

# TOKYO DEFENDER

NOVAS VANTAGENS  
E DESVANTAGENS  
PARA BLEND

WHAT LOVELY DAY!  
KITS PARA MAD MAX

AMBIVALÊNCIA DIVINA!  
REGRAS ALTERNATIVAS  
PARA OS CLÉRIGOS



## HERÓIS BRASILEIROS NA SUA CAMPANHA DE MEGA CITY

HERÓIS BRASILEIROS NA SUA CAMPANHA DE MEGA CITY

## EXTRA! EXTRA! EXTRA!

Extraordinário! É um dos adjetivos que melhor descreve o esforço de todos aqueles que escrevem e se esforçam para continuar produzindo e levando material aos jogadores de 3D&T. Sejam através dos blogs ou através de revistas como a TOKYO DEFENDER. Por isso trouxemos nessa edição algumas das matérias de alguns dos blogs que prezam pelo nosso sistema favorito.

E se você gostar (pode apostar que vai gostar) das matérias que são mostradas nessa edição, você pode clicar nos links e ser redirecionado para os blogs dos autores das matérias e conferir os posts mais recentes.

Os Editores

# TOKYO DEFENDER

### Diretor de Redação:

Alex Marshall

### Editor-chefe:

Eric Ellison

### Produtores Executivos:

Alberto Chechter

Rob Trindade

### Design Gráfico:

Pedro Netto

Lucas Aciolli

### Revisão:

Helter Torres

### Colaboradores:

Antonio Carlos Daimon

João Victor

Kaine Oliveira

Ivan Rodrigues Mendes

Matheus Antônio

Rodrigo Campos

Rodrigo Mokepon

Yarles Silva

## KITS MAD MAX

NÃO SEJA MEDIOCRE! ESCOLHA UM DESSES KITS E PERCORRA A ESTRADA DA FÚRIA!

3

## VANTAGENS AMBIENTAIS

SERES DO DESERTO, CRIATURAS SUBTERRÂNEAS E MUITO MAIS COM ESSAS VANTAGENS

6

## AMBIVALÊNCIA DIVINA

HERESIAS E NOVAS MAGIAS PARA OS CLÉRIGOS DE TORMENTA

10

## VANTAGENS PARA BLE

NOVOS ATAQUES ESPECIAIS E VANTAGENS PARA O SEU ROBÔ GIGANTE

15

## JORNAL DO DEFENSOR

FIQUE POR DENTRO DE TUDO AQUILO QUE ESTÁ ACONTECENDO NO MULTIVERSO.

19

## SENTINELAS

OS HERÓIS MAIS BRASILEIROS QUE VOCÊ JÁ VIU!

22

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



# KITS MAD MAX



CEIFADOR  
REGISTA

APRESENTA:

# MAD MAX FURY ROAD



## BARDO METALEIRO

**Exigência:** H2, R2; Instrumento Musical (de artes); Monstruoso ou Má Fama.

Esqueça os bardos medievais com suas baladas e galanteios. No mundo de Mad Max eles são viscerais e brutais. Em Mad Max tem bastante influência da estética Punk e do Rock'n roll, os "Bardos Meta-leiros" são nada mais do que personagens com o papel de suporte, não usam magia ou algo do gênero mas eles animam o grupo, os motivam e como é comum no mundo pós apocalíptico de Mad Max, eles enlouquecem.

**Fetice (0pts):** você ganha essa desvantagem sem pagar pontos automaticamente, você só poderá utilizar as habilidades do Kit Bardo Metaleiro se você puder usar na cena um instrumento musical pré-definido. Aproveite o fato de ser um mundo pós apocalíptico e inove, no filme nos é apresentado uma guitarra que lança chamas, porque não um baixo a vapor ou até mesmo um piano com um lança granadas embutido?

A voz poderia ser um bom instrumento também, mas não pense em ser um tenor, a voz esganiçada das pessoas depois que o mundo acabou seria bem mais usada em guturais...

**Insanizar:** tem gente que toca bem, tem gente que leva o público a loucura, e existe você. Gaste 1 PM por aliado e dê

# KITS MAD MAX

+1 em FA e FD até o fim do combate, personagens com Fúria, recebem +2.

**Inatingível:** você é a última pessoa que pensam em atacar num combate, para atacar você é preciso passar num teste de R-2, em caso de falha, você não é atacado e provavelmente outro membro do grupo será o escolhido.

**Escrotizar:** ao invés de bônus aos seus aliados, você faz seus inimigos verem que realmente não tem chance contra você e seu grupo, inimigos recebem -1 FD e -1 FA contra seus aliados, personagens com código de honra recebem -2.

## PARIDEIRA

**Exigências:** ser do sexo feminino, Aparência Inofensiva ou Aparência Deslumbrante (Megacity página 108).

Parideiras são mulheres livres das deformações de nosso mundo caótico escolhidas a dedo com um propósito: dar filhos a soberanos. Entretanto por vez ou outra Parideiras podem sair de seu confinamento, seja fugindo,



partindo para algum lugar ou na hipótese mais remota, sendo libertada em meio a conflitos.

**Mais valiosa que ouro:** mulheres como você são muito difíceis de encontrar, em termos de regras qualquer dano que causam em você é considerado dano mínimo, e devem passar num teste de R para o fazer.

**Inocência:** presa com algum déspota servindo de parideira você não teve contato com o mal que havia no mundo, testes de intimidação, interrogação e sedução sobem uma graduação na dificuldade quando envolvem você.

**Fácil de conversar:** testes de diplomacia e lábia caem uma graduação para você. Um teste Difícil se torna um teste Médio; um teste Médio um teste Fácil e testes fáceis são automaticamente bem-sucedidos.

## GUERREIRO DAS ESTRADAS

**Exigências:** Sobrevivência ou Máquinas, Assombrado ou uma Insanidade (Max tem insano paranoico).

Sobrevivendo em meio as terras perdidas e a solidão, um guerreiro da estrada vive um dia de cada vez em busca de água,



óleo e gasolina ou em busca daquilo que ele julga uma causa justa. Infelizmente para eles o mundo enlouqueceu e agora a sobrevivência fala mais alto do que as causas justas ou a moral. Eles vivem fugindo pelas terras devastadas, fugindo dos carniceiros e malfeitores, mas também tentando deixar para trás a lembrança daqueles que eles não puderam proteger em meio a caos que o mundo se tornou. Ele são seres humanos reduzidos ao instinto mais básico: sobreviver

**Dar um jeito:** você gasta 5 PMs ao invés de 1 Ponto de Experiência para fazer um teste impossível ficar possível.

**Vivido:** gastando 2 PMs um teste de

perícia cai em uma graduação para você.

**Estrada da Fúria:** Ao rolar testes de perseguição, despistar ou algo envolvendo pilotagem/máquinas você pode optar por rolar o teste novamente, ficando com o melhor resultado. Você pode usar essa habilidade uma quantidade vezes igual a sua Habilidade.

## WARBOY

**Exigência:** F1 ou PdF1, R1; Aliado (veja abaixo); pilotar ou mecânica (de Máquinas); alguma insanidade.

# KITS MAD MAX

Warboy são os membros da organização paramilitar que serve a Imortan Joe e guardam a plataforma elevador que leva até a Cidadela no filme Mad Max: Estrada da Fúria. No decorrer do filme eles também são chamados de kamakrazees. O nome Kamakrazee deriva de kamikaze, os aviadores suicidas da segunda guerra mundial e de uma junção da versão distorcida da palavra “crazy”, a palavra para louco em inglês. Como fica evidente pelo nome, são soldados insanos a serviço de algum senhor dono de povoados, treinados desde pequenos para seguirem cegamente alguma doutrina ou culto. São impetuosos e religiosos, pilotos do deserto sem medo de morrer, pois para eles se morrerem em combate, irão para Vahalla, o céu na concepção deles, e serão servidos por montes de “Aquacola” e “Mac banquete”, pegou a referência?



**Aliado (1 Ponto ou mais):** você possui um veículo preparado para o combate (arpões, lançadores de granadas, espinhos e etc), que pode levar consigo em combates e aventuras. Seu veículo pode ser uma motocicleta, carro ou mesmo caminhão. Em termos de jogo, é um Aliado

construto, construído com a mesma pontuação que você (e não uma categoria abaixo). Entretanto, ele não ataca ou se move sozinho e você precisa gastar uma ação para que ele ataque. Ninguém pode pilotar seu veículo, exceto você.

**Cromado e brilhante:** após passar um bocadinho de spray prateado na boca, o Warboy pode usar a manobra Sacrifício Heroico (Manual 3D&T Alpha Revisado, página 74) calculando sua FA com +1 d (F ou Pdf-F+H+2d) 1d de turnos. Todo dano que ele provocar usando essa manobra que ultrapasse a FD do adversário é multiplicado por 10. Após o fim dos turnos em que o personagem utilizou essa manobra, ele deve fazer um Teste de Morte.

**Eu vivo, eu morro. Eu vivo de novo:** Em termos de regras toda vez que um Warboy recebe dano que o deixaria com 0 Pontos de vida ou menos, ele pode fazer um teste de R. se for bem-sucedido pode continuar agindo e lutando; em caso de falha deve ser fazer um Teste de Morte. Esse poder pode ser usado uma vez para cada ponto de Resistência que o Warboy possui.

**Testemunhem:** insanamente o Warboy pode gastar 2 PMs e obter um crítico na próxima rolagem ou um bônus de +3 no próximo teste.



# GERAÇÃO *Alpha* Blogger

## Vantagens Ambientais

Arton é estonteante em sua variedade de raças e povos, vivendo juntos ou isolados, em harmonia ou em guerra. Da mesma forma, este mundo também oferece as mais variadas e extremas condições ambientais — das geladas Montanhas Uivantes ao tórrido Deserto da Perdição, passando pela ensolarada Grande Savana, a densa floresta de Greenaria, as inclementes Montanhas Sanguinárias e o misterioso Oceano.

