TOKYO DEFENDER

EDIÇÃO ESPECIAL COMEMORATIVA

FELIZ HALLOWEEN !

Conceitos de Terror

Monstros de Cthulhu

Vilões Macabros

Halloween

Halloween,ou Dia das Bruxas para nós brasileiros, é uma celebração popular presente em diversos países e sua origem remete a varias festividades cristãs e pagãs. Hoje em dia o Halloween é comemorado popularmente através de diversas atividades, como festas a fantasia, praticar "doce ou travessura", decorar a casa, fazer lanternas de abóbora, fogueiras, jogos de adivinhação, ir em atrações "assombradas", contar histórias assustadoras e assistir filmes de terror.

Para nós RPGistas,o Halloween é a época de reunir os amigos para jogar aquela sessão de terror marota,enfretando inimigos sobrenaturais e medonhos (e mestres sádicos).

E é para você, jogador e/ou mestre,que está se preparando para curtir o Dia das Bruxas que essa mini-edição da Tokyo Defender foi feita. Nas proximas paginas você encontrará matérias cheias de terror,horror e aventura para que você possa entrar no clima.

Feliz Halloween para todos!

Luciano Acioli

Diretor de redação
Alex Marshall

Editor-Chefe
Eric Ellison

Editor Assistente
Luciano Acioli

Design Gráfico
Luciano Acioli

Colaboradores
TH Silva
Eric Ellison
Luciano Acioli

Acesse no Facebook:
www.facebook.com/
revistatokyodefender

TOKYO DEFENDER

CONCEITOS DE TERROR 2

MONSTROS DE CTHULHU 8

VILÕES MACABROS 17

Baixe as edições anteriores da Tokyo Defender na nossa página no Facebook

Conceitos de Terror

Aprenda a usar este gênero incrível na sua mesa através de 4 conceitos que lhe ajudarão a preparar um clima aterrorizante em suas sessões.

Adaptação de regra de horror refletindo as consequências de enfrentar o terror.

Vivenciar horrores vira uma nova experiência em 3D&T.

O genero Terror está em alta nos últimos anos, tivemos vários filmes que representam o genero e também jogos eletronicos que levam o jogador ao clima de um filme interativo, com história envolvente, sensação de morte a todo momento e, claro, muita diversão.

Para o RPG, o genero Terror não é muito abordado. Pois já que causar medo no personagem é diferente de causar medo no jogador, muitas coisas ruins podem acontecer.
Pois, se o jogador tem medo, ele com certeza irá sair do jogo, deixando um clima pesado no ar, tanto para o Mestre quanto para os outros Jogadores. Agora, se o Personagem tem medo e o Jogador não, meta-game acontece! O Jogador não irá querer interpretar um Personagem bundão, ou não irá aceitar que seu Personagem tenha medo de uma cena que o Jogador “não teria”, ou então que não saberá como interpretar seu Personagem nesse tipo de situação. De todo modo, para evitar esse tipo de problema, antes de mestrar uma aventura de Terror, avise seus jogadores, pois desse modo estará preparando-os psicologicamente para as cenas que se sucederão.

E para ajudar o Mestre, traremos aqui algumas dicas sobre conceitos que, se abordados em uma história de terror, irão aumentar ainda mais a imersão dos Jogadores e o envolvimento com a trama. Consequentemente, proporcionando um jogo mais divertido e de extrema qualidade.

O isolamento (“O lugar e distância”)

Este conceito é relativo. Pois sabemos que é possível inserir terror em cenários urbanos, cheios de gente, ou cenários inóspitos, seja num mundo pós-apocaliptico ou num lugar isolado, longe da civilização.

O Mestre deve ficar atento a esses quesitos, pois quanto maior a sensação de isolamento, mas intensas e complexas ficarão as coisas. Pois será extremamente difícil pedir ajuda ou mesmo fugir. Se for num local isolado, não hesite em destruir veículos ou tornar o lugar acessível apenas a pé e por um caminho tortuoso, os jogadores com certeza irão ponderar entre ficar e resolver o problema ou fugir, tendo a chance de falhar durante o trajeto de volta ou a chance de ser perseguido pelo problema.

Agora, se o cenário for urbano, repleto de gente, faça com que o problema seja maior caso outros saibam, ou caso saibam, seja piorado. Assim, ficará mais difícil os jogadores pedirem ajuda, pensarão mais em resolver o problema sozinho e sem envolver outras pessoas, seja pelo fato do problema se multiplicar ou por sua indole, de não fazer pessoas inocentes sofrerem por culpa sua.

A comunicação (“Com o vilão,entre os protagonistas,com o mundo”)

É muito mais fácil resolver problemas quando se tem ajuda de fora. Esse elemento pode atrapalhar o desenvolvimento da trama. Algumas informações precisam ficar guardadas com certos indivíduos, além disso, pedir ajuda aos NPCs em 80% do tempo torna o jogo muito “fácil” e razo, os jogadores não irão pensar coletivamente

ou de forma mais abstrata e estratégica para resolver o problema, consequentemente, não se aprofundando na trama.

O vilão deve ser praticamente inacessível. Salvo quando ele parece ser provocado e deseja ameaçar os personagens. Faze-lo aparecer a todo momento ou faze-lo falar a todo momento irá estragar a surpresa e os personagens não terão mais tanto medo dele, já que tem contato a todo momento e em muitos desses contatos, nada acontece. O que era só um encontro para manter ou aumentar o clima tensão, irá apenas baixar esses níveis.Atente-se a essa dica: O melhor vilão é aquele que quase nunca é visto, mas está em todos os locais ao mesmo tempo; metaforicamente falando.

Pontualmente, verifique a possibilidade de aparelhos de comunicação de acordo com o local onde a trama acontece. Ficaria incoerente um local isolado do mundo ter sinal de telefonia ou mesmo internet. Assim como num cenário urbano atual ou futurista não existir comunicação em tempo real de fácil acesso, salvo se este é um cenário pós-apocaliptico... Em todos os casos, rádios amadores poderão funcionar... Mas até que ponto? Isso é uma tecnologia acessível ou rara? Os personagens tem acesso a isso ou encontraram/ão no local da trama? Esses equipamentos estão em bom ou mau estado? Existe alguma interferencia de sinal e na comunicação? E lembre-se que, criaturas sobrenaturais geralmente causam interferencia em ondas de rádio, deixando o aparelho inutilizado ou transformado-o em um tipo de radar para espíritos e seres sobrenaturais. Claro que tudo isso deve ser dosado de acordo com o conhecimento dos personagens.

Os recursos ("Armas,alimentos,ferramentas,relíquias")

Principalmente em cenários pós-apocalipticos e distantes da civilização, gerenciar recursos é algo imprescindível, pois morrer de fome ou de infecções é algo inevitável se não manter um controle firme do que se tem ou se não manter sua higiene e saúde em dia.

