

TOKYO DEFENDER

EDIÇÃO 08 - ABRIL 2019

MY HERO ACADEMIA

僕のヒーローアカデミア

ALITA: ANJO DE BATALHA

Resenha + Ficha para 3D&T e 4D&T
A melhor adaptação de um mangá
para as telas do cinema!



TÓQUIO EM PERIGO (DENOVO)! AVENTURA OLD SCHOOL PARA 3D&T



GALERIA DE VILÕES: Os maiores inimigos do Superman!



PLUS ULTRA!

A cada dois meses, é sempre um esforço para ir além da rotina e arrumar tempo. Em meio a trabalho e outras responsabilidades, é preciso sempre ir além para dedicar um pouco de tempo a revista.

Ainda que seja cansativo é realmente muito gratificante. Desde que me embrenhei nessa de querer editar a TOKYO DEFENDER, e me propus a nunca deixar os leitores na mão, então a cada edição pública é uma sensação de dever cumprido. Nós podemos até atrasar um pouco, mas deixar você que está lendo isso sem a sua edição da TOKYO DEFENDER, sempre esteve fora de cogitação.

Essa edição ficou pronta até mesmo antes do previsto, nada assim muito espetacular, mas ficou pronta cinco dias mais cedo do que as outras edições que sempre saíam aos 45 do segundo tempo. Tudo isso foi graças ao fato de que esse que vos escreve está de férias do trabalho.

Dito isso, é com muito orgulho que nessa edição estamos trazendo a seção 3D&T Retrô, que procura trazer de volta aquele 3D&T de várzea, o 3D&T moleque, com regras da época em que o nosso sistema favorito era só Defensores de Tóquio. com regras do Manual Defensores de Tóquio e uma aventura pronta, ambientada nas séries do final dos anos 80, que passavam na extinta Rede Manchete (Séries que a Sato Company disponibiliza no PICPLAY e no YouTube!).

Como ressaltado nas edições anteriores, nosso time de Defensores estava completo, mas como em todas as séries japonesas de Tokusatsu, um novo membro aparece. Vindo de alguma nebulosa do universo infinito, surgindo naquele campo de batalha clássico (a pedra da TOEI), em meio as explosões sincronizadas, o colaborador Wellington Botelho.

Na nossa página do Facebook, vocês podem conferir uma palhinha dos poderes dele, com a adaptação das fichas dos personagens da Série animada do Voltron, o Lendário Defensor.

Fiquem ligados, pois nos próximos capítulos (digo, edições), mostraremos mais poderes na incansável luta contra a falta de aventuras, suplementos para nosso amado sistema e claro, contra as Forças do Mal.

Eric Ellison, o editor.

TOKYO DEFENDER

Editor-chefe:

Eric Ellison

Colaboradores:

Antonio Carlos "Daimon"

Kaine Oliveira

Rob Trindade

THSilva

Wellington Botelho

Se você tem uma aventura, NPC, regra nova ou um conto e gostaria de vê-los publicados nas páginas da Tokyo Defender, ou quer criticar, opinar etc... basta enviar um e-mail para:

tokyodefender@gmail.com

GALERIA DE VILÕES: SUPERMAN

Déspotas, tiranos intergalácticos, alienígenas mortais!

3

KRIPTONITA: A FRAQUEZA

E você achava que só havia a verde...

13

3D&T RETRÔ

Antes da terceira edição do nosso sistema, eles já defendiam Tóquio.

16

AVENTURA: TÓQUIO EM PERIGO

De novo? Toda semana isso bicho!

19

ESQUADRÃO ROYAL RANGER

Ace, King, Jack, Queen, Ten, é hora de formar o Royal Knight...

24

NUNJAS

Freiras ninjas dispostas a enfiar a porrada nos pecadores!

25

BOKU NO HERO: PLUS ULTRA!

Chegou a hora de mostrar sua individualidade com essa adaptação!

27

RESENHA: ALITA, ANJO DE BATALHA

resenha da melhor adaptação de um mangá para as telonas.

55

VARDOULAKAS: NOVOS VAMPIROS

Depois de Monthila, conheça um nova linhagem de vampiros.

57



TOKYO Defender



Não perca tempo!

Baixe as nossas edições anteriores! Todas as edições, basta clicar na imagem ao lado e você será redirecionado para o MEGA! É totalmente gratuito! Não deixe de compartilhar com os amigos!





SUPERMAN: GALERIA DE VILÕES

Todo herói é medido pelos vilões que ele enfrenta. E isso é um fato! Davi tinha seu Golias, o Batman tem o Coringa, e assim sucessivamente. Então, quanto mais poderoso o herói, ou o super-herói, mais poderosos são os vilões e então quando estamos falando daquele que é provavelmente o maior herói dos quadrinhos, estamos falando de vilões com níveis de poder que chegam as raias do absurdo, não é mesmo? É claro!

O Superman tem em sua galeria de vilões desde bilionários megalomaniacos, frutos de experimentos mal-sucedidos, conquistadores intergalacticos e muitos mais.

Prepare as suas fichas e enfrente esses vilões, agora com regras para 3D&T Alpha, podendo usá-los em Megacity ou além!





LEX LUTHOR



O personagem é um poderoso bilionário corrupto, magnata, cientista, inventor, filantropo para a cidade de Metrópolis e uma das pessoas mais inteligentes do mundo. Uma figura pública carismática e bem conhecida, ele tem a intenção de livrar o mundo do super-herói alienígena Superman, que Lex Luthor vê como um obstáculo aos seus planos megalomaniacos e como uma ameaça à própria existência da humanidade. Como um supervilão de alto status, ele também entra em conflito com o Batman e outros super-heróis do Universo DC.

Lex Luthor tradicionalmente não tem superpoderes ou uma identidade secreta e, normalmente, aparece com uma cabeça careca. Ele usa periodicamente seu traje de guerra, uma armadura de batalha de alta tecnologia dando-lhe maior resistência, voo, armamento avançado, entre outras capacidades. Lex Luthor é o proprietário de uma corporação chamada LexCorp, com Mercy Graves como sua assistente pessoal e guarda-costas. Luthor tem trabalhado com cuidado sua persona pública, a fim de evitar suspeitas e prisão. Ele é bem conhecido por sua filantropia, doando grandes somas de dinheiro para Metrópolis ao longo dos anos, financiando parques, fundações e instituições de caridade. Lex Luthor é corrupto, pois muitas vezes usa seus atos corruptos como uma forma de atrair o Superman para uma cilada, mas Superman sempre arranja um jeito de escapar para frustrar os planos de Luthor como sempre faz.

Lex Luthor, 28N

F2, H5, R2, A1, PdF1; 10 PVs, 10 PMs.

Kits: Mafioso e Rei do Crime.

Poder Garantido: Cidadão de Bem, Eu sou a Lei, Comandar Capangas, Encantar Armas.

Vantagens: Aliada (Mercy Graves), Boa Fama (Bilionário e Filantropo), Contatos, Equipamento 5, Genialidade, Inimigo (Superman), Memória Expandida, Plano Genial, Riqueza;

Desvantagens: Insano/Megalomaniaco, Devoção (Destruir o Superman e Dominar o Mundo), Má Fama (supervilão).

Perícias: Ciências, Manipulação, Máquinas.

Traje de Combate

O traje de combate já teve várias versões nos quadrinhos. Em um das primeiras aparições, era uma armadura alienígena que Lex Luthor encontrava e um outro planeta. Após o evento da Crise nas Infinitas Terras, a origem da armadura era a partir de um protótipo da LexCorp. Anos depois ele obteria uma versão melhorada da armadura feita em Apokolips. Independente da versão de origem nos quadrinhos ou outras mídias, a armadura tem poderes e capacidades inerentes a todas as suas versões, como aumentar a superforça, invulnerabilidade, voo, combustível a base de kryptonita entre outros. Tudo projetado para Lex Luthor enfrentar o seu nêmesis, o Superman.



Traje de Combate, 25 S

F30, H0, R20, A20, PdF30; 100PVs e 100 PMs; Armadura Extra (Físico e Energia), Ataque Especial (Raio de Kryptonita: Perigoso, Preciso; Onda de Mísseis: Poderoso, Teleguiado, Amplo), Campo de Força, Equipamento 5, Voo (Botas à Jato); Bateria (Pedaco de Kryptonita), Munição Limitada, Modelo Especial (Grande).

Mercy Graves, 31 N

Mercy Graves é a guarda costas pessoal e motorista de Lex Luthor. Originalmente a líder de um grupo de mulheres ladrões, Mercy atrevidamente roubou Lex Luthor, ela não foi muito longe até Lex pegá-la, no entanto, em vez de se vingar, Luthor impressionado por sua mistura de crueldade e habilidade na rua ofereceu-lhe um emprego, ele a levou para dentro e fez dela a sua mão direita. Treinada em combate desarmado, foi confiada a ela a segurança de Lex Luthor e também para realizar seu trabalho sujo.

Kit: Femme Fatale, Operativo Infiltrado e Traceur.

Poder Garantido: Acessar Informação, Ataque Acrobático, Ataque Furtivo.

F1, H5, R3, A1, PdF1.15 PVs e 35 PMs; Adaptador, Aparência Deslumbrante, Aparência Inofensiva, Base de Operações (LexCorp), Contatos, Impostor, Paralisia, Patrono (LexCorp), PMs Extra x2; Esportes, Idiomas, Combate, Pilotagem; Protegido Indefeso (Lex Luthor)



BRAINIAC

Brainiac é um supervilão do Superman, seu segundo arqui-inimigo mais letal depois de Lex Luthor, e um inimigo frequente da Liga da Justiça.

Brainiac é tipicamente descrito como um ciborgue ou androide extraterrestre. Ele é um dos principais inimigos do Superman, e é responsável por várias atrocidades em continuidades diferentes, dentre elas estão:

- Encolher e Roubar a Kandor, a capital do planeta natal de Superman, Krypton e outros mundos, inclusive a Terra.
- Em algumas continuidades, ele também é responsável pela destruição de Krypton. Devido a várias revisões da continuidade da DC, várias variações do Brainiac apareceram
- A mais comum diz que ele chega a um planeta habitável, absorve todo o conhecimento possível e depois destrói o planeta de vez.

A maioria das encarnações de Brainiac descreve-o como um ser de pele verde ou cinza em forma humanoide. Ele é careca, com um conjunto de objetos parecidos com eletrodos (às vezes brilhando) que se projetam de seu crânio. Toda vez que Brainiac é morto, sua consciência permanece ativa, o que significa que ele só é morto fisicamente e a única maneira para que Brainiac seja morto definitivamente é destruir o banco de memória dele. Ele também foi capaz de se mesclar ao corpo do Lex Luthor na série animada da Liga da

Justiça (2001).

Seu nome é uma junção das palavras em inglês "Cérebro" (Brain) e "Maníaco" (Maniac).

Brainiac, 85S

F16, H4, R8, A8, PdF7; 100PVs, 40 PMs.

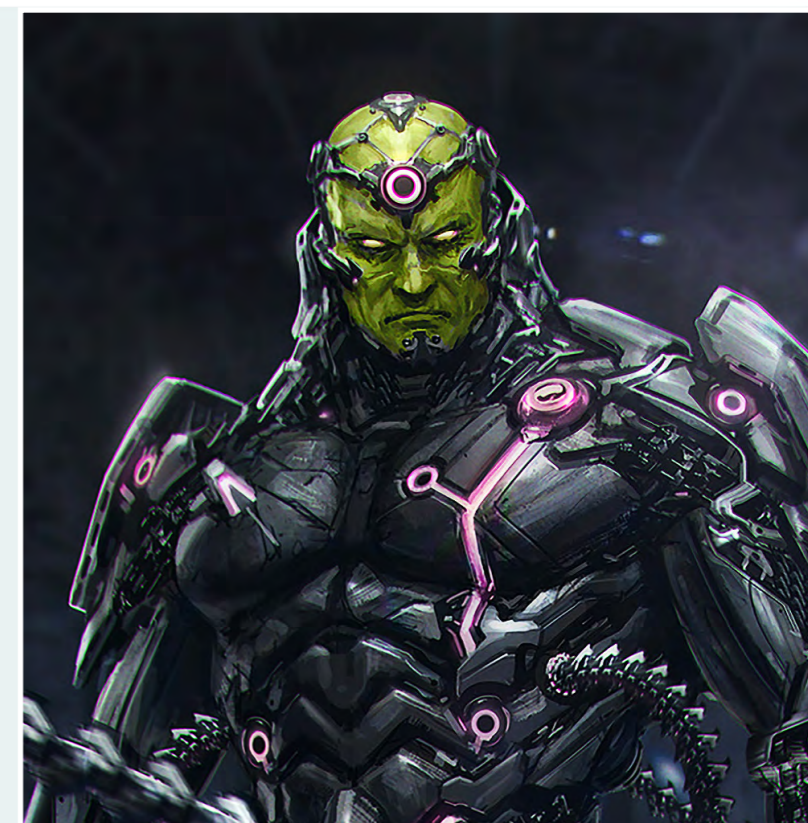
Kits: Blindado e Cientista Louco.

Poder Garantido: Armadura Completa, Duro na Queda, Parede de Escudos, Vigor de Combate, Exército de Aberrações, Saída pela Direita.

Vantagens: Robô Positrônico; Campo de Força, Duro de Matar, Energia Extra, Equipamento 5, Genialidade, Imortal III, Inimigo (Superman), Membros Elásticos, Memória Expandida, Plano Genial, Possessão (Mesclar-se a Corpos Orgânicos), PVs Extras x6, Regeneração, Sentidos Especiais (Todos, exceto Ver o Invisível), Telepatia, Tiro Múltiplo, Toque de Energia, Voo; Ciências.

Desvantagens: Má Fama (Colecionador de Mundos), Devoção (Absorver o Conhecimento de Tudo).

Perícia: Ciências





GENERAL ZOD

Assim como o Superman, é um dos kryptonianos sobreviventes à destruição de seu planeta natal, e assim possui os mesmos poderes que Superman. Zod teve várias versões. É considerado um dos maiores inimigos do Superman.

Quando Krypton existia, ele tentou tomar o planeta com um golpe de estado, usando seus soldados, e foi condenado a Zona Fantasma. Por várias vezes conseguiu sair de lá, manifestando os mesmos poderes do Superman sob o sol terrestre, ele tentou dominar a Terra, mas Homem de Aço enviou-o de volta ao confinamento diversas vezes.

General Zod, 59S

F20, H4, R6, A8, PdF6; 80 PVs, 30 PMs.

Kits: Super Ditador e Oficial

Poderes Garantido:

Armadura Completa, Capangas, Comandar Unidades, Confundir o Inimigo, Reconhecimento de Terreno.

Vantagens: Alien; Armadura Extra (corte, perfuração e calor), Ataque Múltiplo, Inimigo (Superman), Equipamento 1, PVs Extras x5, Sentidos Especiais (Todos, Exceto Radar e Ver o Invisível), Voo.

Desvantagens: Devoção (derrotar Kal-El), Fraqueza (kryptonita), Insano (megalomaniaco), Má Fama (criminoso kryptoniano).

Perícias: Crime, Combate, Sobrevivência.



METALLO

Metallo é um ciborgue com uma fonte de energia de kryptonita, que ele usa como uma arma contra o Superman. Originalmente, Metallo era John Corben, que quase morreu em um acidente de carro. Logo em seguida, Lex Luthor pegou-o como cobaia e transferiu seu cérebro para um corpo de metal, revestido de uma pele de plástico e borracha. Seu coração foi substituído por uma bomba artificial, que pode ser alimentada por kryptonita.



Metallo, 60S

F8, H3, R6, A7, PdF4; 60 PVs, 60 PMs.

Kit: Blindado.

Poder Garantido: Armadura Completa, Duro na Queda, Vigor em Combate.

Vantagens: Robô Positrônico; Ataque Múltiplo, Armadura Extra (Físico, Fogo e Eletricidade), Contatos, Comunicação, Duro de Matar, Energia Extra 2, Inimigo (Superman), Memória Expandida, Membros Elásticos, Plano Genial, PVs Extras x3, PMs Extras x3, Regeneração, Salto, Sentidos Especiais (Visão Aguçada, Audição Aguçada, Radar, Visão de Raio X, Visão no Escuro, Infravisão, Senso de Direção, Visão Microscópica), Toque de Energia.

Desvantagens: Fraqueza (Magnetismo), Bateria (Pedaço de Kryptonita), Insano/Obsessivo (Matar o Superman).

Perícias: Crime, Máquinas

DARKSEID

A origem de Darkseid remonta ao período dos deuses antigos, ainda que nessa época ele fosse chamado de Uxas e não fosse tão temido quanto é agora. Nessa época, Uxas era o filho caçula de Yuga Khan e Heggra, e desde muito cedo buscava uma forma de suplantar o poder o de sua mãe de seu irmão.

Quando o irmão de Uxas ia absorver os poderes da Força Omega, Uxas viu ali a chance de eliminar seu irmão, e foi o que ele fez, absorvendo os poderes da Força Omega. Quando emergiu da crisalida que se formou em torno dele após o processo, sua aparência já não era mais a mesma, e ele adotou o nome de Darkseid, nome de um dos seus antigos e o mais temido entre os novos deuses.

Como o governante tirano do planeta Apokolips, sua ambição é encontrar a Equação Antívida, com o qual tem a intenção de conquistar o universo e eliminar todo o livre arbítrio. Como um dos seres mais poderosos do Universo DC, o personagem se tornou um dos maiores inimigos do Superman.

Darkseid 84K

F21, H3, R9, A7, PdF9.; 153 PVs, 45 PMs.

Kits: Invasor Intergaláctico.

Poder Garantido: Arsenal, Horda Intergaláctica, Líder de Todos os Mundos.

Vantagens: Alien; Aliado Exército (Parademônios de Apokolips), Ataque Especial (Raios Omega: PdF; Dano gigante, Perigoso, Poderoso e Teleguiado), Armadura Extra (Físico, Fogo, Gelo e Eletricidade), Equipamento 3 (Caixa Materna), Genialidade, Inimigos (Superman), Plano Genial, PVs Extras x9, Tiro Carregável (Raio Ômega), Vigoroso.

Desvantagens: Devoção (Encontrar a Equação Antívida), Má Fama (Conquistador de Mundos), Insano/Megalomaniaco.

Perícias: Ciências e Manipulação.

Força Ômega

Darkseid possui um campo de energia cósmica chamado "Força Ômega". Essa energia permite que ele atravesse o tempo e o espaço, permitindo também que ele quebre barreiras e campos de força, manipule a matéria e serve como essência para seus demais poderes.

Raios Omega: o poder principal de Darkseid. Ele concentra esse poder como uma forma de energia que ele dispara de seus olhos. Este efeito não é apenas um ataque implacável, mas é capaz de teletransportar o alvo para qualquer local escolhido por Darkseid e recuperá-lo mais tarde ou apagar o alvo do universo e, da mesma forma, reformá-lo. Darkseid tem um controle preciso sobre seus Omega Beams, e seu objetivo infalível permite que ele viaje em linhas retas se dobre ou faça curva, até atingir seu alvo. Foi demonstrado que os feixes Omega são ineficazes contra os braceletes da Mulher Maravilha, uma vez que foram criados a partir da Égide Olímpica. Ele alegou que nenhum ser ainda havia resistido a força total do Feixe Omega, mas Yuga Khan, Apocalipse e Superman, no entanto, sobreviveram ao ataque.





APOCALYPSE

De acordo com a história da origem do Apocalypse da DC Comics, o vilão icônico é o fruto de diversos experimentos realizados em uma Krypton pré-histórica por um cientista chamado Bertron. Isso aconteceu milhares de anos antes dos humanoides kryptonianos se tornarem a espécie dominante do planeta.

O objetivo do cientista era criar o ser vivo perfeito, para isso, ele pegou um bebê humanoide e o lançou ao ambiente voraz de Krypton, onde a criança foi instantaneamente morta. Em seguida, o cientista recolheu os restos de DNA do bebê para criar um clone evoluído. Ele repetiu esse processo várias vezes, fazendo com que a criança evoluísse com cada reencarnação até que, finalmente, ela sobreviveu. Não muito tempo depois, o Apocalypse retornou para a base de Bertron e matou todos os cientistas, fugindo do planeta em seguida.

O Apocalypse tem superforça que pode rivalizar com a de Darkseid, visto que ele já deixou o senhor de Apokolips inconsciente quando lutaram. Ele também tem supervelocidade e pode sobreviver no espaço, ele até mesmo foi capaz de suportar toda a força do Efeito Ômega de Darkseid.

O vilão tem um fator de cura acelerada que pode praticamente trazê-lo de volta à vida com uma resistência equiparável a de quem o “matou”. Ele também é conhecido por evoluir espontaneamente e desenvolver superpoderes que contrariam os de seus adversários.

[Fonte: <https://legiaodosherois.uol.com.br/lista/10-coisas-que-voce-precisa-saber-sobre-o-apocalypse.html>]

Apocalypse, 73K

F20, H2, R10, A8, PdF10; 80 PVs, 30 PMs.

Kit: Titânico.

Poder Garantido: Esmagar, Força Extraordinária, Onda de Choque, Proteção Titânica.

Vantagens: Alien; Armadura Extra (Físico e PdF), Energia Extra 2, Inimigo (Superman), Nausear, Obstruir Movimento, Poder Oculto, PVs Extras x3, Regeneração, Vigoroso.

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

Perícias: Sobrevivência





BIZARRO

Após ter conhecido Superman, Lex Luthor tentou fazer com que o Homem de Aço trabalhasse para ele, no entanto não aceitou. Lex resolveu criar o seu próprio Superman. Ele empregou um cientista vindo da China chamado Dr. Teng para clonar o Superman. Com o tempo ele conseguiu amostras do DNA do Homem de Aço e usou para cloná-lo, no entanto ele pensou que Superman era um humano geneticamente modificado (o mundo ainda não sabia que ele era um alienígena). Com isso o clone saiu imperfeito e Lex ordenou que ele fosse destruído, mas o clone escapou da LexCorp. Alguns dias após a fuga, Bizarro começou a compartilhar as memórias de Superman, contudo seu cérebro não processou tudo da maneira correta, e ainda assim, tentou imitar Superman, indo para Metrópolis iniciar seus atos heroicos. Embora muitas vezes Bizarro tentasse imitá-lo sem dar certo.

Bizarro sai vagando pelo espaço procurando um lar. Ele consegue criar um planeta em forma de cubo com restos de prédios e de outros materiais da Terra, mas ainda assim ele continua sozinho. Esse novo planeta tem um sol azul que deu uma nova habilidade a Bizarro chamada de "Versão Bizarra". Com esse poder, Bizarro consegue criar outros "Bizarros".

Bizarro, 63S

F20, H2, R7, A8, PdF8; 85 PVs, 30 PMs.

Kits: Inumano.

Poder Garantido: Tanque de Carne.

Vantagens: Alien; Armadura Extra (Físico e calor), Ataque Especial (Visão Congelante; Paralisante e Preciso) Ataque Especial (Sopro de Fogo; amplo e poderoso); Ataque Múltiplo, Inimigo (Superman), PVs Extras x5, Sentidos Especiais (Todos, exceto Radar e Ver o Invisível), Regeneração (Apenas quando está perto de Kryptonita Verde), Voo;

Desvantagens: Fraqueza (Kryptonita Azul), Inculto, Má Fama, Monstruoso.





PARASITA

No Laboratório S.T.A.R. de Pittsburgh, Rudy Jones abriu um contêiner esperando obter algo valioso, foi exposto a uma estranha radiação a qual mudou totalmente sua estrutura molecular, desfigurando-o, tornando-o um ser roxo. Agora ele é capaz de sugar a energia vital das pessoas, bem como absorver poderes de meta-humanos. A princípio, ele foi oponente do Nuclear, mas logo passou a ser um dos oponentes mais perniciosos do kryptoniano.

Parasita, 16N

F1, H2, R3, A0, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Kit: Mercenário Superpoderoso.

Poder Garantido: Absorção Total, Arma Favorita.

Vantagens: Humano; Absorção, Drenar, Enfraquecer, Inimigo (Superman), Plano Genial, Duro de Matar.

Desvantagens: Má Fama (Super Vilão), Devoção (Absorver o Superman).



Absorção de Poderes

Absorção Total: Esse poder funciona de forma mesclada com outros superpoderes. Gastando 5 PMs e um Movimento, o Parasita pode ao tocar em seus inimigos absorver seus Super Poderes, Vantagens, Perícias, Desvantagens, Memórias e adicionar as características do alvo as suas próprias. Essa é a soma das vantagens Absorção (Megacity, pág. 37), Drenar (Megacity, pág. 42) e Enfraquecer (Megacity, pág. 42). Isso porque ela faz o Parasita pode absorver os poderes e memórias do alvo, assim como sugar suas características por um tempo determinado e adiciona-las as suas, deixando o Parasita ainda mais forte e o alvo extremamente fraco, quase inconsciente (com apenas 1 PV).

Arma Favorita (Toque): ao longo de seu treinamento, o Parasita desenvolveu um gosto especial por sua principal forma de ataque, o toque. Quando ataca com o toque o Parasita ignora a Armadura no calcula da FD.





MONGUL

Mongul tornou-se notório por ser um dos poucos vilões realmente feito o Homem-de-Aço sofrer (leia a história "Para o Homem que tem Tudo" e entenda do que eu estou falando) e por em uma de suas tramas, ter destruído Coast City, cidade natal do Lanterna Verde Hall Jordan.

Ele é um déspota e um conquistador, tendo como maior arma O Mundo Bélico, um planetóide feito de aço e com muitos tipos de armamentos, construído para guerras intergalácticas de onde Mongul governa com mão de ferro. Em uma das suas primeiras aparições, ele enviava naves e capturava seres de lugares remotos do universo e os forçava-os a lutarem entre si em uma arena para seu divertimento e entretenimento do povo que ele governava. O próprio Superman já lutou nessa arena e foi capaz de sobrepujar Mongul em combate singular, ganhando assim o ódio eterno do vilão.

Mongul, 82 S

F28, H2, R10, A8, PdF10; 120PVs, 100 PMs.

Kit: Mercenário Superpoderoso.

Poder Garantido: Arma Favorita, Dinheiro Acima de Tudo.

Vantagens: Alien; Arena (Mundo Bélico), Armadura Extra (Corte, Perfuração, Fogo, Gelo, Elétrico), Aliado Exército (Mundo Bélico), Equipamento 5 (Mundo Bélico), Inimigo (Superman), PVs Extras x5, PMs Extras x5, Vigoroso.

Desvantagens: Má Fama (Criminoso Intergaláctico).

Perícias: Crime



MUNDO BÉLICO, 28 K

F0, H0, R3, A5, PdF5;PVs 15, PMs 15.

Vantagens: Construto, Ataque Especial (Poderoso, Perigoso, Dano Gigante), Sentidos Especiais (Radar, Visão Aguçada), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Energia Extra 1.





MXYZPTLK

Um pequeno homem que usava um terno roxo bem característico. Os seus poderes são o fruto de uma tecnologia super avançada criada na quinta dimensão, que é o local onde este personagem habita. Esta tecnologia é tão desenvolvida que chegou até a ser confundida por magia. Tal nível de poder acabou por deixar o Superman incomodado, pois nem ele conseguia superar os poderes do Mister Mxyzptlk. Como os seus poderes não eram suficientes para derrotar o pequeno Mister Mxyzptlk, Superman tinha que usar o seu intelecto para fazer com que ele voltasse para a quinta dimensão, algo que só acontecia se o Mxyzptlk falasse o seu nome ao contrário (Kltpzyxm).

