



TOOLBOX

Anteriormente em nossa mesa...



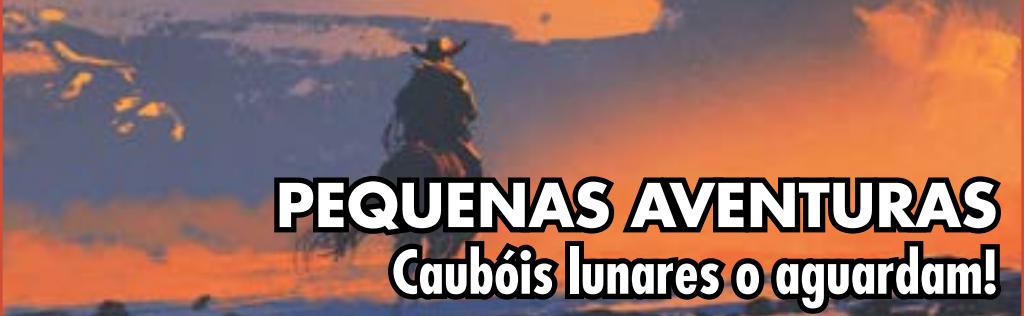
CAVERNA DO SABER

As melhores amigas de todo aventureiro



© MESTRE DO SEU MESTRE

Como usar mentores e aprendizes



PEQUENAS AVENTURAS

Caubóis lunares o aguardam!



CONTO

A Gente Nunca Vai Ficar Junto, de J.M. Trevisan

DRAGÃO

ANO 18 • EDIÇÃO 180

ENCONTRO ALEATÓRIO

MAS, AFINAL, O QUE É UMA JAM DE RPG?

LIGA DOS DEFENSORES

ESPECIALIZE SEU PERSONAGEM EM 3DET VICTORY

RESENHAS

LANCER • RUPTURA

CRIAÇÃO DE AMEAÇAS

Uma prévia
do livro de
monstros de
Tormenta20!



TOOLBOX

Anteriormente em nossa mesa...



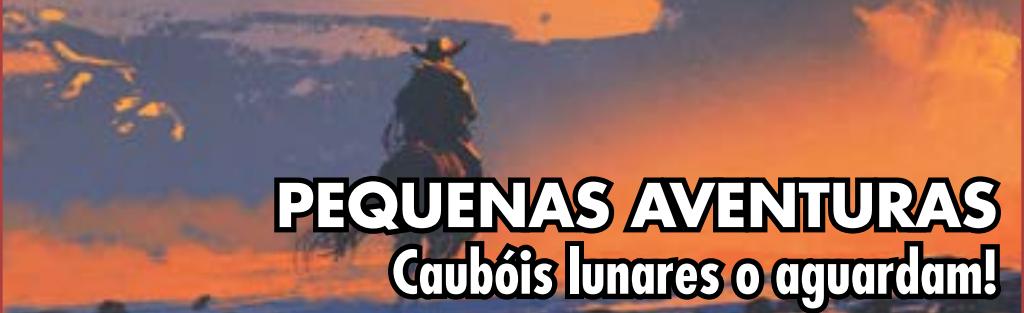
CAVERNA DO SABER

As melhores amigas de todo aventureiro



CRIAÇÃO DE AMEAÇAS

Prévia do futuro livro de monstros de T20



PEQUENAS AVENTURAS

Caubóis lunares o aguardam!



CONTO

A Gente Nunca Vai Ficar Junto, de J.M. Trevisan

DRAGÃO

BRASIL

ANO 18 • EDIÇÃO 180

ENCONTRO ALEATÓRIO

MAS, AFINAL, O QUE É UMA JAM DE RPG?

LIGA DOS DEFENSORES

ESPECIALIZE SEU PERSONAGEM EM 3DET VICTORY

RESENHAS

LANCER • RUPTURA



Grandes
personagens
precisam dos
maiores mentores!

O MESTRE DO SEU MESTRE



EVOLUÇÃO CONSTANTE

Lançado em 2020, *Tormenta20* foi fruto não apenas da maior campanha de financiamento coletivo da época, mas também do maior playtest coletivo da história de um jogo brasileiro.

Não foi pouca coisa. Páginas e páginas de relatórios, feedbacks e sugestões foram produzidas, ajudando a fazer de *Tormenta20* um sistema novo, ágil e divertido, mas sem perder elementos clássicos queridos pelos fãs. Não à toa *Tormenta20* conquistou em seu ainda curto tempo de vida, a “tríplice coroa” dos prêmios da categoria: o **Cubo de Ouro**, o **Prêmio Ludopedia de RPG do Ano** e o **Goblin de Ouro**, além de ter se tornado o sistema de escolha de várias mesas de stream por todo o Brasil.

Desde seu lançamento, *Tormenta20* cresceu muito a cada dia. É uma comunidade enorme, com os mais diversos perfis e níveis de experiência. De um lado, iniciantes sedentos. Do outro, veteranos de décadas de campanhas. E, como era de se esperar, dúvidas de todos os tipos, das mais básicas às mais complexas, começaram a surgir em fóruns, redes sociais e em nossos canais de atendimento. Para saciá-las, passamos a coletar as mais frequentes em um documento de referência chamado... bem... **Dúvidas Frequentes**, um trabalho atualizado periodicamente (você pode [baixar a versão mais recente aqui](#)).

Indo além, no compromisso de manter *Tormenta* evoluindo, criamos um segundo documento, o **Errata de Tormenta20**: pensamos que seria desperdício corrigir apenas os ocasionais erros de digitação, e com dois anos de jogo real e feedback da comunidade, percebemos que alguns pontos do sistema poderiam ser aprimorados. Assim, com base na experiência dos jogadores e dos nossos próprios testes internos, fizemos uma pequena (e pontual) série de melhorias e ajustes nas regras. Tudo para tornar *Tormenta20* um sistema ainda melhor. Mas podíamos fazer mais.

Mestres e jogadores são, acima de tudo, criadores. E para ajudar a alimentar toda essa energia, tivemos a ideia de criar um terceiro documento de referência: o Manual de Criação para *Tormenta20*, um repositório de artigos e materiais ensinando a criar e adaptar conteúdo para as regras do sistema. Será um documento vivo, atualizado a cada novo módulo de regras, e o primeiro artigo a integrar esse futuro documento você tem aqui, em primeira mão, na matéria de capa: o **Manual de Criação de Ameaças**.

Coordenar as diversas pessoas por trás desse processo nos levou a criar um novo papel dentro da equipe de *Tormenta*, o de Diretor de Regras, uma função que exerço com orgulho (e trabalho duro!) desde maio. Há muitas novidades sendo preparadas para *Tormenta*, queremos garantir que vocês continuem tendo em mãos um sistema de regras simples, ágil, divertido.

E sempre melhor! 🎉

RAFAEL DEI SVALDI

DRAGÃO



Editor-Chefe

Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo

J.M. Trevisan

Colunistas

Felipe Della Corte
Leonel Caldela
Rafael Dei Svaldi

Colaboradores

Textos: Bruno Schlatter, Camila Gaminho, Daniel Duran, Davide Di Beneditto, Glauco Lessa, J.M. Trevisan, João Paulo “Moreau do Bode” Pereira, Marlon Teske, Rafael Pelluso, Ramon Mineiro, Thiago Rosa

Arte: Enrico Tomasetti, Leonel Domingos, Priscilla Souza, Sandro Zambi

Diagramação: Priscilla Souza

Revisão: Elisa Guimarães, Rafael Dei Svaldi, Vinicius Mendes

Extras

Edição do podcast: Adonias Marques

Fundo de tela: Enrico Tomasetti

HQ: Ricardo Mango

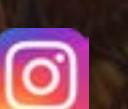
Mapa de batalha: Filipe Borin

Tokens: Odmir Fortes

Apoie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora



Dragão Brasil é © 2016-22 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo

Mistérios paranormais estão por vir!

5 Calabouço Tranquilo

Dez peças de ouro!?

6 Resenhas

Lancer e Ruptura

9 Sir Holand

Tragam os rolos de papel!

10 Supremo Tribunal Regreiro

Todos de pé! Confira a súmula de junho de 2022

16 O Mestre do Seu Mestre

Aprenda a usar discípulos e mentores

24 Toolbox

Técnicas para relembrar jogadores esquecidos

32 Gazeta do Reinado

Resgate na Tormenta

34 Caverna do Saber

Ode às armas em *Tormenta20*!

38 Conto

A Gente Nunca Vai Ficar Junto, por J.M. Trevisan

42 Breves Jornadas

Aventure-se em *Misteriosa Casa da Profecia*!

48 Manual de Criação de Ameaças

Confira a prévia oficial do livro de monstros de *T20*!

74 Encontro Aleatório

Geleia de RPG: a experiência de participar de uma JAM

78 Pequenas Aventuras

Imagine caubóis na lua!

80 Chefe de Fase

Enfrente Tonberry, o terror das masmorras

84 Liga dos Defensores

Especializando seus personagens de *3DeT Victory*!

88 Ligado no Ódio

Saiba tudo que ocorreu em *Legado do Ódio*!



A CAPA

Todo mestre já pensou em jogar seus próprios monstros de *Tormenta20* em cima dos jogadores, certo? Pois agora você pode! **Enrico Tomasetti** ilustra a capa que traz o *Manual de Criação de Ameaças*, mostrando o furioso Ogro das Montanhas Sanguinárias e o fofo (?) Mecânico!



Finalmente, Ordem Paranormal RPG, o jogo criado e idealizado por Cellbit, começará a ser entregue aos participantes da pré-venda no mês de julho!

Ordem Paranormal surgiu como uma mesa de RPG jogada semanalmente no [canal de Cellbit na Twitch](#). Nas sessões exibidas ao vivo, o espectador também pudesse jogar foi bastante pedida desde o começo da stream. Para ajudá-lo no processo de construção do sistema,

tigando enigmas e mistérios paranormais no Brasil atual. No livro básico, o jogador também assumirá o papel de um membro da organização, precisando investigar criaturas vindas do Outro Lado, que trazem terror e caos para o nosso mundo.

Com uma legião de fãs, Ordem Paranormal é a série brasileira de RPG mais assistida da Twitch, e não por acaso, uma adaptação para que os espectadores também pudessem jogar foi bastante pedida desde o começo da stream. Para ajudá-lo no processo de construção do sistema,

Cellbit convocou um grupo de grandes nomes do RPG nacional: **Mestre Pedrok** e **Silvia Sala** ([Skyfall](#)), **Guilherme e Rafael Dei Svaldi**, **Felipe Della Corte** e **Dan Ramos** ([Tormenta20](#)).

O sistema é baseado em T20, com regras simples e acessíveis, ideais para aqueles iniciantes cujo primeiro contato com o hobby aconteceu exatamente ali, assistindo o streamer mestranco para seus amigos.

Os envios de Ordem Paranormal RPG começam em breve, assim como a venda no [site da Jambô Editora](#).

Bruxa solo

Os livros-jogo são uma excelente opção para participar de uma história com múltiplas escolhas sem a presença de um grupo de aventureiros. Além da vasta coleção que você encontra [no site da Jambô](#), temos projetos independentes de autores nacionais chegando com tudo.

Esther Sterling e o Enigma da Morte é um livro-jogo independente da autoria de **Luiz Claudio Gonçalves** (*Thordezilhas, Sinistros e Monstros*) que acompanha a personagem-título, uma escritora com poderes mágicos, enquanto explora uma mansão assustadora. Com um lápis, o jogador decide se quer uma Esther mais atlética ou mais intelectual e parte para fazer as próprias escolhas. O projeto está em financiamento coletivo no [Catarse](#).

Não é o final da masmorra

A cena independente de RPG ficou muito apreensiva quando anunciamos, na DB 178, que o marketplace aberto para terceiros, [Dungeonist](#), estaria

encerrando suas atividades. Pois podem deixar a apreensão de lado!

A equipe da plataforma recebeu muitas mensagens de apoio e pedidos para mantê-la funcionando, o que os levou a suspender temporariamente o encerramento de suas atividades. Inclusive, a plataforma migrará para uma versão aprimorada em julho.

O mais largo dos passos

O RPG oficial mais recente de *Senhor dos Anéis*, *The One Ring*, está em sua segunda edição, lançada no final de 2021. É ambientado cinquenta anos antes dos eventos da trilogia clássica e se concentra nas terras de Eriador.

Convencer seu grupo a experimentar um novo sistema pode ser difícil, mas a Free League Publishing acabou de adicionar uma expansão solo. Com o modo Strider (ou Passolargo, na tradução), você pode desbravar o mundo criado por **Tolkien** por conta própria, com tabelas, diretrizes e dicas para ajudar nessa jornada.

The One Ring: Strider está à venda em formato digital no [DriveThruRPG](#). Não há previsão de lançamento no Brasil do livro básico ou de sua expansão solo.

Foge da pedra gigante!

Se você gosta de filmes pipoca com muita ação e aventura, do tipo que costumava assistir à tarde na televisão durante as férias escolares, o novo lançamento da editora **Coisinha Verde** vai chamar atenção.

Intrépidos! é um jogo que engloba desde arqueólogos de sangue quente a adolescentes caçadores de vampiros, com ferramentas para jogar sozinho ou com amigos. Da autoria do prolífico **Cesar Capacle** (*Push, Kismet*), o jogo promete ação rápida e sem operações matemáticas, graças a um tabuleiro e um sistema que não usa valores numéricos para os personagens.

Intrépidos! está em financiamento coletivo pelo [Catarse](#).

O BARDO

CALABOUÇO TRANQUILO



LANCER

RPG, combate tático e robozões modulares

Ao longo dos anos, tivemos uma variedade de RPGs focados em robôs gigantes, os famosos mechas. Houve o pioneiro Mekton de Mike Pondsmith (Cyberpunk 2020, Castelo Falkenstein), jogos licenciados como Neon Genesis Evangelion RPG: The NERV White Paper, iniciativas independentes como Maharlika e Bliss Stage e jogos nacionais com vasto suporte como Brigada Ligeira Estelar.

Mesmo com essa longa história, vindo desde os anos 80, a cena de RPG nunca havia sido tomada de assalto por um RPG de mecha como foi pelo fenômeno *Lancer*. Os amigos **Miguel Lopez** e **Tom Parkinson-Morgan** (da webcomic *Kill Six Billion Demons*) se uniram para desenvolver um RPG sobre combate tático com mechas. Tendo como principal influência a quarta edição de D&D e uma vasta biblioteca de jogos independentes ao alcance, desenvolveram um sistema básico que foi mostrado ao público em 2017. Com uma excelente recepção, o livro físico entrou em financiamento coletivo em 2019, arrecadando quase **meio milhão de dólares**.