Perceba que estas vantagens podem ter origem natural ou não, e nem sempre fazem sentido. Um elfo-do-mar com o talento Raça das Águas talvez seja um exímio nadador, superior aos outros de sua raça, mas um anão, minotauro ou centauro com o talento Raça das Nuvens muito provavelmente recebeu esse dom de forma sobrenatural.

Com a aprovação do mestre os personagens jogadores podem selecionar essas vantagens na criação do personagem.

# VANTAGENS AMBIENTAIS



## Raça das Águas (+1 Ponto)

Nem todos os seres aquáticos respiram sob a água (golfinhos e baleias respiram ar, e prendem o fôlego para mergulhar), mas todos certamente são bons nadadores e enxergam com pouca iluminação. Membros de qualquer raça podem ser aquáticos quando vivem em contato com grandes corpos de água, seja o Oceano, o Rio dos Deuses, o reino de Callistia ou até mesmo grandes lagos subterrâneos.

**Benefício:** você recebe Movimento Especial (Natação), +2 em testes de Atletismo para Nadar e Sentidos Especial (Sonar).

## Raça Avançada (+1 Ponto)

Criaturas avançadas são mais inteligentes que outros membros de sua raça. Esse avanço pode ocorrer em pequenas comunidades (que tenham recebido ensinamentos ou magias de uma entidade superior, por exemplo) ou indivíduos especiais, “superdotados”. No entanto, o aumento de intelecto vem acompanhado de menor vigor físico.

**Benefício:** recebe Genialidade (mesmo que sua raça não possa ter) e duas Especializações de qualquer Perícia.

## Raça Carnívora (-1 Ponto)

Quase todos os humanoides são onívoros, capazes de digerir alimentos de origem animal ou vegetal. Uma criatura carnívora é sempre predadora, feral, incapaz de ingerir vegetais ou até mesmo carne cozida. Apenas os membros mais selvagens e insanos de uma raça adquirem esse comportamento, o que pode acontecer por razões variadas.

**Benefício:** você recebe Sentidos Especiais (faro), mas não pode alimentar-se de nada (incluindo rações para viagem) exceto carne.

## Raça Couraçada (+0 Ponto)

Quando os predadores são numerosos e ferozes, a melhor defesa muitas vezes é uma armadura natural, formada por couro grosso ou mesmo placas ósseas. Esta adaptação incomum pode surgir como resposta a ambientes hostis (como as Montanhas Sanguinárias) ou influências mágicas (como um mago disposto a criar soldados resistentes, ou um deus menor que deseja proteger seus devotos). Infelizmente, a blindagem também torna você mais lento.

**Benefício:** recebe Armadura+1, mas sofre redutor de -1 em esquivas e iniciativa.

## Raça do Deserto (+0 Ponto)

Embora existam desertos gelados, este talento é específico para habitantes de desertos quentes e outras áreas de clima abrasador (como muitos pontos do reino de Sckharshantallas). Criaturas do deserto são resistentes ao calor e desidratação. Seres com esta tolerância são encontrados no Deserto da Perdição, mas também podem ocorrer pelo contato prolongado com seres flamejantes (como dragões vermelhos).

**Benefício:** você recebe Armadura Extra (Calor Fogo) e +2 em testes de Sobrevivência em lugares quentes.



# VANTAGENS AMBIENTAIS

## Raça Domesticada (+0 Ponto)

Criaturas domesticadas talvez tenham sido criadas como escravos, ou pertencem a povos pacifistas ou dizimados por tragédias. Estes seres têm muita disposição para fazer amizade, mas pouca determinação e agressividade. Quase todos os não-minotauros nativos de Tapista têm este talento, assim como muitos elfos e halflings.

**Benefício:** você recebe +2 em testes de Manipulação e -1 em testes de Resistência contra medos.

## Raça da Floresta (+0 Ponto)

Habitantes de florestas densas não podem contar apenas com a visão para localizar presas e ameaças, por isso desenvolvem uma audição aguçada e bons reflexos. Nativos dos reinos de Tollon, Pondsônia e Sambúrdia muitas vezes apresentam este talento.

**Benefício:** você recebe +1 em Iniciativa e Sentidos Especiais (Audição Aguçada).

## Raça do Gelo (+0 Ponto)

Criaturas árticas são muito resistentes ao frio. Este talento é encontrado em

nativos das Montanhas Uivantes, onde existem versões glaciais de quase todas as raças — mas habitantes de masmorras geladas dominadas por dragões brancos também podem exibir estas características.

**Benefício:** você recebe Armadura Extra (Frio Gelo) e +2 em testes de Sobrevivência em lugares frios.



## Raça da Montanha (+0 Ponto)

Habitantes das montanhas e escarpas são habilidosos em escaladas, e geralmente têm bom senso de equilíbrio. Raças de terrenos baixos (como centauros e minotauros) ou subterrâneas (como anões e finntrolls) podem ter esta variação, independente de suas restrições.

**Benefício:** você recebe +2 em testes de Atletismo para escalar.

## Raça Noturna (+0 Ponto)

Criaturas noturnas confiam em sua visão sensível e audição aguçada, mas não chegam a ser tão intolerantes à luz forte quanto criaturas subterrâneas (veja o talento Raça Subterrânea, adiante).

**Benefício:** você recebe Sentidos Especiais (Visão Aguçada e Visão no Escuro). No entanto, é considerado ofuscado (reduzidor de -1 em jogadas de FA) quando exposto à luz do sol ou similar, como magias de luz. Esta penalidade é cumulativa com quaisquer outras já possuídas.



# VANTAGENS AMBIENTAIS

## Raça das Nuvens (+1 Ponto)

Habitado a espaços abertos — seja devido à habilidade de voar, seja por viver em ambientes elevados —, você tem visão aguçada e bom desempenho nas alturas. Habitantes da cidade voadora de Vectora não raras vezes apresentam este talento.

**Benefício:** você recebe Sentidos Especiais (Visão Aguçada) e o dobro do deslocamento quando voa por meios próprios (asas, magias ou veículos).

## Raça do Pântano (+1 Ponto)

Habitantes de pântanos, charcos e lamaçais são bons nadadores. São também resistentes às muitas doenças causadas por bichos que infestam o lugar. Mas, ao contrário das criaturas aquáticas (veja o talento Raça das Águas), em geral são anfíbios e passam boa parte do tempo em terra, ou escondidos em águas rasas.

**Benefício:** você recebe +2 em testes de Furtividade, testes de Atletismo para



nadar e +1 em testes de Resistência contra doenças e venenos.

## Raça da Planície (+0 Ponto)

Criaturas das planícies estão acostumadas a terrenos amplos e vegetação rasteira, onde ficar escondido e correr muito são habilidades necessárias para predadores e presas. Muitos povos da Grande Savana têm este talento, não sendo incomum encontrá-lo também em habitantes do Reinado.

**Benefício:** você recebe +2 em testes de Furtividade e +1 em Habilidade e Resistência para calcular seu deslocamento.

## Raça Subterrânea (+0 Ponto)

Habitantes de túneis e cavernas contam com sentidos diferentes da visão, mas também são muito sensíveis à luz do dia. Apenas

criaturas que passam a vida inteira sob a terra (ou foram alteradas para viver assim) apresentam este talento.

**Benefício:** você recebe Sentidos Especiais (Visão Aguçada e Visão no Escuro). No entanto, é considerado ofuscado (reduzidor de -1 em jogadas de FA) quando exposto à luz do sol ou similar, como magias de luz. Esta penalidade é cumulativa com quaisquer outras já possuídas.





## AMBIVALÊNCIA DIVINA

**O Nada e o Vazio criaram 20 deuses, deuses bons, deuses maus, deuses leais, deuses caóticos, deuses neutros. Mas sabemos também que toda religião possui divergências, como dogmas, conflitos assembléicos, ramificações, doutrinas variadas, ensinamentos restritos...**

Por exemplo, a deusa da aventura criou a humanidade, deseja que seus servos sejam corajosos e ambiciosos, mas sua ganância tornou os Lefeu insaciáveis em uma sede infinita por incorporar mais e mais como um vírus dimensional.

A identidade de uma divindade é algo importante, sem seu arquétipo ou nicho, seus poderes poderiam ser incorporados por farsantes que adentrassem seus templos reclamando seus servos. Um deus Bom jamais faria algo ruim certo? Mas a doutrina é algo que se estabelece em toda a religião, ou

seja, um indivíduo pode repassar um ensinamento religioso “a mais” ou “a menos”.

Normalmente encaramos isso em jogos como RPG como uma heresia, afinal, um clérigo ou paladino que não seguir rigorosamente os seus códigos, regras e dogmas, perderia seus poderes tendo em vista que pecou com sua divindade. Porém, trazemos uma nova óptica religiosa para sua campanha com clérigos e paladinos. Deuses dualistas poderiam ter servos bons, ou maus.

Alguém poderia aprender que para evitar conflitos, as pessoas deveriam estar inertes, em sono contínuo, agradando Marah em paz. E com essa doutrina, alguém poderia manter duas vilas em conflito sob efeito da magia Mundo dos sonhos ou coma. A paz é mantida, mas isso seria o correto? Um clérigo de Valkaria acredita que a aventura é a melhor forma de servir sua deusa. Mas um fanático poderia atrair um monstro para um vilarejo de halflings para incitar o perigo e talvez descobrir novos aventureiros. Imagine que esses servos dos deuses acreditam que não ferem a vontade dos mesmos por fazer exatamente o que lhes foi instruído. E portanto, (pasmé) não perdem seus poderes.

Valkaria não se agrada de vilões,

mas a oportunidade de criar novos aventureiros, fortalecendo seu arquétipo é realmente tentador (Note que estamos falando de uma deusa responsável pela criação da Tormenta).

