

TOKYO

DEFENDIER

Outubro 2017 • Nº 001

GRUNTS

TRANSFORME CAPANGAS EM UM VERDADEIRO DESAFIO PARA SEUS JOGADORES!

WARNING

SUAS MAGIAS NÃO ESTÃO A SALVO COM ESSE MAGO POR PERTO!

ETIQUETA DO FORTÃO

APENAS SER FORTE NÃO ADIANTA!



Você ousa desafiar
a mais escura das
Masmorras?

- NOVAS REGRAS PARA INSANIDADE
- KIT HERDEIRO DO HORROR
- NOVA VANTAGEM ÚNICA!
- 15 PERSONAGENS PRONTOS!

Hello World!

Com bastante trabalho e dedicação conseguimos a nossa primeira revista. Feita com amor e esforço por amantes desse sistema. Me lembro de conversar com Marshal sobre como uma revista voltada apenas para 3D&T fazia falta. “Porque não fazemos nós mesmos?” Ele (Marshall) sugeriu animado.

Seria possível uma revista se sustentar na força de vontade de duas pessoas? Como cumpriríamos prazos? E se cometêssemos erros? Enquanto dúvidas surgiam, a necessidade de nos provar. Somos escritores, autores. Precisávamos dessa chance e decidimos comprar essa briga.

E o fato desse editorial estar sendo escrito nos enche de emoção.

É nosso trabalho, a junção de nossas capacidades na criação de algo novo. E que esperamos que ajude você leitor na sua mesa.

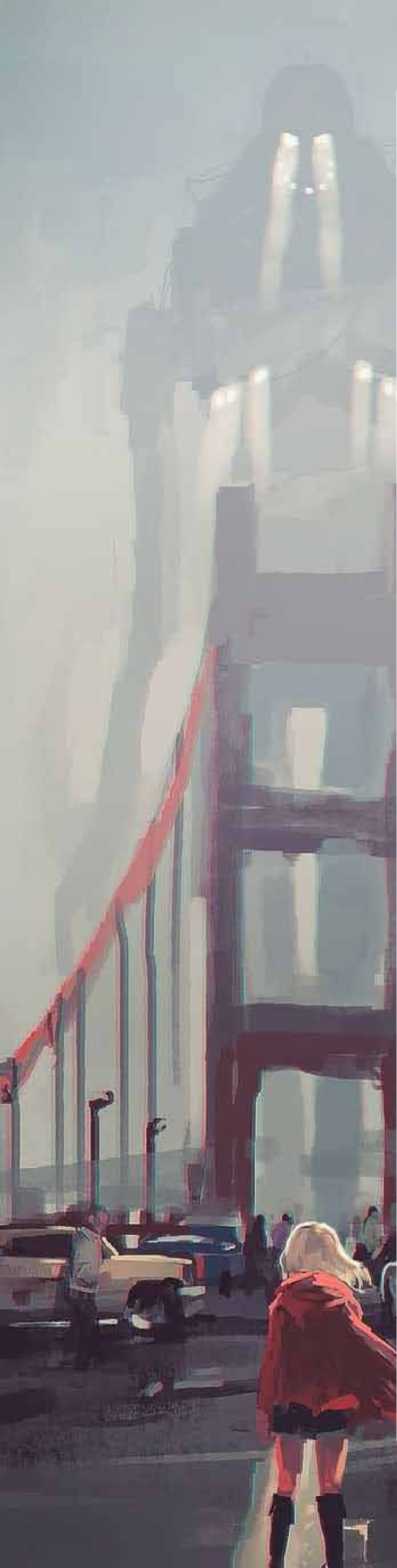
Nosso objetivo é lutar para trazer matérias incríveis para melhorar suas partidas e suas sessões de rpg do final de semana (ou na semana toda se você fora alguém com sorte).

Mas a revista não é feita apenas por nós dois, você que lê esse editorial também faz parte dela e como parte dela, gostaríamos de ter seu apoio, críticas e opiniões.

Essa é a nossa primeira edição, e estamos ansiosos pelas próximas. Quem sabe nosso cenário? A Deusa da Ambição preencheu nossa equipe (risos).

Alberto “Ironstar” Chechter, vai chorar lágrimas de macho toda vez que ler esse editorial.

Marshall, perdeu pontos de Sanidade editando.



GRUNTS !!!

O QUE SÃO GRUNTS?

Grunts são inimigos servos dos vilões em diversos mundos. Significam “Capangas” e recheiam diversas histórias para demonstrar o patamar de poder de personagens em histórias diversas.

Sejam os goblins do senhor das trevas ou mesmo os seguranças da balada do mafioso. De todo modo eles preenchem a aventura.

Recomenda-se 1 d6 de grunts para cada personagem por cena de combate, isso vale para aliados também, assim o jogo fica balanceado. Escalas também podem ser usadas para tornar Grunts mais perigosos.



por Alberto
Chechter

Pontuação dos Grunts:

Iniciado (pessoa comum) (0-1 pontos)

Kobolds, goblins tribais, estudantes brigões, animais pequenos e causadores de problemas pequenos. Esses inimigos são para testar jogadores novatos, seja saindo da moita para atacá-los em grupo ou assaltando uma velinha na rua.

Recruta (Novato) (2 pontos)

Aspirantes a aventureiros, mortos-vivos semidecompostos, bandidinhos de estrada que não esperam retaliação, guardas velhos, policiais novatos. Esses inimigos são oponentes com certa experiência, dedicação, periculosidade ou equipamentos melhores. Não são inimigos difíceis. Mas certamente exigirão mais empenho.

Capanga (Lutador) (3 pontos)

Assaltantes de beco, aventureiros bêbados, cobradores de dívidas, seguranças de boate, pequenos traficantes de esquina ou policiais. Esses indivíduos são mais preparados para servir seus senhores. E as vezes tem sucesso.

Sargento (Campeão) (4 pontos)

Mercenários aposentados, caçadores de recompensas, orcs, SWAT, soldados de infantaria, protetores de caravanas e chefes de segurança. São inimigos que não são especiais, mas são dedicados no que fazem. Apesar de não ter poderes como os personagens, podem sobrepujá-los com boa estratégia.

**UM VILÃO DE VERDADE,
SEMPRE VAI TER
DÚZIAS DE CAPANGAS
COM ELE NA BATALHA
CONTRA OS HERÓIS!**



Capitão (Lenda) (6 pontos)

A elite dos não-especiais. Aventureiros comuns, equipes táticas, grupos de ninjas, assaltantes de bancos, guardiões de um artefato ou servos do vilão. Entre os comuns, são poderosos, nada tão incrível quanto um personagem jogador. Mas o suficiente para dar dores de cabeça aos inimigos. Em grandes quantidades podem ser letais.

Poder de Grunt (1 Ponto)

Grunts podem não ser um desafio individualmente, mas são uma dor de cabeça em grupos. Se sua mesa estiver ficando monótona com inimigos repetitivos, adicione novos desafios como os sugeridos a seguir, apenas lembre-se que Grunts não devem matar jogadores. Apenas cansa-los para enfrentar o verdadeiro vilão.

•**Amontoar:** Um número de Grunts salta em direção a um determinado jogador, penalizando suas características. Segurando seus braços para reduzir sua força, expondo os pontos fracos de sua armadura ou até mesmo impossibilitando você de usar algum poder. Para cada Grunt, um ponto de personagem é penalizado desta forma. Um teste de F com redutor da força do grunt é necessário para remove-lo. Em alguns casos como parasitas o teste não é permitido.

•**Cansar:** Grunts treinados para cansar os oponentes em combate usam técnicas para drenar a energia dos heróis. Grunts causam dano nos pontos de magia além dos pontos de vida na mesma proporção.

•**Dano mínimo:** Grunts com esse poder foram instruídos pelo seu patrono de maneiras de derrotar seu oponente, entretanto não tem força suficiente para fazê-lo de uma vez. Causando no mínimo 1 ponto de dano por ataque, independente do defensor ter tido sucesso ou não em sua defesa. Caso seja permitido, um Teste de Armadura ou uma Esquiva evitam o dano mínimo.

•**Dreno de Característica:** Um ataque bem sucedido desse Grunt (um ataque que ultrapasse a FD) exigem do alvo um teste de Resistência; em caso de falha ele perde temporariamente um ponto de uma característica.

