

HIDRA

BRASIL

Nº 1

1º de abril de 2021

3D&T vira V&L

Vingadores de Londres:
Por essa ninguém esperava!

TAGARIT
Novo suplemento
para T20



CLARICE WINSPECTOR
Policiamento poético



PLAY BY CLUBHOUSE
Tendência para 2021



CHIHAYAFURU
Poesia e tapa na carta



A INVOCAÇÃO DEU CERTO

Desde outubro de 2017, nossa equipe vem criando material especialmente para o sistema brasileiro mais adorado de todos, o 3D&T. Nascemos com o nome de Tokyo Defender, inspirados no próprio nome original dos Defensores de Tóquio, e por isso mesmo nossas matérias se concentram no universo nipônico como mangá e anime, tokusatsu e games. Mas hoje, 1º de abril de 2021, relançamos nossa revista com um nome mais imponente e mais conectado a nosso país. Agora, em vez de Tokyo Defender, somos a Hidra Brasil.

Nossa nova edição já vem mostrando a quem veio, com a notícia mais bombástica do RPG brasileiro: Defensores de Tóquio se tornará Vingadores de Londres, ou V&L, com regras diferentes das que estamos acostumados. A essência está lá ainda na mecânica do sistema, mas há grandes modificações nas Características, o que influencia nas vantagens, desvantagens, perícias, vantagens únicas, magia e equipamento. E a pedidos dos fãs, o cenário oficial de V&L será SPY, desenvolvido por J. M. Trevisan.

Outra grande novidade está na revelação de Tagarit como o lendário Continente Élfico de Arton. Este novo continente apresenta novas raças, kits, magias e deuses menores, tudo alinhado aos mais recentes eventos no cenário de Tormenta.

Além da descrição de V&L e do continente de Tagarit, esta edição ainda apresenta um Kit da gastronomia urbana brasileira, o inovador cenário chamado Natureza Morta, e dicas para jogar RPG através do app Clubhouse.

A edição ainda vem acompanhada de resenhas sobre a famosa série Cidade Invisível e sobre o romance tecnopolicial A Hora da Policial Tokusatsu, que também inspirou nosso NPC da edição.

HIDRA BRASIL

Editores

Cleberson Corrêa
Eduardo Bandeira

Eric Ellison de Barros

Colaboradores

Antonio Carlos "Daimon"

Bruno "Hatsuri" Almeida

Henrique "Morcego" Santos

JV Teixeira

Léo "Kondo" Aguiar

Saulo Daniel

Th Silva

Vagner "Kaine" Oliveira

Wellington Botelho

Revisor

1000ton Diogo



<https://www.facebook.com/revistatokyo defender3d&t/>



<https://www.instagram.com/revistatokyo defender3d&t/>



<https://discord.gg/H72UW6ZqwG>

DEFENDA TOKYO!

AJUDE A DIVULGAR A
REVISTA TOKYO DEFENDER!

ENVIE SEU MATERIAL!

Se você tem algum material e gostaria de vê-lo publicado nas páginas da TOKYO DEFENDER, envie um e-mail para:

TOKYODEFENDER@GMAIL.COM



5 RESENHA: CIDADE INVISÍVEL, TEMPORADA 2

Quem será o próximo vilão de Cidade Invisível?

6 RESENHA: A HORA DA POLICIAL TOKUSATSU

Asaga de uma poética metal heroína nas ruas de Tóquio

7 TAGARIT

Um novo continente revelado em Arton muda tudo!

15 ADAPTAÇÃO: CHIHAYAFURU

Pense rápido e vença as competições de karatã!

19 ESPECIAL: 3D&T SERÁ VINGADORES DE LONDRES

Entenda as novas regras e o cenário oficial, SPY!

29 KIT DA EDIÇÃO

O que você acha de jogar sendo o tradicional Dogão BR?

30 NPC DA EDIÇÃO

Da literatura nipo-brasileira para 3D&T, Clarice Wnspector!

31 PLAY-BY-CLUBHOUSE

Você tem iPhone e Clubhouse? Vamos jogar RPG por áudio!

33 CENÁRIO DA EDIÇÃO: NATUREZA MORTA

Uma fruteira pode oferecer grandes aventuras!

CIDADE INVISÍVEL, TEMPORADA 2

Visconde de Sabugosa será o próximo vilão



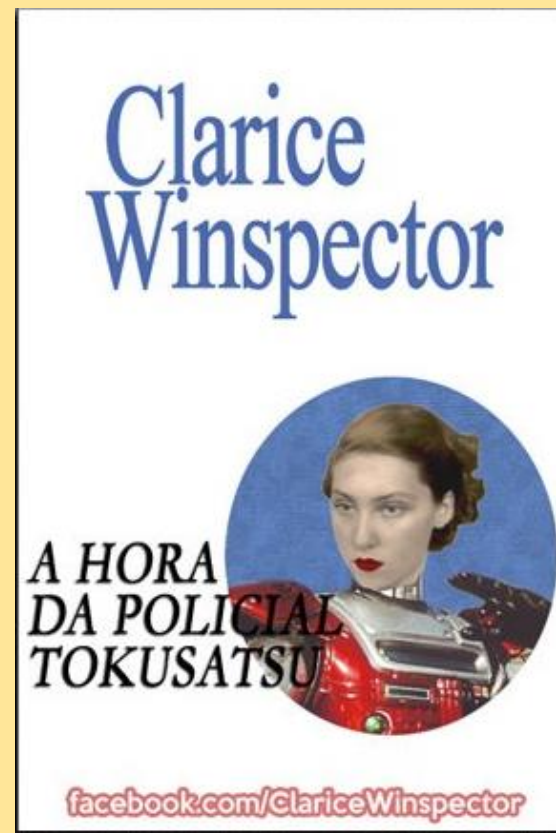
Criada e coproduzida por Carlos Saldanha, Cidade Invisível tem o folclore brasileiro como pano de fundo, uma criação original de Saldanha inspirado em uma história desenvolvida por Carolina Munhóz e Raphael Draccon. A primeira temporada estreou na Netflix em 05 de fevereiro de 2021, com sete episódios de 30 minutos. E agora, a Netflix renovou a série para uma segunda temporada.

Se na primeira temporada Saldanha criou uma porta de entrada para um mundo invisível em pleno Rio de Janeiro, cidade natal que ele costuma homenagear em suas produções, na próxima seu desejo é explorar outra região do país, o Vale do Paraíba. Mais precisamente, a cidade de Taubaté. Visconde de Sabugosa, o inteligentíssimo [sabugo de milho](#) com consciência própria, já está escalado como o novo vilão.

Por isso, podemos esperar personagens lendários como a Grávida de Taubaté, Parkour Taubaté e muitos outros!

A HORA DA POLICIAL TOKUSATSU

Best-seller de Clarice Winspector surpreende



O romance narra as desventuras da jovem Maki Teiya, moça ingênua que vai para Tóquio com o sonho de se tornar uma policial tokusatsu.

É uma obra sobre a vida de uma interiorana na cidade grande, assim como uma reflexão sobre o papel do policial tokusatsu na sociedade.

O romance policial de ficção científica inclui muitos trechos de grande teor emocional sobre as decisões de vida da personagem tokusatsu. Algumas de suas frases mais marcantes são “O que saberás de mim é a sombra do laser que acertou no alvo...”, “Me deram uma armadura robótica e me alienaram de mim.”, e “Porque há o direito ao grito. Então eu grito: JAKAN!”.

O final do livro ainda fornece um instigante gancho para uma possível continuação, possivelmente chamada *Um Solbrain de Vida*. É, sem dúvida, o livro mais famoso e premiado de Clarice Winspector.

Adquira o livro: <https://bitly.com/mk1Hy>



O mais novo continente em Arton receberá seu próprio suplemento para T20

Maftet, uma das raças encontradas em Tagarit disponíveis aos jogadores

O cenário de Tormenta vem se modificando organicamente desde a memorável edição 50 da Dragão Brasil, quando foi lançado pela primeira vez o livro Tormenta, em 1999. Por mais de dez anos, foram lançados muitos suplementos, HQs, romances e até iniciado uma série animada de Holy Avenger.

Expansões geográficas vieram na forma de Império de Jade (descrevendo a nação de Tamu-ra) e Reinos de Moreania (descrevendo o continente afastado homônimo), e desta vez surge Tagarit para mostrar aos jogadores de TORMENTA 20 uma ótima opção de aventuras de fantasia sob uma ótima mais ligada às mitologias da Antiguidade.

UM CONTINENTE DE EVENTOS

Tagarit teve quase todos os seus eventos ocorrendo de maneira à parte de tudo o que é conhecido em Lamnor, Ramnor, Moreania e Tamu-ra porque este continente está literalmente do outro lado do mundo. Seria preciso navegar pelo Oceano por muito tempo para atingir Tagarit.

Toda a linha do tempo de Arton funciona também para Tagarit, inclusive com a maior das revelações: Tagarit é o mítico Continente Élfico 57 milhões de anos atrás.

A atual queda de Glórienn como Deusa Maior tem inclusive grande peso para os povos de Tagarit, incluindo também a queda de Tauron. No entanto, praticamente todos os eventos

ocorridos em Tagarit ocorreram sem nenhuma interação com os povos de Lamnor, Ramnor, Tamu-ra e Moreania, salvo raras exceções descritas neste belo suplemento.

Neste continente, os elfos são tratados como o "povo escolhido", recebendo ao longo dos séculos e milênios diversas intervenções diretas de Glórienn e de um grande número de deuses menores a serviço da deusa, formando os Ylehenim, cuja tradução do idioma élfico significa simplesmente "mensageiro". Em Tagarit, Glórienn pode ter muitos nomes diferentes para outras raças, mas os elfos a chamam simplesmente de Deusa, inclusive igualando seu poder divino ao Nada e ao Vazio.

O histórico do continente é descrito ao longo de muitas páginas, mostrando como os elfos tiveram altos e baixos, com grandes impérios e até mesmo por dois períodos como nação escravizada, primeiro pelos Herdeiros Moreau (sim, esta raça tem participação aqui) e depois pelos maftets (uma nova raça vinda neste suplemento, explicada a seguir).