Contudo, o Mister Mxyzptlk continuava regressando sempre para o planeta Terra, pois ele adorava perturbar o Homem de Aço, na realidade uma das maiores características deste personagem é o seu humor de pastelão.

Mxyzptlk, 64S

F1, H5, R2, A1, PdF9; 10 PVs, 140 PMs.

Kits: Divindade Menor (Distorção da Realidade).

Poder Garantido: Regeneração Divina, Super característica.

Vantagens: Gnomo; Arcano, Falação Chateadora, Imortal III, Elementalista (Todos), Nicho (Manipulação da Realidade), Inimigo (Superman), Sortudo, PMs Extras x9, Equilíbrio Yin Yang, Magia Irresistível 3, Forma Astral, Controle Emocional, Rajada Mental, Teleporte, Telecinesia, Campo de Força, Voo, Sentidos Especiais (Faro Aguçado, Infravisão, Ver o Invisível); Misticismo, Sobrevivência; Maldição -2 (se fazer ele próprio falar o seu nome ao contrário, ele voltará para a Quinta Dimensão), Modelo Especial (Pequeno).

Magias conhecidas: Todas as Magias Oficiais do Sistema 3D&T Alpha.



TIPOS DE KRYPTONITA

São fragmentos radioativas do planeta Krypton, e que possui das mais variadas cores e efeitos, tanto em Kryptonianos, quanto em seres humanos. Você poderá usá-las em suas aventuras de Megacity,

KRYPTONITA VERDE

Este é o tipo mais popular de Kryptonita, a variante verde deste mineral tem a sua origem ligada à destruição do planeta Krypton. Após a explosão do planeta, milhares de fragmentos foram espalhados por toda a galáxia, alguns deles chegando até ao Planeta Terra. Sempre que um Kryptoniano entra em contato com este mineral, fica sem os seus superpoderes e a exposição longa à sua radiação pode mesmo matar!

Em Jogo: Reduz todas as suas características a 1 a cada turno de exposição, Todos os testes de perícias sempre serão difíceis.

KRYPTONITA AZUL

Inicialmente a Kryptonita Azul apenas afetava o Bizarro, sendo que tinha os mesmos efeitos no personagem, que a Kryptonita Verde tem nos Kryptonianos normais. Contudo, os efeitos da rocha foram alterados, e sempre que o Bizarro entrava em contato com ela, ficava mais inteligente e com um bom coração.

Em Jogo: esse tipo de kryptonita deixará o Bizarro sob o efeito das Vantagens: Genialidade (Manual 3D&T Alpha, pág. 33) e Boa Fama (Manual 3D&T Alpha, pág. 31).

KRYPTONITA VERMELHA

A Kryptonita Vermelha não é mais que Kryptonita Verde que passou por uma misteriosa nuvem vermelha a caminho do planeta terra, alterando assim a sua cor de verde para vermelho. Os seus efeitos também são bem diferentes! Este tipo de Kryptonita tem efeitos a nível psicológicos em todos os Kryptonianos, criando ataques de amnésia e até mesmo alterando a personalidade de uma forma negativa.

Em Jogo: Dependendo da índole de um personagem, ele ficará sob o efeito da Desvantagem Amnésia (Megacity, pág. 111) e sua personalidade será maligna.

KRYPTONITA LARANJA

Esta é uma das versões mais recentes de Kryptonita, este mineral laranja dá superpoderes a animais durante 24 horas.

Em Jogo: Animais terrestres ou Alienígenas (Não-Kryptonianos) recebem todos os super poderes de um Kryptoniano e também suas fraquezas.

KRYPTONITA ROSA

A Kryptonita Rosa tinha apenas um efeito secundário... Ela fazia com que qualquer Kryptoniano se sentisse atraído por outro indivíduo.

Em Jogo: Funciona como a magia o Incontestável Amor de Raviollius.

KRYPTONITA NEGRA

A Kryptonita Negra faz algo bem irado! Sempre que em contato com um Kryptoniano ela cria uma versão malvada (tipo um clone do mal). Isso aconteceu com a Supergirl, após Lex Luthor a ter colocado em contato com uma rocha de Kryptonita Negra. Foi assim que surgiu uma nova versão da Supergirl, sendo que as únicas diferenças estavam na personalidade (a clone era malvada) e no uniforme.

No Superman a Kryptonita Negra parece ter efeitos diferentes, fazendo com que ele fique louco.

Em Jogo: Se um personagem do sexo feminino tiver contato com esse tipo de kryptonita, ela criará um clone idêntico (e com a mesma ficha) e maligna dessa personagem. Já em um personagem do sexo



masculino, essa kryptonita o deixará com algum tipo de Insanidade, à escolha do mestre (Manual 3D&T Alpha, págs. 42, 43 e 44).

KRYPTONITA BRANCA

Esta versão da Kryptonita é completamente inofensiva tanto para os Kryptonianos como para terrestres, mas ela é extremamente perigosa para qualquer tipo de plantas (terrestre ou alienígena)!

Em Jogo: reduz todos os valores de características de qualquer tipo de planta à 0.

KRYPTONITA PRATEADA

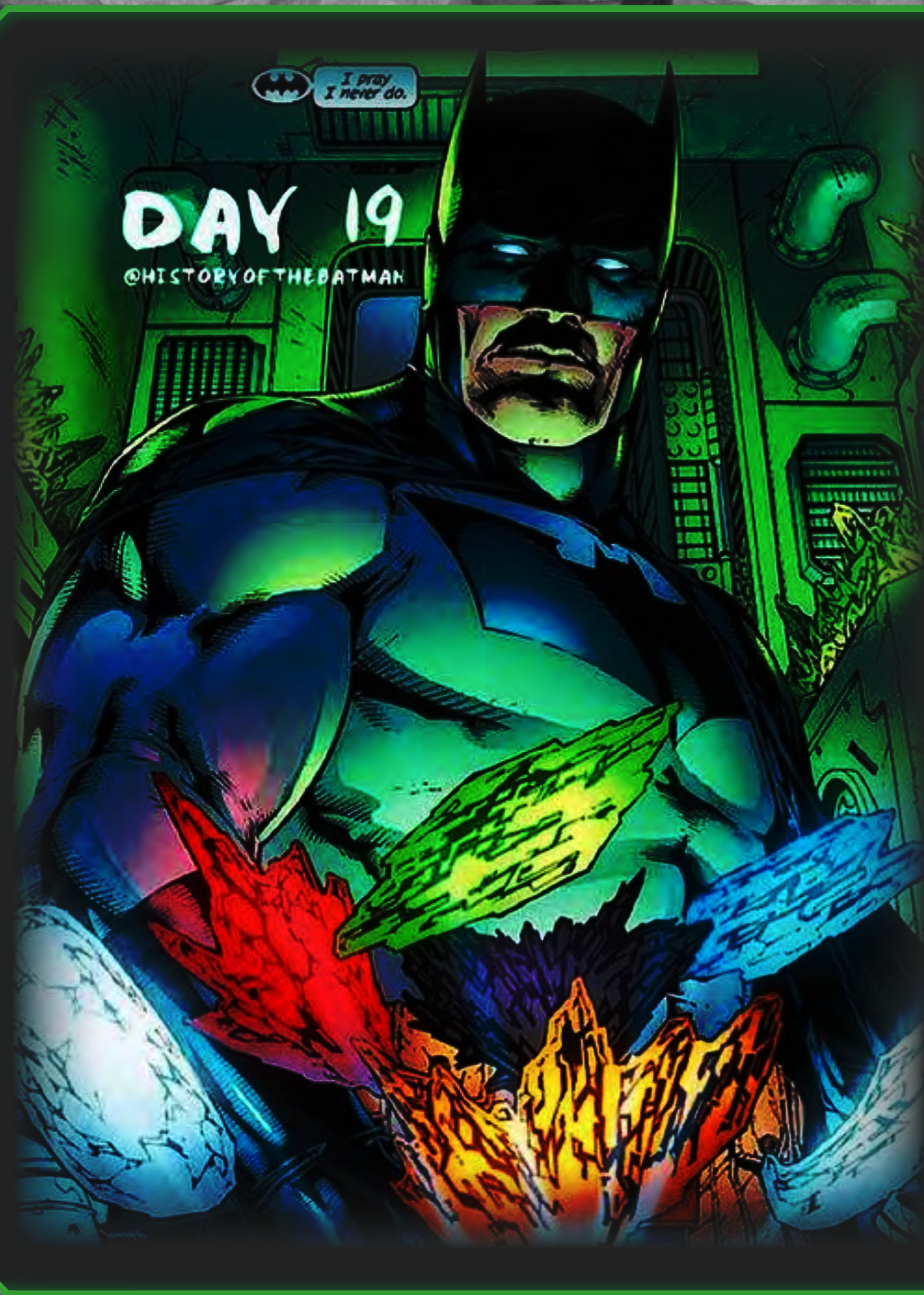
A Kryptonita Prateada é mais um tipo de Kryptonita que tem efeitos psicológicos quando em contato com Kryptonianos. A versão Prateada do mineral faz com que o Superman tenha alucinações e fique altamente paranoico.

Em Jogo: um kryptoniano que entrar em contato com esse tipo de mineral, receberá a Desvantagem Insano/Paranoico (Manual 3D&T Alpha, pág. 44).

KRYPTONITA DOURADA

A verdadeira origem da Kryptonita Dourada é desconhecida, mas seus efeitos são bem perigosos para qualquer Kryptoniano. A Kryptonita Dourada retira os superpoderes de qualquer Kryptoniano de forma permanente! Na versão mais recente dos quadrinhos, a Kryptonita Dourada causa danos a nível celular, fazendo com que o Superman envelheça muito rapidamente quando em contato com esta rocha.

Em Jogo: Não muda nada. Em contato com um kryptoniano pela primeira vez, esse tipo de kryptonita retira seus poderes de forma permanente. Se o mesmo kryptoniano entrar em contato pela segunda vez com esse tipo de kryptonita, ele envelhecerá (todos os seus valores de características serão reduzidos à 0).



KRYPTONITA X

A Kryptonita X é uma espécie de Kryptonita muito rara, pois se trata de Kryptonita Verde purificada. Esta forma purificada tem efeitos positivos nos Kryptonianos, pois foi graças a ela que o Superman se regenerou após o combate com o Superciborgue. Esta substância faz com que o Superman consiga absorver a radiação solar mais facilmente, aumentando os seus níveis de poder!

Em Jogo: Funciona como sendo um efeito da magia Cura Completa (Manual 3D&T Alpha, pág. 00) em um Kryptoniano que esteja muito ferido.

ANTI-KRYPTONITA

Apesar de ser visualmente igual à Kryptonita Verde, que pode ser fatal para o Superman, este tipo de substância é completamente inofensiva para os Kryptonianos. Para quem ela é perigosa? A Anti-Kryptonita pode matar qualquer humano que seja exposto à sua radiação.

Em Jogo: Possui os mesmos efeitos da Kryptonita Verde, mas essa afeta apenas os Seres Humanos.

KRYPTONITA VERMELHA DO BIZARRO

Você lembra dos efeitos da Kryptonita Vermelha para os Kryptonianos, como amnésia e alterações de personalidade? Bem, a Kryptonita Vermelha do Bizarro tem esses mesmos efeitos, mas para os humanos.

Em Jogo: Os mesmos efeitos da Kryptonita Vermelha, mas essa afetará apenas os Seres Humanos.

KRYPTONITA PRISMA

Esta versão da Kryptonita tem efeitos muito específicos, pois ela apenas produz efeitos sobre aqueles que ficaram presos e residem na zona fantasma. Pois através deste tipo de Kryptonita eles conseguem projetar ilusões e até conseguem controlar mentalmente outros seres vivos.

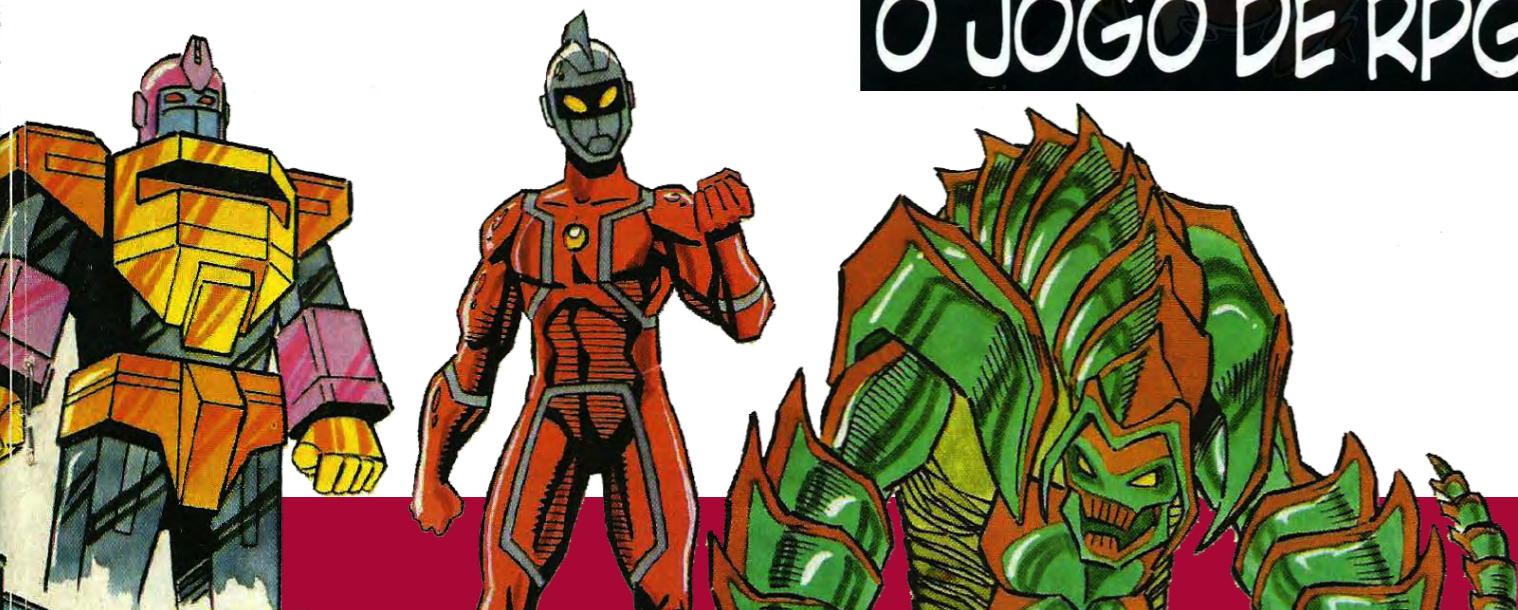
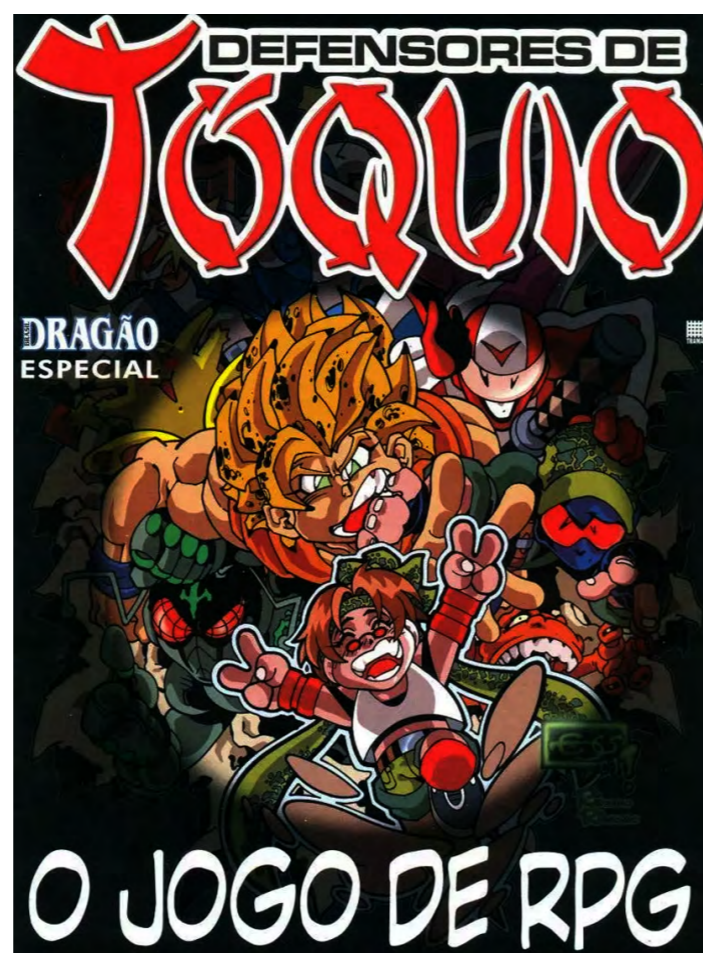
A Kryptonita Prisma vem da Montanha Prisma, que ficava no agora destruído planeta Krypton.

Em Jogo: O usuário consegue usar os efeitos das magias Ilusão Total (Manual 3D&T Alpha, pág. 97) e Dominação Total (Manual 3D&T Alpha, pág. 93), mas isso somente de dentro da Zona Fantasma.

3D&T RETRÔ

Abrindo a nova coluna, resolvi abrir o baú dos Defensores de Tóquio e ver o que tínhamos guardado. Quase como uma cápsula do tempo, encontrei o Manual dos Defensores de Tóquio (aquele da capa preta e com o Goku com cabelo de banana). Após tirar todo o pó desta antiga relíquia, afinal, o mesmo foi lançado nas bancas em 200X como um remaster da Dragão Brasil Especial 01 de 1995, onde nasceu o sistema 3D&T que conhecemos, e sendo um amante de séries Tokusatsu, que vieram para o Brasil em 1987 (estou falando de Jaspion e Changeman), adaptei as duas aventuras do Manual, uma introdutória e a outra inspirada no filme de 1996 dos Power Rangers (que estrearam na antiga TV Colosso em 1994) e resolvi entregar aos Comandantes da Tokyo Defender, para serem publicadas aqui. Espero que gostem!

Wellington Botelho



Antes de iniciarmos nossa jornada pelo Mundo dos Tokusatsu, precisamos explicar como funcionam as regras do Manual Defensores de Tóquio. As classes das personagens são separadas de acordo com os tipos de seriados Tokusatsu e animes que passavam na TV brasileira, então temos Metal Hero (Jaspion), Super Sentai (Changeman), Kamen Rider (Black Kamen Rider), Rescue Hero (Winspector), Família Ultra (Ultraman), e os animes sendo Sailor Moon, Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball Z e Pokémon. Você deve escolher um desses arquétipos e ir salvar o dia, ou melhor, salvar Tóquio.

Os poderes eram divididos em Vantagens e Perícias. Como penalidades, você deve adotar tabus (códigos de conduta, pois afinal, não existem desvantagens) e seguir a risco o código de honra dos defensores de Tóquio. A ficha já vem com um (01) ponto em cada característica (F, H, R, A, PdF) e você recebe mais (dez) 10 pontos para finalizar seu herói.

Perícias

A lista de perícias é a seguinte: **Acrobacia, Alerta, Arrombamento, Disfarce, Escalada, Gostosura, Furtividade, Investigação, Lâbia, Mecânica, Montaria, Moral, Natação, Pilotagem e Rastreo**. Cada perícia custa 1 ponto cada, e sem elas, ficam muito difíceis sobreviver na luta contra as forças do Mal, portanto, não saia de casa sem elas.

Acrobacia: a perícia que permite pular do solo até a portinhola do cruzador espacial, de pular com um salto mortal do alto da pedra abandonada de Tóquio e aterrissar em segurança, enquanto uma explosão colorida acontece. Cada jogador pode saltar sua própria altura (tanto em distância como em altura), sem testes, mas para situações heroicas, dados são necessários.

Alerta: a perícia permite que o defensor saiba encontrar perigos ocultos no dia a dia. Descobrir partes do plano do vilão, se um cidadão NPC está possuído pelas forças do Mal e se aquele garotinho inocente está escondendo um ovo de monstro em sua mochila.

Arrombamento: a perícia permite atravessar paredes e portas como se elas fossem feitas de papelão com miolo branco (afinal, estamos em um seriado Tokusatsu). Através de um teste bem-sucedido de força, o herói invade o local com uma pirueta mortal, espalhando isopor para todos os lados.

Disfarce: com esta perícia, você consegue se disfarçar instantaneamente em qualquer coisa que puder imaginar. Em sua forma civil, sem alterar seu rosto, você se transforma no faxineiro, no policial, no vendedor de sorvete, mudando completamente seu cabelo e suas roupas. Muito útil para entrar em certos lugares e descobrir o plano maligno da semana.

Escalada: defensores da escola ninja da vila oculta da folha (ops! Época errada) estão escalando superfícies o tempo todo. Cada jogador pode subir ou descer a sua própria altura sem nenhum teste, mas para locais muito altos como um arranha-céu ou a Torre de Tóquio, é necessário um sucesso no dado.

Gostosura: esta perícia é parecida com Lâbia, mas funciona apenas com personagens do sexo oposto e com monstros. Faça um teste de perícia e caso você seja bem-sucedido, o alvo é seduzido e fará qualquer favor para você, ou em combate, ficará encantando e não te atacará (por pena ou por te achar inofensivo). Lembrando que você só pode usá-la na sua forma Civil, afinal, trajes de Tokusatsu não são nada sedutores.

Furtividade: outra perícia do bom ninja. Permite que você se mova escondido nas sombras, sobre a copa das árvores, entre o topo dos prédios. Se quiser passar na frente de

uma personagem sem ser visto, faça um teste. Em caso de falha, você é avistado automaticamente. Em caso de sucesso, você joga a pedrinha na outra direção e passa. Nas situações de batalha, você pode fazer um teste de furtividade para realizar uma fuga salvadora. Vilões fazem isso sempre que estão perdendo, mas para um defensor de Tóquio, pode ser algo bem vergonhoso.

Investigação: a perícia dos agentes da lei, ninjas e vilões. Com ela, você pode se esconder em segurança, esconder objetos, e outras pessoas. Serve também para descobrir quando outra personagem está usando Furtividade, onde estão escondidas coisas importantes e para pensar em uma forma de derrotar o plano do vilão.

Lábia: a perícia dos discursos importantes, que tocam a alma do telespectador e dos vilões. Ou confundir e fazer com que o alvo faça coisas que você quer e ela não quer fazer. Se o alvo passar no teste, ficará imune a sugestão, mas em caso de falha, fará o que for dito.

Mecânica: a perícia que permite ao herói reparar máquinas, armamento, robôs gigantes, armaduras e qualquer objeto tecnológico quebrado. Uma máquina danificada (com 0 PV), só pode ser usada novamente, após um teste bem-sucedido. Também permite ao defensor, criar objetos, equipamentos que irão durar até o final do episódio. Em caso de falha, o upgrade vai falhar no momento mais crucial. Também permite desativar bombas e outras armadilhas.

Montaria: alguns defensores preferem um companheiro animal em vez de algo mais tecnológico. Surgem montados em corcéis, nuvens voadoras, dragões alienígenas de duas cabeças. Para criaturas amistosas, não são necessários testes. Mas para criaturas ariscas, é necessário um sucesso no teste de Montaria e a criatura no teste de esquiva. Se ela passar, você cai no chão e terá que fazer outro teste.

Moral: esta perícia permite aos jogadores se transformarem, fazerem suas poses, gritarem seu nome ou o da equipe, e não serem atacados pelo Vilão. Em situações de batalha, permite com um teste bem-sucedido, que o alvo te ataque em vez de continuar a surrar outra personagem indefesa.

Natação: a perícia que permite você atravessar grandes extensões de água, como rios, lagos, lagoas, mares e oceanos. Faça um teste e se for bem-sucedido, você nada, submerge, e pode lutar debaixo d'água. Em caso de falha, seus PV ficam zerados e você deve ser resgatado por seus amigos ou esperar a correnteza te levar para algum lugar.

Pilotagem: perícia utilizada para condução de todos os tipos de veículos (normais ou gigantes), naves espaciais e robôs gigantes. Não é necessário fazer testes o tempo todo, somente em situações heroicas. Qualquer defensor pode pilotar, mas com a perícia, sua vida será mais fácil no dia a dia de Tóquio.

Rastreio: perícia utilizada pelos agentes da lei e vilões. Permite seguir pistas, cheiros e qualquer outra informação deixada por outra personagem. E serve para você também esconder suas pistas, para que ninguém te encontre.

Vantagens

A lista de vantagens é a seguinte: **Aceleração, Aliado/Mascote, Arma Especial, Armadura/Escudo, Cura para o Mal, Força/Artilharia de Gigante, Forma Alternativa, Genialidade, Golpe Arrasador, Invisibilidade, Máquina, Membros Elásticos, Paralisia, Recuperação Espantosa, Sentidos Especiais, Tamanho Gigante, Teleporte, Viagem Dimensional e Voo.** Os custos variam entre 1 e 4 pontos cada.

Aceleração (1 ponto): independentemente de onde venha seus poderes, você consegue correr incrivelmente rápido (muito mais rápido que alguém com os mesmos valores em H, sem a vantagem). Em situações de fuga e esquiva, você recebe um bônus de H+2.

Aliado/Mascote (1 ponto cada): todo defensor de Tóquio no meio da série (ou no começo), possui um aliado ou mascote, que ajuda com o conserto da base, dos equipamentos, de fazer a manutenção no Robô Gigante. Ele pode ser um monstro espacial, um robô, um gato falante com lua na testa. Sempre que quiser pedir um favor, faça um teste de lábia, sendo que seu companheiro não pode fazer testes para resistir. Se você falhar, ele pode se confundir e fazer o contrário ou simplesmente não obedecer (fica a critério do mestre). Todo Aliado/Mascote é feito com os mesmos pontos do defensor (5 pontos em características e 10 pontos em poderes).

Arma Especial (1/2/3 pontos): o equipamento de combate dos defensores. Pode ser aquela espada que parece de plástico (para vender mais brinquedo), mas as vezes será uma lança, um machado, um martelo, uma pistola, uma bazuca (depende dos produtores). Dependendo do momento da série e dos investimentos em efeitos especiais, sua arma pode ser:

• **1 ponto:** arma especial padrão, fornece um bônus +2 em F ou PdF. Pode ser comprada duas vezes, para ter um

bônus de +4.

• **2 pontos:** arma especial mediana, quando os poderes começam a aumentar. Ela fornece os mesmos bônus +2, mas uma vez por combate concede um bônus +3 (o efeito laser custa caro). Pode ser comprada duas vezes também.

• **3 pontos:** arma especial melhorada, que aparece depois do meio da série, quando os defensores ganham seus upgrades. Fornece um incrível bônus de +3 (o efeito laser está sempre ativo) e pode ser comprada duas vezes também.

Armadura/Escudo (3 pontos): o defensor pode ter um campo de força, um escudo do dragão, uma armadura high tech, que em combate, nos momentos em que tomaria dano, deve fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, seu dano se torna zero (0). Em caso de falha, você recebe o dano normalmente. Você também pode usar sua vantagem para proteger outros personagens em perigo.

Cura para o Mal (1 ponto): O defensor consegue eliminar o mal que existe no coração das pessoas e transformá-las em gente boa. Afeta apenas seres humanos que tenham sido dominados pelas forças do Vilão. Ideal para curar civis que não podem ser atacados pelos defensores (afinal isso seria violar o código do defensor). Quando o alvo estiver paralisado, perto da morte ou derrotado, faça um teste de Habilidade e em caso de sucesso, você conseguirá salvá-lo da influência maligna.

