmente vermelho. O mesmo avança em direção a uma garagem subterrânea do prédio a frente.

Se os PJs ficarem curiosos, exija um teste de H. Se passarem, informe:

“Vocês viram o símbolo na porta e se trata de uma viatura do Winspector, um departamento especial da polícia metropolitana”.

De repente, os PJs ouvem gritos de socorro vindo do prédio. Hora de entrar em ação.

2ª CENA:

Entrando no segundo subsolo do estacionamento, os PJs encontram um ambiente hostil, com muitas chamas e ar sufocante. No centro, um guerreiro de armadura metálica vermelha está escorando parte da estrutura com os ombros, enquanto protege uma família. Ao fundo, vocês escutam uma voz monstruosa:

“VOCÊS TAMBÉM VIERAM PARTICIPAR DA MINHA FESTINHA? HOJE DESTRUIREI TOKYO COMPLETAMENTE!”

Após se decidirem, ocorre o **Henshin** e **Roll Call**. Aqueles que forem resgatar **FIRE**, precisam passar em um teste de F+2. Descreva o seguinte, em caso de sucesso:

“Vocês retiram os escombros de concreto e vigas metálicas das costas de FIRE. Ele estava protegendo sozinho uma família de 4 pessoas (pai, mãe e duas crianças). Agradecido, ele se retira carregando todos para fora no WINSQUAD”.

Forneça 01 PE aos PJs.

Os que decidirem enfrentar o inimigo, devem rolar iniciativa. Descreva o seguinte:

“Vocês avançam em direção as chamas. No meio do fogo, surge caminhando tranquilamente o inimigo: LAVOS. Aparentemente, todo o incêndio é controlado por ele. Curioso, ele corre na direção de vocês pronto para batalha”.

A risada ecoa, aumentando as chamas e a temperatura do local. Os PJs precisam decidir o que irão fazer: Salvar **FIRE**, do Winspector ou enfrentar o inimigo misterioso!

Aumentando a temperatura, LAVOS pretende enfraquecer os PJs. Exija testes de A pela vantagem Alterar Temperatura. Aqueles que



desmaiarem, precisam ser socorridos. O combate ocorrerá em 05 turnos. No terceiro turno, FIRE retorna para ajudar os PJs. No final do quinto turno, independente do resultado, o inimigo irá embora. Aqueles que não forem derrotados, ganham 01 PE.

Os PJs conseguem sobreviver ao primeiro confronto com LAVOS. Da mesma forma que os ataques iniciaram, terminaram. De volta a

ELEMENTOR LAVOS, 24N

F3, H2, R6, A5, PdF4, PVs 30/30 e PMs 30/30

Kit: Kaijin (Daikaiju e Marca Registrada)

Vantagens: Alterar Temperatura (aumentar) e Domínio do Fogo (Invulnerabilidade: Fogo).

Desvantagens: Monstruoso.

Alterar Temperatura: Você consegue aumentar ou diminuir a temperatura (escolha quando adquirir o poder) em uma área de até Hx10 metros de raio ao seu redor. Gaste uma ação e 2 PMs. Todos na área afetada (exceto você) precisam fazer um teste de Armadura por turno. Quem falhar perde temporariamente 1 ponto de Resistência. Personagens cuja Resistência cair a 0 ficam inconscientes. Se não forem retirados da área precisam fazer Testes de Morte (Manual 3D&T Alpha, página 26). Pontos de Resistência perdidos podem ser recuperados com descanso, à taxa de 1 ponto por minuto de descanso (em que você não pode fazer nada além de descansar). Este é um poder sustentado por turno — ou seja, você precisa pagar o custo inicial (2 PMs) por turno que quiser mantê-lo.

Domínio do Fogo: Você possui Invulnerabilidade: fogo, e pode causar e apagar incêndios numa área de Hx10 metros de raio ao seu redor. Para causar um incêndio, gaste 1 ou mais PMs. Suas chamas atacam todas as criaturas na área com FA=1d+PMs gastos. As criaturas se defendem com FD=1d+A. Este uso do poder é sustentado por turno. Você também pode apagar um incêndio gastando 2 PMs. O mestre pode exigir um teste de Habilidade para chamas especialmente vorazes ou com muito combustível. Este poder tem alcance de 50m.

Corporação Heart Stars, todos têm seus PVs e PMs recuperados.

Reunidos na sala de comando, descobrem que um sexto membro está presente: Ryuma, o capitão FIRE do Winspector. Deixe que os PJs perguntem o que quiserem.

Exemplos de respostas:

“Nós do Winspector estávamos monitorando a área quando o ataque começou”.

“Sou o capitão FIRE, estive na Europa até o ano passado, lutando na Interpol”.

“Obrigado por terem me ajudado, sem vocês aquela família estaria morta agora. Precisamos descobrir onde o monstro está escondido”.

Os computadores estão trabalhando na localização do monstro, rastreando fontes não-naturais de calor. Peça para o jogador com maior H jogar 2d6+H. Se tirar um valor maior que 11, encontrarão imediatamente a caverna de LAVOS, ganhando 1 PE.

Caso o valor seja menor, o computador Heart enviará os PJs para uma área próxima ao Monte Fuji. Os heróis devem partir imediata-

SOLDADOS MANILHAS • GRUNTS!

F1, H1, R0, A0, PdF0, PV 1 e PM 1

Desvantagens: Inculto e Monstruoso.

*Como os PJs são surpreendidos pelos inimigos, eles deverão enfrentar os Grunts sem acesso ao Henshin. Existem 2 para cada PJs e após vencê-los, ganham 1 PE.

mente. Após 2d horas, os PJs chegam ao local. Ao começarem a investigar, são atacados por Grunts misteriosos.

3ª CENA:

Os PJs descobrem o caminho para a Caverna de LAVOS. O local emana muita radiação e a temperatura está extremamente alta. Desta vez, os engenheiros da Corporação Heart Stars desenvolveram um sistema de refrigeração para os uniformes dos PJs, quando eles se transformam, devem jogar 1d + R, sendo que o valor resultante são o número de turnos que ficarão imune a alta temperatura. Exija um teste de Furtividade, sendo 2d+ H, cuja soma precisa ser maior que 9. Em caso de sucesso, conseguem se aproximar e escutar a conversa de LAVOS com um Guerreiro Musculoso e monstruoso:

“LAVOS, nosso plano está quase completo. Se atacarmos essa falha geológica, iremos destruir esta ilha e acabar com todos esses heróis que estão impedindo nosso Imperador de conquistar o planeta Terra.”

“PODE DEIXAR, GENERAL ESPADILHA. COMEÇAREI O TRABALHO IMEDIATAMENTE”!

Se falharem no teste, os PJs derrubam uma pedra, que começa a cair, causando uma pequena avalanche, denunciando sua presença. General Espadilha olhará para cima e ordenará que LAVOS comece a energizar a falha tectônica, enquanto luta contra os PJs.

Todos devem rolar iniciativa. Os PJs precisam decidir se irão enfrentar o General Espadilha ou impedir LAVOS.