•**Destino:** Às vezes os Grunts estão com sorte, ou os heróis estão com azar. Grunts recebem Pontos de Destino para usar.

•**Explodir:** Grunts com explosivos, projetados para dar dano podem se explodir causando 1d6 de dano ao jogador que é pego de surpresa. Mas pode tentar uma esquiva para evitar o efeito, se falhar, dobre o valor do dado além dos efeitos tradicionais de esquiva.

**GRUNTS QUE EXPLODEM?!
VOCÊS ESTÃO FALANDO
DESSE CARA?**





W A R N I N G !

Aqui serão disponibilizados vilões ou heróis para sua campanha. Personalidades poderosas que poderão entrar em conflito com os personagens em sua mesa. Seja um homem da lei caçando anti-heróis ou um necromante maligno a ser destruído pelos protagonistas. Poderes de kit serão adaptados como poderes únicos de monstros. Suas utilizações e alcances estarão à disposição do mestre. Esperamos que gostem.

DAGOMAR

O PERSEGUIDOR DO CONHECIMENTO

O conhecimento pode ser passado de bom grado, mas não raras vezes, ele é velado e se torna segredo. Nessas situações o conhecimento adquire ainda mais valor. Dagomar era um aspirante a mago da Academia Arcana. Queria se tornar tão poderoso quanto Talude, faria de tudo e passaria por cima de qualquer um para obter tão magnífico poder, mas que para isso aconteça ele busca formas de aprender todos os tipos de magias e rituais. Isso leva Dagomar a perseguir grupos de aventureiros com magos afim de aprender magias (justamente as que o mago do grupo sabe). Seus movimentos são calculados e já se provaram eficazes em diversas vezes: Primeiramente tentará se juntar ao grupo, oferecer ajuda curando um ferido ou tirando a desvantagem de alguém temporariamente. Mas as gentilezas param por aí. Dagomar é um homem perturbado, sua obsessão o levará a fazer perguntas pessoais demais. Todas suas ações são voltadas

para aprender as magias que o mago ou clérigo do grupo sabe, criando até mesmo situações em que eles tenha que usar magias sem necessidade. Uma vez que tenha visto todas as magias que o clérigo ou mago do grupo conhece (aprendendo aquelas que ele ainda não sabe), ele tratará de eliminar o seu pretensão rival, já que em sua mente insana e instável, todos os demais usuários de magia são concorrentes em sua eterna busca de poder para se tornar o novo Mestre Máximo da Magia. Astutamente levará o mago a um lugar distante, com o pretexto de ensinar algo novo, o distanciando do grupo e o atacará. Dagomar DEMONSTRARÁ que é insano várias vezes, antes de cometer sua atrocidade dando a chance de pelo menos uma pessoa do grupo desconfiar. Embora seu alvo seja quase sempre o usuário de magia do grupo, ele não hesitará em eliminar outros aventureiros que fiquem em seu caminho ou desconfiem de suas reais intenções.

Dagomar não tem preferência quanto as tradições mágicas. Ele deseja aprender tudo: técnicas ninja, a conhecimento clerical, runas arcanas, segredos alquímicos e etc., qualquer tipo de poder mágico. Qualquer personagem com capacidades de lançar magias com algum conhecimento que ele ainda não domine, se torna um alvo em potencial.

Um duelo mágico ocorrerá entre Dagomar e o mago do grupo. Quem sairá vitorioso? Os Amigos do mago entenderiam tudo e chegariam a tempo?

Dagomar Furtignose, 30Ni

F1 (esmagamento), H4, R4, A1, PdF1 (fogo); 20 PVs, 70 PMs.

Kit: Acadêmico (acervo superior, biblioteca arcana e estudo intensivo)

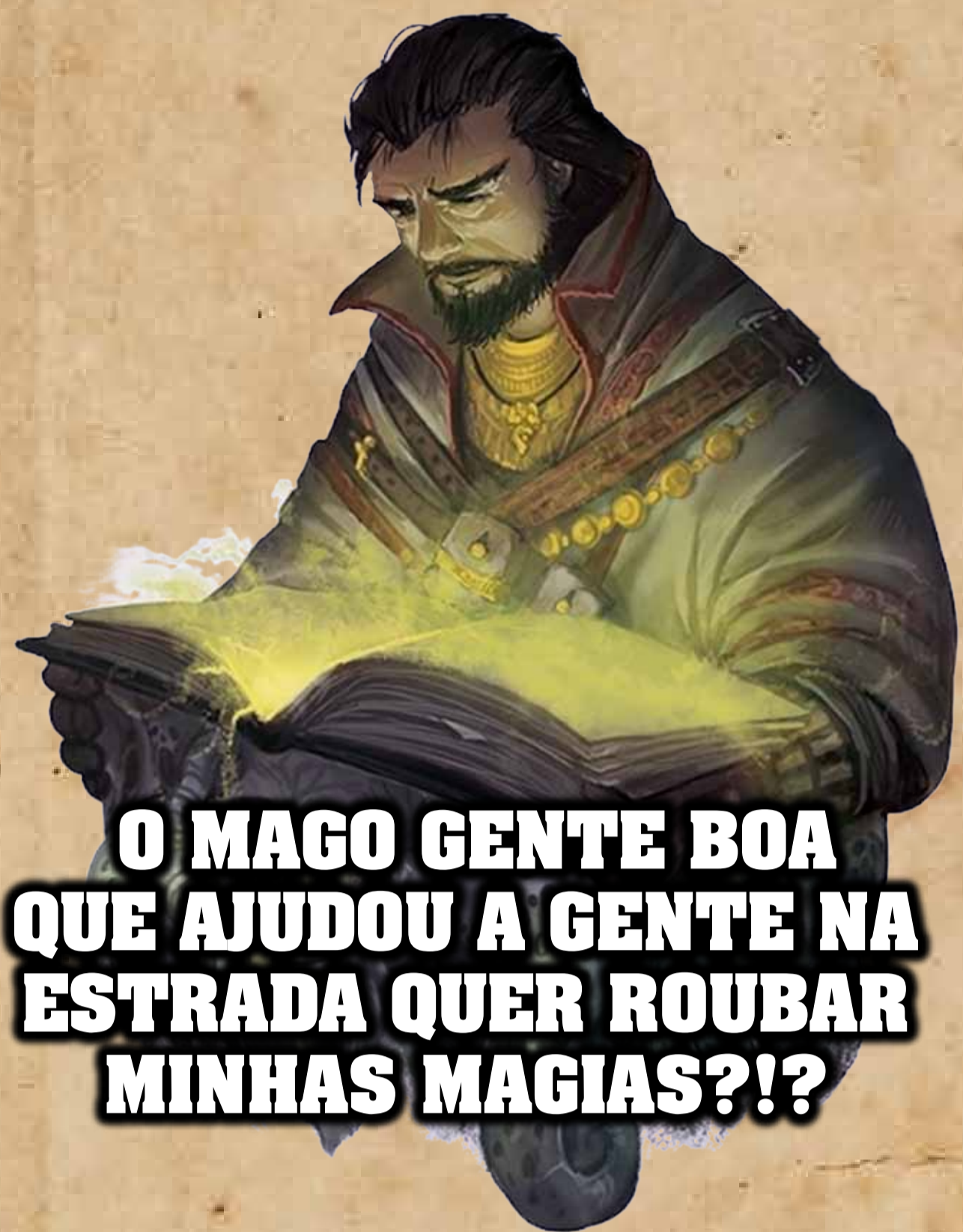
Vantagens: Arcano, Clericato (Tana-toh), Genialidade, Memória Expandida, Pms Extras x5.

Desvantagens: Obsessivo (Aprender magias dos outros).

Perícias: Idiomas, Misticismo, Ciências, Manipulação.

Acervo superior. Dagomar conhece 3 magias a escolha do mestre.

Biblioteca arcana. Dagomar possui 1d6 Pergaminhos de magias escolhidas pelo mestre.



**O MAGO GENTE BOA
QUE AJUDOU A GENTE NA
ESTRADA QUER ROUBAR
MINHAS MAGIAS?!?**

Estudo intensivo. Dagomar pode despertar qualquer magia de seu subconsciente se estiver com metade de seus pontos de vida.

Equipamentos: Robes de mago, cajado, O Tomo de Dagomar* (veja abaixo), penas, tinta e diversas anotações e diários (tomados de vítimas anteriores).