Isso não torna um deus bom ou mal, afinal de acordo com a dualidade, a divindade forneceria seus poderes pela quantidade de fé, e não por seus feitos, e sim trás para 3d&t uma divindade mais próxima de sua criação, com dúvidas, vontades, desejos e ainda assim distantes devido a sua responsabilidade para com o multiverso e seu enorme poder.

Imagine o peso de tomar decisões que afetariam a existência em si. O bem e o mal não podem sustentar decisões morais de porte divino, afinal quem além do nada e o vazio poderia os julgar?

Vale lembrar que isso também torna possível a reforma de um panteão inteiro, se o mestre deseja Khalmyr como líder do panteão, poderá o fazer, se deseja a própria Tormenta, seu desejo será verdade.

Um dos fatores que diferem 3d&t de outros sistemas mais fechados, é que sua bussola moral é definida por vantagens e desvantagens. Mas note que essas ainda não o fazem melhor ou pior, apenas servem como código de conduta para interpretação de personagens e npcs sem limitações drásticas como tendências que afetariam todo um jogo. A má fama de alguém não está relacionada ao fato ocorrido, mas tam-

bém a suposição.

Você pode ou não ter incendiado as três aldeias sem querer e mesmo assim ter má fama.

A partir desse pressuposto moral podemos partir pra próxima etapa, lembrando que cada uma das doutrinas apresentadas podem ser vetadas pelo mestre. Afinal é a dogmática do mestre que deve prevalecer, pois é ele que trará as consequências a tona. Lembrando que deve ser uma experiência agradável a todos, e que mestres ou jogadores antigos podem acreditar que um cenário oficial deve prevalecer. De todo modo sempre converse com seus jogadores e verifique se eles estão confortáveis com as mudanças/adições as divindades.

## ENTENDENDO DUALIDADES

Para entender deuses dualistas devemos nos colocar nos sapatos dos grandões. Se você fosse apaixonado por uma mortal, mas fosse o deus da justiça, você impediria a união dela com outro? Pois é, deuses gregos ou nórdicos são famosos por intervir no destino dos mortais em aspectos que nós acreditamos ser mínimos. Um deus maior poderia criar infinitas servas para cuidar de suas

“necessidades” afetivas, ou simplesmente fazer o sentimento sumir. Mas de fato, os deuses adoram brincar com seus avatares, seja possuindo seus fieis para proteger clérigos ou doutrinar os mesmos para um novo caminho.

Ahh e ainda esquecemos dos semi-deuses e dos deuses menores, seus filhos podem ser servos fiéis ou os maiores rebeldes da superfície de Arton. Filhos rebeldes de divindades podem ser precursores de uma nova doutrina, ou quem sabe até mesmo usurpadores dos arquétipos dos pais!

O reino dos deuses é o limite (ou não)!

## DEUSES DUALISTAS

**Alihana**- Não só apenas os animais e flores estão sob a proteção de Alihana. A podridão e a decomposição faz parte do ciclo natural das coisas, clérigos da podridão são responsáveis pela proteção de bactérias decompositoras. Tais clérigos tem afinidades com mortos vivos e fungos gigantes.

**Azgher**- Mortos-vivos são o maior inimigo dos justiceiros do deserto, mas não todos, as múmias são obras do deus sol para ridicularizar a deusa da noite. As vezes seus servos mumificados podem retornar novamente dos mortos para servi-lo em missões onde apenas filhos da noite podem agir.

**Hynninn**- O bufão adora sabotar, pre-

gar peças, roubar ou enganar. Mas ri de tolos que tentam fazer o mínimo do esmero. Alguns investigadores (geralmente corruptos) tendem a servir o deus das trapaças trancafiando ladinos falhos para ensiná-los os conhecimentos corretos e então, liberá-los para tentar novamente.

**Kallyadranoch**- O terceiro não respeita seus servos mortais, salvo aqueles que convertem até dragões para seu culto. Porém muitos elfos acreditam que a busca pelo poder é uma forma de evolução e que deve ser obtida para proteger aquilo que se ama. Esses clérigos oferecem tesouros exorbitantes no lugar de sacrifícios vivos. Focando em sempre se tornar mais poderoso para proteger aquilo que é importante. Como um dragão protege um tesouro.

**Keen**- Dizem que deus da guerra e dos conflitos não se agrada de conflitos pequenos oferecidos em seu nome, tais como brigas de taverna ou desentendimentos conjugais. Keen apenas aceitaria duelos ou conflitos militarizados como oferenda e alguns clérigos atuam como juizes evitando conflitos sem sentido, mas ainda assim incentivando conflitos organizados e funcionais.

**Lena** – A menina não aprova maneira que adultos regem o mundo, e prefere que crianças decidam o que é certo devido a sua pureza, clérigos que seguem

essa doutrina obedecem cegamente crianças e exigem que outros o façam. Ainda dizem que existem clérigos sedutores que tem por função aumentar a quantidade de mulheres grávidas em Arton, religião ou inconsequência?

**Lin-Wu**- O deus dragão do oriente respeita todas as culturas, afinal a sua foi preservada quando seus servos vieram para Valkaria. Mas alguns clérigos acreditam que os ensinamentos ortodoxos estão se perdendo e pregam uma pureza cultural agindo para expulsar estrangeiros do território de Tamura.

**Marah**- A deusa da paz também é a deusa da inércia. Mas neste caso, seus servos acreditam que para evitar conflitos, as pessoas passíveis de brigas devem ser submetidas a um tratamento de sono eterno, assim, passariam suas vidas sonhando sem ao menos pecar. Muito popular entre vampiros que aproveitam para beber do sangue das vítimas sem precisar atacá-las.

**Megalokk**- O Pai-mestre acredita que alguns tipos de monstros podem evoluir para se tornar mais perigosos ainda ao invés de se isolarem. Clérigos dessa doutrina forçam monstros a visitar cidades com o objetivo de desenvolver suas capacidades para predares seres civilizados.

**Nimb-** O deus da sorte do caos e do azar as vezes é reverenciado por meta magos que buscam interagir com as probabilidades. Esses matemáticos conseguem através de preces e cálculos definir o destino de determinada ação seguindo individualmente o caminho da sorte ou do azar.

**Oceano** – O velho das águas detesta ser invadido, mas detesta ainda mais criaturas invasoras oriundas das profundezas. Este tipo de clérigo forma grupos para caçar megalontes submarinos, ou até mesmo fechar fendas dimensionais que se abrem no profundo.

**Ragnar-** Alem de Leen, sua forma para humanos, Ragnar recentemente apresentou curiosidade sobre seu inimigo natural. Os Elfos eleitos de Glorien que passaram a servir o deus da morte receberam sua propria faceta: Lirionash o senhor dos elfos da morte. Lirionash prega que tanto elfos quanto goblinoides estão presos em um simulacro, e que a unica forma de desfazer este simulacro é auxiliar a Aliança Negra a destruir este mundo para que outro comece.

**Szzaas-** O traidor, adora esquemas, e seus servos estão escondidos entre os povos de Arton. Mas raramente algum servo pode vir a se sentir mal com

sua consciência, um processo que pode levar o clérigo a morte. Seja por simpatia com o bem ou por vingança aos caras maus, este doutrinado ainda bola esquemas e trai. Mas somente pessoas ruins.

**Tanna-Toh-** A deusa do conhecimento possui infinitos livros e segredos nas quais parte são entregues aos seus servos. Porém existe uma dogmática inquisidora que foca em remover ou esconder conhecimentos capazes de desbalancear o ciclo de aprendizagem. Tais como a arte de se tornar um Lich ou invocações de demônios ou diabos poderosos.

**Tauron-** O deus da força disse: “O mais fraco deve servir ao mais forte, e o mais forte proteger o mais fraco”. Segundo alguns clérigos, tanto

o fraco deve servir quanto o forte proteger, na mesma intensidade. E que a escravidão remove o livre arbítrio e a capacidade do mais fraco cultuar o Boi em chamas.

**Tenebra-** A deusa da noite também é a deusa da lua, adotando também notívagos como servos. Alguns de seus clérigos buscam ajudar vítimas de licantria ou vampirismo a se curarem, com o preço de serem pessoas notívagas para sempre.

**Thyatis** – Os raros clérigos do deus pássaro são os mais problemáticos a respeito de doutrina. Estes clérigos novatos acreditam que não importa o tempo de vida, a ressurreição deve vir para todas as criaturas, o problema é quando o clérigo traz de volta aquele meio dragão fei-

ticeiro maligno que vocês derrotaram na mesa retrasada.

**Valkaria-** A deusa das aventuras épicas, detesta gente preguiçosa. Uma doutrina diz que forçar pessoas a se aventurar fortalece o culto de Valkaria, vários clérigos malignos dessa deusa espalham confusão para que novos aventureiros surjam para resolver os problemas.

**Wynna** – A deusa da Magia jamais privaria alguém de conjurar ou deixaria alguém ser privado. No entanto, existem inquisidores responsáveis por manter a magia no lugar certo, punindo indivíduos com a remoção do conhecimento ou da capacidade de lançar as mesmas.

Vale lembrar que estes servos não são livres dos deveres, códigos entre outros. Pelo contrário, suas doutrinas são raras, mal vistas e diferentes dos cultos originais, portanto um membro dessas doutrinas deve ser tão fanático ou mais para manter seus poderes, onde talvez nem mesmo sua igreja o apoie.



## NOVA VANTAGEM

Em mundos de RPG, perseguir a própria doutrina pode ser problemático. Clérigos caídos, servos variantes entre outros indivíduos podem ter

problemas. A vantagem heresia substitui clericato mas em vez de conceder 3 magias adicionais apenas mantém os poderes de um clérigo caído. Ela pode funcionar como clericato para um doutrinário, ou como adicional a um clérigo caído. Mantendo seus poderes após sua queda ou permeando a dualidade divina do conjurador.

## Heresia (1 Ponto)

Clérigos caídos, doutrinários e outros podem servir seus respectivos deuses. Esta vantagem garante magias exclusivas e permite que a fé de alguém seja suficiente para advogar a vontade divina. Heréticos podem aprender gratuitamente uma magia ligadas ao sua religião.

