

REVISTA DIGITAL DE RPG DE FÃ PARA FÃ

TOKYO DEFENDER

東京ディフェンダー

#33



REVISTA DIGITAL DE RPG DE FÃ PARA FÃ

TOKYO DEFENDER

東京ディフェンダー

CHEGOU!

Uma análise SINCERA sobre o novo 3DET VICTORY



DEFENSORES, A ESPERA FINALMENTE ACABOU!

Voltamos com força total nos motores da nossa nave-mãe, prontos para atravessar as fronteiras do espaço nerd!

A revista digital nasceu do movimento de protesto de Eric Ellison e Alberto Chechter, quando lançaram a primeira edição, logo após o renascimento da Dragão Brasil. De forma artesanal, o material foi fluindo da zona da criatividade ao computador, equipes foram montadas e, como um time de super heróis, tivemos muitas fases.

Com isso, venho oficializar que um novo time foi formado, com os melhores que estavam disponíveis (estamos em 35 Rangers) e que toparam a iniciativa. O lançamento do 3DeT Victory trouxe muita gente talentosa à nossa BELONAVE DE COMBATE (você pegaram essa?) e estamos prontos para atacar vários formatos, seja de DEFENSORES DE TÓQUIO ou de outras editoras.

Nesta edição, trouxemos “Alexandre Lancaster”, “Megaman”, “Ecce Monstrum”, “Pokémon”, um “Conto do Ferreiro” e o nosso “Review sobre 3DeT Victory”.

Muito obrigado por acompanhar a nossa trajetória. A revista é feita de fãs para fãs!

Peguem seus blasters, escudos e espadas e vistam seus uniformes, pois começou uma nova era!

HENSHIN!

**Wellington Botelho,
Primeiro Líder Vermelho!**

Editor-Chefe:

Wellington Botelho

Editor Executivo:

W. Anderson

Editor de Arte:

Lungas Neto

Time Design Blaster:

Lungas Neto

Eric Ellison

Bruno “Lorde”

Time Revisores Espaciais:

Milton “1000ton”

Henrique “Morcego”

Gil “Arquivista”

Juliana Rosa

Time MegaZord #33:

Amaral Rosa

Gil “Arquivista”

Gustavo Estrela

Henrique “Morcego”

Tiago “O Ferreiro”

Vitor “Bartolomeu”

W. Anderson



REVIEW: 3DET VICTORY

Por Gill "Arquivista"

6



ADAPTAÇÃO: MEGAMAN

Por Gustavo "Estrela"

10



CONTO DO FERREIRO: MEGA BUSTER

FIRE MAN - FIRE STORM
BOMB MAN - HYPER BOMB
ELEC MAN - THUNDER BEAM

Por Tiago "O Ferreiro"

28



ENTREVISTA: ALEXANDRE LANCASTER

Por Amaral/Rosa

30



HOMEBREW: ECCE MONSTRUM

Por Victor "Bartolomeu" & Henrique "Morcego"

36



ADAPTAÇÃO: POKÉMON

Por W.Anderson

43

DEFENDA TOKYO! Se você tem algum material que gostaria de ver publicado na revista, envie um e-mail para tokyodefender@gmail.com



3D&T Alpha, 3DeT Victory, Brigada Ligeira Estelar, Mega City e Tormenta Alpha são comercializados pela Jambô Editora.
Apoie o RPG Nacional!



Entre no nosso servidor no Discord!



3ET
VICTORY

ELE CHEGOU!
(OU QUASE!)

3 Detetives e um tijolo

Defensores de Tóquio foi um jogo de RPG satírico lançado em 1995. A princípio, era apenas uma anedota, mas foi se desenvolvendo e passando por reformulações. Jamais abandonado pela comunidade, deixou de ser uma piada pronta para se tornar um sistema genérico muito maior do que se imaginaria e surpreender o próprio criador, Marcelo Cassaro. Passou a ser capacitado a fornecer suporte aos cenários Tormenta, BLE e Megacity, além de quaisquer outras obras, nipônicas ou não. Mas a ambição dos 3detistas sempre pediu por constantes evoluções e, após três anos de desenvolvimento, 3DeT Victory está finalizado e impressionando a comunidade!

O que primeiro se nota em 3DeT Victory é uma reaproximação do espírito mais leve das primeiras edições, com uma aparência mais vibrante, colorida e animada. As muitas piadas e tirinhas espalhadas pelo texto são interessantes e auxiliam no entendimento das regras e conceitos, embora pequem pelo excesso. E as artes, as novas ou já apresentadas nos manuais alpha, trazem o espírito e uma atmosfera de jogos e animes shounen.



Para combinar com essa imagem, mudanças ocorreram, como a redução dos atributos para três, sendo Poder para ações ofensivas, Habilidade para movimento e inteligência e Resistência atuando como defesa e vitalidade. A mecânica principal também foi alterada e pode ser resumida em "3 dados e teste", onde cada jogador deve usar tudo o que possui, sejam conhecimentos (perícias), seu preparo (ganho) e sua sorte (dado básico), somado ao seu atributo, para chegar ao melhor resultado alcançável. Fazer o possível para rolar mais dados também aumenta a chance de crítico e permite somar o atributo mais vezes ao resultado. Encerrando a mecânica básica, existem ganhos e perdas, modificadores que alteram a quantidade de dados numa rolagem em caso de situações benéficas ou prejudiciais.

Outro ponto positivo foi a apresentação dos desafios mentais e sociais como um ombate. Dessa forma, um debate pode ficar mais emocionante enquanto os adversários trocam argumentos. O mesmo se aplica a batalhas de bandas, combates a epidemias, reações a desastres e o que mais o Mestre desejar, pois qualquer coisa pode ter ficha

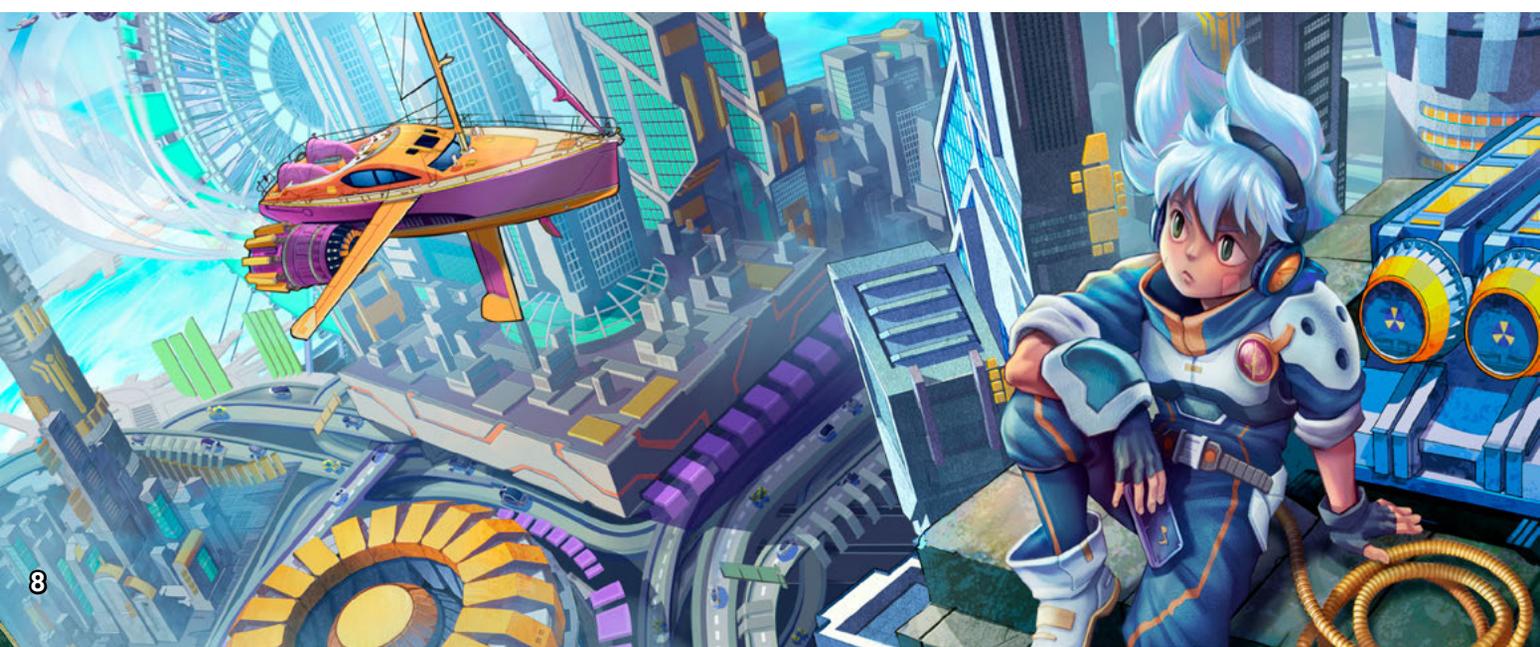
Sobre regras, o barateamento do custo de muitas vantagens permite um melhor acesso e uso de poderes. De forma idêntica, os arquétipos, as antigas vantagens únicas, se tornaram mais acessíveis por seu baixo custo. O conceito de pontos de ação, um recurso que pode ser gasto para turbinar uma rolagem, surge como um agradável benefício para melhorar as rolagens ou intervir na trama de outras formas.

Existe um capítulo inteiro para auxiliar o mestre em sua função e outro que funciona como um mini manual do defensor, com regras opcionais, que podem trazer um charme ou emoção extra às jogatinas. Por fim, existem técnicas, efeitos especiais que podem ser modificados ou criados para aprofundar a ambientação e algumas equivalem a antigas magias.

Victory também traz um cenário próprio bastante diverso, originado na destruição do monstro K'Athanoa e na Terceira onvergência, um fenômeno sem explicação e que mudou o mundo. Não existe nada na Terra que não tenha sido afetado, em maior ou menor grau, por esse efeito.

Existem cinco núcleos principais: Era das Arcas, inspirado em obras com exploradores invadindo portais e saqueando o que puderem; Guerra da Galáxia, rerepresentando o cenário de U.F.O. Team, metalianos traktorianos, corporações e organizações secretas; UniPotência, uma megalópole universitária que reúne e treina supers, mechas, magos, ninjas e mordomos/maids; Operação ARSENAL, um núcleo dos torneios de artes marciais, mas que também aceita magos, aliens, mechas e tudo mais; e, por fim, o Tormenta ALPHA, um jogo de realidade virtual com muitas semelhanças com certo cenário de RPG brasileiro famoso. Também existem núcleos menores que reafirmam que o mundo é muito maior do que aparenta e apto a aceitar o que o mestre e jogadores desejarem.