*Tomo de Dagomar

Um tomo contendo magias criptografadas em uma linguagem perdida permitem a aquisição de uma magia toda vez que a experiência for distribuída aos jogadores. A magia é escolhida pelo mestre.

ATENÇÃO: ESTA SEÇÃO É UM LOCAL PARA CRIAÇÃO DE OPOSTOS. SE VOCÊ QUISER ENVIE O ANTAGONISTA DA SUA CAMPANHA. ELE PODERÁ APARECER AQUI!!!



Darkest Dungeon

“Ruína veio a nossa família.

Você se lembra de nossa mansão? Imperial e opulenta. Brilhando estoicamente do topo da colina. Eu vivi todos os meus dias naquela mansão cercada de rumores antigos, cercado de decadência e luxúria. E então comecei a me entediar da conveniência extravagante. Histórias únicas sugeriam que a mansão estava acima de um portal para uma dimensão de poder inominável. Com relíquias e rituais, eu não poupei esforços nas escavações para descobrir os segredos, gastando o que havia sobrado dos recursos de nossa família contratando homens fortes e páis resistentes, até encontrar nas rochas cheias de sal, abaixo da fundação, aquele portal maldito de mal antediluviano. E a cada passo para dentro para dentro das terras estranhas, terríveis agressores surgiam das sombras. Tentamos tirar o máximo da força que podíamos tirar da nossa companhia, mas estávamos em um reino de morte e loucura... No final, eu sozinho corri pelos corredores e estruturas arcanas chorando e rindo até que minha consciência se esvaíu...

Você se lembra de nossa mansão? Imperial e opulenta? É uma horrível abominação!

Eu lhe imploro, venha para casa, reclame seu direito de nascimento!

E liberte sua família, das terríveis garras das sombras... dá mais profunda MASMORRA OBSCURA”

Nota de edição da matéria

O estilo medieval e vitoriano de Darkest Dungeon é um cenário sem dúvidas impressionante. Afinal, traz a elegância do século 18, a eloquência da nobreza e a promessa constante de uma vida confortável em contraste com o horror medieval com direito a peste negra e seus assustadores doutores da praga, as guerras religiosas da cruzada e as masmorras cheias de horrores abomináveis, alguns até indescritíveis dos quais teriam origem nos livros de H.P. Lovecraft. O horror do desconhecido é um dos melhores subgêneros do horror, afinal não te faz pular da cadeira a cada página ou cena de filme, mas te deixa desconfortável, atento, e conspirando durante toda sua jornada naquela obra.

Essa característica é de fato marcante e tem presença marcante no gênero. No início, desconfiava que esse gênero jamais funcionaria em 3d&T, afinal personagens superpoderosos são a nêmetese de cada vilão, mas eu estava errado. O sentimento de desespero e horror dos meus jogadores em mesa ao verem o risco de morte (ou coisa pior) de seus personagens para algo totalmente desconhecido foi uma experiência nova para todos nós. A sensação de repetição, ir para a masmorra, matar o dragão e receber o ouro foi quebrada, afinal o maior prêmio estava em sair vivo das profundezas do caos infernal, achei que o desafio seria desgastante e que eles se frustrariam, mas o resultado foi o inverso, o interesse e a curiosidade de saber o que havia nas profundezas daquele plano de morte e loucura os movia para dentro da boca do monstro, um centímetro de cada vez. Outra reação foi o cessar dos desentendimentos políticos, religiosos ou étnicos, afinal, o homem a esquerda segurava o escudo que te protegia, independentemente de suas crenças, o que acabou unindo o grupo.

Horrores indescritíveis já seguiam esse modelo desde que Tormenta Alpha surgira. A descrição da anti-criação e dos 5 Reis Impossíveis é muito para pobres personagens de 12 pontos e a ideia de adentrar tais reinos era algo impensável.

Mas o horror Lovecraftiano (Sim é uma palavra agora, espero que pegue), tem uma característica simples: O Horror absoluto, indescritível, imensurável está muitas vezes no porão de sua casa, enterrada no seu quintal. Afinal quantos indígenas milenares podem ter enterado segredos sagrados ou profanos no território que você situou sua construção? Esse tipo de sentimento de estar sentado em cima de um portão para o inferno ou coisa parecida é o que fez esse tipo de horror explodir em 1900. Exatamente 100 anos depois, seus livros voltaram a vender com força total e não apenas livros. Agora filmes, músicas e jogos fazem parte desse misterioso universo de medo e insanidade.

O Cenário a seguir pode ser adaptado para outros cenários. A mansão e o vilarejo podem ficar na ilha da grande pedra em Arton, ou alguém pode ser um herdeiro viajante do tempo em Megacity, e se for audacioso, invadir a mansão bioma em Brigada ligeira estrelar.

E nós da revista Tokyo Defender queremos trazer a você leitor, mestre, jogador ou entusiasta, novas mecânicas e ferramentas para sua mesa de 3d&T. Boa leitura, e bom jogo.

Alberto "Ironstar" Chechter



Nova Vantagem Única: Horror (2 pontos)

Horrores são criaturas indescritíveis de outra dimensão. Alguns se mostram para nós com aparência de peixe (a forma mais antiga de vida animal da terra). Já outros são crus como aberrações cósmicas com tentáculos e olhos. Ou até mesmo a personificação das nossas insanidades.

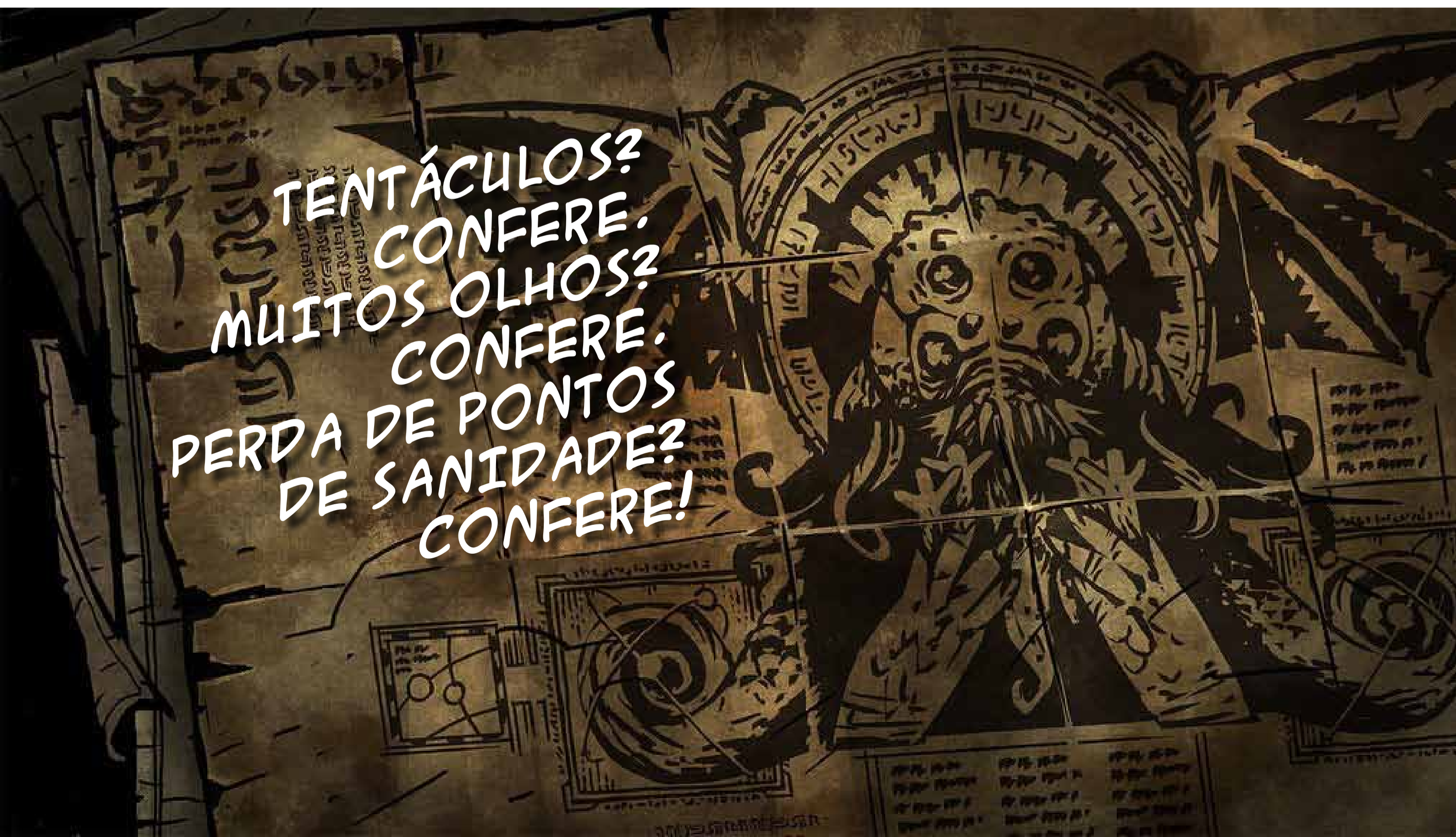
De todo modo horrores são alienígenas a nossa realidade, ou estão nela a muito mais tempo que nós.