Em 10 turnos, LAVOS conseguirá ativar um gigantesco terremoto que começará uma série de catástrofes por todo o Anel de Fogo do Pacífico, destruindo a Terra.

No quinto turno, FIRE, BIKER e WALTER surgem para auxiliar os heróis. O trio do WINSPECTOR enfrentará o General Espadilha, dando tempo para os PJs derrotarem LAVOS.



ÁS DE ESPADILHAS, GENERAL ESPADILHA, 35N

F7, H4, R7, A5, PdF4, PVs 63/63 e PMs 45/45

Kit: Kaijin (arma favorita; corte e perfuração).

Vantagens: Ataque Especial (Ataque Espadilha, F; Poderoso), PM Extra 1, PV Extra 1, Grunts!, Vigoroso.

Desvantagens: Monstruoso, Sanguinário.

LIUMA OGAWA, SUPERINTENDE POLICIAL • 12N

F0, H4, R1, A0, PdF1, PVs 5/5 e PMs 5/5

Kit: Humano Uniformizado (Destino)

Vantagens: Humano, Aliado (Biker e Walter), Equipamento (Armadura Fire), Patrono (Polícia de Resgate Especial Winspector).

Desvantagens: Código da Honestidade, Código dos Heróis, Protegido Indefeso (Irmã mais nova).

Perícias: Esportes e Investigação.

ARMADURA FIRE • 15N

F4, H0, R3, A3, PdF1, 15PVs e 15PMs

Vantagens: Aceleração, Armadura Extra (Fogo/Gelo), Ataque Especial (Max Calibur; F; Penetrante e Preciso), Implemento (Nevasca), Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Visão de Raio-X).

Desvantagens: Bateria, Munição Limitada, Ponto Fraco (Pouco tempo para lutar), Vulnerabilidade [-1: Acima de 2d6 turnos].

BIKER • 12N

F3, H3, R3, A2, PdF1, PVs 15/15 e PMs 15/15

Kit: Blindado (Duro na Queda)

Vantagens: Mecha, Aliado (FIRE e WALTER), Ataque Múltiplo (BiSpear), Patrono (Polícia de Resgate Especial Winspector).

Desvantagens: Azarado, Bateria, 1ª Lei de Asimov, 2ª Lei de Asimov.

WALTER • 12N

F1, H3, R2, A3, PdF1, PVs 10/10 e PMs 10/10

Kit: Blindado (Armadura Completa)

Vantagens: Mecha, Aliado (FIRE e BIKER), Escudo, Patrono (Polícia de Resgate Especial Winspector), Voo.

Desvantagens: Bateria, 1ª Lei de Asimov, 2ª Lei de Asimov, Pacifista (Relutante).

Após impedirem LAVOS, os PJs voltam para enfrentar o General Espadilha. O trio do WINSPECTOR não parece estar levando vantagem, sendo perceptível os danos em BIKER e WALTER. Vendo que seu laçao foi neutralizado, Espadilha partirá para o ataque, a fim de derrotar os Royal Rangers. Em sua investida, ele revelará:

“Vocês pagarão caro por isso, heróis. O Imperador Trukho saberá disso e mesmo que eu seja derrotado aqui, outros me vingarão. Ao ataque!”

Hora de usarem tudo o que possuem. Se os PJs derrotarem Espadilha, devem receber cada um 3

PE. Antes de morrer, ele lança uma carta de baralho nos restos mortais de LAVOS, fazendo o ficar gigante. O combate será decidido numa clássica batalha de Gigantes.

Derrotando as forças do Mal, os Royal Rangers agradecem o Capitão Liuma, BIKER e WALTER. Todos contemplam o por-do-sol sobre o Monte Fuji, com o pensamento sobre quando o Imperador Trukho atacará.

- FIM -

WELLINGTON BOTELHO





3detabordo.blogspot.com



[/3detabordo](https://www.facebook.com/3detabordo)

ARENA CROSSOVER

Uma hora ou outra, nós nos deparamos com importantes questões existenciais do nosso mundo pop e nerd: o Goku venceria o Superman? O Hulk conseguiria enfrentar o Godzilla? O Cavaleiro de Ouro de Libra seria especialista em Pokémon do tipo dragão ou metálico? O que aconteceria se um morador aparecesse em um dos vários mundos de RPG de fantasia medieval? Poderia Gandalf superar os poderes de Darth Vader?

Para solucionar algumas dessas questões, foi criada Arena Crossover. Este será um espaço dedicado aos desafios mais interessantes comentados por você leitor em nossa página do Facebook. A cada edição, será escolhida uma situação em que dois ou mais personagens de universos diferentes se enfrentarão, serão amalgamados ou terão seus universos mesclados, tudo nas regras de 3D&T para tornar suas mesas ainda mais interessantes!

Para esta primeira edição da Arena Crossover, escolhemos dois personagens adorados da cultura pop, exímios caçadores, furiosos e dotados de garras brutais: Wolverine versus Predador!



ARENA CROSSOVER

PREDADOR, 24N

F3 (corte,) H3, R4, A2, PdF4; 20PVs e 20PMs

Vantagens: Adaptador, Ataque Especial (PdF: Teleguiado), Implemento (Explosão, apenas sobre si mesmo), Invisibilidade, Paralisia, Pontos de Vida Extras x1, Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível, Visão de Raio-X), Tiro Carregável.

Perícias: Máquinas, Sobrevivência.

Desvantagens: Bateria, Código de Honra (escolha 2 entre Caçador, Combate e Derrota), Deficiência Física (Cego, Mudo), Monstruoso, Vulnerabilidade (Frio).

WOLVERINE, 23N

F3 (corte), H4, R6, A3, PdF0; 40Pvs e 30PMs.

Vantagens: Armadura Extra (esmagamento), Ataque Especial (F: Aproximação, Penetrante, Tempestade de Golpes), Patrono (X-Men), Pontos de Vida Extras x1, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Visão Aguçada).

Perícia: Sobrevivência.

Desvantagens: Assombrado, Fraquezas (Afogamento, Magnetismo), Fúria.



Veja aqui o que foi comentado em nossa página sobre essa incrível batalha! Talvez você mesmo esteja entre os comentaristas:



"nesse caso eu acredito mais no carcaju, o fator de cura é bem relevante e talvez o predador demore a entender essa vantagem e quando descobrir como passar por isso seja tarde demais"- Fabricio



"Predador perdeu do Arnold, então o Wolverine ganha com uma garra!"- Wellingtonfrzz



"Fator de cura é uma baita vantagem, mas não seria o determinante. Wolverine seria bem sucedido mais por causa de suas habilidades de luta, sobrevivência e rastreo."- Alex



"Ele ainda seria beneficiado pelo código de honra do predador que faria ele enfrentar o Logan corpo a corpo"- Alex



"Apesar de não conhecer o sistema, digo que o Logan acabaria ganhando, pois não importa quanto dano o Predador fizesse, o Wolverine poderia superá-lo a longo prazo"- Estefferson



"Predador pode ter vários maquinários, mas não supera o adamantium e a regeneração do Wolverine"- Lukas