Força/Artilharia de Gigante (3 pontos): em alguns momentos de pura superação, o defensor de Tóquio invoca poderes inimagináveis. Sempre que for usar essa vantagem, faça um teste de Força ou Poder de Fogo, apenas um dos dois. Se for bem-sucedido, sua característica é multiplicada por dez (10), e o efeito dura até o fim do combate ou a façanha ser realizada. Em caso de falha, você só pode tentar um novo teste no próximo combate. Esta vantagem não COMBA com Tamanho Gigante.

Forma Alternativa (2/4 pontos): você possui o poder de mudar sua forma, a nível molecular. Para defensores de Tóquio com esta vantagem, ela custa 4 pontos. Para veículos e robôs, significa que ela é um transformer e, portanto, custa 2 pontos. Você precisa ter a Vantagem Forma Alternativa em todas as outras transformações.

Genialidade (1 ponto): você é incrivelmente inteligente. Pode construir um robô gigante a partir de sucata e assim, salvar Tóquio do vilão da temporada. Você recebe um bônus de +2 em qualquer teste de perícia, inclusive as que você não possui. Com tempo e recurso, o mestre pode permitir que você adquira qualquer vantagem ocasional.

Golpe Arrasador (2 pontos): o defensor possui uma técnica extremamente poderosa, que quando acerta o inimigo, faz ele explodir em mil pedacinhos. Indiferente se o golpe é com uma espada laser ou com um pontapé. Quando realizar um ataque com Força ou Poder de Fogo, faça um teste, e se for bem-sucedido, o Monstro é derrotado automaticamente. Em caso de falha, você causa seu dano normal e não pode mais utilizar esse golpe neste combate. Contra inimigos em Tamanho Gigante, você causa um (01) d6 de dano. Quando você estiver Perto da Morte, seu Golpe Arrasador não precisa de teste, por isso, guarde para quando sua luz no peito começar a piscar.

Invisibilidade (2 pontos): graças a seu treinamento ninja, você consegue ficar invisível até o momento que quiser se revelar ou sofrer um (01) ponto de dano. Se for bem-sucedido em um teste de Habilidade, ficará totalmente invisível e não será detectado por nenhuma perícia. A vantagem Sentidos Especiais permite enxergar personagens invisíveis. Você também pode tornar outros personagens invisíveis e eles precisam falhar em um teste de Resistência para isto acontecer, e só voltarão ao normal quando você desejar.

Máquina (2 pontos cada): aqui estamos na garagem da Base Secreta. O defensor de Tóquio que se preza possui uma variedade de veículos dos mais variados tamanhos. Elas são divididas entre veículos e robôs, sendo de tamanho normal ou gigante. Ela é parecida com a vantagem Aliado/Mascote, mas sua ficha não possui Perícias e o defensor precisa ter pelo menos a perícia pilotagem para conseguir utilizá-la. Uma máquina nem sempre está com o personagem, mas ao ser invocada, chegará no local instantaneamente na hora certa.

Membros Elásticos (1 ponto): sua técnica permite esticar seus braços, pernas e/ou tentáculos (sei o que você está pensando), muito mais longe que o normal. Em combate, você pode atacar a distância com Força em vez de Poder de Fogo, mas o alvo tem direito a um teste de esquiva para evitar seus golpes.

Paralisia (2 pontos): com esta vantagem, o defensor usa seu golpe para atrapalhar ou retardar os movimentos do inimigo. Faça um teste de Habilidade e em caso de sucesso, jogue um (01) d6 e subtraia o valor da Habilidade do alvo. Caso ele chegue a zero (0) de Habilidade, não poderá se mover e será considerado indefeso.

Recuperação Espantosa (2 pontos): com esta vantagem, o herói pode ser surrado até a morte, ter seus cinco sentidos retirados, perder um braço e literalmente

ser transformado em pó. Com um teste de Resistência, você se recupera instantaneamente e parte novamente para luta, principalmente quando o vilão está gargalhando e indo embora. Fora de combate, você pode recuperar outros personagens. Em caso de falha, você não se recupera e precisa descansar naturalmente, em alguma caverna ou base secreta.

Sentidos Especiais (2 pontos): em sua forma de herói, você tem acesso a poderes que maximizam seus sentidos, conferindo poderes sobrenaturais como visão de raio-X, audição aguçada, sétimo sentido. Com um teste bem-sucedido de Habilidade, você tem acesso a qualquer tipo de informação necessária para proteger Tóquio.

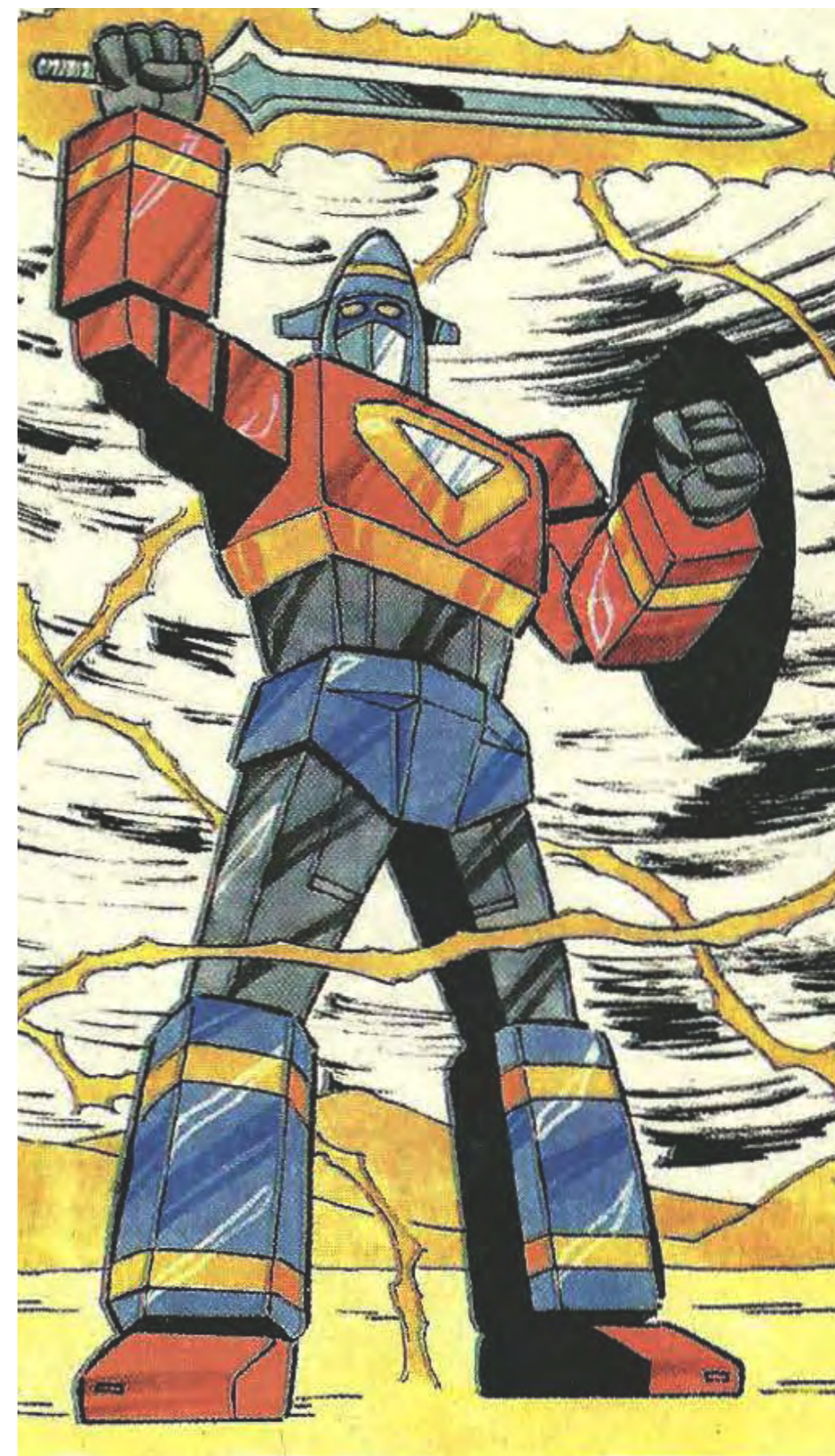
Tamanho Gigante (3 pontos): com um teste bem-sucedido de Força, você se transforma e cresce até alcançar cinquenta (50) metros de altura. Suas características são multiplicadas por dez (10) e você pode sair no braço com monstros e robôs gigantes. Após o combate, você volta ao tamanho normal. Personagem jogadores gigantes não podem enfrentar outros inimigos em escala humana. Tamanho Gigante não COMBA com Força/Artilharia de Gigante (não insista).

Teleporte (2 pontos): você pode se teletransportar livremente, indo de um lugar ao outro com seus poderes. Em um momento está na Terra e no outro, visitar o Senhor Kaioh. Para locais que você pode ver, não são necessários testes. Mas para locais desconhecidos, você precisa ser bem-sucedido num teste de Habilidade. Em caso de falha, o destino final fica a critério do mestre.

Viagem Dimensional (1 ponto): você pode transportar todos os envolvidos em um combate para aquela pedreira deserta nos arredores de Tóquio, para um mundo virtual ou qualquer outro lugar do universo. Quando quiser ativar, faça um teste de Habilidade, e em caso de sucesso, todos os defensores, monstros, soldados capengas e afins. Você não pode escolher quem vai para este lugar, mas pode garantir que nenhum personagem civil seja envolvido na batalha.

Voo (2 pontos): o defensor típico não pode voar, pois normalmente usam seus veículos e robôs gigantes para isso. Mas você pode e se quiser, pode jogar monstros no Sol. Quanto maior a sua Habilidade, melhor é o seu voo. Para cada ponto de Habilidade, dobre a velocidade e a altura. Com H1 você pode voar a um (01) metro de altura e a 10 m/s.

Ufa, depois dessa introdução gigante igual ao Ultraman, podemos finalmente desfrutar das incríveis aventuras dos Defensores de Tóquio. Monte sua ficha, vista seu uniforme e comece a destruir maquetes de prédios e surrar monstros com fantasias de borracha. Nos vemos no próximo "3D&T Retrô"!



TÓQUIO EM PERIGO (DE NOVO)



O Primeiro Desafio

A aventura começa quando os defensores entram em cena saltando (como sempre) diante do armazém suspeito. Diga aos jogadores que eles estão diante de um grande galpão, com uma porta fechada, e pergunte o que gostariam de fazer.

Não haverá muita aventura se os jogadores apenas ficarem esperando do lado de fora. Quando resolverem entrar, pergunte como farão isso. A porta está destrancada, basta abrir e entrar – mas nunca subestime a imaginação dos jogadores! Existem formas muito mais complicadas e emocionantes de entrar em um aposento... Se um ou mais jogadores desejarem arrombar a porta ou uma parede, diga a eles que façam testes de Força. Se qualquer um deles for bem-sucedido no teste, a porta será derrubada como se fosse feita de papelão (e ERA feita de papelão, como todas as portas comuns de Tóquio!). Se um ou mais jogadores desejarem entrar por uma das janelas no alto do prédio, devem fazer testes de Habilidade (verifique quais têm Esportes).

Os terríveis Homens-Elenco-de-Apoio Quando todos estiverem dentro do armazém, descreva o lugar para que consigam imaginar como é. Diga o seguinte: Vocês entram em um galpão grande e escuro. Tem muitas caixas vazias espalhadas. Nem sinal do ovo do monstro.

Súbito, enquanto vocês investigam, criaturas saltam de seus esconderijos atrás dos caixotes. Parecem homens com roupas colantes azuis e brilhantes, usando máscaras de borracha, perucas brancas e mangueiras penduradas pelo corpo – um uniforme bem baratinho. Eles carregam peças

metálicas afiadas e cheias de lâminas; pela facilidade com que seguram as armas, elas devem ser feitas de madeira!

Vocês os reconhecem como Homens-Elenco-de-Apoio, soldados rasos de uma das tropas que atacam Tóquio nesta temporada. Eles vão atacar vocês.

SOLDADOS CAPENGAS

F0, H0, R0, A0, PDF0; 1 PV e 1 PM.

As criaturas são Soldados Capengas – apenas um aperitivo para os Defensores, um aquecimento para emoções maiores. Use dois deles contra cada Defensor. Esta etapa pode ser vencida apenas tirando os Soldados Capengas do caminho. Eles são burros demais para desistir ou fugir. O único meio é destruir todos eles; quando um Soldado Capenga é derrotado, logo se desintegra em uma mancha de efeito especial mixuruca.

Cada defensor que vença sozinho seus dois oponentes recebe um Ponto de Experiência (XP). Um defensor que consiga livrar-se logo de seus inimigos para ajudar um companheiro que esteja em desvantagem também ganha um XP. Mas, se dois ou mais defensores atacarem um único Soldado Capenga, estarão sendo desleais (dois contra um) e não devem ganhar XP pela vitória.

Se quiser, um Defensor pode usar Lábia para enganar os Soldados – é bem divertido quando funciona. Eles são burros e acreditam em quase qualquer bobagem; considere essa tarefa fácil (personagens com a Perícia Lábia não precisam de nenhum teste; sem a perícia, um teste de Habilidade -1). Com sua baixa Resistência, um Soldado Capenga tem muito pouca chance de sucesso em um teste de Resistência contra Lábia. Os defensores podem tentar truques simples e manjados como “Ei, atrás de você!”, até sofisticções maiores, tais como “Vejam! Lá fora! Uma liquidação de cosméticos para pele enrugada!” Enganar qualquer número de Soldados com sucesso rende um XP. Quando os Soldados Capengas estiverem fora do caminho, os defensores vão encontrar no chão do armazém um alçapão. Sob ele existe uma escadaria que leva para o subterrâneo.

O corredor da esquiva

A escada leva para um longo e iluminado corredor, com uma porta fechada no lado oposto. Se qualquer jogador suspeitar que exista alguma armadilha, diga a ele que faça um teste de Habilidade -3 – ou H+1 se tiver alerta. Se tiver sucesso (merece um XP), diga a eles que existem duas aberturas no teto de onde se escondem canhões de raio, prontos para disparar em quem entrar no corredor.

Nada acontece enquanto os defensores ficam na escada de onde vieram. Mas, se um ou mais deles entrarem no corredor, os canhões começam a disparar- causando 1d6 pontos de dano a qualquer personagem que esteja no corredor. Existem duas formas de passar pelo corredor sem sofrer danos:

- Cada personagem faz um teste de Esquiva. Se tiver sucesso, consegue passar pelo corredor com cambalhotas, piruetas e malabarismos incríveis, sem ser atingido pelos raios. Cada jogador que conseguir isso ganha um XP.
- Os personagens tentam destruir os dois canhões de raios, fazendo ataques com Poder de Fogo. Como são alvos difíceis, cada ataque exige um teste de Habilidade para acertar. Os canhões

têm 5 Pontos de Vida cada, e não têm nenhuma Armadura. Cada arma destruída vale um XP.

Os defensores que conseguirem passar pelo corredor estarão diante do desafio final desta aventura...

Confronto com o General Quando os defensores chegam ao fim do corredor e abrem (ou arrombam) a porta, diga a eles o seguinte:

Vocês entram em um grande aposento – com bastante espaço para lutar. Na parede oposta, em um tipo de altar, existe um grande ovo esverdeado.

Entre vocês e o ovo está uma criatura. Ele não é um Soldado Capenga, pois seu corpo está coberto de pelos, veste uma armadura de escamas, possui espinhos nos ombros, cotovelos e joelhos, têm garras afiadas na ponta dos dedos, e uma imensa juba cobrindo a cabeça e os joelhos.

- Vocês passaram por meus homens e armadilhas – ele diz, com uma voz gutural e sombria -, mas isso de nada vai adiantar! Dentro de alguns momentos, quando chocar o ovo do monstro Majindogla, ele vai usar seus poderes imensos para destruir Tóquio! Eu, General Lionkaiser, cuidarei para que sejam detidos aqui mesmo! O Império Dai-Shocker vai dominar o mundo! Hahahahaha!

General Lionkaiser

F4, H5, R4, A4, PDF4; 20 PVs.

Perícias: Alerta, Arrombamento, Furtividade, Moral

O General Lionkaiser consegue dizer tudo isso sem que os defensores consigam atacar. Se eles tentarem, não permita. Lembre-se, um defensor nunca ataca alguém até ele provar que é um vilão – e isso só acontece quando o General termina de falar. Qualquer jogador que insista em atacar assim mesmo vai perder um XP.

Qualquer defensor, se não estiver envolvido na luta contra o General Lionkaiser, pode tentar destruir o ovo de monstro. Ele tem Armadura 1, 8 Pontos de Vida e, se perdê-los, vai explodir em pedacinhos. Se a qualquer momento o ovo for destruído, ou se Lionkaiser estiver perigosamente perto de ser derrotado, ele vai praguejar a quase inédita frase “Malditos Defensores de Tóquio!” e se teleportar para fugir.

Todos os defensores que chegaram até aqui sem ser derrotados ganham um XP.

Diga aos defensores que algo está se movendo em meio aos restos do ovo destruído. Os defensores não sabem, mas o ovo já estava prestes a chocar. Uma criaturinha peluda e de olhos enormes, se arrasta para fora dos destroços fumegantes. Está choringando qualquer coisa em linguagem incompreensível, que parece algo assim como “zig-zig-zig”. Zigmon, como passaremos a chamar o monstinho, exibe para os defensores um impressionante par de olhos brilhantes e enormes. Qualquer defensor que tentar atacar Zigmon deve antes ter sucesso em um teste de Resistência. Se mesmo assim algum jogador causar dano a Zigmon, perderá um XP. Não é preciso ser gênio para perceber que Zigmon é inofensivo. Sem a presença maléfica de um vilão, deixou de receber a educação normal de um monstro (atacar, matar, destruir...) e agora é um bichinho bem manso.

Jogue um dado, o número que cair será o do jogador escolhido, que será a primeira criatura vista pelo filhote, e adotado como sua “mãe”. Zigmon vai segui-lo por toda parte, choringando por comida. A aventura termina com o grupo de defensores abandonando o armazém e sendo seguidos por Zigmon. Os jogadores podem escolher adotá-lo como Mascote ou tentar devolvê-lo à sua mãe.

Zigmon, o Monstro

F0, H3, R1, A1, PDF0; 5 PVs.

Perícias: Alerta, Gostosura, Furtividade.

O Segundo Desafio

Parte 1 – A chegada da vilã

Tudo começa, como sempre, no centro de Tóquio. Os defensores estão levando suas vidas normais, fazendo o que sempre fazem quando não estão salvando o mundo. É hora de consultar os jogadores um a um, perguntando a eles o que seus personagens fazem neste momento. Este também é o momento de começar a explorar o relacionamento com seus colegas e seus Aliados/Mascotes. Quando achar que é o momento adequado, faça com que o Comandante Sabe-Tudo entre em contato. Leia:

“Vocês são avisados que algo estranho está acontecendo. Em uma construção próxima à baía de Tóquio, um artefato misterioso foi encontrado. Vocês devem investigar imediatamente.”

Todos os defensores devem assumir suas formas de herói e convergir imediatamente para o local. Trata-se de um prédio que está sendo reconstruído, depois de ter sido arrasado pelo monstro da semana passada. Os heróis que tiverem veículos chegam primeiro. Eles encontram o lugar deserto, as ferramentas dos operários abandonadas às pressas. Mais adiante, em uma escavação recente, uma caverna brilha com luz verde.

Quando o mestre termina de descrever a cena, os personagens que não tinham veículos chegam. Os heróis com Sentidos Especiais ouvem vozes vindas da caverna. Verifique se eles entram lá, e então diga:

“Entrando na caverna, vocês são envolvidos em uma névoa esverdeada e luminosa que flutua no ar. A névoa move-se de um jeito esquisito – efeito especial barato, provavelmente. Mais adiante, a caverna fica maior e aumenta a trilha sonora de suspense. Vocês se deparam com uma cena peculiar... Um objeto está depositado no centro da caverna. Parece um grande ovo de couro, com quase um metro de altura. Ele pulsa com luz verde, e parece ser a fonte da névoa brilhante.”

O ovo está rachando. Das rachaduras brota uma meleca verde que escorre até o chão e começa a borbulhar. Um punhado de figuras estranhas emerge da gosma, tomando a forma de criaturas grotescas. Lembram seres humanos vestindo roupas coloridas de borracha, e banhados com ranho. Eles avançam na direção de vocês...”

As criaturas são os Soldados Capengas do vilão que está por vir. Eles usam a mesma ficha dos Soldados Capengas apresentados no começo da aventura.

Existem dois para cada defensor, e vão servir de “aperitivo” para o que os jogadores exercitem as habilidades de seus heróis.

Os jogadores não devem encontrar problemas nesse primeiro combate. Quando a luta terminar, restaure os Pontos de Vida de todos os heróis e diga-lhes o seguinte:

“Enquanto vocês lutavam, o ovo abriu-se completamente. Uma massa luminosa salta para fora e, no chão, ergue-se para tomar a forma de uma criatura alienígena: uma mulher de dois metros e quinze de altura, com pele de inseto e vestes de rainha. Oh minha cabeça! – ela se queixa para si mesma, levando a mão com garras à frente. – Pelos infernos, será que três mil anos



não foram suficientes para curar minha enxaqueca? Talvez eu deva destruir mais algumas civilizações para relaxar.”

Ela é a Grande Vilã desta aventura. Se os jogadores resolverem atacar, deixe que fiquem à vontade durante um turno. Durante o tiroteio, a imperatriz age como se nada estivesse acontecendo. No turno seguinte, quando tudo termina, ela apenas comenta:

“Oh desculpem... não havia notado vocês. Sim, claro... os inevitáveis protetores do planeta. Sempre me aborrecendo, sempre atrapalhando meus planos. Por que não me deixam em paz? Por que uma vilã linda e indefesa como eu não pode relaxar sossegada? Meu analista disse que preciso de algum tipo de terapia: umas gostam de bordar, algumas pintam quadros,

outras escrevem poesia... e eu crio monstros para destruir civilizações. O que há de errado nisso?”

“Desculpem, meus queridos, mas não posso me demorar mais. Minha dor de cabeça está me matando, e quero relaxar um pouco. Portanto, se me dão licença...”

A essas palavras, a terra começa a tremer. Pedras caem do teto, denunciando o iminente desmoronamento da caverna. Os heróis devem fazer testes de Acrobacia para sair; aqueles que ficarem, ficarão presos sob toneladas de pedra e terra, e só poderão ser resgatados com Teleporte do comandante sabe-tudo.

No lado de fora, mesmo quando todos os defensores estão seguros, o terremoto não termina. Grandes rachaduras surgem no pátio de construção. Um abismo se abre, e uma nave gigantesca emerge para logo sumir nos céus. É o cruzador espacial da imperatriz, e nenhuma tentativa de alcançá-lo terá sucesso. Esta terá sido a última vez que os heróis viram a imperatriz durante algum tempo. Mas não a última vez que ouviram falar dela, com certeza!

Parte 2 – Sujou galera!

Passam-se alguns dias. Os heróis voltam as suas identidades civis e a vida normal. E então vem o monstro. Ele caminha pelas ruas chutando carros e arremessando inocentes cidadãos de Tóquio a várias quadras de distância. Parece-se com um monstruoso Besouro negro. Novamente os heróis são avisados pelo comandante sabe-tudo. Hora de briga. Scarabdogla é pouco esperto e não fala muito; apenas diz coisas originais como “morram, Defensores de Tóquio”.

Scarabdogla, O Terror Negro

F6, H3, R4, A4, PDF5; 20PVs.

Perícias: Aumento, Moral, Rastreo

Vantagens: Tamanho Gigante (apenas ao ser derrotado)

O monstro invocará dois soldados capengas da Imperatriz Inseto, para cada jogador. Ele somente atacará após a derrota de todos os asseclas. Quando o monstro for derrotado, deixe que os heróis comemorem um pouco sua vitória aparente. A alegria não dura. Nuvens de tempestade formam-se no céu. Eles olham para o alto e contemplam uma imagem gigantesca da Imperatriz Inseto.

“Começam a incomodar-me, meus queridos – diz ela, sua voz fazendo tremer as maquetes de prédios. – Eu estava me entretendo, comendo pipoca enquanto assistia meu monstro espalhar destruição, quando vocês chegaram e estragaram tudo. Estão atrapalhando minha terapia. Desculpem, mas meu papel de vilã exige que alguma providência seja tomada para detê-los...”

A gigantesca mão da Imperatriz Inseto faz um gesto. Quando ela termina, todos vocês, Defensores, encontram-se devolvidos à sua forma humana! Foram privados de seus poderes! “Assim é melhor – ronrona ela, satisfeita. – Espero que agora se comportem como vítimas educadas e deixem meus monstros em paz.”

A coisa ficou feia para os heróis, agora em suas identidades civis. Comandantes sabe-tudo não poderão ser contatados ou encontrados. Nenhuma vantagem poderá ser utilizada.

Parte 3 – Convidado Especial

Passa uma semana. Naturalmente, os heróis tentarão descobrir alguma maneira de recuperar seus poderes. Nenhuma tentativa terá êxito – mas, como um bom Mestre, você deve recompensar os jogadores que tiverem boas ideias. Vale um XP. Então, a coisa mais temida acontece: um novo monstro volta atacar, Kabutoridogla, rugindo pelas ruas e praticando arremesso com pedestres. O Código de Honra dos Defensores de Tóquio exige que os heróis enfrentem a ameaça, com poderes ou não.

Atenção, Mestre: verifique quais jogadores não se acovardam diante da ameaça. No final da aventura eles deveriam ser recompensados com mais um XP.

Evidente que nenhum herói será capaz de vencer o monstro sem seus poderes. Na melhor das hipóteses, podem se esquivar de seus ataques e distrair o bicho para que não ataque os inocentes. Outras estratégias podem ser aproveitadas, como tomar um carro emprestado para atropelar a fera ou atirar nela com armas normais. Essas armas mundanas, contudo, pouco pode fazer contra monstros. Nada que vocês tentem consegue deter o monstro. Só conseguem enfurecê-lo cada vez mais. Contudo, quando as coisas parecem perdidas, ocorre uma reviravolta na batalha: surge um herói diferente, vestindo um manto marrom todo esfarrapado, cobrindo todo seu corpo.

“Vocês não podem vencer assim – ele diz, enquanto distrai o monstro com um ataque de sua espada. – Precisam recuperar seus poderes. Vamos, venham comigo.”

O guerreiro se esquiva de um último golpe do monstro e corre para longe, na direção de um portal mágico que surge a um movimento de sua espada. O portal fica aberto tempo suficiente para que todos passem – e será melhor que eles façam isso, pois a alternativa é ficar e servir de saco de pancadas para o monstro.

Parte 4 – Stargate

O portal leva os heróis para um cenário estranho. Um imenso templo em ruínas, muito maior do que normalmente permite o orçamento de um seriado furreca. Além das paredes destruídas, os personagens podem ver florestas sem fim, perdendo-se no horizonte, onde os três sóis acabam de nascer.

“Sou Júpiter, o mago-guerreiro – diz o homem, trazendo um olhar sério, sem sorrisos no rosto, com traços de quem sobreviveu a uma guerra. – Não estamos mais na Terra. Este é o meu planeta. Nem sempre foi assim, um mundo selvagem, infestado de monstros. Antes tínhamos civilização. Tínhamos prédios, estradas, escolas, cidades, igual a Tóquio” ...