- **Dimensionauta:** Imune a privações, como fome, sede, respiração entre outros incluindo sanidade.
- **Magias alienígenas.** Suas magias não possuem palavras iguais as nossas, portanto não podem ser -aprendidas.
- **Chapas de escamas.** Imunidade a sangramento.
- **Aptidão para membros elásticos.** Pa-



gam apenas 1 ponto por esta vantagem.

- **Aptidão para magia negra.** Horrores pagam apenas 1 ponto por esta vantagem.
- **Devoção.** Espalhar insanidade.
- **Inculto.** Horrores não falam a língua comum.
- **Monstruoso.** Sua forma é aberrante para todos.
- **Modelo especial.** Horrores não vestem coisas para humanoides, não corretamente pelo menos.



TENTÁCULOS?
CONFERE.
MUITOS OLHOS?
CONFERE.
PERDA DE PONTOS
DE SANIDADE?
CONFERE!



Novo Kit: Herdeiro do Horror

Exigências: Riqueza, Mentor, Base de operações.

Você recebeu uma carta de um parente distante e agora é dono de um território cercado de monstros terríveis. Por orgulho, ganância ou para ver suas terras limpas, contrata mercenários para entrar em lugares que você não deveria, ou para servirem de segurança de seu novo lar. De todo modo você conta com um pequeno logradouro e para que ele cresça irá fazer o que for preciso.

Seu vilarejo é pequeno por enquanto, mas pode se tornar uma megalópole com seu esforço e dedicação.

Base de operações aprimorada: Seu vilarejo, base ou bunker é cercado de defesas. Você pode ter 2 aliados contratados rondando o local para a proteção sem custo. Caso eles morram, você pode ter um aliado contratado

gratuito. Afinal mortes em serviço afastam bons funcionários.

Agenda funcional: Você encontra tempo para aventuras e administração com facilidade. Para cada 2 PE ganhos, você recebe 1 PE exclusivo para melhorar sua base de operações, contratando ferreiros, construindo Tavernas e etc...

Mentor fantasmagórico: Seu mentor é nada mais nada menos o parente que lhe deixou a herança. Ele constantemente o seguirá como um fantasma e lhe dará dicas rindo quando cometer algum erro e lhe contando segredos. Seu mentor também PODE conjurar escapatória de Valkaria ou teletransporte caso esteja em desespero absoluto. Mas também pode rir de seu fracasso, afinal fosse a melhor pessoa, talvez estivesse vivo.

Darkest Dungeon oferece diversos terrores, mas também conta com corajosos (e muitas vezes ignorantes) heróis. Em 3d&T o foco é o seu time. Portanto reservado a jogadores com a vantagem Riqueza ou que possam pagar 1000 moedas por missão, estão os *Aliados Contratáveis*.

Aliados contratáveis são personagens prontos que podem ser recrutados como aliados por um trecho específico do contrato da aventura. Tais como, desbravar uma masmorra única, ir buscar alguma coisa, proteger alguém durante uma viagem até a cidade mais próxima. Missões curtas, mas que baluartes podem sofrer para realizar sem o devido poder de batalha, assim como poderosos guerreiros devem penar ao realizar tarefas de especialistas.

De todo modo Aliados Contratados são personagens independentes, que recebem todos os benefícios da vantagem aliado, mas não são totalmente fiéis ao seu patrão, afinal o que os une é um laço unicamente financeiro, ou a promessa de ter seu sonho realizado. De todo modo, um Aliado Contratado pode ir embora durante uma missão que julgar perigosa, ou até mesmo

se virar contra você se o oponente pagar mais. Mas isso não vale para todos, alguns são até mesmo mais fiéis que aliados comuns, se jogando na frente de seu patrão para protegê-lo de perigo ou largando um tesouro para atender as necessidades do mesmo.

Um Aliado contratado luta pelo seu renome como mercenário. Afinal sem nome um mercenário não tem nada. Se estiver jogando com pontos de sanidade, o Aliado Contratado também deverá fazer testes normalmente, e se enlouquecer, torça para que continue sendo seu aliado. Alguns aliados podem ser desarmados, outros vão se recusar a fazer algo. E você pode também criar seus próprios aliados contratados como jogador, basta abdicar de seu aliado para ele fazer parte da lista do mestre. Após cuidadosa avaliação, seu personagem poderá estar disponível na próxima aventura por um preço é claro.

Aliados contratados não custam XP, afinal não vão ficar com você. Custam apenas ouro. Você pode contratar um número de aliados contratados igual a sua Resistência.

A MASMORRA É ESCURA E CHEIA DE HORRORES ... OU ERA QUASE ISSO QUE EU LI EM ALGUM LUGAR!





Abominação

Pvs
20

FORÇA
DE ATAQUE
6+1D

Pms
10

FORÇA
DE DEFESA
4+1D

Equipamentos
trapos e grilhões

Pontos de Sanidade
10

3
FOR

2
HAB

2
RES

2
ARM

0
PDF

"Torturado e recluso... Esse homem é mais perigoso que parece..."

Espancado, marcado e preso por incontáveis décadas, esse furtivo vagante esconde um terrível segredo, o horror venenoso correndo em suas veias o deu um poder indizível por um preço e quando ele se transforma, seu papel no combate também o faz.

Vantagens

Ataque Especial (For) 1
Licantropo

Desvantagens

Má Fama -1

Darkest Dungeon

Poderes Especiais:

- Ácido: acerta 2 oponentes adjacentes com FA 10 (químico) uma vez por aventura.
- Piedade divina: Cura 3 pontos de vida usando uma ação e um movimento.



Antiquaria

Pvs
5

FORÇA
DE ATAQUE
5+1D

Pms
15

FORÇA
DE DEFESA
2+1D

Equipamentos

faca, manto, incensos.

Pontos de Sanidade

15

1
FOR

2
HAB

1
RES

0
ARM

3
PDF

"Ela procura onde outros jamais vão, e enxerga onde outros não enxergam."

Uma estudiosa, uma pesquisadora, e uma arqueóloga precisa, a antiquaria não é feita para o combate, mas ela é experiente na área da autopreservação. Fazendo forçando seu patrão e seus aliados a protegerem, ela garante sua sobrevivência. Se o combate direto não pode ser evitado ela conta com sua faca de sacrifícios e seus incensos para trazer vigor aos aliados e intoxicar seus oponentes.

Vantagens

Paralisia 1

PMs Extras x1

Manipulação 2

Desvantagens

Má Fama -1

Darkest Dungeon

Poderes Especiais:

- Me proteja: Força um aliado ou patrão, através de suborno, conversa ou até hipnose a protegê-la, tomando ataques por ela até o fim do combate



Assaltante

Pvs
5

FORÇA
DE ATAQUE
6+1D

Pms
5

FORÇA
DE DEFESA
3+1D

Equipamentos

Garrucha, faca,
bolsa de couro,
botas de viagem

Pontos de Sanidade

5

3
FOR

3
HAB

1
RES

1
ARM

3
PDF

"Indescritível,
evasivo, persistente.
Traços perfeitos
para um ladino."

Um gatuno, um bandido,
um ladrão, o Assaltante
afiou suas habilidades
com a faca e a garrucha
para um efeito devasta-
dor, não importa a proxi-
midade, perto ou longe,
ele é igualmente efetivo
despachando seus inimi-
gos.