Se a sua trama se passa em locais urbanos, ignore este conceito. Fique apenas atento a fonte de conhecimento, como livros e internet, pois se este recurso estiver completamente aberto aos jogadores eles viverão pesquisando e não se aventurando. Conseguir esses recursos deve ser algo extremamente difícil, desbravar locais desconhecidos ou repletos de criaturas carnívoras deve ser algo comum, mas ter de combater grupos rivais por mantimentos deve ser algo intenso, já que muitas vezes um conflito diplomático, dependendo das condições, pode ser mais tenso do que uma

simples batalha contra zumbis. E ainda existe o quesito moral nesses encontros... O personagem que encontrou o grupo rival é alguém covarde ou corajoso? Diplomático ou porradeiro? E as características do inimigo?

Lembre que nesses cenários, matar gente “inteligente” é mais marcante do que matar monstros em cenários de aventura. Além disso, atente quanto ao histórico dos Personagens, muitas vezes eles possuem interesses em certos objetos que podem trazer riscos a segurança e saúde coletiva, como drogas, ou então a necessidade de acumular quinquilharias sem utilidade.

Também pode existir a questão do vício, da necessidade...
O Personagem pode avistar numa sala repleta de cães-zumbi um frasco daquele remédio que irá aliviar o stress, as dores e a necessidade de consumí-lo, quando na verdade, é apenas um analgésico pelo qual o Personagem é viciado. Nessa situação... Ele arriscaria sua vida pelo remédio ou deixaria a chance passar?

Por fim, em alguns casos, existe “A Relíquia”.
Algum tipo de objeto - ou conceito - que seja capaz de derrotar o inimigo ou acabar com o problema de forma simples e rápida. Caso isso exista em sua trama, faça com que achá-lo seja incrívelmente difícil, mais ainda obter informações sobre. Fazer com que os jogadores/personagens depositem suas únicas esperanças em uma única coisa irá aumentar ainda mais a sensação de impotencia contra o problema. E se essa Relíquia for falsa ou falha? Explore isso em prol de maior dramaticidade em seu jogo, não na auto-destruição dos Personagens.

A impotência (“Leigos,especialistas,hérois”)

Super-poderes não combinam com aventuras de terror. No máximo permita alguma habilidade mental de alto custo, um recurso limitado, que terá uso ponderado a todo momento. Caso contrário, de terror, o jogo passará a ser de fantasia heroica, descaracterizando o genero. Claro, é possível fazer isso, porém, se o quesito é impotencia, o inimigo ou o problema precisa ser imune a muita coisa... E isso implicaria na consulta de diversas regras. Um jogo de Terror prioriza a drmaatização e a resolução de problemas, não na verificação do quê ganha do quê.

Por conta disso, deixamos a dica de que para aventuras de terror, permita apenas humanos comuns como personagens. Pois mesmo que este seja expert em algo, a sensação de impotencia contra o vilão poderá corrompe-lo e torná-lo um inútil em muitas situações.

Também verifique a função e as caracteristicas de cada personagem. Dificilmente um expert em tecnologia será também expert em artes marciais ou terá um corpo atletico, pois provavelmente será o covarde do grupo, aquele que tem medo de entrar em brigas. Em suma, personagens extremamente versáteis em uma aventura de Terror são praticamente surreais, mesmo que tenha tido tempo para estudar e treinar, provavelmente sua idade já avançada o traria desvantagens.

Além disso, para esse genero, personagens sem fraquezas tornam a sensação de impotencia muito baixa. E isso é a peça chave para que os personagens/jogadores sintam-se pressionados

para tentar resolver o problema de forma rápida e acertiva... O medo de ter de enfrentar seus piores medos. Se isso não ocorre, suas decisões serão lentas e com muitas falhas, que não serão levadas em conta, já que o vilão não é tão poderoso ou que o problema não é tão grande assim.

O vilão ("Origem,poderes,fraquezas")

Comumente, os filmes de terror possuem ao menos 1 dos 3 tipos de vilões que serão apresentados a seguir:

- Exército Maquiavélico: Sejam zumbis ou demonios, esse tipo de vilão é comum para cenários pós-apocalipticos, onde suas hordas dominam o mundo e estão sempre a espreita para devorar os vivos/humanos. São sempre grotescos e agressivos, dialogar com esse tipo de vilão não é uma alternativa sagaz, já que na maioria das vezes são desprovidos de inteligência e agem apenas com instintos selvagens priorizando sua sobrevivencia e proliferação.

- Serial-killer: Nem sempre realmente um assassino em série, pode ser só um assassino que tenha vontade de matar um ou todos os protagonistas da trama, por algum motivo até então desconhecido. Geralmente, o serial-killer possui não apenas capacidades físicas superiores a dos Jogadores, mas tem ao seu lado a sede de sangue, presença aterrorizante e a experiencia de ter cometido diversos homicídios, proporcionando maior acertibilidade em suas ações.

- Criatura Sobrenatural: Um demonio, um monstro, um fantasma, um etc. Este é o tipo de vilão que causa mais medo, pois possui muitos poderes e passa a impressão de ser invencível. Pode ser tão grotesco quanto o Exército, mas é sempre agressivo e sedento por sangue como o Serial-killer.

É de suma importancia definir quais as origens, os poderes ou as capacidades e também as fraquezas desse vilão. Pois durante as investigações para saber com o que estão lidando e planejar como dete-lo, os protagonistas precisarão dessas informações para prosseguir sua jornada. Claramente essas informações não podem ser dadas de mão beijada, e devem ser conseguidas aos poucos e em momentos oportunos, seja numa cena preparada ou num plano inesperado. Essa escassez de informações sobre o vilão também aumenta os níveis de Impotencia e a sensação de Isolamento para os jogadores.

Novas regras

Para deixar as coisas mais interessantes em sua mesa de Terror, apresentaremos uma nova regra que irá trazer maior palpabilidade quantos as consequencias geradas por enfrentar o Terror.

- Horror/Convicção

Essa regra foi adaptada do jogo Terra Devastada Edição Apocalipse de John Bogéa, publicado pela editora RetroPunk. Sendo Terra Devastada um jogo sobre sobrevivencia num mundo canibalizado por zumbis, o Horror e a Convicção são parametro que medem algo como a coragem e a insanidade do indivíduo.

Todo personagem possui uma quantia fixa de Horror/Convicção igual a metade de seus Pontos de Personagem na criação de personagem, arredondado para cima. Ou seja, um Personagem feito com 11 pontos, possui 6 pontos de Horror/Convicção, mesmo que durante suas aventuras ele passe a ter 30 pontos de personagem, ele irá ter apenas 6 pontos de Horror/Convicção. Essa limitação garante que todos os personagens possuam as mesmas chances de utilizar essa pontuação.

Quando se deparar com uma cena de Horror, verifique seu valor de Resistencia, provavelmente irá precisar testá-lo. Esse teste consiste em conseguir em 1d6 um valor menor que seu valor em Resistencia, porém, com um bonus igual ao seu valor máximo de Horror/Convicção, mas com um onus de acordo com o nível de Horror da cena.

-1 se for testemunha da cena
-2 se for executor da cena
-3 se for vitima da cena
-2 se tiver alguma Desvantagem que possa afetar seu comportamento de forma negativa na cena, mesmo que não esteja em vigor no momento.