Apesar de todas as boas notícias, também houve inconvenientes: quem participou do financiamento coletivo sentiu, por vezes, a editora distante.



Muitos contribuidores gostariam de uma segunda rodada de feedbacks e um ajuste fino do sistema: algumas regras e conceitos poderiam ter sido melhor explanados, como a aplicação de combates não violentos ou contra entidades que não são npcs - desastres naturais, doenças, aquela fuga da ruína que está desabando...

Entre os produtos finais também houve surpresas negativas para alguns: quem adquiriu os dados metálicos esperava por um acabamento melhor, enquanto aqueles que optaram pela versão econômica, em preto e branco, receberam um material com algumas imagens muito escuras e sem contraste. Problemas com as regras mal posicionadas nas dobras dos escudos e a falta de uma ou duas cartas no baralho também existem.

Já estão disponíveis para financiadores o Manual do Arcanauta, contendo 60 kits, uma aventura pronta, o baralho de Era das Arcas e o manual básico. O próprio 3DeT Victory também já está disponível para venda no site da Jambô, enquanto estão em produção seis light novels, além de um futuro livro de criaturas chamado Ferozes e Furiosos. Posso afirmar por muitos que os 3detistas estão ansiosos por mais materiais, assim como pela efetivação da promessa verbal do Cassaro sobre a licença aberta. Enquanto isso, a comunidade vai continuar fazendo suas modificações e adaptações caseiras.



MEGA MAN

Uma adaptação do **Blue Bomber**
para **3DeT VICTORY**



O Herói que definiu uma Geração



Em 1987 um robô azul irrompeu no cenário dos videogames e conquistou corações com seu heroísmo e carisma. Mega Man, ou Rockman no Japão, rapidamente se tornou um ícone da era 8-bits, definindo o gênero de ação e plataforma com sua jogabilidade inovadora e design atemporal.

Nossa jornada começa em meados do século XX, com o nascimento de **Thomas Light** e **Albert W. Wily**. Ambos frequentaram a mesma universidade, o Instituto de Tecnologia Robótica, se especializando em eletrônica e obtendo seus PhDs. Anos mais tarde o Dr. Light fundou um laboratório com a ambição de usar a tecnologia para beneficiar a humanidade. Já o Dr. Wily, cansado de ficar na sombra do colega, construiu uma fábrica secreta de robôs no Pacífico e arquitetou seu plano de dominação mundial.

Dr. Light: O Pai da Robótica

O **Dr. Light** alcançou seus primeiros sucessos na área da robótica criando robôs para auxiliar a humanidade. Mas suas ambições eram maiores. Ele sonhava com robôs humanoides dotados de inteligência artificial. Assim nasceu o **Proto Man**, um

protótipo para a linha Sniper Joe, imbuído de uma IA nunca vista antes. Porém, a independência de Proto Man era tanta que o tornava quase humano. Quando descobriu um problema em seu gerador de energia, Proto Man interpretou mal as intenções do Dr. Light, achando que o conserto afetaria sua individualidade. Por receio, fugiu do laboratório, guardando rancor e ressentindo-se de seu criador.

Mesmo assim, Dr. Light não desistiu. Ele acreditava que robôs trabalhando em dupla superariam a questão da independência. Foi assim que nasceram **Rock** e **Roll**. Rock se tornou assistente de laboratório e Roll uma ajudante doméstica. Com o sucesso da empreitada, o Dr. Light criou outros voltados para a indústria: **Cut Man, Guts Man, Ice Man, Bomb Man, Fire Man, Elec Man, Oil Man** e **Time Man**.



A sombria ambição do Dr.Wily

Dr. Wily e Dr. Light nem sempre foram inimigos. Na verdade, eles foram colegas de estudos no Instituto de Tecnologia Robótica. Durante sua juventude, Wily criou o polêmico Double Gear System, que acabou sendo descontinuado devido aos altos riscos envolvidos em forçar os robôs além de sua capacidade. O cancelamento do projeto e a influência de Light na decisão enfureceram Wily, marcando o fim da amizade. Após a graduação, a rivalidade entre eles se intensificou no campo profissional. Apesar de Wily ter recebido vários prêmios, o sucesso de Light sempre o eclipsou, ferindo profundamente seu orgulho. Cansado de viver à sombra do colega, Wily se isolou no Oceano Pacífico. Lá construiu uma gigantesca fábrica de robôs e desapareceu da vista do mundo, concentrando-se em seu plano secreto de dominação global.

Os Heróis

Dr. Wily, em um ato traiçoeiro, roubou e reprogramou todos os robôs industriais do Dr. Light. Por um erro crucial, ele ignorou Rock e Roll, os assistentes de laboratório, pois os considerava inadequados para seus planos. Dr. Light logo descobriu a autoria do roubo: seu ex-colega. Com Wily à solta e um exército de robôs inteligentes e poderosos sob seu comando, o cientista sabia que as forças policiais e militares do mundo não estavam preparadas para esse tipo de ameaça.

Foi então que Rock, o fiel assistente de laboratório, se ofereceu para ser convertido em um robô de combate. Movido por um forte senso de justiça, ele não podia ficar parado enquanto o trabalho de seu "pai" era destruído. Assim, em 25 de maio de 200X, o Dr. Light, com relutância, transformou seu antigo assistente em um robô de potencial inimaginável. Equipado com armadura de Ceratânio e o Mega Buster, Rock se tornou conhecido como o super robô Mega Man. Sua missão: deter Wily em sua fortaleza e impedir sua dominação global.



DLN. 001 Mega Man 21N

P3 H3 R3 | A3 M25 V25

Arquétipo: Construto

Kit: Super Robô de Combate (Sistema de Cópia de Arma, Reconhecer Colega Robô, Camuflagem Humanoide)

Perícias: Influência, Luta, Máquinas (Identificar fraquezas)

Vantagens: Ágil, Base (Laboratório do Dr. Light), Rush (Ajudante – Montaria), Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), Grimório 2, Inimigo 2 (Construto), +Mana, +Vida

Desvantagens: Bateria, Sem Vida, 1ª e 2ª Leis de Asimov

Técnica: Mega Buster (Disparo de Energia), Magnet Beam (Super-Movimento)

Roll: A Doce Amiga e Suporte Incansável

Roll é conhecida por sua doçura, gentileza e otimismo. É uma figura carinhosa, dotada de um grande coração. Ao contrário de seu irmão robótico, Roll não participa tanto das lutas contra os Robot Masters, mas o faz quando a oportunidade surge. Seu papel principal é de apoio e compaixão, especialmente em relação a Mega Man e Dr. Light.

DLN. 002 Roll 15Chi

P3 H3 R3 | A3 M25 V25

Arquétipo: Construto

Perícias: Luta, Máquinas (Consertar),
Influência, Sobrevivência

Vantagens: Roll Swing (Ataque Especial – Poderoso), Base (Laboratório do Dr. Light), Carismática, Cura, Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), Grimório 1, Inofensiva.

Desvantagens: 1ª e 2ª Lei de Asimov, Bateria, Sem Vida, Pacifista.

Técnica: Roll Buster (Disparo de Energia)





A Luta Contra o Mal

Criado pelo Dr. Light para combater o mal, Mega Man se depara com a ameaça do Dr. Wily, um cientista louco que reprogramou robôs poderosos para ajudá-lo em seu plano de dominar o mundo.

Robot Masters

Apesar de variarem em complexidade, todos os Robot Masters possuem uma espécie de "consciência" graças aos "circuitos cognitivos" embutidos em seus sistemas. Essa variação resulta em uma gama de "personalidades" tão diversa quanto a encontrada em humanos. Assim como nós, eles podem se comunicar verbalmente e expressar emoções como timidez ou raiva.

CUT MAN:

O Mestre das Tesouras Cortantes

Corte e Conquiste!

Cut Man é um poderoso Robot Master construído pelo Dr. Light para o corte de madeira. Reprogramado pelo maligno Dr. Wily, tornou-se um inimigo recorrente na série Mega Man, sempre pronto para desafiar o herói azul.

Arsenal Cortante:

Sua arma especial é a Rolling Cutter, lâminas afiadíssimas em formato de tesoura que podem ser arremessadas como bumerangues. Feitas de "titânio cerâmico" ultra-resistente, cortam a maioria dos materiais com facilidade.

Agilidade Implacável:

Seu chassi leve permite movimentos rápidos e precisos, mesmo em condições adversas. Cut Man também pode saltar contra paredes para alcançar grandes alturas.



DLN. 003 Cut Man 12N

P1 H3 R2 | A1 M15 V20

Arquétipo: Construto

Perícias: Luta, Sobrevivência (Lenhador)

Vantagens: Ataque Especial (Distante e Preciso), +Vida 1, Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), Invulnerável (Corte)

Desvantagens: Bateria, Sem Vida, Vulnerável (Fogo e Pancada), Tapado

Técnica: Rolling Cutter

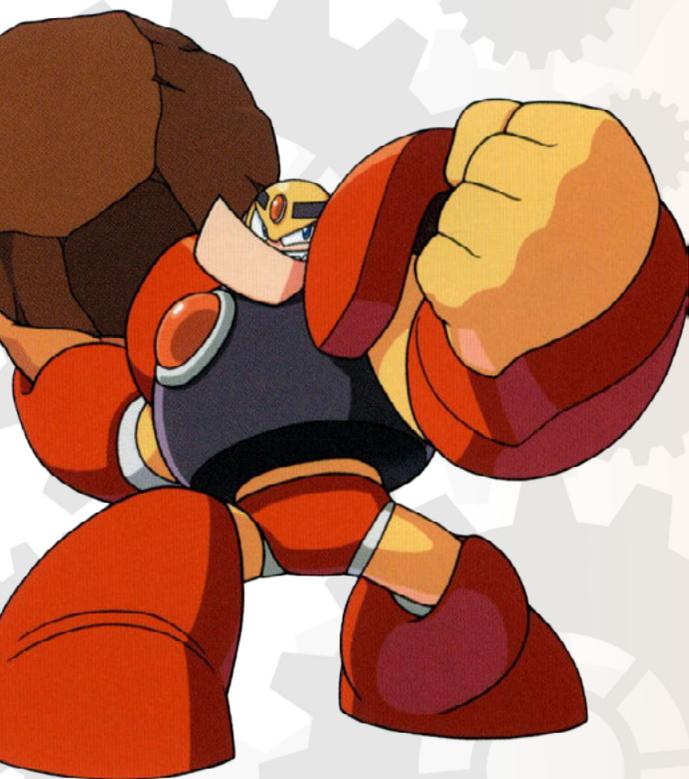
GUTS MAN: O Gigante da Construção

Força Bruta para a Destruição!