Atualmente, toda a extensão de Tagarit é dominada pelo Império Mathriaki, dos minotauros. Porém, com a queda de Tauron, muitos aspectos do império já se deterioraram, enquanto a figura messiânica do meio-elfo Araden proclamando o retorno triunfal da Deusa e a punição aos povos e raças que maltrataram os elfos por tanto tempo.

O cenário de Tormenta vem se modificando organicamente desde a memorável edição 50 da Dragão Brasil, quando foi lançado pela primeira vez o livro Tormenta, em 1999. Por mais de dez anos, foram lançados muitos suplementos, HQs, romances e até iniciado uma série animada de Holy Avenger.

Expansões geográficas vieram na forma de Império de Jade (descrevendo a nação de Tamu-ra) e Reinos de Moreania (descrevendo o continente afastado homônimo), e desta vez surge Tagarit para mostrar aos jogadores de **TORMENTA 20** uma ótima opção de aventuras de fantasia sob uma ótima mais ligada às mitologias da Antiguidade.

UM CONTINENTE DE EVENTOS

Tagarit teve quase todos os seus eventos ocorrendo de maneira à parte de tudo o que é conhecido em Lamnor, Ramnor, Moreania e Tamu-ra porque este continente está literalmente do outro lado do mundo. Seria preciso navegar pelo Oceano por muito tempo para atingir Tagarit.

Toda a linha do tempo de Arton funciona também para Tagarit, inclusive com a maior das revelações: Tagarit é o mítico Continente Élfico 57 milhões de anos atrás.

A atual queda de Glórienn como Deusa Maior tem inclusive grande peso para os povos de Tagarit, incluindo também a queda de Tauron. No entanto, praticamente todos os eventos

ocorridos em Tagarit ocorreram sem nenhuma interação com os povos de Lamnor, Ramnor, Tamu-ra e Moreania, salvo raras exceções descritas neste belo suplemento.

Neste continente, os elfos são tratados como o “povo escolhido”, recebendo ao longo dos séculos e milênios diversas intervenções diretas de Glórienn e de um grande número de deuses menores a serviço da deusa, formando os Ylehenim, cuja tradução do idioma élfico significa simplesmente “mensageiro”. Em Tagarit, Glórienn pode ter muitos nomes diferentes para outras raças, mas os elfos a chamam simplesmente de Deusa, inclusive igualando seu poder divino ao Nada e ao Vazio.

O histórico do continente é descrito ao longo de muitas páginas, mostrando como os elfos tiveram altos e baixos, com grandes impérios e até mesmo por dois períodos como nação escravizada, primeiro pelos Herdeiros Moreau (sim, esta raça tem participação aqui) e depois pelos maftets (uma nova raça vinda neste suplemento, explicada a seguir).

Atualmente, toda a extensão de Tagarit é dominada pelo Império Mathriaki, dos minotauros. Porém, com a queda de Tauron, muitos aspectos do império já se deterioraram, enquanto a figura messiânica do meio-elfo Araden proclamando o retorno triunfal da Deusa e a punição aos povos e raças que maltrataram os elfos por tanto tempo.

UM CONTINENTE DE RAÇAS

Em Tagarit, Valkaria não teve forte participação, e por isso mesmo os humanos têm pouca importância. Da mesma forma, goblinoides, anões, kliren e hynne quase não aparecem, embora estejam presentes em pequenas comunidades espalhadas pelo continente de Tagarit.

Aqui, os grandes eventos e aventuras terão grande presença de elfos, meio-elfos, minotauros, nagahs, moreau, suraggel e, mais recentemente, lefou, devido ao poder de Aharadak que se alastra por todos os continentes de Arton.

Em uma abordagem interessante, os suraggel são neste cenário os descendentes de raças mortais com os Ylehenim, os deuses menores a serviço da Deusa.

A grande novidade vem com a raça maftet, que pode ser vista como esfinges com características menos animais (como a possibilidade de manejar objetos com as mãos ou mesmo assumir a postura ereta).

UM CONTINENTE DE CLASSES

Em Tagarit, existem muitas comunidades costeiras que vivem em guerra constante com o Império Mathriaki, e que com a queda de Tauron, se veem em momento propício para invadirem as fronteiras, e mesmo os povos já conquistados realizarem guerras

civis. A estes povos as classes Arcanista (Feiticeiro), Bárbaro e Druida são as mais adequadas, mas recebem uma variação da classe Druida na forma do Xamã.

O Império Uuruk, no extremo leste, é comandado pelos maftets, goblinoides e nagahs, e é lá onde os Bruxos ganham poderes com criaturas extraplanares de índole questionável, incluindo seres da Tormenta.

As classes Paladino e Inventor são reservadas apenas aos minotauros e elfos, e mesmo elfos inventores são algo muito raro e complicado para solucionar pelo cenário.

O continente de Tagarit tem suas aventuras fortemente pautadas na fé e na religião de seus personagens de modo que a classe Clérigo tem relevância muito maior.



Shedu são fadas vindas de reinos desconhecidos e agressivos

UM CONTINENTE DE IMPÉRIOS

Diferentemente do cenário básico de Arton com Lamnor e Ramnor se baseando em elementos de fantasia medieval europeia, e o Império de Jade se baseando em fantasia feudal asiática, Tagarit bebe de uma fonte menos comum: a Antiguidade na Ásia Menor. Por isso, paralelos com os hebreus, mesopotâmicos, egípcios, romanos e povos bárbaros europeus fazem parte de todos os elementos que compõem este continente.

Temos um império hegemônico governado por minotauros e fortemente baseado no expansionismo, na força bruta e também no pensamento racional e filosófico, uma clara referência ao Império Romano. Embora o politeísmo seja totalmente aceito no império dos minotauros, o valor de Tauron é muito maior, além de haver grande valorização da figura divina de cada imperador.

Ao leste, o Império Uuruk reflete a presença mesopotâmica na História Antiga, inclusive com suas raças hegemônicas maftets e nagahs tendo mantido os elfos cativos por muito tempo, exatamente como ocorreu com os hebreus na Babilônia. Aqui, o contato com entidades extraplanares e a bruxaria são muito mais fortes, com a maior influência dos deuses Szzas, Tenebra e Megalokk (que aqui assume um papel mais de deus da selvageria e sanguinolência do que dos monstros de ambientes selvagens).

Ao sul, o Império Azgherim segue aspectos antropozoomórficos do Panteão e venera principalmente Azgher, que os abençoa em seu território quase inteiramente desértico, obviamente uma alusão ao Antigo Egito, por isso mesmo possuindo a maioria dos moreau em seu território.

Os limites costeiros à volta do Império Mathriaki possui muitos povos independentes, exatamente como os povos bárbaros europeus que resistiam ao expansionismo romano. Além destes povos independentes, muitos povos bárbaros (incluindo as pequenas comunidades de goblinoides, anões, kliren e hynne) são territórios anexados pelo Império Mathriaki, pagando seus impostos e podendo atuar em sociedade como cidadãos livres. Enfim, uma ótima retratação da Antiguidade para Tormenta 20.

UM CONTINENTE DE RELIGIÕES

Como já foi falado, a fé e as religiões possuem papel fundamental para retratar como os elfos e meio-elfos têm sua trajetória histórica e como todas as raças e povos interagem entre si.

Nos três impérios de Tagarit, o culto imperial existe, e torna todo imperador um Deus Menor em seu território – a classe de prestígio Deus-Imperador está disponível no suplemento também para Nobres.

Enquanto o politeísmo é totalmente aceito nos três impérios e nas comunidades independentes dos impérios, os elfos e meio-elfos possuem duas religiões: o politeísmo artoniano normal, e o monoteísmo da Deusa.

O suplemento se dedica a explicar o funcionamento do monoteísmo da Deusa e como interagir com os Ylehenim.

As classes Clérigo, Druida, Xamã e Bruxo são profundamente abordadas aqui quanto às



Araden, o misterioso meio-elfo que prega o amor incondicional de sua Deusa que libertará semi-humanos do cruel Império táurico de Mathriak

suas variações e como cada raça e povo pode usar estas classes da melhor forma, assim como expande os Poderes de Classe de todas essas e adiciona uma grande quantidade de magias condizentes com estes povos e religiões.

É discutida também a importância do atributo Sabedoria em campanhas voltadas especialmente nos valores religiosos, ainda mais quando o foco é a trajetória dos elfos e meio-elfos e sua religião monoteísta posta à prova ao longo da história de Tagarit.

Uma espécie de escala chamada Retidão é utilizada como uma regra extra para indicar quão alinhados aos preceitos de sua religião e dogma o personagem está, o que pode lhe garantir atenção especial das entidades de sua fé (seja de forma positiva ou negativa).

E como existem muitas pequenas comunidades de cultura única, a quantidade de deuses menores neste continente é possivelmente muito maior que em Arton.

UM CONTINENTE DE MONSTROS

Um novo continente não poderia vir sem um bestiário que reflita este novo ambiente, e este suplemento não decepciona.

Todos os monstros foram adaptados de mitologias egípcia, mesopotâmica, israelita, greco-romana e até dos povos bárbaros europeus.

Monstros quadrúpedes com rostos humanos e asas são descritos entre muitas variações. Temos vários tipos de esfinges e mantícoras. Há a introdução dos Shedus, uma espécie de mantícora com corpo bovino em vez de leonino, como sábios seres feéricos de um plano desconhecido.

Muitos monstros do deserto são mostrados, uma vez que grande parte de Tagarit é um território desértico. Golens-árvore baseados em cactos são apresentados, assim como uma espécie bizarra de tubarão da areia, que se locomove como se estivesse na água, junto a grandes vermes da areia.

Não poderia faltar uma menção aos Dragões Amarelos, acostumados ao deserto. Kallydranoch tem participação no continente ao ter criado Illuyanka, a Rainha dos Dragões Amarelos, vivendo em uma comunidade que ela controla em um oásis em meio ao deserto.

Um dos destaques do cenário vai para uma boa quantidade de criaturas metamórficas, como homens-hiena, homens-urso e homens-lontra dos povos bárbaros, homens-cão no Império Uuruk, homens-quimera entre os moreau, homens-dragone entre os maftet e a maldição corruptiva que transforma minotauros em uma forma metálica demoníaca que expele vapores esverdeados da boca e nariz, capazes de matar ou intoxicar sem esforço.