"Wolverine ganha. Além das garras, Fator de Cura e da resistência proporcionada pelo esqueleto de adamantium, Wolverine tem uma experiência como guerreiro que é maior do que toda raça de Predadores por conta da sua longevidade. Sem contar que seu olfato apurado quase anula a invisibilidade do Predador a curta distância" - Saulo



"Wolverine ganha pq além da regeneração e do adamantium, ele possui sentidos aguçados que localizariam fácil o predador. NÃO seria uma batalha fácil; seria épica, com muita violência, mas sem nenhuma vantagem especial, o Predador perde essa"- Ricky



"O problema dele (o Predador) é esse código de conduta do caçador. Mas se ele fosse jogar sujo era só pegar o traço de calor do Wolverine e meter tiro de canhão dele da NAVE. Ou esmagar o corpo do Wolverine com a NAVE. Recuperar o corpo e amarrar na NAVE enquanto vai pra órbita. Depois se aproximar de um sol e fritar até sobrar só o esqueleto de adamantium"- Hatalíbio



"Se o Predador ativar a fúria animal do Wolverine e levá-lo até um local com muita água, ele pode afogá-lo em uma armadilha"- Wellington

ARENA CROSSOVER

Veredito: WOLVERINE!

O esqueleto de adamantium, treinamento extensivo em combate corpo-a-corpo, selvageria, sentidos aguçados e a regeneração, são fatores determinantes nessa luta. Mesmo que o predador possua um arsenal superior, os códigos de honra dele podem impedir que ele utilize suas vantagens até que seja tarde demais.

Entretanto nosso veredito não finaliza a batalha! Vamos deixar a batalha mais desafiadora (veja ao lado algumas dicas):



ARENA CROSSOVER

AUMENTANDO AS CHANCES DE WOLVERINE

Uso de Patrono: que tal usar o auxílio do Homem de Gelo ou da Tempestade com ataques baseados em frio? Suas garras podem ficar cobertas por gelo afiado, ferindo ainda mais o Predador por sua vulnerabilidade ao frio.

Uso de Patrono (novamente): parceiros tecnopatas como Madison Jeffries ou Trinária podem acabar com todo o equipamento do Predador, zerando sua bateria e eliminando várias de suas vantagens derivadas de tecnologia (Adaptador, Ataque Especial, Implemento, Invisibilidade, Paralisia, Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível, Visão de Raio-X) e Tiro Carregável.

Armadura Extra: Com sua Armadura Extra contra esmagamento, Wolverine pode se aproveitar de situações onde ele e o Predador são atacados simultaneamente por esmagamento (uma queda alta, esmagados por um objeto massivo, atropelados por um veículo pesado...). Wolverine ainda será ferido, mas bem menos que o Predador, além de regenerar seus ferimentos.

Golpe baixo: Wolverine seria facilmente capaz de perceber a dependência do Predador sobre sua máscara para respirar e para enxergar corretamente. Um ataque bem-sucedido de suas garras de adamantium contra a máscara do Predador a estraçalharia, deixando o Predador sob o efeito de sua própria cegueira e com dificuldade para respirar o ar terrestre. Nesta condição, o Predador sofre como se estivesse sob os efeitos de Restrição de Poder.

Wolverine Cavaleiro do Apocalipse: Um Wolverine com upgrade do próprio Apocalypse pode deixar as coisas bem mais difíceis para o Predador. Como Cavaleiro da Guerra, Wolverine recebe F+1, H+1, R+1, A+1, Armadura Extra (todos os danos físicos e por energia), Ataque Especial (F: Dano Gigante, Perigoso, Poderoso), Ataque Múltiplo, Pontos de Vida Extras x3, e a desvantagem Assombrado é trocada por Devoção a Apocalipse.

AUMENTANDO AS CHANCES DO PREDADOR

Golpe baixo: Wolverine já comentou com seus companheiros que seus sentidos aguçados podem se tornar uma desvantagem quando exploradas por inimigos. Caso o Predador realize ataques do tipo Sônico ou Químico (odores insuportáveis), eles terão o efeito Paralisante e Penetrante sobre Wolverine.

Tecnologia avançada: A máscara do Predador possui uma gama incrível de detectores, incluindo vários tipos de visão e um espectro estendido de ondas. Caso o Predador tenha também Detecção (Metal), o esqueleto de adamantium de Wolverine será uma desvantagem quando Logan estiver tentando se esconder.

Magnetismo: Ainda sobre eletromagnetismo, o Predador pode utilizar uma arma com base em eletromagnetismo, o que causaria grandes danos a Wolverine por acelerar a contaminação por adamantium que Wolverine combate permanentemente com seu fator de cura. Com Equipamento (Domínio Magnético), o Predador poderia enlouquecê-lo pela dor – seus ataques teriam efeito Enfraquecedor e Paralisante contra Wolverine.

Muramasa: O Predador pode construir armas compostas pela lâmina da Espada Muramasa, capazes de bloquear o fator de cura de Wolverine. Assim, sua Regeneração se torna inútil contra armas feitas deste material. Carbonadium (material que forma os tentáculos de Omega Vermelho) também poderia ser usado para as armas, gerando o mesmo efeito sobre a Regeneração de Wolverine.

Levando o adversário ao limite: Um mestre da tensão para desequilibrar seus inimigos, o Predador pode explorar a instabilidade mental de Wolverine com sua habilidade de reproduzir sons e vozes, ativando as desvantagens Assombrado e Fúria em Wolverine com muito mais facilidade.

Saga de Jinchuu (Justiça dos Homens)

Kenshin e seus amigos retornam a Tóquio e preparam uma festa no Akabeko. Quando Kenshin chega, ele vê Kujiranami Hyōgo, um homem que ele derrotou durante o Bakumatsu. Depois do jantar, Kenshin desabafa com Sanosuke que ele está preocupado e enquanto isso, Sano tenta tranquilizá-lo. Mais o Akabeko é atacado e destruído. Kenshin e seus amigos descobrem que um grupo conhecido como os Seis Companheiros estão atacando os amigos de Kenshin. Kenshin e Sanosuke começam a guardar vários lugares que o andarilho costuma visitar. Uma noite, dois membros dos Seis Companheiros, Inui Banjin e Otowa Hyōko, atacam um dojo que Kenshin visitou com Kaoru e a casa do chefe Uramura. Kenshin e Sanosuke vão lutar contra os dois membros.

Sanosuke enfrenta Banjin, mas é incapaz de derrotá-lo, pois sua mão direita ainda está ferida devido a suas lutas em Kyoto. No entanto, Banjin escapa quando seu parceiro Gein, que estava à espreita, dispara uma bomba contra eles. Enquanto Kenshin luta com Otowa, Kujiranami, escondido também, atira em Kenshin com um canhão Armstrong enquanto Otowa escapa, notando a força de Kenshin. Enquanto Kenshin retorna ao dojo Kamiya, ele é confrontado pelo líder do grupo, Yukishiro Enishi, que lhe diz que seu grupo atacará o dojo Kamiya em poucos dias. Kenshin retorna ao dojo Kamiya e explica a seus amigos que Enishi busca vingança pela morte de sua irmã e também pela esposa de Kenshin, Yukishiro Tomoe, que foi morto por Kenshin quinze anos atrás. Kenshin conta como ele se tornou hitokiri e como matou seu amante Tomoe.