Vantagens

Perícia Crime 2

Desvantagens

Insano: Cleptomaniaco -1
Má Fama -1

Darkest Dungeon

Poderes Especiais:

- Ripostar: Até o fim do combate, toda vez que sofrer dano, o Assaltante pode contra-atacar o alvo. 5 PMs
- Ataque especial (Sangrento): Caso cause dano, seu oponente deve fazer um teste de R, se falhar está sangrando e perderá 2 PV por turno até morrer ou receber primeiros socorros (especialização de medicina). Custa 3 PMs.



Balestreira

Pvs
10

FORÇA
DE ATAQUE
6+1D

Pms
10

FORÇA
DE DEFESA
3+1D

Equipamentos

Besta de guerra,
bandagens, cota
de malha.

Pontos de Sanidade

10

0
FOR

2
HAB

2
RES

1
ARM

4
PDF

"Atire, suture, saqueie: os passos da dança da guerra."

Revestida de armadura pesada e apta a exterminar inimigos com sua besta massiva, ela é a encarnação de um canhão. A vida durante a guerra a garantiu muitas técnicas, como marcar alvos, fazer chover flechas sobre seus oponentes e até mesmo lançar boleadeiras para interromper a formação dos inimigos. Ela aprendeu também como estancar e tratar feridas e aplicar primeiros socorros improvisados no campo de batalha

Vantagens

Paralisia 1

Tiro Múltiplo 2

Desvantagens

Código de Honra da Derrota -1

Maldição (FA 0 no corpo à corpo) -1

Má Fama -1

Darkest Dungeon

Poderes Especiais:

- Sinalizador: Ilumina uma área até o alcance do PdF.
- Bandagens: Permite um teste de Medicina no alvo uma vez por combate para estancar sangramentos ou remover venenos



Bárbara

4
FOR

2
HAB

3
RES

1
ARM

0
PDF

""A ira barbara e selvageria implacáveis são ótimos aliados""

Selvagem, imprevisível e completamente impiedosa, a bárbara é levada a despejar sangue. Sua glaive massiva garante impressionante alcance em combate, enquanto sua lamina afiada deixa ferimentos devastantes em seus inimigos. Certas habilidades a deixam exausta, talvez até mesmo sendo necessário recuperar a adrenalina antes de investir contra os oponentes novamente.

Vantagens

PVs Extras x1

Desvantagens

Fúria -1

Pvs
25

FORÇA DE ATAQUE
6+1D

Pms
15

FORÇA DE DEFESA
3+1D

Equipamentos

Glaive, corsete de couro e peles

Pontos de Sanidade
15

Poderees Especiais:

- Urro da besta: Um grito poderoso que desestabiliza até 2 oponentes adjacentes, que se falharem num teste de R-2 perdem o próximo turno. Custa 5 PMs.
- Investida: Ataca o alvo com 15 de FA + 1d, perdendo sua ação na próxima rodada.

Darkest Dungeon



Balestreira

Pvs
5

FORÇA
DE ATAQUE
4+1D

Pms
5

FORÇA
DE DEFESA
3+1D

Equipamentos

Máscara,
Chapéu,
Roupas de Bufão,
Lira, Facas e lâ-
minas ocultas.

Pontos de Sanidade

5

2

FOR

2

HAB

1

RES

0

ARM

2

PDF

"Ele vai continuar rindo... no final."

Combate é uma dança de poder- uma construção lenta e um grande final! Na ofensiva, o Bufão salta para frente e para trás em uma sangrenta cacofonia, posicionando-se na frente de combate ou na segura retaguarda! De forma alternativa ainda pode tocar com sua lira uma incrível melodia que pode aterrorizar seus oponentes ou mesmo inspirar seus aliados.

Vantagens

Perícia Artes 2

Perícia Esportes 2

Perícia Manipulação 2

Desvantagens

Insano (qualquer)

Darkest Dungeon

Poderes Especiais:

- Canto de horror: Com tonalidade estranha, notas sinistras o Bufão trás o terror aos ouvidos dos seus oponentes garantindo -3 na FD dos que falharem em um teste de R.
- Canto de Valor: Com resplendor e vigor, uma marcha com os efeitos de marcha da coragem possui os heróis.



Caçador de Recompensas

3
FOR

2
HAB

3
RES

2
ARM

1
PDF

"Na trilha da caça... A promessa do pagamento..."

Um mercenário e especialista no controle de multidões. Para um caçador de recompensas, planejamento é a chave. Apontar os inimigos mais vulneráveis para a oportunidade de capitalizar o sangue de oponentes debilitados. Ele pode causar dano em grupos de inimigos usando seu gancho com cordas, granadas de fumaça. Mencionei seu gancho de direita?

Pvs
15

FORÇA DE ATAQUE
5+1D

Pms
15

FORÇA DE DEFESA
4+1D

Equipamentos

Armadura, corda, gancho, machado, capa, botas e luva de couro

Pontos de Sanidade

15

Vantagens

Membros Elásticos 1

Perícia Sobrevivência 2

Desvantagens

Código de Honra da Gratidão -1

Insano Cleptomaniaco -1

Darkest Dungeon

Poderes Especiais:

•Flash bang: Joga uma granada, todos que falharem num teste de H deverão fazer um teste de resistência. Se falharem sofrem os efeitos da magia Cegueira.

•Gancho com corda: Puxa um oponente para o alcance corpo a corpo se o mesmo falhar num teste de F.



Cruzado

Pvs
35

FORÇA
DE ATAQUE
3+1D

Pms
15

FORÇA
DE DEFESA
4+1D

Equipamentos

Armadura, Espada
Alforje, Ração de
viagem.

Pontos de Sanidade
15

2
FOR

1
HAB

3
RES

3
ARM

0
PDF

"Uma espada poderoso, ancorada por um proposito sagrado. Um guerreiro Zeloso."

Toda causa precisa de um campeão, um herói para reunir homens comuns e levá-los a vitória. O Cruzado é este campeão. Com sua lamina sagrada em mãos, ele fere os perversos e os arremessa de volta a escuridão de onde eles rastejaram. Sua armadura restringe seus movimentos, mas lhe garante grande proteção permitindo-o ficar em linha de frente e resistir ataques que homens comuns não conseguiriam.

Vantagens

Boa Fama 1
Paladino 1
PVs Extras x2

Desvantagens

Código de Honra
dos Heróis -1
Código de Honra
da Honestidade -1

Darkest Dungeon

Poderes Especiais:

- Defender: O Cruzado pode tomar ataques no lugar de seu patrono se posicionando entre os dois.
- Glorioso: Com uma prece rápida você pode curar a sanidade, doenças ou até mesmo maldições (temporariamente) usando discursos de valor e 5 PMs.



Dra. da Praga

Pvs
10

FORÇA
DE ATAQUE
4+1D

Pms
10

FORÇA
DE DEFESA
3+1D

Equipamentos

Máscara, sobretudo com capuz, dardos, frascos de vidro, antídotos e toxinas.

Pontos de Sanidade
10

2
FOR

2
HAB

2
RES

1
ARM

2
PDF

Qual o melhor laboratório, que um campo de batalha ensanguentado?

Uma doutora, uma pesquisadora e uma alquimista que prefere a retaguarda, devorando seus oponentes com ácidos e fluidos extraídos dos mortos doentes. Ela é igualmente efetiva como papel de suporte, estancando sangramentos, usando potentes drogas para aumentar as capacidades de seus aliados ou até mesmo, evitando que eles retornem dos mortos.

Vantagens

Alquimista 1
Perícia Medicina 2

Desvantagens

Devoção -1 (

Darkest Dungeon

Poderes Especiais:

- Bisturi: Golpes da doutora podem abrir artérias e rasgar órgãos, caso consiga um crítico, o ataque causará sangramento.
- Ponto vital: A doutora sabe onde cortar, seu sangramento causa 3 pontos de dano por turno ao invés de 2.



Leproso

Pvs
10

FORÇA
DE ATAQUE
5+1D

Pms
10

FORÇA
DE DEFESA
4+1D

Equipamentos

Máscara, capa,
cota de malha
espada longa

Pontos de Sanidade
10

3
FOR

2
HAB

2
RES

2
ARM

0
PDF

"Este homem entende que existência e adversidade são uma única coisa."

Um homem arruinado, um guerreiro e um poeta. O leproso é o mais efetivo ao chamar a atenção para si antes de levantar sua lamina pesada. E quando ele a levanta, é tudo ou nada. Um poder devastador ou o vazio da arena. Ele é totalmente autossuficiente tirando força da sua vida traumática e capaz de direcionar em cura, proteção ou fúria implacável.