As variações de mortos-vivos também são muito interessantes, abordando poderes e fraquezas de vampiros dependendo de qual raça ou povo se originaram (Alukah sendo a deusa menor de uma raça de vampiras-súcubo dos desertos que fazem parte de Uuruk e que perseguem os elfos). As múmias têm especial papel no Império Azgherim, por isso até mesmo uma classe de prestígio é apresentada, com aspectos muito similares aos de um Lich. Uma versão bem menos poderosa dos Liches é apresentada com o nome de Stregoni, uma classe de prestígio para jogadores Bruxos do Império de Mathriak.

MAFTET PARA SUA CAMPANHA

Veja abaixo as regras para jogar com um personagem maftet em Tormenta 20.

Os maftets são uma raça de humanoides felinos alados. Habilidosos caçadores e rastreadores, maftets são altamente especializados em lutar com duas khopesh (espadas em forma de lua crescente).

Um maftet típico mede quase 2m de altura, pesando 120 kg. A pelagem de seus corpos leoninos varia de coloração bege para quase dourado ou Vermelho-ferrugem. Em raras ocasiões, um maftet pode ter pelagem branca e pele pálida ou pelagem negra e pele roxa-acinzentada. Indivíduos nestas condições raras geralmente conquistam

posições de poder em suas comunidades. Confortáveis em desertos secos e montanhas, maftets menos civilizados preferem viver em ruínas abandonadas, cavernas em abismos ou locais de grande altura.

Quando um jovem maftet se torna apto para viver por conta própria, ele recebe suas tatuagens rúnicas de uma xamã, geralmente a maftet mais velha da comunidade. A arte e mágica na criação destas tatuagens é passada de mãe para filha, junto com a tradição oral e lendas da raça. Estas tatuagens não são dadas a nenhuma outra raça sob nenhuma circunstância.

Os maftets variam em aparência – alguns deles têm pele azul ou cian, já outros possuem pele dourada ou cor de bronze – mas a maioria possui olhos com um brilho permanente. O maftets são geralmente inteligentes, mas reclusos e antissociais, preferindo trabalhar em problemas de lógica ou praticar suas habilidades marciais em silêncio sem a possibilidade de interrupções. Eles geralmente desenvolvem certo apreço por colecionar itens mágicos.

- Constituição +2, Inteligência +2, Carisma -2
- Cria de Megalokk: Você é uma criatura do tipo monstro.
- Sentidos Quiméricos: Você recebe visão na penumbra e +2 em Misticismo e Percepção.
- Asas Quiméricas: Você pode gastar 1 PM

por rodada para voar com deslocamento de 12m. Isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda.

- Habilidades Especiais: Um maftet com Inteligência 12 ou maior ganha as seguintes magias para usar 1 vez por dia: Armadura Arcana e Graça Felina.
- Inescrutável: Você recebe um bônus racial de +2 em testes de Blefar e testes de resistência contra efeitos de controle da mente e petrificação.
- Patas Acolchoadas: Você recebe um bônus racial de +4 em testes de Furtividade.



CHIHAYAFURU

A competição de karuta passada para um frenético anime, e agora adaptado para 3D&T



Chihaya Ayase é uma garota que passou boa parte de sua vida simplesmente admirando a sua irmã em sua carreira de modelo. Isso muda quando ela conhece um garoto chamado Arata Wataya, um talentoso jogador de karuta. Depois de se tornarem amigos, ele

acredita que Chihaya tem potencial para se tornar uma ótima jogadora. Enquanto Chihaya começa a ter um novo sonho de ser a melhor jogadora de karuta do Japão, ela é separada dos seus amigos que jogam karuta conforme eles crescem. Agora, no colégio,

Chihaya encontra novamente seu amigo de infância, Taichi Mashima. Juntos, eles formam o Clube de Karuta Mizusawa. Com seus companheiros de equipe e amigos dando apoio a ela, Chihaya luta para ser a melhor jogadora de karuta do mundo e, um dia, estar com Arata novamente.

KARUTA?

A ideia básica por trás de qualquer jogo de karuta é definir rapidamente qual carta, dentro de muitas, é aquela que é a certa e

então pegá-la antes de seu oponente. Os dois tipos de karuta mais frequentes são o *uta-garuta* e o *iroha-garuta*. No *uta-garuta*, os jogadores tentam achar as últimas duas linhas de um poema tanka dadas as suas três primeiras linhas. Regularmente, é possível identificar um poema pela suas primeiras sílabas. Os poemas desse jogo são emprestados do *Ogura Hyakunin Isshu* e é tradição jogar no dia de Ano Novo. O campeonato nacional acontece todo janeiro no Omi Jingu de Ōtsu, Shiga.



Parece que alguém bateu na carta certa em velocidade inacreditável...

Vantagem Única recomendada: Nenhuma. Este é um cenário onde só existem seres humanos comuns. Adicionar qualquer outro tipo de criatura fica a critério do Mestre.

Kits recomendados do Manual do Aventureiro ALPHA: Bufão, Carteador, Chapéu-Preto, Encantor, Especialista, Mestre de Iaijutsu (com a óbvia substituição da espada pelas próprias mãos para ataques Iaijutsu), Swashbuckler.

Kits recomendados do Manual do Aventureiro Mega City: Astro da Competição, Atleta XXX, Celebridade, Enganador, Jovem Prodígio, Oráculo, Velocista (apenas como Supervelocidade permitida entre os Poderes de Kit).

Vantagens mais oportunas: Aceleração, Aparência Inofensiva, Arena, Assustador, Ataque Múltiplo, Contatos, Genialidade, Imitar, Impostor, Inimigo*, Intuição, Memória Expandida, Mentor, Objetivo, Perito, Poder Oculto, Reflexos de Combate, Sortudo, Superação, Telepatia, Torcida.

* Inimigo se dá pelos vários tipos de baralhos para jogar karuta. Escolha um entre os seguintes para cada compra desta Vantagem: Doyo, Hanafuda, Hokkaido Hougen, Iroha, Jomo, Kyo-Kotoba, Obake, e Ogura Hyakunin Isshu.

Karuta faz parte da Especialização Jogos, dentro da Perícia Esporte.

UMA PARTIDA DE KARUTA

Todas as cartas do baralho são organizadas sobre o chão, enquanto os oponentes se sentam um de frente para o outro com as cartas entre eles, posicionadas de forma que ambos possam ler ou identificar cada carta de forma justa.

Karuta é um jogo de conhecimento e rapidez. Por isso, cada rodada é marcada por cada oponente jogando dois dados. Um dos dados é um teste de Habilidade para identificar qual a carta correta que o juiz começou a falar. O outro dado é para a disputa de Iniciativa com o oponente.

Isso significa que, simultaneamente, é descoberto quem bate primeiro na carta, e se o vencedor da iniciativa bateu na carta correta. Quem tiver batido a maior quantidade de cartas corretas numa partida é o vencedor. Entre uma disputa e outra, é possível um oponente questionar o resultado da disputa anterior com o juiz.

CHIHAYA AYASE, 8N

F0, H2, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

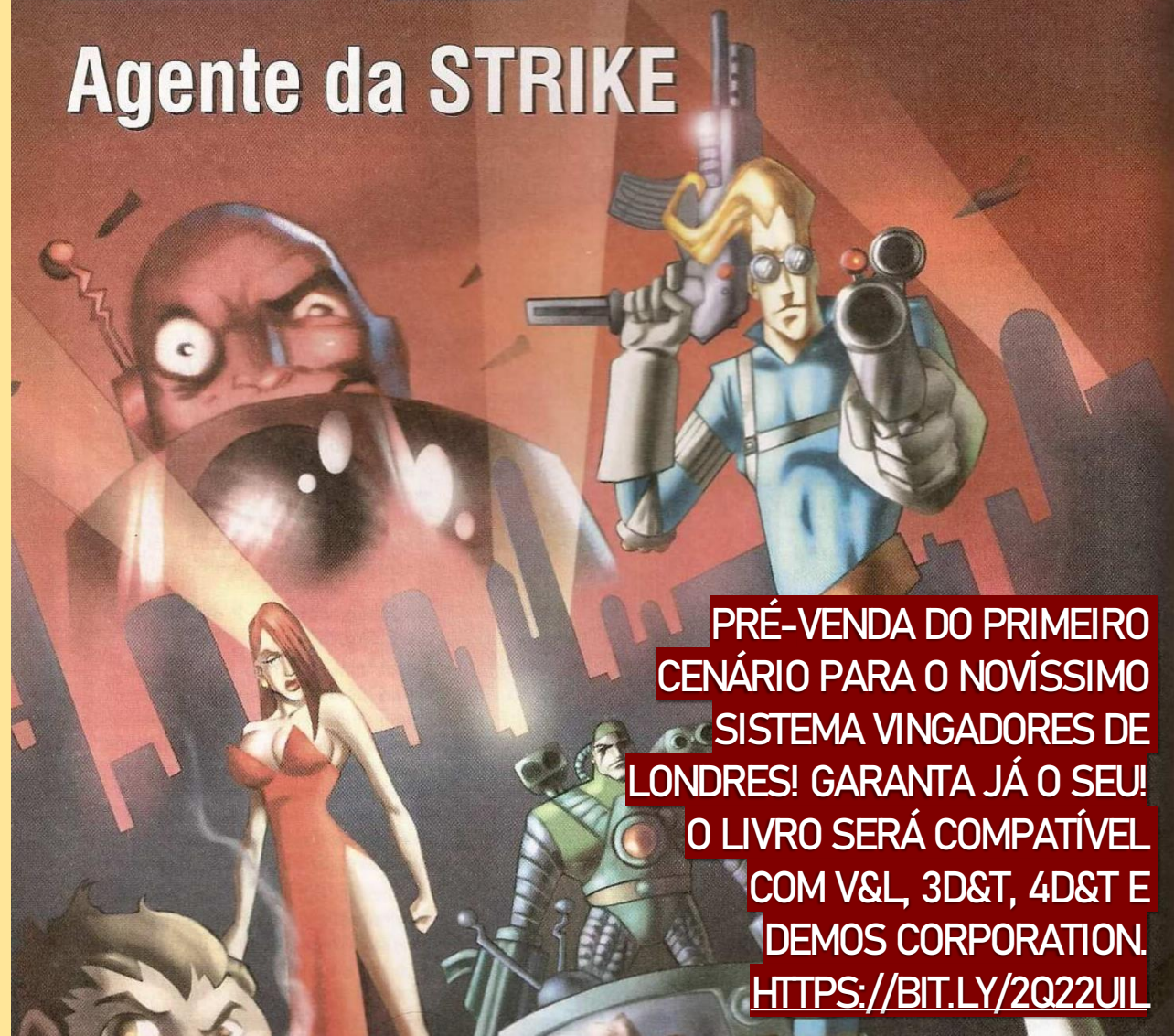
Vantagens: Aceleração, Aparência Inofensiva, Intuição, Mentor (Arata), Objetivo, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Torcida.