Kenshin conta como ele conheceu Tomoe, e ambos começaram um relacionamento romântico. Após um incidente do Ishin Shishi, Kenshin e Tomoe se casam e mudam-se para morar em uma pequena cidade, sob o conselho dos superiores de Kenshin. Durante esses dias,

Kenshin fica mais feliz e calmo, mas mais tarde é revelado que Tomoe foi enviado por um grupo de assassinos conhecidos como Yaminobu para descobrir seus pontos fracos. Tomoe vai para a base de seu grupo, mas mente para eles, pois está apaixonada por Kenshin. No entanto, o grupo percebe isso e sequestra Tomoe para fazer Kenshin tentar resgatá-la. Kenshin consegue derrotar os assassinos e encontrar seu chefe, mas fica gravemente ferido durante as lutas.

Kenshin enfrenta o chefe dos assassinos, mas não consegue derrotá-lo. Kenshin ataca desesperadamente o chefe, embora ele o mate, Tomoe morre enquanto protege Kenshin. Algumas semanas depois, Kenshin volta a ser um hitokiri até o Bakumatsu terminar. Após a história de Kenshin, todos os seus amigos se preparam para lutar contra Enishi. Durante esses dias, Kaoru também pede a Misao que leve o diário de Tomoe a Tóquio para fazer Enishi ler e ela sai com Aoshi. Quando os Seis Companheiros invadem o Kamiya dojo, Kujiranami é o primeiro a atacar, querendo se vingar de sua derrota que teve contra Kenshin. Kenshin e Sanosuke conseguem derrotá-lo, mas eles são atacados por Banjin e Otowa. Como Banjin mais uma vez supera Sanosuke, Gein se prepara para atacar o dojo.

Gein ataca o dojo Kamiya com sua mais poderosa marionete mecânica de Iwanbō (o mesmo modelo que estava no grupo de Shishio) e Kenshin vai lutar contra ele, deixando Yahiko para lutar contra Otowa em seu lugar. Após uma luta prolongada, Kenshin destrói Iwanbō, e descansa por um tempo para sua próxima luta. Sanosuke continua lutando com Banjin e o derrota usando seu Duplo Extremo, mesmo que sua mão direita esteja gravemente ferida. Depois de fugir de todas as armas de Otowa, Yahiko consegue usar as técnicas mais fortes do Estilo Kamiya Kasshin vencendo a luta. Enquanto Megumi cura Yahiko,

o grupo é subitamente atacado por Yatsume Mummyōi, que foi um dos assassinos que enviou Tomoe quinze anos atrás para investigar Kenshin e foi derrotado por Kenshin e resgatou Tomoe.

Saitou vai ao dojo Kamiya para prender Enishi, que tem uma organização que vende armas. Com Yatsume o bloqueando, Saitou o confronta. Ele o derrota facilmente, deixando Enishi como o único guerreiro restante. Portanto, Enishi se prepara para lutar contra Kenshin. Usando um poderoso estilo de espada chinesa, Wattoujutsu, Enishi consegue lutar no mesmo nível de Kenshin. Eles então passam a usar sua técnica mais forte, e Enishi consegue quebrar o Amakakeru Ryū no Hirameki. Depois que Kenshin é nocauteado, Enishi revela sua intenção de matar Kaoru para causar mais dor a Kenshin. Kenshin então se levanta e ataca furiosamente Enishi. Antes de Enishi ser derrotado, Kujiranami embosca Kenshin, permitindo que Enishi encontre Kaoru.

Saitou e Sanosuke derrotam Kujiranami, mas quando Kenshin retorna ao dojo, ele encontra Kaoru morto. O desespero toma conta de todos no dojo Kamiya. Kenshin desaparece e duas semanas depois, é encontrado na Vila Caída de Párias, sem vontade de sair de lá. Isso faz com que Sanosuke deixe Tóquio, decepcionado com sua atuação. Misao e Aoshi chegam a Tóquio e são informados do que aconteceu. Enquanto Aoshi investiga, ele pede ajuda a Yahiko para abrir o túmulo de Kaoru. Lá eles descobrem que o falecido Kaoru é um fantoche criado por Gein, e que ela foi sequestrada por Enishi. Enishi tenta matar Kaoru, mas ele é incapaz de fazê-lo, pois isso o lembra da morte de Tomoe. Gein logo tenta recuperar o boneco, mas ele é parado por Aoshi. Gein é morto por Aoshi, que consegue fazer com que Gein diga a localização de Enishi antes que ele morra.

Sanosuke encontra a vila onde nasceu e é contratado por uma yakuza da vila, Fudōsawa, para atacar um homem que se opunha a ele. Sanosuke descobre que este homem é Higashidani Kamishimoemon, pai de Sano, que vive com



seus dois filhos que não sabem que Sanosuke é seu irmão. Enquanto discute com seu pai, Sanosuke descobre que a vila está sendo torturada por Fudōsawa, que é apoiado por Tani Jūsandrō, uma figura política controversa. Depois de derrotar Fudōsawa e todos os seus soldados e espancar Tani, Sanosuke retorna a Tóquio. Uma vez que ele é curado, Kenshin e seus amigos vão para a ilha de Enishi para salvar Kaoru. No entanto, quando eles chegam à ilha, o grupo é atacado pelo parceiro de Enishi, Woo Heishin.

Saitou, Aoshi, Sanosuke e Yahiko lutam e derrotam os quatro guarda-costas de Heishin, os Suu-shin, para que Kenshin possa descansar antes de lutar com Enishi. Heishin tenta escapar, mas de repente ele é nocauteado por Enishi. Tendo já trazido Kaoru com ele, Enishi começa a lutar contra Kenshin e consegue bloquear todas as suas técnicas. Enishi diz a Kenshin para cometer suicídio, mas Kenshin nega, dizendo que a resposta que encontrou para pagar por seus assassinos é continuar protegendo os fracos. Enfurecido, Enishi desperta uma habilidade misteriosa chamada Kyoukeimyaku, resultante de seu trauma ao tes-



temunhar a morte de Tomoe. Nesse estado, os sentidos de Enishi são intensificados, permitindo-lhe ferir severamente Kenshin.

Enishi começa levar clara vantagem sobre Kenshin na luta, entretanto a experiência de Kenshin prevalece sobre a técnica superior de Enishi. Usando seu sakabatou, Kenshin cria uma onda sônica que fere os sentidos intensificados de Enishi. Ambos passam a usar seus movimentos mais fortes, e Kenshin vence porque agora ele é capaz de usar toda a sua força. Heishin tenta atirar em todos eles, mas Enishi o nocauteia, enquanto ele se lembra da morte de Tomoe. A polícia prende Enishi, mas ele escapa quando Kaoru lhe entrega o diário de Tomoe. De volta a Tóquio, vendo que Kenshin nunca mais será um hitokiri, Saitou decide não ter sua luta final contra ele. Megumi vai a Aizu para abrir sua própria clínica, enquanto Sanosuke começa a viajar pelo mundo, agora que está fugindo da polícia por ter atacado Tani Jūsanrō, um ex-Ishin Shishi. Cinco anos depois, Kenshin se casou com Kaoru e eles têm um filho chamado Himura Kenji. Quando Yahiko os visita, Kenshin desafia Yahiko para uma luta para ver o quanto ele melhorou. Embora Yahiko perca, Kenshin lhe dá seu sakabatou, satisfeito com seu desenvolvimento.