Guts Man é um poderoso Robot Master construído pelo Dr. Light para auxiliar na engenharia civil. Sua função original era realizar obras de terraplenagem e construção, mas a reprogramação do Dr. Wily transformou-o em um inimigo formidável.

Poder Descomunal:

Guts Man possui uma força física descomunal, capaz de erguer e transportar objetos pesados, como rochas de mais de duas toneladas, sem nenhum esforço. Em combate ele utiliza o Super Braço para arremessar obstáculos contra seus oponentes, como pedregulhos e blocos. Além disso, sua força bruta permite investidas potentes e saltos capazes de fazer o chão tremer.



DLN. 004 Guts Man 14Su

P4 H1 R3 | A4 M15 V35

Perícias: Luta (Corpo a Corpo), Saber (Construção Civil), Sobrevivência (Construção de Casa)

Vantagens: Forte, Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), Maestria (Luta), +Mana 1, +Vida 2

Desvantagens: Bateria, Sem Vida, Tapado, Lento, Vulnerável (Pancada e Cósmico)

Técnica: Super Arm

ICE MAN: O Mestre do Gelo Implacável

Congelando a Concorrência!

Ice Man é um poderoso Robot Master construído pelo Dr. Light para realizar tarefas em condições climáticas extremas. Seu corpo é totalmente resistente a temperaturas abaixo de zero, permitindo que ele opere em ambientes congelados. Embora funcione em locais quentes, sua performance diminui consideravelmente.

Arma Glacial:

Sua arma especial é o Ice Slasher, uma lâmina de gelo afiada disparada de sua boca. Com temperatura de 200 graus negativos, congela instantaneamente qualquer alvo atingido.



DLN. 005 Ice Man 15N

P2 H3 R3 | A2 M25 V15

Perícias: Luta, Sobrevivência (Frio Intenso)

Vantagens: Ágil, Arena (Lugar Congelado), Ataque Especial (Híbrido – Perfurante), Desgaste, Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), +Mana 1

Desvantagens: Bateria, Sem Vida, Ambiente (Lugares Congelados), Vulnerável (Elétrico e Fogo)

Técnica: Ice Slasher

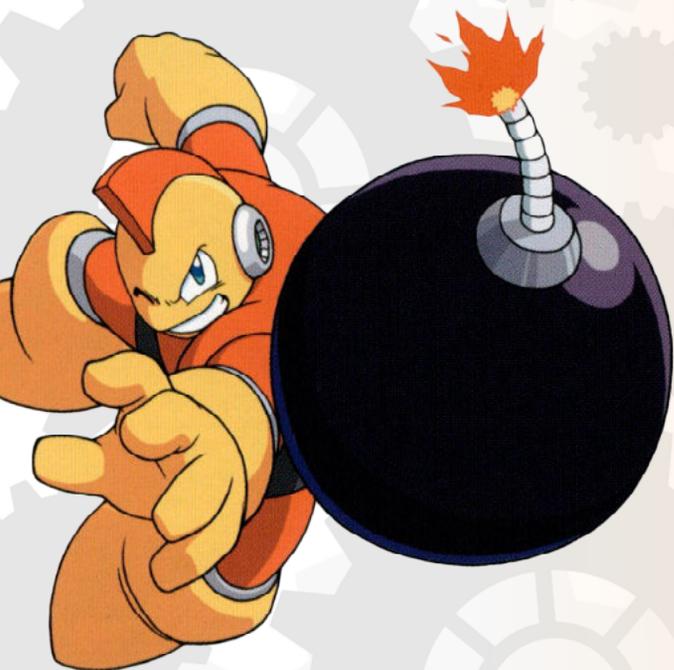
BOMB MAN: O Perito em Explosões

Detonação com Precisão!

Construído pelo Dr. Light para auxiliar no desenvolvimento urbano, originalmente, trabalhava em conjunto com Guts Man limpando terrenos através de explosões controladas, abrindo caminho para novos projetos de construção.

Arsenal Explosivo:

Seu desenvolvimento ocorreu simultaneamente ao de Fire Man. Apesar dos avisos de Rock sobre o perigo de combinar explosivos e fogo, o Dr. Light acreditava que Ice Man poderia conter eventuais incêndios. De fato, alguns pequenos incêndios ocorreram, mas Ice Man fugia alegando aversão a saunas! A arma especial de Bomb Man é a Hiper Bomb, um explosivo potente originalmente utilizado na limpeza de terrenos e demolição de estruturas abandonadas.



DLN. 006 Bomb Man 14N

P3 H2 R3 | A3 M10 V25

Perícias: Luta, Máquinas (Explosivos), Saber (Demolição)

Vantagens: Ataque Especial (Área, Distante), Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), +Vida 1

Desvantagens: Bateria, Sem Vida, Munição (Bombas), Vulnerável (Fogo e Corte)

Técnica: Hyper Bomb

FIRE MAN: O Flamívomo Justiceiro

Queimando pela Justiça!

Construído pelo Dr. Light para incinerar resíduos em uma usina de tratamento de lixo, seu corpo é capaz de suportar e manipular chamas ardentes que chegam a 8.000 graus! Apesar de carismático e de se considerar um herói, Fire Man é impulsivo e obcecado por fogo e justiça. Ele frequentemente se autoproclama a "Chama da Justiça", causando certa confusão entre seus aliados.

Mestre das Chamas:

Sua arma especial, a Fire Storm, combina ataque e defesa com maestria. Com ela, Fire Man pode derreter ou queimar praticamente qualquer coisa.



DLN. 007 Fire Man 14N

P4 H2 R2 | A4 M20 V20

Perícias: Luta, Máquinas (Fornalhas)

Vantagens: Alcance 1, Desgaste, Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), +Mana 1, +Vida 1

Desvantagens: Bateria, Sem Vida, Fúria, Vulnerável (Frio e Mágico)

Técnica: Fire Storm

ELEC MAN: O Brilho da Inovação

Na época de sua criação, Elec Man era aclamado como a obra-prima do Dr. Light. Dotado de julgamento afiadíssimo e agilidade física incomparável, até o surgimento de Quick Man (inspirado em seu próprio design), Elec Man se tornou um marco da robótica.

Sua arma especial, o Thunder Beam, dispara rajadas devastadoras de eletricidade de alta voltagem em diversas direções. A potência é tanta que atravessa múltiplos inimigos com um único disparo e pode até perfurar rochas sólidas.



DLN. 008 Elec Man 19N

P3 H4 R2 | A3 M20 V20

Perícias: Luta, Máquinas (Usinas Elétricas), Saber (Geração de Energia)

Vantagens: Ágil, Alcance 1, Defesa Especial (Esquiva), Carismático, Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), Grimório 1, Paralisia, +Vida

Desvantagens: Bateria, Sem Vida, Frágil, Vulnerável (Corte e Ácido)

Técnicas: Super-Movimento, Thunder Beam



Rolling Cutter

Requisito: Construto, Tipo de Dano (Corte)

Custo: 1 PM

Duração: Instantânea

Quando faz um ataque contra um alvo, você pode executá-lo duas vezes. Você faz um teste de ataque, mas o alvo faz dois testes de Defesa, se falhar em qualquer um dos dois, recebe dano, se falhar nos dois, recebe o dobro do dano. Se você estiver usando uma camisa cinza, você pode gastar +1 PM para fazer um terceiro ataque (Assim, o alvo deve fazer três testes de Defesa).



Super Arm

Requisito: Construto, Tipo de Dano (Pancada), Poder 3, Forte

Custo: 3 PM por uso

Duração: Duradoura até o próximo ataque.

Faça um teste de Luta (meta 9), se passar, você ergue um pedaço do chão, da parede, do teto, do ladrilho, de qualquer superfície em alcance Perto. No seu próximo ataque, você pode arremessar o que ergueu contra um inimigo que esteja em uma distância Longe ou menor. O ataque tem um crítico garantido e o alvo tem Perda no teste de Defesa.



Ice Slasher

Requisito: Construto, Tipo de Dano (Frio), Paralisia

Alcance: Longe

Custo: 3 PM por uso

Duração: Instantânea

Você dispara um projétil de gelo semelhante a uma flecha. Faça um ataque contra um alvo em alcance Longe ou menos. Se vencer o ataque, além do dano, o alvo é afetado pelo mesmo efeito da vantagem Paralisia. Se você estiver usando uma camisa azul, a Meta do teste para sair da Paralisia aumenta em +3.



Hyper Bomb

Requisito: Construto, Tipo de Dano (Pancada)

Alcance: Longe

Custo: 3 PM

Duração: Instantânea

Você joga uma bomba em três alvos em alcance Longe ou menor, os três alvos precisam fazer um teste de Habilidade (Meta 9+Habilidade), se falharem, recebem dano igual ao Poder de quem arremessou a bomba. É um estouro! Se você estiver usando uma roupa verde, você soma seu poder mais uma vez no dano da bomba.



Fire Storm

Requisito: Construto, Tipo de Dano (Fogo), Habilidade 2, Resistência 2

Alcance: Longe

Custo: 4 PM por uso

Duração: Veja o texto.

Você lança uma esfera de fogo em um inimigo. Faça um ataque com P+2 contra um alvo Longe ou menor. Além disso, acertando ou não, você recebe um escudo ao seu redor que te protege de ataques. Se uma criatura Perto realizar um ataque contra você, o escudo causa dano nela igual a metade do seu Poder, se o dano for do tipo Frio, o escudo é dissipado mas não causa dano no atacante. Se o ataque for um crítico, o escudo também se dissipa sem causar dano. Tirando



Thunder Beam

Requisito: Construto, Tipo de Dano (Elétrico), Habilidade 2

Alcance: Longe

Custo: 2 PM por uso

Duração: Instantânea

Você atira um raio que atinge diferentes direções, faça um ataque com H+2 contra um alvo Longe. Além deste alvo, todos os inimigos Perto também são alvos do ataque, fazendo um teste de Ataque contra testes de Defesa do alvo Longe e de todos Perto. Se você estiver usando uma camisa amarela e o alvo tiver uma falha crítica,

Chefões do Castelo do Dr. Willy

Yellow Devil 23Su

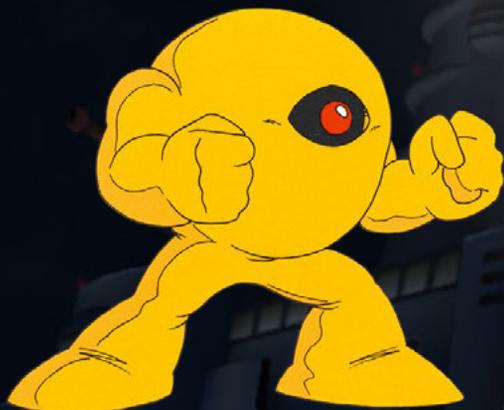
Arquétipo: Construto

P1 H5 R2 | PA1 PM35 PV30

Perícias: Luta

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (Potente 3 e Preciso), Alcance 2, Defesa Especial (Esquiva), Grimório 2, Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), Invulnerável 2 (Pancada e Gelo), +Mana 1, +Vida 2