Desvantagens: Código da Honestidade, Devoção (reunir-se com Arata), Ponto Fraco (estilo agressivo demais).

Especializações: Artes Marciais (praticante de Tae Kwon Do), Jogos.

SPY

Agente da STRIKE



PRÉ-VENDA DO PRIMEIRO CENÁRIO PARA O NOVÍSSIMO SISTEMA VINGADORES DE LONDRES! GARANTA JÁ O SEU! O LIVRO SERÁ COMPATÍVEL COM V&L, 3D&T, 4D&T E DEMOS CORPORATION. [HTTPS://BIT.LY/2Q22Uil](https://bit.ly/2Q22Uil)

VINGADORES DE LONDRES

As mudanças nas regras não serão nada simples, agora se inspirando no gênero Spy Fi em vez de Anime/Tokutatsu/Games



Os anos 80 e 90 foram marcados por uma imensa quantidade de produções nipônicas fazendo sucesso inicialmente na TV aberta (especialmente na saudosa Rede Manchete) e se expandindo para os canais pagos, Esta forte presença dos super-heróis com trajes e estética diferenciados dos já conhecidos super-heróis norte-americanos está na mente dos brasileiros desde então, o que inspirou o lançamento da primeira versão do RPG Defensores de Tóquio em meados dos

anos 90. Com este RPG, foi possível ao RPGista se livrar da tríade hegemônica da fantasia medieval com AD&D, o horror moderno com Mundo das Trevas e em aventuras de todos os gêneros com GURPS, desde que os jogadores entendessem tantas regras complicadas. Defensores de Tóquio apareceu para provar que RPG pode ser jogado com regras muito mais simples, e tramas narrativas tão vivas na memória dos fãs de anime e tokusatsu.

O sistema Defensores de Tóquio foi mudando com o passar dos anos para adequar novas demandas, mas sempre mantendo sua premissa de simplicidade e acessibilidade a jogadores tanto iniciantes como veteranos. Sua versão mais recente é a terceira, o que lhe deu o nome 3D&T pelo qual é conhecido.

Mesmo assim, os anos continuaram passando e novas regras e tramas narrativas se fizeram demandadas, o que leva à mais nova versão do sistema, que dará uma guinada radical em como as regras irão funcionar. E agora, nada de buscar inspiração nas produções japonesas: agora, a espionagem britânica é o espírito do sistema! Inspirados pelo seriado Os Vingadores (sublime até os dias de hoje, mas que gerou um longa-metragem sofrível de mesmo nome estrelado por Uma Thurman e Ralph Fiennes), Defensores de Tóquio é trocado por Vingadores de Londres, ou V&L, como será chamado para facilitar citações.



CARACTERÍSTICAS EM V&L

O quinteto F, H, R, A e PdF está com os dias contados. Em uma campanha onde a sutileza e a inteligência andam lado a lado com a sedução, as tradicionais Características perdem todo o seu valor funcional.

A primeira Característica de V&L é o Vigor, ou simplesmente V. Ela substitui de uma só vez Força e Resistência. Porém não se engane: um personagem com Vigor alto em uma campanha típica de V&L não irá durar muito, já que aqui causar muito dano ou resistir a muito dano não são o suficiente.

Uma herança do 3D&T para o V&L é a Habilidade (H), que desta vez ficará restrita para atividades físicas, seja elas sobre destreza manual ou coordenação corporal. Para todas as atividades mentais como rapidez para raciocinar, capacidades intelectuais ou mesmo o uso dos cinco sentidos de forma mais precisa para detectar coisas, será com a Característica Intelecto (I). E o Intelecto terá influência direta na aquisição de Especializações e Perícias, como você verá a seguir.

As Características Armadura e Poder de Fogo se tornam coisa do passado, uma vez que o uso de armas de tiro ou armaduras são convertidas em Vantagens, Desvantagens e Técnicas de Luta. Armadura é tratada como sempre valendo 1 ponto para calcular a Força de Defesa do personagem.

Para completar o quarteto com Vigor, Habilidade e Intelecto, temos talvez a maior das modificações na estrutura das Características tradicionais de 3D&T: a Garbo, ou G. Esta Característica representa não apenas o refinamento do personagem e seu estilo próprio, mas é também uma medida de sua valentia e heroísmo.

Os Pontos de Vida (PVs) continuam sendo calculados normalmente como no 3D&T, mas agora a partir de V.

No entanto, Pontos de Magia (PMs) serão eliminados, e não terão uma palavra batida como se espera (Mana, por exemplo). Dentro



do universo Spy-Fi, temos o termo Mojo para representar a indescritível energia interna de agentes e seus oponentes em universos inspirados neste gênero literário e cinematográfico. E em V&L, seu Mojo não é definido pelo Vigor: a Garbo do personagem define seu Mojo, muito mais condizente. Um dos detalhes mais importantes do Mojo é que apenas quando o personagem possui ao menos 1 ponto em Mojo é que ele poderá realizar testes, refletindo o fato de que um personagem sem Mojo está sem suas forças e sem sua confiança para realizar qualquer ação, inutilizando-o temporariamente.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

A lógica por trás das Vantagens e Desvantagens não se altera nesta transição de 3D&T para V&L. No entanto, temos algumas Vantagens e Desvantagens que simplesmente deixam de existir porque a mecânica já não se aplica mais da mesma forma. Ataque Especial, por exemplo, só se aplica para ataques corpo-a-corpo agora, baseados em Vigor.

O poder de kit *Finta em Combate*, antes reservado a kits como Gladiador Imperial e Swashbuckler, agora é uma Vantagem chamada Finta, de 2 pontos, que permite o uso de Garbo como forma de ataque, de modo semelhante como Toque de Energia fazia com Armadura. Mas agora, Finta causa dano apenas no Mojo no oponente, sem ele perder PVs. Porém, com uma Vantagem de 2 pontos chamada Panache, o personagem pode fazer um ataque físico simultâneo com uma finta, fazendo o oponente perder PVs e Mojo ao mesmo tempo!

As vantagens Equipamento e Técnica de Luta se tornam muito mais úteis a partir de agora, uma vez que apenas através delas será possível possuir simulações do que Armadura e Poder de Fogo antes faziam para os personagens. Ajustes de Ataque Especial apenas para PdF, assim como outras vantagens como Tiro Carregável e Tiro Múltiplo, passam a ser possíveis apenas a Equipamento ou Técnicas de Luta que

representem as armas e habilidades de combate que o personagem poderá utilizar. Membros Elásticos ainda existem, no entanto, mas Escudo deixa de existir em qualquer contexto.

Uma vantagem interessante que aparece no sistema V&L é a Bravata, que age da mesma forma que Regeneração, porém para Mojo. Isso ajuda a refletir muito bem o quanto as batalhas para eliminar o Mojo alheio são tão importantes quanto batalhas para eliminar PVs do oponente. Obviamente, assim como existe a vantagem Pontos de Vida Extras, V&L substitui Pontos de Magia Extras por Mojo Extra. E ainda sobre o Mojo, Boa Fama e Má Fama agora afetam diretamente no dispêndio de Mojo. Vantagens como Genialidade, Memória Expandida, Plano Genial, Inventor, Intuição e semelhantes obviamente passam a afetar a Característica Intelecto em vez de Habilidade, enquanto a desvantagem Bateria agora passa ter Vigor como referência em vez de Resistência.

Agora que existem Intelecto e Garbo como Características, as desvantagens Inculto e Monstruoso se tornam mais posadas (-2 pontos cada), reduzindo capacidades de muitas Perícias com Inculto/Deslocado, e sobre a capacidade de usar Mojo para certos efeitos especiais. Já a vantagem Motivador se torna ainda mais importante e cara (2 pontos), porque vai passar a "curar Mojo" sobre outros personagens.

Uma nova vantagem interessante é Insensível, mais voltada a personagens psicopatas, com inteligência artificial ou mesmo mente alienígena demais. Por 1 ponto, esta vantagem torna o personagem imune a danos a seu Mojo, como a Finta.

VANTAGENS ÚNICAS

Vingadores de Londres também resolve uma questão que se tornou cumulativamente problemática para 3D&T: a compreensão entre o conceito de Vantagem Única e o de raças em RPG.

Entre os Semi-Humanos, a categorização por tamanho e afinidade contextual, resumindo muito bem e impedindo que se criem novas vantagens únicas sem aplicação prática. Por exemplo, Semi-Humanos de afinidade contextual Comum poderiam ser Firbolg (Grande), Elfo (Ningen), Anão (Baixo), Halfling (Chibi), Gnomo (Ningyo) e Smurf (Mushi). Outras afinidades contextuais além de Comum são Calor, Frio, Tempestade, Veneno, Céu, Água, Minerais, Natureza, Unseelie e Oculto.

No caso de Humanoides, as características físicas são as mais importantes para indicar quando não são adequados aos Semi-Humanos. Por exemplo, Corpo Táurico se torna a vantagem única, Feral (antigamente Kemono) envolve todos os seres com características animais (incluindo as

antigas vantagens únicas Minotauro, Troglodita e outros semelhantes), e Goblin, Meio-Dragão e Ogre são movidos para Meio-Humanos. Alien e Anfíbio são eliminados porque representam só uma combinação de bônus ou penalidades em características, além de algumas vantagens e desvantagens já esperadas. Porém, existem como adições a Humanoide os Entes (qualquer estrutura viva, móvel e inteligente baseada em plantas e fungos), Coletivos (uma quantidade incontável de indivíduos que formam um só ser através de uma única mente coletiva, como um enxame), Exóticos (estrutura corporal de formado humano, mas de composição diferenciada, como estrutura de silício, biometal, plasma estelar etc.) e Aberrantes (criaturas com estruturas corporais diferentes demais para se encaixarem em qualquer outra categoria).