A história se passa quinze milênios no futuro, quando a humanidade se espalhou pelo universo e basicamente atingiu um ponto de evolução político e



LANCER

econômico pós-escassez, formando uma União pacífica. Em uma abordagem próxima de Star Trek, os personagens dos jogadores encarnam pilotos de mecha que tentam expandir as fronteiras dessa quase utopia. Isso é feito dividindo o jogo em dois modos: o combate tático com os robôs, contando com extensa customização de peças e sistemas, e um modo mais narrativista e livre com os pilotos. A resolução de desafios é familiar, usando números-alvo e jogadas de d20.

O produto final é um sistema dinâmico com forte personalidade, concentrando

sus minúcias naquilo que é mais relevante e fortalecendo elas com seu cenário a partir dos elementos de customização disponibilizados para jogadores. Por exemplo, os mechas são impressos em 3D a partir das licenças, que os pilotos obtêm ao longo de suas carreiras, divididas por fabricantes. Dentro do território da União ou em uma nave capital, imprimir um novo mecha é pouco mais que um contratempo. Nos planetas onde as missões de fato se desenrolam, porém, a situação é um bocado mais complicada...

Obviamente, a grande estrela de Lancer são os seus mechas. Eles existem numa grande variedade de modelos, emulando clichês do gênero e apresentando habilidades bem diferentes entre si. Temos o ironicamente pequeno Atlas, que é basicamente um traje de combate estilo Homem de Ferro. Esse traje é concentrado em furtividade, mobilidade, ataques corpo-a-corpo e escalar robôs maiores: é quase como ser um membro da Patrulha de Exploração de *Attack on Titan*. O quadrúpede Lancaster não tem nada de humanoide, normalmente sendo operado por engenheiros e hackers de campo de batalha para dar suporte a seus aliados. Outro não-humanoide de destaque é Death's Head, uma plataforma de artilharia com um canhão principal maior que muitos mechas. Entre os humanoides temos o Metalmark, uma espécie de robô ninja com quatro braços, igualmente eficiente com espadas e fuzis

de assalto. E entre os mais curiosos temos o Mourning Cloak, mecha leve capaz de se teleportar através de tecnologia experimental. Cada um desses chassis iniciais pode ser customizado com armas específicas, dentro modelos genéricos e outros exclusivos de suas licenças. Qualquer mecha pode ter uma espada, por exemplo, mas só um piloto com a licença Tokugawa pode ter tochas de plasma. Caso continue progredindo em licenças do mesmo fabricante, o piloto pode obter bônus em seus mechas. A Smith-Shimano Corpo, por exemplo, tem reputação de fazer robôs capazes de evitar ataques completamente em vez de resistir a eles. Entre seus bônus disponíveis estão uma ligação neural mais profunda com o mecha que aumenta chances de esquila, um sistema de camuflagem capaz de tornar o veículo invisível e uma blindagem biomecânica que aumenta a agilidade.

A customização não depende apenas dos robôs, porém. Cada piloto tem suas próprias habilidades e especializações, indo desde estilos de luta específicos (como especialista em espadas, hacker, imitador de WWE ou franco-atirador) aos valores centrais que definem o comando. Entre Hull, Agility, Systems e Engineering (Casco, Agilidade, Sistemas e Engenharia, em uma tradução livre), as chamadas habilidades de mecha determinam o tipo de mecha que o piloto tem mais facilidade de controlar. Aqueles que usam modelos enormes costumam ter um valor maior em Casco, aproveitando e aprimorando as já robustas defesas que essas mechas oferecem. Os mais ousados investem

em Agilidade para atravessar o campo de batalha com robôs mais frágeis e vulneráveis, dependendo da própria habilidade e posicionamento tático para vencer. Pilotos concentrados em sistemas podem fazer ataques diretos aos computadores dos robôs de seus inimigos, desativando sistemas ou mesmo a estrutura como um todo. E os versados em Engenharia entendem as minúcias mecânicas de seu próprio mecha, permitindo que usem seus sistemas auxiliares com maior efetividade, podendo por exemplo lançar drones de suporte das mais variadas utilidades.

Nenhum outro RPG independente conta com o nível de suporte que Lancer tem. Há o **comp/con**, uma aplicação web para criar mechas e pilotos, além de gerenciar combates. Ágil, intuitiva e com



Só os bichão brabo!

uma interface que simula o HUD de um mecha, torna a experiência de jogar muito prática e dá um gostinho muito especial para se sentir um piloto. Com a **RetroGrade Minis** também é possível fazer tokens digitais customizados dos mechas, desde seus chassis a suas armas, escolhendo cores e texturas. O livro básico está disponível **gratuitamente**, mas também conta com uma **versão paga** mais completa.

O sucesso do financiamento coletivo sufocou Lopez e Morgan de tal forma que desistiram de entregar as recompensas remanescentes e basicamente botaram o jogo nas mãos da comunidade. Com Lopez trabalhando na Wizards of the Coast e Morgan continuando seus quadrinhos, tudo leva a crer que não existirão mais lançamentos oficiais de Lancer e o livro nunca será lançado em outros idiomas, como o português.

Porém, se há uma coisa que a União nos ensinou é que sempre existe esperança.

THIAGO ROSA

RUPTURA

Teoria da alienação

E se você pudesse separar completamente sua vida profissional da pessoal? Esse é um ponto de partida formidável para contar uma história, mas a nova empreitada da Apple TV+ resiste em resumir-se apenas ao excelente argumento. A série é tão bem feita que dá gosto.

O enredo é desenvolvido a partir do ponto de vista de Mark (**Adam Scott**), um contratado da corporação Lumon. Ele e seus colegas trabalham em um labirinto, aparentemente sem fim, de escritórios e repartições impecáveis, do tipo que todo mundo já viu ou trabalhou. A função da equipe consiste em organizar números que se movem aleatoriamente em uma tela de computador, dígitos capazes de despertar determinados tipos de emoções quando alguém descansa o ponteiro do mouse em cima. Nenhum dos funcionários sabe qual o propósito dessa tarefa.

Um dia, o protagonista recebe a notícia que seu superior foi demitido, sem explicações adicionais. Sendo promovido de repente à gerência do departamento, logo recai sobre seus ombros a responsabilidade de apresentar a estagiária Helly (**Britt Lower**) às regras desse surreal mundo corporativo. Aqui o falecido fundador da empresa é tratado como se fosse o deus e guru



de alguma religião, e a consciência de cada empregado jamais pode deixar o lugar de trabalho. Na verdade, ninguém consegue se recordar de como é sua vida lá fora.

A série é uma das maiores revelações do ano, fruto da mesma plataforma de streaming responsável por *Ted Lasso*, a inusitada dramédia futebolística que andou conquistando corações. Mas apesar de *Ruptura* ter seis de seus nove episódios dirigidos pelo comediante **Ben Stiller** (*Trovão Tropical*, *Zoolander*), que também faz parte da direção executi-

va, e diferente do outro sucesso emplacado pela Apple, aqui não há humor leve nem quentinho na alma. Seu universo poderia ser descrito como uma ficção-científica de aparência retrô. Porém, apesar de especular sobre o uso de certas tecnologias, o elemento mais importante é o dia a dia dessa sociedade. Algo que nos causa ao mesmo tempo estranhamento e identificação.

A confiança de Stiller na direção surpreende quem não conhece seus trabalhos anteriores. De técnicas de filmagem como o *dolly zoom*, à diferença de lentes, ou no ritmo dos cortes, que mudam entre os ambientes retratados pela trama, a série é uma aula de narrativa audiovisual. Nada parece solto ou feito sem pensar.

A novidade também se dá por essa não ser uma reciclagem direta de um filme, livro ou HQ já conhecido. A premissa é uma criação original do roteirista Dan Erickson, sendo seu primeiro expediente no ramo. Apostar em boas ideias já foi uma tendência na indústria cultural, mas correr risco ficou raro em produções que têm exigido orçamentos e lucros cada vez mais altos.

Uma obra criativa e inesperada assim, é como encontrar água no meio do deserto. 🌵

DAVIDE DI BENEDETTO





STR

SUPREMO TRIBUNAL REGREIRO



SÚMULA DE JUNHO / 2022

Todos em pé! Os Exmos. Ministros do STR avaliaram as petições enviadas pelos conselheiros da Dragão Brasil e estão prontos para dar seus pareceres.

Esta súmula contém respostas debatidas, deliberadas e formuladas por todos os participantes do Supremo Tribunal Regreiro, e redigidas aqui pelos Exmos. Ministros **Felipe Della Corte**, presidente da Ordem Magocrática Autoritária, e **Rafael Dei Svaldi**, fundador e presidente do Magistério Monstrográfico.

Caso você seja um conselheiro da revista, procure pelo post fixo no grupo fechado dos conselheiros no Facebook para redigir sua petição. Caso não seja, considere tornar-se um, [mudando seu nível de apoio](#) para ter suas súplicas atendidas neste tribunal.

Prezados membros desse tribunal, peço seu auxílio para fazer jus aos monstros de Megalokk e aos terrores agarradores de Arton. A habilidade Agarrar Aprimorado usa o mesmo valor do ataque original ou o monstro atacante (que está tentando agarrar) rola um novo teste?

— Cons. César Henrique

Monstríssimo Sr. Henrique, pela fria letra da lei, uma manobra é um teste oposto de ataque. Logo, mesmo para fazer a manobra como ação livre, deve ser rolado um novo teste de Luta, principalmente porque muitas das ameaças com essa habilidade têm bônus para agarrar melhores do que seus bônus de ataque. Entretanto, caso julgue proveitoso para agilizar o andamento do combate, o mestre é livre para decidir usar o mesmo valor da rolagem do ataque original, apenas lembrando sempre de recalcular o valor final do teste, considerando bônus específicos para a ação agarrar, como os de categoria de tamanho maior do que médio.

• • •

A arma invocada por arma espiritual pode ser empunhada para receber benefícios como dos poderes concedido Espada Justiceira ou Espada Solar?

— Cons. Railson Almeida

A arma invocada por arma espiritual pode ser empunhada para receber benefícios como dos poderes concedido Espada Justiceira ou Espada Solar?

— Cons. Wellington Moraes

Armadíssimo Sr. Moraes, apesar do texto dizer “você invoca a arma favorita de sua divindade”, precisamos atentar ao fato de que o nome da magia é Arma Espiritual, ou seja, a arma invocada é um efeito mágico, e não um objeto. Assim como não pode ser atacada e destruída, ela também não pode ser empunhada ou mesmo agarrada pelo conjurador ou qualquer outra criatura.

• • •

Excelentíssimos senhores do STR após debruçar-me sobre pergaminhos e equações de complexidade que apenas uma mente arcana é capaz de lidar, necessito de uma luz externa para fechar meus cálculos herméticos. Por isso corro em auxílio para me ajudarem nessa busca pela a gnose.

1. É possível conjurar magias através de uma Duplicata Ilusória caso eu esteja no Plano Eterno através de Forma Etérea? A cópia desapareceria por ter saído do alcance?

2. Ao utilizar Controlar o Tempo, devo pagar os PMs das magias que eu estou sustentando para cada rodada de ‘Tempo parado’?

3. Uma criatura invocada através de Conjurar Monstros no ‘Tempo Parado’ assim que terminar os efeitos de controlar o tempo, pode já atacar?

4. Posso usar a última rodada de Controlar o Tempo para Conjurar novamente Controlar o Tempo assim que o primeiro terminar?

Posso usar Controlar o Tempo para agir mediante a um gatilho com uma ação preparar?

— Cons. Bruno Cesar Aff Mendes

Cronometríssimo Sr. Mendes, suas dúvidas arcanas são vastas, e portanto vamos tentar atacá-las em ordem.

1. Seus cálculos estão, infelizmente, corretos. A distância entre dois planos é consideravelmente maior do que 30m, ou “alcance médio”, e portanto a magia Duplicata Ilusória terminaria por sair de seu alcance ao se transportar para o plano Etéreo.

2. Não é necessário pagar PMs para manter efeitos sustentados durante as rodadas que o tempo está congelado porque eles também são afetados pela magia, sendo igualmente “suspenso” como todos os outros efeitos contínuos, voltando a “funcionar” depois que a passagem do tempo é retomada.

3. A criatura invocada só pode agir no seu próximo turno, (mediante uma ordem que requer uma ação) pois o efeito da magia também está congelado no tempo, impedindo o monstro de se mover. Por isso, para que o monstro possa agir, o efeito de Congelar o Tempo precisa terminar e, então, você deve ser capaz de usar uma ação para comandar a criatura.

4. Sim. Apesar do potencial de paradoxo desastroso que pode ser usado contra você por seu mestre, pela regra a segunda conjuração fica “suspenso” e seu efeito começa a funcionar automaticamente quando o primeiro termina. Além disso, você pode preparar qualquer magia com execução “padrão” usando as regras da ação preparar normalmente. Embora isso não seja necessário para sequenciar uma magia no fim da outra.

• • •

Tenho uma dúvida a respeito do Sistema Irmão de Tormenta 20: o honrado Império de Jade!

A Shuriken permite o gasto de 1 PM para arremessar outra adicional, se usado junto com o Jutsu Rajada de Disparo é possível usar esta habilidade para disparar uma Shuriken adicional por ataque?

— Cons. Miguel Carigo

Ninjíssimo Sr. Carigo, enviamos sua súplica para o ルールの最高裁判所 em Tamu-ra e recebemos essa resposta dos honoráveis ministros:

A resposta é *sim*. Para cada um dos três ataques do jutsu Rajada de Disparo, um personagem pode gastar 1 PM para lançar uma shuriken adicional. Isso faz com que ele possa lançar até 6 shurikens, desde que tenha os PM necessários. Caso o personagem seja um ninja de 3º nível com a habilidade Truques Ninjas, ele não precisa pagar o custo em PM para cada shuriken adicional arremessado.

Se o jutsu for utilizado com algum dos aprimoramentos que permitem mais armas arremessadas, o personagem pode arremessar até o dobro de shuriken. Com +5 PM, por exemplo, um personagem com truques ninjas pode arremessar até 10 shuriken, gastando apenas 6 PM (1 do custo base, 5 pelo aprimoramento). No entanto, os ataques extras permitidos pelo shuriken não recebem o bônus de dano do jutsu, já que não fazem parte de seu efeito. No exemplo anterior, o bônus de +2 no dano nos ataques bem-sucedidos seria aplicado em apenas 5 dos 10 arremessos.

• • •

Olá, o texto da perícia Furtividade vive gerando debates em grupos que participo sobre sua interpretação, gostaria que me respondesse:

No texto da Perícia: "Se atacar, lançar uma magia ou fizer outra ação chamativa, sofre uma penalidade de -20 (e, se já estava escondido, deverá refazer o teste com esta penalidade)."