Desvantagens: Bateria, Sem Vida, Ponto Fraco (Olho), Vulnerável 2 (Corte, Elétrico, Mágico e Fogo), Munição



CWU-01P 16Su

Arquétipo: Construto

P3 H2 R2 | PA3 PM30 PV10

Perícia: Luta

Vantagens: Acumulador, Ataque Especial (Investida, Choque), Chefão Final 3, Grimório 1, Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), +Mana 2

Desvantagens: Bateria, Sem Vida, Vulnerável (Pancada, Choque), Munição

Técnicas: Disparo de Energia



Wily Machine

Willy Machine 1 (Forma 1) 15Ki

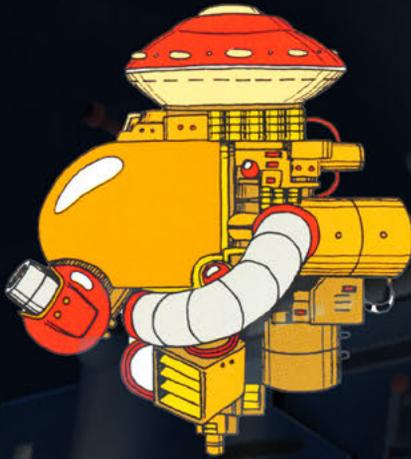
P3 H0 (4 Willy) R2 | PA 3 PM0 (30Willy), PV 30

Perícias: Luta

Vantagens: Alcance 1, Defesa Especial (Robusta), Chefe Final 1, Forte, Grimório 1, Inimigo 2 (Construto), +Vida 2, Voo

Desvantagens: Vulnerável (Fogo, Corte)

Técnicas: Disparo da Máquina (Disparo de Energia)



CWU-01P 16Su

Arquétipo: Construto

P5 H0(4 Willy) R2 | PA5, PM0 (30 Willy PV30)

Perícia: Luta

Vantagens: Alcance 1, Disparo Circular (Ataque Especial - Área, Penetrante), Manobra de Desvio (Defesa Especial – Esquiva), Forte, Grimório 2, Inimigo 2 (Construto), +Vida 2, Voo

Desvantagens: Vulnerável (Elétrico, Corte), Ponto Fraco (Vidro Aberto deixa o Dr. Willy visível)

Técnicas: Disparo da Máquina (Disparo de Energia), Consertar



Novas Vantagens

Chefão Final 1pt ou 2pt cada

Você é um chefe final de um jogo, de uma aventura de RPG, de um campeonato de futebol, de uma mesa de poker, arco de anime, tanto faz! Quando chegar a 0 PV ou menos, você começa a brilhar e recupera todos os pontos de vida e mana, podendo voltar com a mesma ficha ou com outra ficha. Se você voltar com a mesma ficha, cada ponto adicional custa 1pt. Mas você pode, gastando 2pt por forma, definir outras formas que você pode virar quando é derrotado.

Ao ficar com 0 PV ou menos, você começa a brilhar e recupera todos os pontos de vida e mana. Mas se torna outra ficha, com novos pontos e habilidades, perdendo todos os efeitos negativos e positivos da sua forma anterior. Você faz isso uma quantidade de vezes igual ao valor da Vantagem, quando sua última forma é derrotada, você é derrotado de vez. Não há limites de quantas fases você pode ter, mas recomendamos cerca de três formas (a não ser que seu nome seja Freeza) para que não exagere e não engesse o jogo. Até lá, divirta-se!

Essa vantagem é apenas para chefões especiais, seu jogador espertinho, saia daqui!

Corpo Dividido 1pt cada

Quando você sofre um ataque direcionado ou uma quantidade de dano igual ao dobro da sua Resistência + 1, você se desfaz em duas novas criaturas com fichas diferentes. As suas duas formas agem na mesma iniciativa da sua forma completa. Você pode gastar mais pontos para se dividir em mais pedaços, limitado pela sua Resistência.

Nova Desvantagem

Último Suspiro 1pt

Quando você é derrotado, você não faz teste de morte, mas explode e causa dano ao seu redor, todas as criaturas Perto sofrem dano igual ao seu Poder, mesmo aliados. O dano pode ser evitado com um teste de Poder, Meta 9 + Poder.

Kit: Super Robô de Combate

Núcleo: Mega Man

Exigências: Construto, Habilidade 2

Sistema de Cópia de Arma – Você pode aprender e copiar técnicas de outros construtos, com um movimento, após derrotá-los. Você pode aprender um número infinito de técnicas de outros construtos, mas só pode usar uma por vez. Para trocar por outra técnica é necessário um sucesso em Máquinas (Meta 9) ou um descanso curto. Você pode usar esses benefícios pelo custo normal e sem ter Perda.

Reconhecer Colega Robô – Você tem Ganho em testes de Máquinas para reconhecer outros robôs e perceber suas fraquezas.

Camuflagem Humanoide – Você passa despercebido como um humano entre outros humanos. Humanos não treinados em Máquinas acreditam que você é um ser humano também.

Limite de Hardware – Ao fim de uma aventura, você não recebe XP. Ao invés disso, você aprende permanentemente as técnicas copiadas de outros Construtos, cada técnica copiada pode ser convertida em XP com um teste de Máquinas (Meta 12) de outro personagem. Cada Técnica custa 10 XP.

Novo Kit Super Robô de Combate





DIÁRIO DE LABORATÓRIO, REGISTRO N174:

Hoje, mais uma vez, me encontro diante do Mega Buster, a arma que fui forçado a criar para combater as ameaças trazidas pelo Dr. Wily. Ao olhar para esta invenção, sinto uma mistura de emoções que são difíceis de articular.

Durante toda a minha vida, dediquei-me à robótica com um propósito nobre: criar máquinas que pudessem ajudar e beneficiar a humanidade. Meus robôs foram concebidos para facilitar tarefas, expandir o conhecimento e tornar o mundo um lugar melhor.

No entanto, a traição de meu antigo colega, o Dr. Wily, mudou tudo isso. Ele usou minhas invenções para semear o caos e a destruição, transformando meus próprios robôs em armas contra a humanidade. Não posso mais ignorar as consequências de minhas criações.

O Mega Buster é uma resposta necessária a essa ameaça. Embutido no braço de meu protótipo mais avançado, o robô Rock, agora

renomeado de Megaman. Ele é a única esperança que temos contra os planos malévolos do Dr. Wily. Nunca quis criar uma arma, mas agora é uma necessidade urgente.

Enquanto ajusto o Mega Buster, reflito sobre um futuro que desejo profundamente: um futuro em que Megaman não precise mais lutar. Um mundo pacífico, onde a robótica é usada exclusivamente para o bem da humanidade. Que este diário sirva como testemunho de minhas intenções e esperanças para um futuro melhor.

Meu querido Megaman, se você estiver ouvindo isso, saiba que meu coração está com você em cada batalha que enfrenta. Você não foi criado para ser uma arma, mas sim, uma luz de esperança em um mundo que enfrenta trevas. Sei que este caminho não é fácil, mas estou ao seu lado em espírito, torcendo para que um dia não precise mais lutar. Você é um pequeno robô com tanto poder, carregando o mundo em seus ombros. Fiz você a minha

imagem. Te dei um coração, te dei olhos. Te dei poder e um senso de justiça incomparável. Te dei suas mãos, um rosto de criança, heh.. cabelo de robô... Mas esse fogo em seu peito... Não fui eu que coloquei.

Que você encontre força em sua missão e saiba que estou aqui para apoiá-lo, não apenas como seu criador, mas como alguém que acredita em um futuro onde a paz prevalecerá.

Dr. Thomas Light. Fim de Registro.

DESCRIÇÃO DO ARTEFATO

O Mega Buster é um canhão embutido no braço de Mega Man, projetado para disparar poderosos projéteis de energia, sendo a icônica arma principal do personagem.

Quando o malévolo Dr. Wily se voltou contra a humanidade e começou a usar robôs para espalhar o caos, o Dr. Light criou o Mega Buster para servir como arma de combate e equipou Mega Man com esta poderosa arma para que ele pudesse enfrentar os robôs do Dr. Wily e restaurar a paz ao mundo.

O Mega Buster é versátil e capaz de disparar uma variedade de projéteis, dependendo das armas especiais que Mega Man adquire ao derrotar chefes robôs. No início, o Mega Buster dispara tiros simples, mas com as armas adicionais obtidas ao longo da jornada de Mega Man, ele pode disparar chamas, raios, ondas de gelo e muitos outros tipos de projéteis.

O Mega Buster tornou-se um símbolo de bravura e determinação, representando a luta de Mega Man contra o mal e sua busca pela justiça. Ele permite que Mega Man enfrente inimigos poderosos e desafe obstáculos aparentemente impossíveis, tornando-o um dos heróis mais queridos e reconhecíveis da história dos videogames.

E agora ele pode ser seu!

FICHA 3DET ALPHA: 20PEs

Bônus: PdF+1(10PEs)

Tiro Carregável (20PEs, Especial): O Mega Buster tem a capacidade de concentrar energia para um tiro muito mais poderoso. Usar o Tiro Carregável exige 2PMs e um turno inteiro se concentrando. No turno seguinte faça seu ataque normal, mas com PdF dobrado.

Você é considerado indefeso durante esse tempo. Porém, ao contrário do que diz a Vantagem Tiro Carregável normal, você não perde a concentração se sofrer dano (assim como os PMs).

Maldição - Direção (-10PEs): Como nos jogos, você não consegue erguer o canhão para nenhuma direção acima da sua própria cabeça.

FICHA 3DET VICTORY: 20XP

Artefato Auspicioso: [20XP]

Ataque especial: Distante e Potente(20XP); Você pode atingir um passo de distância e aumenta o Poder do ataque em P+2. Este ataque é cumulativo com a vantagem Alcance (pode atingir até Fora de Alcance!). 2PM.

Grimório 1 (Disparo de Energia) [10XP]

Maldito - Direção(-10XP): Como nos jogos, você não consegue erguer o canhão para nenhuma direção acima da sua própria cabeça.