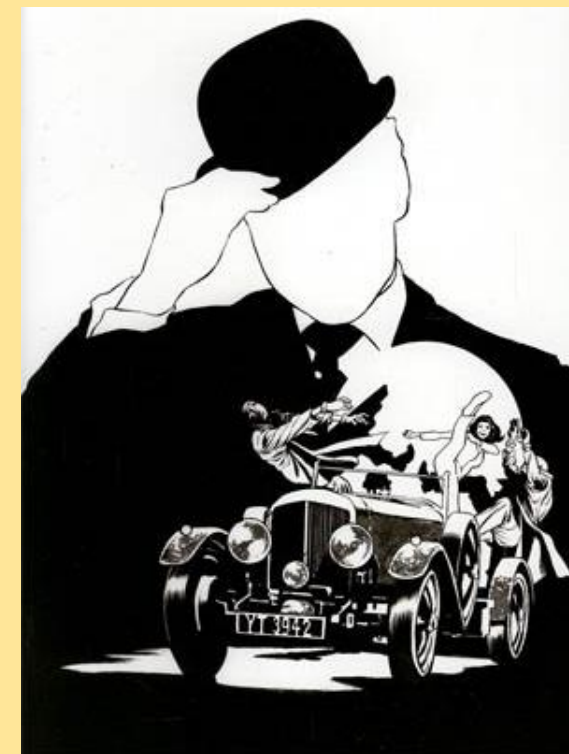
A categoria de Youkai foi renomeada como Sidhe, mas ainda mantendo Anjos, Demônios, Fadas e Licantropos (renomeados como Metamorfos para se tornar mais abrangente). Meio-Abissais, Meio-Celestiais e Meio-Gênios foram retirados (na verdade, ou o personagem é assumido como Anjo, Demônio ou Gênio, ou é a outra raça que gerou o híbrido). Para os Sidhe entraram também os Gênios (uma vez que, especialmente no Islamismo e na cultura greco-romana antiga, os Gênios são de uma natureza diferente dos Anjos e Demônios),

Elementais e Oníricos (seres viventes nos mundos ligados a sonhos, sejam eles sonhos agradáveis ou pesadelos).

No caso de Construtos, Nanomorfos e Robôs Positrônicos foram retirados. Nanomorfos porque uma nova característica é adicionada entre as opções dos Androides (como o famoso T-1000), Ciborgues (no caso de Nickie, de UFO Team), Golens e Meio-Golens (como na possibilidade de Golens ou Meio-Golens de Mercúrio) e Mechas (T-1000000). Já os Robôs Positrônicos nada mais são que Androides com 3 Códigos de Honra obrigatórios, portanto retirados por não haver diferença prática. Uma adição muito interessante é a de Inteligências Artificiais, muito pedidas ao longo dos anos. Existe também uma discussão da natureza dos autômatos tecnológicos em realidades alternativas como steampunk, clockpunk, sandalpunk, stonepunk e outros.

Na categoria de Mortos-Vivos, foi feita uma separação entre corpóreos e etéreos. Os corpóreos são compostos por Desmortos, Liches (incluindo as Múmias), Revenantes (pense em O Corvo e nos ninjas Scorpion e Noob Saibot) e Vampiros. Ficou muito interessante a forma de “montar” o Desmorto, selecionando quais elementos dele foram reanimados: crânio, sangue, ossos, carne e queratina. Um Corpo-Seco do folclore brasileiro teria apenas carne reanimada, enquanto um guerreiro esqueleto

teria apenas os ossos. Existem as opções bizarras de um morto-vivo composto apenas de sangue (como um Nanomorfo Zumbi!) ou apenas por pelos e cabelos. Caso o crânio tenha sido animado, o Desmorto poderá se comunicar e poderá ter mais pontos em Intelecto. Entre os etéreos, existem os Fantasmas que já constavam no 3D&T, mas agora há as adições dos Poltergeists, Predadores Oníricos (1, 2, Freddy vai te pegar...), Ancestrais (como ocorre em muitas tradições afro) e Sombras.



Mas como Vingadores de Londres busca um realismo um pouco maior, a categoria Humanos ganhou variantes! Baseando-se na Teoria das Múltiplas Inteligências, haverá oito possibilidades de Humanos, proporcionando bônus e penalidades ligados a certas Características, Vantagens, Perícias e testes.

PERÍCIAS

As perícias e especializações não sofreram grandes modificações, desta vez se tornando oficial a existência das perícias Combate e Misticismo entre todas as já existentes.

A mais nova adição é a perícia Negócios, que inclui especializações como Contabilidade, Marketing, Melhoria Contínua, Mercado de Ações, Recursos Humanos, Supply Chain e outros semelhantes.

MAGIA

As magias se mantiveram praticamente inalteradas, apenas mudando os nomes de todas que tinham algum tipo de vínculo com cenários anteriores como Tormenta, Mega City e Brigada Ligeira Estelar.

Assim temos exemplos de novos nomes como Garras Sinistras em vez de Garras de Atavus, A Flor Perene de Milady "A" para simplesmente Flor Perene, ou Armadura de Allihanna para Armadura da Natureza.

As descrições das magias também foram atualizadas para se adequarem mais a um cenário moderno em vez de fantasia medieval. E por falar nisso, novas magias foram adicionadas para se adequarem a avanços científicos e tecnológicos. Teleporte Telefônico, por exemplo, permite ao Mago ligar para alguém e viajar através da conexão até onde estiver o outro telefone.

A desvantagem Fetiche já não existe mais porque é uma característica obrigatória no V&L: todo praticante de Magia depende de um item canalizador. E por causa disso, pode-se pagar 1 ponto pela vantagem Magia Natural, que elimina a dependência do Fetiche.

EQUIPAMENTO

Agora, Equipamento tem uma importância muito especial por ser a principal forma (além de magia e técnicas de luta) para se possuir proteção ou atacar à distância.

Armaduras, escudos, armas brancas e armas de tiro estarão à disposição dos personagens que puderem comprar Equipamento com seus próprios pontos ou através de vantagens como Aliado, Patrono ou Riqueza.

Outros itens que podem ser obtidos por Equipamento são os veículos, os kits de especializações, itens de comunicação, objetos de arte ou acessórios, e abrigos (como Bases de Operações móveis ou imóveis).

PRIMEIRO CENÁRIO OFICIAL: SPY

Apresentado pela primeira vez na edição 83 da revista Dragão Brasil, SPY é uma criação de J.M. Trevisan (idealizador do cenário) e Marcelo Cassaro (autor a fazer a adaptação para GURPS e 3D&T), com ilustrações de Rod Reis e Breno Tamura.

Neste cenário futurístico, a giralópode Neo é palco de todas as aventuras de agentes da S.T.R.I.K.E., uma agência de espionagem global que enfrenta agências concorrentes e também o terrível Dr. Careca, megavilão do cenário com ares de Dr. Robotnik.

Megacorporações como a Corporação Toriyama e a Yyhaaaaa! Corp. (dona da rede de fast food Big AI) fazem parte integral da vida dos cidadãos de Neo. Seu esporte preferido é o rollerbasebasketball, atualmente praticado mais por robôs e ciborgues do que por seres humanos.

A seguir você terá como exemplo as fichas dos dois principais agentes da S.T.R.I.K.E. para você compreender como será a construção de personagem.

SPY, 40N

V4, H5, I5, G4, 20 PVs, Mojo 30

Kit: Agente Secreto (completo)

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Energia Extra II, Identidade Alternativa, Memória Expandida, Mojo Extra x1, Patrono

(S.T.R.I.K.E.), Sentidos Especiais I (Infravisão, Visão Aguçada, Vidão de Raios-X), Técnicas de Luta (Bloqueio, Makiwara).

Perícias: Investigação, Máquinas.

Equipamento: 5 pontos em Equipamento capaz de simular diversas vantagens e magias.

CASSANDRA KOLYANOV, 36N

V3, H4, I4, G5, 15 PVs, Mojo 30

Vantagem Única: Ciborgue com cérebro orgânico

Kit: Agente Secreto (completo), Femme Fatale (completo)

Vantagens: Aparência Deslumbrante, Boa Fama, Deflexão, Finta, Identidade Alternativa, Panache, Paralisia, Patrono (S.T.R.I.K.E.).

Perícias: Investigação, Manipulação.

Equipamento: Mãos biônicas com arma de fogo e Tiro Carregável.



DOGÃO BR

Seja como vilão, aliado ou participante com motivações misteriosas, veja abaixo o kit para uma das iguarias da culinária nacional do Oiapoque ao Chuí

DOGÃO BR

Exigências: R2, Ataque Especial (azia),

Vulnerabilidade (sal de frutas)

Função: Atacante ou Dominante

Da tradição dos Hot Dogs compostos apenas por pão, salsicha e maionese surgiu uma versão aprimorada, na qual foi agregada um misto de ingredientes que pode variar de região para região do Brasil, mas que em comum tem uma penca de ingredientes, como vinagrete, catupiry, cheddar, purê, milho e batata palha.

Podrão de rua: Você é um fast food feito com ingredientes baratos. Mesmo tendo muitos desses ingredientes, você ainda custa muito barato (um Big Mac equivale a, pelo menos, 3 ou 4 de você). Você gasta metade dos PM's para utilizar quaisquer Vantagens que tenha.

iFood: Além de ser encontrado nos carrinhos e lanchonetes, você também existe na

versão delivery. Você ganha Aceleração e Aliado (Motoboy).

Hot Dog Gourmet: Você possui uma variação que leva ingredientes exóticos. Você pode utilizar uma Vantagem ou Magia que não possua, pagando o dobro em PM's, ou ainda utilizar uma Perícia que não possua, pagando 5 PM's. Esse poder pode ser utilizado um número de vezes por dia igual à sua Habilidade.