Caso falhe no teste, irá ganhar uma pontuação permanente em Horror e irá perder uma pontuação máxima permanente em Convicção.

A Convicção representa seu ímpeto, sua força de vontade. Voce pode garter temporariamente 1 ponto de Convicção para ganhar um bonus de +3 em alguma rolagem, representando sua concentração e determinação em realizar aquela tarefa. Recuperar Convicção é mais simples do que parece, para isso, é necessário que durante o jogo voce passe no mínimo 1 hora ininterrupta realizando alguma ação que considere edificante para sua saúde física e mental, como cozinhar, dançar, orar, ler um livro e até treinar seu estilo de luta. A condição inicial é que durante essa ação, não exista nenhum tipo de perigo eminente, logo, lutar não recupera Convicção.

Agora, retirar pontos de Horror é uma tarefa extremamente difícil. Além de conseguir recuperar todos os pontos de Convicção gastos, o personagem precisa ficar longe de cenas de Horror durante um período de tempo igual ao seu valor de R, refletido em 5, em meses. Ou seja, um personagem com R4, precisa ficar 2 meses longe de cenas de Horror para recuperar 1 ponto perdido. Além disso, precisa ser acompanhado por alguém cujo nível de Horror seja menor.

Para uma marcação de forma mais simplificada, faça uma linha com um número de esferas correspondentes ao seu valor de Horror/Convicção de acordo com a pontuação inicial de seu personagem.
Sempre que for marcar o acúmulo de Horror, preencha uma bolinha de preto da direita para a esquerda, apagando essa marcação caso recupere o ponto. Para marcar o gasto de Convicção, tique a bolinha da esquerda para a direita e apague a marcação caso recupere o ponto.

Um personagem que tenha um número de Horror igual ou maior que sua R irá adquirir Defeitos de Insanidade com valor igual ao exato somado a diferença, sem receber pontos de personagem por isso. Ou seja, um personagem criado com 12 pontos possui 6 pontos de Horror/Convicção, na sua criação, decidiu ter R2. Caso esse personagem sofra com o Horror e acumule 2 pontos, terá de adquirir Isanidade de -2 pontos. Porém, caso acumule Horror 4, terá de adquirir -4 em Insanidades. Mas não precisará faze-lo caso esteja com Horror 1.
E quando um personagem chegar a apagar todos seus espaços de Convicção e prenche-la apenas com Horror, será considerado um vegetal. Pois as visões do Horror já terão consumido sua mente, destruindo-a.

TH Silva

Monstros de Cthulhu

"Não existem linguagem para descrever, tamanha contrariedade das forças, da matéria ou das leis cósmicas. Como uma montanha que se move ou se despedaça. A prole das estrelas despertou para reclamar o que é seu. As estrelas estavam corretas novamente"

H.P. Lovecraft

Cthulhu

Cthulhu é provavelmente o mais fascinante espécime a ter vindo para a terra a centenas de milhões de anos atrás, mas ele não é o único, apenas o mais famoso dentre eles. Essas entidades ancestrais podem ser descritas como seres gelatinosos de uma coloração esverdeada e parecem ter duas formas distintas: cefalópodes gigantescos ou seres inchados e dotados de asas coriáceas, garras e a cabeça adornada por tentáculos. Cthulhu se encaixa nesse ultimo grupo.

Essas criaturas são incrivelmente adaptáveis e podem mudar drasticamente suas formas físicas. Eles possuem capacidade de esticar, distorcer atrofiar ou aumentar seus próprios membros.

Habitat: Como a água não lhes causa mal algum, Cthulhu e seu clã tradicionalmente optam por viver nos mares mais profundos. Isso, associado aos tentáculos entre outras características, leva muitos investigadores a supor que eles se tratam de seres aquáticos, o que é um erro. Entidades de grande poder, eles podem viajar através do espaço à vontade, mergulhando de mundo em mundo.

Encontros: Esses seres vivem um inexplicável ciclo cósmico de atividade e inatividade. No presente momento, praticamente toda raça se encontra em um ciclo de animação suspensa, adormecidos em seus respectivos covis, até o fim do respectivo ciclo, onde eles viverão novamente. Existem evidências que de que o fim desse ciclo, está próximo.

Vida e Hábitos: Enquanto adormecidos, eles podem apenas realizar atividades mentais, como o envio de sonhos e pesadelos ou instruções telepáticas para seus lacaios. Presume-se que uma vez que eles despertem, Cthulhu e sua raça pretendem restabelecer o domínio e a civilização que eles possuíam na terra em tempos primordiais. A maioria da raça parece que vivia em uma gigantesca cidade que ocupava boa parte da região ao sul do Pacifico. Atualmente ele e sua cidade, R'lyeg, estão submersas à muitas léguas e soterradas sobre lodo e pedras. Os hábitos de reprodução desses seres ainda são desconhecidos, mas especula-se que se reproduzam através da mitose, algo que se provado verdade colaboraria com a teoria que todos os milhões de habitantes em R'lyeh, descendem do próprio Cthulhu.

Cthulhu

F5-10, H8, R10, A4-12, PdF0-6; 50PVs e 50PMS.
Vantagens: Ataque Múltiplo, Armadura extra (Força, químico, fogo e elétrico), Energia Extra II,
Energia Vital, Magia Elemental, Magia Negra, Resistência a Magia, Sentidos Especiais (todos),
Separação, Telepatia e Voo
Desvantagens: Ponto Fraco (letargia)

Cthoniana

Um ser cthoniano é uma criatura cilíndrica, semelhante aos anelídeos encontrados na terra. A diferença é que na sua parte posterior ele possui uma massa de tentáculos. Habitam milhas e milhas abaixo da superfície terrestre, surgindo apenas após um terremoto ou uma erupção. Estudiosos dizem que existe um barulho que acompanha o surgimento de uma criatura chthoniana.Esses seres são capazes de manipular a crosta terrestre por meios que não são compreendidos, mas já se sabe que alguns terremotos são provocados por aglomerações de cthonianos. Trinta dessas criaturas adultas, conseguem replicar o terremoto de São Francisco em 1906.

Essa criatura tem aversão por grandes quantidades de água, mas suporta o calor: um adulto é capaz de nadar na lava e rocha derretida. Apesar da aparência bestial, ele possui habilidades mentais e pode detectar, influenciar e controlar mentes humanas a distância. Uma fera cthoniana raramente lida com um ser humano, a não ser como um incomodo ou como comida.

A raça humana conseguiu se desenvolver sem a intervenção dessas criaturas, talvez por que eles fossem poucos ou porque eles não poderiam levar os humanos a extinção sem antes serem destruídos. Ou talvez isso tenha acontecido,apenas porque as cthonianas encorajam os“ninhos” humanos, também conhecidos como cidades, para que quando uma nova ninhada de ovos choque, existem presas para suas hordas de filhotes.

Habitat: Milhas abaixo da superfície terrestre. Cthonianas podem nadar e atravessar pelo manto da rocha líquida, possivelmente vivendo até perto de núcleo terrestre.

Distribuição: Global. Eles são criaturas de origem extraterrestre e provavelmente infestam outros planetas.