ALEXANDRE LANCASTER

Entrevistamos o autor de um dos principais cenários do **RPG nacional**



O início

Em um universo onde a imaginação é a matéria-prima e as aventuras se desdobram em mundos de fantasia, há um criador cuja criatividade transcende nossa constelação. Alexandre Lancaster, arquiteto de mundos de RPG, personifica essa audácia e originalidade. Conhecido por criar a Brigada Ligeira Estelar (BLE), ele é uma figura reverenciada como um dos principais autores nacionais de Role-Playing Game. Nesta conversa exclusiva, mergulhamos na mente brilhante de Lancaster, explorando suas inspirações, sua visão para o futuro do RPG e o que o torna verdadeiramente lendário.

A infância de Alexandre foi marcada por viagens ao longo do país. Seu pai, determinado a manter a família unida, os levava para onde as transferências profissionais o exigiam. Porém, aos onze anos, a família estabeleceu residência definitiva no estado do Rio de Janeiro. Foi nesse período que o fascínio de Alexandre pelos RPGs floresceu, após descobri-los em anúncios de jornais. Ele se viu imerso na crescente onda de jogos que invadia o Brasil, mergulhando em obras como os livros de Aventuras Fantásticas e o Tagmar, este último conquistado em uma promoção de lançamento na saudosa livraria Alfarrabista. O GURPS se tornou seu fiel companheiro por muitos anos, embora encontrar um grupo para jogar fosse um desafio em Realengo, onde morava na época. Foi somente após

. Foi então que descobriu o Mekton Zeta, uma revelação que se alinhava perfeitamente com suas preferências e o deixou empolgado. Pouco antes dessa descoberta, durante sua primeira faculdade, teve seu primeiro contato com o 3D&T, ainda na versão *Advanced Defensores de Tóquio (AD&T)*. O sistema se tornou uma verdadeira paixão, embora seus amigos nutrissem certa aversão ao jogo e a tudo relacionado à Dragão Brasil. Esse histórico revela que, para Alexandre, o D&D nunca ocupou um papel significativo em sua vida. Ao contrário, a R. Talsorian teve um impacto muito maior em sua formação como jogador de RPG do que qualquer obra da TSR/Wizards of the Coast.

Lancaster graduou-se em Jornalismo na antiga Universidade Gama Filho, situada em Piedade, zona norte da cidade do Rio de Janeiro. Seus primeiros passos no mundo editorial foram verdadeiras aventuras. Alexandre estreou como ghost writer para uma série de perfis religiosos em uma revista da editora Escala, centrada nesse tema fascinante. Seu primeiro perfil foi sobre Frei Damião, e para redigir a matéria dedicou-se intensamente, passando um mês de seu tempo livre na Biblioteca Nacional. Embora o editor tenha expressado grande satisfação com seu trabalho, algumas alterações feitas no texto posteriormente o deixaram incomodado. Em seguida, Lancaster embarcou em um novo desafio, contribuindo para uma revista de mangá na mesma editora.

Quais foram suas principais influências e inspirações ao longo da vida, tanto no campo do RPG quanto em outros aspectos?

Descobri a ficção científica japonesa ainda na infância, através de animes como Patrulha Estelar e Pirata do Espaço. Robotech veio mais tarde, quando tive contato com editoras estrangeiras que publicavam mangás traduzidos para o inglês pude ler coisas como Venus Wars e Appleseed. Ao mesmo tempo, eu era um leitor dedicado. Desde a infância meu pai estabeleceu uma diretriz importante para mim: eu poderia começar a ler qualquer livro em casa, mas uma vez iniciado, precisaria levá-lo até o final. Carrego essa diretriz comigo até hoje. Isso me abriu muitos horizontes, permitindo-me ler clássicos e não-ficção, muitas vezes evitados por adultos por considerarem "chatos" ou algo do tipo, durante minha adolescência.

Seus interesses parecem ser bem variados e ricos! Além do RPG, quais são seus hobbies e interesses pessoais?

Além do RPG meus hobbies e interesses pessoais incluem cinema, literatura, quadrinhos e música. Sou um verdadeiro nerd, não tem jeito. Alguns filmes foram extremamente marcantes para mim, como o primeiro Superman de 1978 e Era uma Vez no Oeste, de Sérgio Leone. Talvez este último tenha influenciado minha maneira de enxergar a narrativa visual. No entanto,

acredito que é possível aprender coisas novas de qualquer lugar, então é importante não se prender a uma única caixinha.

Como é um dia típico na vida de Alexandre Lancaster?

Minha manhã é basicamente dedicada ao trabalho. Eu acordo, como algo rapidamente e começo a trabalhar - normalmente de forma remota. Após o almoço e um breve descanso, volto ao trabalho. Durante o tempo livre, dedico-me a escrever materiais para Brigada e para o novo cenário que estou desenvolvendo. À noite, antes de dormir, é quando finalmente consigo um tempo para assistir filmes ou animes, ler quadrinhos ou livros, entre outras coisas.



RODSALLES



Quais conselhos você daria para aspirantes a escritores e criadores de conteúdo de RPG?

Tudo começa com a pesquisa. Antes de colocar qualquer palavra no papel, mergulho em referências que possam enriquecer e dar vida ao universo que estou criando. Filmes, mangás, animes - absorvo tudo o que for relevante. É como se minha mente estivesse constantemente filtrando e unindo essas influências de forma coerente. Este último cenário em que venho trabalhando já está sendo pesquisado há mais de um ano e meio, talvez até dois anos. Mas chega um momento em que é preciso dar um basta na pesquisa e começar a escrever. Durante a criação do Brigada, o primeiro livro, por exemplo, me absteve de assistir qualquer série animada de ficção científica. É como estudar intensamente por meses e, na véspera da prova, relaxar, fazer o que se sabe. Essa abordagem permite que eu mergulhe de cabeça na escrita, confiante no conhecimento que adquiri e na visão que tenho para o cenário que estou construindo.

Compartilha com a gente sobre esse novo cenário que você anda escrevendo.

É de fantasia urbana, inspirado em animes. Vai ser para o sistema T20. Já enviei o primeiro manuscrito para a editora.

Você é o autor de um dos principais cenários de RPG nacional atualmente. Como está lidando com esse reconhecimento?

Não vejo o que assimilar. Criei um cenário a partir de um tema que domino e adoro, dedicando-me a ele com seriedade para mantê-lo vivo. É importante destacar que não se trata de um grande sucesso como Tormenta. Muitas pessoas ainda não estão familiarizadas com a existência do meu cenário. Outro dia, alguém mostrou uma cena de mechas de um videogame e comentou: "em Victory, cenas como esta serão comuns." Enquanto isso, eu pensava: "Essas cenas são comuns desde 2012", mas preferi ficar calado. Não tenho interesse em alimentar controvérsias; cansei de discussões. Meu foco é simplesmente produzir.

Como será o futuro de Brigada Ligeira Estelar com a chegada de 3DeT Victory?

O BLE conta com um novo livro básico pronto sobre o sistema, o primeiro volume de uma trilogia de romances e um álbum completo em quadrinhos chamado "Shadrach". Assim que o RPG for lançado, o resto seguirá o mesmo caminho. Além disso, existem alguns suplementos prontos para o sistema antigo — basta adaptá-los para o novo sistema, mas o conteúdo principal está pronto. Em resumo, não falta material.

O novo sistema não contempla bem regras para Mechas. Como isso afeta o Brigada Ligeira Estelar?

As regras incluídas em um recente artigo da Dragão Brasil sobre robôs gigantes estarão presentes no sistema. E os robôs de Brigada estão longe de serem fracos. Além disso, o sistema terá regras extras para aprimorar a experiência dentro do cenário. A ideia é garantir que o jogo seja amplo o suficiente para reproduzir o tom do seu anime sci-fi favorito em aventuras ou campanhas. Essa abordagem tem sido explicada detalhadamente no website por um bom tempo. Se você curte os OAVs malucos dos anos 90, Altona é o lugar certo para você. Se você é fã de cyberpunk, oferecemos Tarso e algumas localidades em outros mundos, como a Zona Perdida em Viskey.

E, se você está buscando algo mais no estilo Star Wars, com batalhas espaciais, elementos melodramáticos e duelos, também temos isso coberto. Brigada é projetado para ser amplo e manter coerência interna ao mesmo tempo.



O lançamento do 3DeT Victory trouxe algumas polêmicas, incluindo a preocupação de que os altos preços do financiamento coletivo pudessem levar à perda da essência do 3D&T, que era de ser um jogo acessível. Qual sua opinião sobre isso?

"Essência" eu usaria se houvesse uma mudança significativa na proposta conceitual. Mas fazer parte de uma linha mais econômica... Isso é importante, porém, hoje em dia não temos mais os mesmos canais para isso. As bancas estão em declínio, as regras de distribuição se tornaram mais rígidas desde o cancelamento da Dragon Slayer, e parte do público atual prefere as versões de luxo para exibir nas redes sociais, vamos ser honestos. A Jambô, por exemplo, publicou o primeiro volume do bestiário do antigo TRPG em versões de capa dura e brochura. O segundo volume vendeu apenas na versão de capa dura. Isso diz muito sobre as preferências dos consumidores. Há também um fator de status envolvido.

Quais conselhos você daria para aspirantes a escritores e criadores de conteúdo de RPG?

Leiam muito antes de começar a escrever. Busquem ampliar sua cultura e horizontes. E não se desconectem do mundo real, pois boas ficções frequentemente o refletem de alguma forma. Star Wars, por exemplo, tem suas raízes na guerra do Vietnã - basta perguntar ao Lucas. Mad Max reflete os temores da época, com sua visão apocalíptica decorrente de guerras e preocupações com o esgotamento dos recursos naturais. Toda ficção, conscientemente ou não, é um reflexo de seu tempo. Até mesmo o sucesso eventual de gêneros como comédias românticas pode indicar uma crescente solidão nas pessoas. Portanto, é importante manter um olhar atento sobre o mundo ao seu redor. Você vai agradecer por isso mais tarde. No entanto, não perca de vista que o RPG, antes de tudo, é uma forma de entretenimento. Embora possa ter múltiplas camadas e abordar diversos temas, você não está aqui para pregar nada a ninguém.





ECCE MONSTRUM: NO LIMITE DA HUMANIDADE!

“Antigamente as coisas eram mais simples... Nós apenas os caçávamos, ou morríamos tentando... Lentamente as trevas nos envolveram e engolfaram nossos corações... Nem consigo mais saber onde acaba o caçador e onde começa a presa... Nossa humanidade maculada, diluída, poluta, conspurcada... O QUE FIZEMOS?! ONDE TERMINA O HOMEM?! ONDE COMEÇA O MONSTRO?!”