Comoventes lágrimas de saudade brotam nos olhos de Júpiter. Ele luta para recuperar o controle, e então prossegue:

“Foi assim até que a Imperatriz Inseto veio com seus monstros. Ela arrasou meu mundo e transformou-o nesta repulsiva e pegajosa selva pré-histórica. Poucos seres humanos sobreviveram. E o mesmo acontecerá com a Terra, se vocês não agirem logo.”

“Existe, a alguns quilômetros daqui uma fortaleza erguida pelos soldados da Imperatriz Inseto. Lá está guardado o artefato mágico que ela usou para remover os poderes de vocês. Devem destruir o artefato, a fim de recuperar seus poderes e impedir que sejam roubados outra vez. O problema é que, para chegar lá, devem atravessar a selva repleta de monstros. Não posso abrir um portal até lá, como fiz há pouco, porque as energias do artefato interferem com minha magia.” “Posso, contudo, ajudá-los de outra maneira: usarei minha mágica para conceder poderes temporários. Não é tanto quanto tinham, mas deve ajudá-los a sobreviver aos rigores da mata. Estão prontos?”

Júpiter não aguarda por uma resposta. A um gesto de sua espada, todos os heróis estão vestidos com roupas coloridas. Parecem uniformes de ninja! Cada herói tem sobre o peito um medalhão dourado representando um animal. Todos os personagens acabam de ganhar as Vantagens:

- Arma Especial I
- Golpe arrasador

Não importando as vantagens que tinham antes em suas formas de herói. Júpiter não vai acompanhar os heróis, está exausto com o uso de tanta magia, e prefere ficar. Agora, eles devem partir.

Parte 5 – Caçadores dos poderes perdidos

A travessia da floresta será difícil. Muitos monstros infestam as matas, desde dinossauros gigantes (que não podem ser enfrentados, já que nenhum herói pode usar seus robôs gigantes) a esqueletos animados. Dê aos jogadores a chance de ganhar muitos XP. Depois de duas ou três lutas, os Defensores chegam à fortaleza. É uma espécie de templo encravado na lateral de uma montanha, com uma imensa porta, tendo duas estátuas nas laterais. São estátuas de soldados monstruosos, portando maças. Um jogador esperto certamente vai adivinhar que as estátuas estão vivas, e atacam assim que eles se aproximam. Cada soldado de pedra tem:

Esqueletos (5X)

F1, H1, R0, A0, PDF0; 1 PV.

Velociraptor(3X)

F4, H2, R2, A2, PDF1; 10 PVs.

Golens de Pedra (2X)

F4, H2, R5, A3, PDF3 (arremesso de pedras); 25 PVs.

Apenas depois de destruir os soldados, os Defensores podem entrar no templo. A porta pode ser aberta com um teste de Arrombamento. Os heróis encontram uma imensa câmara contendo um altar. Sobre o altar está um cristal brilhando com energias que parecem aprisionadas em seu interior. É o artefato. Assim que ele for destruído (basta um soco: é frágil como vidro), raios coloridos rodopiam no ar e atingem cada um dos heróis – que reluzem em seus trajes, devolvidas ao normal. Eles recuperam seus poderes! (Mas perdem a Arma Especial e o Golpe Arrasador, que haviam ganhado).

Um portal abre-se perto dos Defensores, e Júpiter salta de dentro dele. Feliz, ele fala: “Vocês conseguiram! Com a destruição do artefato, pude abrir este portal até aqui. Agora devemos voltar à Terra o quanto antes. Vamos embora!”

Parte 6 – Revanche

O portal devolve os heróis às ruas de Tóquio, onde Kabutoridogla continua distribuindo bordoadas, sem que ninguém possa detê-lo. Ah, mas não por muito tempo. Pau nele!

Com seus poderes restaurados, agora os heróis derrotam o monstro. Afinal, Kabutoridogla não esperava enfrentar novamente os heróis com seus superpoderes. Nada seria mais adequado que o destruir com uma Combinação de Armas, uma maneira clássica de explodir monstros em trocentos pedacinhos. A imagem gigante da Imperatriz Inseto retorna aos céus: raios azuis partem de seus olhos e atingem os restos do monstro, ressuscitando-o e fazendo com que cresça até o tamanho de um gigante. Agora os personagens podem usar suas máquinas gigantes e a combinação de veículos. Inevitavelmente, o monstro é destruído de novo. A imperatriz pragueja nos céus, promete que voltará

atacar, e queixa-se da dor de cabeça pouco antes de desaparecer. Agora o mestre pode recompensar os personagens sobreviventes com mais XPs. Mas não acabou ainda. Talvez ninguém tenha reparado, mas Júpiter não estava com os heróis durante a luta contra o monstro. Ele aparece só agora e diz:

“Vocês lutaram bravamente, nobres guerreiros. Graças à ajuda de vocês, posso lutar contra as forças da Imperatriz Inseto em meu mundo, e com sorte irei reconstruir o meu planeta. Desejo sorte em sua jornada, contra as forças do Mal e da Imperatriz. Sempre que precisarem, vocês podem contar com a minha força e magia. Adeus!”

Criando um portal mágico, o mago-guerreiro o atravessa, deixando os cinco Royal Rangers contemplando o pôr do Sol, na imensa cidade de Tóquio.

Kabutoridogla, A Morte Encouraçada

F7, H3, R4, A4, PDF2; 20PVs.

Vantagens: Tamanho Gigante (apenas ao ser derrotado)

Perícias: Arrombamento, Moral, Rastreo

Júpiter, O Mago-Guerreiro (Metal Hero)

F3, H4, R3, A2, PDF3; 15PVs.

Vantagens: Arma Especial II, Golpe Arrasador, Sentidos Especiais, Teleporte.

Perícias: Acrobacia, Alerta, Moral, Rastreo.



ACE RANGER

F2, H4, R3, A2, PDF2; 15 PVs.

Perícias: Acrobacia, Moral, Pilotagem.

Vantagens:

- Máquina (Veículo Gigante);
- Arma Especial II (Espada Ace);
- Recuperação Espantosa.

ACE FIGHTER

F1, H0, R3, A2, PDF4, 15 PVS.

Vantagens:

- Voo.

Background:

Líder da equipe, é o primeiro a partir para o combate e nunca desiste, foi treinado desde criança na agência secreta Heart Stars. Quando completou 18 anos, foi escolhido para ser integrante do Super Esquadrão Royal Rangers. Sua roupa de batalha, a Ace Suit, confere um incrível poder de batalha, que sempre é usado para proteger os inocentes. Sua arma especial é a Espada Ace, de cor vermelha, feita de um metal alienígena desconhecido, misturado com rubis. Sempre que a situação exige, a Espada Ace emite um brilho avermelhado, concedendo mais potência, mas só possui uma única carga.

O Ace Ranger foi treinado para pilotar o Ace Fighter, um incrível caça de batalha espacial. Quando combinado aos demais veículos da equipe Royal, serve como peitoral e cabeça. Por sua forte determinação, o Ace Ranger desenvolveu um poder regenerativo. Não importa o que o atinja, ele sempre se levanta para derrotar o inimigo.

KING RANGER

F4, H3, R2, A2, PDF2; 10PVs.

Perícias: Acrobacia, Arrombamento, Pilotagem, Alerta.

Vantagens:

- Máquina (Veículo Gigante);
- Arma Especial II (Machado King);
- Aceleração.

KING DRILLER

F3, H0, R2, A2, PDF2, 10 PVS.

Vantagens:

- Arma Especial III

Background:

O membro mais forte da equipe, às vezes irritadão e sempre questionando as ordens do Ace Ranger. No fundo, enxerga o líder da equipe como um rival e sempre o considera como um grande amigo. Foi treinado desde criança na agência Heart Stars. Quando completou 18 anos, foi escolhido para ser integrante do Super Esquadrão Royal Rangers. Sua roupa de batalha, a King Suit, confere um incrível poder de batalha, que sempre é usado para proteger os inocentes. Sua arma especial é o Machado King, de cor preta, feita de um metal alienígena desconhecido, misturado com ônix. Sempre que a situação exige, o Machado King emite um brilho arroxeadado, concedendo mais potência, mas só possui uma única carga.

O King Ranger foi treinado para pilotar o King Driller, um incrível tanque perfurador espacial. Quando combinado aos demais veículos da equipe Royal, serve como tronco. Durante seus treinamentos, o King Ranger desenvolveu um poder de supervelocidade, que lhe permite desferir ataques mortais com seu machado e desviar e fugir dos ataques de seus oponentes (bônus de H+2 para fugas, esquivas e perseguição).

QUEEN RANGER JACK RANGER

F2, H4, R2, A2, PDF4;10 PVs.

Perícias: Acrobacia, Lábria, Pilotagem.

Vantagens:

- Máquina (Veículo Gigante);
- Arma Especial II (Bazuca Queen);
- Genialidade.

QUEEN RESCUE JACK TANK

F2, H0, R2, A2, PDF1, PV10

Vantagens:

- Aceleração;
- Paralisia;
- Voo.

Background:

O membro mais inteligente da equipe. Foi treinada desde criança na agência Heart Stars. Quando completou 18 anos, foi escolhida para ser integrante do Super Esquadrão Royal Rangers. Sua roupa de batalha, a Queen Suit, confere um incrível poder de batalha, que sempre é usado para proteger os inocentes. Sua arma especial é a Bazuca Queen, de cor rosa, feita de um metal alienígena desconhecido, misturado com quartzo. Sempre que a situação exige, a Bazuca Queen emite um brilho roseado, concedendo mais potência, mas só possui uma única carga.

A Queen Ranger foi treinada para pilotar o Queen Rescue, um incrível helicóptero espacial. Quando combinado aos demais veículos da equipe Royal, serve como braço direito. A Queen Ranger, desde muito cedo, destacou-se por sua excelente inteligência e extrema perícia com armas de fogo. Diz que sua habilidade e sua mira são tão lendárias, que é capaz de acertar um mosquito em pleno voo, arrancando suas asas sem matá-lo.

JACK RANGER

F2, H3, R2, A4, PDF2; 10 PVs.

Perícias: Acrobacia, Investigação, Pilotagem

Vantagens:

- Máquina (Veículo Gigante);
- Arma Especial I (Escudo Jack);
- Armadura/Escudo.

JACK TANK

F5, H0, R2, A2, PDF1; 15PVs.

Vantagens:

- Golpe Arrasador.

Background:

O membro mais resistente da equipe. Foi treinado desde criança na agência Heart Stars. Quando completou 18 anos, foi escolhido para ser integrante do Super Esquadrão Royal Rangers. Sua roupa de batalha, a Jack Suit, confere um incrível poder de batalha, que sempre é usado para proteger os inocentes. Sua arma especial é o Escudo Jack, de cor azul, feita de um metal alienígena desconhecido, misturado com safira. A combinação destes metais conferiu uma capacidade indestrutível ao escudo, aumentando ainda mais as capacidades defensivas de seu usuário.

O Jack Ranger foi treinado para pilotar o Jack Tank, um caminhão de batalha espacial. Quando combinado aos demais veículos da equipe Royal, serve como as pernas. Desde a academia, destacou-se por sua calma estóica e extrema perícia em resolver mistérios e casos criminais. Sua habilidade investigativa é comparada a do lendário Sherlock Holmes.

TEN RANGER

F3, H4, R2, A2, PDF2; 10 PVs.

Perícias: Acrobacia, Pilotagem, Rastreamento.

Vantagens:

- Máquina (Veículo Gigante);
- Arma Especial II (Tridente Ten);
- Paralisia.

TEN JET

F1, H0, R4, A4, PDF1, PV15

Vantagens:

- Voo.

Background:

O membro mais hábil da equipe. Foi treinada desde criança na agência Heart Stars. Quando completou 18 anos, foi escolhida para ser integrante do Super Esquadrão Royal Rangers. Sua roupa de batalha, a Ten Suit, confere um incrível poder de batalha, que sempre é usado para proteger os inocentes. Sua arma especial é o Tridente TEN, de cor amarela, feita de um metal alienígena desconhecido, misturado com ouro. Sempre que a situação exige, o Tridente Ten emite um brilho dourado, concedendo mais potência, mas só possui uma única carga.

A Ten Ranger foi treinada para pilotar o Ten Jet, um incrível jato de batalha espacial. Quando combinado aos demais veículos da equipe Royal, serve como braço esquerdo. A Ten Ranger destacou-se por sua excelente habilidade de combate corporal, devido a descender de um antigo clã ninja. Com suas técnicas mortais, a Ten Ranger conseguia vencer dez oponentes de uma única vez.

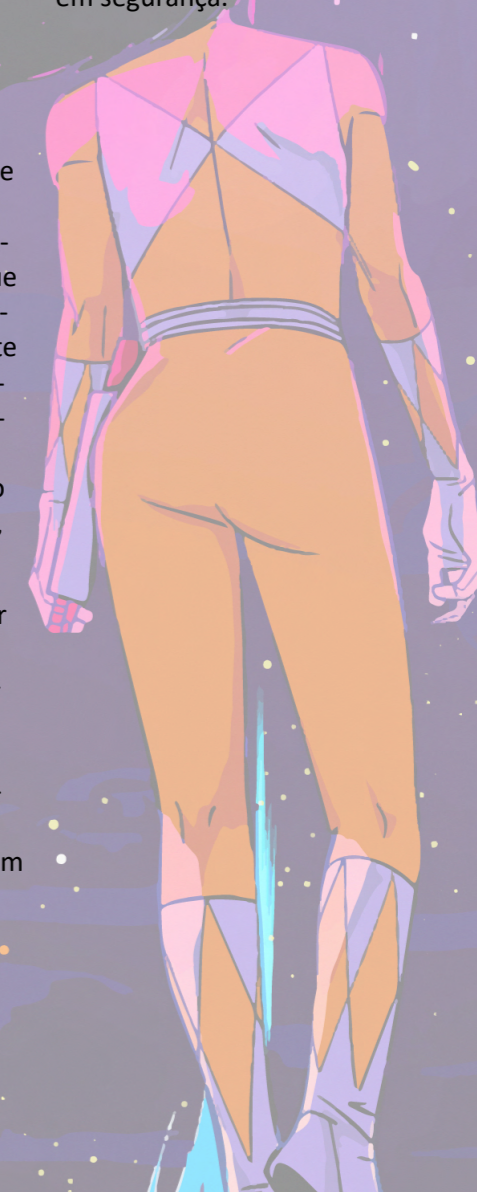
ROYAL KNIGHT

F5, H0, R4, A4, PDF4, 20PVs

Vantagens:

- Voo;
- Arma Especial III (Espada Royal);
- Aceleração;
- Paralisia (Corrente Royal);
- Golpe Arrasador (Ataque Final: Heart Stars).

Background: A combinação dos cinco veículos dos Royals Rangers forma o poderoso guerreiro espacial, Royal Knight. Unindo as características mais altas e suas vantagens, a arma suprema contra as forças do mal é capaz de manter Tóquio e o Planeta Terra, protegidos e em segurança.





NUNJA

Uma seita secreta de freiras treinadas na arte do Ninjutsu. Elas protegem suas igrejas/capelas com unhas e dentes, e muitas vezes, vilões usam seu fanatismo cego para fazê-las acreditar que seus atos de vilania são feitos proféticos ou dignos da atenção de Deus, por isso, não é incomum que vilões usem igrejas como bases secretas.

Elas estão sempre vestindo a indumentária preta e branco padrão das freiras, o Habito. Não ostentam seus símbolos religiosos, pois sabem que blasfemam as doutrinas fazendo o que fazem, mas acreditam ser um auto-sacrifício para o bem maior. Geralmente atacam com espadas katana e armas de fogo, como pistolas e metralhadoras, algumas usam rifles de longo alcance.

Nunja, 10N

F1 (corte), H3, R2, A0, PdF2 (perfuração); 10 PVs, 10 PMs.

Humano (1pt, Crime); Kit Ninja Moderno: Identidade Secreta (0pt), Movimento Ninja (1pt); Invisibilidade (2pts), Equipamento (1pt); Código de Honra dos Ninjas (-1pt), Munição Limitada (-1pt), Pacifista: Autodefesa (-1pt), Segredo: Vergonhoso (-1pt).

Madre Nunja 17N

F2 (corte), H4, R3, A1, PdF3 (perfuração); 15 PVs, 15 PMs.

Humano (1pt, Crime); Kit Ninja Moderno: Identidade Secreta (0pt), Crime Avançado (1pt), Movimento Ninja (1pt), Ninjutsu (1pt); Invisibilidade (2pts), Equipamento (1pt); Código de Honra dos Ninjas (-1pt), Munição Limitada (-1pt), Pacifista: Autodefesa (-1pt), Segredo: Vergonhoso (-1pt).

Freira Ninja (Nunja) 4D&T

Humano Especialista 3, LN Ningen

3 DVs + 6 (24 PVs), CA 19 (+4 des, +2 Traje, +3 Sexto Sentido).

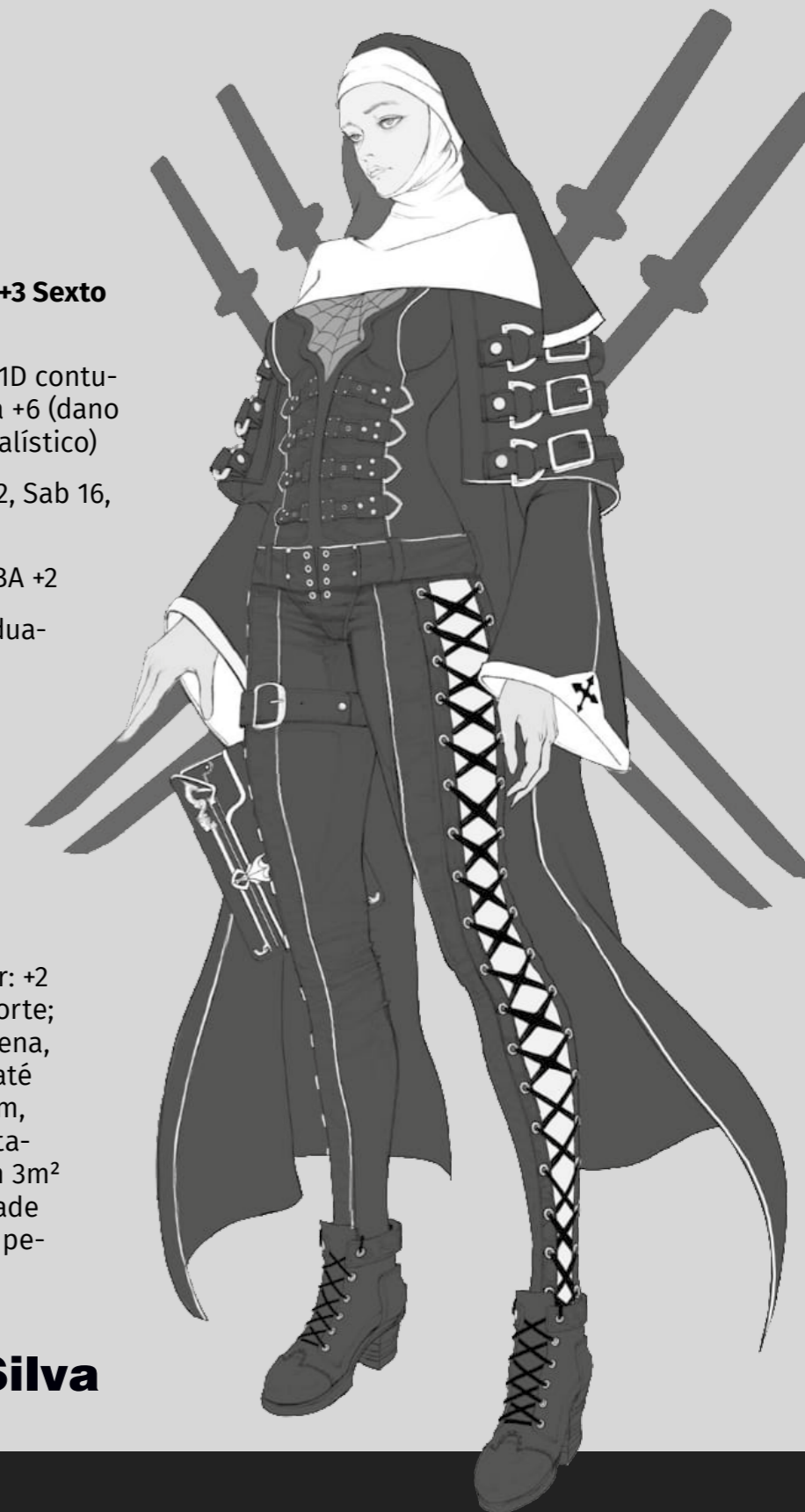
Ataques/Armas- Artes Marciais +4 (dano 1D contusão)- Katana +5 (dano 1D+4 corte), Pistola +6 (dano 1D balístico), Metralhadora +6 (dano 2D balístico)

Habilidades; For 14, Des 18, Cons 14, Int 12, Sab 16, Car 10.

Resistências: Fort* +6, Refl* +8, Vont +3BBA +2

Perícias: Ciências, Crime e Esportes (graduação +4)

Talentos: Usar Arma Exótica (usar Katana sem penalidades), Sexto Sentido (Mod Sab na CA), Atleta Agil (Mod Des ao invés de For em perícias atléticas), Prontidão (+2 Observar e Ouvir), Rajada de Golpes ou Tiro Rápido (-2 jogada de ataque para ataque extra) Defeitos, Código de Honra do Samurai (seu mestre), Katana [arma Exótica (Maior: +2 dano), Média, corpo a corpo, dano 1D+2 corte; Obra-prima], Pistola [arma Comum, Pequena, distancia, dano 1D balístico; +1 ataque a até 9m distancia], Metralhadora [arma Comum, Grande, distancia, dano 3d balístico; -2 ataque para ataque extra ou atira rajada em 3m² área, Reflexos vs Ataque para evitar metade do dano], Traje [armadura Leve, +2 CA, -0 penalidades].



THSilva

ACERTO CRÍTICO



+ADAPTAÇÕES
+AVENTURAS
+PERSONAGENS
+CRÍTICO

ACESSE: <https://acertocriticoalpha.blogspot.com>

MY HERO ACADEMIA
僕のヒーローアカデミア



BOKU NO HERO ACADEMIA RPG

Atenção: Para se jogar Boku no Hero Academia RPG, você precisará também ter em mãos, os seguintes manuais: Manual 3D&T Alpha Revisado, Manual Megacity, Manual Megacity Aventureiro e o [Manual das Vantagens](#) (encontrado no blog Non Plus RPG). Essa adaptação foi feita de fã para fãs, sem fins lucrativos. Em nenhuma hipótese você deverá obter qualquer vantagem financeira seja direta ou indiretamente sobre este material. Material produzido por Vagner “Kaine” Oliveira, criador do blog Acerto Crítico Alpha. Visite nosso blog: www.acertocriticoalpha.blogspot.com.

AGRADECIMENTOS

Ao blog “[Mais de Mil Dados](#)” e a revista “[Dragão Brasil](#)”, cujas adaptações feitas para o cenário nos serviram como referência para a produção desse material. À equipe da revista Tokyo Defender, que me incentivou na produção dessa adaptação. Ao grupo de 3D&T no Facebook 3D&T Brasil, pelo entusiasmo e carinho que tratam o sistema Defensores de Tóquio. E a todos que vierem a baixar e utilizar esse material em sua campanha de Boku no Hero Academia, pois é pra vocês que todo esse trabalho é destinado.

BOKU NO HERO ACADEMIA

Em um mundo onde (quase) todas as pessoas possuem superpoderes, o tímido estudante Midoriya Izuku teve a infelicidade de nascer sem nenhum dom especial. Grande fã do sorridente All Might, o herói máximo desse mundo, Deku, como é chamado pelos colegas, sofre com a frustração de saber que jamais terá uma individualidade (Quirks) especial para que possa se tornar, assim como seu grande ídolo, em um defensor dos fracos e oprimidos. Este é o pano de fundo em que se passa as aventuras de **Boku No Hero Academia**, um dos animes mais populares da atualidade.

No mundo de **Boku no Hero Academia**, cerca de 80% da população mundial possui um dom especial, que passou a ser chamado de **Individualidade**, que nada mais é que um determinado poder ou habilidade especial que o diferencia das outras pessoas.

Com o advento da **individualidade** houve-se a necessidade de se regulamentar quem poderia utilizar suas habilidades da forma que bem entendessem, surgindo assim a profissão de **herói**. Todo aquele que desejasse obter uma licença do governo para utilizar sua individualidade sem ter problemas com a lei, precisaria passar por um rigoroso treinamento, para então conseguir sua licença de **herói**. Na prática, a profissão de herói é uma função paralela à da polícia.

Logicamente, uma vez que surgiram os heróis, surgiram também aqueles que são a razão da existência desses: os **vilões**. Como em qualquer mundo, os vilões são aqueles que utilizam de





seus poderes para praticar crimes contra a sociedade e estes sempre serão combatidos pelas forças da lei. Em **Boku No Hero**, essa é a regra essencial.

REGRAS

Para se jogar uma campanha de **Boku no Hero Academia**, se faz necessária a criação de uma regra especial: A regra para **Individualidades**.

Diferentemente de outros animes, onde os personagens possuem uma gama de poderes para utilizar, em **Boku No Hero** isso raramente acontece. Cada pessoa nasce com apenas **UM** dom especial e será com esse único dom que ele seguirá pelo resto da vida.

As únicas exceções em que personagens poderão demonstrar mais de um poder, será quando herdar os poderes de seus pais (como é o caso de Todoroki Shouto) e ainda assim, não passará de dois poderes interligados.

Individualidades: No momento de criar seu personagem, é importante que o jogador defina qual será sua **individualidade** e escolha uma **Vantagem e/ou Kit** de personagem que mais se aplica ao que ele possui em mente.

Exemplo: O jogador decidiu que seu personagem terá como **Individualidade**, a capacidade de saber lutar com qualquer tipo de arma, mesmo sem nunca ter tido o treinamento adequado. Para definir essa **Individualidade** então, escolheríamos a **Vantagem Adaptador**. E nos casos em que a Individualidade do personagem representa as habilidades de um animal (como acontece com **Tsuyu Asui**, por exemplo)? Nesse caso, a Individualidade deverá ser especificada com o nome daquele animal e em seguida, relacionar todas as Vantagens e Desvantagens que traduzam as habilidades naturais daquele animal. Essa regra básica se faz necessária para além de traduzir melhor a essência do anime, também pelo fato de que a individualidade de muitos personagens consiste em interferir nas outras Individualidades. Um exemplo claro disso é a Individualidade de **Shota Aizawa**, cuja **Individualidade** é a capacidade de anular completamente a **Individualidade** de quem entrar em seu campo de visão. Isso quer dizer então, que seu personagem não poderá ter outras **Vantagens** que o auxiliem em combate?

Não necessariamente. Usando a imaginação e principalmente, o bom senso pode utilizar outras **Vantagens**, tranquilamente.

Pegando o próprio **Shota Aizawa** como exemplo novamente, ele se utiliza de poderosas fitas que servem para prender os inimigos. Essa habilidade pode ser representada pelas **Vantagens Paralisia e Membros Elásticos**.

Pontuação

- **5 pontos:** Alunos coadjuvantes e iniciantes com poderes (Como os alunos do 1º ano da UC High);
- **7 pontos:** Alunos avançados ou muito poderosos, ideal para jogadores;
- **10 pontos:** Vilões iniciantes e heróis profissionais;
- **12 pontos:** Heróis já conhecidos, grandes vilões e alguns professores mais fracos.