Kenshin Himura, 33N

F2, (ESMAGAMENTO) H6, R5, A3, PdF0; 25 PVs e 30 PMs.

Kit: Especialista do Battoujutsu

Poder Garantido: Completo

Vantagens: Ataque especial VII (F; preciso), Ataque múltiplo, Energia Extra I, Equilíbrio de Energias, Mentor, Técnica de luta x2 (ataque debilitante, bloqueio, combo, força oculta)

Desvantagens: Código de honra (heróis, redenção), Má Fama (Battousai, o Retalhador)

Perícia: Sobrevivência

Sanosuke Sagara, 22N

F4, H3, R4, A2, PdF0; 28 PVs e 20 PMs

Kit: Lutador de Rua

PODER GARANTIDO: Completo

VANTAGENS: Arena (cidades), Ataque especial II (F, poderoso), Energia Extra I, Técnica de luta (ataque forte, ataque violento), Vigoroso.

DESvantagens: Código de honra (heróis), Insano (Fobia: coisas “modernas”, trens, máquinas fotográficas e etc...), Pobreza

PERÍCIA: Sobrevivência

Kaoru Kamiya, 12N

F1 (ESMAGAMENTO) H3 R2 A2 PdF0 10 PVs 10 PMs

Kit: Combatente

PODER GARANTIDO: Chuva de ataques, Ataque Inesperado

VANTAGENS: Arena (seu Dojo), Ataque especial (F), Patrono (Dojo Kamiya Kashin), Técnica de luta (bloqueio, ataque debilitante)

DESvantagens: Código de honra (heróis), Maldição (péssima para cozinhar)

PERÍCIA: Especialidades: Kendo, Primeiros Socorros e Pedagogia





Yahiko Myoujin 12N

F2 (ESMAGAMENTO) H3 R2 A2 PdFo 10 PVs 10 PMs

Kit: Combatente

PODER GARANTIDO: Ataque Inesperado, Chuva de Ataques

VANTAGENS: Aparência Inofensiva, Ataque Especial (F), Mentor (Kaoru), Técnica de luta (bloqueio, ataque debilitante)

DESvantagens: Código de honra (heróis), Modelo Especial (baixinho, é uma criança)

PERÍCIA: Furtividade, Punga e Kendo

Misao Makimachi 17N

F2 (ESMAGAMENTO) H3 R2 A2 PdF2 (PERFURAÇÃO) PVs PMs

Kit: Ladina

PODER GARANTIDO: Mestre em escaladas

VANTAGENS: Aparência Inofensiva, Patrono (Oniwabanshuu), Tiro Múltiplo

DESvantagens: Código de honra (heróis), Devoção (reencontrar Aoshi)

PERÍCIAS: Esportes, Crime

Aoshi Shinomori 29N

F4 (CORTE) H4 R4 A4 PdFo 20 PVs 20 PMs

Kit: Guerreiro

PODER GARANTIDO: Crítico Automático, Trespasar

VANTAGENS: Ataque Especial VI (F, preciso), Ataque múltiplo, Patrono (Oniwabanshuu), Técnica de luta x2 (ataque preciso, ataque violento, bloqueio, combo)

DESvantagens: Protegida Indefesa (Misao...ok nem tão indefesa assim)

PERÍCIAS: Sobrevivência

Hajime Saitou 33N

F4, H5, R4, A4, PdFo; 28 PVs 20 PMs

Kit: Espião

PODER GARANTIDO: Completo

VANTAGENS: Adaptador, Ataque especial IV (F; penetrante), Ataque múltiplo, Energia Extra I, Patrono, Técnica de luta x2 (ataque preciso, ataque forte, ataque violento, combo), Vigoroso

DESvantagens: Má Fama (ex-membro do Shinsengumi)

PERÍCIAS: Crime, Manipulação

LÉO "KONDO" AGUIAR

CONTO: O CORSÁRIO VERMELHO

I

Eu corria em direção a sala no fim do corredor daquela caverna escura para fugir daqueles dois homens, de péssima mira, que atiravam em minha direção com suas pistolas de 9 mm. Meu plano era entrar na lá, fechar a porta e encontrar algo pesado para bloquear a passagem. Tudo bem, eu admito que não foi o meu melhor plano, mas tente se imaginar na minha situação, foi o melhor que pude produzir dada as péssimas condições de trabalho em que me encontrava.

O problema de criar um plano às pressas é que nunca contamos com imprevistos, por isso, chegando na sala fui recebido com um soco na cara que me fez cambaleiar alguns passos pro lado. Doeu, mas pelo menos saí da reta do corredor e assim as balas não seriam mais a minha preocupação por um tempo, com isso eu poderia me concentrar naquele brutamontes de pouco mais de dois metros, que acabara de me bater.

Ele veio com tudo pra cima de mim e a minha reação foi pegar uma cadeira jogada no chão e tentar acertá-lo. Isso mesmo, tentar, pois ele desviou e o impulso que eu tomei me deslocou para frente, me deixando mais um vez na direção do corredor. Os meus dois perseguidores, ao me reverem, tornaram a atirar.

Merda! — foi só o que consegui dizer, quando uma bala arrancou um dos pés da cadeira.

Saí do campo de visão dos dois atiradores e investi novamente contra o gigante, mas ele segurou meus braços antes que o golpe o atingisse. Ele ficou tão preocupado em defender meu ataque que vinha de cima que acabou deixando as partes baixas desprotegidas e eu aproveitei a oportunidade. Após um golpe bem localizado ele urrou de dor e suas mãos foram, tardiamente, proteger o local atingido, deixando assim a cadeira livre para acertá-lo. Ela quebrou com o impacto, mas mesmo eu tendo usando toda a minha força o golpe só foi suficiente para derrubá-lo.

Foi nesse momento que alguém falou:

Não se mova ou eu atiro! — era um dos homens que me perseguia.

Ele e o companheiro haviam entrado na sala e mantinham as armas apontadas para mim.

Merda! — novamente, foi a única palavra que saiu da minha boca

ATO 1: CAVENDISH, O CORSÁRIO VERMELHO

II

Dias antes eu caminhava pelo calçadão de Copacabana, no Rio de Janeiro, rumo ao Betu's Butecus, o melhor quiosque de frente pro mar que existe. Lá seria o local do meu encontro com um possível novo financiador.

Ele preferia me encontrar em um restaurante chique, mas eu insisti para nos vermos neste quiosque, pois nada se comparava a vista e ao ar fresco proveniente da praia. Sem falar que eu não sabia se ele pagaria as despesas do almoço, por isso era melhor não arriscar e escolher um lugar barato.