Pergunta 1: Ao realizar um ataque o personagem deve jogar novamente furtividade e o oponente pode percebê-lo? Ou o teste é feito só após o ataque estar concluído (e possíveis danos aplicados). Nos turnos subsequentes também existe a penalidade dos -20, não se especifica na perícia a sua duração, o DM decide nesse caso (variando de 1 teste até o combate inteiro)?

No texto da Perícia: "Esconder-se é uma ação livre, mas você precisa terminar seu turno com cobertura ou camuflagem – escuridão, folhagens, outras pessoas com as quais consiga se misturar etc".

Pergunta 2: Uma pessoa que falhou num teste de furtividade, poderia ficar tentando até acertar já que são ações livres? Em teoria poderia usar a mesma cobertura/camuflagem para continuar se escondendo, ou isso conta como a mesma instância de uso da perícia?

— Cons. Odmir Fortes

Furtivíssimo Sr. Fortes,

1. O uso de "esconder-se" pressupõe que o personagem escondido quer permanecer oculto. Por isso, após ter realizado qualquer ação chamativa como as listadas, o personagem recebe uma penalidade de -20 para se esconder novamente, e precisa refazer o teste de furtividade para se manter escondido (dessa vez, com a penalidade). Como se trata de um novo teste, todos os envolvidos na cena podem

fazer um teste oposto de Percepção. Porém, gostaríamos de ressaltar o que foi escrito no último FAQ publicado:

Fazer um ataque à distância conta como uma ação chamativa para efeitos de Furtividade?

Sim. Entretanto, o mestre pode levar em conta fatores como a distância do ataque, o tipo de arma utilizada (uma besta é muito mais discreta que um mosquete, por exemplo) e outros barulhos e distrações no ambiente.

Isso posto, a penalidade de -20 é aplicada somente na mesma rodada em que a ação chamativa foi realizada.

2. Sobre ações livres, a regra também é arbitrada pelo mestre, seguindo esse texto da página 221 do manual básico de *Tormenta20*:

"Uma ação livre demanda pouco ou nenhum tempo, esforço ou atenção. Normalmente você pode executar quantas ações livres quiser por turno, mas o mestre pode limitar ou proibir ações complexas."

Neste caso, este tribunal entende que tentar esconder-se em algum tipo de cobertura ou camuflagem é uma ação complexa que dificilmente pode ser repetida várias vezes em sequência num tempo de 6 segundos mas, novamente, o mestre tem a palavra final.

Além disso, lembre-se que esconder-se é um teste oposto. A rolagem de sua tentativa só pode ser feita junto com a rolagem do oponente e o resultado normalmente já determina o que ocorre (se você foi visto ou não) de forma definitiva.

• • •

Dúvida sobre interação da forma Selvagem e Itens mágicos que afetam vida e mana:

Se um personagem entra em forma selvagem mas tem um item que altera sua mana máxima,

o que acontece com ela após a transformação? Ele perde mana atual e máxima?

Se sim, ao voltar a forma normal essa mana volta como se estivesse presa na forma humanoide dele? Consideramos que ao transformar ele gastou a mana perde só a máxima? E se for um item que altere a vida? Ele perde a vida atual e máxima ao se transformar? Se sim, ao voltar à forma normal, essa vida volta como se estivesse presa na forma humanoide dele? Ele perde a máxima apenas e converte a adicional em temporária?

— Cons. Thiago Borges

Animalesquíssimo Sr. Borges, conforme a regra da habilidade, "Qualquer equipamento que estiver usando desaparece (e você perde seus benefícios), mas ressurge quando você volta ao normal." Isso quer dizer que os benefícios desses itens ficam "suspenso" até que o druida retorne à sua forma original. Lembrando que essa regra serve apenas para equipamento que está sendo empunhado ou vestido — efeitos de poções ou alimentos, por exemplo, continuam ativos.

Dito isso, a página 104 do FAQ 1.11 de *Tormenta20* diz o seguinte sobre este caso:

Qual o efeito de colocar e retirar um item que aumenta seu total de PV ou PM?

Ao colocar um destes itens, seus PV ou PM atuais e máximos aumentam conforme o valor indicado. Da mesma forma, ao retirar o item, seus valores atuais e máximos diminuem (o que pode resultar em um valor negativo de PV ou PM). Pontos de mana 'negativos' causados por remover um destes itens são recuperados como PM normalmente.

Assim, se o druida estiver usando itens que melhoram seus PV ou PM e usar Forma

Selvagem, primeiro desconte os PM gastos pela habilidade. Em seguida, reduza seus pontos máximos e atuais conforme explicado no FAQ (por exemplo, se tinha 30 PM máximos e 25 atuais, primeiro fica com 22 PM atuais pelo gasto da habilidade, e em seguida 27 máximos e 19 atuais pela "perda" dos itens).

• • •

Boa noite, prezados.

Uma dúvida quanto ao enquadramento dos ataques naturais, com relação a manobras: ataques desarmados são considerados "armas leves", mas e as armas naturais? Não há classificação nenhuma a respeito delas?

Exemplo prático: em uma manobra agarrar, o agarrado poderia fazer um ataque com qualquer arma leve? Pensando fora da regra, é muito óbvio que sim, uma arma natural seria uma "arma leve". Porém pensando na regra fria, onde se encaixaria? Quais talentos os ataques naturais podem receber? Acuidade com arma, por exemplo?

— Cons. Rafael Ribeiro

Naturalíssimo Sr. Ribeiro, conforme consta na descrição de armas leves, presente na página 139 do manual básico de *Tormenta20*, armas naturais são sempre consideradas armas leves para o propósito de regras.

Leve. Esta arma é usada com uma mão e se beneficia do poder Acuidade com Arma. Ataques Desarmados e armas naturais sempre são armas leves.

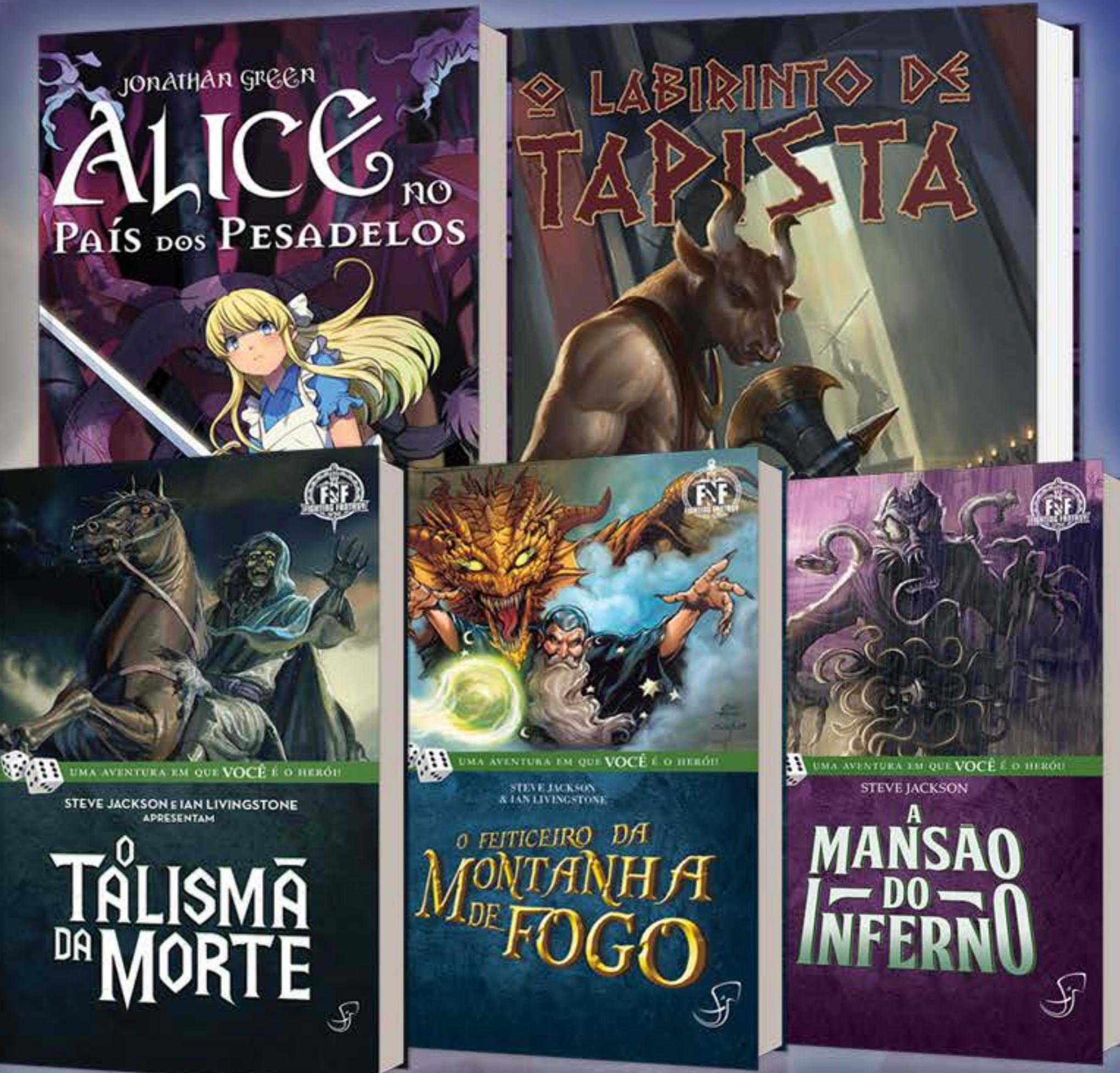
Como tal, podem ser usadas para desferir ataques enquanto agarrado, e interagem com poderes que afetam armas leves, como o supracitado Acuidade com Arma.

a arma esteja sendo empunhada (como Esgrima Mágica) ou usada com as mãos (como Ataque Preciso), ou ainda quando a habilidade necessitar que a arma seja um objeto para que tenha efeito (como Oficina de Campo, do inventor). Outras habilidades podem ser usadas normalmente. 🦄

MINISTROS DO STR



AVENTURE-SE COM
LIVROS-JOGOS



TORMENTA



www.jamboeditora.com.br



Aprenda
a usar
discípulos
e mentores
na sua
mesa de jogo

Por Thiago Rosa

O MESTRE DO SEU MESTRE

Um eremita barbudo com um casco de tartaruga. Um rato humanoide escondido no esgoto. Um professor com poderes psíquicos. Um palmeirense careca com senso de humor afiado. Uma mãe versada nas técnicas de uma sororidade milenar. O único remanescente de uma ordem de espadachins espaciais. Todos representam um arquétipo recorrente em histórias e mitos: o mentor.

A palavra “mentor” vem do poema clássico de **Homer**, *A Odisseia*. Nele, o personagem Mentor é a forma assumida pela deusa Atena para guiar o jovem herói Telêmaco. Existem várias formas de definir o que é um mestre ou mentor, mas dentro de narrativas a mais difundida vem do livro *A Jornada do Escritor*, de **Christopher Vogler**, baseado no Velho Sábio ou Velha Sábia descrito por **Joseph Campbell** em seu *Herói de Mil Faces*. O arquétipo do mentor é definido como o de um personagem detentor de mais sabedoria e (normalmente) mais idade que o herói, cuja principal função é prepará-lo para enfrentar o desconhecido.

O mentor possui forte valor simbólico, podendo representar os vínculos entre pai e filho, mestre e discípulo, médico e paciente, até mesmo divindade e ser humano, o que explica em grande parte sua forte presença em histórias mitológicas. De qualquer forma, não é permitido narrativamente ao mentor que resolva por conta própria os problemas do herói. Chega determinado momento em que precisa deixar de guiar o protagonista, para que o discípulo então caminhe com suas próprias pernas. Se a narrativa fosse uma bicicleta, o mentor seria as rodinhas auxiliares que tornam seguro aprender a andar, mas que devem ser removidas a partir de determinado momento.

As várias faces de um mestre

Mestores refletem as mais elevadas aspirações dos heróis, podendo servir como um vislumbre do futuro caso o protagonista se mantenha em sua jornada. Frequentemente, o mentor é um herói que já concluiu seu caminho, já viveu sua própria história, e agora repassa sua sabedoria para que outro mais jovem continue em seu lugar.

Frequentemente, um mentor é uma figura paterna ou materna. Isso pode acontecer tanto literalmente, no caso de Jessica Atreides e seu filho Paul em *Duna*, quanto de forma figurada, como quando Piccolo serve de guia para Gohan em *Dragon Ball*. O próprio herói pode partilhar em busca de um mentor na falta de uma figura paterna, como Jon Snow e Jeor Mormont em *Guerra dos Tronos*. A estrutura familiar serve de base para estabelecer conflitos e reforçá-los; isso não se restringe exclusivamente à paternidade. A relação entre Anakin e Obi-Wan em *Star Wars* é fraternal, o que torna a eventual ruptura ainda mais pungente.

A principal função do mestre é ensinar. Pode ser algo prático, como Marin em *Cavaleiros do Zodíaco*, cujo treinamento era concentrado em ensinar o protagonista Seiya a lutar e a queimar seu cosmo, a energia transcendental que é a desculpa da série para os poderes assombrosos dos protagonistas. Também podem ser de ordem emocional, como Walt Kowalski em *Gran Torino*, que compartilha suas experiências de vida com os irmãos Lor. Alguns mentores ainda fazem ambos, como Stick de *Demolidor*, que ensina o herói cego a usar seus sentidos ampliados, a lutar e também a dura verdade do combate entre o bem e o mal.

Frequentemente o mentor acaba aprendendo com seu discípulo, como é o caso de todos os que mencionamos: Seiya ensina Marin a nunca desistir mesmo quando tudo está contra ela, os irmãos Lor ensinam Kowalski a aproveitar os prazeres simples da vida, e o Demolidor ensina Stick que é possível ser uma força do bem sem perder a humanidade. É uma experiência que professores conhecem bem: abordando problemas por uma perspectiva diferente, sem os vícios da prática, o aluno por vezes descobre algo que seu mestre jamais teria imaginado. Isso não precisa estar relacionado à área de prática do mentor; frequentemente vemos histórias sobre mentores endurecidos pela vida que aprendem com seus alunos.

Também de forma análoga com pais, um mentor muitas vezes traz presentes para seu discípulo. O sabre de luz que Obi-Wan entrega a Luke Skywalker em *Uma Nova Esperança* é um bom exemplo, por seu forte papel temático. Ao receber a arma, o herói aceita o chamado da aventura e deixa para trás sua vida mundana. Quando o professor de cada geração entrega ao protagonista seu monstrinho inicial está agindo da mesma forma. Algumas vezes esses presentes

são duradouros, permanecendo com o herói durante toda sua jornada ou a maior parte dela (como o sabre de Luke) e outras vezes acaba sendo apenas transitório (como o pokémon, se você não for sentimental). Independente de sua utilidade prática, esses presentes podem ter um papel transformativo, seja ele mais simbólico (como o vestido que *Cinderela* recebe da Fada Madrinha, representando a chegada da puberdade) ou concreto (como o cachecol que Natsu recebe de Igneel em *Fairy Tail*, que marca sua separação do mentor e adoção como membro da guilda-título). Esse aspecto é especialmente flagrante na mitologia. Perseu recebe uma vasta gama de presentes de Hermes e Atena, incluindo sandálias aladas, uma espada mágica e um elmo da invisibilidade. De certa forma, os presentes mostram uma validação do herói diante do mentor. Antes de recebê-los, se deve merecê-los de alguma forma.