Além disso, para a criação de personagens se utilizará das regras do Manual Megacity, com a adoção de Kits, que traduzirão melhor alguns poderes dos personagens.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

Nota: Algumas Vantagens e Desvantagens presentes nessa adaptação não são oficiais do sistema 3D&T. Elas constam no Manual das Vantagens. Sua versão mais atualizada pode ser encontrada no blog Non Plus RPG. Clique [Aqui](#). Além das Vantagens vistas a seguir, também serão permitidos os superpoderes vistos no **Manual Megacity** e no **Manual das Vantagens**.

NOVAS VANTAGENS E DESVANTAGENS

Liderança (2 pontos): Você tem a habilidade natural de liderar e inspirar as pessoas, seja pelo seu carisma, pelas suas atitudes, por uma luta marcante, etc...

Ao exercer sua liderança em situações sociais, você recebe um bônus igual a sua Resistência em testes de perícias para impor sua opinião sobre qualquer outro personagem, incluindo personagens jogadores.

Em combate, gastando uma ação e 2 PMs por companheiro, o líder concede um bônus de FA+1 e FD+1 aos companheiros escolhidos e também a si próprio até o fim da cena.

Modificação de Poder (1 Ponto ou -1 Ponto): Modificação de Poder pode ser usado tanto como uma Vantagem, quanto como uma Desvantagem.

Ela confere UMA alteração na forma de manifestar um superpoder (Ver Manual Megacity) ou uma Vantagem.

+1 Ponto: Sua modificação é estética ou lhe confere uma vantagem, como suas rajadas óticas poderem ricochetear entre seus alvos, poder duplicar o poder de mais de um alvo ao mesmo tempo, pode aumentar a duração do efeito do poder, etc...

-1 Ponto: Sua modificação de poder lhe prejudica de alguma forma. Talvez para voar você precise de asas, suas rajadas óticas estão sempre ativas, seus poderes só funcionam contra um tipo de alvo específico, só possam ser utilizados mediante determinadas ações (como uma mordida) ou alguma forma prejudicial de funcionamento.

Desvantagens

Insano: Sociopata (-2 pontos): Você não tem apego aos valores morais e é capaz de simular sentimentos, para conseguir manipular outras pessoas. Além disso, a sua incapacidade de controlar as suas emoções negativas torna muito difícil estabelecer um relacionamento estável com outras pessoas.

Má Fama (0 a -5 pontos): Como a Desvantagem Má Fama do Manual 3D&T Alpha mas com abrangência pré-determinada. Quanto maior o custo, mais gente e locais o conhecem de forma negativa.



- **local (0 pontos):** Sua má fama abrange apenas a sua comunidade ou bairro;
- **regional (-1 ponto):** Sua má fama abrange toda a sua cidade;
- **estadual (-2 pontos):** Sua má fama abrange todo o seu Estado ou região de origem;
- **nacional (-3 pontos):** Sua má fama abrange todo o seu país de origem;
- **continental (-4 pontos):** Sua má fama abrange todo o seu continente de origem;
- **mundial (-5 pontos):** Sua má fama abrange todo o mundo conhecido.

Rival (-1 ponto): É o contrário de Aliado. Você tem um rival que está sempre tentando te derrotar, mas não necessariamente queira te matar ou seja uma pessoa ruim (ele pode até mesmo te salvar da morte, algumas vezes), ele somente não consegue aceitar o fato de que você tem ou teve mais destaque que ele em algum momento.

Esse rival é um NPC, controlado pelo Mestre, e você nunca sabe quando ele vai aparecer (caso ele não faça parte do seu grupo). Se o rival fizer parte do mesmo grupo que você, pelo menos, uma vez por aventura, vocês se enfrentarão e mesmo que ele vença, achará que a luta não foi justa, que algo o impediu de ter a vitória perfeita e continuará te desafiando.

Um Rival possui o poder similar ao seu (feito com a mesma quantidade de pontos).

VANTAGENS PERMITIDAS

Aceleração, Adaptador, Afilhado, Aliado, Aparência inofensiva, Aparência Deslumbrante, Arma Improvisada, Arena, Assustador, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Base de Operações, Boa Fama, Carisma, Contatos, Controle de Metabolismo, Coração de Pedra, Cura, Deflexão, Domínio de Elemento, Dupla Identidade, Duro de Matar, Energia Extra, Energia Vital, Enfraquecer, Equilíbrio de Energias, Escudo, Falação Chateadora, Forma Alternativa, Fusão, Genialidade, Identidade Alternativa, Imitar, Impostor, Imunidade Legal, Incorpóreo, Iniciativa Aprimorada, Instrutor, Intuição, Inventor, Invisibilidade, Invulnerabilidade, Ligação Natural, Medicina de Combate, Membros Elásticos, Membros Extras, Memória Expandida, Mentor, Motivador, Movimento Especial, Objetivo, Paralisia, Parceiro, Patrono, Perito, Plano Genial, Poderes Legais, Poder Oculto, Pontos de Vida Extras, Pontos de Magia

Extra, Possessão, Reflexão, Reflexos de Combate, Regeneração, Riqueza, Sentidos Especiais, Separação, Sortudo, Status, Superação, Técnica de Luta, Telepatia, Teleporte, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Toque de Energia, Torcida, Vigoroso, Voo, Xamã .

DESVANTAGENS PERMITIDAS

Alergia, Amnésia, Apaixonado, Assombrado, Azarado, Aziago, Cabeça de Vento, Código de Honra, Desequilíbrio de Energias, Devoção, Efeito Colateral, Facção, Frágil, Fraqueza, Fúria, Guia, Hemofilia, Hiperalgia, Identidade, Secreta, Inculto, Ingênuo, Insano, Lento, Ligação Vital, Maldição, Modelo Especial, Monstruoso, Nanismo, Notívago, Pacifista, Pobreza, Poder Vergonhoso, Poder Vingativo, Ponto Fraco, Preguiçoso, Procurado, Protegido Indefeso, Restrição de Poder, Sanguinário, Segredo, Trapalhão, Vulnerabilidade.



PERSONAGENS

A seguir, teremos as fichas dos principais personagens vistos até agora nas 3 temporadas do anime. Dividiremos essa seção em 3 tópicos: Alunos, Professores e Vilões.

OS ALUNOS

As fichas de alunos que farão parte dessa adaptação serão referentes aos membros da **Classe 1-A do Departamento de Heróis**. Existem também as **Classes 1-B, 1-C e 1-D**, além das turmas do 2º e 3º ano, com suas respectivas classes.

Existem também as classes do **Departamento de Educação Geral** (que comportam os alunos que não conseguiram admissão para o **Departamento de Heróis**) e as classes do **Departamento de Suporte**, que como o próprio nome diz, tem foco em desenvolver equipamentos que auxiliarão heróis no campo de batalha.

Izuku Midoriya, Deku

Embora tenha nascido sem uma individualidade, um acontecimento raro num mundo onde todos possuem algum poder, o sonho de Izuku Midoriya era se tornar um herói. Durante o ataque de um vilão ele consegue chamar a atenção do herói lendário All Might devido ao seu heroísmo inato decide treinar o jovem como seu sucessor, passando para ele a sua individualidade, One for All. Apesar do seu corpo não ser capaz de suportar todo o poder do One for All, Midoriya consegue passar no teste da U.A e entrar no concorrido curso de super-heróis, tendo o próprio All Might como professor tornando-se seu aluno mais próximo.

Izuku Midoriya - Deku (7N)

F1, H2, R2, A0, PdF0; 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Lutador Exótico.

Poder Garantido: Ataque Exótico e Instinto de Ataque.

Individualidade: One For All (Ataque Especial e Poder Oculto).

Vantagens: Ataque Especial: Aproximação e Poderoso, Energia Extra x1, Mentor, Plano Genial, Poder Oculto.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Devoção (Ser o maior herói do mundo), Ponto Fraco (precisa dosar o poder do One for All nos braços). Rival (Katsuki Bakugo), Segredo (One For All).

Katsuki Bakugo

Amigo de infância de Midoriya, Katsuki é uma pessoa bastante grosseira, violenta, arrogante e agressiva e tem uma tendência ao bullying, assim como fazia com Izuku Midoriya, quem ele via como um obstáculo a ser superado, porém agora o trata como um rival.

Katsuki Bakugo (10N)

F1, H2, R2, A0, PdF2; 14 PVs e 10PMs.

Kit: Street Fighter.

Poder Garantido: Em Busca do Mais Forte e Golpe Incapacitante.

Individualidade: Explosão (Ataque Especial, Movimento Especial).

Vantagens: Ataque Especial: Área, Duro de Matar, Reflexos de Combate, Movimento Especial (Balançar-se, Constância e Queda Lenta), Vigoroso.

Desvantagens: Insano (megalomaniaco), Má Fama (Bad Boy), Ponto Fraco (Se irrita facilmente).

Denki Kaminari

Denki é um rapaz simpático, social e enérgico que gosta de interagir com as pessoas. Ele é bastante casual ao lidar com os outros, incluindo figuras antagônicas como Katsuki Bakugo. Ele pode parecer imprudente às vezes, mas é sempre bem intencionado.

Denki Kaminari (6N)

F1, H2, R1, A2, PdF2 (elétrico); 5PVs e 5PMs.

Kit: Aliado Mirim.

Poder Garantido: Atrapalhar.



Individualidade: Eletrificação (Ataque Especial, Movimento Especial)

Vantagens: Ataque Especial: Área e Cansativo, Toque de Energia: Elétrico.

Desvantagens: Código dos Heróis, Maldição (Quando usa o ataque especial recebe os efeitos de Amnésia 2, por um número de rodadas igual à sua Resistência), Ponto Fraco.

Rikido Sato

Rikido é um jovem alto e musculoso, com uma constituição ampla. Seus cabelos castanhos são curtos e pontudos para cima, longe da cabeça, ele tem olhos bem pequenos, quadrados com pequenas pupilas negras, um par de sobrancelhas grossas logo acima. Ele tem lábios muito cheios que são ligeiramente mais escuros que o resto de sua pele, e um nariz redondo notavelmente grande.

Seu traje consiste em um terno amarelo de corpo inteiro, cobrindo a totalidade de seu corpo, as únicas exceções são os buracos ao redor de sua boca, cada um de seus olhos e seus cabelos. Ele usa luvas brancas e botas, e um cinto de utilidades em volta da cintura, pequenas quantidades de açúcar armazenadas dentro de suas bolsas.

Rikido Sato (7N)

F1, H2, R2, A1, PdF0; 10 PVs e 30 PMs.

Kit: Lutador Exótico.

Poder Garantido: Liberar o Poder.

Individualidade: Aumento de Força (Poder Oculto).

Vantagens: Confeitaria, Poder Oculto, Ponto de Magia Extra X2.

Desvantagens: Maldição (Recebe o efeito de Assombrado, após encerrar os efeitos de seu Poder Oculto) Modificação de Poder (Seu Poder Oculto só pode ser usado para aumentar a Força), Ponto Fraco (Precisa ingerir açúcar para ativar sua Individualidade).

Shoto Todoroki

As características físicas mais notáveis na aparência de Shoto é o seu cabelo branco e vermelho, seus olhos preto e azul e uma queimadura no lado esquerdo do rosto.

Shoto tem uma personalidade fria e distante, decorrente a educação áspera que recebeu. Ele é bastante imutável durante suas batalhas, podendo ficar calmo mesmo enquanto luta contra vilões. Embora seja bruto em batalha, está bem ciente da ética do heroísmo, apenas desejando subjugar seus adversários. Após o Festival Esportivo, Shoto ainda tem uma atitude distante, mas tornou-se visivelmente mais sociável e mostrou seu sorriso mais vezes, e aos poucos está ganhando um senso de humor.

Shoto teve uma profunda aversão por seu poder de fogo, já que simbolizada a maldade de seu pai com sua mãe, bem como para o que ele nasceu: uma ferramenta para superar All Might, um destino na qual detesta. Como tal, Shoto decidiu confiar apenas em seu poder de gelo e nunca usar seu poder de fogo em combate, chegando a cobrir seu lado esquerdo com gelo em seu uniforme de herói, como forma de rebeldia contra seu pai e destino.

Shoto Todoroki (8N)

F0, H2, R1, A1, PdF2 (Gelo/Fogo); 5 Pvs e 5 PMs.

Kit: Senhor da Energia.

Poder Garantido: Controle da Energia (gelo).

Individualidade: Gelo e Fogo (Senhor da Energia, Ataque Especial, Enfraquecer, Escudo, Movimento Especial, Paralisia)

Vantagens: Ataque Especial: Amplo, Cansativo e Paralisante, Enfraquecer, Escudo 1, Movimento Especial (andar na água, constância e deslizar), Paralisia.

Desvantagens: Assombrado, Código dos Heróis, Ponto Fraco (Ainda não domina completamente seus poderes de fogo).

Tenya Iida

Tenya é um jovem alto e musculoso. Ele possui cabelos pretos e usa óculos retangulares, que combina perfeitamente com a sua atitude séria. Seus olhos também são desenhados de forma retangular. Devido a sua individualidade o Tenya possui uma panturrilha incrivelmente grande do que normalmente seria, na qual possui motores com seis escapamentos. Pode parecer severo, mas na verdade ele é uma pessoa muito direta, sincera, inteligente e nobre. Ele tende a levar



tudo muito a sério, e por causa disso, ele tem o hábito de tirar conclusões precipitadas, depois falar com entusiasmo ou agir com base em tais conclusões. Por exemplo, depois de assumir que Izuku havia descoberto a verdade do exame de admissão, Tenya o reconheceu como digno rival e, desde então, o trata de forma digna. Todo esse entusiasmo leva Tenya a ser hiperativo e intenso, tendo alguns tiques involuntários, como mover os braços em estranhos padrões e às vezes contrair o corpo incontrolavelmente

Tenya Iida (7N)

F2, H4, R2, A1, PdF0; 10PVs e 10 PMs.

Kit: Velocista.

Poder Garantido: Movimento Rápido.

Individualidade: Motor (Movimento Rápido, Aceleração, Ataque Especial).

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (aproximação e cansativo).

Desvantagens: Código dos Heróis, Devoção (ser como o irmão), Insano (complexo de culpa).

Tsuyu Asui

Tsuyu é uma garota de baixa estatura com uma aparência semelhante a um sapo. Ela possui cabelo longo da cor verde escuro que ela amarra em um arco nas costas. Seus olhos são largos, com a íris preta, e assim como um sapo, sua boca é larga.

Tsuyu é uma garota direta e descontraída que sempre fala o que está em sua mente e o que pensa sobre os outros. Ela prefere ser chamada de "Tsu", mas ela afirma que só permite a pessoas que ela considera amigos que lhe chamem desta forma[1]. Ela geralmente se refere aos outros com o honorífico "-chan". Ela provou ser muito observadora, já que foi a primeira a notar semelhanças nas Individualidades de Izuku e All Might.

Tsuyu é visivelmente calma, sendo capaz de manter-se inalterada mesmo em situações estressantes. Inteligente e estudiosa, Tsuyu é conhecida por possuir um enorme julgamento e não deixar ser levada pelas emoções. Ela pode desaprovar decisões e atos precipitados de seus colegas de classe, mas ela nem sempre age contra a dita imprudência, que é algo que ela se arrependeu profundamente de não tê-lo feito após o sequestro de Katsuki Bakugo e a decisão de Izuku Midoriya de resgatá-lo. Recovery Girl a descreve como o " pilar perfeito do apoio emocional"



Tsuyu Asui (7N)

F1 (esmagamento), H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Jovem Prodígio.

Poder Garantido: Parceria Pródiga e Sacada Jovial.

Individualidade: Sapo (Membros Elásticos, Movimento Especial, Natação, Fraqueza).

Vantagens: Membros Elásticos, Movimento Especial: Balançar-se, Escalar e Natação, Paralisia e Salto.

Desvantagens: Código dos Heróis, Fraqueza: Frio, Ponto Fraco.

Minoru Mineta

Minoru é muito pequeno, sendo menor que a maioria dos seus colegas. Ele tem uma cabeça avantajada com olhos grandes e seu cabelo lembra um cacho de uvas. Sua fantasia de herói é muito simples. Ele tem uma máscara e uma camisa roxa, uma capa amarela, luvas e botas da mesma cor e uma espécie de fralda metálica em volta da cintura.

Minoru é um pervertido desagradável, ele está sempre assediando as garotas (especialmente Momo Yaoyorozu), fazendo todo o possível para tocá-las ou se relacionar com elas de uma maneira desesperada e ridícula.

Ele também mostrou entrar em pânico muito facilmente em tempos de grande perigo ou estresse, agindo impulsivamente, covardemente e sem vergonha.

Minoru Mineta (7N)

F0, H1, R1, A1, PdF1 (esmagamento); 5 PVs e 5 PMs.

Kit: Aliado Mirim

Poder Garantido: Atrapalhar

Individualidade: Pop Off (Ataque Especial, Paralisia)

Vantagens: Aparência Inofensiva, Ataque Especial: Amplo e Paralisante, Paralisia, Modificação de Poder: O alvo não tem direito a teste de Resistência para negar o efeito da Paralisia.

Desvantagens: Insano (compulsivo: tarado), Poder Vergonhoso (constrangedor), Poder Vingativo

Hanta Sero

Hanta é uma pessoa muito amigável e provou ser um dos membros mais sociáveis da Classe 1-A. Muitas vezes tentando impressionar seus colegas com seu Individualidade.

Ele é muitas vezes a única pessoa a manter a calma enquanto seus colegas de classe estão agindo de modo impensado. Ele é bem humorado e muitas vezes participa de brincadeiras com seus colegas. No entanto, quando chega a hora, Hanta é um herói corajoso em treinamento que deseja prosperar por conta própria enquanto ajuda os outros a fazer o mesmo. Ele facilmente faz amizade com aqueles ao seu redor e é mostrado para ser um cara muito descontraído.

Hanta Sero (7N)

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs e 5 PMs.

Kit: Traceur

Poder Garantido: Movimento Ampliado

Individualidade: Tape (Movimento Ampliado, Movimento Especial, Paralisia, Tiro Múltiplo, Parkour.

Vantagens: Movimento Especial: Balançar-se, Escalar e Queda Lenta), Paralisia, Tiro Múltiplo, Parkour.

Desvantagens: Código dos Heróis.

Ochako Uraraka

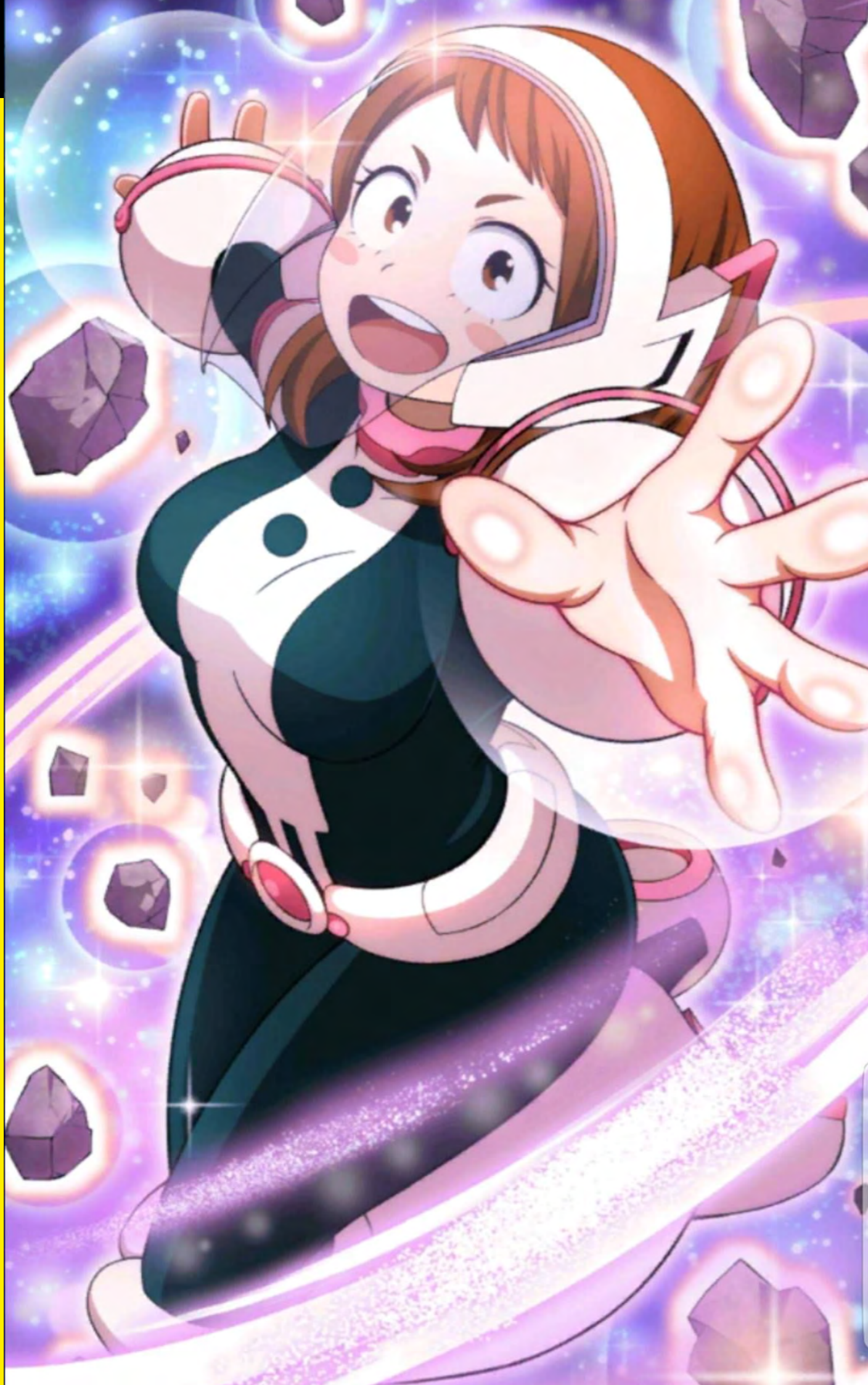
Quando era mais jovem, Uraraka queria ajudar nos negócios de sua família, mas o pai dela recusou a ajuda dela, dizendo que eles querem que ela siga o seus sonhos, e que não precisava de ajuda, e que isso deixaria eles mais felizes se ela seguisse com seus sonhos. (Aparentemente a família de Uraraka passa por grandes dificuldades)

Durante o exame Uraraka aparece quando Izuku Midoriya quase tropeça, então ela o ajuda fazendo ele não cair usando a sua peculiaridade, E depois ela então diz que está muito nervosa e pergunta se ele também está. Depois, ela deseja-lhe boa sorte. Durante o teste prático, ela consegue marcar 26 pontos. quando o teste estava chegando ao fim Uraraka cai e um enorme robô começa a atacá-la. Vendo isso, Izuku usa sua peculiaridade para bater no enorme robô com um soco devastador, destruindo o robô e salvando-a. Ela então usa seu peculiaridade para salvar Izuku de cair no chão

Ochako Uraraka - Gravity Girl (5N)

F1, H2, A1, R2, PdF0; 10 PVs, 20 PMs.

Kit: Jovem Prodígio



Poder Garantido: Encantar

Individualidade: Gravidade Zero (Domínio Gravitacional)

Vantagens: Aparência Inofensiva, Domínio Gravitacional, Pontos de Magia Extra x1, Técnica de Luta: Golpe de Judô e Bloqueio

Desvantagens: Devoção: Se tornar uma heroína para poder ajudar seus pais, Insano: Caridoso, Modificação de Poder: Seu poder somente diminui a gravidade dos objetos, Segredo (paixão por Deku).

Eijiro Kirishima

Eijiro é um jovem com um corpo atlético e uma estatura média para a sua idade, medindo aproximadamente 170 centímetros. As suas características físicas mais notáveis são os seus olhos vermelhos, seu cabelo espetado e vermelho e seus dentes afiados.

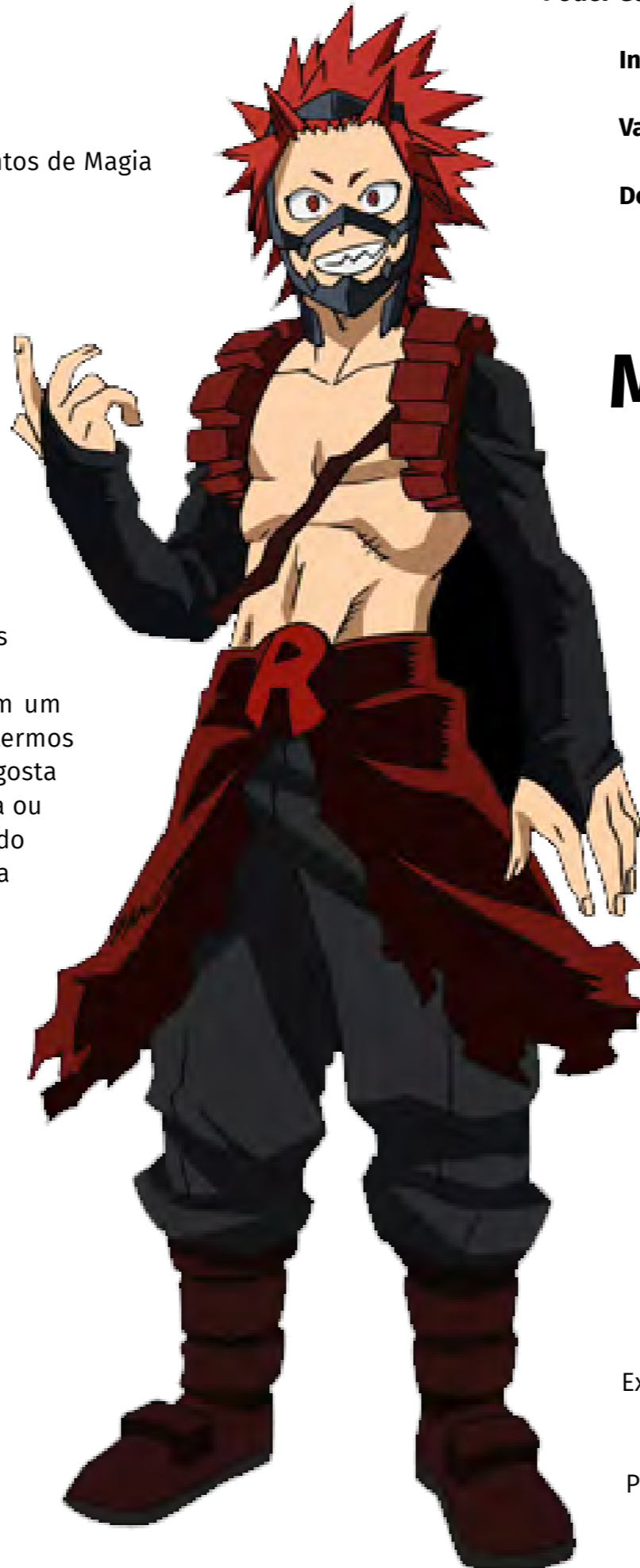
Eijiro é um rapaz bastante barulhento e extrovertido com um grande conceito de masculinidade, frequentemente usando termos como “ másculo ” e “ não másculo ” para descrever coisas que gosta ou não. Aqueles que mostram uma atitude nobre, determinada ou corajosa tendem a leva-lo, emocionalmente, as lágrimas ganhando sua completa admiração, respeito e amizade. De mesma forma ele vai chamar características contrarias de covardia e jogo sujo. Ele também é um grande fã do Crimson Riot, um antigo herói na qual ele se inspira, incluindo seu nome de herói.