Vantagens

Desvantagens

Maldição (Magias e efeitos de cura, curam apenas a metade) -1

Vulnerabilidade (tudo)-2

Darkest Dungeon

Poderes Especiais:

•Tudo ou nada: role um dado, se conseguir o resultado ímpar, dobre sua Força e Habilidade. Caso obtenha um resultado par, perde também sua ação naquela rodada e sofre 1 ponto de dano.



Mestre de Cães

Pvs
10

FORÇA DE ATAQUE
3+1D

Pms
10

FORÇA DE DEFESA
1+1D

Equipamentos

Porrete, cordas, corselete de couro, apito para cães.

Pontos de Sanidade
10

2
FOR

1
HAB

2
RES

0
ARM

0
PDF

"Um homem da lei e sua besta fiel. Um laço forjado pela batalha e derramamento de sangue."

Um ex-miliciano, durão e misericordioso, o mestre de cães e seu fiel sabujo de sangue lupino trabalham em equipe para derrubar seus inimigos e proteger os inocentes. Juntos eles perseguem os oponentes nas posições traseiras do combate, com explosões de mordidas de seu companheiro de pelos, com presas afiadas e pancadas do porrete de seu dono. Sem dúvidas essa dupla pode mudar o fluxo do combate."

Vantagens

Aliado (Sabujo) 1
Parceiro 2
Perícia Sobrevivência 2

Desvantagens

Protegido Indefeso (Sabujo) -1

Darkest Dungeon

Poderees Especiais:

- Dentes na carne, porrete na testa: Quando lutam como parceiros, possuem duas ações.
- Biscoitos de recompensa: Além de recuperar parte da vida do sabujo (1d) o incentiva para o próximo combate garantindo +2 na FA. Custo 5 PMs



Ocultista

Pvs
20

FORÇA
DE ATAQUE
4+1D

Pms
20

FORÇA
DE DEFESA
1D

Equipamentos

Livros de ocultismo, incenso, símbolos profanos, instrumentos de medicina.

Pontos de Sanidade

20

0
FOR

4
HAB

4
RES

0
ARM

0
PDF

“Para desafiar o abismo, alguém deve conhecê-lo”

Uma expedição de estudantes a respeito de um conto proibido abriu a mente do Ocultista para os poderes do vazio. Maldições debilitantes e habilidades de suporte enlouquecedoras são sua especialidade. O vazio, tem poderes imprevisíveis e seus poderes podem ter consequências dramáticas que podem trazer as trevas ou a insanidade a todos.

Vantagens

Magia Negra 2
Resistência a Magia 1

Desvantagens

Maldição (FA 0 no corpo à corpo) -1



Poderes Especiais:

•Cura profana: Cura 3d para cada Pm gasto, o alvo deve fazer um teste de Resistência ou sofrerá a perda de pontos de sanidade igual a metade dos pontos de vida curados

•Selamento profano: O alvo deve fazer um teste de R. Se falhar todo dano que sofrer será multiplicado por 2 até o fim do combate.



Saqueador de Túmulos

Pvs
5

FORÇA
DE ATAQUE
6+1D

Pms
5

FORÇA
DE DEFESA
3+1D

Equipamentos

Picareta, capa, chapéu, adagas, pistolas, corda e ferramentas.

Pontos de Sanidade

5

2

FOR

3

HAB

1

RES

0

ARM

3

PDF

"Para aqueles com visão acurada, ouro brilha como a ponta de uma adaga."

O Saqueador de túmulos é um ágil e versátil combatente, se movendo para frente e para trás nas posições do combate com facilidade, ela pode acertar golpes sem aviso e se esconder novamente de volta as sombras, continuando seu ataque a distância. Se suas adagas voadoras ou dardos venenosos não fazem efeito, ela retorna para frente com sua picareta na face de seus oponentes.

Vantagens

Perícia Crime 2

Tiro Múltiplo 2

Desvantagens

Má Fama -1

Vulnerabilidade:
(corte, perfuração
contusão) -3

Darkest Dungeon

Poderees Especiais:

- Dardos venenosos: Pode lançar dardos da agonia como se tivesse os requisitos.
- Dança com as trevas: Depois de um ataque furtivo, continua furtiva até ser encontrada.



Vestal

Pvs
10

FORÇA
DE ATAQUE
4+1D

Pms
10

FORÇA
DE DEFESA
2+1D

Equipamentos

Livro sagrado,
maça, robes e
capuz.

Pontos de Sanidade
10

3

FOR

1

HAB

2

RES

1

ARM

2

PDF

“Uma irmã de batalha. Crente e implacável”.

Uma freira que canaliza seu zelo por batalha em habilidades de cura, julgamento divino e explosões de santidade. A coluna cervical de cada equipe, a Vestal pode segurar a frente de batalha com sua maça ou curar os aliados a distância. Seja abençoando os aliados ou condenando os inimigos a Vestal é uma excelente aliada da igreja para lhe ajudar, se puder doar a quantia certa para as obras de seu deus é claro.

Vantagens

Clericato 1

Magia Branca 2

Desvantagens

Código de Honra da Honestidade -1

Código de Honra dos Heróis -1

Devoção (seu Deus)-1

Darkest Dungeon

Poderes Especiais:

Pode lançar Cura Mágica e Esconjuro de Mortos-Vivos gastando metade dos Pontos de Magia.

Insanidades Temporárias

“Loucura, nossa velha amiga”



As vezes em situações muito estressantes como remexer cadáveres para abrir caminho, ouvir palavras malditas vindas de um louco ou até mesmo encontrar ídolos construídos de pele humana, os heróis precisam se manter firme. A pouco foi introduzido o sistema de sanidade para 3d&t e nós da Tokyo Defender resolvemos fazer nossa versão de tabelas para insanidades.

Os pontos de sanidade de um personagem são sua resistência x5. Ou seja, um personagem com R2 terá 10 pontos de sanidade.

Caso a sanidade chegue ao zero ou menos o personagem deve fazer um teste de RESOLUÇÃO, fazer um teste de R-3.

Se falhar fica temporariamente insano, se passar será virtuoso (veremos isso a seguir) no momento de dificuldade.

Cada situação pode dar dano direto aos pontos de sanidade. Não há defesas para isso, afinal a mente mais calejada pode ser dissolvida por um simples deslumbrar do inferno ou uma divindade maligna. As regras a seguir tornam o jogo MUITO mais difícil. Jogadores iniciantes podem se sentir desconfortáveis.



Caso seus pontos de sanidade cheguem 0 e continuem caindo até chegar ao valor original negativo, você sofre um ataque cardíaco realizando um teste de morte.

Ex: Mario, o mago tem 2 de resistência e 10 Pontos de sanidade. Ao chegar a -10 sofre um ataque cardíaco preocupando seus amigos.

Um ataque cardíaco não precisa ser exatamente um coração. Para mortos-vivos, o que os liga a este mundo pode falhar, esqueletos assustados deixam de estar animados, vampiros ressecam até pó, fantasmas deixam este mundo para sempre, constructos executam erros fatais e assim por diante.

1) **Egoísta**- “Sobrevivência é crucial, a todo custo”. Sofre 3x o dano comum se for atingido. Pode fazer um teste de manipulação como se tivesse a perícia para que o monstro escolha outro alvo.

2) **Abusivo**- “Frustração, ansiedade e fúria, mais destrutivos que cem canhões”. Você não aceita receber benefícios de aliados como curas, melhoramentos mágicos. Todos que falham num teste de perícia na sua frente devem se defender de um ataque baseado em Força +1d vindo de você.

3) **Paranoico**- “As paredes se fecham, e as sombras suspiram conspirações”. Role 1 d6 para determinar sua atitude: 1-3 age normalmente 4-6 ataque um aliado (ou o cure, o que for pior).

4) **Desesperado** – “Não tem como haver esperança neste inferno, não tem mesmo”. Testes de perícia recebem redutor de -3 e sua FA final cai para a metade arredondada para baixo.

5) **Masoquista** – “Aqueles que desejam dor, não a encontram em baixo suprimento” Você chama a atenção do oponente para castigar seus pecados ou porque sente grande prazer na dor. Você é considerado o oponente alvo dos inimigos e apenas conta com sua armadura e o dado na força de defesa.