Vidas e Hábitos: Essa criatura complexa, chega a vida adulta depois de um milênio, passando por cinco estágios de desenvolvimento. A larva cthoniana é suscetível ao calor, e precisa ficar próximo a superfície da crosta terrestre. A larva requer material orgânico em liquido, como o sangue, para se desenvolver; suga fluidos corporais de vítimas indefesas através de seus tentáculos. Um cthoniano maduro precisa de menos líquidos, desenvolvendo energia metabólica atravessando o gradiente termal entre o manto e a crosta terrestre.
Uma fera chthoniana é preocupada com aquisição de comida, desenvolvimento e proteção de suas larvas. Recomenda-se não coletar ou ferir as larvas, já que isso pode tornar os adultos muito agressivos.

Cthoniano Filhote

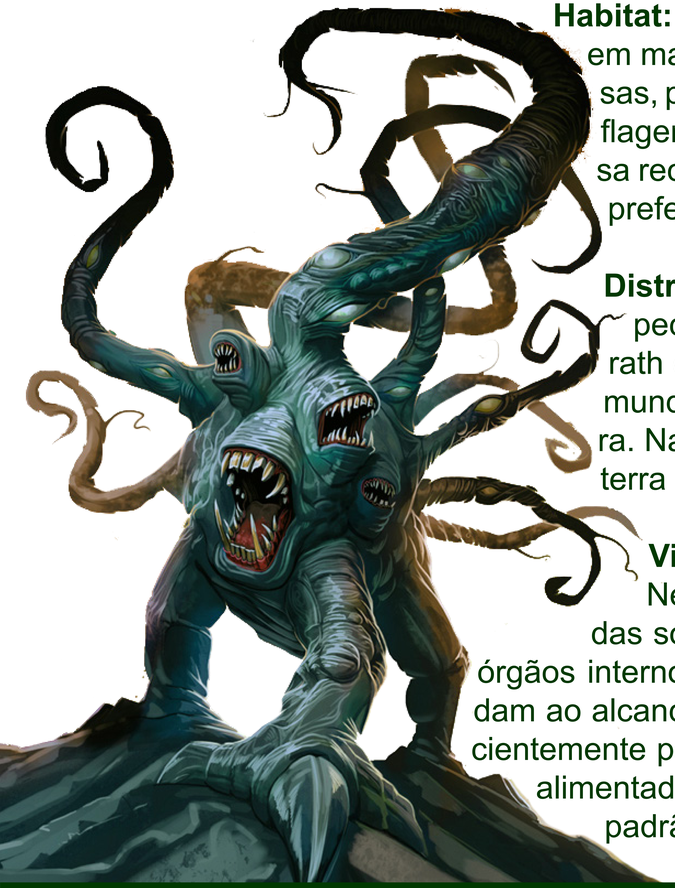
F1-3, H2, R2, A3, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.
Vantagens: Membros Extras x2, Sentidos Especiais e Telepatia.
Desvantagens: Modelo Especial,
Vulnerabilidade (químico)

Cthoniano Adulto

F9, H7, R6, A5, PdF0; 60 PVs, 30 PMs.
Vantagens: Armadura Extra (corte, contusão e perfuração), Membros Extras x5, Membros Elásticos, Invulnerabilidade (fogo), Sentidos Especiais e Telepatia.
Desvantagens: Modelo Especial, Vulnerabilidade (químico).

Cria Negra de Shub-Niggurath

Um dos muitos títulos de Shub-Niggurath é a “Cabra Negra das Mil Crias”. As criaturas chamadas de cria negra é a cria referida no título.
À primeira vista, essa criatura se parece com uma árvore dotada de pernas robustas com cascos, um corpo inchado com mandíbulas ao redor do corpo. Na parte superior do corpo ele tem uma massa de tentáculos de diversos tamanhos, mas sempre apresentando quatro tentáculos maiores com o aspecto de galhos de árvore.



Habitat: Uma cria negra é comumente encontrada em matas densas, florestas e regiões pantanosas, presumindo que sua forma facilite a camuflagem ideal para suas caçadas. Uma pesquisa recente descobriu que eles têm tendência a preferir climas temperados e subtropicais.

Distribuição: encontrado por todo o globo, especialmente onde os cultos de Shub-Niggurath existem. Crias Negras são de origem de mundos alienígenas; nenhum é nativo da Terra. Naturalmente, elas não vivem aqui na terra por mais do que alguns anos.

Vida e Hábitos: seres inteligentes, as Crias Negras na maioria das vezes são encontradas sozinhas. Se alimentam dos fluídos e dos órgãos internos de suas vítimas desavisadas que andam ao alcance de seus tentáculos. Eles esperam pacientemente por suas presas, e uma vez que tenha se alimentado, se movem para outro lugar e repetem o padrão de caça. Existem relatos de Crias Negras seguindo rastros e perseguindo vítimas; talvez esses seres, estejam particularmente famintos ou movidos por uma compulsão poderosa.
As crias negras não se reproduzem na Terra, e nada é conhecido sobre os seus hábitos de reprodução. Possivelmente são produzidos por Shub-Niggurath e não tem necessidade de reprodução. Isso parece contrário a relatos que demonstram que crias negras aparecem em rituais de fertilidade pré-históricos; poder místico é tradicionalmente atribuído a florestas e árvores; A Árvores da Vida, Á arvore que anda etc e outros símbolos.

Cria Negra

F3-6 (esmagamento), H2, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 15 PMs;
Vantagens: Arena (pântanos), Ataque Múltiplo, Membros Extras ×4 e Sentidos Especiais
(infravisão, ver o invisível e visão aguçada.;
Desvantagens: Inculto
Perícia: Sobrevivência

Byakhee

O byakhee é uma criatura interestelar composta de matéria orgânica convencional. O corpo é dividido em duas porções; o tórax e o opisthosoma. A partir do tórax se projetam duas asas, dois membros e a cabeça. Mais dois membros crescem a partir do opisthosoma, enquanto a huna, uma espécie de órgão paramagnético, ocupa o espaço no interior do opisthosoma.
O byakhee é uma criatura barulhenta e agitada, mesmo em repouso ou durante o seu voo, ele guincha e coaxa, exceto quando espreita uma presa. Sendo os seus membros pouco hábeis, o byakhee prefere voar sempre que possível para se locomover.

Habitat: Eles preferem planetoides e cometas, entrando em atmosferas apenas para caçar os seres que vivem ali.

Vida e hábitos: Eles podem ser encontrados vagando sozinhos ou em grupos pequenos. Seus hábitos de acasalamento são desconhecidos. Não maioria das vezes, sua dieta carnívora, envolve outras criaturas interplanetárias, alguma consideradas raras aqui na terra, o que leva o byakhee a investir e predar as criaturas terrestres (incluindo os humanos) com alguma frequência quando se encontra por aqui.

Fatos interessantes: A huna, continua sendo um órgão pouco compreendido pelos exobiólogos, mas acredita-se que ele cria um campo eletromagnético propelido em fluxo. Em um planeta ele possibilita o byakhee flutuar, enquanto ele usa suas asas para manobras e estabilizar durante o voo, já no espaço, esse órgão o permite voar.