Ele é honesto e possui um bom coração, mesmo All Might elogiou seu espírito heroico. Em adição, ele é capaz de fazer amizade com grande parte das pessoas já que em sua sala ele é um dos únicos que possui amizade com Katsuki Bakugou e Izuku Midoriya. Ele bastante dedicado aos seus amigos e está disposto a quebrar as regras e leis se for para salvar seus amigos, demonstrando arrependimentos se não for capaz de faze-los.

Eijiro Kirishima (7N)

F2 ,H1, R2, A2, PdF0; 14 PVs e 14 PMs.

Kit: Boxeador.



Poder Garantido: Golpe Bruto e Sem Dor.

Individualidade: Endurecimento (Densidade).

Vantagens: Densidade e Vigoroso.

Desvantagens: Código dos Heróis, Ponto Fraco (desgaste de sua Individualidade).

Mashirao Ojira

Mashirao Ojira é um jovem de constituição muscular forte, com cabelo loiro curto. Ele tem olhos finos sem cílios inferiores e uma cauda longa e grossa com uma ponta peluda. Ao contrário dos outros alunos de sua classe, ele usa tênis cinza-claro com seu uniforme escolar, em vez dos sapatos marrons usados por todos os outros. Ojira tem uma atitude muito calma e nobre, bem como um profundo senso de dignidade, que o impede de aceitar resultados que ele não sente que foram ganhos com suas próprias habilidades. Ele também é descrito como um trabalhador esforçado.

Junto com um forte senso de dignidade, Ojira pode ser descrito como tímido e tímido, não muito frequentemente apreciando os holofotes e sendo facilmente envergonhado. No entanto, também foi mostrado para ser muito doce e humilde, como ele é uma pessoa muito carinhosa e empática quando se trata de emoções e bem-estar de outras pessoas.

Mashirao Ojira (7N)

F2, H2, R1, A1, PdF0; 5 PVs e 5 PMs.

Kit: Luchador.

Poder Garantido: Mergulho do Carcarã.

Individualidade: Cauda (Ataque Especial, Movimento Especial).

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial: Tempestade de Golpes, Membros Extras(cauda). Movimento Especial: Balançar-se, Escalar e Queda Lenta.

Desvantagens: Código dos Heróis, Honestidade e Combate, Insano: Tímido, Ponto Fraco

Yuga Aoyama

Yuga é uma pessoa vaidosa e orgulhosa, pensando em si mesmo como superior ao resto de seus colegas, especialmente em relação à sua individualidade. Ele exibe maneirismos extremamente extravagantes, gosta de posar e gosta de atrair a atenção daqueles que o rodeiam, embora frequentemente seja ignorado. Sua expressão raramente muda de um sorriso fechado, mesmo quando ele fala ou se machuca, e ele também está propenso a ficar chateado se interrompido ou questionado.

No entanto, essa persona é mostrada principalmente como uma farsa, já que Yuga mantém algumas inseguranças sobre sua individualidade e, na realidade, ele não se vê acima de qualquer outra pessoa. Na verdade, ele parece pensar em si mesmo como diferente de todos, devido à sua individualidade.

Yuga Aoyama (7N)

F1, H2, R1, A1, PdF2; 5PVs e 5PMs.

Kit: Aliado Mirim

Poder Garantido: Saída pela Direita.

Individualidade: Umbigo Laser (Ataque Especial, Domínio da Luz, Tiro Múltiplo).

Vantagens: Aparência Inofensiva, Ataque Especial: Cansativo e Óbvio, Domínio da Luz, Idioma: Francês, Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Insano (Fantasia e Vaidoso), Ponto Fraco (Dor de Barriga).

Mina Ashido

A pele de Mina possui um tom rosado devido à sua individualidade ácida. Ela possui a esclera negra e as íris amarelas. Ela tem cabelo rosa curto e possui chifres marrons amarelados no topo da cabeça. Ela possui estatura mediana e tem o corpo mais atlético do que as outras garotas. Durante o horário escolar ela usa seu uniforme da U.A.

Seu uniforme de herói consiste em uma roupa justa roxa e turquesa com camuflagem, com um colete castanho com pelos brancos no colarinho. Ela também usa uma máscara branca. Suas botas são feitas especialmente para que possa secretar ácido pelos pés e deslizar.



Mina é alegre, e na maioria das vezes é vista com um sorriso no rosto. Ela fica facilmente excitada e animada, mas também é muito emocional e é levada às lágrimas com facilidade em várias situações, por alívio, tristeza e frustração. No entanto, ela ainda é muito descontrainda, não tendo nenhum problema em estar completamente nua na frente de outras pessoas, no entanto, ela ainda não gosta de ser espiada por Minoru Mineta.

Mina também é bastante sociável e ansiosa para se enturmar em situações sociais, e se mostra muito chateada quanto a ser negado a oportunidade em estar em um evento na qual ela ansiava.

É mostrado que, antes de entrar na U.A., Mina condenava bullying. Ela é capaz de defender as pessoas quando ela mesma está com medo, chegando a se colocar entre suas amigas e uma figura perigosa e intimidadora apenas para mantê-las a salvo, fazendo o que puder para evitar que a situação se agrave.

Mina Ashido (7N)

F0, H2, R1, A1, PdF1 (químico); 5 PVs e 5 PMs

Kit: Jovem Prodígio

Poder Garantido: Encantar

Individualidade: Ácido (PdF, Escudo e Movimento Especial)

Vantagens: Aparência Inofensiva, Escudo 2, Movimento Especial (Escalar, Deslizar e Queda Lenta), Dança, Reflexos de Combate

Desvantagens: Código dos Heróis, Cabeça de Vento, Insano: Curioso e Histérica

Koji Koda

Sua cabeça tem a forma de uma rocha, que é de forma desigual e pontuda no topo de sua cabeça, e sua mandíbula é quadrada. Sua pele é cor de pêssego.

Koji é uma pessoa muito tímida e quieta. Como tal, ele raramente fala e prefere usar a linguagem de sinais para se comunicar com seus colegas.

Ele parece gostar da companhia de animais, mesmo possuindo um pequeno coelho como animal de estimação. Com sua Individualidade, Koji pode interagir com eles de maneiras que outros não podem. Ele também é dono de alguns animais de pelúcia e decorações em seu quarto, implicando que ele gosta de coisas fofas.

Koji sofre de entomofobia, tendo um medo mortal de insetos, com a mera visão deles fazendo-o gritar e fugir com medo. No entanto, Koji é capaz de (relutantemente) colocar esse medo de lado, se isso significa ajudar seus companheiros.

Koji Koda (7N)

F0, H2, R2, A1, PdF1; 10Pvs e 10PMs.

Kit: Aliado Mirim

Poder Garantido: Nós Somos Legião

Individualidade: Controle de Animais

Vantagens: Aparência Inofensiva, Controle de Animais, Modificação de Poder (Koji não precisa fazer um ataque com Pdf para fazer um animal obedecê-lo), Linguagem de Sinais.

Desvantagens: Código dos Heróis, Fobia (Insetos), Pacifista (relutante).

Mezo Shoji

Ele tem seis braços, todos ligados uns aos outros por uma teia de pele, que são muito fortes fisicamente, e enquanto sua individualidade não está em uso apenas os dois braços da frente têm as mãos.

Ele sempre mantém seu rosto escondido. Para falar, ele faz crescer uma boca em seus tentáculos. Ele até usa seus tentáculos para comer.

Sua fantasia de herói consiste em um top azul apertado, seis marcas brancas parecendo olhos decorando-o como um dado, conectado no topo a uma máscara mais escura e mais colorida, seu desenho é igual ao que ele geralmente usa. Ele tem um cinto com outro formato de olho maior embutido em seu centro, desta vez amarelo, abaixo do qual ele usa calças ligeiramente folgadas para combinar com sua camisa, duas linhas escuras correndo pelas laterais de suas pernas e botas índigo.

Apesar de sua aparência assustadora, Mezo é uma pessoa muito amigável e gentil que vai trabalhar muito bem com qualquer um. Ele não é do tipo que guarda rancor, não demonstra má vontade em relação àqueles que o prejudicam a contragosto.

Mezo é bastante altruísta e disposto a arriscar sua vida por um amigo. Ele pode ser empático e compreensivo, mas ainda demonstra um senso de maturidade e responsabilidade que impede a si mesmo de atuar sob impulsos emocionais, mesmo que ele se sinta arrependido disso. É evidente que ele é muito protetor de seus colegas de classe, especialmente se eles estão machucados ou feridos.

Mezo afirma não ter nenhum desejo por necessidades materiais, sendo bom ter poucas posses próprias. Essa é uma característica que ele carrega desde a infância.

Mezo Shoji (8N)

F1, H1, R1, A0, Pdf0; 7 PVs e 5 PMs.

Kit: Jovem Prodígio.

Poder Garantido: Insight Dinâmico.

Individualidade: Membros Extras (Membros Elásticos, Membros Extras, Sentidos Especiais)
Vantagens: Membros Elásticos, Membros x4(braços), Sentidos Especiais: Audição e Visão Aguçadas, Vigoroso.

Desvantagens: Código da Gratidão, Heróis e Honestidade, Insano: Complexo de Culpa, Modelo Especial.

Kyoka Jiro

Kyoka é uma adolescente pequena e magra. Ela tem pele clara, olhos de ônix triangulares e cabelo roxo curto com franja assimétrica. Sua característica mais notável são seus lóbulos da orelha plug-like, que parecem ser capazes de mudar o comprimento e controle à vontade. Ao contrário dos outros alunos, Kyoka veste um colete por cima do uniforme da escola.

Seu traje consiste em uma jaqueta preta, camisa longa cor de pêssego com vários rasgos na gola e no fundo, calças pretas e botas com aparelhos de som neles. Ela também ostenta duas grandes marcas em forma de chevron vermelho logo abaixo de seus olhos, uma gargantilha preta simples e luvas brancas sem dedos. Mais tarde, seu traje de herói ganha um par de fones de ouvido e duas pulseiras que funcionam como amplificadores.

Kyoka tem uma personalidade um pouco pragmática, sem entusiasmo e provocação, que é mostrada muito para aqueles que ela considera irritantes, em particular, seu colega de classe Denki Kaminari, que é o alvo mais comum de seus comentários sarcásticos.

Apesar do fato de que ela sai fria e indiferente, Kyoka também tem um lado muito mais sensível, sendo muito defensiva e empática para com seus amigos e outros.

Como seus pais, Kyoka tem um grande interesse em música (rock, em particular) e possui vários instrumentos que ela é capaz de tocar até certo ponto. No entanto, ela parecia estar um pouco embaraçada com seus interesses, principalmente por considerá-los completamente desvinculados do heroísmo, embora tenha se tornado mais confiante com o tempo.

Apesar do fato de que ela é fria e indiferente, Kyoka também tem um lado muito mais sensível, sendo muito defensiva em relação aos seus amigos, empatada com os sentimentos dos outros e ficando nervosa quando seus talentos e capacidades são trazidos à tona

Kyoka Jiro (10N)

F0, H2, R1, A0, Pdf1 (sônico); 5 Pvs e 5 PMs.

Kit: Jovem Prodígio.

Poder Garantido: Sacada Jovial.



Individualidade: Fone de Ouvido Jack (Ataque Especial, Sentidos Especiais, Toque de Energia)

Vantagens: Ataque Especial: Área e Poderoso, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Radar e Sentido Sísmico), Especialização: Canto e Baixo, Toque de Energia (Sônico).

Desvantagens: Código dos Heróis, Ponto Fraco (Som Alto).

Fumikage Tokoyami

Fumikage é um jovem baixinho com a cabeça de um pássaro negro, possivelmente para se assemelhar ao de um corvo ou de um corvo, embora, embora pareça ser uma plumagem, sua cabeça esteja coberta de cabelos negros. Ele tem um bico amarelo que é ligeiramente enganchado no final, finos olhos vermelhos, um de cada lado da cabeça, e uma faixa vermelha enrolada no pescoço, que ele raramente remove. Apesar da aparência de sua cabeça, no entanto, seu corpo é de forma humana normal, com pele bastante clara. Depois de seu estágio com Hawks, Fumikage se tornou mais musculoso.

Seu traje consiste em um manto, preto, mas tingido de um roxo escuro, onde a luz o atinge, que cobre todo o seu corpo, apenas parando no meio de suas canelas, e botas pretas até o joelho. Foi revelado que sob esta capa ele veste uma camiseta escura, pulseiras, um par de calças folgadas e um cinto de utilidades com uma fivela.

Fumikage tem uma personalidade reservada, séria e focada. Embora ele não fale muito, ele foi mostrado diretamente ignorando perguntas ou pedidos que parecem de alguma forma sem sentido (como Tenya pedindo-lhe para não sentar na mesa), enquanto ele fala com outras pessoas como uma espécie de piada em curso. Quando Fumikage se junta a outros, ele se torna mais sociável, ajudando seus companheiros de equipe, assegurando sua confiança neles e agradecendo-os por seu esforço.

Fumikage Tokoyami (10N)

F0, H3, A0, R3, PdF0; 15 PVs e 15 PMs;

Kit: Jovem Prodígio.



Poder Garantido: Parceria Pródiga.

Individualidade: Dark Shadow (Aliado, Ligação Natural).

Vantagens: Aliado: Dark Shadow*, Ligação Natural, Plano Genial.

Desvantagens: Código dos Heróis, Maldição: Dark Shadow (na escuridão total, perde o Controle sobre Dark Shadow), Ponto Fraco.

Dark Shadow* (10N)

F1 (corte), H1, R1, A2, PdF0; 5 PVs e 5 PMs.

Kit: Luchador.

Poder Garantido: Carga.

Vantagens: Aliado: Fumikage, Escudo Membros Elásticos, Poder Oculto x1, Ligação Natural.

Desvantagens: Maldição (Na escuridão total entra em Fúria), Ponto Fraco (Luz).

Toru Hagakure

Toru é uma garota alegre, alegre e descontraída que faz a maioria das coisas com uma atitude otimista, mesmo que manipulada para isso. Ela é muito socialmente ansiosa e parece gostar de fazer compras. Seu quarto sugere que ela gosta de pelúcia e outras coisas fofas.

Ela acredita que tirar a roupa durante a batalha é uma vantagem tática, muito para o constrangimento das pessoas ao seu redor. Dito isto, ela parece alegremente inconsciente do que significa ser invisível, como demonstrar um leve constrangimento com a ideia de ser visto a despir-se; uma característica que aparece mesmo quando ela está vestindo seu traje de herói, que quase não apresenta roupas, em primeiro lugar.

Toru Hagakure (7N)

F1, H2, R1, A2, PdF0; 5 PVs e 5 PMs.

Kit: Aliado Mirim.

Poder Garantido: Saída pela Direita.

Individualidade: Invisibilidade (Invisibilidade).

Vantagens: Aparência Inofensiva, Invisibilidade, Técnica de Luta: Ataque Preciso e Combo

Desvantagens: Maldição (Sua Invisibilidade está sempre ativada), Ponto Fraco (Só fica totalmente invisível se estiver completamente nua).

Momo Yaoyorozu

Ela é a Vice-Presidente da Classe 1-A e entrou para a U.A por recomendações oficiais. Momo é uma pessoa muito inteligente e dedicada que age como um líder natural. Ela é geralmente muito equilibrada e calma mesmo em situações muito perigosas, mas ela não está acima de ficar em pânico. Mesmo assim, ela pode se envolver em situações bobas, como atividades de líder de torcida, embora ela raramente expresse entusiasmo em fazê-lo.

Ela tipicamente toma situações adversas ao ritmo, como expressar pouca preocupação por perder a maior parte de suas roupas durante a batalha, pois ela sabe que pode simplesmente fazer outro set. No entanto, isso geralmente faz com que os outros pensem nela como exibicionista. Momo é um pouco sensível à vulgaridade e aos rudes maneirismos e é constantemente frustrada pelos avanços sexuais de Minoru.

Momo pode ser muito contundente com suas explicações sobre os erros e situações de algo ou alguém quando perguntado. Isso ocorre porque ela geralmente é honesta e quer ajudar seus colegas. Ela demonstra ser muito carinhosa e deseja ajudar seus colegas a melhorar o suficiente para se tornarem grandes heróis. Como tal, Momo está bastante disposta a ajudar seus colegas de classe a estudarem com ela e a desfrutarem profundamente

Momo Yaoyorozu (7N)

F1, H1, A1, R2, PdF0; 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Femme Fatale.

Poder Garantido: Encantar.

Individualidade: Criação (Criar Objetos).

Vantagens: Aparência Deslumbrante, Adaptador, Criar Objetos, Plano Genial, Riqueza

Desvantagens: Código do Combate, Heróis e Honestidade, Poder Vergonhoso: Constrangedor, Ponto Fraco: Necessita ter bastante pele exposta para criar objetos grandes.



HERÓIS PROFESSORES & ADMINISTRADORES

All Mighth

Na sua forma de herói, Toshinori é um homem extremamente alto e excessivamente musculoso. Seu design se assemelha a um super-herói de quadrinhos americano típico. Ele tem cabelo loiro curto com duas franjas que ficam no topo de sua cabeça. O cabelo de Toshinori muitas vezes lança uma sombra escura sobre seu rosto, escondendo tudo, exceto seus profundos olhos azuis.

A clássica fantasia de herói de All Might consistia em um collant de corpo completo azul, branco, decorado com um símbolo vermelho que se parece um “Y”, luvas e botas douradas. Foi mostrado com e sem capa. No geral, seu design é considerado muito clássico.

Na sua verdadeira forma, Toshinori é na verdade um homem muito magro com características angulares e membros longos. Ele tem cabelos espetados e desgrehados com duas franjas moldando

os lados do rosto. Ele tem um pescoço muito longo e não tem sobrancelhas. Ele possui uma grande cicatriz que cobre a maior parte do lado esquerdo do peito, e não é incomum que ele bote sangue para fora da boca quando animado ou surpreso. Ele geralmente usa roupas largas para acomodar a mudança de tamanho de seu corpo entre as formas.

Sua personalidade se assemelha aos estereótipos de super-heróis ocidentais. Ele é bastante colorido e tende a fazer cenas dramáticas. Sempre exibindo seu sorriso, All Might geralmente mostra uma atitude brilhante, antipática e na qual dá a entender que pode fazer de tudo inspirando os outros desta forma. Ele tende a ser bastante amigável e simpático, devido à sua popularidade e os anos como uma grande celebridade. No entanto, quando ele está em sua verdadeira forma ele costuma ser menos alegre. Ele perde a necessidade de esconder suas preocupações por trás de seu sorriso. Além disso, ele evita chamar atenção, com medo de que os outros descubram sobre sua verdadeira condição de saúde.

All Might

F10, H6, R6, A6, PdF6; 48 PVs, 72 PMs.

Kit: Titânico

Poder Garantido: Completo

Individualidade: One For All

Vantagens: Aceleração, Armadura Extra: Força, Ataque Especial X (Aproximação, Dano Gigante, Perigoso, Poderoso e Supremo), Boa Fama, Duro de Matar, Energia Extra 2, Equilíbrio de Energia, Forma Alternativa (Todas as características zero e apenas com a Vantagem Forma Alternativa: All Might), Poderes Legais, Reflexo de Combate, Voo

Desvantagens: Código dos Heróis e Honestidade, Devoção (Proteger o Mundo), Frágil, Insano: Complexo de Culpa, Maldição (Sua Forma All Might tem a duração de apenas 5 minutos), Ponto Fraco (Pouco tempo de uso do One For All), Procurado (Liga dos Vilões), Protegido Indefeso (Izuku Midoriya), Segredo (suave: sua forma frágil e o esgotamento do One For All).



Eraser Head

Shota Aizawa mais conhecido pelo seu nome de herói Eraser Head ele é um herói profissional e também é o professor responsável pela Classe 1-A da U.A. High. Ele é conhecido por ter uma aparência desgastada, quase como se ele tivesse acabado de acordar. Possui uma barba mal feita, e seus olhos sempre demonstram cansaço.

Aizawa usa uma roupa negra bem simples, sendo uma camiseta de manga comprida e calças, estas em conjunto de sua bota. Usa também um cinto de utilidades e seu lenço especial, que também é uma “marca registrada” em sua aparência. Ele deixa escondido um óculos amarelo por baixo do lenço para poder usá-lo durante batalhas.

Após ser ferido gravemente pelo Nomu o rosto de Shota, bem como seus braços, estavam cobertos por ataduras, e ao remove-las revelou ter uma profunda cicatriz abaixo do olho direito.

Eraser Head (Aizawa Shota)

F3, H5, R3, A3, PdF0; 15 PVs e 15 PMs.

Kit: Pacificador

Poder Garantido: Todos

Individualidade: Anular Individualidade (Anular Poder)

Vantagens: Anular Poder (Individualidade)*, Paralisia, Deflexão, Investigação, Membros Elásticos, Paralisia, Patrono (UA High), Plano Genial, Poderes Legais.

Nota: Eraser Head precisa ser apenas bem sucedido em um teste de habilidade para anular a Individualidade do alvo e ele pode anular um número de Individualidades igual ao número de PMs que ele possui no momento. Um alvo pode fazer um teste de Habilidade com um redutor igual à Habilidade de

Eraser Head para negar o efeito de sua Individualidade (considera-se que o alvo saiu do campo de visão de Eraser Head). Individualidades anuladas só serão reativadas caso Eraser pisque. Em termos de regras, a cada 3 rodadas de combate, jogue um dado: Um resultado 3, 4 ou 5 resultará que Eraser Head piscou, portanto, todas as Individualidades foram restauradas.

Desvantagens: Código dos Heróis, Protegido Indefeso (Alunos), Restrição de Poder: Não pode anular individualidades de mutação (Ex: Membros Extras).

Hizachi Yamada

Hizashi mantém a personalidade excêntrica, típica de um apresentador de rádio. Ele frequentemente posa quando fala e mantém um certo nível de excitação ou volume, independentemente da situação. Sua atitude fez Kyoka Jiro confundi-lo com um simples locutor, em vez de um verdadeiro herói profissional.

Quando na frente de uma multidão de pessoas, ele muitas vezes tenta trazer o público ao seu nível de animação, envolvendo-os (ele às vezes se refere a eles como seus “ouvintes”, mesmo em um palco ao vivo). Ele continuará a agir dessa maneira, independentemente da reação das multidões. Ele também tem um bom feeling ao lidar com o público, sabendo conter Shota Aizawa de uma multidão de repórteres ou arriscar publicidade negativa generalizada. Ele admite preferir muito as áreas urbanas às florestadas.

Hizachi Yamada (Present Mic)

F1, H4, R3, A3, PdF5 (som); 15 PVs e 15 PMs.

Kit: Celebridade.

Poder Garantido: Sou uma Celebridade.

Individualidade: Voz (Ataque Especial).

Vantagens: Ataque Especial III: Amplo e Poderoso, Patrono (UA High), Poderes Legais, Torcida.

Desvantagens: Código dos Heróis, Ponto Fraco (O som alto não viaja no subsolo).

Ken Ishiyama

Cementoss parece ser um bloco humanóide de cimento com olhos negros e cabelos grisalhos amarrados em um rabo de cavalo curto. Sua forma corporal é uniformemente quadrada em todo o corpo. Seus olhos são geralmente fechados e seus lábios são puxados para cima. Sua fantasia de herói consiste em um terno marrom sem mangas que inclui listras amarelas,

shorts e uma gola alongada. Ele também usa sapatos cinza com solas amarelas.

Cementoss é um indivíduo muitas vezes sério, mas agradável. Ele é muito cuidadoso com o bem estar dos outros. Ele não permitiu que Eijiro comprometesse a identidade de All Might e também queria interromper a partida entre Izuku e Shoto, observando que os ferimentos de Izuku foram graves o suficiente para parar a luta.

Ken Ishiyama (Cementoss)

F2, H3, R4, A6, PdF0; 20 PVs 20 PMs.

Kit: Titânico.

Poder Garantido: Proteção Titânica.

Individualidade: Cimento (Armadura).

Vantagens: Armadura Extra: Força e PdF, Campo de Força, Deflexão, Escudo 2, Patrono: UA. High, Poderes Legais.

Desvantagens: Código dos Heróis, Ponto Fraco (Não possui um grande poder de ataque).



Nemuri Kayama

Nemuri é uma mulher alta, curvilínea e atraente. Seu traje de herói é muito semelhante ao de uma dominatrix tradicional. Ela usa um collant de couro preto sem peito sobre um bodysuit branco (cor de carne no mangá), que enfatiza seus seios, corpo e pernas.

Midnight é uma pessoa muito brincalhona e sedutora, com um lado sério e zangado as vezes. Ela fica com raiva sempre que alguém a interrompe ou quando mencionam sua idade e a insultam.

Nemuri Kayama (Midnight)

F2, H4, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Kit: Femme Fatale

Poder Garantido: Fascínio Pessoal

Individualidade: Sonambulista (Sono)

Vantagens: Aparência Deslumbrante, Equipamento (Chicote; F3 (corte); Ataque Especial: perigoso), Paralisia, Munição Limitada, Manipulação, Modificação de

Poder: Sono atinge todos dentro de uma área de 10 metros, Patrono: UA High, Poderes Legais, **Ectoplasm**
Sono 3

Desvantagens: Código dos Heróis, Insano (Sádico), Ponto Fraco (Precisa expor parte do corpo para ativar seu poder), Restrição de Poder (Mulheres recebem um bônus de +1 para resistir ao Sono).

Sniper

Ele usa um chapéu de cowboy marrom que tem uma placa metálica com um “S” estilizado, um macacão sem mangas preto e branco, bezerros alaranjados, uma máscara de gás amarelo, luvas castanho claro sobre aquecedores de braço preto longo e uma capa vermelha. Tem o cabelo cinzento escuro feito em dreadlocks.

Sua individualidade permite alterar a trajetória de suas balas, fazendo dele um adversário perigoso a longa-distância.

Sniper

F1, H5, A2, R3, PdF0; 15 PVs 15 PMs.

Kit: Sniper

Poder Garantido: Todos

Individualidade: Homing (Ataque Furtivo, Marca Registrada)

Vantagens: Equipamento (Pistola x2): PdF3 (fogo); Ataque Especial (preciso); Pontos de Magia Extra x2, Munição Limitada; Equipamento: Granadas de Fumaça: PdF2 , Anular Sentido: Vi-são, Munição Limitada; Patrono: UA High, Poderes Legais

Desvantagens: Código dos Heróis, Identidade Secreta

Ectoplasm

O herói profissional Ectoplasm é um homem alto e esbelto, com cabelos curtos e olhos completamente vazios. Devido a perda as pernas no cumprimento do dever, ele usa próteses substitutas e, quando está em trajes de herói, usa um par de óculos grandes.

Em seu traje de herói, ele usa um manto castanho que cobre a maior parte de seu corpo, a área sobre o torso e a gola alta que lembra a de um sobretudo trespassado. Embaixo dele, ele usa uma roupa preta justa com uma gola dourada e um elmo preto que cobre toda a cabeça, um protetor de mandíbula preso ao nariz e ao redor da mandíbula. Ele também usa calças folgadas cobrindo suas próteses.

F2, H3, R4, A2, PdF0; 15PVs e 70 PMs.

Kit: Operativo Infiltrado

Poder Garantido: Ataque Furtivo

Individualidade: Cópia Ilusória (Ilusão)

Vantagens: Investigação, Poderes Legais, Pontos de Magia Extra x5, Separação.