— Senhor Aguiar — disse o empresário Galvão de Alencar, se levantando para me receber, ao me ver chegando. — Como vai? Por favor, sente-se.

Cumprimentos feitos eu puxei uma cadeira, me acomodei e ele pediu mais uma tulipa ao dono do quiosque, para que eu pudesse compartilhar de sua cerveja. Neste momento não pude deixar de perceber outro copo no canto da mesa, com marca de batom na borda.

— Acompanho seu trabalho há bastante tempo, senhor Aguiar. Sou um grande admirador.

Não era surpresa descobrir que um empresário rico acompanhava o meu trabalho. Sou jornalista da Revista Oficial do Passado, tenho uma coluna mensal sobre antiguidades e raridades e, geralmente, minhas expedições para encontrar tais artefatos sobre os quais escrevo são financiadas por algum egocêntrico que quer aumentar a sua coleção de relíquias.

Mas não vou me demorar lhe rendendo homenagens, o fato de você estar aqui hoje já é prova que eu confio nos seus serviços — ele deu um gole na cerveja, antes de continuar falando. — Vou direto ao ponto. O que você sabe sobre o Corsário Vermelho?

— Nossa, o Corsário Vermelho? Tem anos que eu não escuto falar sobre isso... Um amigo desenvolveu uma pesquisa a respeito uma vez e todo meu conhecimento vem de lá. Se eu me lembro bem, no fim do século XVI um corsário inglês invadiu a Vila de Santos e fez uma carnificina tão grande, derramando tanto sangue, que lhe rendeu o apelido de Corsário Vermelho. O fato é que quando ele se retirou da vila começou o burburinho que gerou a lenda de que havia um tesouro escondido nos arredores do lugar.

— E se eu te falar que não é lenda? Que o tesouro realmente existe — uma voz feminina veio de trás de mim e fui obrigado a olhar para conferir. A mulher tinha os lábios pintados de vermelho, cabelos cacheados e carregava uma garrafa de cerveja e um copo, que foram depositados na minha frente.

— Como assim o tesouro existe?! — peguei a garrafa e enchi os três copos. — Onde estão as provas disso, senhorita...

— Braga, Amanda Braga — ela tirou do bolso um pequeno caderno, de capa de couro, jogou sobre a mesa e se sentou ao lado do empresário. — Esse é o diário de viagens de Thomas

CONTO: O CORSÁRIO VERMELHO

Cavendish, o Corsário Vermelho. Um dos subalternos do navio conseguiu sobreviver à catástrofe que culminou na morte de todos e roubou isso.

Não consegui me conter e tomei o diário em mãos, quase não acreditando no que estava vendo.

— Investi muito dinheiro para comprar essa maravilha — Galvão comentou. — Através dele conseguimos encontrar a caverna onde Cavendish se escondeu na Vila de Santos, mas o lugar estava vazio, não havia sinal do tesouro. Nas paredes da caverna encontramos palavras sem sentido, numa língua desconhecida, pelo menos para nós leigos.

— Talvez com um olhar profissional possamos ter um direcionamento e descobrir algo de útil — Amanda tomou a palavra.

— Tudo isso, é claro, por uma boa quantia como pagamento: cinquenta por cento dos lucros de tudo que for encontrado — o empresário concluiu.

Eu deveria ter pensado mais sobre o assunto, mas sabe como é, quando alguém lhe oferece metade de um possível tesouro e ainda a chance de descobrir um segredo perdido na história há séculos, você não costuma pensar muito bem. Aceitei sem pestanejar.

III

E lá estava eu, mãos para o alto pensando no que fazer para sair daquela enrascada. Na minha frente os dois homens armados mandavam eu não me mexer.

Olha só pessoal... — tentei argumentar. — ...isso é loucura. Pra que me matar, o que vocês ganham comisso?

A gente não quer te matar, fique tranquilo — disse um deles, e eu me tranquilizei.

Só queríamos atirar nas suas pernas para que não fugisse — disse o outro, mandando minha tranquilidade embora. — Você está bem, gigante? — chutou o homem caído, que resmungou algo que não compreendi.

Olhei ao meu redor pensando o que fazer, quais as minhas opções, e vi a perna quebrada da cadeira no chão. Na hora minha cabeça definiu um plano: dar um chute nela, fazendo-a subir, e então chutá-la em direção a um dos homens armados. Ele cairia com a pancada, enquanto o outro ficaria deslumbrado com o ocorrido por um, ou quem sabe dois segundos, tempo suficiente para eu correr e pegar a arma do homem atingido primeiro.

Com o plano pronto tive duas certezas, a primeira é que definitivamente ele não funcionaria e a segunda era que eu, caso saísse vivo disso tudo, deveria parar de ver filmes do Jackie Chan,

ATO 1: CAVENDISH, O CORSÁRIO VERMELHO

pois ter esse tipo de ideia em momentos de tensão não ajudava muito no meu dia a dia.

Ele só me pegou desprevenido — disse o homem caído, depois que parou de resmungar. — Mas pode deixar que eu cuido desse nanico!

Tudo bem — disse o que havia chutado o companheiro. — Mas não esqueça que a gente precisa dele vivo. E tem mais, se você pensa que derrotar esse frango depois dele ter te derrubado vai fazer eu não contar sobre essa vergonha para os outros você está muito enganado — riu alto depois de dizer tais palavras.

Confiando a minha rendição ao brutamontes, os dois atiradores abaixaram as pistolas no momento que meu adversário apoiou as mãos no chão para se levantar. Eu me aproveitei da posição desprivilegiada do gigante, segurei sua cabeça com as duas mãos e lhe dei uma bela joelhada no nariz, espalhando sangue para os lados enquanto ele caía novamente. Os atiradores apontaram as armas para mim, novamente, mas eu peguei o que restou da cadeira quebrada e joguei na direção deles, isso me garantiu um pouco de tempo.

Na minha esquerda, há menos de um metro, havia um buraco na parede com uma corda pendurada na parte de dentro. Isso era comum em esconderijos como esse, era por onde a comida e os equipamentos eram transportados de um andar para o outro, evitando que o peso fosse carregado pelas escadas.

Corri e pulei no buraco, passando sem dificuldades, dada a largura, e me agarrei a corda. Sim consegui me agarrar a corda! Uma corda velha que devia estar naquela caverna desde a época do Brasil colônia. Uma corda que estava frouxa e se rompeu com o meu peso, me fazendo cair ruidosamente buraco abaixo.

Merda, merda, merda! — gritei.

Sorte que a queda não foi longa e que no fim do buraco haviam sacos que amorteceram a minha descida. Pelo cheiro, seja lá o que estivesse dentro daqueles sacos, estava podre há anos.

Levantei mancando, pois uma queda daquelas não é fácil para ninguém, e escutei os meus perseguidores praguejarem por terem me deixado escapar. Aquele lugar era um emaranhado de corredores escuros e eu segui por um deles, que desembocou em uma saleta ampla, cheia de estalagmites, estalactites e colunas, formadas pelo encontro das duas. Liguei a lanterna que carregava comigo e descobri que o lugar era o que eu procurava, pois estava repleto de escritos nas paredes.