Em muitas histórias, o mentor assume também o papel da consciência do herói. Por vezes, essa é sua função principal, em detrimento de todas as demais: é o caso do Grilo Falante de *Pinóquio*. Alguns heróis precisam ser lembrados de seu código moral, para melhor enfrentar

tentações ou como forma de catalisar o crescimento do personagem. É o caso de Batman durante a *Queda do Morcego*, com o Cavaleiro das Trevas tentando ensinar o super-herói novato a superar sua programação como assassino. Vamos torcer para que, caso a mesma coisa aconteça na sua mesa de jogo, o resultado seja menos doloroso para todos os envolvidos!

Por vezes, o mentor não é uma figura física. Pode ser um espírito, de forma real ou figurada, que acompanha o herói dando conselhos ou concedendo orientação. Por exemplo, o professor de esgrima Syrio Forel morre no primeiro livro de *Crônicas de Gelo e Fogo*. Ao longo dos livros seguintes, porém, sua aluna Arya sempre se recorda de seus ensinamentos. Forel vive mais através de Arya, nos livros seguintes, do que no primeiro livro quando de fato era um personagem independente. No jogo *Cyberpunk 2077* a figura do roqueiro Johnny Silverhand, na forma de um chip implantado no cérebro do protagonista, assume um papel parecido, garantindo não apenas um papel para **Keanu Reeves** mas também dicas, orientações e alívio cômico para o jogador ao longo de sua aventura.

BIO 30:2



Cyberpunk 2077: Acorda, samurai! Temos uma cidade para queimar.

Mudança de papel

Já que em determinado momento o herói precisa caminhar com as próprias pernas, o papel do mentor pode ser encerrado antes do fim da história. Sem função na trama, por vezes acaba morrendo ou sendo retirado de cena de alguma outra forma. A morte do mentor é um momento catártico, permitindo que um problema anteriormente mais distante ou abstrato se torne pessoal para o herói. Por exemplo, a batalha contra o Rei Espiral só se torna verdadeiramente o foco de *Tengen Toppa Gurren Lagann* depois que o protagonista sofre uma perda pessoal nas mãos do vilão. Em alguns casos, quem se afasta do mentor é o discípulo, muitas vezes fisicamente. É o caso de Sanji e Chopper em *One Piece*, que abandonam o lar de seus respectivos mestres para viver aventuras no mar.

Quando o herói alcança o mesmo patamar de seu mentor, pode passar a servir como um aliado, mesmo que esporádico. Isso é particularmente comum em animes shounen de luta. Em *Dragon Ball*, Goku treina com o mestre Kame, o vence no Torneio de Artes Marciais e depois luta a seu lado no Torneio do Poder. Em *Rurouni Kenshin*, depois que o personagem-título domina a técnica secreta de seu estilo, seu mestre Seijuro Hiko entra em combate contra os inimigos pela primeira vez.

Algumas vezes o herói se volta contra seu mentor. Em *Batman Begins*, isso reflete o protagonista descobrindo a verdade sobre seu antigo mestre e decidindo atrapalhar seus planos. Ra's al Ghul se torna o vilão, enquanto Batman usa o que aprendeu com ele para derrubar a Liga das Sombras. Em outros casos, como em *Star Wars*, é o herói quem muda de papel. Obi-Wan é o



mentor de Anakin até o momento em que o discípulo é seduzido pelo lado sombrio e se torna Darth Vader, quando o mentor se torna herói e precisa detê-lo.

Não é preciso que um mentor mude de papel para continuar participando da história. Especialmente em casos que o limitem objetivamente como pode interagir com os problemas de seus alunos, como a natureza dos poderes do Professor X de *X-Men*, o mestre pode continuar dando conselhos, incentivo e orientações mesmo que seus discípulos já tenham evoluído acima e além do patamar no qual iniciaram a história. Por vezes, um antigo mestre pode ser visitado num ponto avançado da trama quando o protagonista precisa se reencontrar. Os quadrinhos de *Punho de Ferro* apresentam essa dinâmica com certa frequência, com os portadores do poder de Shou Lao voltando para a cidade sagrada de K'un Lun antes de eventos marcantes.

Na sua mesa...

Dentro de uma mesa de jogo, existem várias possibilidades para o uso de um mentor. Isso pode abranger o grupo como um todo, por exemplo, cavaleiros sob a orientação do mago da corte, ou pode ser individual, como uma mestra de artes marciais que adota algum (ou alguns) dos personagens como discípulos.

A presença de um personagem mentor pode ser especialmente prática em grupos com jogadores iniciantes ou em campanhas com uma trama muito complicada. O mentor é um personagem próximo aos personagens, em quem eles confiam, detentor de sabedoria e conhecimento. É o porta-voz perfeito para dicas, alguém que pode apontar falhas nos planos ou lembrá-los de informações vitais. Caso os aventureiros estejam relutantes, o mentor pode dar um empurrãozinho, motivando-os a agir, talvez até com um presente.

Essa abordagem, porém, tem seus riscos. Caso o mestre sinta a necessidade de jogar através do mentor, tratando-o como se fosse "seu personagem" no grupo, é possível que perca a imparcial-

idade e principalmente que trate o mentor com a mesma deferência que concede aos personagens dos jogadores. Essa é uma armadilha! Seu personagem será importante e relevante para a trama quando você estiver do outro lado do escudo. Enquanto atuar como mestre, qualquer personagem que controlar será um mero coadjuvante, no máximo um antagonista. Mesmo que o mentor divida a cena com os personagens dos jogadores com frequência, não está na mesma categoria e não deve guiar a ação.

...de Tormenta20!

A seguir, apresentamos uma série de elementos que você pode usar em mesas de Tormenta20 para integrar o uso de mentores à sua mesa. Essas regras são opcionais; devem ser consideradas como conteúdo em fase de teste, que pode ou não ser integrado em futuros lançamentos conforme sua recepção e avaliação da equipe de design.

Novo Aliado: Mentor

Um notório conhecedor de determinada área, versado na arte de transmitir o que sabe adiante. *Iniciante*: escolha uma perícia. Você recebe +5 em testes dessa perícia para buscas (*Tormenta20*, página 264) e +2 em testes do atributo-chave dessa perícia para treinamento (página 263). *Veterano*: como iniciante, mas você escolhe uma perícia adicional. Além disso, você pode rolar uma segunda vez na Tabela 6-5: Desafio de Buscas, caso não goste do primeiro resultado. *Mestre*: como veterano, mas você escolhe uma terceira perícia. Além disso, independente de sua quantidade de sucessos em uma busca, você pode rolar uma vez adicional na Tabela 6-6: Consequências de Buscas, descartando um resultado a sua escolha.

Nova Origem: Discípulo de um Campeão

Desde jovem, você foi treinado para ser um dos melhores: um veterano da Guerra Artoniana. Um verdadeiro herói o tomou sob sua proteção e ensinou seus melhores truques e técnicas para que você possa se aventurar e construir seus próprios feitos. Como você se relaciona com seu mentor é uma decisão sua; alguns discípulos viajam junto de seus mentores já envelhecidos, outros escondem seu passado e tentam escapar da sua sombra, enquanto outros ainda têm muito orgulho e tentam garantir a longevidade desse legado.

ITENS. Uma arma marcial, cinco itens alquímicos escondidos entre ácido, bálsamo restaurador e fogo alquímico.

BENEFÍCIOS. Luta, Pontaria, Vontade (perícias); Atlético, Mestre Presente, um poder de combate a sua escolha (poderes).

Mestre Presente

Seu mestre viaja com você. Ele está fragilizado pela idade e pelos rigores da guerra, mas ainda consegue lhe orientar como um aliado do tipo mentor iniciante. Quando você atinge o 7º nível, seu mestre não tem mais nada a lhe ensinar, mas ainda pode o ajudar de outras formas. Escolha um tipo de aliado entre assassino, atirador, combatente, destruidor, fortão, guardião, médico, perseguidor ou vigilante. Seu mestre perde o tipo mentor e se torna um aliado veterano do tipo escolhido. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

Novo Poder Geral: Espírito Guia

Um espírito sábio o acompanha em suas jornadas. Pode ser um ancestral, um servo da sua divindade ou alguma outra criatura extraplanar que por algum motivo decidiu ajudá-lo. O espírito serve como um aliado iniciante de um tipo a sua escolha entre mentor, sábio ou ajudante. Escolha um outro tipo de aliado entre assassino, atirador, combatente, destruidor, fortão, guardião, médico, perseguidor ou vigilante. No começo de cada cena, você pode gastar 1 PM e uma ação de movimento para pedir ajuda ao espírito, que se materializa e muda para esse tipo até o fim da cena. *Pré-requisitos*: treinado em Intuição, 6º nível de personagem.

Obras para se inspirar

Mestres, aprendizado e a relação entre professores e aluno são temas muito fortes que ressoam com praticamente qualquer pessoa. Como tal, são abordados de formas muito diferentes nas obras mais variadas. Como toda ferramenta narrativa, o arquétipo do mentor pode ser usado muito próximo de sua concepção original, desestruturado para causar impacto e/ou reconstruído depois que esse impacto já foi causado. A seguir estão alguns bons exemplos de uso desse arquétipo, podendo servir de inspiração para suas mesas e seus jogos.

Star Wars

Obi-Wan Kenobi é uma representação tão direta do arquétipo de mentor que a wiki [TV Tropes](#) usou seu nome como sinônimo dele por anos. Ele serve como mentor e figura paterna para vários personagens, principalmente Anakin Skywalker e Luke Skywalker, de certa forma também para Ahsoka Tano na animação *Star Wars: A Guerra dos Clones*. Mais ativo que muitos outros mentores da ficção, Obi-Wan frequentemente entra em ação por si só, acumulando uma série de feitos que o coloca confortavelmente como o terceiro membro mais poderoso da ordem jedi durante os filmes de 1 a 3, atrás apenas de Yoda e Mace Windu.



*Sou a nova
aprendiz
Padawan.
Sou
Ahsoka
Tano.*

Megaman X

Esse clássico do Super Nintendo, contando com uma versão remasteriza-

da para PSP, apresenta um dos melhores e mais explícitos exemplos de mentor enquanto reflexo do futuro do herói. A fase introdutória apresenta a figura de Zero — um companheiro de X que é mais velho, mais forte e tem uma armadura mais irada. Ele surge logo depois do personagem-título ser derrotado por um vilão contra quem suas armas não podem fazer nada. Zero não apenas salva o robô azul, mas afirma diretamente que caso continue firme na jornada pode igualar sua força. Ao longo do jogo, conforme adquire as melhorias para sua armadura, Megaman se torna cada vez mais parecido com Zero até que reencontra o vilão do capítulo introdutório e pode, finalmente, derrotá-lo com as próprias mãos.

X-Men

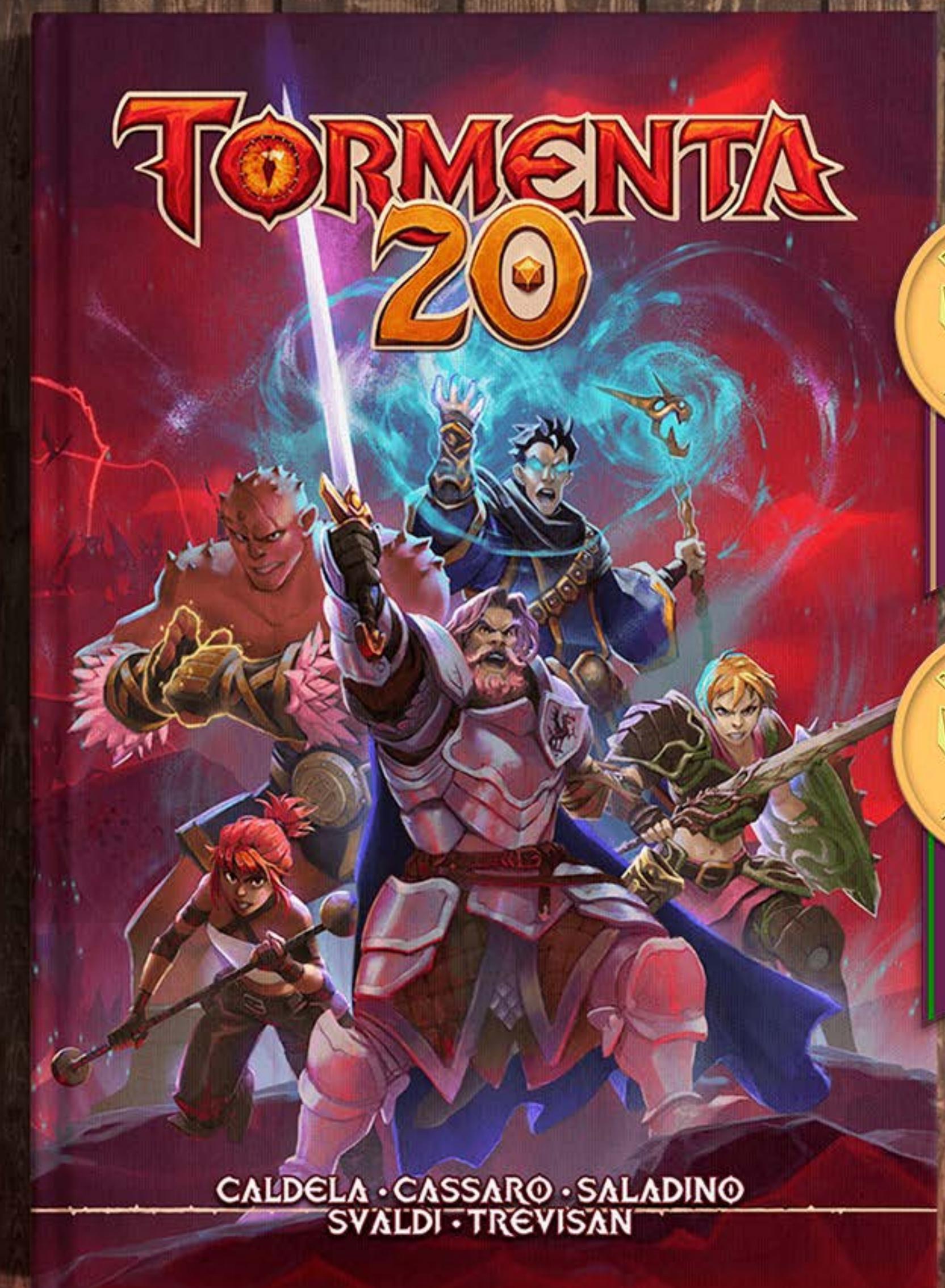
Professor X é bem claramente um mentor capaz de ensinar, o que fica evidenciado já em seu nome. Charles Xavier criou a Escola para Jovens Superdotados para encontrar, proteger e treinar mutantes, impedindo que o mundo se volte contra eles e eles se voltem contra o mundo. Ele os ajuda a controlar suas habilidades, determina onde podem concentrar suas energias, estabelece ganchos com o cenário através de sua conexão com outros personagens e dificilmente participa de cenas de ação devido à natureza dos seus poderes. Algumas continuidades inclusive retratam um momento de ruptura quando ele se afasta de seus discípulos, seja para viver uma nova fase da vida ao se tornar consorte da imperatriz xiari Lilandra, seja morrendo. Ele já foi até mesmo convertido em vilão, na figura do Massacre, uma ameaça tão gigantesca que não pôde ser derrotada por seus discípulos.