Na atmosfera terrestre, essa criatura voa a 110km/h, uma velocidade que pode aumentar em locais cuja pressão atmosférica seja menor; no espaço ele pode atingir velocidades equivalentes a um décimo da velocidade da luz, mas talvez o grande segredo por trás das viagens interestelares realizada por esses seres, seja a capacidade de criar um padrão no tempo-espaço chamado de “keim” pelos antigos ocultistas.

Com o padrão keim um byakhee consegue desenvolver a velocidade de 400 vezes a velocidade da luz, o que é extremamente desgastante para a criatura, que uma vez terminada a viagem a essa velocidade, emerge do outro lado vorazmente faminto, sendo recomendado evitar a criatura nesse estado.

A maioria dos byakhees encontrados na terra, chegaram aqui através do uso do keim.

Byakhee

F4, H4-8, R3-4, A2-4, PdF0
Vantagens: Aceleração, Invulnerabilidade (sônico e frio); Voo

Shantak

Um Shantak é uma criatura escamosa gigantesca, cuja composição corporal é similar à de outros animais encontrado na terra. Ele é uma criatura que a propósito, guarda muitas similaridades com animais vertebrados terrestres. Podendo ser descrito como uma criatura gigantesca e robusta, com um par de asas e um couro escamoso, dotado de duas patas, um longo pescoço e uma cauda.

As tradições e textos mais antigos descrevem o shantak como “cabeça de cavalo”, e de fato seus crânios se assemelham muito as proporções de cabeças equinas, embora seja apenas coincidência. O tórax de um shantak é amplamente preenchido com uma poderosa musculatura e mecanismos orgânicos capazes de gerar a energia suficiente para suas asas em seu voo. Essa é a única forma de uma criatura desse tamanho sair do chão. descrição acima se trata do shantak comum, existindo ainda uma variedade conhecida como shantak menor, que é muito menor, possuir uma pelagem ao invés de escamas e tem garras nas asas dianteiras.

Todo Shantak entra em pânico ao avistar um Vulto Noturno, presumindo que em algum momento ambas as espécies tenham surgido ou habitado no mesmo habitat em algum ponto do universo, causando o desenvolvimento desse instinto.

Não existem razão aparente para essa reação, já que um shantak é muito maior e forte do que qualquer vulto noturno.

Habitat: montanhas e platôs desérticos. Um Shantak pode viajar pelo espaço, mas não faz isso ou passa muito tempo ali.

Distribuição: essa criatura, assim como vultos noturnos e a bestas da lua, as vezes eles aparecem no Reino dos Sonhos. Um shantak também pode ser encontrado em mundos desolados ou mesmo em nosso plano.

Vida e Hábitos: eles se reproduzem colocando ovos. Ambos, macho e fêmea, são capazes de colocar ovos, com um sem acasalamento. De acordo com conhecimentos embasados no folclore, o ovo do shantak possuí propriedades interessantes, mas isso nunca foi confirmado, já que nenhum ovo foi encontrado na terra.
A Universidade de Escola Medieval e Metafísica de Miskatonic oferece uma recompensa por um ovo que possa comprovar suas propriedades.
A alimentação de um shantak é composta basicamente de organismos autotróficos, como plantas. Ele pode temporariamente sobreviver se alimentando de animais, mas isso não é o ideal para seu sustento.

Shantak

F6 (corte), H2, R6, A8, PdF1 (esmagamento); 30 PVs, 30 PMs;
Vantagens: Arena (montanhas), Sentidos Especiais (infravisão), Voo.
Desvantagens: Fobia (medo instintivo da criatura conhecida como Vulto Noturno)

Vampiro Estelar

Um vampiro estelar é normalmente invisível. Ele emite um desconcertante som de risada e outros barulhos grotescos. Ele se torna visível imediatamente após se alimentar, assumindo a cor de qual seja o líquido que ele consumiu e esteja absorvendo em seu organismo. Este predador pode ser pulverizado ou polvilhado com materiais, tornando-o visível por um longo período de tempo (Blake, 1935).O vampiro estelar é capaz apenas de alimentar de líquidos. Suas bocas são dotadas de ventosa e suas garras, investem para abrir suas vítimas para chegar aos fluídos da mesma. Outro fato que chama atenção é que essa criatura voa sem meios de propulsão. Sua composição corporal aparentemente não é feita a partir de nenhum material terrestre conhecido, o que sem dúvida o permite permanecer no ar ou voar pelo espaço.

Habitat: Espaço. Essa espécie parecer viver entre as estrelas, realizando viagens planetáriaspara se alimentar ou quando invocadas por certas técnicas telepáticas.

Distribuição: por toda a nossa galáxia.

Vida e hábitos: a estrutura interna de um Star Vampire é peculiar e surpreendente para um ser interestelar, ele alimenta-se somente de líquidos orgânicos complexos. Ele demonstra possuir inteligência humana, mas nenhum artefato está associado aos vampiros estelares, nem sabemos se ele seja ou não uma criatura social, nem como ou se reproduz. Ele ingere seu alimento líquido através de muitos estômatos, pequenas bocas equipadas com dentes e sucção,cada um alimentando um estômago separado. O liquido então é assimilado por toda a forma da criatura, tornando-a temporariamente visível. Dentro de um período de tempo variável, menos de um minuto no caso do sangue de mamíferos (Fall Worth,1936), o líquido metaboliza e a criatura mais uma vez se torna transparente. Nós não sabemos como o vampiro estelar atra-

-vessa rapidamente a grande distância entre seus habitats naturais e suas fontes de alimento do sistema solar, é teorizado que ele possua órgãos próprios para isso, mas o conhecimento e a capacidade de identificar esses órgãos ainda não foi possível. Alguns resultados indicam o uso de túneis subdimensionais (Dannseys, 1988). Tal como acontece com outros seres, o vampiro estelar não pode ser estudado em habitat natural, por falta de instalações adequadas de pesquisa extra-solar.

Vampiro Estelar

F2, H3, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PMs;
Vantagens: Aceleração, Invisibilidade, Membros Extras x3, Paralisia e Sentidos Especiais (infravisão e visão aguçada);
Desvantagens: Dependência (sangue), Maldição (sua invisibilidade pode ser anulada por meios
mundanos e após se alimentar).