Ao contrário do que Amanda e Galvão suspeitavam, decifrar as palavras não foi difícil, elas eram anagramas de frases que misturavam diversas línguas europeias. Esse tipo de código estava presente do diário de Cavendish também, por isso estudá-lo antes foi de suma importância para esse momento.

— Se você não conseguiu chegar a tempo... — eu traduzia a frase e gravava o áudio no

CONTO: O CORSÁRIO VERMELHO

celular, para melhor analisar mais tarde. — Saiba que ainda há tempo de nos encontrar. Vá para a ilha que some e depois volta, o nosso antigo refúgio, de quando o mar se revolta. A decisão é sua, vamos esperar, mas ninguém se importa se decidir ficar.

Levei a mão ao bolso para guardar o celular, quando escutei passos se aproximando da entrada da sala, por isso corri e me escondi atrás de uma das colunas, torcendo para, seja lá quem fosse, não me encontrasse.

IV

No dia que o empresário Galvão de Alencar me contratou eu mandei uma mensagem para meu amigo Pablo, pedindo que entrasse em contato comigo assim que possível. Passado pouco mais de uma hora ele me ligou.

— Alô — atendi.

— A que devo a honra, M.A.? — ele me chamou pelo apelido da época de faculdade. — O que posso fazer por você?

— Tudo bem, Pablo? Claro, claro, mas, por favor, vamos cortar as frivolidades, pela sua mensagem eu sei que você quer me pedir algo. Espero que não tenha feito eu te ligar para voltar a reclamar daquela mulher de novo... — ele riu e eu tive que acompanhá-lo ao lembrar.

— Não, fique tranquilo, pois isso é passado. Te liguei para tratar de um assunto de seu interesse: preciso da sua ajuda para encontrar o tesouro do Corsário Vermelho.

Tirei o telefone do ouvido de tão alto que ele gargalhou.

— Claro, e depois ficarmos ricos — quando respirou fundo e conseguiu conter os risos, tornou a falar. — Sério cara, o que você quer falar comigo?

— Eu não estou brincando.

Ele ficou calado por um breve período, até tornar a falar:

— Pesquisei por anos e nunca encontrei nenhuma pista a respeito, M.A.. O que você tem em mente?

— E se eu te dissesse que estou com o diário de bordo de Cavendish?

— Diria que você é um desgraçado de muita sorte. Se for verdade, preciso ver isso. Vou pegar o primeiro voo para o Rio o mais rápido possível.

ATO 1: CAVENDISH, O CORSÁRIO VERMELHO

— É melhor não, eu estou indo para São Paulo agora, me encontre no aeroporto. Lá te coloco a par de tudo. Entre em contato com o Léo também, assim você me economiza tempo. Chego aí em algumas horas.

— Estarei a sua espera.

Desligamos o telefone e continuei arrumando minhas coisas. Pablo era meu melhor amigo desde os tempos da faculdade, nos formamos juntos e ingressamos no mestrado no mesmo ano, porém em instituições diferentes, mas não perdemos o contato. Cada um seguiu um rumo, eu, além de pesquisador, acabei virando jornalista, já ele professor de uma universidade.

Passado um tempo eu estava em São Paulo, junto ao meu amigo. Fiquei hospedado na casa dele durante alguns dias e estudamos a fundo o diário do Corsário Vermelho. Só não conseguimos extrair todo o conhecimento que desejávamos do diário, pois faltavam algumas páginas.

Chegado o dia marcado com Amanda, fomos de carro até o local indicado por ela e nos encontramos num bar.

— Então quer dizer que tenho dois arqueólogos para escolher agora — ela disse, com a alegria típica que a bebida produz. — Quem eu irei descartar?

— Nunca conseguirá — entrei na brincadeira. — O pacote é esse, dois por um e se sinta agradecida, somos inseparáveis.

— Então você não sabe o poder que as mulheres têm, Marcos. Acredite, somos capazes de tudo o que queremos.

— Na verdade nós sabemos sim — Pablo gargalhou. — Não preciso entrar em detalhes, não é M.A.?

— Estávamos num momento de felicidade em que tudo era motivo para risos, afinal, no dia seguinte daríamos nosso primeiro passo para pôr as mãos em um tesouro sem tamanho.

Foi um bom momento.

V

Eu continuei escondido na coluna e vi Amanda entrar na sala com os homens que eu havia enfrentado há pouco.

— Como vocês conseguiram perder ele? — a mulher falou. — Eram três contra um.

— Ele é ágil, dona Amanda, conseguiu escapar da gente — disse o gigante. — assim

CONTO: O CORSÁRIO VERMELHO

que agente encontrar com ele de novo eu me encarrego dele.

Logo atrás deles vinha o Pablo.

— Essa é a sala que vocês me falaram? — ele perguntou.

— Isso — Amanda respondeu. — Essas letras na parede não fazem sentido nenhum, mas espero que você encontre alguns significado.

Ele parou de frente para a parede por um tempo, levou a mão ao queixo, e analisou os escritos.

— Parece ser um anagrama, pelos escritos no diário de Cavendish eu sei que ele gostava desse tipo de coisa. Com um pouco de tempo eu consigo decifrar, mas vou precisar de internet para a pesquisa. Vocês já tem fotos disso? — Amanda confirmou com a cabeça. — Então não precisamos perder mais tempo aqui.

— Eu acho bom você saber o que está fazendo — ela disse. — Se você gosta da sua vida é melhor que você realmente seja melhor do que o Marcos. Carlito — só então fui descobrir o nome do gigante que havia lutado comigo. — Reúna todo mundo e vamos embora!

Mas e o outro, dona Amanda, devemos continuar procurando por ele?

Não, procurar por ele vai ser só perda de tempo. Estamos no meio do nada, basta largar ele por aqui e pronto, ele não vai conseguir sair com vida. Temos outra prioridade no momento.

Eu observei eles seguirem em direção a saída da sala.

VI

Depois de momentos divertidos no bar com Pablo e Amanda, seguido de uma boa noite de sono, eu acordei revigorado para explorar o covil de Cavendish e descobrir a verdade sobre uma parte ainda não documentada da história. Na verdade, Pablo e eu estávamos empolgados com o tesouro, mas nossa veia de historiadores insistia em tentar ocultar isso.

Eu ainda estava na cama, lendo e enviando mensagens no celular, quando Pablo ligou para avisar que ele e Amanda me esperavam. Me troquei e desci, encontrando os dois na rua, ela no volante do jipe e ele sentado no banco do carona. Subi na traseira do veículo e Amanda nos levou ao nosso destino.

A primeira parte do trajeto foi pelas estradas da cidade, depois de um tempo o asfalto deu lugar ao chão de terra, até que adentramos a mata.

Meninos, chegamos — ela disse, parando o veículo em frente a tão esperada caverna, depois de dirigir por quase quatro horas.

ATO 1: CAVENDISH, O CORSÁRIO VERMELHO

Amanda, que nada entendia de arqueologia, decidiu esperar no carro e sugeriu que a gente se separasse lá dentro, alegando que assim cobriríamos uma área maior em menos tempo. Pablo e eu concordamos com a ideia e assim, na primeira bifurcação que encontramos, ele seguiu pela direita e eu pela esquerda.