6) **Irracional** – “Se segurando, pendurado! Sendo arrastado da beirada, para dentro do abismo da loucura” A cada início do seu turno como uma ação livre jogue um dado, você reproduzirá um dos efeitos:

1. Você se corta garantindo o efeito de sangramento em si mesmo.
2. Ataque um aliado aleatório
3. Gargalha chorando e perde sua ação de combate
4. Chama a atenção dos oponentes
5. Atrapalha a ação de outro personagem fazendo-o perder a ação no combate.
6. Nada, você murmura palavras estranhas e age normalmente.

Além disso caso passe no teste de **RESOLUÇÃO**, o personagem pode ser virtuoso, ou seja, em seu momento mais escuro e tenebroso, onde não havia esperança, tomou a frente da situação de forma nobre e inspirando seus amigos.

Quando alguém se torna **VIRTUOSO**, garante um ponto de sanidade a todos os aliados presentes e é imune a ataques cardíacos.

Role 1 d6 caso passe no teste de **RESOLUÇÃO**.



1) **Altruísta**- *“Você sabe que suas dificuldades não são apenas suas.”* Seus aliados recuperam toda a sanidade e 5 pontos de vida. Seus poderes relacionados a cura recebem um dado adicional.

2) **Corajoso**- *“Um momento de valor as vezes brilha mais forte que a escuridão profana do desespero”* Você é imune a medo natural de fobias e mágico, se for alvo da magia pânico recebe 2 na Força ou PdF. Além disso aliados próximos a você recebem bônus em Resistência contra suas fobias.

3) **Fiel**- *“Muitos caem em face do caos, mas não esse... não hoje.”* É imune aos efeitos de controle mental ou manipulação, pode sofrer um ataque no lugar de um aliado adjacente por combate. Recebe + 3 na FD quando protege um aliado dessa forma.

4) **Poderoso**- *“Tra é poder, liberte-a”* Seus ataques são considerados críticos caso role 5 ou 6.

5) **Vigoroso**- *“Adversidades podem trazer esperança, e resiliência”* Você recebe 3 pontos de Resistência e Energia Extra 1.

6) **Focado**- *“Um momento de clareza no olho da tempestade”* Você recebe + 3 na iniciativa e seus ataques tem um redutor de - 3 na esquiva. Você ganha genialidade e memória expandida.

Uma tabela exemplificativa sobre coisas que causam danos a Pontos de Sanidade:

Um palavrão horrível ou blasfêmia	1 PS	Presenciar evento inexplicável ou alucinação	5 PS
Violência exagerada	1D nos PS	Presenciar evento profano	(Se religioso) 8 PS
Música com refrão assustador	2D nos PS	Presenciar evento relacionado a parente morto	5 PS x 1D
Pintura macabra retratando pessoas mortas.	3 PS	Vislumbrar o inferno ou a própria morte em visão.	6D PS
Ficar totalmente no escuro	1 PS	Ser percebido por Cthulhu ou outra entidade cósmica	60 PS por turno
Personagem com a Desvantagem Insano:Fobia sendo exposto a fobia.	10 PS por turno		

Neste caso artefatos ou vantagens que protegem a sanidade estarão disponíveis também. Sanidade pode ser recuperada com modificações no ambiente, catarse (conversar) e outras técnicas.

Nome	Descrição	Efeito	Custo
Água benta	Restaura a sanidade com ritual sagrado	Recupera 1D PS (Uso único)	1 PE
Boneco de Voodoo	Causa dor e sofrimento	Causa 1D de dano a PV e PS. Uso diário	1 PE
Página do Diário Divino	Ajuda a meditar em seu deus.	Recupera todos os PS se for clérigo de alguma divindade. Uso diário.	10 PE
Livro das lógicas irrefutáveis	O faz lembrar de como o mundo funciona	Recupera todos os PS Uso diário	10 PE
Ídolo de barro de Rylé	Sonhos terríveis	Dormir ao lado causa dano a PS igual a resistência.	5 PE
Retrato de cachorro filhote	Adorável.	Recupera 2 PS. Uso diário	1 PE
Crânio de Cristal	Seja mais terrível que o terror	Imunidade a dano de PS (Danos a PS divididos por 10)	30 PE

ETIQUETA DO FORTÃO

Hoje vamos falar sobre um assunto pouco falado no cenário de RPG.

Mas primeiro vamos analisar a seguinte situação que poderia acontecer em qualquer mesa de RPG:

Um grupo de aventureiros se aproxima de uma emboscada, Abardddoq, o Mago Supremo das Chamas Infernais, Drex o escudeiro, Zenar a curandeira da Deusa Desconhecida dos Rios e Trim, a ladina iniciada na guilda de Lambar.

A emboscada de Kobolds famintos buscando assar aventureiros novatos é um clássico. A geleia ou outro monstro mais fraco são importantes para ajudar um grupo ganhar importância.

O grupo se prepara, Drex com seu novo escudo decide testar sua resistência contra os monstros e se coloca a frente, Trim se foge para as árvores preparando um ataque furtivo. Zanar reza para que os aventureiros tenham sucesso. Abardddoq é um personagem que nunca falta as mesas, ou por algum motivo tem mais atributos que seus companheiros ou é “combado”, de toda forma ganha a iniciativa.

Abardddoq conhecendo calculando os mistérios da realidade e convertendo a energia mística do ambiente, incinera o território com o fulgor de um sol. Todos ficam gratos por não precisarem ensanguentar suas armas com o sangue de vermes insignificantes.

OS OUTROS JOGADORES ESTÃO SE DIVERTINDO TANTO QUANTO EU ESTOU?

A batalha foi um sucesso, em apenas um ataque a floresta, os Kobolds e quase Trim foram reduzidos a cinzas. Mas o quanto isso foi divertido para o grupo?

Vamos voltar um pouco no tempo, para a criação dos personagens que ocorreu à 10 minutos. Carlos, jogador de Drex se preocupou com a saúde dos personagens companheiros, e como estava na primeira mesa, pensou em fazer algo com uma defesa considerável afinal seus amigos eram baluartes. Ele queria passar uma boa impressão, um indivíduo forte, alguém que pudesse parrear uma machadada de um orc enquanto estendia a mão para o aliado caído: «Está tudo bem, agora volte e faça o que sabe fazer» Carlos gosta de personagens defensivos e queria ser alguém que pudesse proteger o grupo dos monstros.

Agata, criadora de Trim já é jogadora experiente, preparou um golpe capaz de acertar os pontos de vida do oponente, e ainda assim se manter furtiva. Seu objetivo era mostrar sua proeza eliminando um dos inimigos talvez com apenas um golpe!

UM MUUUUUUUUUUUUUUUUURROOOOOOOOOO!

SER O MAIS FORTE DE TODOS, NÃO É TÃO DIVERTIDO QUANTO PARECE



Camila gosta de ter uma divindade, algo tão poderoso, como aliado. Um deus menor foi a escolha dela por não conhecer muito bem o cenário. Mas ainda assim ver sua divindade em ação e até curar alguém, Camila é enfermeira na vida real, e quer o mesmo sentimento na aventura.

Luiz é um jogador veterano, Abardddoq já estava em mente a dias ou meses, sabia até mesmo que o mestre usaria os Kobolds de início.

Conhecendo um combo arcano, sabia que poderia entregar 323 pontos de dano a todos os oponentes no primeiro turno!

Para se mostrar para os novatos e conseguir o devido respeito de um jogador veterano, ele queria demonstrar poder.

Note que de todas as ações citadas, apenas uma chegou a ser executada, ou seja apenas Luiz conseguiu o respeito dos outros.

E todos os outros jogadores não puderam executar suas habilidades, afinal não faz sentido atacar cinzas certo?

Podemos todos aceitar que Luiz não pensou na diversão dos amigos quando lançou aquela magia, mas que culpa ele tinha? Está no jogo é para usar certo? Imagina fazer um mago para não ser mago.

Na verdade, o que proponho aqui não é se algo deve ser usado ou não e sim QUANDO deve ser usado.