LA LUNA DEL CACCIATORE

A Humanidade sempre se viu envolta em batalhas nas sombras contra monstros que apresentam as mais diversas intenções, desde exterminar todos os seres humanos, escravizá-los, usá-los como fonte de alimento e outras possibilidades tão macabras quanto. Com o passar das eras, a arte de caçar feras, youkai, mortos-vivos e bestas humanoides foi se aprimorando tanto quanto se tornando mais brutal e perigosa. E assim, aqueles que defendem a Humanidade notaram a oportunidade de combaterem fogo com fogo.

A partir de amostras coletadas das presas, antes usadas apenas em estudos, foi possível dar ao homem capacidades do monstro, algumas efêmeras, outras duradouras, outras ainda permanentes. Magia, Ocultismo, Alquimia e Ciência Médica profana e sombria foram dando aos frágeis corpos humanos dos caçadores capacidades impensáveis como força, garras, presas, aderência, equilíbrio, rapidez, foco, sentidos sobrenaturais, movimentos impossíveis... Mas a que preço? Muitas vezes, o tributo era a alma do receptor, que se perdia para sempre, jamais voltando à razão e

perdendo a luz da sanidade irreversivelmente.

O funcionamento da caça, coleta de extratos, criação alquímica das capacidades monstruosas e realização do procedimento de implementação das capacidades depende de dois agentes cruciais, aqui chamados de Caçador e Doutor. Enquanto o Caçador faz o serviço sujo de caça e coleta dos extratos dos monstros aniquilados, o Doutor é quem cria e prepara os materiais, e também quem conduz o procedimento de assimilação. Nada impede que o mesmo indivíduo assumira os dois papéis, embora para tal ele precise cumprir requisitos de ambos.

O procedimento de assimilação das habilidades especiais do monstro tem como custo 2 PEs (que podem ser divididos entre o Caçador e o Doutor), e como primeiro efeito o ganho da desvantagem Segredo (Vergonha, 0 pontos; relativo à Má Fama temporária toda a questão legal, jurídica e criminal envolvida).

Após o procedimento, o receptor deve fazer um teste de Resistência (Resistência à Magia

conta) com um modificador T (Τέρας, se lê “téras”), que depende do material usado. Dependendo do resultado do teste, confira a tabela abaixo para o que ocorre ao Caçador:

SUCESSO POR 2 OU MAIS: O Caçador ganha a capacidade pretendida sem qualquer prejuízo.

SUCESSO POR 1: O Caçador ganha a capacidade pretendida e 1 Maldição suave (-1).

SUCESSO POR 0: O Caçador ganha a capacidade pretendida e 1 fraqueza/desvantagem sorteada do monstro.

FALHA POR 1: O Caçador ganha a capacidade pretendida, 2 fraquezas/desvantagens sorteadas do monstro, e 1 Insanidade (-1) ou 2 Insanidades (0).

FALHA POR 2: O Caçador ganha a capacidade pretendida, TODAS as fraquezas/desvantagens do monstro e 1 Insanidade (-2).

FALHA POR 3: O Caçador ganha a capacidade pretendida, TODAS as fraquezas/desvantagens do monstro, 1 Insanidade (-3) e 1 Maldição grave (-2).

FALHA POR 4 OU MAIS OU FALHA CRÍTICA (6): O Caçador ganha a capacidade pretendida mas PERDE O PERSONAGEM, que se torna um monstro definitivamente.

Caso suas campanhas utilizem a característica Mácula apresentada no Manual do Defensor, você pode também considerar que cada vez que se obtém sucesso no teste R, o personagem recebe 1d PMCs (Pontos de Mácula); já cada falha obriga o personagem a adicionar 2d PMCs. No entanto, a falha por 4 ou mais, assim como a falha crítica, também representam a perda do personagem independentemente do valor em Mácula.

L'OSCURITÀ INTERIORE

“Quando guardi a lungo dentro un abisso, anche l'abisso guarda dentro te.” – Nietzsche

Um personagem Caçador deve ter a vantagem Inimigo (seu tipo de presa) para poder receber os aprimoramentos listados nesta matéria. Porém, se você quiser, existem algumas possibilidades de kits que também podem ser usadas:

Caçador de Fantasmas, Caçador de Vampiros, Matador de Dragões, Matador de Gigantes, Matador de Goblins, Matador de Pestes e Matador de Trolls, apresentados no Manual do Aventureiro Alpha

Caçador do Sobrenatural, apresentado no Mega City: Manual do Aventureiro

Caçador de Lendas, apresentado na Tokyo Defender #11



IL CALDERONE DELLA STREGA

Para ser capaz de preparar os materiais adequadamente para conceder capacidades monstruosas a humanos, o Doutor deve ter Medicina (ou Animais, -1 nos testes), Ciências Proibidas (especialização de Ciência) e a vantagem Alquimista. Além disso, deve dispor de tempo, reagentes, aparelhagens e laboratório, facilmente obtíveis com Clericato, Patrono ou Riqueza.

O preparo do material leva 1 hora para cada ponto do monstro doador – esse é o tempo que o Doutor deve trabalhar sobre os materiais, podendo fracionar o tempo para descanso (tendo em mente que são materiais altamente perecíveis e não aguentarão incólumes por tempo demais).

Veja abaixo os materiais que podemos obter com monstros para incrementar os Caçadores:

FLEUMAS

Fluidos como saliva, lágrimas, bile, sangue, muco e, mais raramente, urina, sudorese, sebo, cerume e demais excretos, podem conferir capacidades temporariamente (entre 1 hora e 12 horas), sendo o preparado injetado na veia do receptor (se o Doutor tiver a especialização Criação de Poções de Misticismo, ele poderá fazer um preparado de ingestão oral). Monstros secos (sem fluidos) podem ser moídos e infundidos em líquido ou vaporizados (e desta forma, deve-se inalar o preparado). Incorpóreos (elementais, fantasmas, espíritos e seres de energia pura) devem ter material coletado com um Extrator de Essência (Item Mágico de 30 PEs), exigindo sucesso num ataque corpo-a-corpo: o procedimento exige imersão do receptor junto à essência em presença de eletricidade.

As capacidades obtidas podem ser aumento de característica (passando a ser o do monstro, se for maior), vantagens ou poderes do monstro.

O modificador T depende da pontuação da capacidade (4 - pontuação), sendo a pontuação 3 para cada poder de monstro do Manual dos Monstros, 5 para cada Poder Único do Manual Básico e 1 para cada ponto de aumento de característica ou vantagem. A duração depende da quantidade de material coletado (1 por rodada de coleta) indo de 1 hora (1) até 12 horas (6).



*Qui se in mentum
facit, se liberat a
dolore, Quod homo."*



Ex.: Coletar (1) de sangue de um vampiro de 12 pontos vai exigir 1 rodada de coleta e 12 horas de preparo do sangue. Deseja-se aumentar a R do receptor de 2 para 4 (a do vampiro) e dar-lhe sua Aceleração, sendo $T=+1$ ($=4-2-1$), ou seja, o receptor deve passar num teste de $R+1$ após injetar o sangue preparado do vampiro em suas veias para ter R4 e Aceleração por 1 cena.

EXTERIORES

Pele, escamas, placas ósseas, tentáculos, caudas, membros, pelos e flagelos podem ser extraídos de monstros e implantados cirurgicamente no receptor, conferindo Armadura, Armadura Extra e Membros Extras (com a Força e Habilidade originais do monstro). A durabilidade de tais estruturas é de 3 meses x R do receptor. O modificador T é 0-pontuação, sendo a pontuação 2 para cada Armadura Extra, o maior entre Força e Habilidade do monstro, 1 para cada Membro Extra e 1 para cada 1 ponto que Armadura do monstro maior que a do receptor.



ÓRGÃOS INTERNOS & SENSORIAIS

Coração, fígado, rins, glândulas, pâncreas, baço, intestinos e órgãos sensoriais (olhos, orelhas, língua e nervo olfativo) podem ser transplantados de um monstro para um humano (o cérebro é evitado pois pode trazer a mente do monstro junto com seus conhecimentos e habilidades mentais). A durabilidade é indefinida e as capacidades transferidas podem ser quaisquer que o monstro tinha (assim como ocorre com os Fleumas), quaisquer poderes, poderes únicos, vantagens e características. O modificador T é -2-pontuação, sendo a pontuação a mesma que nos Fleumas.

Ex.: Foram extraídos o couro e um braço de um licantropo onça de 20 pontos. Ambos serão implantados em um caçador que perdeu um braço em combate. O Doutor levará 20 horas para preparar as peças. o receptor tem F2, H2, R3, A1, PdF3, o monstro tem F4, H3, R4, A2, PdF0. A durabilidade será de 9 meses e T=-3 (-1 do couro pela diferença de Armadura, -2 do braço, pela diferença de F*). O receptor deverá passar num teste de R-3; neste caso, mesmo sendo 0, ele rola normalmente e vê por quanto falha; se rolar 4 ou maior, perde o personagem por ter falhado por 4 ou mais.

*[*não foi usada a conta normal porque o braço não entrou como extra, mas como substituto]*

Ex.: A glândula de fogo de um dragão de 30 pontos foi transferida para um Caçador, fazendo ele ganhar o poder Baforada (+2), sem alterar seu PdF. O Doutor levará 30 horas para preparar a glândula e T=-4 (= -2-2), fazendo o receptor ter que passar num teste de R-4 após o procedimento.

FINAL

Vitor "Bartolomeu" & Henrique "Morcego" Santos

CAPOLAVORI

Algumas obras já se inspiram no uso de partes dos monstros caçados em armas e equipamento especial para continuar na nobre missão de defender a Humanidade contra estes mesmos monstros. Veja abaixo algumas das obras mais famosas:

VAN HELSING (FILME, VIDEOGAME): Completando em 2024 seus 20 anos de aniversário de estreia, o filme é protagonizado pelo lendário caçador de monstros Abraham Van Helsing, enviado para a Transilvânia para enfrentar o mal supremo na forma do Conde Drácula. Ele se junta a Anna Valerious e luta contra uma variedade de criaturas ao longo do filme.

BERSERK (MANGÁ, ANIME): Guts, o protagonista de Berserk, é um guerreiro monstruosamente forte que empunha o Dragonslayer, uma enorme espada forjada na espinha de um dragão. Ele também tem um braço protético fundido com o espírito de uma fera poderosa, concedendo-lhe força sobrenatural.

BLOODBORNE (VIDEOGAMES): Os caçadores em Bloodborne usam armas e ferramentas imbuídas com o sangue dos Great Ones, seres sobrenaturais de imenso poder. Essas armas concedem-lhes habilidades únicas, como transformar seus braços em lâminas ou disparar fogo.

CLAYMORE (MANGÁ, ANIME): Claymores são guerreiros de olhos prateados com carne e sangue do monstruoso Yoma implantados. Isso lhes concede habilidades sobre-humanas, mas correm o risco de sucumbir ao lado Yoma.