Yog-Sothoth

“Os Antigos eram, os Antigos são, e os Antigos serão. Não nos espaços que conhecemos, mas entre eles, eles andam, sereno e primitivo, sem dimensões e para nós invisíveis. YogSothoth conhece o portão. Yog-Sothoth é o portão. Yog-Sothoth é a chave e guardião do portão.
Passado, presente, futuro, tudo são um em Yog-Sothoth. Ele sabe onde os Antigos adentraram nosso universo através desse antigo,e onde eles devem romper novamente. Ele sabe onde eles pisaram os campos da terra, e onde eles ainda o pisarão, e por que ninguém pode contemplá-los como ele. ... Como uma imundice vos conhecereis. Sua mão está em as vossas gargantas, e vós não vedes; e sua habitação é ainda um com o seu limiar guardado “. – HP Lovercraft

Na nossa dimensão a entidade transcósmica conhecida como Yog-Sothoth aparece como um conglomerado de globos iridescentes. Globos esses que estão continuamente em movimento e se reorganizando, mudando e se desfazendo para
se recriarem em seguida. Os globos não estão ligados uma ao outro o tempo todo e podem se estender por uma boa distância.
Até mesmo investigadores do oculto equipados precariamente podem estabelecer contanto com Yog-Sothoth. Contudo essa entidade é notoriamente perigosa e não especialistas devem evitar esse tipo de invocação. A permanência de uma pessoa normal na presença de Yog-Sothoth por tempo prolongado ou indeterminado pode se mostrar perniciosa para o continuum espaço-tempo, como ocorreu em Fallworth em 1928.Yog-Sothoth é um dos mais enigmáticos deuses exteriores, e felizmente para a humanidade o seu contato com a nossa dimensão tem sido mínimo nos últimos tempos. Dados escassos sugerem que o contato com qualquer um deus antigo é desaconselhável.

Habitat: Yog-Sothoth não habita nosso universo, vivendo em uma zona entre várias dimensões e planos, se estendendo por toda a por todo o tempo e espaço conhecido.

Encontro: Yog-Sothoth pode ser encontrado em qualquer lugar do universo.

Vida e hábitos: mesmo nos textos mais antigos, Yog-Sothoth é descrito como “Aquele que abre os caminhos”, antevendo seu papel como fornecedor de conhecimentos e sabedorias além da compreensão dos investigadores do oculto. Esse atributo foi confirmado em Hutchinson (1864); houveram casos em que metafísicos invocaram esse deus antigo para obter conhecimentos sobre corpos celestes e dimensões
inacessíveis para os investigadores terrestres.
Nosso conhecimento de Yog-Sothoth e outros Antigos é no presente mínimo e baseado em especulação sobre seus poderes, origens e hierarquia e qualquer outra informação ou significância inserida aqui pode servir mais para desinformar do que para informar os investigadores.

Yog-Sothoth

F10, H25, R30, A20, PdF20; 150 PVs, 250 PMs.
Vantagens: Arcano, Genialidade, Invisibilidade, Memória Expandida, Pontos de Magia Extras ×10, , Possessão, Imortal III, Sentidos Especiais (todos), Separação, Teleporte, Toque de Energia e Voo.
Perícia: Ciência.

Eric Ellison

3D&T A BORDO

VISITE:

WWW.3DETABORDO.BLOGSPOT.COM

- ADAPTAÇÕES
- IDÉIAS PARA AVENTURAS
- MONSTROS
- DICAS

E MUITOS MAIS !

VILÕES MACABROS
5 kits para você personalizar seus vilões e assustar seus jogadores

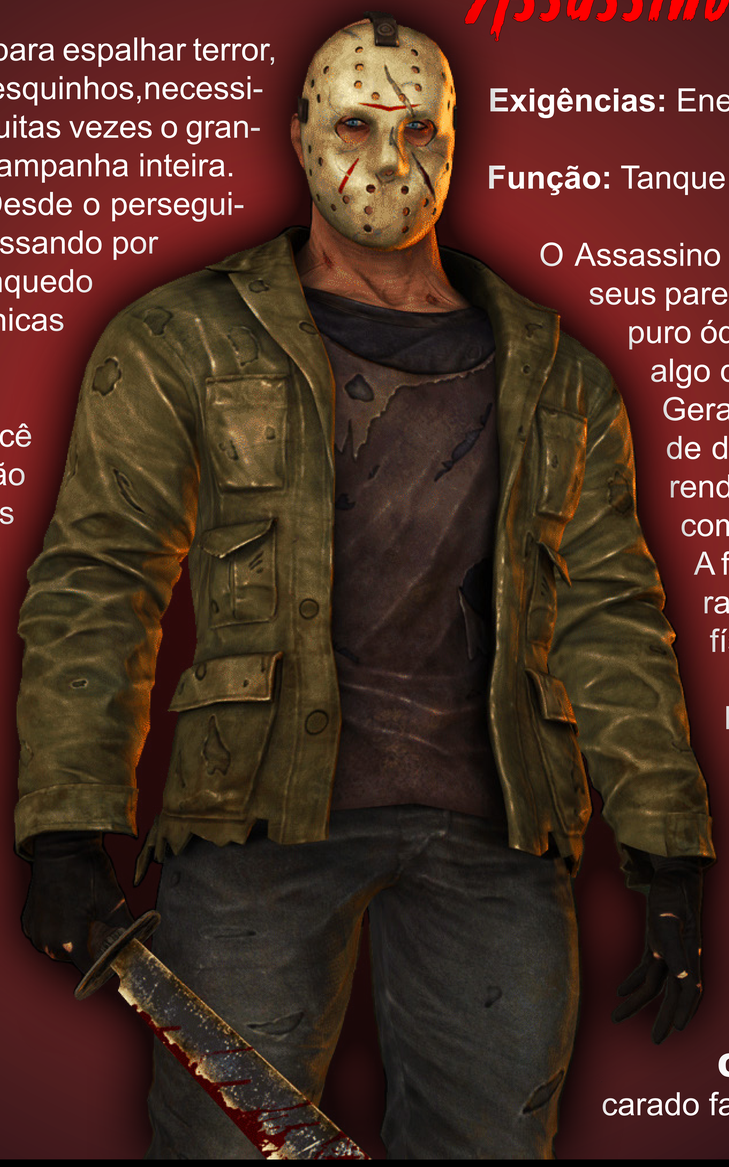
Vilões.

Eternos inimigos dos jogadores,estes seres malignos existem para espalhar terror, dor e sofrimento com suas ações. Motivados por objetivos mesquinhos,necessidades macabras ou pelo simples desejo assassino eles são muitas vezes o grande desafio contra os quais os hérois lutam uma aventura ou campanha inteira. Os vilões dos filmes de terror são a sintese desse conceito. Desde o perseguidor implacavel Jason Voorhees até o macabro “palhaço” IT,passando por icones como Freddy Krueger,Michael Myers,Jigsaw e o brinquedo assassino Chucky,cada vilão de terror possui caracteristicas unicas que usam para perseguir e matar suas vitimas.

Reunindo essas caracteristicas,criamos 5 arquétipos para você usar na sua campanha ou aventura,criando o seu próprio vilão pronto para perseguir personagens jogadores inocentes e fujões (e que tropeçam e caem a cada 2 minutos). Apesar de serem inspirados nos vilões de filme de terror,esses kits podem ser usados em qualquer tipo de campanha,desde medieval até futurista.

Afinal,o terror está em todo lugar.

Para utilizar os kits contidos nesta matéria você irá precisar conhecer as regras para kits contidas no *Manual do Aventureiro Alpha*.
Todas as vantagens e desvantagens mencionadas podem ser encontradas no *Manual 3d&t Alpha*.