Liguei minha lanterna e explorei, encontrando diversas salas, mas elas só continham antigas cadeiras e mesas improvisadas. Confesso que me decepcionei bastante, esperava mais daquele lugar. Continuei caminhando, virei em uma curva, depois em outra, até que cheguei em um corredor. Na minha direita eu vi um mais uma sala há alguns metros, já na minha esquerda avistei duas pessoas ao longe. Estranhei, mas resolvi descobrir quem eram eles, afinal como eles haviam conseguido chegar até ali?

— Ei! — gritei. — Vocês dois, o que fazem aqui?

Eles me viram, voltaram a atenção para a tela do celular e, depois, tornaram a me olhar.

— É ele! — um deles gritou, enquanto apontava para mim.

Não entendi muito bem, mas reparei algo além do celular na mão deles. Joguei a luz da lanterna sobre eles, para decifrar o que era, até que escutei um barulho alto e me desesperei ao saber que se tratava de uma arma. Eles estavam atirando em mim!

— Não sou eu não! — gritei, levantando as mãos em sinal de paz. — Seja lá quem vocês estão procurando não deve ser eu!

O segundo disparo me fez acordar para o momento, não importava o motivo dos tiros, eu tinha que correr. O meu destino era aquela sala no fim do corredor, eu achava que ela seria a minha salvação.

O que aconteceu depois você já sabe.

VII

Bom, se eu estou narrando essa história acho que é óbvio que eu sobrevivi ao confinamento na caverna que Amanda armou para mim.

Preferi aguardar um tempo, quieto e sem fazer nenhum barulho, antes de tentar tomar uma ação. Passado em torno de meia hora eu saí do meu esconderijo na coluna e caminhei em direção a saída da caverna. Sentei sobre uma pedra ao chegar lá e esperei, era só o que eu podia fazer.

Passado um tempo, escutei o som de um carro se aproximar e corri para me esconder no meio da mata, não queria correr o risco de se Amanda, ou um dos seus subordinados, vol-

CONTO: O CORSÁRIO VERMELHO

tando para conferir como e estava.

Marcos, cadê você?! — gritou uma voz que eu conhecia muito bem.

Léo! — exclamei, saindo da mata, levantando os braços para indicar a minha posição. — Estou aqui!

Graças a Deus! Então o plano maluco de vocês funcionou?! Pablo me mandou uma mensagem dizendo pra te buscar aqui.

O plano.

O famigerado plano.

Na noite anterior, após eu ir embora do bar, Pablo e Amanda ficaram para mais drinks e, após alguns flertes, eles subiram para o quarto. Não preciso entrar em detalhes em relação a isso, mas após fazerem o que queriam fazer, Amanda foi para o banheiro enquanto Pablo continuou deitado. O som de uma mensagem chamou a atenção dele e fez com que pegasse o celular na cabeceira, mas ao iluminar a tela descobriu se tratar do aparelho de Amanda. Colocaria o celular de volta no lugar, mas não resistiu a oportunidade de espiar e mesmo com a tela bloqueada ele conseguiu ler parte do conteúdo da mensagem: era a indicação do local onde nós dois morreríamos. Isso mesmo, iríamos morrer, tudo aquilo não passava de uma armação de Amanda, para ficar com todo dinheiro.

Quando ele se deu conta, ela já havia saído do banheiro e apontava uma arma para ele.

— Não era para você estar mexendo nisso. — Pablo levantou os braços, se rendendo.

— Pense bem antes de fazer qualquer coisa. Se me matar aqui não vai conseguir nada, pois vai gerar perguntas. Acha que o M.A. vai te ajudar antes de saber o que aconteceu comigo?

— Isso é simples de se resolver, basta inventar que você me disse que apareceu um imprevisto - um sorriso surgiu no canto de sua boca - Eu consigo ser convincente quando eu quero.

— Isso não vai funcionar, nos conhecemos há anos, ele sabe que eu não iria embora assim — uma demorada pausa com os dois se encarando se seguiu, antes dele continuar: — Tem um modo melhor dessa história se desenrolar.

Ela nada falou então ele imaginou que seria a deixa para que prosseguisse.

— O que gira o mundo é o dinheiro, essa é a minha regra de vida. O M.A. é um amigo de longa data, não nego, mas não daria minha vida por ele. Posso te ajudar a encontrar esse tesouro sem problemas, como você bem sabe sou um especialista no Corsário Vermelho, mas isso contando que me deixe vivo, é claro. Não me importo o que fará com ele, só quero ficar vivo e com um pouco desse tesouro, não muito, só o bastante para conseguir me estabelecer. Depois disso nunca mais aparecerei na sua frente. Sei que posso não ser muito confiável em

ATO 1: CAVENDISH, O CORSÁRIO VERMELHO

uma situação como essa, mas sou sua melhor aposta. Me matar vai impossibilitar você de ficar com a grana. Faça sua escolha.

Ela não confiou nele de pronto é claro, mas deu o benefício da dúvida.

Fez bem em não confiar, pois assim que possível ele entrou em contato com Léo, nosso transportador, como gostávamos de chamá-lo. Léo, por sua vez, me mandou mensagens que eu li assim que acordei. Foi assim que montamos um plano. Não era um plano de verdade, só tínhamos uma ideia, que era dar um jeito de me esconder na caverna e ele convenceria Amanda a ir embora me deixando para trás. O problema é que a gente não contava que ele levaria mais gente para a caverna.

— Sobe logo no carro — Léo me disse. — Não quero me meter nisso mais do que o necessário.

— Muito obrigado Léo — disse entrando no veículo.

— Espero que isso não se torne um hábito! — ele disse, chateado. — Vocês sabem que eu só trabalho com transporte e informação, mas sem me colocar em perigo! Estou me sentindo muito exposto aqui. Espero que você encontre esse tesouro. Quero a minha parte! O combinado foi um terço! — ele colocou o carro para andar. — Já sabe qual é o próximo destino?

— Quase. Só preciso dar uma olhada em alguns mapas para confirmar uma suspeita. Mas provavelmente a gente vai para uma ilha nos arredores do Uruguai.

— A gente? Que papo é esse? Já está me colocando nos seus rolos?

— Léo, se você quer a sua parte, tem que fazer a sua parte. Eu sinto que o tesouro do Corsário Vermelho já está perto!

JV TEIXEIRA

Não perca na próxima edição:

Corsário Vermelho, Ato 2: Navio em Terra Firme



“Meu personagem vai ser um Anão Clérigo.”

“Mas é Mundo das Trevas!”

“Meu personagem vai ser um padre com nanismo, então.”

Chega de interpretar sempre os mesmos personagens!

Resenhas, notícias, dicas para mestres e jogadores e muito mais



**MOVIMENTO
RPG**



A REVISTA TOKYO DEFENDER É UMA REVISTA DIGITAL , COM FOCO NO 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 APRESENTADOS NESTA REVISTA PERTENCEM AOS SEUS RESPECTIVOS DONOS.

TOKYO DEFENDER