Desvantagens: Código dos Heróis, Identidade Secreta.

Sekijiro Kan

Como professor, Sekijiro tem uma atitude carinhosa em relação aos seus alunos. Ele está disposto a sair do seu caminho para protegê-los e encoraja-os a fazer o melhor possível. Ele também vê as classes 1-A como rivais, mas também valoriza seu crescimento e segurança. Ele costuma usá-los para motivar sua própria classe a alcançar objetivos cada vez maiores.

Ele é uma das poucas pessoas que conheciam a verdadeira forma do All Might. Depois que ele é revelado publicamente e o crime começa a aumentar, Sekijiro lamenta não poder fazer mais por All Might enquanto agia como símbolo da paz. Ele também mostrou preocupação por Shota Aizawa em sua reunião televisionada com a mídia, mostrando que ele também se preocupa com seus colegas professores e fará o que puder para ajudá-los, mesmo que ele não interaja com eles frequentemente. Quando o perigo ataca, ele é rápido em reagir, usando sua individualidade efetivamente como um método de prender um inimigo.

Sekijiro Kan (Blood Vlad King)

F3, H4, A3, R3, PdF0; 21 PVs, 15 PMs.

Kit: Supersoldado

Poder Garantido: Objetivo Ferrenho

Individualidade: Controle de Sangue (Paralisia)

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial: Aproximação e Paralisante, Paralisia, Patrono: UA High, Poderes Legais, Vigoroso

Desvantagens: Código dos Heróis, Protegido Indefeso: Seus alunos

Shorahiko

Gran Torino é um herói aposentado, mas possui muita experiência no ramo dos profissionais. Apesar de estar numa idade avançada, o bom velhinho não nega o governo de forma alguma, tanto que suas missões, em maioria, são bem sucedidas. Ex-mestre de Toshinori Yagi e atual de Izuku Midoriya, o aposentado herói demonstra ser um grande professor (menos, para lembrar o nome de algumas pessoas). O amigo de Nana é uma figura incrível para seus pupilos, por ser muito observador e ótimo com conselhos. Além, de sua inteligência. Uma coisa peculiar, é o fato de ser um ótimo profissional, porém, seu nome não é conhecido, já que o mesmo quer continuar sendo desconhecido

Shorahiko (Gran Torino)

F6, H7, R5, A6, PdF0; 35 PVs, 25 PMs.

Kit: Velocista

Poder Garantido: Movimento Rápido, Supervelocidade

Individualidade: Jet (Aceleração, Movimento Rápido, Supervelocidade)

Vantagens: Aceleração, Instrutor, Poderes Legais, Pontos de Vida Extra x1, Voo

Desvantagens: Código dos Heróis, Restrição de Poder (não pode voar a grandes alturas)

Diretor Nezu

Um caso raro de um animal que manifestou uma individualidade, Nezu parece ser uma combinação possível de vários animais diferentes, incluindo um cão, um rato e um urso. Ele tem a cabeça de um camundongo com olhos negros circulares, uma cicatriz grande sobre o lado direito do rosto, orelhas de formato relativamente quadrado com interior rosa pálido inclinado para fora do topo de sua cabeça, e um focinho alongado com um pequeno nariz redondo. Sua pele é branca e tem grandes patas de cão com almofadas rosa e uma cauda fina como a de um gato.

Como condizente com seu papel como diretor de uma academia para heróis, Nezu é um educador excêntrico, educado e persistente. Ele é bastante autoconsciente de sua aparência estranha e se apresenta apontando para fora.

Ele pode ser muito prolixo às vezes quando explica ou educa. Nezu compôs uma palestra inteira sobre suas teorias educacionais sobre o equilíbrio entre o herói e o instrutor, sobre o qual ele falava alegremente durante o chá com All Might. Sua dedicação à educação vai tão longe quanto avaliar os vilões, especialmente os jovens, e se perguntar se eles poderiam ser colocados no caminho certo se fossem ensinados, embora admita a ingenuidade da idéia.



Nezu

F0, H5, A0, R0, PdF0; 1 PVs, 1 PMs.

Kit: Oráculo

Poder Garantido: (Completo)

Individualidade: Kemono (Todas as Vantagens e poderes do Kit, exceto Aparência Inofensiva)

Vantagens: Aparência Inofensiva, Genialidade, Kemono, Máquinas, Matemática, Memória Expandida, Patrono: UA. High, Plano Genial, Instrutor.

Desvantagens: Código dos Heróis.

Chiyo Shuzenji

Com aparência de uma mulher de pouca estatura e idosa, Recovery Girl como é conhecida, é uma heroína profissional que desempenha o papel de enfermeira da U.A High School.

Ela usa um jaleco de médico e um vestido com desenhos amarelos e vermelhos em ambos os lados, dois botões amarelos e um cinto com uma fivela em forma de "R" rosa. Ela usa botas cor-de-rosa e tem um capacete em torno dos lados da cabeça, um visor de cor roxa unindo-o sobre os olhos. Além disso, ela anda com uma bengala projetada como uma seringa que ela também pode usar para curar os feridos.

Chiyo Shuzenji (Recovery Girl)

F0, H5, A0, R0, PdF0; 1 PVs 01 e 1 PMs.

Kit: Curandeiro Chi

Poder Garantido: Equilibrar a Aura

Individualidade: Cura (Cura, Medicina).

Vantagens: Aparência Inofensiva, Cura, Patrono: U.A. High, Medicina

Desvantagens: Código dos Heróis.

Nº13

A aparência física de Nº13 é desconhecida. O traje consiste em um design de traje espacial branco usando o que parece ser uma jaqueta inchada em vez de um terno real, um capacete preto com olhos brancos e um par de botas amarelas. É possível supor que Treze é magro, dadas as pernas bem pequenas que aparecem entre as calças e os sapatos do traje, mas isso não é confirmado. Estranhamente, quando Black Hole foi usado contra o Treze, o traje estava vazio, com estranhas implicações.

Treze é uma pessoa sábia e educada. Como um herói de resgate, Treze mostrou como eles são apaixonados por salvar as pessoas através de seus ensinamentos. Eles até desenvolveram suas próprias instalações de treinamento - U.S.J - para treinar futuros heróis em táticas de busca e resgate. Eles são muito apaixonados por individualidades, especificamente no tópico de usar peculiaridades para criação e assistência, ao invés de destruição e batalha.

Treze também se mostrou muito corajoso. Apesar de não ser um tipo de combate, eles não hesitam em usar sua individualidade para lutar contra os vilões em nome de proteger os outros.

Nº13

F0, H3, R2, A0, PdF0; 15 PVs 15, 60 PMs.

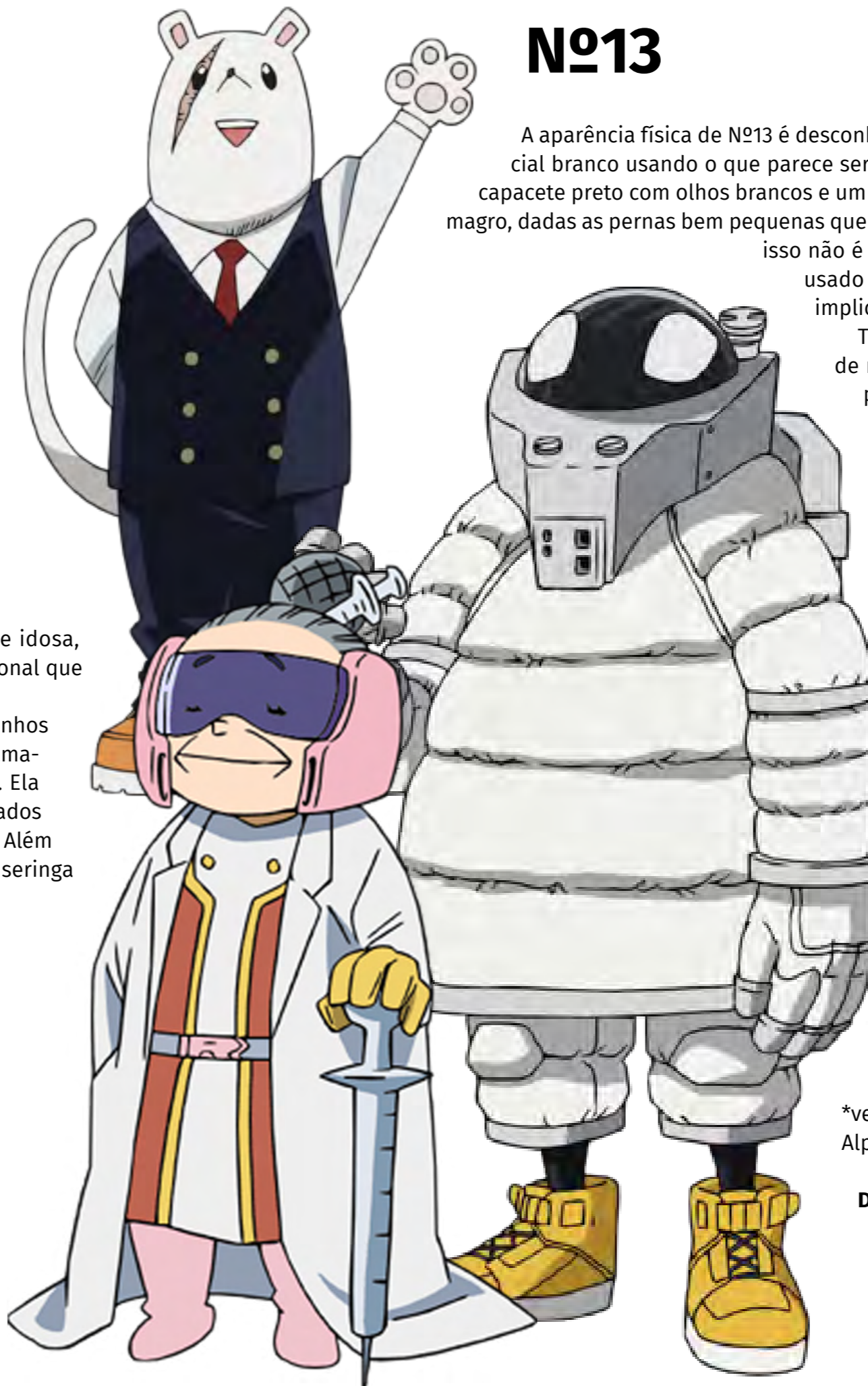
Kit: Aventureiro Nato

Poder Garantido: Completo.

Individualidade: Black Hole.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Buraco Negro*, Patrono: U.A. High, Poderes Legais, Pontos de Magia Extra x5, Resgate, Plano Genial.
*ver descrição da magia "Buraco Negro" (Manual 3d&t Alpha Revisado, página 87)

Desvantagens: Código dos Heróis, Identidade Secreta.



Vilões

All For One

Mortalmente ferido por All Might em uma batalha anterior, All For One possui uma cicatriz no rosto.

Em flashbacks, ele parece ser um homem comum com cabelo curto. No entanto, seu rosto não é mostrado claramente. Nos capítulos posteriores, ele é mostrado como um homem de feições fortes e imponentes, embora seus olhos estejam sombreados. Em outro flashback, seu rosto está sombreado, embora se possa distinguir suas características distintas. Ele parece ter olhos claros e um sorriso cruel.

Quando All For One deixa seu esconderijo secreto, ele usa uma máscara preta, parecida com um crânio, com canos angulares no topo, um sistema de suporte de vida em forma de colarinho em volta do pescoço e seu terno.

All For One é um megalomaniaco e um psicopata. Enquanto All For One usou seus poderes para ajudar as pessoas, isso foi feito com segundas intenções e ele exigiu sua servidão em troca de sua ajuda. Aqueles que resistiram à sua vontade foram expurgados. Consciente da disputa entre civis e usuários de individualidades, All For One encorajou-o a adquirir mais individualidades e apoiadores. Ele nem hesitou em converter algumas pessoas em Nomus. Ele cometeu todos esses crimes, alegando que ele estava trazendo ordem para o mundo. All For One cuidou de seu irmão mais novo, embora de uma maneira condescendente. Ele acredita que, sem poder, não se pode afirmar seus ideais. Ele não acredita em justiça ou moralidade, alegando que elas não se conformam com a realidade.

All For One

F6, H6, A6, R6, PdF6; 18 PVs, 30 PMs.

Kit: Vilão Teatral

Poder Garantido: Completo

Individualidade: All For One

Vantagens: Absorção, Adaptador, Armadura Extra: Força, Assustador, Ataque Especial V: Poderoso (PdF), Banco Dimensional, *Compartilhar Poder, Controlar Poder, **Drenar Poder, Duro de Matar, Fortalecer, Genialidade, Imortal 1, Manipulação, Membros Elásticos, Reflexão, Sentidos Especiais (Infravisão, Radar e Sentido Sísmico), Status, Telepatia, Voo.

**Ao gasto de 1PM, All For One pode compartilhar de forma definitiva um poder com outra pessoa.*

*** Funciona como Drenar, mas referente à poderes e de forma definitiva.*

Desvantagens: Cego, Frágil, Identidade Secreta, Insano: Megalomaniaco, Má Fama 3, Protegido Indefeso: Tomura Shigaraki, Sanguinário.



Tomura Shigaraki

Tomura é um homem magro com uma estatura alta. As suas características físicas mais notáveis são os seus lábios secos e rachados, seu cabelo azul-claro bagunçado e seus olhos vermelhos. Não se sabe quais características Tomura herdou de seu pai. Tomura tem uma personalidade sinistra e distorcida. Ele não se importa com a vida dele ou de qualquer outra pessoa, e fará o que for preciso para alcançar seus objetivos. Ele não tem escrúpulos em tarefas como matar estudantes de U.A para provocar All Might e ameaçar matar dezenas de civis, a menos que Izuku coopere com ele. Tomura parece estar à procura de atenção, como ele estava muito irritado que sua Liga dos Vilões e os Nomus foram ofuscados pela captura do assassino de herói. Como tal, ele vai ficar com raiva quando alguém admira ou até mesmo menciona Stain.

Tomura pode ter um corpo adulto, mas ele parece ser infantil em mentalidade. Ele é muito arrogante, egoísta e exigente. Se as coisas não seguem seu caminho, ele fica zangado de uma maneira que é semelhante à birra de uma criança, seu vocabulário e cosmovisão também são semelhantes; Ele aplica a terminologia de videogame à vida real, usando frases como “cheats”, “game over” e “final boss”.

Apesar de seu comportamento infantil, Tomura é incrivelmente inteligente, com reflexos rápidos o suficiente para analisar a individualidade do oponente e potenciais pontos fracos simplesmente observando-os lutar.

Tomura Shigaraki

F2, H5, R4, A3, PdF0; 20 PVs, 70 PMs.

Kit: Vilão Teatral.

Poder Garantido: Dedicação Insana.

Individualidade: Decadência (Ruína).

Vantagens: Aliado (All for One), Desintegração, Genialidade, Manipulação, Pontos de Magia Extra x5 .

Nota: A Desintegração de Tomura funciona de forma diferente, ativada somente ao toque e uma vez ativada, a Desintegração consumirá 1 PV por turno. A vítima terá direito a apenas um teste de Habilidade para negar o efeito (evitar ser tocado). Após isso, a vítima terá que ser bem sucedida em um teste de Força para escapar. Esse teste sofrerá um redutor de -1 para cada 5 PVs perdidos durante a desintegração.

Desvantagens: Devoção (Matar All Might e Izuku), Insano (Megalomaniaco e Sociopata), Má Fama 3, Restrição de Poder (Precisa tocar o oponente para Ruína começar a ter efeito. Após isso, continua funcionando mesmo se Tomura não estiver tocando o alvo).





Himiko Toga

Toga aparenta ser bem jovem. A garota possui pele clara, cabelos loiros bagunçados, juntamente aos seus olhos amarelados, os quais são menores e mais fechados em relação à maioria dos outros personagens. Em sua boca, os dentes assemelham-se com os de felinos. Veste um casaco japonês que cobre grande parte da sua saia e uma pequena das mãos. Também usa meias pretas e botas da mesma cor. Quando atua como vilã, a aparência continua a mesma, porém, é adicionado mais acessórios para facilitação no combate. Estes são: máscara bordada com dentes de plantas carnívoras, uma espécie de máquina capaz de sugar sangue e frascos que conseguem armazenar grandes quantidades de líquidos e, facas. Uma curiosidade, seu equipamento favorito é o canivete,

o mesmo foi usado na luta contra Uraraka no acampamento.

Ela também tem uma queda por Izuku Midoriya, vendo-o como um garoto atraente. Quando ela o viu pela primeira vez depois de sua luta com Muscular, ela corou e comentou sobre sua aparência espancada como algo que é extremamente atraente para ela. Sua paixão por Izuku cresce em um nível mais obsessivo, onde ela secretamente entra no Exame de Licença de Herói, com o único propósito de querer saber mais sobre Izuku. Ela também foi extremamente alegre e efervescente quando encontrou Izuku mais uma vez no esconderijo de Yakuza, além do fato de que ele se lembrava dela.

Em geral, Toga tem uma perspectiva distorcida de amor. Como mencionado anteriormente, ela é atraída por homens gravemente feridos e acha atraente infligir mais dor a eles. Durante sua luta com Ochaco Uraraka e Tsuyu Asui, ele se refere aos dois como seus amigos e por seus primeiros nomes, mesmo depois de sua batalha, enquanto também tenta matá-los ao mesmo tempo. Quando brevemente apontada por Ochaco, ela fala que é natural amar alguém tanto que alguém literalmente quer se tornar exatamente como eles.

Himiko Toga

F2(corte), H4, R3, A2, PdF0; 15PVs, 65 PMs.

Kit: Espião Elegante

Poder Garantido: Completo.

Individualidade: Transformação (Metamorfose)

Vantagens: Aparência Deslumbrante, Ataque Múltiplo, Ataque Especial Preciso, Munição Limitada; Investigação, Metamorfose, Pontos de Magia Extra x5

Desvantagens: Insano (Sádica e Sociopata), Má Fama 3, Poder Vergonhoso: Constrangedor, Restrição de Poder (Precisa beber o sangue da pessoa em quem vai se transformar).

Chizome Akaguro

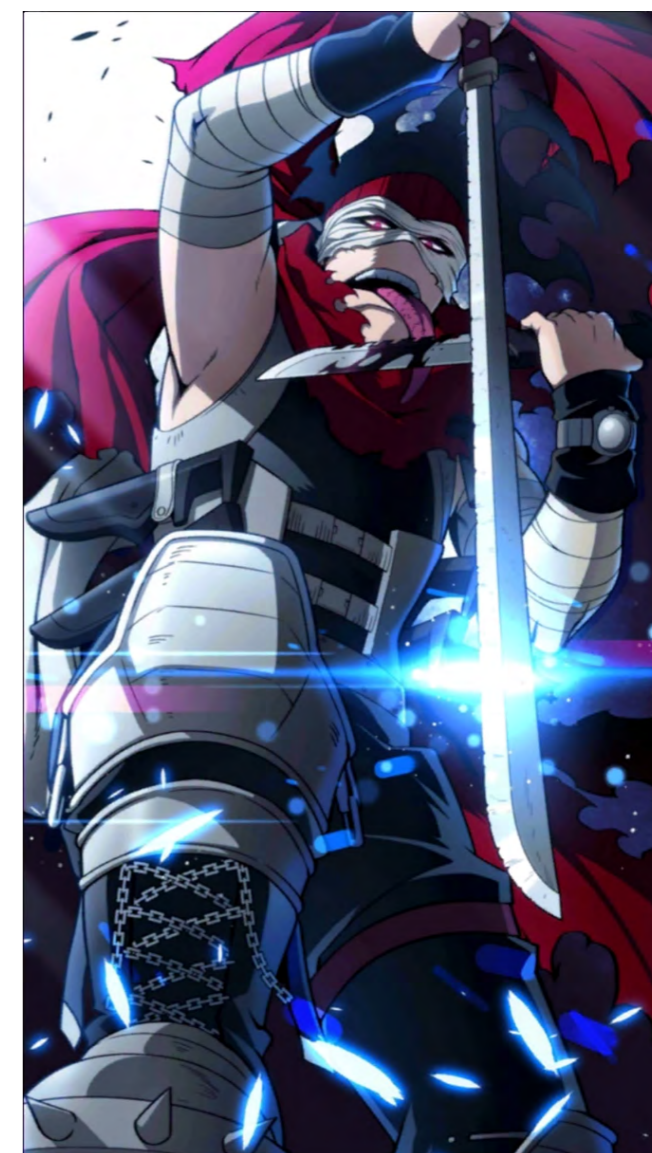
A aparência geral de Chizome é a de um homem alto e musculoso. Ele tem o cabelo preto bagunçado, uma língua longa e pontiaguda e uma face sem nariz visível, devido ao corte. Como Stain, ele usa uma roupa combativa armada com armas afiadas, um lenço longo e lenço rasgado ao redor do pescoço e dos olhos. Ele também usa ataduras em torno de seus braços e botas com lâminas ocultas.

É um homem muito frio, metódico e implacável. Quando ele estava no ensino médio, ele percebeu como alguns estudantes estavam se candidatando para se tornarem heróis simplesmente por renda e fama. Enojado por esses ideais, ele criou uma ideologia de construção de um novo mundo repleto de verdadeiros heróis. No começo, ele tentou espalhar a palavra através da comunicação, mas quando ninguém o ouvia, seu único outro método era o derramamento de sangue concentrado, matando todos os heróis que ele considerava “falsos”.

Apesar de sua natureza implacável e cruel, Stain passou a respeitar os outros. O mais notável é All Might, que Stain acredita não ser apenas um verdadeiro herói, mas o único herói real a existir no mundo. Sua admiração por All Might corre profundamente nele e ele permite que All Might seja o único a matá-lo. Stain mostrou que respeita os que são fortes e bravamente dispostos a lutar para salvar a vida de alguém como Izuku Midoriya. Seu respeito por Midoriya permitiu que ele poupasse sua vida.

No entanto, ele pode ser totalmente repugnado por heróis que estão fora para detê-lo para seus próprios propósitos egoístas e não tem remorso para matá-los, como Tenya Iida, cujo único desejo era a vingança contra ele por quase assassinar seu irmão.

Enquanto Stain despreza os heróis que estão fora de fama e dinheiro, ele também não gosta de vilões que estão fora por violência desnecessária e derramamento de sangue, como Tomura Shigaraki.



Chizome Akaguro (Stain)

F3, H4, R3, A3, PdF0; 15PVs e 15 PMs.

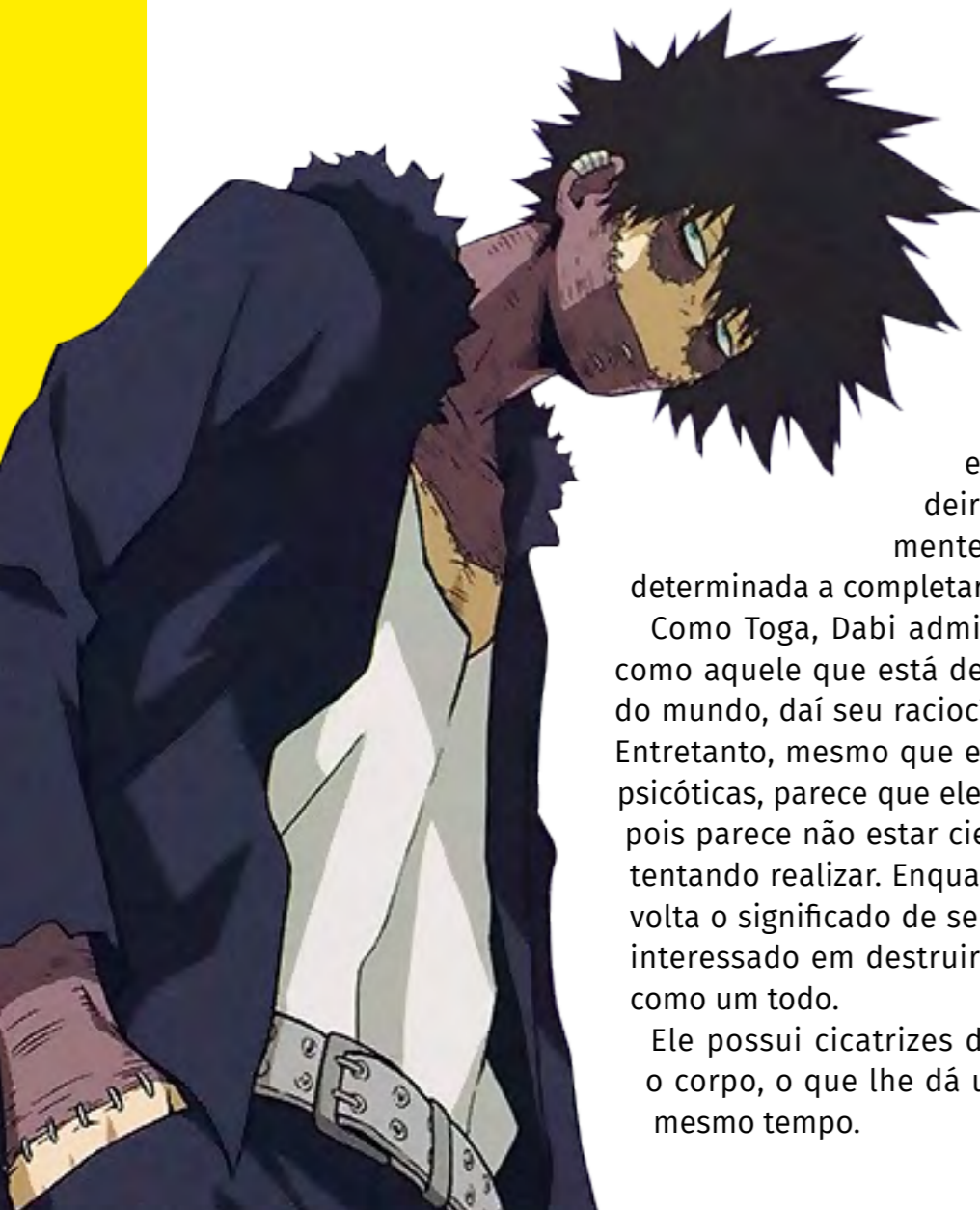
Kit: Ninja Moderno.

Poder Garantido: Completo.

Individualidade: Bloodcurdle (Ataque Especial, Paralisia).

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial: Paralisante e Preciso (Força), Duro de Matar, Energia Extra 1, Equipamento: Espada Katana: F2 (corte), Ataque Múltiplo, Ataque Especial Preciso, Munição Limitada; Invisibilidade, Paralisia.

Desvantagens: Devoção: Destruir a sociedade sobre-humana, Insano: Megalomaníaco e Paranoico, Má Fama 3.



Dabi

Dabi é uma pessoa grosseira, sarcástica e desrepeitosa. Ele se apresentou a Tomura informalmente e se recusou a dar seu nome verdadeiro. No entanto, ele é uma pessoa de mente calma, que está sempre focada e determinada a completar suas tarefas.

Como Toga, Dabi admira Stain e sua ideologia. Ele se vê como aquele que está destinado a cumprir a visão de Stain do mundo, daí seu raciocínio por se juntar à Liga dos Vilões. Entretanto, mesmo que ele não mostre quaisquer intenções psicóticas, parece que ele ainda está tão iludido quanto Toga, pois parece não estar ciente do que Stain estava realmente tentando realizar. Enquanto Stain estava tentando trazer de volta o significado de ser um herói, Dabi está simplesmente interessado em destruir a atual sociedade da humanidade como um todo.