Menina de Ouro e Gran Torino

Esses filmes dirigidos por **Clint Eastwood** (*Cartas de Iwo Jima*) apresentam o diretor interpretando mentores idosos amargurados. Em ambos, ao entrar em contato com sua discípula (**Ahney Her** em *Torino* e **Hillary Swank** em *Menina*), o mentor transmite seus conhecimentos ao mesmo tempo que absorve a alegria e o entusiasmo da juventude, redescobrindo razões para seguir em frente. São boas inspirações para mentores cheios de defeitos... e reviravoltas trágicas. ↗

THIAGO ROSA

O MAIOR RPG DO BRASIL



Garanta o seu em versão física ou digital e crie suas próprias aventuras!

jamboeditora.com.br

ATRÁS DO ESCUDO

Parte 5: Recapitações

**Técnicas
para
relembrar
jogadores
esquecidos**

*Stranger Things: Bendito
foi aquele que inventou o
resumo da temporada*

Os heróis chegam ao castelo sinistro. Passam pelo salão deserto, decorado com pinturas de NPCs que apareceram ao longo de toda a campanha. Logo vem o primeiro sinal de perigo — para o mestre. Porque, enquanto você descreve os retratos, os jogadores não esboçam a menor reação.

Então os aventureiros abrem a porta da sala do trono do Rei Lich. Ele repete sua famosa frase: “A vida nasceu da morte, e da morte ela renascerá!”. Mais uma vez, os jogadores ignoram isso e você começa a suar frio. A clériga de Lena que eles encontraram na primeira sessão está acorrentado sobre um altar. Eles não a reconhecem e decidem atacar o lich, pois “podemos salvar essa garota depois”. Em desespero, você lembra a eles que o lich sempre dizia que a vida renasceria da morte. Além disso, alguns meses atrás você revelou que a clériga é filha do lich e aquele altar é amaldiçoado, capaz de matar qualquer um que estivesse preso sobre ele à meia-noite. Os jogadores deveriam ter chegado à conclusão de que, se a clériga fosse sacrificada dessa forma, o Deus da Morte iria ressurgir.

Só havia um problema: ninguém do grupo lembrava de nada disso.

É hora de reunir os jogadores em volta da mesa mais uma vez! Seguindo em nossa série esporádica **Atrás do Escudo**, continuamos a explorar os principais métodos e truques para planejar uma campanha de RPG. Dessa vez não estamos falando de construção, mas de manutenção. Vamos discutir como recapitular nossas aventuras e mantê-las frescas na cabeça dos jogadores.

Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças

Para começar, vamos dissipar algumas concepções erradas. Quando se fala em jogadores esquecendo a história da campanha ou em mestres criando tramas rocambolescas, podemos chegar perto de dividir o grupo em dois lados antagônicos e colocar a “culpa” em um deles. Não é nada disso. Somos todos humanos. Esquecer detalhes e até pontos importantes de uma história é natural. Desejar enriquecer e incrementar uma história também é. E, a menos que alguém tenha sido sequestrado e forçado a rolar dados, todos estamos do mesmo “lado”, unidos pelo mesmo objetivo: jogar RPG. Não se trata de jogadores desatentos ou relapsos, nem de mestres megalomaníacos ou controladores. Trata-se de pessoas com vidas completas trabalhando juntas para resolver um problema comum: lapsos na memória.

A grande dificuldade em lidar com esse esquecimento é que a situação mistura dois aspectos da convivência entre mestre e jogadores. Por um lado, temos a relação assimétrica dentro do jogo: o mestre tem contato constante com a campanha (pois ela está em sua cabeça), conhece o contexto (facilitando a compreensão do todo) e sabe, ao menos em linhas gerais, para onde tudo se encaminha. Já os jogadores em geral têm contato com a campanha apenas durante as sessões ou em momentos esporádicos (atualizando fichas, comentando algo), conhecem apenas o que foi apresentado e não fazem ideia do que acontecerá no futuro. Além disso, para eles a história da campanha veio fora de ordem: provavelmente tiveram que resolver pelo menos uma aventura para descobrir o que os vilões haviam feito no passado e o que estava por trás de tudo. Analisando esses elementos, podemos ver que não é uma relação entre iguais. O mestre tem bem mais recursos e trabalho.

Contudo, no meio disso existe uma relação entre iguais. Todos no grupo desejam estar no mesmo nível de lembrança ou compreensão e ninguém tem autoridade para cobrar o outro. Os jogadores não podem exigir que o mestre garanta que eles sempre tenham acesso a todos os detalhes relevantes e o mestre não pode tratá-los como alunos frente a uma prova.

Assim, a meu ver qualquer solução parte da relação entre iguais e é aplicada à relação assimétrica. Ou seja, o grupo como um todo reconhece que o problema existe e precisa ser resolvido. Então sentam à mesa (ou em frente à câmera) assumindo seus papéis, mas sabendo que o objetivo é refrescar a memória.

Muita teoria e falatório para algo simples? Pode ser. Mas vai ser melhor partir aos exemplos conhecendo essa estrutura, e lembrando que aqui não existem vilões e vítimas, chefes e subordinados ou atores e plateia. Apenas amigos.

Se você leu o título da coluna já sabe que a solução que vamos propor é recapitulação. A seguir, vamos desctrinchar algumas maneiras de fazer isso.

Hit me baby one more time

A melhor maneira de resolver um problema é impedir que ele aconteça. Então, para que os jogadores não esqueçam de detalhes importantes, uma boa ideia é recapitular sempre. Mesmo depois de apenas uma sessão — ou até depois de uma pausa para a pizza — pode ser útil retomar os acontecimentos anteriores. Essa repetição tem o objetivo duplo de ajudar você a manter tudo em ordem e de resumir horas e horas de interação em poucas informações concisas para os jogadores. Mas simples recapitulação idêntica e cada vez mais longa provavelmente terá o efeito oposto. Já vamos analisar isso.

Se usar este método, seja consistente. Quando mestre, eu gosto de ter uma “quebra” clara entre a convivência pré-jogo e o início da sessão em si. Em *Fim dos Tempos*, essa quebra é a frase “Chega de alegria!”, a abertura e então, quando começo a recapitulação, o tema da campanha tocando no fundo. Tudo isso anuncia aos jogadores e ao público que a recapitulação vai começar, mudando sutilmente sua postura. Você provavelmente não terá acesso a todos esses recursos numa campanha caseira, mas não há problema.

Uma frase típica pode ser muito útil, mesmo que não seja um bordão. Algo simples como “Vamos começar!” pode servir de sinal. Se quiser, escolha uma música já existente para servir de fundo da recapitulação ou use outro elemento, como erguer um escudo do mestre, abrir o *Roll20* ou levantar da cadeira. Apenas tenha cuidado para que esse elemento não se torne mais importante que a própria recapitulação. Se você usar uma música diferente a cada sessão, talvez o grupo comece a especular sobre qual vai ser a próxima e se distraia quando ela começar a tocar. Se você fizer uma atuação grandiosa, vestindo um manto e falando numa voz sinistra, talvez fique mais atento ao teatro do que à informação. Tudo que está ao redor da recapitulação é secundário e deve puxar o foco para as informações.

Esta técnica depende de repetição, claro. Para que ela dê certo, toda sessão deve começar com uma recapitulação. Mas o pulo do gato é tornar as recapitulações diferentes entre si. Você pode mudar os pontos de vista entre as recapitulações, mostrando aos jogadores as diferentes maneiras como os elementos da campanha se conectam. Se recapitular sempre da mesma forma, você pode até facilitar a decoreba: os jogadores saberão que, logo depois que você narrar a morte do primeiro vilão, descreverá a fuga do castelo sinistro. Mas eles terão dificuldade de lembrar que o vilão só estava lá porque foi traído por seu senhor — um fato que eles só descobriram mais tarde. Para evitar essa mesmice, você poderia recapitular uma vez sob o ponto de vista dos heróis, lembrando do combate e da fuga, e na próxima usar o ponto de vista do vilão, narrando a traição e acabando com ele sendo vencido pelos heróis.

Em *Fim dos Tempos*, costumo alternar o foco de cada recapitulação, usando os diferentes aspectos da campanha. Temos (spoiler, se você está acompanhando só agora no YouTube) a história cósmica: a destruição do Reino de Tilliann, a morte de todos os gnomos e a construção de um artefato para preservar sua memória, culminando no achado do artefato pelos vilões. Temos a história dos vilões em si: chocados e enlouquecidos com o tal artefato, decidem acabar com o tempo e, para isso, precisam dominar as Colinas Centrais. Temos, é claro, a história

dos heróis: reunidos num pequeno forte no meio do nada, envolvem-se na trama maior após perseguirem um ladrão. Temos a parte divina (a ascensão de Hyninn e o espaço de masmorra) e até mesmo a parte pessoal dos personagens (a mãe de Kiki, a irmã de Ayla...). Em geral, cada recapitulação aborda uma dessas histórias e desemboca em outra, mas dificilmente toca em todas, muito menos em detalhes.

Por exemplo, no início de uma sessão, posso narrar a história do Dr. Vesper, nosso grande vilão. Descrevo como ele era o oficial de ciências de uma nave viva, como encontrou o Cofre Encarnatório, como enlouqueceu e decidiu acabar com o tempo. Então descrevo como ele estava nas Colinas Centrais para pesquisar o metal arco-íris e lá encontrou o paladino Ignis, que compartilhava de vários de seus ideais. Através de Vesper, cheguei aos aventureiros, lembrei os jogadores sobre a origem de seus inimigos e retomei um ponto de contato com um NPC importante. Mais do que isso, enfatizei que o mundo existia antes da primeira cena e ajudei-os a situar seus personagens nesse contexto maior.

No início da próxima sessão, minha ênfase pode ser Tilliann. Posso descrever a criatividade, impulsividade e ingenuidade do deus, seu grande erro e sua punição. Como a punição ocorreu nas Colinas Centrais, assim trago a recapitulação para mais perto dos personagens. Descrevo como

a divindade Tilliann criou o metal arco-íris, como Belinda descobriu o material e como seu assistente o roubou, sob influência dos vilões. Trago tudo de volta à primeira manhã da campanha, quando os heróis partiram em perseguição ao ladrão. Talvez eu nem cite o Dr. Vesper nessa recapitulação, mas os jogadores são relembrados de que o mineral que deu início a tudo é um pequeno elemento numa tragédia cósmica.

E, é claro, mais cedo ou mais tarde precisa haver uma recapitulação sob o ponto de vista dos aventureiros! Podemos começar com a manhã quando eles se encontraram e seguir em ordem cronológica simples, para ajudar os jogadores a manter o básico em mente.

O segredo é consistência e variedade. Começar sempre com uma recapitulação, mas usá-la para mostrar diferentes relações dentro da campanha.

O poder é de vocês

Um bom truque, que precisa ser usado com cuidado, é incluir os jogadores na recapitulação. A parte boa é que você divide um pouco a responsabilidade e abre mão do controle. A parte ruim é que pode facilmente virar algo que você “manda” os outros fazerem... E que talvez não tenha o resultado previsto.

Desventuras em Série: Lemony Snicket é o porta-voz das tragédias que assolam os órfãos Baudelaire





Quando mestrei *Dragonlance* numa era pré-paleolítica, fiz um acordo com os jogadores: a cada sessão, um deles faria a recapitação, numa rotação fixa. Mesmo que eu seja crítico de algumas posturas minhas como mestre nessa época, a ideia deu certo. Não foi uma imposição ao resto do grupo, mas algo que sugeri e que todos gostaram. Deixei bem claro que só pedia que, em sua vez, o jogador fizesse um resumo rápido dos acontecimentos das últimas sessões, mas a recapitação virou muito mais que isso.

Cada jogador aguardava sua vez com entusiasmo. Um deles desenhou uma HQ, outro compôs uma música, outro ainda escreveu páginas do diário de seu personagem. Isso, além de gerar mais um elemento de interação dentro da campanha, ajudou a reforçar certos acontecimentos e detalhes. Um NPC podia ser lembrado pela ilustração que um jogador fez dele, enquanto que o nome de uma cidade ficou marcado por ter sido usado numa rima. Certa vez, fora do jogo, um jogador resolveu pegar um violão e cantar uma recapitação improvisada! Além disso, porque havia dois grupos jogando, promovímos um grande encontro dos 10

jogadores cerca de uma vez por ano. Na vida real, fazíamos um churrasco ou algo assim. No jogo, os heróis se reuniam numa taverna e contavam, dentro dos personagens, suas últimas aventuras. Não vou fingir que não foi uma época especial: o grupo realmente construiu algo extraordinário.

No entanto, essa abordagem tinha seus problemas. Às vezes o estilo da recapitação (HQ, música, diário...) acabava sendo mais importante que a recapitação em si. Então, embora aquele fosse um momento divertido, não cumpria o propósito de relembrar todos do que havia acontecido e eu precisava fazer uma recapitação normal — o que a essa altura era considerado chato! Também houve casos em que jogadores se sentiram na obrigação de fazer algo “especial”, quando não tinham tempo, ânimo ou vontade.

Houve também algumas situações mais desagradáveis. Certa vez, um jogador resolveu transformar sua recapitação numa brincadeira. Mandou um e-mail com um relato detalhado de tudo que havia ocorrido — para todos, exceto para mim. Então, como piada, na hora do jogo fez sua recapitação em apenas uma frase. Depois de alguns segundos esperando o resto, eu

acabei recapitulando tudo e o jogador ficou indignado, pois a “piada” não deu certo... Também houve o dia em que um jogador (que pode ou não ser o mesmo...) recapitulou eventos que eu absolutamente não lembava e ninguém concordou sobre qual seria a versão “certa”. Por fim, um jogador (talvez o mesmo...) decidiu “recapitular” fatos que não haviam acontecido, dando sua “contribuição” para a história — o que incluiu narrar ações de outros personagens jogadores.