Quando um personagem tem uma força absurda, ele não sai exibindo seu poder para todos, em Dragonball Z por exemplo, tem uma

visão clara que quanto mais forte alguém é, mais fortes oponentes ele vai atrair. Vejam agora essa ótica em uma batalha diferente:

O grupo se prepara, dessa vez a incerteza da vitória paira, afinal Abardddoq não fala uma palavra desde que saíram da cidade. Os recursos estão se esgotando e ninguém pareceterencontrado a saída daquela maldita masmorra. Uma Quimera se aproxima. A força dessa besta os dizimaria com certeza. Drex decide que vai ficar e segurar a abomi-

nação enquanto os outros fogem. Abardddoq, saca sua varinha e diz calma e firmemente as seguintes palavras: Eu não matei aqueles Kobolds, pois sabia que conseguiriam e porque não são oponentes dignos de meu poder. Agora depositem sua fé nas minhas capacidades, pois meus poderes místicos tombarão a morte com apenas um gesto arcano.

Pode soar um pouco prepotente de Abardddoq mas realmente é isso que acontece nos filmes, o fortão não sai por ai distribuindo porrada na cara de cada zé bolinha que aparece no caminho, mas quando o grupo parece ter sérios problemas

ele intervém. Ser forte no jogo também é ser paciente. Poder não é apenas sobre ter a capacidade, mas ter a sabedoria de quando deve ser usado.

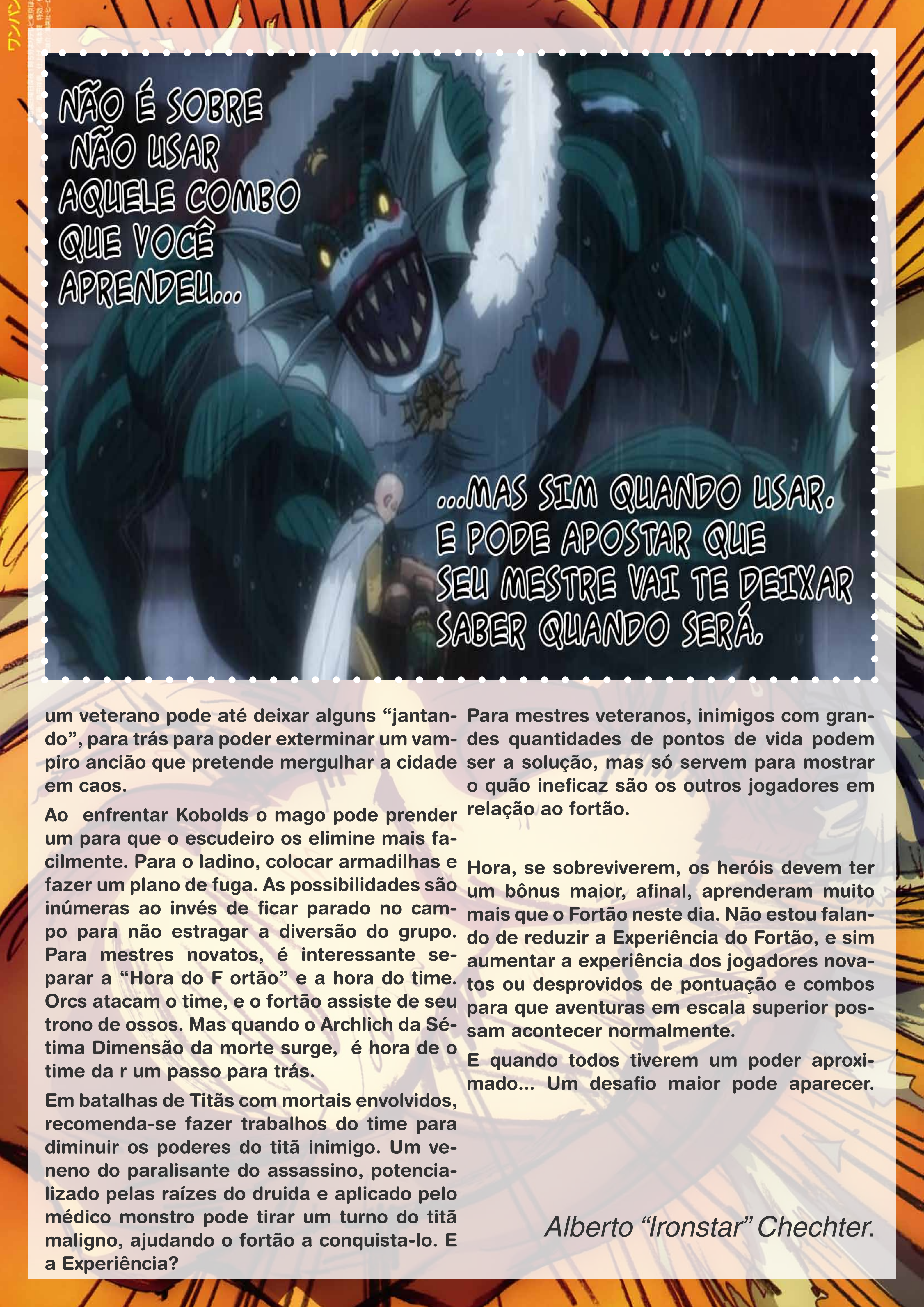
Afinal, existem muitas entidades procurando um corpo, muitos coletores desejando armas mágicas, e até mesmo organizações interessadas em roubar esse poder para fazer novos soldados ou armas.

Lembre-se a atitude do personagem é controlada por você.

Um caçador de vampiros pode estar preocupado com as crias vampírica no início, mas

QUANDO FOR USAR SEUS PODERES SE PERGUNTE:

1. ESTE PODER É REALMENTE NECESSÁRIO?
2. QUANTAS VEZES OS OUTROS JOGADORES BRILHARAM NESTA SESSÃO?
3. O JOGADOR NOVATO ESTÁ APANHANDO MUITO? DEVO INTERVIR?
4. O MESTRE FEZ UM ENCONTRO ALEATÓRIO OU DECISIVO? MEU PODER PODE ESTRAGAR O ROTEIRO DELE?
5. VOU CAUSAR DANOS A OUTROS JOGADORES OU O CENÁRIO COM ESTE PODER?
6. NÃO ESTOU EXAGERANDO NO USO DESSA HABILIDADE?
7. MAIS IMPORTANTE, TODOS ESTÃO SE DIVERTINDO, INCLUINDO O MESTRE?



NÃO É SOBRE
NÃO USAR
AQUELE COMBO
QUE VOCÊ
APRENDEU...

...MAS SIM QUANDO USAR.
E PODE APOSTAR QUE
SEU MESTRE VAI TE DEIXAR
SABER QUANDO SERÁ.

um veterano pode até deixar alguns “jantando”, para trás para poder exterminar um vampiro ancião que pretende mergulhar a cidade em caos.

Ao enfrentar Kobolds o mago pode prender um para que o escudeiro os elimine mais facilmente. Para o ladino, colocar armadilhas e fazer um plano de fuga. As possibilidades são inúmeras ao invés de ficar parado no campo para não estragar a diversão do grupo. Para mestres novatos, é interessante separar a “Hora do Fortão” e a hora do time. Orcs atacam o time, e o fortão assiste de seu trono de ossos. Mas quando o Archlich da Sétima Dimensão da morte surge, é hora de o time dar um passo para trás.

Em batalhas de Titãs com mortais envolvidos, recomenda-se fazer trabalhos do time para diminuir os poderes do titã inimigo. Um veneno do paralisante do assassino, potencializado pelas raízes do druida e aplicado pelo médico monstro pode tirar um turno do titã maligno, ajudando o fortão a conquista-lo. E a Experiência?

Para mestres veteranos, inimigos com grandes quantidades de pontos de vida podem ser a solução, mas só servem para mostrar o quão ineficaz são os outros jogadores em relação ao fortão.

Hora, se sobreviverem, os heróis devem ter um bônus maior, afinal, aprenderam muito mais que o Fortão neste dia. Não estou falando de reduzir a Experiência do Fortão, e sim aumentar a experiência dos jogadores novatos ou desprovidos de pontuação e combos para que aventuras em escala superior possam acontecer normalmente.

E quando todos tiverem um poder aproximado... Um desafio maior pode aparecer.

Alberto “Ironstar” Chechter.



SUPLEMENTO PARA O SISTEMA DE RPG
3D&T, CRIADO POR MARCELO CASSARO
ESSA REVISTA DIGITAL É PRODUZIDA SEM FINS LU-
CRATIVOS E DISTRUÍDA INTEIRAMENTE DE GRAÇA.
AS IMAGENS E PERSONAGENS APRESENTADAS NESTA
REVISTA PERTENCEM A SEUS RESPECTIVOS DONOS.

TOKYO

DEFENDER