DEVIL MAY CRY (VIDEOGAMES): Caçadores de Demônios como Dante e Nero em Devil May Cry usam armas demoníacas e habilidades herdadas de sua herança demoníaca. Eles também coletam Devil Arms, armas poderosas forjadas a partir de restos de demônios mortos.

HEMLOCK GROVE (SÉRIE): No mundo sombrio e misterioso da série, um grupo de indivíduos se reúne para caçar criaturas sobrenaturais. Eles usam vários métodos, incluindo armas e rituais derivados das criaturas que matam.

MONSTER HUNTER (VIDEOGAMES, FILME): Os caçadores em Monster Hunter têm a tarefa de matar feras enormes e usar suas peças para forjar armas, armaduras e outros equipamentos. Cada material de monstro oferece propriedades únicas que melhoram o equipamento do caçador.

THE WITCHER (LIVROS, VIDEOGAMES, SÉRIE): Witchers são caçadores de monstros que passam por intensas mutações e treinamento para adquirir habilidades sobre-humanas. Eles também usam poções e óleos derivados alquímicamente de partes de monstros para aprimorar ainda mais suas habilidades em batalha.



POKÉMON

VICTORY ROAD: COMECE SUA JORNADA!

Você está preparado para explorar o fascinante universo de Pokémon, numa adaptação para o novo 3DeT Victory?

SOBRE O JOGO:

Fenômeno que transcende gerações, criado pela Nintendo, Game Freak e Creatures, "Pokémon" teve seu início em 1996 e, desde então, evoluiu para uma franquia global. Com mais de 120 jogos lançados, incluindo spin-offs e uma extensa série de anime com mais de mil episódios, a jornada de treinadores e seus adoráveis mascotes continua a cativar fãs ao redor do mundo. Vamos mergulhar na história e no impacto duradouro dessa incrível saga Pokémon!



SOBRE O CENÁRIO:

O mundo de Pokémon é um lugar vasto e diversificado, composto por várias regiões, cada uma habitada por uma variedade única de monstrinhos de bolso. Treinadores, como protagonistas da narrativa, embarcam em jornadas para capturar, treinar, cuidar, desenvolver e batalhar com essas criaturas. A interação entre Treinador e Pokémon é central, com laços profundos sendo formados ao longo da jornada.

Os treinadores exploram cidades, vilas, florestas e outras localidades, na maioria das vezes, em busca de insígnias e desafios dos líderes de ginásio. O objetivo final muitas vezes é se tornar um Mestre Pokémon, derrotando a Elite dos Quatro e o Campeão da Liga Pokémon.

Além disso, o mundo Pokémon apresenta uma variedade de organizações malévolas, como a Equipe Rocket, que adiciona uma camada de intriga à narrativa. A captura de Pokémon é realizada através de Pokébolas e a cooperação entre treinadores é incentivada através de batalhas amigáveis e eventos sociais. O mundo de Pokémon é dinâmico, cheio de desafios, mistérios e, acima de tudo, celebra a amizade entre treinadores e seus fiéis companheiros Pokémon.



SOBRE A ADAPTAÇÃO:



Diferente do apresentado no “Manual do Arcanauta”, nessa adaptação inicialmente não utilizaremos kits! Iremos apresentar regras para que cada jogador inicie a campanha com **um Treinador Pokémon e seu Pokémon Parceiro**, cada um com sua respectiva ficha e peculiaridades no desenvolvimento, tornando essa dupla quase inseparável, tal qual vemos acontecer no anime com os pokémons iniciais de cada aventureiro.

Para jogar, você precisa do **Manual 3DeT Victory**, usando inclusive as opções apresentadas em **+Regras (+Ação, +Manobras de Combate, Limite de Dano e Tipo de Dano** considerando as 16 tipagens do Mundo Pokémon, além de poder escolher **Especializações** para “Tipos de Dano” ou de “Tipos de Pokémons”), ajudando a obter resultados críticos.

SOBRE TREINADORES INICIANTES: PREPARE-SE PARA ENCRENCA!

Nesse mundo fantástico, como uma parte da vida natural e para melhor formação dos indivíduos como cidadãos, **TODO MUNDO TEM PELO MENOS UM POKÉMON!**

Ainda criança **você recebe e cuida de seu primeiro pokémon**, que será chamado de “Parceiro”. Seja como presente, herança ou adquirindo no laboratório de pesquisas da sua cidade, independente da região escolhida para narrativa, assim começa sua aventura.

Ao atingir dez anos é permitido ainda obter um registro oficial como “Treinador Pokémon” junto ao laboratório. Essa ID permitirá ao Treinador ter sua digital identificada pelo botão da pokébola antes de arremessá-la e assim, associar a criatura capturada ao seu “Mestre” e ainda transmitir os status do bichinho à PokeDex concedida pela “Pokémon Research Lab” (principal organização de pesquisa e desenvolvimento ambiental). Todos os dados de batalhas, treinos, desenvolvimento, captura e visualização de novos espécimes dos treinadores alimentam as pesquisas e catálogos e ajudam aos Professores Pokémon em seus avanços tecnológicos – sendo proporcionalmente patrocinados (sim, a vida de treinador é um tipo de estágio em campo!).



Treinador Pokémon



Serão Personagens Ningen, feitos com 5 pontos para distribuir entre Atributos, Vantagens e Perícias, com até -2 pontos em Desvantagens, sendo exigência possuir pelo menos H1 e uma Perícia apropriada para treinar, guiar e cuidar do seu Pokémon inicial (do qual falaremos logo, calma!).

Como equipamento, ele receberá inicialmente uma PokeDex (que serve para identificar pokémons visualizados em campo ou em combate, informando suas tipagens e um resumo descritivo) e cinco pokébolos comuns.

Sobre **Atributos**, indico que o Mestre dos Mestres Pokémon defina um limite máximo de pontos para Poder, Habilidade e Resistência condizente com o nível de surrealidade que vai rolar em sua mesa. Lembre-se que geralmente os treinadores serão crianças entre 10 e 15 anos de idade (que dispõem de tempo livre nas férias ou a partir das 15h, durante o curso escolar letivo).

Sobre **Perícias**, as mais comuns e recomendadas são **Animais, Luta, Esportes, Sobrevivência, Influência ou Medicina** (sendo que esta última não pode ser utilizada para batalha pokémon, apenas para cuidar dos mesmos). Existem ainda treinadores que lutam usando "Manha" (tornando a batalha, um festival de truques sujos), "Mística" (controlando poderes fantasmagóricos ou faéricos), "Artes" (cantarolando e dançando) e até "Máquinas" criaturas que mais parecem geringonças metálicas).

Para situações como essas, o Mestre pode considerar em que situações e com que pokémons essas perícias atípicas serão válidas – ou em que circunstâncias não geram o Ganho do dado da perícia.

Sobre a lista de Vantagens permitidas, segue a mesma recomendação dada nos atributos. A premissa do game é que os pokémons sejam a parte mais fantástica das histórias. Mas se para o Mestre estiver tudo bem que ninjas, telepatas, místicos e sayajins tornem-se Treinadores, boa sorte!

Além de ajudar na sua caminhada, algumas Vantagens do Treinador podem ajudar nos seus confrontos e duelos, conforme explicarei mais à frente. Então, mesmo um pokémon aparentemente frágil pode se tornar letal nas mãos de um Treinador Experiente.

Segue a lista de vantagens que podem ser utilizadas em uma Batalha Pokémon:

Aceleração, Arena, Carismático, Devoto, Elo Mental, Estender, Famoso, Gênio, Imitar, Improviso, Inimigo, Inofensivo, Instrutor, Inventário, Maestria, Mentor, Resoluto, Telepata e Torcida

Essas são as vantagens que o Treinador pode usar em meio a uma Batalha, seja influenciando seu aliado, importunando o treinador adversário ou até descobrindo vulnerabilidades do pokémon rival! Outras vantagens podem ser adquiridas e utilizadas pelo jogador enquanto pesquisa informações, investiga bandidos ou enfrenta organizações perigosas. A aventura também acontece fora dos ginásios e além das moitas balançantes. Se houver alguma outra vantagem que o jogador considera pertinente ao seu combate, deve requerer a permissão do Mestre.



(para

considera
background, deve requerer a permissão do
Mestre.

SOBRE SEU PRIMEIRO POKÉMON: EU ESCOLHO VOCÊ!



Cada Treinador começa com um pokémon, chamado de Parceiro - normalmente um dos iniciais da cidade de origem do personagem ou outro, excepcionalmente autorizado pelo Mestre. A indicação é de que o Pokémon Parceiro seja uma criatura que possua três estágios evolutivos, com tipagem e geração adequadas à campanha definida pelo Mestre durante a criação da narrativa. O Pokémon Parceiro consegue se manter fora da pokébola (inclusive assim prefere) e é mais forte que a maioria dos bichinhos selvagens capturados, tendo ainda mais facilidade para evoluir.

- POKÉMON PARCEIRO -

Este é Personagem construído com 10 pontos de personagem, usando a ficha base da "PokeDex Victory", que vamos disponibilizar. É possível observar na Dex que as fichas base geralmente não possuem um total de dez pontos, e é aí que a valorização do Parceiro começa.

A diferença em pontos deve ser utilizada para aumentar atributos (não excedendo 3 inicialmente), comprar vantagens e até perícias (se forem coerentes e pertinentes). Importante avisar que o jogador não pode acrescentar novas desvantagens (exceto se isso não gerar pontos adicionais) e nem redefinir atributos mínimos da Dex (tirar 1 de H da ficha inicial e colocar em P).

Por exemplo, o Pokémon 001 tem apenas 6 pontos de personagem na PokeDex, sendo:

Você poderia usar os 2 pontos de diferença em: R+1 e Desgaste, completando assim os 10 pontos iniciais!



Adicionalmente, para fins de jogo, o **Pokémon Parceiro evolui JUNTO COM O TREINADOR**. Todos os pontos de experiência adquiridos pelo Treinador são repassados ao Parceiro e vice-versa, mantendo a proporção de pontos entre os dois enquanto durar a parceria. Com nenhum outro pokémon o treinador terá esse nível de conexão e afinidade. Ele poderá treinar e desenvolver mais monstrinhos (seguindo as regras padrão de XP por combate justo vencido), mas só o parceiro cresce nessa proporção.



SOBRE OS GOLPES:

PIKACHU CHOQUE DO TROVÃO!!

No game, os bichinhos de batalha têm de um a quatro golpes que compõem o que chamamos de "Move Set". O moveset é composto pelo "Nome do Golpe", "Tipo de Dano" e "Teste ou Vantagem Utilizada". Você pode usar os nomes oficiais ou ser criativo, respeitando as definições do Mestre para essa cocriação.