Assassino Mascarado

Exigências: Energia Extra 1, Insano:Homicida, Devoção (Veja abaixo)

Função: Tanque

O Assassino Mascarado é um psicopata que persegue uma pessoa e seus parentes/amigos. Suas motivações podem ser varias,desde um puro ódio mortal pelo seu alvo até um sentimento de vingança por algo que o alvo lhe fez no passado.
Geralmente usam uma máscara para esconder a sua indentidade das autoridades ou por possuirem alguma deformação horrenda no rosto. A mascara é muitas vezes assustadora,criada com a intenção de intimidar suas vitimas.
A fúria e ódio que o Assassino Mascarado carrega em seu coração é refletida em sua resiliência física.Muitos possuem um físico robusto,capaz de resistir a muito dano.

Devoção (-1 ponto): O Assassino existe para caçar e matar um alvo específico. Sempre que se desvia desse objetivo, sofre uma penalidade de –1 em todas as características.

Sentido sobrenatural (Alvo): O Assassino percebe automaticamente a presença de seu alvo dentro de 1 km, mesmo através de paredes, disfarces ou invisibilidade.

Crítico aprimorado (Alvo): quando o Assassino Mascarado faz um acerto crítico contra o seu Alvo, sua Força ou PdF é

tríplicada (Em vez de duplicada).

Máscara macabra: Sua máscara recebe energia das trevas,proveniente da agonia e terror de suas vitimas. O Assassino se torna imune a intimidação e todos os seus testes de Intimidação têm sua dificuldade reduzida em uma categoria (testes Difíceis viram Médios, Médios viram Fáceis e Fáceis são automaticamente bem-sucedidos).

Raiva contida: O Assassino Mascarado vive para destruir o seu Alvo,e mata qualquer um que ficar em seu caminho. Com um movimento e 5 PMs, você pode canalizar sua ira contra um oponente, recebendo F+2 e A+2. Este efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após receber o ajuste).

Devorador de Medos

Exigências: Telepatia, Dependência (Veja abaixo), Ponto Fraco (Veja abaixo)

Função: Dominante

Cada grito,cada choro de horror e cada susto tem um gosto diferente,e é disso que o Devorador de Medos se alimenta. Desde um serial killer que tortura suas vítimas antes de matá-las,até um monstro ou fantasma criado por forças sobrenaturais,o Devorador de Medos aprendeu a extrair poder do terror que causa em suas vítimas. Eles perseguem pessoas,aterrorizando-as diversas vezes antes de finalmente saborearem o grito de terror final. Estes monstros geralmente se tornam mais fortes a medida que vão se alimentando e por isso buscar sempre viver perto de grandes centros urbanos,para ter acesso a uma grande quantidade de vítimas.

Dependência (-1 ponto): O Devorador precisa sentir e consumir o medo que causa em suas vítimas,e não consegue sobreviver sem isso. Se não aterrorizaar pessoas,ele vai sofrer uma penalidade cumulativa de –1 em Resistência (o que também vai reduzir seus PVs e PMs) por dia. Caso sua Resistência chegue a 0, ele terá apenas 1 PV e mais um dia de vida: se não alimentar sua Dependência, morrerá.Quando satisfaz a Dependência, sua Resistência retorna imediatamente ao normal.

Ponto Fraco (-1 ponto): O Devorador está tão acostumado em causar terror em suas vítimas que fica confuso quando alguém não sente medo dele. Um oponente que não sinta medo do Devorador ganha um bônus de H+1 quando luta com ele.

Ataque de medo: Uma vez por rodada e gastando 1 PM, o Devorador pode realizar um ataque especial. Ele se transforma em algo que causa medo em seu alvo ou o intimida com ameaças. O Alvo deve fazer um teste de R-1,e caso fracasse no teste ficará Indefeso por 1 rodada.

Regeneração Aterrorizante: Causar terror em suas vítimas permite ao Devorador de Medos recuperar suas energias. Sempre que um alvo falhar no teste de Resistência do “Ataque de medo” o Devorador recupera 1 PM e uma quantidade PV’s igual a R do alvo.

Iscas ilusórias: O Devorador é capaz de criar ilusões para atrair ou enganar

suas vítimas. Ele pode lançar as magias Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total, Imagem Turva, Invisibilidade e Luz. Além disso, pode lançar estas magias por metade do seu custo normal em PMs.

Brinquedo Assassino

Exigências: Androide,Aparência Inofensiva, Modelo Especial

Função: Atacante

Seja um robô maligno criado com propositos assassinos ou uma entidade que possuiu um simples boneco, o Brinquedo Assassino é um serial killer que se aproveita de sua aparência inocente para se aproximar de suas vitimas e assassina-las.
Esses bonecos podem se infiltrar em quase qualquer ambiente,graças a sua aparência e seu tamanho diminuto.
Eles tendem a ter muita força e mobilidade,mas também são frageis e facilmente contidos.
Porém,quem vai imaginar que aquele lindo ursinho fofinho é um assassino que irá enfiar uma faca no seu peito?

Despistar: poucos são tão hábeis em desaparecer da vista de captores quanto um simples Brinquedo. Você pode gastar 1 PM para ser bem sucedido em seu teste de fuga (Manual 3D&T Alpha,página 72).

Crítico Assassino: Se o alvo do ataque do Brinquedo Assassino estiver surpreso,o seu ataque se tornar um crítico.

Passo silencioso: você se move sorrateiramente, como um felino em busca de sua presa. Com o gasto de 1 PM, você pode realizar o primeiro ataque contra um alvo como se ele estivesse surpreso.

Golpe de misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PV caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

Algoz Mental

Exigências: Telepatia,Imortal,Ponto Fraco (Veja Abaixo)

Função: Dominante

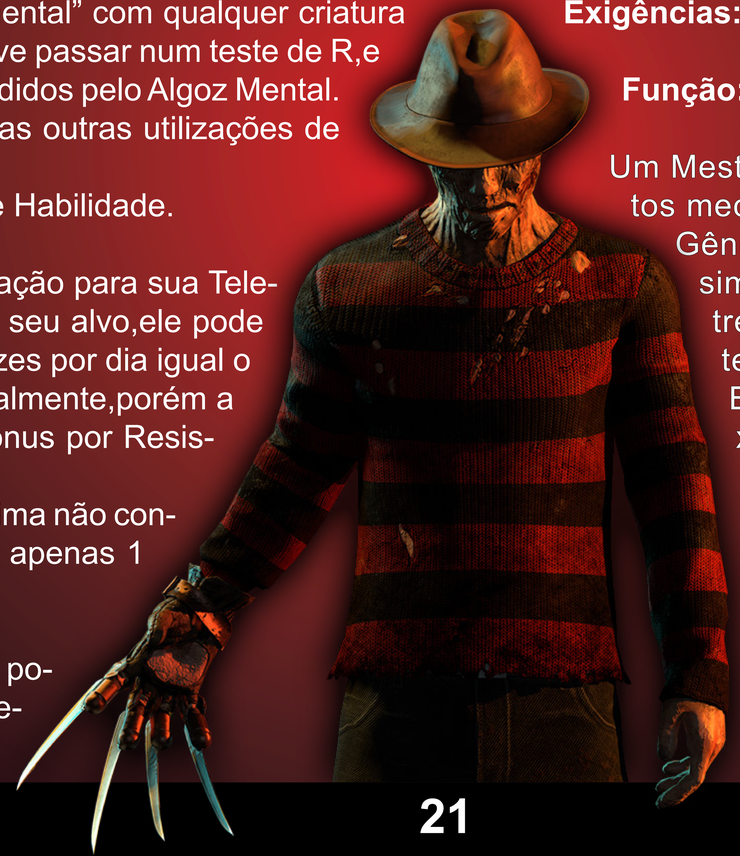
O algoz mental é um vilão especializado em literalmente assassinar seus alvos apenas com o poder da sua mente. Ele invade a mente de sua vitima, geralmente em um momento quando ela está indefesa,e a partir de então começa a torturá-la e atacá-la em seus proprios pensamentos e sonhos. Apesar dos ataques acontecerem somente na mente da vítima,o poder do Algoz faz eles se tornarem reais. Um golpe que produza um corte no alvo em um sonho,fará com que o mesmo corte surja no corpo do alvo no mundo real.
Assim o Algoz caça e mata seus inimigos,muitas vezes estando a quilômetros de distância. Ele ataca desta forma geralmente por ter recebido tal poder através de pactos com entidades malignas,ou por ter uma forma física fraca (Ou até mesmo não possuir forma física).