Ele possui cicatrizes de queimaduras e pontos por todo o corpo, o que lhe dá um visual desleixado e perigoso ao mesmo tempo.

Dabi

F2, H3, R3, A2, PdF0; 15 PVs e 15 PMs.

Kit: Senhor da Energia (Chamas).

Poder Garantido: Completo.

Individualidade: Chamas Azuis (Senhor das Chamas, Ataque Especial).

Vantagens: Ataque Especial: Poderoso (PdF), Patrono: Liga dos Vilões, Plano Genial, Ponto de Magia Extra, Reflexos de Combate.

Desvantagens: Devoção: Destruir a sociedade sobre-humana, Insano: Sádico, Má Fama 3, Sanguinário.



Kurogiri

Apesar de parecer composto de nada além de névoa pura, Kurogiri tem um corpo físico. No entanto, ele aparece como um homem de aparência sombria e medonha, com olhos amarelos. Ele normalmente usa um terno com uma gravata e um colar de metal em todo o pescoço como um civil.

Quando ataca, ele não usa absolutamente nada, e seu colarinho normalmente permanece escondido dentro de seu corpo nebuloso. Ele também às vezes parece maior do que normalmente é.

Ao contrário do resto de seus companheiros vilões, Kurogiri é uma pessoa calma e centrada. Quando ele encontra pela primeira vez Treze e seus alunos, ele se apresenta e cumprimenta-os de uma forma respeitosa, trocando nomes para eles e tal. No entanto, ele é bastante sinistro, já que ele não tem nenhum problema em ferir os heróis de forma alguma, e muito menos matá-los.

Ele também parece agir como um mentor de Tomura Shigaraki de certa forma, apesar de sua posição. Após a derrota de Nomu, Kurogiri tentou manter Shigaraki calmo sobre a situação. Quando Dabi e Toga tentaram se juntar à liga, Kurogiri aconselhou Shigaraki que ele deveria ser racional e permitir que eles se apresentassem, em vez de criar conflito.

Kurogiri

F1, H4, A2, R2, PdF0; 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Teleporter

Poder Garantido: Completo

Individualidade: Warp Gate (Membros Elásticos, Teleporter, Teleporte).

Vantagens: Membros Elásticos, Patrono: Liga dos Vilões, Teleporte.

Desvantagens: Má Fama 3.

Muscular

Ele é um louco psicopata que é responsável pelas mortes da equipe do Pro Hero, o Water Hose. A batalha o deixou com uma enorme cicatriz no lado esquerdo do rosto. Como resultado, ele recebeu um olho artificial para cobrir a ferida.

Muscular é um homem completamente cruel e sádico. Ele é indiferente e impiedoso para qualquer um e está disposto a matar, independentemente de quem eles são. Isso inclui até pessoas inocentes e crianças. Embora não seja necessariamente incompetente,

ele é bastante simplório, já que é ele que acidentalmente revelou o seqüestro de Bakugo a Izuku Midoriya, sem nem mesmo estar ciente disso. Junto com isso, ele é muito arrogante e orgulhoso de si mesmo. Ele subestima seus oponentes e goza provocando com eles, especialmente aqueles que ele vê como fraco, em que ele tem prazer atormentando-os. Ironicamente, sua arrogância acabaria por levá-lo à sua derrota.

Muscular

F4, H3, R4, A4, PdF0; 28 PVs e 20 PMs.

Kit: Supersoldado.

Poder Garantido: Tanque de Carne.

Individualidade: Aumento Muscular (Aceleração, Armadura Extra, Ataque Especial, Poder Oculto, Tanque de Carne).

Vantagens: Aceleração, Armadura Extra: Força, Ataque Especial III: Poderoso (Força), Patrono: Liga dos Vilões, Poder Oculto, Vigoroso.

Desvantagens: Cabeça de Vento, Insano: Sádico, Má Fama 3, Ponto Fraco: Excesso de confiança, Sanguinário.

Suichi Iguchi

Spinner é um homem astuto, que gosta de infligir dor aos outros. Ele admira muito a ideologia de Stain, bem como Dabi e Toga. No entanto, ao contrário de Dabi e Toga, Spinner parece reconhecer o que Stain estava tentando realizar e está aqui para realmente realizar seu sonho, enquanto os dois primeiros estão aqui simplesmente por causa de Stain e parecem ser bastante delirantes sobre seus ideais. Spinner admira a ideologia de Stain ao ponto de copiar suas roupas e armas. Em última análise, Spinner está mais interessado em alcançar os desejos de Stain em vez dos de Shigaraki.

Ele também admira a visão de Stain do que um verdadeiro herói é, já que ele impediu Magne de matar Izuku Midoriya, devido ao respeito de Stain pelo jovem herói. Spinner também demonstrou ter um grande desgosto em relação ao termo “mutante”, como foi usado para descrever sua aparência reptiliana, que por algum tempo o deixou sentido como um pária da sociedade, até que ele aprendeu sobre Stain.

Embora permaneça fiel à liga, ele questiona suas intenções quando mais tarde atacar a Força Policial, para torturar Kai Chisaki, já que ele não



vê a lógica por trás da criação de uma nova sociedade. Conforme o tempo passa, Spinner começa a ver o estado embaraçoso de que a liga está no momento e se tornou frustrada com a de Tomura, já que ele não entende o que Tomura está tentando realizar. No entanto, quando Tomura revela que ele simplesmente quer destruir tudo para Ujiko, Spinner mostra grande preocupação, provavelmente insinuando que ele percebeu que Tomura não está cumprindo os ideais de Stain, mas os destruindo.

Depois de um mês, Spinner parece perceber que a Liga dos Vilões não combina com os ideais de Stain, mas até agora, ele não demonstrou nenhum interesse ou tentativa de deixá-los e parece manter-se quieto por enquanto.

Embora não seja necessariamente simplista, Spinner mostrou-se um pouco incompetente. Ele pode facilmente se distrair com as menores coisas e freqüentemente perde o foco quando fala sobre Stain e seus ideais. Como resultado, isso dá aos oponentes a oportunidade de derrubá-lo.

Suichi Iguchi (Spinner)

F2, H4, R2, A2, PdF0; 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Supersoldado

Poder Garantido: Tanque de Carne

Individualidade: Girador (Pião)

Vantagens: Aceleração, Equipamento: Espada Katana: F2 (corte), Ataque Múltiplo, Ataque Especial Preciso, Munição Limitada; Patrono: Liga dos Vilões, Pião, Reflexos de Combate

Desvantagens: Devoção (Seguir os ideais de Stain), Insano (Sádico), Má Fama 3, Ponto Fraco (Garotas bonitas).

Jin Bubaigawara

Jin, também conhecido como Twice, é um vilão cuja individualidade permite ele criar cópias de si mesmo ou de outras pessoas. Ele tem uma grande cicatriz que separa sua testa de um incidente em seu passado. Seu traje civil consiste em uma camisa de gola azul sobre um top branco junto com um par normal de calças e botas.



O traje de vilão de Twice é um traje preto e cinza que cobre completamente seu corpo, junto com botas cinza. A metade superior de sua máscara é cinza com órbitas brancas, enquanto a metade inferior que cobre a boca é preta. Twice também usa pulseiras vermelhas e verdes.

A maior parte do uniforme Twice é preto, além da seção sobre as pernas e os desenhos cinzentos que parecem formar um “T” e “W” sobre o peito. O “T” é formado por uma linha horizontal cruzando a parte superior do tronco e uma linha vertical ascendente a partir do abdômen. Outra linha serpenteia até seu torso inferior e se divide em suas coxas, que então sobe para seus quadris formando um “W”.

Twice tem uma personalidade muito singular: ele é explosivo, animado e tem um comportamento muito cômico, fazendo poses dramáticas e expressões excêntricas. Twice contradiz-se constantemente, fazendo uma declaração em uma voz e, em seguida, imediatamente dizer o oposto em outra voz. Por exemplo, ele insultou Dabi e depois o elogiou na seguinte sentença.

Ele sabe que ele é instável e aceita isso como parte de sua vida como vilão. Jin é na verdade muito mais complexo do que parece: acredita que entender sua própria identidade é o aspecto mais importante da vida, juntando-se à Liga dos Vilões porque eles aceitaram sua loucura e o fizeram se sentir confortável em sua própria pele.

Sem sua máscara, Jin sofre mais fortemente o transtorno dissociativo de personalidade: Enquanto está mascarado, Twice se contradiz e age completamente natural a respeito, mas sem isso suas personalidades divididas discutem entre si. Ele entra em pânico e ameaça “se separar” até colocar a máscara de novo e se tornar “inteiro”. A crise de identidade de Jin decorre de um trágico acidente que o levou à insanidade, mudando sua personalidade anterior arrogante e preguiçosa. Ele tem um forte conflito sobre quem ele realmente é e acredita que ele pode ser um clone que matou a original.

Jin Bubaigawara (Twice)

F2, H4, A2, R2, PdF0; 10 PVs e 10 PMs

Kit: Vilão Teatral.

Poder Garantido: Dedicação Insana.

Individualidade: Duplo (Separação).

Vantagens: Separação, Modificação de Poder (Duplicação funciona com outras pessoas), Memória Expandida, Patrono: Liga dos Vilões, Pontos de Magia Extra x2

Desvantagens: Insano (dupla Personalidade), Histérico, Má Fama 3, Ponto Fraco (Personalidades Conflitantes).

Kenji Hikiishi

Magne tem uma personalidade cruel e brutal, condizente com um criminoso assassino. Magne se juntou à Liga dos Vilões para que ela estivesse livre para viver a vida do jeito que queria; isso é mostrado quando ela se recusou a ser subordinada do Overhaul e atacou-o. Durante seu papel ativo na Liga, ela mostrou-se bastante perspicaz e adequado para raciocínio rápido, como mostra quando ela deduziu Izuku Midoriya tinha sido o único a derrotar Muscular e ele precisava ser colocado para baixo e foi o que criou a ideia ir atrás dos estudantes depois que resgataram Katsuki Bakugo.

Kenji Hikiishi (Magne)

F2, H3, R2, A2, PdF0; 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Membro de Gangue

Poder Garantido: Completo

Individualidade: Magnetismo (Domínio Magnético)

Vantagens: Domínio Magnético, Patrono: Liga dos Vilões

Desvantagens: Má Fama 3.

Mustard

Ele acredita que é muito importante esperar até o momento certo antes de atacar. Ele acredita que a função é mais importante do que o estilo quando se trata de equipamentos de apoio e ele repreendeu a Himiko Toga por pensar de outra forma. Ele acredita que não importa quão impressionante seja a Individualidade de uma pessoa, isso não muda o fato de que ela ainda é apenas humana.

Ele também demonstrou ser excepcionalmente impiedoso. Ele trouxe uma arma para a invasão no campo de treinamento da floresta e tentou matar Tetsutetsu e Itsuka com ela.

Mustard parece ter ciúmes e ressentimento em relação à U.A. estudantes, como ele constantemente zombou de Itsuka Kendo e Tetsutetsu Tetsutetsu por serem “lamentavelmente simples”, chamando-os de simplórios e lamentando como eles são “mimados pelo mundo” devido à reputação de sua escola. Ele afirma que essas coisas são o que há de errado com o mundo.

Ele é muito orgulhoso de si mesmo, seu Quirk, suas habilidades e suas realizações. Por causa disso, ele tem uma tendência a se vangloriar.

Mustard

F0, H3,R1, A1, PdF0; 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Vilão Teatral

Poder Garantido: Por que Tão Sério?



Individualidade: Sem Nome (Sono)

Vantagens: Equipamento: Pistola Calibre .50: Pdf2 (perfuração), Ataque Especial Penetrante, Munição Limitada; Sono

Desvantagens: Má Fama 3.

Moonfish

Moonfish foi um criminoso que cometeu crimes tão vis que foi colocado no corredor da morte. Seus apelos foram negados e ele escapou da prisão para evitar a execução.

É um indivíduo insano e lacônico que constantemente fala consigo mesmo e é fascinado pelo consumo de carne. Ele tem o hábito de repetir informações-chave para se manter focado em seus objetivos.

As ações de Moonfish são quase completamente ditadas por sua obsessão enlouquecida. Ele provavelmente só se juntou à Liga dos Vilões para ganhar acesso a mais carne ao invés de seguir a ideologia deixada por Stain. Moonfish avisou Shoto e Katsuki para não atrapalharem seu trabalho porque sua carne o distrairia.

Moonfish

F2(corte), H4, R2, A3, PdF0; 10 PVs e 10 PMs

Kit: Assassino.

Poder Garantido: Ataque Mortal.

Individualidade: Lâmina-Dente (Ataque Especial, Membros Elásticos)

Vantagens: Ataque Especial: Perigoso (Força), Assustador, Membros Elásticos, Patrono: Liga dos Vilões

Desvantagens: Insano: Homicida, Má Fama 3, Ponto Fraco: Se distrai com pedaços de carne humana, Sanguinário.

Atsuhiro Sako

Membro do Esquadrão de Ação de Vanguarda da organização. Ele é conhecido por ser um dos vilões mais inteligentes do mundo e atua como o cérebro da Liga dos Vilões.



Mr. Compress é um showman de coração que gosta de comandar todos os eventos dos quais participa e ser o mais chamativo e divertido possível. Ele é falador, bem humorado e arrogante com seus aliados e inimigos. Ele tem o hábito de monologar e exibir suas habilidades como artista. Isso provou ser uma falha em suas habilidades como um vilão; ele permitiu que o Esquadrão Escort de Bakugo o pegasse porque ele passava tanto tempo provocando-os. Mr. Compress também quase perdeu a posse de Katsuki Bakugo depois de tomar um momento para se curvar após sua vitória.

Agindo frequentemente como a voz da razão entre a Liga dos Vilões e parece se importar com seus companheiros; Ele age como um mentor para os membros mais jovens e, muitas vezes, os mantém sob controle.

Atsuhiro Sako (Mr. Compress)

F1, H3, R2, A2, PdF0; 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Titereiro

Poder Garantido: Completo

Individualidade: Compactar (Ataque Especial, Membros Elásticos)

Vantagens: Aceleração, Encolhimento, Falação Chateadora, Invisibilidade, Manipulação, Patrono: Liga dos Vilões, Plano Genial, Reflexo de Combate

Nota: Encolhimento funciona apenas, em outras pessoas e objetos.

Desvantagens: Má Fama 3, Ponto Fraco: Fala demais

Nomu

São indivíduos que tiveram seus corpos modificados pelo Doutor Ujiko, a fim de possuir várias Individualidades. Eles agem como soldados irracionais para a Liga dos Vilões.

O primeiro Nomu, aparece ao lado de Tomura Shigaraki e Kurogiri durante seu ataque ao U.S.J. Esse Nomu prova ser incrivelmente poderoso, facilmente subjugando Eraser Head.

Izuku Midoriya tenta atacar Tomura com um poderoso golpe e Nomu leva o golpe em seu lugar usando sua individualidade de Absorção de Choque. Antes que a situação se agrave, o herói número 1, All Might aparece. Nomu então é derrotado por All Might e preso pela polícia. Naomasa Tsukauchi e seus colegas investigam Nomu e analisam seu DNA. Eles descobrem que ele era originalmente apenas um bandido que tinha seu corpo modificado para possuir vários individualidades. Isso ajuda o detetive Tsukauchi a conectar o Nomu ao retorno de All For One.

Nomu

F4, H2, R4, A5, PdF0; 30 PVs e 20 PMs.

Kit: Cobaia Humana.

Poder Garantido: Dilacerar e Sem Dor.

Individualidade: Variável.

Vantagens: Energia Extra 2, Pontos de Vida Extra, Regeneração.

Desvantagens: Código do Criador, Inculto, Monstruoso.

Nota: Esse é um Nomu padrão. Ao criar outras dessas criaturas, utilize entre 15 a 20 pontos, além de poderes diversos.





ALITA

ANJO DE COMBATE

RESENHA

POR THSILVA

Um cientista encontra os restos de uma antiga androide e decide reformá-la. Descobrem então que essa androide pertencia a uma raça antiga da pré-guerra, com coração e cérebro mecânicos mais desenvolvidos do que qualquer outra espécie já vista.

Assim nasce Alita, uma androide com sem memória de seu passado, mas com mais de 300 anos de existência. Buscando seu lugar no mundo, trazendo o bem para aqueles que ama na sombria Cidade do Ferro. Governada pela cidade flutuante, a Cidade do Ferro é um local colorido, repleto de tecnologia unida a vida humana, em androides e ciborgues. Porém, é uma cidade sem policiamento, a cidade flutuante contra mercenários para que cacem os criminosos da Cidade do Ferro. E a maioria dos habitantes da Cidade do Ferro trabalham para que um dia possam ser enviados para a cidade flutuante, que segundo as histórias, preserva um local belo e livre de conflitos.

Em resumo, essa é a história do filme. Adaptado de um mangá dos anos 90, mas que se mantinha vivo no coração dos fãs. Segundo várias críticas e análises já feitas, o filme foi bastante fiel ao mangá, o que nos faz crer que o mangá é tão intrigante e envolvente quanto o filme.

A qualidade gráfica do filme é impecável, sua trilha sonora bastante imersiva e o misto de tecnologia e humanidade é bastante homogêneo, por vezes pode-se esquecer que a própria Alita é uma androide, mas logo nos lembramos, por ver que seus olhos e sua aparência destoam dos demais, afinal, não é a toa que lhe chamam de Anjo.

Além disso, as tramas (a principal e as paralelas) são bem desenvolvidas e não deixam pontas soltas, embora o final nos mostra um gancho para uma possível continuação, e épica!

As questões sobre como a humanidade vive nesse mundo pós-apocalíptico cyberpunk são bem retratadas nos diversos arquétipos de personagens que aparecem durante o filme, além de sua capacidade e limitações de poder, elevando Alita a um patamar quase inalcançável por todos aqueles que a cercam, exceto, claro, pelo vilão principal do filme, que só vemos seu rosto umas duas vezes durante o longa.

Por fim, o romance também é retratado de forma intrigante, mas funcional, e tão belo quanto os filmes de romance convencionais. Nos retirando o rótulo de que robôs não podem amar!

Claramente deve-se prestar bastante atenção nos diálogos para que o filme seja bem compreendido, o que não o

torna um filme descompromissado de sessão da tarde. Mas não chega a ser maçante ou enjoativo, pelo contrário, sente-se à vontade de assistir de novo.

A seguir traremos a ficha da Alita em sua fase pós-eventos do filme, na cena que seria o prelúdio para a continuação da saga, tendo seus poderes no auge. Serão usados os sistemas 3D&T Alpha e 4D&T, o segundo recebendo um novo Talento.

Androide Combatente 10, LB Ningen

10 DVs + 10 (90 PVs), CA 23 (+5 Des, +8 Corpo Bersek)

Ataques/Armas: Artes Marciais +15/+10 ou +13/+13/+8 ou +8/+8/+8/+4 (dano 1D+5 contusão/cortante/perfurante, 19+/x3), Panzer Blade +18/+13 ou +16/+16/+11 (dano 2D+10 corte/energia).

Habilidades: For 20, Des 20, Cons -, Int 14, Sab 14, Car 16.

Resistências: Fort -, Refl +7, Vont +8,

Bônus Base de Ataque: +8/+3

Perícias: Esportes

Talentos: Artes Marciais Aprimoradas, Artes Marciais Avançadas, Artes Marciais Supremas (Estilo Panzer Burst), Ataque Final, Desejo de Viver, Combater com duas armas, Golpe Giratório, Golpe Poderoso, Rajada de Golpes, Torcida (jogadora de Motorball).

Defeitos: Assombrado (lembranças do passado), Código de Honra do Combate

**Estilo Panzer Burst
(Artes Marciais Supremas)**

Alita é a remanescente dos Berserk, a última a dominar o Panzer Burst, estilo de Arte Marcial extremamente mortal. Com posturas intimidadoras e golpes devastadores. Sendo a última usuária do Panzer

Burst, Alita recebe +4 em testes de Blefar para Fintar e Intimidação quando utiliza seus golpes e posturas para enganar ou impressionar o adversário. Além disso, ela recebe +2 em jogadas de ataque e dano quando usa o estilo, seus danos passam a ser 1D + Mod For e pode escolher se irá causar dano Letal, Não-Letal, Contusivo, Cortante ou Perfurante.

Panzer Blade

Arma branca típica dos Berserk, uma vez que na Cidade de Ferro as armas de fogo são proibidas, esse achado veio bem a calhar. Trata-se de uma arma Comum, Média, corpo a corpo, dano 1D corte. Possui um bônus de melhoria de +1 em jogadas de ataque e dano, além do usuário poder gastar 1PV para ativar a energia da lamina, que é capaz de cortar qualquer tipo de material, ignorando qualquer tipo de Armadura/Escudo na CA do alvo. Nas mãos de um Berserk a arma se torna ainda mais mortal, seus bônus de melhoria aumentam para +3 e seu dano aumenta em uma categoria, causando agora 2D dano por corte. E uma vez por dia, ao custo de 10PVs é possível acumular tanta energia na lamina que seu próprio ataque será considerado de uma Escala de Poder superior. Por fim, se o usuário for Mestre em Pazer Burst, os mesmos efeitos do Estilo se aplicam a arma.

Corpo Berserk

Antes, Alita tinha apenas um corpo androide comum, criado por Daisuke Ido, após uma batalha em que teve seu corpo antigo feito em pedaços, Ido decidiu implantar em Alita seu verdadeiro corpo. Ele é considerado uma armadura Média com melhoria de +3 e Leve, ou

seja, ela é considerada uma armadura Leve (não causando penalidades em perícias) que concede +8 de CA (+5 normal e +3 de melhoria). Além disso, concede Regeneração de 5PVs por rodada sem restrições e Redução de Dano de 2 pontos.

**Alita, Anjo de Batalha
35S**

F5, H5, R4, A4, PdF0; 100 PVs e 20 PMs.

Vantagens: Andróide, Aparência Inofensiva, Adaptador, Aliado (Daisuke), Armadura Extra (físico), Boa Fama, Pontos de Vida Extra x8.

Perícia: Esportes





Sua origem se tem em uma família aristocrata, canibal e arrogantemente cruel dos tempos antigos, que após tentarem ludibriar os Deuses em troca de vantagens, foram amaldiçoadas a viverem como feras em corpos vazios por toda a eternidade.

Vardoulaka, foi uma corruptela de uma tradução próxima de uma antiga língua pagã morta e quase impronunciável que significa “besta fera”.

Eles se espalharam pela terra, e se passavam por enviados de Deuses sombrios e caóticos, ressuscitando antigos cultos antediluvianos ainda persistentes nas memórias dos camponeses e marginais.

Toda a família foi caçada e destruída ao longo dos séculos, apenas uma última Vardoulaka sobreviveu, pois fugiu para as novas terras junto com a família real, e aqui ela se embrenhou para o interior do país, se fazendo passar por uma semideusa encarnada. O seu sangue tinha propriedades místicas que poderia colocar as acólitas de seu culto nefasto em transe para que a sua alma pudesse voar pelos céus noturnos dessa terra e encontrar em paisagens distantes deuses antigos e as vezes, só as vezes, a própria besta temida pelos cristãos.

Na caatinga do nordeste brasileiro, em áreas isoladas de algumas vilas e fazendas. Lá se desenrolou um culto híbrido que misturou as práticas mágicas das bruxas europeias, catolicismo popular, ritos judaicos, tambores africanos e os rituais indígenas, criaram um ambiente aberto aos conhecimentos místicos de toda espécie.

Comandados pela Vardoulakas conhecida apenas como Anhanguera.

NO QUE CONSISTIA O CULTO?

Anhanguera ficava em uma rocha, onde as suas bruxas cantavam e dançavam freneticamente ao redor dela, bêbadas com o seu sangue tóxico e alucinógeno, caíam em transe e ao voltar de suas experiências (e com uma pequena perda de sangue) eram doutrinadas, recebiam as suas ordens e talvez algum ensinamento místico.

Não demorou muito até que o seu culto se espalhasse e atraísse muitas almas pecaminosas e com instintos e desejos retraídos a procura do tal culto envolto em orgias e rituais heréticos. Ocultos no meio da floresta atlântica, aglomerações participavam de festins e orgias em clamor pela fertilidade da terra. Um culto híbrido católico/pagão lusitano foi revivido com força total, conhecido como Os festins de São Gonçalo, ocorriam em junho e começo de janeiro, duravam três dias regados a todo tipo de prática sexual, bebidas e contaminado com os cultos de Anhanguera tomaram um caráter mais primitivo e sombrio.

Anhanguera prosperava, até encontrar um algoz. Uma alcateia de Warguens malditos, de olhos amarelados, presas salientes que ululavam como hienas, caçavam – na, confundindo-a com outro tipo de morto-vivo, o Corpo Seco! Que escapavam do umbral e tomavam corpos de pessoas muito doentes enquanto dormiam. Afim de se proteger ela tentou criar outros iguais a ela, mas todos morriam. Então ela resolveu fazer um pacto com uma deusa de tempos primevos e que respondia das profundezas do abismo.

Thênevra, uma deusa de trevas ancestrais concedeu o pedido de tornar a Vardoulaka fértil em troca de seus cultos e sua primeira cria que deveria ser perfeita e elas nunca mais deveriam se ver. O acordo foi aceito.

Uma guerra contra a seita chamada Kerberon foi travada, até que os wargens malditos dela fugiram. Querendo vivenciar uma existência menos turbulenta, ela se dirigiu até Minas Gerais, onde seduziu um rico mortal, chamado Salazar e passou a viver com ele. Após algumas décadas, enjoou dessa existência, passou a maldição para ele e desapareceu.

Declarado agora como Don Lazar, o herdeiro de Ouro Preto (MG), ele resolveu ir até Rio de Janeiro, se tornar o soberano daquela cidade. Conheceu Bárbara dos prazeres e a trouxe para a sua maldição, mas foi abandonado após uma década!

A sua solidão não duraria muito, pois Anhanguera voltaria para destruir a sua criação falha e tomar para si uma cria digna de pertencer a sua linhagem. Bárbara dos prazeres!

Dizem que existem várias linhagens derivadas dos Vardoulakas, outros dizem que foram destruídas, boatos mais maldosos insistem que Bárbara dos prazeres foi a única escolhida para levar a maldição adiante e que ela e todas as suas crias obedecem Anhanguera, inconscientemente.

Dons das Trevas: Babel imperor (pode afetar animais como se também tivesse realeza), Bruxaria e Majestade Imperor (paga metade dos pontos de magia).

Fraqueza: Devido ao pacto com Thênevra, todos os Vardoulakas sofrem de grande sensibilidade à luz — e também a fontes de luz, como o fogo e as chamas. Eles perdem o dobro de Pontos de Vida por turno quando expostos à luz solar, e sofrem +1d pontos de dano por fogo. Vardoulakas também precisam passar por um teste difícil de habilidade para conseguir gerar crias, e nunca conseguiram ter mais de nove.



A REVISTA TOKYO DEFENDER É UMA REVISTA DIGITAL , COM FOCO NO SISTEMA DE RPG 3D&T, CRIADO POR MARCELO CASSARO. ESSA REVISTA DIGITAL É PRODUZIDA SEM FINS LUCRATIVOS E DISTRIBUÍDA INTEIRAMENTE DE GRAÇA. AS IMAGENS E PERSONAGENS APRESENTADOS NESSA REVISTA PERTENCEM AOS SEUS RESPECTIVOS DONOS.

**TOKYO
DEFENDER**