## MAGIAS DUALISTAS

### Ira da podridão

**Exigências:** Heresia.  
**Escola:** Negra ou Elemental (terra).  
**Custo:** 5 a 20 pms  
**Alcance:** Toque.  
**Duração:** Sustentavel.

Essa magia permite ao herege criar 1d mortos-planta por turno. Os mortos possuem a escala do invocador, F:2 (Corte) H:2 R:2 A:2 PDF:1 (Químico), Armadura extra físico, Vulne-

rabilidade: químico e fogo.

### Consumir podridão do corpo

**Exigências:** Heresia  
**Escola:** Negra ou Elemental (terra).  
**Custo:** 5 a 10 PMs  
**Alcance:** Toque  
**Duração:** Sustentável

Essa versão mais barata de cura total restaura as aflições de um indivíduo. Cogumelos e insetos brotam do corpo da vítima. Após receber a cura, faça um teste de R+1. Se for bem sucedido nada acontece, mas se falhar fica sob o efeito da magia marionete por 1d turnos. O teste deve ser realizado independente da vontade do conjurador.

Essa magia é utilizada tanto em vivos quanto mortos para curá-los e/ou controlá-los em seguida.

### Invocação da Múmia

**Exigências:** Heresia.  
**Escola:** Branca  
**Custo:** 5 a 60 PMs.  
**Alcance:** Curto.  
**Duração:** Sustentável.

Esta rara magia permite o clérigo a invocar uma múmia. Ao invés de ser uma criatura mágica, a múmia recebe a vantagem única do mesmo nome e

pode acatar ou não seu conjurador. A múmia invocada tem a seguinte ficha F2-4, H1-4, R3-5, A3-5, PdF0. Múmias que deixarem a área de seu sarcófago são destruídas imediatamente. O clérigo normalmente explica o motivo de perturbar o sono do mesmo, e as vezes é até mesmo poupado. Além dos pontos distribuídos novos poderes podem ser comprados pagando PMs adicionais.

- **Membros Elásticos (5 PMs):** Múmia pode lançar suas faixas para alcançar alvos distantes.

- **Escaravelhos (5 PMs):** A múmia pode lançar a magia fome de megalokk, os Pms no entanto são do seu conjurador, caso ele concorde em usa-los.

- **Esconjuro automático (10PMs):** Colocando uma joia sagrada na testa da múmia, o conjurador evita que a múmia cause danos ao grupo. A múmia tem um teste de R-3 para resistir ao ser invocada. Caso resista, os Pontos de Magia são gastos da mesma forma.

### Areias movediças

**Exigências:** Heresia.  
**Escola:** branca ou Elemental (terra).  
**Custo:** 3 pm por criatura. Veja abaixo.  
**Alcance:** longo  
**Duração:** Sustentavel

Areias movediças cria uma area de areia deslizando que converge para um centro arrastando tudo consigo. Criaturas que pisarem na areia escorregam e

ficam indefesas. O conjurador pode pisar na areia normalmente sem sofrer os efeitos.

Alvos desta magia têm direito a uma tentativa de esquiva. Em caso de sucesso, conseguem escapar e agir livremente.

Uma criatura presa pode libertar-se gastando um turno e sendo bem-sucedida em um teste de Força ou da Perícia Esporte. Personagens com Membros Elásticos recebem um bônus de +2 nos testes para escapar.

A área da magia é de 3 metros para cada 3 PMs gastos, e a quantidade de criaturas presas pelas areias aumenta proporcionalmente. Cada criatura tem direito a dois testes de Força para se libertar; em caso de falha em ambos os testes, passa sofrer privação de ar e seus efeitos por ter sido soterrada.

### Reformatório de Hynninn

**Exigências:** Heresia, Crime ou Investigação.  
**Escola:** elemental (espírito).  
**Custo:** 4 PMs por criatura.  
**Alcance:** toque.  
**Duração:** Sustentável.

Desenvolvida por investigadores de Hynninn esta magia permite o conjurador transferir seus conhecimentos para o alvo, facilitando testes de

Investigação ou Crime. Em termos de regras o alvo recebe uma infusão de conhecimento garantindo a diminuição do nível de dificuldade dos testes da perícia em uma categoria. Um teste Difícil se torna Médio, um teste Médio e um Teste Fácil se torna um sucesso automático.

## Vergonha de Hynninn

**Exigências:** Heresia, armadilhas (especialização).

**Escola:** elemental (espírito).

**Custo:** 10 pm ou mais, veja abaixo.

**Alcance:** Curto.

**Duração:** Sustentável.

Alguns ladinos são ruins, mas existem ladinos terríveis. Neste caso, salvar a vida de um devoto pode significar prende-lo por um tempo. Vergonha de Hynninn cria uma prisão ao redor do alvo, impedindo que o mesmo tenha movimentos, a cela é imbuída com as magias lágrimas de hynninn e silêncio. Porém só pode ser aplicada a pessoas que falharam em testes da perícia crime na última hora. Seu tamanho é de 5 metros mas aumenta em mais 5 para cada pm adicional.

## Selamento do tesouro

**Exigências:** Heresia ou ser um dra-

gão.

**Escola:** Qualquer

**Custo:** 1 pm por objeto ou pessoa.

**Alcance:** Curto.

**Duração:** Permanente até ser cancelado.

Um selo arcano exala uma aura que quando reconhecida por Identificar Magia, revela que o tesouro é posse de um dragão. Muitos Heréticos usam essa magia para proteger seus tesouros de bandidos ou aventureiros que pensariam duas vezes ao rouba-lo dos filhos de Kallyandranoch. Este selo é muito usado por dragões anciões que a conhecem mas, seu objetivo é avisar outros dragões de sua posse. Se o tesouro for retirado do local onde ele está, seu dono é avisado automática e saberá em que direção o tesouro está (como na Vantagem Ligação Natural).

## Aggro Dracônico

**Exigências:** Heresia ou ser um dragão.

**Escola:** Qualquer

**Custo:** 5 PMs

**Alcance:** Longo

**Duração:** Instantânea

Um rugido estridente vindo do conjurador se espalha entre vales e planícies alertando qualquer um de sua presença e seu sentimento, em combate força todos os que ouvirem (surdos não são afetados por essa

magia) a um teste de R-3 Se falharem deverão combater o conjurador até ele ser derrotado como na desvantagem furia, ignorando alvos adjacentes ou aliados do conjurador. Fora de combate serve como alerta, para pessoas adentrando seu território, conferindo um teste de R-2 para evitar efeitos da magia Pânico.

## Duelo

**Exigências:** Heresia.

**Escola:** negra ou elemental (espírito).

**Custo:** 4 pm por alvo (mínimo dois alvos).

**Alcance:** Curto.

**Duração:** Sustentável

Faz com que o alvo seja tomado por uma indignação enorme por algum motivo pequeno causado pelo segundo alvo e vice-versa. Eventualmente para proteger sua honra ou para acabar com o mal entendido, os alvos procurarão o conjurador para atuar como juiz em um combate regrado. As regras são conferidas pelo conjurador com aprovação do mestre.

Algumas regras comuns são, não danificar estruturas, interagir com pessoas, chamar ajuda ou se esconder. Para evitar o efeito os alvos devem ser ambos bem sucedidos em um teste de R-2 ou sofrerão os efeitos. Porém caso falhe, o conjurador so-

fre os efeitos da desvantagem Fúria e parte para cima de um dos alvos (aquele mais chamativo ou mais próximo). Personagens com Insanidade ou Códigos de honra são mais suscetíveis a esta magia, sofrendo um redutor adicional de R-1 para cada desvantagem desse tipo.

## Briga em duelo

**Exigências:** Heresia.

**Escola:** Elemental (espírito).

**Custo:** 5 PMs por alvo.

**Alcance:** Curto

**Duração:** Sustentável.

Essa magia permite o conjurador transformar uma briga de taverna ou uma turba enfurecida em um duelo ou conflito militarizado ou até mesmo um torneio. Os alvos fazem um teste de R-3 e se falharem devem seguir as regras impostas pelo conjurador. (essas regras podem favorecer um dos lados, mas não podem limitar o uso de seus poderes e recursos. Ex: Proibir magia em uma briga de um mago contra um bárbaro).

Essa magia também desativa os efeitos da desvantagem fúria em todos os alvos durante sua duração.

*Por Alberto Chechter.*



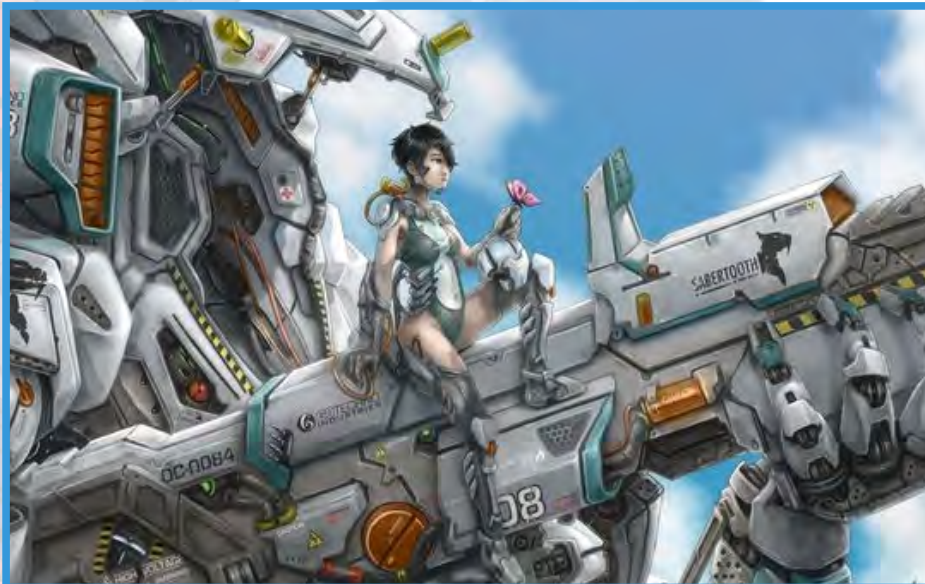
# VANTAGENS E DESVANTAGENS PARA BLE

## Vantagens para Ataques Especiais

**Automático (+2 pontos, +2 PMs por turno):** Apenas para ataques baseados em PdF. O ataque depende de uma arma que dispara constantemente quando ativada. O usuário ganha um ataque extra por turno, gastando 2 PMs, até que a munição se esgote.