Ponto Fraco (-2 pontos): O Algoz Mental possui um ponto fraco específico.Talvez seja ficar mais vulnerável a ataques enquanto estiver em contato “físico” nos sonhos ou pensamentos da vítima,ou ficar mais fraco caso a vítima esteja proxima de seu corpo físico.Essa é uma versão pior da desvantagem Ponto Fraco,pois caso seu oponente saiba qual é o seu ponto fraco,ele poderá anular a vantagem Imortal do Algoz Mental. Então caso a vítima descubra o Ponto Fraco do Algoz,ela poderá de fato matá-lo.
Fora isso,mesmo que ele seja derrotado nos pensamentos e pesadelos da vítima ele sempre retornará.

Mundo da mente: O Algoz adiciona mais uma utilização para sua Telepatia. Usando 2 PM’s ele pode tentar estabelecer uma “ligação mental” com qualquer criatura inteligente dentro do seu raio de alcance. Esse alvo deve passar num teste de R,e caso falhe poderá ter seus pensamentos e sonhos invadidos pelo Algoz Mental. Quando isso acontece,o Algoz pode usar todas as suas outras utilizações de Telepatia no alvo,como se pudesse vê-lo.
O raio de alcance do Algoz Mental é 1Km por ponto de Habilidade.

Ataque psíquico: O Algoz adiciona mais uma utilização para sua Telepatia.Se tiver estabelecido uma “Ligação mental” com seu alvo,ele pode atacá-lo telepaticamente a distância um numero de vezes por dia igual o valor de H do Algoz. O Algoz Mental rola sua FA normalmente,porém a vítima rola sua FD sem somar sua Armadura (Mas bônus por Resistência à Magia e poderes similares se aplicam).
Caso os ataques ocorram em forma de pesadelos, a vítima não consegue descansar direito: uma noite de sono recupera apenas 1 PV e 1 PM para cada ponto de Resistência.

Absorver Alma: Ao matar suas vitimas usando seus poderes mentais,o Algoz Mental pode absorver a alma delas, aprisionando-as dentro de si.
Para cada alma absorvida,o Algoz ganha 2 PE. Dessa forma,quanto mais pessoas ele mata,mais forte ele fica.
Vítimas assassinadas pelo algoz mental que tenham suas almas absorvidas por ele não podem ser ressucitadas normalmente. Somente com a morte verdadeira do Algoz todas as almas que ele absorveu serão libertadas.



Mestre das Armadilhas

Exigências: Maquinas,Crime

Função: Dominante

Um Mestre das Armadilhas é um vilão especializado no uso de aparatos mecânicos e esquemas para capturar e matar suas vítimas.
Gênios da mêcanica e engenharia desprezados e revoltados ou simplesmente serial killers com uma inteligência maligna,um Mestre das Armadilhas deseja ver suas vítimas sofrente não somente pelo seu poder,mas pela falha própria delas.
Eles muitas vezes constroem planos e esquemas complexos,buscando envolver mais de uma vítimas por vez. Também criam diversas armadilhas ou “testes” onde caso a vítima falhe a morte é certa e dolorosa.
Estes vilões são muitas vezes “fracos”,sem muitos poderes físicos ou mágicos. E justamente por isso compensam a falta de poder bruto com sua inteligência afiada. Após serem capturados por um Mestre das Armadilhas,os personagens terão muita dificuldade para escapar dos seus “jogos de terror”,e mais dificuldade ainda para encontra-lo.

Armadilheiro: Em vez de lutar frente a frente, o Mestre das armadilhas prefere usar emboscadas. Com um movimento e 2 PMs, ele pode tentar atrair seu alvo para uma posição ruim. Se o alvo falhar em um teste de Habilidade, ficará indefeso no próximo turno.

Identidade secreta: testes de perícias para ocultar suas atividades (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas fáceis para o Mestre. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre ele são sempre tarefas difíceis.

Armadilha imobilizadora: O Mestre das Armadilhas pode gastar um turno para fazer uma armadilha imobilizadora. A primeira criatura que se aproximar da armadilha deve fazer um teste de H–2. Se falhar, ficará paralisada e indefesa. A criatura pode fazer um teste de Força por turno para tentar se soltar.

Armadilha mortal: O Mestre é capaz de produzir armadilhas mecânicas complexas e mortais. Toda vez que um alvo ativar uma de suas armadilhas ele deve fazer um teste de Armadura,além de qualquer outro teste da armadilha. Falha no teste de Armadura significa que ele ativou algum mecânismo extra ou estava mal posicionado no momento da ativação da armadilha,e recebe +2d6 de dano por esmagamento, corte ou perfuração (À escolha do narrador).

Masmorra Mortal: O mestre das Armadilhas ganha acesso a uma masmorra para usar em seus jogos mortais. Essa masmorra pode ser qualquer tipo de instalação, desde uma casa até uma rede fechada de túneis de esgoto.
Enquanto estiver na sua masmorra,o Mestre ganha os mesmo benefícios da vantagem Arena. Além disso, Todos os seus testes de perícia recebem um bônus de um nível (Difíceis se tornam Médios, Médios se tornam Fáceis e Fáceis são automaticamente bem-sucedidos). Este poder pode ser comprado mais de uma vez. Cada compra é uma masmorra diferente.

O Ministerio do RPG adverte: O uso excessivo de vilões de terror em sua campanha pode causar diversas reações de choro,reclamações,gritos histéricos,choro,desespero,raiva,decisões desesperadas e choro por parte dos jogadores.
Esteja ciente dos efeitos colaterais.

Luciano Acioli

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

AS IMAGENS E PERSONAGENS APRESENTADAS NESSA REVISTA PERTENCEM A SEUS RESPECTIVOS DONOS.