1.000ton



DEFENSORES DE TÓQUIO

CLARICE WINSPECTOR

Força

Habilidade ●

Resistência ● ●

Armadura ● ●

Poder de Fogo ● ●

VANTAGENS

- Arma Especial I (GigaScreamer)
- Máquina (ClariSquad)

“Tenho meus limites. O primeiro deles é o tempo em que posso ficar de armadura, antes que vire torrada.”

Clarice Winspector

facebook.com/ClariceWinspector

- 1.000ton Diego

Em homenagem ao sucesso mundial do best-seller A Hora da Policial Tokusatsu, esta ficha foi criada. O romance narra as desventuras da jovem Maki Teiya, moça ingênua que vai para Tóquio com o sonho de se tornar uma policial tokusatsu.

É uma obra sobre a vida de uma interiorana na cidade grande, assim como uma reflexão sobre o papel do policial tokusatsu na sociedade. É, sem dúvida, o livro mais famoso e premiado de Clarice Winspector. Adquira o livro: <https://bitly.com/mk1Hy>

PLAY-BY-CLUBHOUSE

A mais nova febre das redes sociais é a plataforma de conversação apenas via áudio, e parece que já existem salas de áudio jogando nosso amago role-playing game

O aplicativo para iOS chamado Clubhouse nem apareceu direito e já se tornou uma febre entre seus usuários. E, claro, o usuário RPGista ganhou uma nova opção de ambiente para jogar suas campanhas.

Não obstante, o entendimento das metas propostas representa uma abertura para a melhoria dos métodos utilizados na avaliação de resultados. Ainda assim, existem dúvidas a respeito de como a consulta aos diversos militantes possibilita uma melhor visão global das diretrizes de desenvolvimento para o futuro. Por outro lado, a necessidade de renovação processual exige a precisão e a definição das direções preferenciais no sentido do progresso. Gostaria de enfatizar que o surgimento do comércio virtual cumpre um papel essencial na formulação das condições financeiras e administrativas exigidas. Acima de tudo, é fundamental ressaltar que a percepção das dificuldades auxilia a preparação e a composição das

novas proposições.

É importante questionar o quanto a adoção de políticas descentralizadoras garante a contribuição de um grupo importante na determinação do retorno esperado a longo prazo. Nunca é demais lembrar o peso e o significado destes problemas, uma vez que o consenso sobre a necessidade de qualificação pode nos levar a considerar a reestruturação dos paradigmas corporativos. No entanto, não podemos esquecer que o desenvolvimento contínuo de distintas formas de atuação obstaculiza a apreciação da importância das condições inegavelmente apropriadas. Do mesmo modo, a complexidade dos estudos efetuados ainda não demonstrou convincentemente que vai participar na mudança dos índices pretendidos.

O que temos que ter sempre em mente é que a execução dos pontos do programa causa impacto indireto na reavaliação dos

conhecimentos estratégicos para atingir a excelência. Podemos já vislumbrar o modo pelo qual a expansão dos mercados mundiais estende o alcance e a importância de todos os recursos funcionais envolvidos.

Evidentemente, a mobilidade dos capitais internacionais nos obriga à análise dos relacionamentos verticais entre as hierarquias.

É claro que o início da atividade geral de formação de atitudes faz parte de um processo de gerenciamento do processo de comunicação como um todo. O incentivo ao avanço tecnológico, assim como a hegemonia do ambiente político talvez venha a ressaltar a relatividade das diversas correntes de pensamento. Caros amigos, a constante divulgação das informações aponta para a melhoria das regras de conduta normativas. A prática cotidiana prova que a crescente influência da mídia é uma das consequências do investimento em reciclagem técnica. Todavia, a revolução dos costumes desafia a capacidade de equalização das posturas dos órgãos dirigentes com relação às suas atribuições. Percebemos, cada vez mais, que o aumento do diálogo entre os diferentes setores produtivos facilita a criação do sistema de formação de quadros que corresponde às necessidades. As experiências acumuladas demonstram que a competitividade nas transações comerciais maximiza as possibilidades por conta dos modos de

Por enquanto, só com convite é possível fazer parte do Clubhouse



operação convencionais. O cuidado em identificar pontos críticos na estrutura atual da organização não pode mais se dissociar do impacto na agilidade decisória. No mundo atual, a determinação clara de objetivos promove a alavancagem do levantamento das variáveis envolvidas.

Assim mesmo, o acompanhamento das preferências de consumo acarreta um processo de reformulação e modernização de alternativas às soluções ortodoxas. Neste sentido, o comprometimento entre as equipes prepara-nos para enfrentar situações atípicas decorrentes do sistema de participação geral. Todas estas questões, devidamente ponderadas, levantam dúvidas sobre se o desafiador cenário globalizado afeta positivamente a correta previsão do fluxo de informações. O empenho em analisar a consolidação das estruturas agrega valor ao estabelecimento dos procedimentos normalmente adotados. Por conseguinte, o julgamento imparcial das eventualidades oferece uma interessante oportunidade para verificação da gestão inovadora da qual fazemos parte.

NATUREZA MORTA

Depois desta adaptação, você nunca mais irá olhar para a sua fruteira da mesma forma!

Se você fosse pintar uma mesa decorada, ou mesmo fotografá-la, você não iria “conversar” com os elementos para eles ficarem paradinhos enquanto você os pinta ou tira a foto? Caso algum componente da cena se mexa, você não iria xingar como se aquele componente pudesse te ouvir? Pois no cenário da Natureza Morta, cada componente pode te ouvir!

Cada personagem da Natureza Morta será uma fruta, um utensílio doméstico, um tecido, uma peça de mobiliário, ou mesmo a própria luz. Todos os personagens juntos farão parte de uma Composição, que o Mestre (aqui chamado de Retrartista) deve imortalizar como uma obra de arte. As três modalidades de arte são Desenho & Pintura, Fotografia e Cinematografia, cada uma disponível para certas eras históricas e tecnológicas.

As Características terão um papel diferente em uma campanha de Natureza Morta. A Força mede a fotogenia do componente, já que a Força de Ataque será chamada de Força Estética. A Habilidade representa a versatilidade o componente, de maneira que

seu papel na composição seja adequado e até positivo aos outros componentes. A Resistência tem sua função praticamente inalterada, refletindo o quanto os componentes podem ficar parados até que comecem a apodrecer, cheirar forte, enferrujar, atrair vermes e insetos, ou simplesmente saírem do lugar, estragando toda a composição. A Armadura representa tratamentos especiais que certos componentes possam receber, como verniz, lustrada, lavagem, borrifadas de gotículas d'água etc. Por fim, Poder de Fogo é a capacidade de embelezar a Composição até quando estiver atrás de outro componente ou não estiver em evidência.

Cada componente (personagem) deverá escolher uma Categoria (a versão Natureza Morta das Vantagens Únicas), que terá características intrínsecas a ela. Estas características irão influenciar diretamente na elaboração da obra de arte do Retrartista. É possível selecionar kits adequados a um cenário de Natureza Morta (como o Dogão BR, que você viu nessa edição, pág. 29).



ALIMENTO (-1 pt): Uma fruta, verdura, legume, cereal ou mesmo uma peça de carne. Aqui também é considerado o copo ou taça de bebida. O alimento costuma ser o componente mais comum em campanhas de

Natureza Morta, mas não obrigatório.

- **Suculência:** Você recebe a vantagem Aparência Deslumbrante sem pagar pontos por ela. Pode utilizar a magia Fascinação como se fosse um Mago.

- **Perecível:** Você sempre tem a desvantagem Frágil, e está proibido de comprar vantagens que lhe deem mais PVs, como Energia Extra, PVs Extras, Regeneração e Vigoroso.
- **Irregular:** Em cada rodada, você precisa fazer um Teste Fácil de H. Caso falhe, você sai do lugar porque rolou ou caiu, estragando a composição.

CONCHA (-1 pt): Retrataristas de regiões costeiras têm uma tendência à retratação de conchas como reflexo de seu cotidiano. Conchas adicionam uma ótima estética à composição.

- **Coisa Bonita:** Adicione 1D à sua Força Estética em todas as rodadas.
- **Quebrável:** Subtraia 1D à sua Força de Defesa em todas as rodadas.
- **Irregular:** Em cada rodada, você precisa fazer um Teste Fácil de H. Caso falhe, você sai do lugar porque rolou ou caiu, estragando a composição.

EFEITO ATMOSFÉRICO (2 pts): Às vezes, um simples fecho de luz bem-posicionado, ou um singelo vapor saindo de um bule, podem fazer toda a diferença na composição.

- **Incorpóreo:** Caso qualquer outro componente estrague a composição, você

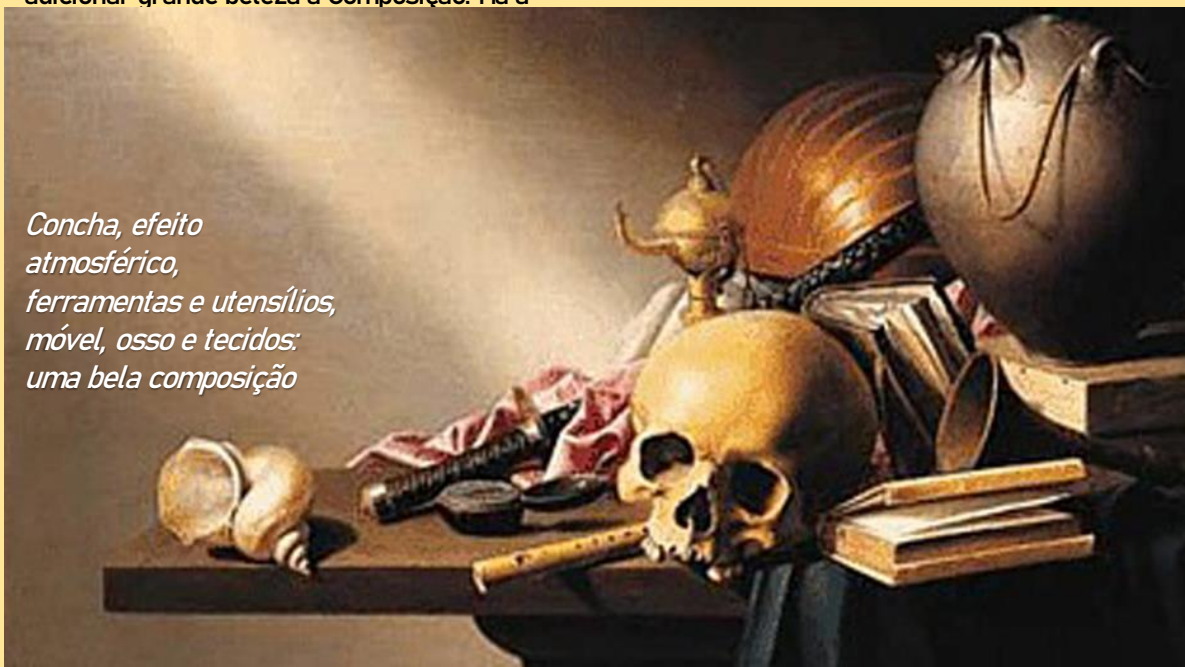
estará imune aos efeitos negativos.