**Expansivo (+1 ponto, +4PMs):** O Ataque Especial não depende de uma arma visível, mas sim de uma arma sutilmente escondida, revelada apenas na hora do golpe e que se expande ao atravessar a armadura inimiga. Ao utilizar esse Ataque Especial, o dano que atravessa a FA do adversário é dobrado. O adversário pode tentar reduzir o dano que atravessa a Armadura com um teste de R ou A; em caso de sucesso ele recebe dano normal.

**Inflamável (+1 ponto, +2PMs):** Um Ataque Especial com essa



vantagem representa um Ataque Especial que utiliza líquidos inflamáveis, ácido, nano máquinas vorazes, veneno ou qualquer coisa que queime. Após o ataque, caso o adversário sofra pelo menos 1 ponto de dano, ele deve ser bem sucedido em um teste de Resistência; em caso de falha, ele ou seu robô entram em chamas, recebendo por turno 1 ponto de dano para cada ponto do PdF ou Força do atacante. O dano persiste a uma quantidade de turnos igual ao Poder de Fogo do usuário.

## Desvantagens para Ataques Especiais

**Exposto (-1 ponto):** No turno que usa esse ataque o usuário fica In-defeso.

**Fixo (-1 ponto):** Apenas para ataques de PdF. O alcance do Ataque Especial é limitado a um alcance fixo (estabelecido dentro do alcance do PdF do usuário). Em algumas batalhas um oponente que se movimenta com frequência e com uma iniciativa mais alta

pode se mover para uma posição (mais próxima ou mais distante) evitando se tornar um alvo de um Ataque Especial com essa Desvantagem.

**Munição Limitada (-1 ponto):** Apenas para ataques com PdF. O ataque Especial pode ser usado apenas uma vez para cada ponto de PdF que o usuário possua. Por -2 pontos, o Ataque Especial pode ser usado uma única vez por combate.

**Restrito (-1 ponto):** O Ataque Especial pode ser usado apenas em algum ambiente específico. Por exemplo: um torpedo só pode ser disparado embaixo d'água.

## Vantagens para Mechas

### Servo-Motor Aprimorado (1 Ponto)

O mecha possui um sistema hidráulico ou Servo motores em locais estratégicos para situações de stress. Em termos de regra você



pode gastar 5 PMs, para aumentar sua Força um passo na escala de poder (Manual Alpha, pág. 127). Esse efeito dura apenas uma ação.

### Super Transformação (5 Pontos)

Essa Vantagem funciona da mesma forma que Vantagem Forma Alternativa, mas é mais poderosa. Quando adota outra forma ela é uma Escala acima. Um robô Ningen com essa vantagem, ao se transformar, passa para escala Sugoi (um Sugoi se torna um Kiodai e um Kiodai se torna Kami).

### Stealth (1 Ponto)

Seu robô é feito com materiais ou equipamento desenhados para enganar os sensores inimigos. Testes para detectar esse robô se tornam mais difíceis, mesmo para personagens que possuam Sentidos Especiais (um teste Fácil se torna um teste Médio, um Teste Médio um Teste Difícil).

## Desvantagens para Mechas

### Barulhento (-1 Ponto)

Seu robô é tão barulhento, ruidoso e seu motor emite tanta fumaça ou fica tão quente quando está em funcionamento, que ele nunca passa despercebido.

Em termos de regras, personagens que possuam Sentidos Especiais podem detectá-lo imediatamente, sem a necessidade de testes.

### Dano Mútuo (-1 ou -2 Pontos)

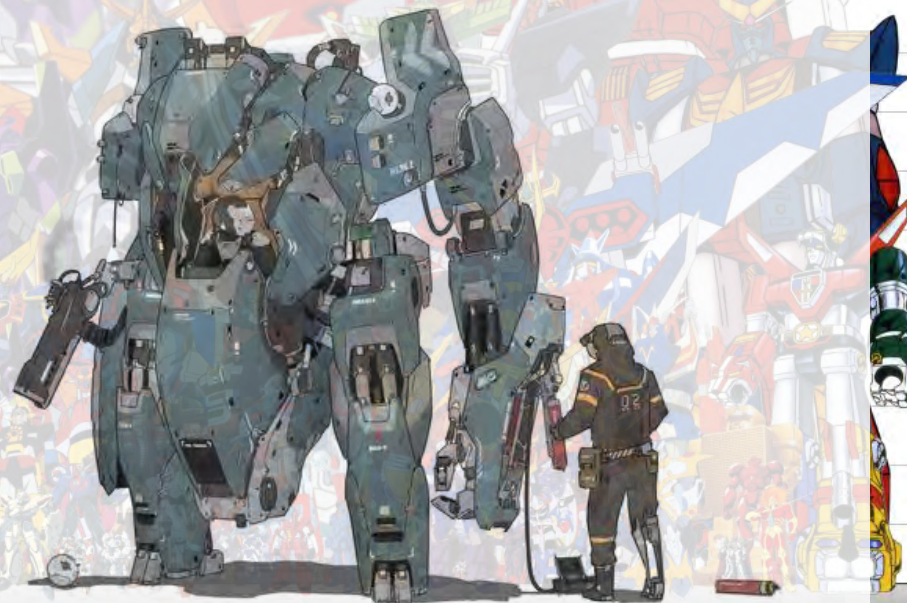
Alguns mechas não tem muita proteção ou uma blindagem pouco efetiva, então quando ele recebe um ataque, o piloto invariavelmente se machuca no processo. Outros têm sistemas de controle ligados à interface neural do piloto, que melhoram a manobrabilidade do robô, mas como efeito colateral fazem o piloto sofrer dores proporcionais as injurias

provocadas no robô. Por -1 ponto, o piloto recebe dano parcial, para cada 5 pontos de dano sofridos pelo mecha (após o cálculo da FD), ele recebe 1 ponto de dano. Por -2 pontos, o piloto recebe o mesmo dando sofrido pelo robô (após o cálculo da FD).

### Defeituoso (-1 ponto)

Robôs defeituosos que são carinhosamente apelidos por seus

mecânicos como “Reis e Rainhas do Hangar”, são robôs que precisam de manutenção extra para funcionar de modo adequado. Todo dia eles devem passar por um teste da perícia Máquinas, em caso de falha eles adquirem uma Desvantagem de -1 ponto, até o final daquele dia. Caso não seja possível efetuar os reparos necessários, o robô sofre um redutor de -1 em uma de suas características (Aquele que for mais alta), para cada dia que passa sem manutenção.





### Forma Alternativa Irreversível (-1 Ponto)

Essa Desvantagem só pode ser adquirida por mechas que possuam a Vantagem Forma Alternativa. O robô que possui essa

Desvantagem não pode trocar livremente entre suas Formas Alternativas, uma vez que ele troque de Forma, ele só pode reverter a sua forma Original depois de 4d horas ou com testes adequados da perícia Máquinas para reverter à transformação na metade desse

tempo. Um exemplo de robôs que possuem essa desvantagem são robôs voadores que adotam formas mais ágeis para viagens em que precisem de mais velocidade usando suas turbinas, ou robôs que se transformam em bateria anti-áreas.

### Kamikaze (-2 Pontos)

Um mecha que possua essa Desvantagem pode explodir a qualquer momento. Talvez seu núcleo de poder, tanque de combustível ou as munições que ele carrega sejam instáveis. Quando esse mecha é reduzido a 0 PVs, deve rolar um teste de Resistência; em caso de falha o robô explode, provocando dano igual à quantidade de Pontos com a qual ele foi construído (um mecha construído com 12 Pontos provoca 12 pontos de dano). Atente para o fato que o dano é na mesma escala do robô, então um nave na escala sugoi, feito com 15 pontos, provoca 15 pontos de dano na escala sugoi (o dano é multiplicado por 10 para a escala Ningen). O piloto é considerado Indefeso.

### Tempo de Inicialização (-1 ou -2 Pontos).

Toda vez que o robô é desligado ou desmontado, o piloto precisa esperar por um período de tempo antes de poder usá-lo novamente. O robô pode ser composto de peças complicadas que precisam ser ajustadas para garantir seu funcionamento, ou um motor que precisa esquentar para dar partida, ou uma espaçonave ou nave de batalha que requer horas de complexas preparações antes de ser lançada. Por -1 o mecha leva 4d de turnos para entrar em ação, já por -2 pontos, o mecha leva 4d horas para ser ativado.

port Eric Ellison.

*\*As vantagens e desvantagens apresentadas na matéria foram traduzidas e adaptadas para 3D&T a partir do livro Big Robots Cool Starships, um suplemento para o RPG BESM (Big Eyes, Small Mouth)*

# Jornal do Defensor

**Um informativo interplanar sobre os maiores acontecimentos dos seus universos favoritos**

*Segundo a resolução 4.918.193.138 do Ciclo 193, A federação dos defensores exige a utilização de papel (carbono e celulose tratados para escrita de símbolos para retratar mensagens) na formação de vias exclusivas para planos com Nível tecnológico abaixo de 3.*

*Se está vendo este informativo, seu plano não está apto para receber atualizações de notícias em tempo real. Portanto aguarde 3 ciclos de existência. Se for uma forma de vida baseada em carbono, desconsidere esta mensagem, você não viverá tanto tempo.*

## ARTON

### Clima de tensão nas fronteiras de Deheon

Parece que as coisas não vão bem nas fronteiras das uivantes e de Valkaria, Teldiskan a divindade menor do tempo pede a aventureiros da região a meses para recuperarem seu Geograma Climático, uma espécie de mapa com relevo em tempo real da superfície do continente de Arton. O problema é que a suspeita é que um grupo não revelado tenha tomado o artefato pela sua perfeição em reproduzir a superfície para alterá-lo para mostrar o reino de Doherim.