Sendo ou não incompatibilidade de estilo com uma pessoa específica, o que ocorreu foi simples: no exato instante em que houve um conflito, fui obrigado a agir como “autoridade” e a recapitação caiu por água abaixo. Por mais divertido que seja, talvez colocar a recapitação inicial nas mãos de um jogador dê margem a muitos problemas. Se quiser fazer isso, pese os dois lados e veja se isso cria mais diversão ou mais dor de cabeça.

Mais fácil, e talvez mais interativo, é inserir recapitações menores ao longo do jogo, à medida que são necessárias. Recentemente começamos o segundo arco de *Fim dos Tempos*. A campanha, além de uma quantidade exagerada de NPCs e uma história bastante complicada, tem uma grande carga de relações pessoais entre os personagens. No fim do arco anterior, Arius quis se afastar do grupo, Ignis o destituiu do posto de líder, Ayla escondeu o risco que está correndo e disse que “iria se transformar num cacto”... Enfiar tudo isso numa recapitação seria exagero. Então decidi inserir esses detalhes à medida que a oportunidade surgia, incentivando os jogadores a “recapitular” por si e ajudando-os a lembrar do que eles haviam esquecido.

Arius é devoto de Tanna-Toh e portanto não pode mentir. No entanto, havia mentido para obter uma vantagem em batalha e continuou mentindo para “proteger” Kiki e o resto do grupo. Eu não trouxe isso tudo à tona até o momento em que Arius mentiu mais uma vez e Ignis apontou para a discrepância. Não foi preciso mais do que uma ou duas frases para que **Guilherme dei Svaldi**, o jogador de Arius, explicasse a situação e refrescasse a memória de todos.

A comunicação do grupo de *Fim dos Tempos* é incrível, então muitas vezes não preciso pedir explicitamente para que um jogador faça algo desse gênero. Num grupo mais “normal”, você pode aproveitar a deixa e falar com todas as palavras: “Jogadora X, por favor faça uma recapitação sobre a relação da sua personagem com a NPC Y”.

Isso também tem a vantagem de diluir a recapitação. Em vez de um bloco de monólogo, ela se torna parte do jogo.

Anteriormente, em Coroa de Escamas

Como sempre na série **Atrás do Escudo**, vamos usar o elemento na prática, “planejando” a campanha fictícia *Coroa de Escamas*. Não sabe o que é essa campanha ou não lembra qual era a trama? Não importa — porque a tarefa de hoje é recapitação!

Digamos que seis meses se passaram desde que você mestrou pela última vez. Houve uma troca de ambiente (como discutimos em **Atrás do Escudo 4**, na [DB #175](#)) e os jogadores não lembram mais do que aconteceu. Você sabe que, para manter a campanha divertida, todos precisam retomar um conhecimento mínimo.

No início da primeira sessão do segundo arco, você prepara uma recapitação especial. Nada escrito, muito menos teatral, mas uma narrativa mais detalhada e profunda. Você usa uma música que os jogadores associam com o primeiro arco — provavelmente algo que lembre fantasia medieval tradicional, já que o início da campanha se passou nos Feudos de Trebuck.

Em vez de começar pelos aventureiros, que tiveram uma jornada relativamente linear na campanha, você começa falando sobre os Irmãos Razanath, os seis filhos de um conde local. Descreve a infância dos seis no castelo, fala de sua mãe e seu pai. Então narra o ataque de um dragão, lembrando a todos de como o casal morreu tentando defender seu povo. Os Irmãos Razanath, agora órfãos, se viram indefesos frente a uma força invencível. Sem citar nenhuma vez que os seis irmãos são os vilões da campanha, você diz que aquelas crianças estavam marcadas para sempre pela tragédia e que seu grande objetivo seria controlar os dragões.

Começando a recapitação dessa forma, você criou um ponto de conexão dos jogadores com os vilões. Odiá-los é fácil: eles vão atazar o grupo até o fim da campanha. Ao ressaltar outra emoção (pena ou empatia), você facilitou para que os jogadores lembrassem de quem eles são, quais suas motivações e qual sua trajetória. De certa forma, saber por que os Irmãos Razanath querem controlar dragões nem importa muito. O que importa é que, através desse evento traumático, eles ficaram mais nítidos na memória do grupo.

Você continua narrando, conta como os Irmãos Razanath se separaram e cada um alcançou a grandeza de uma forma diferente. Até agora você não usou nenhum nome próprio. O primeiro dos irmãos que é nomeado na recapitação é Ghyntar Razanath, o grande vilão do primeiro arco. Temporariamente ignorando os demais irmãos, você foca em Ghyntar, que voltou ao condado onde passara a infância e conseguiu se colocar

como principal conselheiro do novo conde, numa tentativa de retomar as terras da família. Só então você diz que Ghyntar Razanath estava no comando do bando de mercenários monstrosos conhecido como "Coração Sombrio".

A essa altura, mesmo os jogadores mais esquecidos têm uma imagem clara do vilão que derrotaram — e sabem por que ele era um vilão. Você então usa o Coração Sombrio para fazer a conexão com os personagens jogadores. Eles estavam em Vila Prateada e responderam a um pedido de ajuda, indo caçar kobolds ligados ao bando.

Depois de relembrar o início da campanha e situá-lo firmemente no contexto maior, você nem precisa relembrar as aventuras individuais. Então você enfatiza apenas o Coração de Kally, o artefato que os Irmãos Razanath buscam. Diz que os heróis *descobriram* que os vilões buscam isso, deixando claro que a informação foi uma conquista e que não estamos mais no território de “recapitulação passiva”. Pula direto para a última aventura, quando os personagens enfrentaram e derrotaram Ghyntar Razanath, então ressalta que este irmão foi só o primeiro inimigo, pois os Razanath têm um objetivo muito mais perigoso: usando o Coração de Kally, tomar o controle dos dragões de Arton e criar seu próprio império.



LEONEL CALDELA

Neste momento, você troca a música de fundo. O novo tema deve de alguma forma lembrar dragões, pois (como vimos anteriormente) o próximo arco da campanha vai se passar em Sckharshantallas. Você fala um pouco sobre dragões e diz que o grupo, após ter vencido Ghyntar, está rumando a um desafio muito maior, um reino hostil que paradoxalmente deve ser protegido.

Pronto. O grupo está em Sckharshantallas e você pode fazer a famosa pergunta: “Então, o que vocês fazem?”.

Se quiser ou precisar, você pode inserir mais elementos de recapitulação durante a sessão. Digamos que, ao longo do primeiro arco, a paladina do grupo morreu. Quando os heróis encontram uma patrulha de guardas, você diz: “Se a paladina estivesse aqui, ela poderia sentir a maldade nesses soldados. Infelizmente, ela deu a vida pela missão”.

Provavelmente você precisará relembrar vários outros elementos durante os próximos jogos. Não importa. A grande dificuldade aqui era o passo inicial, a ligação entre dois arcos. Uma vez que você tenha feito a conexão, o resto será fácil. E mesmo que não seja fácil, não é o problema agora. Não adianta tentar recapitular tudo de uma vez: se fizer isso, precisará fazer de novo mais tarde.

Retomando...

Campanhas de RPG são formas únicas de contar histórias porque são longas, cheias de idas e vindas e repletas de contribuições de vários criadores diferentes. Por isso, quase sempre são um pouco confusas. Uma boa recapitulação pode ajudar a manter a narrativa coesa sem abrir mão da bagunça que compõe boa parte da diversão do jogo.

E, mesmo assim, *alguma* coisa certamente vai se perder. Talvez um dia alguém perceba isso, talvez não. Talvez seja algo que cada um lembra de uma forma diferente.

Mas tudo bem. Você terá preservado o que é mais importante. E o que for apagado pode abrir espaço para elementos ainda mais ricos.

PODER ABSOLUTO!



MAIS DE TRINTA CATEGORIAS INÉDITAS DE SUPERPODERES E CENTENAS DE NOVAS OPCÕES PARA PERSONAGENS DE MUTANTES & MALFEITORES. NÃO HÁ MAIS LIMITES PARA O SEU PODER!



Gazeta do Reino

Notícias do Mundo de Arton • Edição 111 • Escrita e editada pelos Goblins de Valkaria

RESGATE NA TORMENTA



Uma família nobre da região de Crovandir, a antiga capital de Trebuck, está de luto. Segundo relatos, o primogênito da casa, Conde Eliar de Frantzburg, morreu em uma incursão exploratória por aquela área de Tormenta. Também pereceu quase todo o grupo ao qual liderava.

Eliar era ainda criança quando a tempestade rubra chegou ao reino. Durante a queda do Forte Amarid, o avô, o pai e todos os tios caíram em batalha, fazendo com que o herdeiro assumisse a casa muito jovem. Um papel que cumpriu a contento.

Seja por orgulho ou vingança, Eliar cresceu com o objetivo de combater a tempestade vermelha. Tanto que boa parte dos recursos do feudo de Frantzburg desde então foi investido no treinamento e preparo de uma comitiva exploratória. Porém, nada do que fizeram os preparou para o horror que iriam enfrentar.

O único sobrevivente foi o alferes da comitiva, que regressou ainda portando a bandeira esfarrapada do feudo, manchada de matéria vermelha. Atônito e mentalmente debilitado, na maior parte do tempo o garoto parece incapaz de dizer algo que faça sentido, exceto por breves momentos de frenesi, quando grita sobre o destino inevitável de Arton.

De acordo com estes relatos desencontrados, a comitiva caiu muito próxima a região de fronteira. A esposa do Conde, a Condessa de Frantzburg, não aceita que seu amado esteja mesmo morto. Ela oferece títulos e terras para qualquer grupo com coragem o suficiente para se infiltrar nos domínios de Gatzvalith e resgatar seu amado marido e senhor.

Cadáver em Norba

Histórias sobre aventureiros enfrentando monstros seguem um roteiro bastante conhecido. Começam com rumores (muitas vezes, relacionados a notícias publicadas aqui mesmo nas páginas da Gazeta) sobre um grande mal. Seguem por uma complicada jornada e culminam com a luta final contra alguma terrível criatura. Os vencedores então recebem recompensas e partem para a próxima missão, felizes.

Esta, porém, é uma notícia sobre o ocorrido APÓS a passagem dos heróis. Próximo a Norba, em Nova Ghondriann, um grupo de aventureiros derrotou uma hidra. Com a luta encerrada, abandonaram o corpanzil do monstro, e junto com ele, todas as várias cabeças cortadas. O número total diverge dependendo do bardo.

Agora, o local está praticamente inacessível devido aos efeitos da decomposição. Enxames de insetos, monstros e outras criaturas carniceiras infestam a região, gerando vários incidentes com moradores e mercadores itinerantes. Além disso, os ventos levaram o cheiro da podridão para a cidade, para o desespero da população.

Devido à quantidade de criaturas hostis, a guarda também não obteve êxito nas tentativas de se livrar dos restos da hidra. Ainda, sacerdotes temem que a criatura atraia uma aura de maldade sobre si e acabe se transformando em algo pior, como um morto-vivo.

Água na cerveja

Famosas em todos os reinos da superfície, as cervejarias anãs são reverenciadas pelos apreciadores de uma boa bebida. Seja devido ao sabor encorpado das cervejas por elas produzidas, seja pelo teor alcoólico altíssimo, capaz de derrubar mesmo o mais forte dos guerreiros. Porém, talvez a fama de alguns destes rótulos esteja com os dias contados.

O motivo é a visita de Grinofar Barril de Carvalho, exigente e rabujento produtor de cerveja de Doherimm. Profundo convededor do ramo e patriarca do clã, ele é o atual herdeiro do título de Mestre Cervejeiro em uma longa linhagem de produtores. E, ao que tudo indica, o velho anão está tremendamente desgostoso com os rumos que a arte da fermentação está tomando.

De acordo com ele, o que é servido em estalagens e tavernas dos reinos pode ser tudo, menos cerveja. E isso, com o passar dos anos, pode se voltar contra eles, jogando na lama uma tradição de séculos. Ele deseja manter um padrão de qualidade, atribuindo às bebidas uma espécie de selo de pureza. Para tanto, organizará uma comitiva etílica cruzando Arton, provando toda e qualquer — em suas palavras — “água suja que um bêbado ousar chamar de cerveja”.

A primeira parada do Mestre será em Roschfallen, onde pretende ficar hospedado na conhecida taverna Espada de Khalmyr, famosa por ser administrada por um clã anão há gerações. Todos que por ventura estiverem próximos dali estão convidados para o festival de glória ou execração.

ODE ÀS ARMAS!

**Novos
poderes,
estilos
e escolas
de combate**

Bloodborne: para quem gosta de caçar monstros com estilo!



Boas-vindas à Caverna do Saber, o templo do conhecimento onde teorizamos sobre o futuro de *Tormenta20*. Essa coluna vai apresentar material de jogo em fase de teste, que está sendo trabalhado pela equipe de game design e pode (ou não) ser inserido em futuros suplementos da franquia. Todas as regras mostradas aqui são opcionais e podem apresentar mudanças se forem publicadas oficialmente. Nossa principal objetivo é dividir esse conhecimento prévio com os ávidos jogadores que têm grande apreço pelas regras e suas muitas possibilidades!

Armas. As melhores amigas de todo aventureiro, não apenas dos apoiadores da ditadura da espada... digo, das classes combatentes.

Muitos arcanistas já agradeceram a dica de levar uma adaga na bota para desamarra suas mãos. Um bardo é capaz de fazer arte com seu florete. Clérigos expressam sua fé através da arma favorita de sua divindade patrona. Todo ladino que se preze tem uma adaga, ou quatro, escondida sob os mantos. E nem preciso falar dos inventores!

A verdade é que T20 é um sistema bastante voltado ao combate. Afinal, aventuras heroicas e épicas raramente envolvem apenas dons diplomáticos e pesquisas em bibliotecas!

Por isso o sistema de armas e combate acaba precisando de regras mais “pesadas” para que seja possível diferenciar a maneira que os personagens lutam, ao invés de seus estilos de combate ficarem apenas no campo descritivo.

Poderíamos, por exemplo, determinar que todo tipo de “espada” causasse o mesmo dano e tivesse as mesmas estatísticas de jogo. Na vida real, a diferença prática entre uma espada curta, um gládio e um sabre é muito pequena. O que não falta na internet são canais e conteúdos mostrando que filmes e videogames exageram essas diferenças para valorizar a fantasia. E é isso que queremos no RPG!

Podemos aproveitar da licença poética e estética da fantasia para valorizar essas diferenças entre armas, resultando em regras sem comprometimento com a “lógica” de como funcionam, mas sim no que representam na sensação de jogo.