O jogador deve escolher qual será seu **Ataque Primário**, o qual é utilizado numa **rolagem simples, sem uso de vantagens e que deve ser da Tipagem do Pokémon**.

Os ataques do **Tipo Normal** que fazem parte da sua lista de golpes chamados **Ataque Padrão**. Se o pokémon tiver **duas tipagens**, precisa escolher **qual dos dois será seu tipo principal**. Resumindo, os ataques que não são da Tipagem definida como principal, nem do Tipo Normal, nem foram comprados com Vantagens, sofrem Perda em seus testes.

Os demais golpes são adquiridos através da **aquisição de Vantagens**. Sempre que for comprar uma Vantagem, poderá atrelar seu uso a um novo golpe do "Move Set", sendo importante definir um Tipo de Dano para cada movimento e respeitando a tipagem do usuário ou os golpes normalmente adquiridos por esse pokémon nos games de referência.



Seguindo nosso exemplo do Pokémon 001, ele é um pokémon da tipagem Grama/Veneno e vamos dar a ele três golpes para seu Move Set:

"Folha Navalha" (Gramas) (Ataque Primário)

"Encontrão" (Normal) (Ataque Padrão)

"Pó Venenoso" (Veneno) (Desgaste)

A aquisição de Golpes com Tipagem diferente das originais deve ser mais restringida pelo Mestre e **NUNCA OFERECIDA NO ATO DA CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS**. Sugiro que a aquisição de TM's (Technical Machines – arquivos digitais usados para treinar pokémons em habilidades novas ou especiais) **seja restrita e/ou custe o dobro dos XP's normais**.

Definimos que o treinador "registra" junto à Pokémon Research quais golpes, num limite de até 4 movimentos, que compõem seu MoveSet. Então, em Torneios e Duelos, o Pokémon só pode usar aqueles quatro golpes, mas em aventuras e para ajudar seu treinador, as vantagens aprendidas permanecem.



SOBRE CAPTURAR POKEMONS

É possível encontrar e capturar outros monstros ao longo da aventura. Sempre que estiver em um ambiente inóspito e não estiver em uma situação de "Corrida Selvagem" (que detalho mais a frente), você pode desafiar e tentar capturar um pokémon selvagem.

Para cada área entre as cidades ou nas adjacências das mesmas, o Mestre dos Mestres Pokémon terá uma tabela de possibilidades de encontro (sim, amigo DM, você tem muito trabalho para desenvolver em cada sessão e ainda mais, fora dela). Ela definirá quais testes e níveis de dificuldades precisam ser superados para um encontro entre os jogadores e os bichinhos caçados. As Vantagens Percepção, Sobrevivência e Animais são as mais propícias para esses testes, mas nada impede que Saber ou Mística sejam requisitados num Templo Abandonado. Quanto ao atributo usado no teste, poderia usar sua Habilidade para alcançar o bichinho numa corrida ou com inteligência, achar seu esconderijo. Talvez seja resoluto na perseverança, provando sua Resistência ou até aproximar-se de feras com seu Poder carismático.

Aqui é o momento de deixar a criatividade narrativa dos jogadores selecionar o atributo apropriado associado com a perícia e vantagens pertinentes para incrementar seu combo suas performances!



Sempre que um Treinador conseguir encontrar um Pokémon Selvagem, poderá tentar capturá-lo assim:

Faça um teste resistido somando "H do Treinador + 1d + 1d da Perícia utilizada + 1d Ganho, se possuir ou usar Ponto de Ação +

bônus da Pokébola ou outro pertinente, conforme vantagens".

A dificuldade é igual ao "H do Pokémon Selvagem + 1d + PV restantes + 1d Ganho, se possuir".

- PEGUEI? AH! NÃO! BALANÇOU E ESCAPOU!!!!

Se o Treinador superar o Pokémon, o próprio monstinho pode ainda fazer um teste de Resistência, sendo muito difícil (CD 15) para pokémons iniciais, difícil (CD 12) para

pokémons na segunda forma evolutiva, médio (CD 9) para terceira evolução e fácil (CD 6) para lendários. Um pokémon só pode testar pra evitar ser capturado até R vezes e não tem direito a teste se já estiver derrotado. Nessa situação, o Treinador só pode tentar uma vez e se falhar, o Pokémon pode seguir em fuga.

Observação aos Mestres dos Mestres Pokémon: só crie essas situações de grande dificuldade em situações pertinentes.

Uma das grandes alegrias dos seus jogadores é obter novos amigos para sua coleção, então se a tabela, o roleplay e os dados permitirem – facilite o gameplay!

A ficha inicial de um pokémon selvagem capturado será conforme a descrita na Pokedex, sendo necessário desenvolver e aprimorar seus movimentos! Cada

Treinador pode manter apenas 6 Pokémons por vez, incluindo seu parceiro. Os demais serão transferidos para o PC de alguém.



SOBRE POKÉ MARTS : TEMOS QUE COMPRAR!

Ao chegar em novas cidades e nos intervalos das aventuras, seus personagens podem visitar as lojas da região, provendo-se de recursos necessários para vencer lutas mais duras, viagens mais longas ou caçadas mais difíceis. Para tanto, os jogadores devem pedir ao Mestre a permissão para realizar um Teste de Compra.

Na tabela a seguir, temos uma generosa lista com dificuldades sugeridas. Itens mais raros só podem ser adquiridos em grandes shoppings ou sob encomenda para outras cidades. Sejam livres pra definir quais itens são ou não acessíveis em cada lugar. E criativo se quiserem criar novos acervos. E antes que o jogador mais esperto pense em abusar disso, lembrem-se que os **Testes de Compra acumulam uma Perda para cada nova tentativa e que os outros adversários também podem usar itens!**

Itens Simplórios (CD 6):



Pokébola: (sem bônus em H)

Poção: (cura 1d6 PV's)



Itens Comuns (CD 9):



Grande Bola: (H+2)

Super Poção: (cura 2d6 PVs)



Cura para Status:(escolha entre Sono, Veneno Paralisia, Queimadura, Congelamento)

Repelente: (afasta pokémons durante 1d6 turnos)



Corda de Escape: (permite sair de uma dungeon subterrânea, com status de derrotado, mas sem perder pontos de vida)

Itens Incomuns (CD 12):



Revigorante (remove um pokémon do status derrotado e recupera 1d6)

Poção Máxima (cura todos PV's, exceto se derrotado)



Super Repelente (afasta pokémons por 3d6 turnos)

Proteína (P+2)



Carbos (H+2)

Ferro (R+2)



Itens Raros (CD 15):



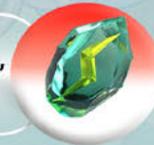
Restaurador Pleno (cura todos os PVs, PMs e PA's)

Ultra Bola (H+4)



Acessório por Tipagem (P+2, para um tipo de dano específico)

Pedra Evolutiva Elemental (Fogo, Trovão, Água ou Grama)



TM's (Vantagem para Golpe de Tipagem Atípica)



Itens Lendários (CD 20):



Pedra Evolutiva Rara (para tipos não mencionados anteriormente)

Ovo Pokémon (um pokémon incomum ou raro pode nascer)



Doce Raro (acrescenta 1PP)

Vara de Pescar Especial (H+4 para capturar pokémons na água)



Bilhete do S.S Anne ou Acqua (viagem de um dia para outra cidade, podendo capturar pokémons do tipo água com bônus +2 no trajeto)

Bilhete do Trem Magnético (viagem de um dia para outra cidade, podendo capturar pokémons do tipo elétrico com bônus +2 no trajeto)



Itens **EXTRAORDINÁRIOS** (CD 25 – não sei se seu Mestre vai deixar tentar, rs!):



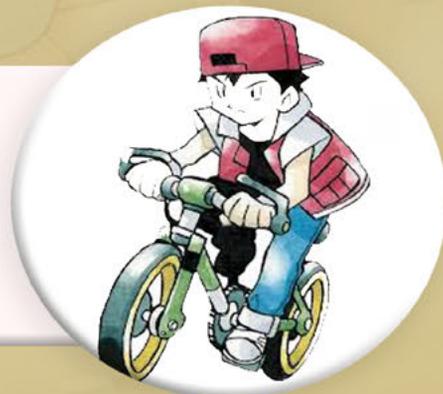
MasterBall (aprisiona qualquer pokémon que acertar, depois de ativada, com uma única tentativa – isso não garante que o monstro capturado obedeça a seu treinador se for muito mais poderoso)

XP Share (compartilha a mesma proporção de XP que o Pokémon Parceiro)



Ovo de Ditto (sim, é um ovo daquele pokémon que pode se transformar e reproduzir qualquer outro que possa ter filhotes)

PokeCycle (é uma bicicleta superfaturada no mundo de pokémon!)





Nessa primeira parte, trouxemos as regras para criar seu Treinador com Pokémon Parceiro, como definir seu MoveSet, capturar novos bichinhos e fazer compras essenciais. Numa próxima edição, vamos falar sobre Evoluções, dicas para ambientação e talvez alguns kits (sim, eu sei que vocês amam kits!).

Ah! Segue aqui o link para a desejada PokeDex Victory:
<https://jeanfern.github.io/3det-victory-pokedex/>

Esta versão da Pokedex foi compilada por nosso parceiro e colaborador Jean "Painho" Fernandes

Preciso aproveitar para agradecer a Arthur Eilert Letona e Pedro Rodrigues (que montaram uma PokeDex com mais de mil pokémons, usando fórmulas para calcular fichas equivalentes aos status base oficiais), e ainda, aos meus jogadores Maurício "Gyoh", Fernando "Nogama", Tiago "Kayto", Dudu "Fa", Wellington "Kentho" e Clayton "Cielo" – por seguirem comigo ao longo da campanha até onde puderam. Também dou créditos ao pessoal do TacaFicha, Lungas Neto e Maurício Soares, pois o app facilitou muito a organização das informações no início.



The background features two characters from the Tokyo Defender system. On the left is a character with a red and white helmet, a yellow scarf, and a determined expression. On the right is a larger, blue, muscular character with a single red eye and a confident smile. The background is a vibrant, abstract collage of geometric shapes in various colors like green, yellow, and red.

TOKYO DEFENDER

東京ディフェンダー

A revista digital Tokyo Defender é dedicada ao sistema 3D&T, criado por Marcelo Cassaro. Produzida sem fins lucrativos e distribuída gratuitamente, ela respeita os direitos autorais das imagens e personagens apresentados, pertencentes aos seus respectivos proprietários.



3D&T
VICTORY