As autoridades de Deheon não se manifestaram, e o protetorado não apresenta interesse na recuperação do artefato. Especuladores dizem que Deheon ganha vantagens com o descobrimento da capital dos anões. De fato até mesmo se especula que a própria Shivara tenha ordenado a captura do objeto.

O gabinete da rainha imperatriz se recusa a falar com integrantes do Jornal, afirmando que extra planares não devem se intrometer nas políticas artonianas.

Leitores do plano conhecido como terra (protegido de

contatos externos pelos defensores) manifestaram sua insatisfação com a resposta da rainha.

Note que nós do jornal dos defensores temos compromisso com a verdade, e não afirmamos que Shivara tem executado algo contra Doherim ou Teldiskan. O clima de tensão entre o deus dos climas e os dois reinos está à beira da precipitação.

A taverna “Além da muralha existe um lugar” oferece o trabalho de recuperação aos interessados, Teldiskan oferece inclusive armas elementais, ouro ou até mesmo resistências contra os variados climas, tornando o desafio mais atraente para aventureiros da região.

### Um grupo terrorista ou um culto?

Uma nova ameaça surge nos reinos ao sul, um grupo que se auto denomina “O leque de Tenebra” tem causado terror nas regiões do sul de Arton. Fazendeiros, produtores e até mesmo aventureiros tem sido saqueados por grupos de bandidos com um leque preto bordado ou em forma de brasão em suas vestes.

O grupo procura por um artefato com o mesmo nome. Estudiosos da academia arcana sugerem que o objeto

poderia levantar um número praticamente ilimitado de mortos vivos para servir seu detentor.

O protetorado procura por aventureiros corajosos capazes de explorar seus acampamentos em Tyrondir.

Não se sabe se a aliança negra se manifestou ou tem conhecimento sobre o grupo. Mas seus membros podem ser vistos em toda a parte, organizando clubes

secretos de luta ou pregando o nome do mesmo. O grupo apesar do nome, não parece ter clérigos envolvidos. Questionado por nossos representantes. Raz o sumo sacerdote de Tenebra afirma que se trata de um grupo que busca poder nos mortos e que sua dogmática está longe dos caminhos da deusa da noite.

Algo para se preocupar?

## Perigo nos céus? Terror rastejante

Com tantas missões complexas ocorrendo, serviços como matar dragões tem sido deixado de lado. E as consequências disso tem se tornado devastadoras.

Grandes números de filhotes tem sido avistados em toda Arton.

Especialistas em dragões da academia arcana sugerem que ao matar um dragão em idade reprodutiva, muitos aventureiros descartam ou deixam seus ovos para trás.

Dragões como criaturas mágicas não precisam de seus pais para os chocar, gerando filhotes revoltados e com grande apetite para destruição.

Os filhotes órfãos se aglomeram como matilha escolhendo um dragão alfa (o mais velho ou mais forte) para liderá-los a destruição.

Clérigos de Kally acreditam que esses dragões são dignos de vergonha por se amontoarem em grupos, e que seu extermínio deve mesmo ser recompensado. Edauros afirma que o culto se baseia não apenas em dragões, mas em poder e afirmou que não a nada poderoso em comunar com outros filhotes em vez de perseguir sua própria evolução.

O Protetorado aumentou o pagamento para a entrega de chifres de dragões filhotes e espera acabar com a infestação com tais medidas.

## Ressurreição! Uma promessa agora distante!

O culto de Thyatis é cada vez menor, alguns ousam dizer que seus paladinos sequer existem e que a sua morte verdadeira tem sido encontrada frequentemente.

De todo o modo seus servos têm se escondido cada vez mais, topos de picos perigosos ou mesmo as profundezas de labirintos ou masmorras não são mais seus comuns esconderijos. Seus locais de adoração são tão escondidos que são necessárias as vezes algum tipo de oferenda para revelar sua localização. E seus preços, tão exorbitantes que até mesmo donos de tesouros tem questionado seu seguro contra a mortalidade.

O fato é que retornar dos mortos é cada vez mais caro e difícil. Entretanto, seus servos mais comuns, profetas e outros tipos de videntes, tem maior presença nas cidades.

*“Às vezes um conselho gratuito pode valer bem mais que uma ressurreição cara com uma condição de servitude” Disse Vladislav, professor da academia arcana.*

# MEGACITY

## Uma nova ameaça, o Dilemador.

As ruas da cidade das cidades novamente estão em perigo, e dessa vez os alvos são as mentes dos moradores ao invés de suas carteiras.

Um terrorista chamado O Dilemador tem destruído carreiras de heróis com seus dilemas morais.

O novo vilão cria situações onde a moral do herói é testada e sua escolha sempre trará um sacrifício,

Em texto para o jornal de megacity, Joseph Jozénostra (jornalista) nos contou que uma de seus dilemas foi prender pessoas no caminho de bondes elétricos diferentes. Assim o herói (chamado por ele mesmo) deveria escolher qual das vítimas deveria ser salva. Para piorar além de descrever dados do perfil das vítimas, ele o faz ao vivo exibindo em redes sociais ao vivo.

O Dilemador por enquanto é uma pessoa. Mas quanto tempo levaria para que ele se torne um símbolo entre manifestantes Contra heróis?

## PetroJaz um problema de infraestrutura.

A empresa PetroJaz contratada durante o mandato de Otto Oetinger revelou em nota oficial que seus sistemas de travamento tubular nunca estiveram operantes por que nunca existiram.

Apesar do prefeito ter evitado uma ação penal, ainda está em julgamento por ter facilitado a licitação da empresa, que de forma inconsequente formou a estrutura de encanamento a gás da cidade das cidades.

“São mais de 15 incêndios por semana”, afirmou Absoluto, “não podemos lidar com incêndios e vilões ao mesmo tempo!”

A prefeitura no entanto contrata, entre heróis, cidadãos comuns para a formação da Brigada Anti-incêndio de megacity, a equipe contará com uma equipe multidisciplinar, incluindo bombeiros, operadores, super heróis e até mesmo civis comuns com treinamento especial oferecido no momento.

## A Cúpula negra

A alguns anos, fora anunciada a cidade planejada de Aldebaran. Uma cidade sob uma redoma, protegida de eventos externos e a garantia de segurança para quem pudesse pagar mais.

O problema é que há 7 anos a cidade está pronta e não permite registro de novos moradores. O esquema de proteção tem sido reforçado, equipes de Aventureiros das cidades tem sido enviado, tais como soldados entre outros.

Nenhum foi visto saindo. Situada a 50 km de Nova Memphis, a cidade era promessa de Otto Oetinger para as pessoas mais influentes da atualidade.

Cidadãos tem reportado nuvens negras dentro da cúpula tornando-a negra e não visível para externos. Super heróis são proibidos de entrar e são constantemente contratados para fazer forte vigilância.

Suspeita-se de que uma infecção possa ter isolado o local em quarentena.

Otto recruta mercenários para incursões a cúpula, desde que assinem um contrato de responsabilidade e sigilo antes mesmo de saberem do que se trata o trabalho.

## Manifestações em toda Megacity

Megacity pode ter sua dose de modernidade, mas também enfrentam problemas como todo país em desenvolvimento.

Hospitais lotados de bandidos e heróis feridos, corrupção política e desvio de verbas levaram os Megacidades as ruas pedindo por melhorias em todas as áreas. Os repórteres do Jornal do Defensor esteve lá e cobriu as diversas exigências feitas pelo povo aos seus governantes.

Em resposta, muitos heróis que não estiveram nas manifestações afirmaram que o povo elegeu um vilão, e que o mesmo riria em seus aposentos.

Outros que estiveram na manifestação afirmaram em resposta que os vereadores de Megacity, tais como seus subprefeitos estão de olho nas manifestações e pretendem agir em prol das reformas exigidas.

A onda de protestos afeta vários mundos como observado pelo redator planar Ranlof Ironstar. Ele afirma que em reflexo a acontecimentos em um plano, a atitude pode ter tanta energia que pode se espalhar para outras realidades. Os heróis devem garantir a segurança de todos os envolvidos protegendo contra-ataques de vilões, vândalos entre outros perigos a uma manifestação saudável.

## Dupla suspeita em Nova Memphis

Tornam-se cada vez mais comuns sussuros de uma dupla rodando por Nova Memphis, caçando Lobisomens e outras criaturas que habitam a localidade. Vozes sussuram do submundo, dizendo que os caçadores (eles se identificam assim, segundo uma moça salva do ataque de um Wargen) tem causado tantos problemas as criaturas que alguns clãs e famílias de diversas espécies estão pensando em uma trégua temporária, para poderem trabalhar juntas e dar um final nessa história.

Pelo pouco que a equipe pode descobrir, através de fontes confiáveis, a tal dupla sabe muito bem como cuidar de cada criatura; eles possuem armamentos e feitiços diversos, além de um treinamento militar. Se são heróis ou vilões, só o tempo dirá.

---

## Maluco atacando figurões da cidade

A Polícia de Mega City tem trabalhado em dobro desde que uma misteriosa figura anda atacando grandes nomes da cidade. Seria mais um caso de justiça com as próprias mãos, se não fosse pela arma escolhida pelo justiceiro encapuzado: flechas. Sim, exatamente isso, flechas. As vítimas, sempre grandes empresários ou políticos envolvidos em casos suspeitos ou escândalos, relatam que o justiceiro, sempre vestido de preto, derruba todos os seguranças com uma facilidade incrível, através de golpes e uso de flechas estranhas (alguns relatam flecha com luva de boxe) mas sempre de forma não-letal. Após derrubar os capangas, a figura misteriosa aponta seu arco e flecha para a vítima, fala "Você falhou com essa cidade!" e dispara, imobilizando a vítima até a chegada da polícia.