Um bom exemplo é a abstração de machados terem multiplicadores de crítico superiores ao de espadas. Nós queremos passar a sensação de que um machado é uma arma mais “brutal” e “violenta” do que uma espada, que normalmente é mais associada à disciplina e ao heroísmo.

Tecnicamente, uma perfuração profunda por uma espada afiada é mais perigosa e mortal do que um corte amplo feito por um machado, mas esse não é o parâmetro de decisão para as estatísticas de armas.

Queremos que os jogadores visualizem que um personagem com um machado é um combatente muito mais feroz e agressivo do que um usuário de espada, que por sua vez tende a ser mais técnico em seu manejo de armas.

A partir disso, pensando em ampliar ainda mais as possibilidades de diferenciação entre as maneiras de lutar, desenvolvemos os poderes de combate e os famigerados estilos de luta.

Mais do que dados de dano

A função de um combatente é causar dano no inimigo. No entanto, em um jogo de interpretação, a maneira como seu personagem causa dano é tão importante quanto a quantidade de dano que ele causa.

Muito além da especialização numérica e da “harmonização marcial” da ficha, os poderes e principalmente estilos servem para valorizar a customização do combatente, transformando um amontoado de estatísticas em um personagem de verdade.

Pense em um personagem com os poderes Acuidade com Arma e Estilo de Duas Armas, que têm como pré-requisito Destreza 13 e 15, respectivamente. Aposto que sua mente constrói um personagem ágil, capaz de manejá duas armas com velocidade e precisão, dançando pelo campo de batalha. Muito diferente de um personagem com Estilo de Duas Mãos e Empunhadura Poderosa (Força 15 e 17), que provavelmente se desenha como um brutamontes brandindo uma arma do tamanho de um poste, em golpes amplos e poderosos, que impressionam seus oponentes pelo impacto.

Seguindo essa ideia, os poderes de combate foram pensados para emular os estilos mais comuns nas histórias de fantasia: arma e escudo, arco e flecha, arma de duas mãos etc. Eles servem para que você possa representar em jogo a maneira como seu personagem luta.

Usar os poderes para montar uma ficha eficiente é parte da diversão do jogo, mas a intenção é que a ficha seja uma representação do seu personagem em termos de regra, traduzindo-o em números.

Claro que o livro básico recebeu apenas os poderes (e estilos) mais clássicos, o que quer dizer que ainda temos muito espaço para novas ideias legais de poderes de combate.

Novos Poderes de Combate

Nossa intenção com os poderes de combate, principalmente os poderes de estilo, é tornar um personagem combatente cada vez mais “especializado” em uma maneira de lutar, seja tornando-se expert em usar uma categoria de arma (Acuidade com Arma), melhorando seus bônus de ataque ou dano (Ataque Poderoso) ou modificando a maneira como ele luta, como faz a maioria dos estilos.

Abaixo seguem alguns novos poderes de combate que preenchem nichos mais específicos e entregam as habilidades que muitos jogadores pediram além do que está no básico.

Alcance Ampliado

Ao usar armas alongadas, seu alcance natural é triplicado ao invés de duplicado. Pré-requisito: treinado em Luta.

Arremesso Múltiplo

Uma vez por rodada, quando faz um ataque com uma arma de arremesso, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra o mesmo alvo, arremessando outra arma do mesmo tipo. Pré-requisito: Estilo de Arremesso.



Ataque com Escudo

Se estiver empunhando um escudo, quando usa a ação atacar, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com o escudo. Este ataque não faz você perder seu bônus de escudo na Defesa. Pré-requisito: Estilo de Arma e Escudo.

Brecha na Guarda

Uma vez por rodada, quando ataca oponentes atordoados, caídos ou desprevidos você recebe +1d6 em sua rolagem de dano. Pré-requisito: treinado em Percepção.

Combatente Veterano

Sua margem de ameaça com armas que saiba usar aumenta em +1. Pré-requisito: proficiência em armas marciais.

Contraguarda

Enquanto seu bônus do poder Combate Defensivo estiver ativo, sempre que uma criatura errar um ataque corpo a corpo contra você, pode gastar uma reação e 2 PM para fazer uma manobra desarmar contra o atacante. Pré-requisito: Desarmar Aprimorado.



Corte Lacerante

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de corte, você pode gastar 1 PM. Se você acertar o ataque, causa +1d8 pontos de dano. Pré-requisito: treinado em Luta.

Estudar o Adversário

Sempre que erra um ataque contra uma criatura, você recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque contra o mesmo alvo. O bônus zera quando você acertar o alvo ou atacar um alvo diferente. Pré-requisito: treinado em Guerra.

Estocada Debilitante

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de perfuração, você pode gastar 1 PM. Se acertar o ataque, o alvo sofre -2 nos testes de ataque e nas rolagens de dano até o início da sua próxima rodada. Pré-requisito: treinado em Luta.

Matador de Gigantes

Você recebe +1d10 nas rolagens de dano contra criaturas de tamanho Grande ou maior, e estas criaturas não recebem bônus por tamanho em manobras de combate contra você.

Pancada Estonteante

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de impacto, você pode gastar 2 PM. Se acertar o ataque, o alvo fica desprevenido até o início de seu próximo turno. Pré-requisitos: For 15, treinado em Luta.

Piqueiro

Se estiver empunhando uma arma alongada, uma vez por rodada, sempre que um inimigo entrar voluntariamente em seu alcance corpo a corpo, você pode gastar uma reação e 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra este oponente com esta arma. Se o oponente tiver se aproximado fazendo uma investida, seu ataque causa dois dados de dano extra do mesmo tipo.

Escolas de Combate

Apresentadas pela primeira vez no Manual do Combate de *Tormenta RPG*, as escolas podem ser encaradas como uma evolução dos estilos: representam uma maneira mais específica e até mais eficiente de lutar, mas demandam pré-requisitos mais complexos, por isso é muito difícil que o mesmo personagem conheça mais de uma escola de combate.

Em termos de regras, escolas de combate são consideradas poderes de combate. Entretanto, não é possível usar mais de uma escola ao mesmo tempo (um personagem que conheça mais de uma escola deve declarar, no início de seu turno, qual escola usará até seu próximo turno).

Arquearia de Lariandhas

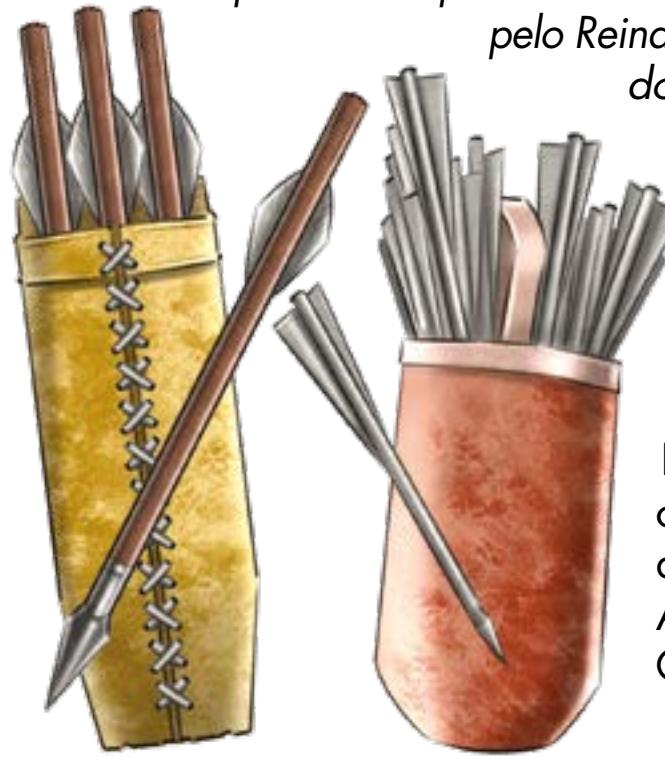
O mais famoso estilo de arquearia élfica, batizado em homenagem de um dos maiores heróis da história de Lamnor, ainda que não existam registros de que seja mesmo seu criador. Adeptos dessa escola são capazes de atingir alvos tão difíceis com suas flechas que muitos acreditam, erroneamente, que se tratam de arqueiros arcânicos.

Quando usa Mira Apurada com uma arma de disparo com a qual possua Foco em Arma, além dos benefícios normais, seus ataques com essa arma ignoram bônus em Defesa por cobertura, reduzem a chance de falha por camuflagem (incluindo camuflagem total) em 20% e ignoram até 5 pontos da resistência a dano do alvo. Pré-requisitos: Estilo de Disparo, Foco em Arma (uma arma de disparo), Mira Apurada.

Centurião de Tauron

O estilo de combate disciplinado e eficiente dos exércitos de Tapista sempre foi temido e respeitado em toda Arton. Após a queda do Império de Tauron, muitos legionários se espalharam pelo Reinado e além, levando consigo os segredos dessa escola de luta e adotando novos pupilos que julgam fortes o suficiente para aprendê-la.

Sempre que ataca um alvo usando seu Ataque com Escudo, você pode usar Pancada Estonteante pagando 1 PM (em vez de 2 PM). Além disso, seu bônus de dano concedido por Brecha da Guarda aumenta para +2d6. Pré-requisitos: Ataque com Escudo, Brecha da Guarda, Pancada Estonteante.



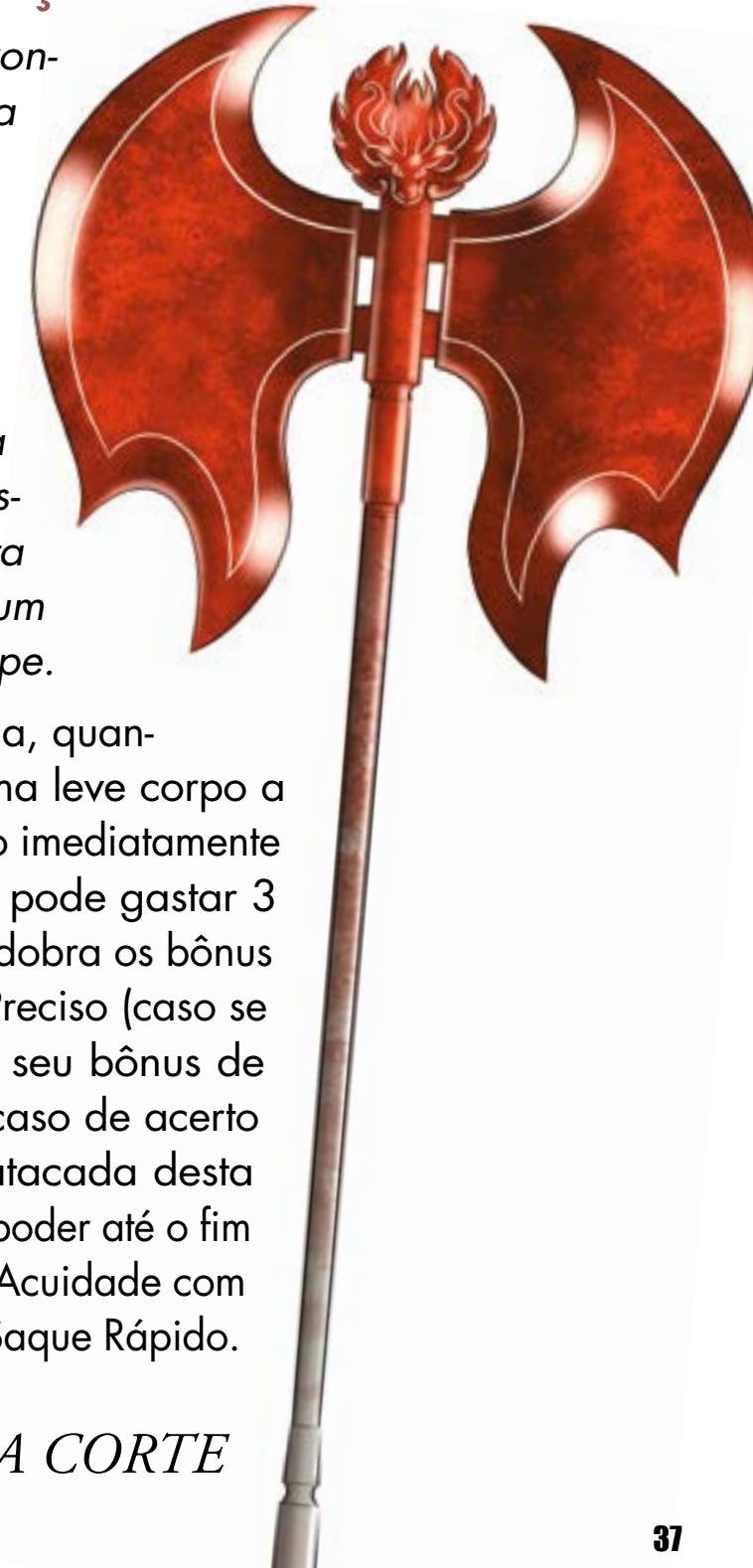
Quebra-Montanhas

Desenvolvida pelos membros das guildas caçadoras de monstros das Sanguinárias, essa escola visa igualar o nível de poder bruto do lutador com o das enormes feras que ele enfrenta, usando armas enormes capazes de nocautear monstros gigantes.

Quando usa uma arma apropriada para uma criatura de uma categoria de tamanho maior que a sua, seu bônus de dano concedido por Matador de Gigantes muda para +2d6 para cada categoria de tamanho do alvo acima de Médio — +2d6 para um alvo Grande, +4d6 para Enorme e +6d6 para Colossal. Além disso, quando usa Ataque Pesado contra uma criatura Grande ou maior, você recebe +5 nos testes para derrubar ou empurrar. Pré-requisitos: Ataque Pesado, Ataque Poderoso, Empunhadura Poderosa, Matador de Gigantes.

Relâmpago de Aço

Muitos mistérios rondam a origem dessa escola. Rumores dizem que foi criada por um clã de assassinos em Ahlen, enquanto outros sussurram sobre uma sociedade secreta de esgrimistas que buscam a técnica perfeita para acabar com um duelo em um único golpe.



Uma vez por rodada, quando ataca com uma arma leve corpo a corpo que tenha sacado imediatamente antes do ataque, você pode gastar 3 PM. Se fizer isso, você dobra os bônus recebidos por Ataque Preciso (caso se apliquem) e multiplica seu bônus de Destreza no dano em caso de acerto crítico. Uma criatura atacada desta forma fica imune a este poder até o fim da cena. Pré-requisitos: Acuidade com Arma, Ataque Preciso, Saque Rápido.

FELIPE DELLA CORTE



A GENTE NUNCA VAI FICAR JUNTO

POR J.M. TREVISAN

— A GENTE NUNCA VAI FICAR JUNTO.