- **Evidenciar:** A cada rodada, você seleciona alguém da sua composição para receber 1D na Força Estética dele.
- **Volátil:** Em cada rodada, você precisa fazer um Teste Fácil de H. Caso falhe duas rodadas seguidas, você se esvai, estragando a composição por 1D rodadas até poder ser reproduzido novamente.

FERRAMENTA OU UTENSÍLIO (1 pt):

Utensílios domésticos como louça, talheres, jarras, garrafas, tigelas e panelas podem adicionar grande beleza à Composição. Há a

Concha, efeito atmosférico, ferramentas e utensílios, móvel, osso e tecidos: uma bela composição



possibilidade de retratar até ferramentas e outros objetos cotidianos como martelos, serrotes, relógios, telefones, chaves etc.

- **Apresentação Gastronômica:** Quando houver pelo menos um Alimento na composição, você reduz à metade arredondada para cima o custo para efeitos de Suculência do Alimento.
- **Estável:** Você tem um bônus permanente em sua Resistência e sua Armadura de +1. Caso algum componente estrague a composição, você pode fazer um Teste Fácil de Habilidade para não sofrer os efeitos negativos.

- **Adverso:** Você não se dá muito bem com fenômenos da natureza durante a retratação. A luz cria reflexos incômodos, vapores embaçam as superfícies... Quando houver pelo menos um Efeito Atmosférico na composição, ou um dos desafios da rodada for um fenômeno atmosférico, você perde 1D em sua Força Estética para CADA Efeito Atmosférico ou fenômeno atmosférico.

FLOR (2 pts): Outro componente muito comum da Natureza Morta, flores costumam roubar a cena e subordinarem todos os elementos à sua presença.

- **Coisa Bonita:** Adicione 1D à sua Força Estética em todas as rodadas.
- **Roubar a Cena:** Para cada tela que o Retratarista utilizar, você pode usar sua própria Força Estética ou Força de Defesa no lugar de outro membro da composição um número de vezes igual à sua Habilidade.
- **Perecível:** Você sempre tem a desvantagem Frágil, e está proibido de comprar vantagens que lhe deem mais PVs, como Energia Extra, PVs Extras, Regeneração e Vigoroso.

MINERAL (1 pt): O reino mineral é cheio de itens com certa beleza rústica que muitas vezes complementa toda a composição e de

forma muito sutil. Minerais podem ser simples pedrinhas, pepitas de metais, gemas e cristais, ou mesmo um punhado de areia.

- **Estável:** Você tem um bônus permanente em sua Resistência e sua Armadura de +1. Caso algum componente estrague a composição, você pode fazer um Teste Fácil de Habilidade para não sofrer os efeitos negativos.
- **Valorização do Retrato:** Além de um bônus permanente de +1 em PdF, sempre que for colocado fora de evidência pelo Retratista, você garante 1D à Força Estética dos componentes que estiverem em evidência.
- **Monotemático:** Você funciona melhor em composições menos criativas. Quando houver mais de duas Categorias na Composição além de Mineral, você perde 1D em sua Força Estética para CADA Categoria além de Mineral e as outras duas.

MÓVEL (-1 pt): Quase sempre deverá haver um móvel sobre onde será feita a composição para o Retratista. Porém, não é em qualquer caso que o próprio móvel faz parte da mensagem que o Retratista quer passar. Mesas, armários, cadeiras e outros itens semelhantes podem ser componentes.

- **Estável:** Você tem um bônus permanente em sua Resistência e sua Armadura de +1.

Caso algum componente estrague a composição, você pode fazer um Teste Fácil de Habilidade para não sofrer os efeitos negativos.

- **Espaçoso:** Você precisa ocupar uma boa parcela da tela para que sua participação tenha sentido na composição. O Móvel só pode dividir a evidência com um outro componente, seja estando em evidência ou fora dela.
- **Tudo ou Nada:** Apesar de tão estável e difícil de estragar a composição, tudo é posto a perder caso você estrague a composição. Se não passar em um Teste Fácil de Habilidade após uma adversidade, todos os componentes da composição perdem 1D PVs por caírem no chão de qualquer jeito.

OSSO (-1 pt): Geralmente um crânio, um osso é um item sinistro que entra na composição com o intuito de lembrar o observador sobre a inevitabilidade da morte, ou a pouca importância do materialismo, entre outros temas.

- **Roubar a Cena:** Para cada tela que o Retratista utilizar, você pode usar sua própria Força Estética ou Força de Defesa no lugar de outro membro da Composição um número de vezes igual à sua Habilidade.
- **Irregular:** Em cada rodada, você precisa

fazer um Teste Fácil de H. Caso falhe, você sai do lugar porque rolou ou caiu, estragando a composição.

- **Coisa Estranha:** Por sua causa, a Força Estética de todos os outros componentes recebe -2 em todas as rodadas.

PEDAÇO DE PLANTA (-1 pt): Alguns Retratistas gostam de explorar coisas como folhas, galhos, raízes e pedaços de casco em suas obras de Natureza Morta. Este componente adiciona um ar rústico e bucólico à obra.

- **Apresentação Rústica:** Quando houver pelo menos uma Concha, Flor, Mineral ou Pena na composição, você e todos estes componentes recebem +1D na Força Estética.
- **Sem Graça:** No fim das contas, você é só um pedaço de matéria vegetal morta em tons terrosos. Sua Força recebe uma penalidade permanente de -1.
- **Irregular:** Em cada rodada, você precisa fazer um Teste Fácil de H. Caso falhe, você sai do lugar porque rolou ou caiu, estragando a composição.

PENA (1 pt): Enquanto ossos são matéria animal sinistra, penas representam um componente do reino animal de extrema beleza, embora muito frágeis devido à leveza e aerodinâmica.

- **Coisa Bonita:** Adicione 1D à sua Força Estética em todas as rodadas.
- **Roubar a Cena:** Para cada tela que o Retratista utilizar, você pode usar sua própria Força Estética ou Força de Defesa no lugar de outro membro da composição um número de vezes igual à sua Habilidade.
- **Irregular:** Em cada rodada, você precisa fazer um Teste Fácil de H. Caso falhe, você sai do lugar porque rolou ou caiu, estragando a composição.

TECIDO (2 pts): Seja para cobrir uma mesa, ou uma cortina para interagir com uma janela, ou mesmo um singelo lenço ao lado de outros componentes, o tecido pode adicionar ótimas oportunidades à composição.

- **Estável:** Você tem um bônus permanente em sua Resistência e sua Armadura de +1. Caso algum componente estrague a composição, você pode fazer um Teste Fácil de Habilidade para não sofrer os efeitos negativos.
- **Valorização do Retrato:** Além de um bônus permanente de +1 em PdF, sempre que for colocado fora de evidência pelo Retratista, você garante 1D à Força Estética dos componentes que estiverem em evidência.
- **Base Boa:** Todos os componentes

posicionados sobre ou encostados a um tecido recebem um bônus de +1 em sua Habilidade quando testando se estão estáveis frente a qualquer adversidade ou mesmo à sua própria irregularidade.

MODALIDADES ARTÍSTICAS

Em todas as modalidades artísticas, o Retrartista precisa que todos os componentes acertem sua Força Estética contra a Dificuldade (que age como a Força de Defesa do Retrartista). Em geral, o Retrartista terá 25 PVs (Pontos de Virtude) que devem ser consumidos pela Força Estética dos componentes da composição. Quando os PVs do Retrartista chegam a zero, toda a sua virtude artística terá sido empregada na obra, e os jogadores terão vencido. Podem ser alteradas as condições da obra: o Retrartista ter mais ou menos PVs, mais ou menos Dificuldade etc.

Em campanhas ambientadas até meados do século XIX, apenas **Desenho & Pintura** será a modalidade artística possível. Nela, as adversidades ambientais terão chances muito maiores de estragarem a composição, especialmente porque tanto os PVs quanto a Dificuldade costumam ser maiores, levando mais tempo para a obra se finalizar e os componentes serem prejudicados. Porém, a obra finalizada tem valor artístico diferenciado por causa da liberdade do

Retrartista em utilizar movimentos artísticos Diferentes para passar a mensagem pretendida com sua obra. Entre as opções de movimentos artísticos para Desenho & Pintura, valem ser destacados:

- **Realismo e Vanitas:** A obra busca retratar com o máximo de realismo os componentes, muitas vezes buscando passas como mensagem o que lares e estabelecimentos produzem e consomem em determinado lugar e época. O Vanitas é um subgênero de Realismo, onde a mensagem busca mostrar a decadência da sociedade, aproveitando ossos, itens desgastados pelo tempo, símbolos que retratam a morte e a tristeza etc. Esta é a modalidade artística básica, que não garante nenhum bônus ou penalidade enquanto o Retrartista realiza a obra.
- **Impressionismo:** Como combate ao surgimento da fotografia, a retratação de efeitos atmosféricos como luz e sombra entre folhas de árvores, vapor e nuvens se tornam a obsessão para retratar uma vida mais burguesa e concentrada em parques ou outros locais com muita natureza para se explorar tais efeitos. No Impressionismo, personagens Efeitos Atmosféricos recebem +1D em sua Força Estética em todas as rodadas, mas sua desvantagem Volátil é alterada para 2D rodadas de paralisação em vez de 1D.