---

Tem algo suspeito acontecendo próximo a você?  
Entre em contato via [tokyodefender@gmail.com](mailto:tokyodefender@gmail.com)  
Vamos divulgar aqui, quem sabe alguém não decide investigar?

## Um encontro aleatório

Um simples site dedicado a ajudar Rpgistas

## APRESENTA:



Publicada desde agosto de 2015 pela Agência Transmídia (<http://agenciainformatica.com.br/>), e contando com três temporadas, Sentinelas é uma história humorística de super heróis em forma de audiodrama, tendo elementos de audio descrição. Ambientada no Brasil, possui muito humor e referencias, embalados em um ótimo roteiro. Escrita, dirigida e narrada por Vitor Hugo Mota, que também é responsável pelas ilustrações. Conta também com a colaboração de diversos podcasters e artistas na dublagem. As fichas a seguir são dos heróis que formam o grupo Sentinelas. Todos possuem 15 pontos, exceto Capitão Falcão, feito com 20 pontos.



### Amphiboy:

Herói que está se despedindo da puberdade – entre 17~19 anos – e que trabalha num surf Studio no Rio de Janeiro. Sempre de bem com a vida, brincalhão e, por vezes, pouco estrategista, muito embora tenha se mostrado capaz de traçar manobras de combate rebuscadas. Seus poderes contemplam agilidade acima da média, flexibilidade das juntas, capacidade de dar saltos longos, habilidade de se grudar nas superfícies usando suas mãos e pés, esticar sua língua a uma distância de até 2 metros de distância (mas gera uma certa dor na sequência, por isso não o faz muitas vezes), dom telepático pra sugestionar (não comandar) criaturas aquáticas, além de ter uma natação impecável potencializada por membranas entre seus dedos.

**F 3,H 4,R 4,A 1,PdF 0.**

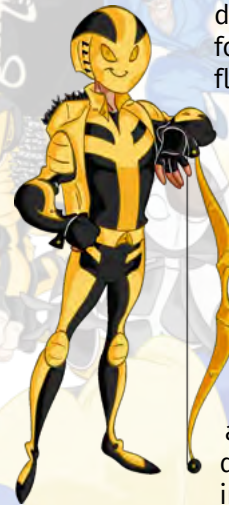
**Arena(água), Especialização: animais aquáticos (ele pode falar com eles, e pedir favores), Movimento especial (escalar, Natação),Salto, Código de honra dos heróis.**

### Capitão Falcão:

Paladino obtuso da justiça porto alegrense, é uma paródia de todos os grandes super-heróis que você conhece, só que com uma pitada de burrice. Super forte e super resistente, é capaz de levitar e realizar voos super sônicos. Este herói – que tem entre 33~37 anos - não consegue deixar de se colocar a frente de tudo em que se envolve (inclusive sendo ele mesmo protagonista de suas próprias análises de qualquer situação). Apesar de sempre estar bem humorado, sua postura arrogante tende a alimentar a indignação de muitos colegas de equipe, muito embora seja ovacionado pela população e veículos de imprensa.

**F 5,H 3,R 4,A 4,PdF 0.**

**Aceleração, Boa Fama, Voo.Insano (Megalomaniaco), Código de honra dos heróis.**



### Arqueiro:

Vigilante cearense na casa dos 25~30 anos, desprovido de super poderes, mas com um arsenal tecnológico focado para potencializar sua habilidade com arco e flecha. Seu capacete de motociclista conta com um avançado sistema operacional que otimiza a precisão de disparo de suas flechas, realizando cálculo de coordenadas, variáveis físicas e modalidades de visão que, inclusive, o fazem disparar com exatidão até mesmo no escuro. Além da otimização ótica, seu capacete também permite que ele sintonize frequências de rádio, permita acesso por Bluetooth e wi-fi, além de outras funções comuns a smartphones e mobile devices. Sua aljava contém flechas tão variadas quanto às de qualquer arqueiro tarimbado dos quadrinhos, mas o grande diferencial do nosso vigilante é o quanto ele consegue improvisar setas diferentes e que brincam com a sorte (como, por exemplo, ser eficiente numa flecha de tijolo). Ele é sangue quente – um típico representante do “avexamento” nordestino – mas extremamente leal aos seus amigos, a ponto de se colocar em risco para salvar um companheiro.

**F 0,H 3,R 3,A 1,PdF 4.**

**Adaptador,Sentidos especiais (Radio, Visão aguçada, Visão na Penumbra), Tiro múltiplo. Especializações: Computação, Eletrônica, Engenharia.Código de honra dos Heróis.**



**Doutor Kranio:** Vigilante curitibano resmungão, com aproximados 35~38 anos, de estatura média~baixa e um pouco acima do peso. Não possui super poderes, mas é um estrategista-nato e assume a liderança do grupo naturalmente, fora que é um habilidoso lutador. Usa um capacete perolado blindado com a forma estilizada de uma caveira, com lentes amarelas.

Este capacete tem funções similares às do Arqueiro e ainda modula a voz – um toque de paranoia do próprio herói. Outro dispositivo que usa com frequência é um gancho de escalada que se projeta por debaixo da manga de sua jaqueta. O motor de retorno e o cabo sobressalente encontram-se na mochila que usa. Apesar de não conseguir manter um veículo por muito tempo – a maioria deles são destruídos – o herói já se mostrou hábil piloto de aeronaves e automóveis.

**F 1,H 2,R 3,A 1,PdF 0.**

**Genialidade, Plano genial, Sentidos especiais (Radio,Sentidos Blindados,Visão na Penumbra),Técnicas de luta (cabeçada, direto, cruzado,chute baixo).Equipamento I (veiculo e gancho de escalada).Perícias Investigação e Maquinas.Código de honra dos heróis.Maldição : grosseirão (-1/2 ponto)- Dr. K. não se importa muito que gostem dele, tendo -2 em testes de interação social. Maldição: Equipamento descartável (-1/2 ponto) Todo veiculo do Dr. K é destruído em algum ponto da aventura. Ao acabar a munição ,é descartado. Porém, o Doutor pode fazer um novo na próxima história (ou seja, apenas depois de terminar a missão).**



### **Emissário:**

Herói gaúcho de aproximadamente 24~27 anos, de constituição física magra e cabelos curtos prateados – que ficam pretos quando não está em pleno uso de seus poderes. Entre suas habilidades super humanas, ele apresenta uma aura protetora/defletora branca, que o permite voar em alta velocidade.

Consegue também projetar domos de energia em torno de si e de outros, além de disparar rajadas de energia pelas mãos. O uso de sua energia em outras pessoas o obriga a administrar sua força com equilíbrio, para que não se pegue sem energia no momento mais derradeiro. O desequilíbrio do uso da energia é medida pela diminuição gradativa das “asas” em seu símbolo peitoral. Emissário é reticente em suas ações, talvez por covardia, talvez por não acreditar nos outros. Mas ao se permitir conhecer outros indivíduos espetaculares, ele se torna uma pessoa mais agradável, o que o engrandece como herói (já que as asas de seu símbolo aumentam cada dia mais).

**F 0, H 2,R 2,A 5, PdF 2.**

**Campo de força,Escudo I, Pontos de magia extras, Voo. Codigo de honra dos heróis.**



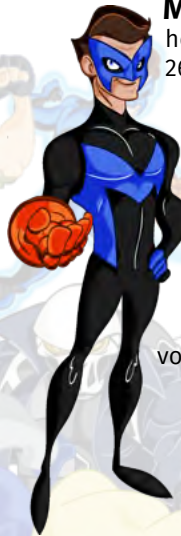


### Lebre Rubra:

Heroína mineira, velocista de Belo Horizonte com aproximadamente 23~26 anos. Seus poderes são totalmente ligados à super velocidade em seu corpo, mas não tanto em sua mente, já que ela precisa se concentrar bastante para manter o ritmo de sua corrida alinhado com a velocidade de seu pensamento. Por vezes ela consegue ver o mundo em câmera lenta enquanto está em super velocidade, mas qualquer distração pode tomar seu foco e terminar num grande tombo. Para evitar as ações do atrito em seu rosto, usa um capacete inteiro de ciclismo de velocidade, permitindo, inclusive, que o ar dentro dele possa ser respirado sem entrar em super velocidade em sua garganta e narinas. Apesar da doçura tipicamente mineira, a heroína tem uma personalidade forte e várias vezes mostra que sua beleza não suplanta sua capacidade estratégica.

**F 2,H 5,R 3,A 3,PdF 2.**

**Aceleração, Movimento especial (Andar na água, Escalar, Queda lenta). Código de honra dos heróis, Assombrada (devido a sua mente nem sempre ser tão veloz quanto o corpo).**



### Manopla:

herói paulistano de mais ou menos 26~29 anos, tem seus poderes ligados a um artefato místico, uma luva de metal enferrujado chamada Shamash, que abriga a energia de uma entidade babilônica/suméria.

Os poderes conferidos por esta luva são alimentados pela alma de seu usuário e contemplam uma lista peculiar: aura protetora/defletora ao redor do portador, capacidade de voo (a luva deve estar de punho fechado, pois é ela quem ergue e conduz seu usuário durante o voo) e projeção de mãos destras de energia sólida (inclusive usando luvas ou algo que uma mão possa vestir). Importante notar que não é possível fazer as duas coisas: ou voa em velocidade de punho fechado ou projeta mão de punho aberto. Manopla é um típico bom moço, contido e de poucas palavras, mas é a referência em termos de equilíbrio heroico para a equipe.

**F 2,H 2,R 2,A 2,PdF 2.**

**Crescimento,Escudo II,Membros elásticos,Pontos de magia extras, Voo. Código de honra dos heróis, Restrição de poder II (Ao usar a vantagem Voo não pode usar os poderes de Crescimento, Escudo e membros elásticos. Os poderes se manifestam através da imagem de uma mão translúcida).**



### Nervoso:

vigilante carioca que representa o “fortão da equipe”. Com aproximadamente 25~28 anos, este marrento exemplar de brucutu possui poderes ligados à explosão de força por conta da adrenalina: super força, super resistência, fator acelerado de cura, super saltos, corrida em alta velocidade (não tanto quanto a Lebre Rubra). Não é um sujeito muito inteligente, mas é bastante esperto, se virando bem em situações de extrema tensão. Seu temperamento explosivo o coloca em várias enrascadas, mas também já foi capaz de salvar muitas vidas.

**F 3,H 3,R 4, A 2,PdF 0.**

**Esportes, Energia extra I, Poder Oculto.Código de Honra dos heróis.**

**Oculto:**

vigilante gaúcho de aproximadamente 17-20 anos, de ótimo humor juvenil e até covarde em alguns momentos. Seus poderes são ligados ao teletransporte através das sombras, já que sua capa das trevas o permite visualizar e atravessar portas sombrias. Porém, quanto mais desafiadora a passagem, mais a capa parece consumir a sanidade do herói.

Quando em comunhão com sua capa, Oculto fica com os olhos avermelhados sob a máscara de caveira que esconde seu rosto e, conforme esta comunhão é mais vantajosa para a capa, a monstruosidade se torna ainda maior.

**F 2,H 4,R 2,A 5,PdF 0.**

**Incorpóreo, Teletransporte III (igual a teletransporte, porém pode carregar carga e jogadores/NPCs, desde que o peso total não exceda sua Força). Código de honra dos heróis, restrição de poder (Todos seus poderes envolvem mergulhar nas sombras).**

**Pacífica:**

heróina católica de aproximados 24-27 anos, com poderes rotativos – isto é, mensalmente ela adquire um poder sugestionado por uma grande crise do mês anterior, de maneira não cumulativa. Assim, durante 25 dias por mês ela tem que aprender a lidar com uma nova habilidade – que ela mesma não sabe qual será – e durante 5 dias deve viver sem poder algum. Além destas habilidades, ela também conta com uma capacidade plácida de planejamento, o que a coloca como uma das líderes em potencial da equipe. E para não dizer que ela não usa qualquer artefato para auxiliá-la em sua missão, carrega uma bolsa a tiracolo com um pingente em forma de pomba branca. Isto permite que a bolsa consiga comportar objetos num espaço infinito – e que nem sempre são fáceis de se localizar.

**F 0,H 3,R 2,A 3,PdF 0.**

**Banco dimensional, Controle de sorte, Equilíbrio Ying Yang, Plano Genial. Código de honra dos heróis, Restrição de poder (Os poderes de Pacífica são rotacionais. 5 pontos de personagem dela devem ser gastos com características e vantagens ligados ao um tema; como eletricidade, intangibilidade, etc. Essa formação dura 25 dias, quando são cancelados por 5 . Ao fim desse período, o ciclo reinicia, com Pacífica comprando características e vantagens ligados a eventos/necessidades da aventura anterior).**

**Pink Roker:**

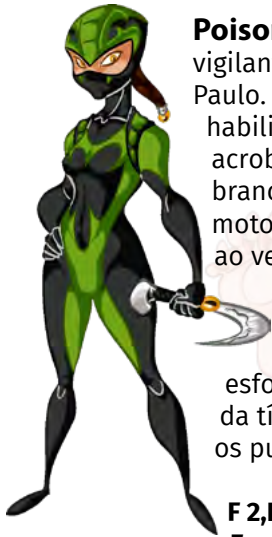
heróina mineira, da região de Ipatinga, com aproximadamente 15-18 anos. Apesar de sua constituição física frágil, ela possui poderes devastadores ligados ao som e à luz: quando em ambiente bastante barulhento, ela consegue converter ondas sonoras em laser e fótons – ou até mesmo potencializar seus decibéis; quando num cenário muito iluminado, consegue converter a energia

luminosa em ondas sonoras devastadoras – ou concentrar a luz em raios laser mais potentes.

Quando seus poderes são ativados, uma energia rosada em forma de sinal “Stereo” se projeta diante do peito e seus cabelos ficam num tom rosa shocking vivo.

**F0,H2,R 2,A 2,PdF5 (Luz ou sônico).**

**Ataque Especial II (PdF; Amplo, Penetrante e Poderoso), Pontos de Magia Extras, Código de Honra dos Heróis, Restrição de Poder (Seus poderes não podem ser usados sem luz ou sons altos).**



### Poison Hebi:

vigilante ranzinza oriental que montou base em São Paulo. Tendo por volta de seus 28~31 anos, ela possui habilidade invejáveis de combate corpo-a-corpo, acrobacia, flexibilidade de juntas, manuseio de armas brancas – em especial a kusarigama – e pilotagem de motocicletas e automóveis. Seu super poder é ligado ao veneno que pode emitir pela boca, seja em forma de saliva como também em hálito. A heroína é relutante em atuar em equipe, mas se mostra uma integrante valiosa mesmo quando se esforça em não ser eficiente. É a imagem antagonista da típica donzela, preferindo resolver as coisas com os punhos ao invés de gritar por socorro.

**F 2,H 3,R 3,A 3,PdF 3 (Quimico).**

**Especializações: Acrobacia, Armas brancas,Pilotagem. Paralisia (PdF). Código de Honra dos heróis.**

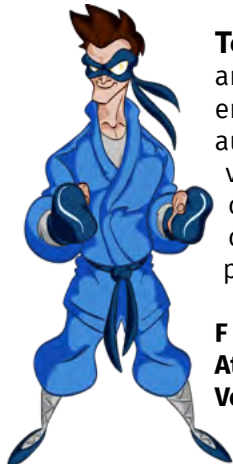


### Scan:

herói mineiro frágil, de aproximadamente 25~28 anos, mas que compensa seus momentos de vacilo com um super poder que pouco o leva às vias de fato do combate: capacidades mentais para calcular riscos numa velocidade impressionante, além de análise de padrões gráficos e de sistema, memória fotográfica e diversos tipos de visões especiais. Por ser praticamente o mais desengonçado entre os poderosos, ele consegue se colocar tanto ao lado dos heróis quanto dos cidadãos, se tornando um líder empático que assume o time na ausência do Doutor Kranio.

**F 1,H 3,R 2,A 2,PdF 1.**

**Investigação, Intuição, PES, Precognição, Sentidos especiais (Infravisão, Ver o invisível, Visão aguçada,Visão de Raio X, Visão microscópica, Visão na penumbra).Código de honra dos heróis.**



### Tori-Jin:

artista marcial e guerreiro de Pindamonhangaba, o herói de aproximadamente 22~25 anos apresenta poderes ligados à energia Chi – a energia vital presente em todos os seres vivos. Seu espírito forte pode ser administrado para gerar uma aura energética (que não o protege nem deflete, mas queima quem ousa tocá-lo), além de conseguir fazê-lo levitar e vor em alta velocidade. Concentrando esta energia nas mãos, ele é capaz de soltar a rajada devastadora em forma de cometa chamada Tori No Asa Taiyo. Intempestivo e irônico, Tori-Jin vive um conflito espiritual interno e que, com seu comportamento, o coloca cada vez mais de encontro ao cerne de seu treinamento. Sua impulsividade já gerou muitos problemas para o grupo, mas também foi graças a este ímpeto que já resolveu muitos problemas.

**F 2,H 3,R 3,A 2,PdF 2.**

**Ataque especial (PdF),Toque de energia, Técnicas de luta (Ataque Debilitante,Ataque Forte, Ataque Preciso,Força Oculta) Voo. Código de honra dos heróis, Assombrado (devido a presença de Tori-Makai).**

## USANDO OS SENTINELAS EM SUA CAMPANHA

•**Revivendo a história:** os Sentinelas possuem suas próprias aventuras (confira a partir daqui: <http://agenciainformatica.com.br/category/podcast/audio-drama/page/3/> ) e pode achar interessante adaptá-las para sua mesa.

•**Novas histórias:** Ainda usando a mesma cronologia, os jogadores podem continuar de onde o Audiódrama parou.

•**Heróis paralelos:** Nunca foi dito que existem apenas estes heróis brasileiros. Os jogadores podem criar os seus heróis, e enfrentar vilões paralelos aos da história principal, participando dela sem interferir.

•**Inspirados:** assim como o Super-Homem inaugurou a época heróica na DC, os Sentinelas podem ser os primeiros heróis de muitos. Jovens que antes não tinham coragem de lutar contra o crime e as forças do mal se sentiram motivados pelas ações do Sentinelas. Recomendo usar personagens de 10 pontos, para manter os Sentinelas ainda no nível

de exemplos a seguir.

•**Crossover:** em Sentinelas temos muitas referências ao universo DC e Marvel, entre outros. Ainda não fica claro se realmente estão no mesmo mundo, mas, por que não? Caso já estejam numa campanha de super heróis (seja DC, Megacity, Marvel, Freedom City, etc) e ele venham ao Brasil, o mestre já tem uma liga de heróis brasileiros (que, felizmente, fogem de estereótipos regionais. Só ficam com o jeitinho). O inverso também é possível, com os heróis brasileiros interagindo com outros ao redor do mundo.

*por Rodrigo Mokepon*

*Rodrigo Mokepon além de dono do “Um Encontro Aleatório, também tem uma página no facebook com material para 3D&T. Você pode conferir a página clicando no link abaixo:*

<https://www.facebook.com/Apoio-3DT-1757681067837022/>



### Agradecimentos:

A Equipe TOKYO DEFENDER agradece a Agência Transmídia e seus colaboradores, por fornecer todo o material necessário para que essa adaptação.



# 3 D&T

## ALPHA

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

AS IMAGENS E PERSONAGENS APRESENTADOS NESTA REVISTA PERTENCEM AOS SEUS RESPECTIVOS DONOS.