- **Modernismo fauvista e cubista:** O Fauvismo busca cores fortes e muito contrastantes, sem muito apreço pela proporção correta dos componentes e nem perspectiva. A liberdade de explorar as cores é a ordem deste movimento artístico. O interesse em representar em um espaço bidimensional os detalhes de itens tridimensionais, com o máximo de simplificação, é o papel do movimento cubista. Proporção e perspectiva também são descartáveis no Cubismo, que busca apenas garantir que os detalhes do que não seria visto por certos ângulos possa ser visto em um espaço bidimensional. Embora pareça vantajoso, não se preocupar com o realismo da obra a torna totalmente sujeita à inspiração e humor do Retrartista, o que significa que todos os efeitos de adversidade têm efeito dobrado na produção de uma obra fauvista ou cubista.
- **Pop Art:** A produção em escala do Pós-Guerra inspirou a Pop Art, que busca questionar o valor artístico do que é artesanal versus o que é industrial. Por exemplo, o retrato isolado de uma lata de feijão está entre as obras mais famosas deste movimento pós-moderno. Nesta modalidade artística, não é permitido haver componentes naturais (concha, flor, mineral, osso, pedaço de planta e pena).

A partir da metade do século XIX, a profissão de Fotógrafo surgiu, fazendo a **Fotografia** ser a segunda modalidade artística a aparecer historicamente. Nela, a Natureza Morta é um retrato fotográfico que não recebe nenhum outro tratamento artístico a não ser a decisão de a fotografia ser monocromática (tons de cinza) ou colorida. Qualquer outro detalhe de pós-produção (como software de edição de imagem, desenvolvido apenas nas últimas décadas) não faz parte das aventuras de Natureza Morta, que lida com o momento exato da captação da imagem e da composição dos itens que serão retratados. Os PVs e a Dificuldade costumam ser menores que no Desenho & Pintura, mas haverá uma penalidade permanente de -1D na Força Estética de todos os componentes, uma vez que a reprodução exata dos itens através da fotografia costuma banalizar os itens.

Desenvolvida apenas nos últimos 20 anos, a **Cinematografia** se comporta como um meio-termo entre fotografia e filmagem. O cinematógrafo captura uma sequência de alguns segundos de uma cena, e depois a condensa em um arquivo digital, um GIF animado cuja grande parte dos componentes está imóvel como numa foto, enquanto alguns poucos componentes (geralmente apenas um) mantêm um movimento em efeito de looping, se repetindo de maneira permanente na obra cinematográfica. Aqui,

o componente escolhido para estar em evidência com o efeito em looping recebe +1D na Força Estética, enquanto todos os outros componentes recebem a penalidade de -1D na Força Estética como ocorre na Fotografia. Caso mais de um componente receba o efeito em looping, o bônus de +1D é substituído por +2 na Força Estética de todos estes componentes, enquanto os restantes mantêm a penalidade de -1D. Se todos os componentes receberem o efeito em looping, todos passam a ter a penalidade de -1D, e nenhum recebe o bônus de +1D.

Estas três modalidades artísticas existem em cenários como no mundo real, mas nada impede que sejam criadas modalidades diferentes para cenários diferenciados. Por exemplo, holografias para cenários futurísticos, projeção de imagens mentais em cenários de fantasia etc.

ADVERSIDADES

Uma das características mais importantes de uma campanha de Natureza Morta é a presença das Adversidades que podem atrapalhar tanto os componentes como o próprio Retrartista. A cada rodada, é necessário jogar 2D contra a tabela a seguir para identificar o que ocorre na cena. Os efeitos podem ser especialmente danosos para certos componentes ou para o Retrartista.

2D6	Adversidade	2D6	Adversidade	2D6	Adversidade
2	Praga. Os componentes estão atraindo varejeiras, larvas, cupins, formigas e qualquer outro grupo de bichos incômodos e difíceis de tirar. Todos os componentes ficam 1 rodada sem usar sua Força Estética enquanto a praga é removida, e cada Alimento, Flor e Pedaco de Planta perde 2 PVs.	6	Palpiteiro Leigo. O Retrartista foi visitado por algum metido a crítico de arte, que começou a palpar a produção e mais atrapalhou do que ajudou. A Dificuldade aumenta em 1D e todos os componentes precisam fazer um teste de Habilidade para não saírem do lugar e estragarem a composição.	10	Criativo até Demais. O Retrartista quer inventar moda e fazer algo difícil. Pintar de uma distância grande demais para ver detalhes, fotografar os microssegundos de uma reação físico-química, deixar componentes em posições muito arriscadas para se manterem firmes, e outras ideias disruptivas. A Dificuldade é dobrada até que ocorra um Erro Técnico, Palpiteiro Leigo, Bloqueio Criativo ou Crise de Frustração.
	3		Desgaste. Efeitos de oxidação, acúmulo de poeira, oleosidade, rachaduras e mofo estão surgindo. Todos os componentes perdem 1 PV por rodada até decidirem ser limpos pelo Retrartista, perdendo 1 rodada para a limpeza se efetivar.		7
4	Fenômeno Atmosférico. Começou a chover ou a ventar demais, nuvens cobriram o sol, ou mesmo vapores estão embaçando a superfície de alguns componentes. Todos os componentes precisam fazer um teste de Habilidade para não saírem do lugar e estragarem a composição.		8		Falta de Material. Acabou uma tinta específica, um pincel desgastou demais, a máquina fotográfica precisa de manutenção e outras possibilidades travam a produção por 2 rodadas, acumulando efeitos indesejados. Jogue 1D: 1-2 gera uma Praga, 3-4 gera um Desgaste, 5-6 gera um Fenômeno Atmosférico.
	5	Erro Técnico. O Retrartista fez um traço errado demais com o pincel, ou o fotógrafo usou uma lente muito imprópria para seu objetivo. Ele vai começar tudo de novo, recuperando todos os PVs, mas os componentes continuam com a mesma quantidade de PVs.		9	Sobrecarga Sensorial. Algum cheiro forte está saindo de um componente, ou um deles está com cores fortes demais ou brilho demais, ou tem uma sombra atrapalhando a composição, ou a textura de um componente não é como o Retrartista esperava. Um dos componentes é aleatoriamente selecionado para perder 1D em PVs e receber uma penalidade permanente em F e PdF.

PEGADINHA DO MALANDRO!

Aproveitamos o 1º de Abril para esta edição só com matérias falsas ou forçadas demais para ser verdade

Nada melhor que uma boa brincadeira saudável para divertir a todos. A equipe da Tokyo Defender não perde a chance de criar uma oportunidade para ajudar a comunidade RPGística a dar um pouco de risada mesmo nestes tempos tão difíceis. Esperamos que tenha sido divertido ou engraçado para vocês ler esta edição falsa de uma suposta Hydra Brasil!

Aproveitamos o hype anunciando que o 3D&T receberá uma atualização em suas regras para trocarmos o nome não apenas dos indivíduos (de Defensores para Vingadores) como do lugar (de Tóquio para Londres). A intenção era explorar um pouco mais o filme Os Vingadores, de 1998, mas o filme se mostrou tão ruim que fomos um pouco mais a fundo para homenagear o original, a série britânica de mesmo nome, dos anos 60.

O cenário brasileiro de maior sucesso, Tormenta, recebeu também sua própria homenagem na forma de um suposto suplemento chamado Tagarit, buscando uma abordagem diferenciada baseada na Fantasia Cristã (como as Crônicas de Nárnia) e revelando onde seria o lendário Continente Élfico.

Você já se imaginou jogando RPG apenas através de uma sala de bate-papo de áudio? Essa foi outra brincadeira com a matéria Play-by-Clubhouse, cujo texto foi quase 100% gerado no famoso site Gerador de Lero-Lero, com um texto complexo, mas sem pé nem cabeça.

Um anime sobre bater cartas adivinhando poesias, Clarice Winspector, o famoso hot dog completo brasileiro e como jogar sendo itens imóveis em uma obra de Natureza Morta, você encontra nessa edição que não existe!

TOKYO DEFENDER

Editores

Cleberon Corrêa
Eduardo Bandeira
Eric Ellison de Barros

Colaboradores

Antonio Carlos "Daimon"
Bruno "Hatsuri" Almeida
Henrique "Morcego" Santos
JV Teixeira
Léo "Kondo" Aguiar
Saulo Daniel
Th Silva
Vagner "Kaine" Oliveira
Wellington Botelho
Revisor
1000ton Diogo



<https://www.facebook.com/revistatokyodefender3d&t>



<https://www.instagram.com/revistatokyodefender3d&t/>



<https://discord.gg/H7UW6ZqwG>

DEFENDA TOKYO!

AJUDE A DIVULGAR A REVISTA TOKYO DEFENDER!

ENVIE SEU MATERIAL!

Se você tem algum material e gostaria de vê-lo publicado nas páginas da TOKYO DEFENDER, envie um e-mail para:

TOKYODEFENDER@GMAIL.COM



- 5 **RESENHA: CIDADE INVISÍVEL, TEMPORADA 2**
Quem será o próximo vilão de Cidade Invisível?
- 6 **RESENHA: A HORA DA POLICIAL TOKUSATSU**
Asaga de uma poética metal heroine nas ruas de Tóquio
- 7 **TAGARIT**
Um novo continente revelado em Arton muda tudo!
- 15 **ADAPTAÇÃO: CHIHAYAFURU**
Pense rápido e vença as competições de karuta!
- 19 **ESPECIAL: 3D&T SERÁ VINGADORES DE LONDRES**
Entenda as novas regras e o cenário oficial, SPY!
- 29 **KIT DA EDIÇÃO**
O que você acha de jogar sendo o tradicional Dogão BR?
- 30 **NPC DA EDIÇÃO**
Da literatura nipo-brasileira para 3D&T, Clarice Winspector!
- 31 **PLAY-BY-CLUBHOUSE**
Você tem iPhone e Clubhouse? Vamos jogar RPG por áudio!
- 33 **CENÁRIO DA EDIÇÃO: NATUREZA MORTA**
Uma fruteira pode oferecer grandes aventuras!



ACESSE: WWW.TOKYODEFENDER.COM