A frase era direta. Seca, fria como os olhos verde-acinzentados que observavam distantes o rapaz sem camisa e de cabelos desgrenhados, em pé na entrada do banheiro. O silêncio foi jogado de lado pelo zumbido em uníssono do frigobar e da CPU em cima da mesa. Lá fora, uns poucos carros passavam flutuando sob a chuva fina.

Era o jeito dela. O jeito que ele gostava. Mas era de certa forma irônico e até um tanto imbecil o fato de que toda aquela atitude e pensamento objetivo que tanto admirava, no final se voltassem justamente contra ele.

Não era a primeira vez, claro. Tudo aquilo fazia parte do ápice da parábola resultante de uma equação de fatos que gerava um loop infinito de felicidade, perda e dor que já durava anos, mas parecia durar séculos.

Abriu a gaveta da cômoda e puxou uma garrafa de vodca pela metade. Do bolso da calça, um saco de papel amassado, de onde tirou dois comprimidos amarelos. Ambos tinham impressos em baixo relevo o que deveria ser o Morrissey de perfil, mas que lembravam a caricatura de um Elvis deformado e decadente. O que de certo modo lembrava Morrissey. Encheu o copo, sujo de marcas de dedos, meteu os comprimidos na boca e engoliu tudo de uma vez só. Sem gelo.

Os olhos vermelhos arderam e lacrimejaram. Culpa do álcool, da falta de sono e provavelmente dos comprimidos, lentamente começando a fazer efeito, qualquer que fosse ele. Drogas não vinham com bula e o vendedor desconhecido não tinha entrado em detalhes. “Vai ajudar”, tinha dito.

Entrou no banheiro, fechou a porta e olhou-se no espelho. Tentou ajeitar os cabelos, sem sucesso. Sentou-se na privada fechada, contou as 255 flores que decoravam os descascados azulejos e lembrou-se do pai, atropelado por um ônibus três anos antes. Afastou a memória. Não era por ele que estava ali. Era por ela.

Haviam se conhecido na pista de uma balada no centro velho. Ele, bêbado, sujo, enfiado nas roupas de sempre, fedendo a dias perdidos vagando de uma festa a outra, sem rumo. Ela, quieta, encostada em um pilar, tomando uma tequila sunrise de canudinho, sem pressa. Ignorando a urgência da batida eletrônica reverberando das antiquadas e estouradas caixas de som num chiado constante.

Se fosse um filme, ele a teria agarrado sem perdão, empurrando-a contra o pilar e afogado a boca dela com sua língua. Como era a realidade, foi ela quem o chamou e ele quem fingiu que não percebeu. Continuou se contorcendo na pista em um misto de dança e transe.

Ela chegou mais perto, ele também. A mão na cintura foi o primeiro passo. O beijo no pescoço, o segundo e a dança dos dois foi terminar em um hotel vagabundo não muito longe.

Foram mais três vezes depois daquela e na quarta, com o sol já alto entrando pelas frestas da persiana, foi ele quem decidiu tomar a iniciativa. Seus amigos iam para a praia no final de semana, aproveitar o feriado prolongado. Três dias de frente para o mar, bebendo e se divertindo sem preocupação. Seria legal se ela fosse também. Era um jeito de se conhecerem melhor, não era?

Ela olhou de lado ainda sentada na beira da cama, terminando de se vestir.

– A gente nunca vai ficar junto – respondeu, sorrindo torto.

Deixou que o silêncio preenchesse o quarto, terminou de abotoar o vestido, levantou-se, pegou a bolsa e o celular de cima da escrivaninha e foi embora sem olhar para trás.

E ele nem se mexeu. Faltou coragem para ir atrás ou protestar. Mais tarde se arrependeria de não ter feito nada, de não ter gritado, discutido, xingado, ajoelhado pedindo perdão por sabe-se-lá-o-quê ou jogado a mobília toda na parede. De não ter feito naquela hora tudo o que viria a fazer sem a menor chance de sucesso meses depois.

No banheiro, abriu os olhos e percebeu que no esforço de trazer as memórias de volta, havia chorado. Por isso a droga, pensou abrindo a porta. Já era quase dia, mas ela continuava lá, sentada na beira da cama.

– A gente nunca vai ficar junto – disse.

– Eu sei – respondeu ele – Agora eu sei.

Limpou o nariz com as costas da mão e foi até a mesa, evitando a despedida. Três toques rápidos no teclado e a mulher na beira da cama ficou translúcida, vacilou, tremeluziu e depois desapareceu. Aos poucos foi substituída por uma outra, magra, baixa, de traços asiáticos e jeito de moleca.

– Acho que não quero mais te ver – ela disse.

Ele não respondeu. Tirou do bolso o saco de comprimidos, agarrou a garrafa de vodca e voltou para o banheiro. ↴

A NOVA LIGHT NOVEL DE 3DET



BREVE

5



BREVES JORNADAS

A coluna Breves Jornadas oferece Aventuras simples, rápidas e completas para Tormenta20, com tudo que será necessário para jogar. Fichas especiais serão fornecidas aqui, enquanto aquelas presentes no livro básico terão indicadas as páginas em que se encontram.

O objetivo é fornecer ao mestre um ponto de partida eficiente para que todos se divirtam por uma tarde, ou que começem uma nova campanha. Se precisarem de fichas de personagens prontas, é possível encontrá-las na coluna **Heróis de Bolso**, no Blog da Jambô.

Esta aventura chama-se *Misteriosa Casa da Profecia*.

Introdução

Os métodos de Thyatis, Deus da Profecia e Ressurreição, são, por vezes, incompreensíveis. A dádiva de ver o que está por vir e a crença de que todos merecem segundas chances, tornam as motivações, tanto da deidade quanto de seus devotos, praticamente insondáveis.

Aventureiros relatam ocorrências estranhas durante suas jornadas, como encontrar justamente o item que precisavam exatamente no momento certo. Outros ainda descobrem que fazem parte de alguma profecia ancestral, seja para o bem ou mal.

Uma lenda conta sobre um estranho templo abandonado do deus fênix. Como se colocado longe demais para evitar olhos curiosos, mas perto o suficiente para que não se empreenda uma viagem tortuosa. Que tipo de segredos esse local esconde daqueles que o buscam?

Resumo da Aventura

Misteriosa Casa da Profecia é uma breve jornada, uma aventura curta pensada para uma sessão única, mas que também pode ser inserida em uma campanha maior. É ideal para um grupo de quatro personagens de 2º nível em *Tormenta20*.

Os personagens são procurados por uma sacerdotisa de Thyatis. Ela conta que teve uma premonição, era dito que o grupo seria necessário para derrotar um grupo de saqueadores élficos que estão tentando violar um templo antigo e afastado.

Ao chegar no local, eles devem enfrentar os criminosos no acampamento à frente da entrada. Na primeira sala, derrotam um guardião de pedra e fazem uma descoberta incrível: sua visita está prevista nas paredes! Deverão depois decifrar uma estranha armadilha e, finalmente, enfrentarão o líder do bando.

Cena 1 – Visto nas Chamas

Seja após terminar uma aventura já em curso, seja descansando em uma taverna, o grupo é abordado por uma anã de cabeça raspada, que conhece cada um por seus nomes. Aqueles treinados em Religião ou devotos de Thyatis reconhecem-na como uma sacerdotisa desse deus. Seu nome é Rhondry, e revela precisar de auxílio.

A clériga explica que seu mosteiro foi visitado por um grupo de elfos buscando informação sobre um estranho artefato chamado “Pira das Escolhas”. O alto-sacerdote sentou-se com eles e explicou que o local era uma oferenda para o deus fênix, não tendo propósito de culto, mas que só revelaria seus segredos àqueles que também se abrissem de forma sincera.

Então, irado, o líder dos elfos decapitou o sacerdote, que por sorte era um guerreiro sagrado abençoado com o dom da imortalidade. Naquela noite, Rhondry sonhou que os personagens dos jogadores enfrentavam uma estátua viva.

A sacerdotisa tem pouco a oferecer ao grupo, mas pegou “emprestado” de sua ordem duas poções de *curar ferimentos* (2d8+2 PVs), uma outra de *proteção divina*, e um óleo de *arma mágica* (com a melhoria que a arma passa a causar +1d6 pontos de dano de fogo), além de servir como aliada (veja em *NPCs & Criaturas*).

Se perguntada sobre o templo em si, diz não saber muito, só o que ouviu “acidentalmente” durante a conversa de seu mentor: não fica muito longe de onde estão, a pouco mais de um dia de viagem. O mais espantoso: o lugar data de antes da chegada da ocupação de Ramnor pelos sobreviventes da Grande Batalha.

Rhondry deseja ir o quanto antes, mas se precisarem fazer preparações, ou descansar, a sacerdotisa assente, pedindo para partirem o quanto antes.

Cena 2 – A Entrada

A viagem não é longa, como se os construtores soubessem justamente onde colocar o templo de forma que fosse próximo e escondido ao mesmo tempo. Entretanto, para chegar lá é necessária uma trilha entre pequenas colinas, assim como descer alguns barrancos.

Durante a trilha é possível perceber rastros de um outro grupo. Com um sucesso em um teste de Sobrevivência (CD 15), um personagem treinado nessa perícia pode descobrir que estão em nove pessoas, todos com passos leves, com marcas de cerca de um ou dois dias atrás.

Chegando ao local, veem um acampamento formado por meia dúzia de barracas na frente e a construção atrás. O primeiro é pouco organizado, é possível ver caixas e mochilas, assim como meia dúzia de elfos fazendo a patrulha. Já o templo é um prédio baixo, as paredes são sólidas, feitas de pedra, e qualquer um treinado em Conhecimento ou um Ofício adequado entende que o objetivo do projeto era resistir às intempéries.

Criaturas. Elfos Saqueadores x6 (*NPCs & Criaturas*).

Apesar de estarem guardando o local, os saqueadores não parecem especialmente atentos, distraídos com conversas ou comendo. Pegá-los de surpresa requer um teste de Furtividade contra sua Percepção +3. A distração é tanta que também é possível esgueirar-se, evitando-os completamente e seguindo para a

Cena 3. Entretanto, cada personagem precisa ser bem-sucedido em 3 testes de Furtividade contra a Percepção dos saqueadores.

Caso decidam por combate direto, os inimigos usarão seus arcos curtos mesmo à distância de corpo a corpo, mas tentarão se manter longe justamente por sua fragilidade física. Após o combate, Rhondry vai estabilizar todos os inimigos, garantindo que nenhum morra.

O acampamento é simples, mas se vasculhado, é possível achar T\$ 100, três essências de mana e dois bálsamos restauradores. Também há um baú trancado que pode ser aberto com um teste de Ladinagem CD 25. Lá dentro está um arco longo de madeira Tollen, finamente trabalhado no estilo élfico.

Após lidar com as ameaças, é possível atravessar para o interior da construção.

Cena 3 – Escrito nas Paredes

Se o lado de fora era simples e feito para durar, o interior da construção é intrinsecamente trabalhado, todas as paredes cobertas com ideogramas抗igos. Duas labaredas iluminam o ambiente, tornando visível uma grande estátua de um humanoide alado com características de uma fênix.

Os olhos de Rhondry brilham ao ver o ambiente, fascinada pelos escritos. Repentinamente, ela para e olha ao redor.

“Espera... eu lembro desse lugar da minha visão. Mas tem algo fal--”

Nesse momento, a estátua se move, atacando o grupo.

“Ah! Era isso.”

Criatura. Gárgula (*Tormenta20*, p. 272).

Apesar de violenta, todo o dano causado pelo monstro é não-lethal. Caso não tenham lidado com os saqueadores, eles entram no combate após cinco rodadas, atraídos pelo barulho.

Assim que derrotada, a gárgula volta a sua posição original, permitindo a análise dos símbolos inscritos nas paredes. Decifrá-los requer uma hora de estudo e um teste de Conhecimento ou Religião CD 20 (devotos de Thyatis recebem +2 nesse teste). Ao terminar, descobrem detalhes da construção... e referências a si mesmos nas paredes!

Sobre o templo, há uma descrição de todos seus aposentos: onde estão e o que guardam, incluindo qualquer ameaça! O próximo, onde há uma armadilha que exige a todos andarem pelo caminho correto dos pisos (veja **Cena 4**); a sala das oferendas, onde combaterão o chefe dos saqueadores; e, finalmente, o lugar de descanso da Pira. Aqui são descritas as

características desse artefato, que permite refazer uma escolha em seu passado, desde que honestos quanto a seus erros.

A parte estranha são as referências a suas ações futuras nas paredes. Lendo a descrição percebem correções como **não pise no terceiro azulejo ou um ataque diagonal acertaria o inimigo**. Graças a essas dicas, todos os membros do grupo podem escolher rolar novamente um único teste enquanto estiverem dentro desta masmorra, após saber se o teste foi sucesso ou falha, mas a segunda rolagem é definitiva, mesmo sendo inferior à original.

Cena 4 – Caminho da Fé

Ao entrar nessa área é possível notar que as placas do piso são finamente trabalhadas em imagens de fênix, mas nem todas apontam para uma mesma direção. Porém, antes de poder averiguar, flechas começam a ser atiradas por dois saqueadores do outro extremo da sala.

Criaturas. Elfos Saqueadores x2 (NPCs & Criaturas).

Todo o chão desta câmara é uma elaborada armadilha de símbolo do medo (*Tormenta 20*, p. 302). Mesmo se encontrada com o teste de Investigação da armadilha (CD 25), não é possível desarmá-la. Se um personagem tentar atravessar diretamente, deverá realizar um teste de Vontade CD 20, e, em caso de falha, ficará abalado até o final desta cena.

Notar o caminho requer um teste de Percepção CD 15, feito com uma ação livre. Uma vez descoberto, é necessário deslocar-se por um caminho de 36 metros (24 quadrados), a pé. Aqueles que possuírem deslocamento de voo ou escalada podem evitar a armadilha.

Caso os atiradores sejam derrotados, não há desafio em lidar com os azulejos, logo, podem cruzar a sala sem dificuldade alguma, e com isso chegar ao último aposento.

Cena 5 – Erros do Passado

Mais um ambiente iluminado por chamas, esta câmara se abre em dois corredores laterais amplos. A parede oposta à entrada possui imagens de duas fênix, uma maior e a outra menor, ambas como se olhassem de cima. Mas há aqui também um elfo de cabelos vermelhos revoltos, que parece estar tentando forçar uma fenda na parede com duas cimitarras. Quando percebe pessoas entrando, vira-se, os olhos cheios de raiva.

"Para trás! O que está atrás dessa parede é meu por direito. É minha chance de voltar, e se tentarem me impedir, acabarei com todos!"

Criaturas. Faelyrin (NPCs & Criaturas).

Faelyrin é um combatente exímio e está descontrolado pelo ódio. Só será possível dialogar após sua derrota ou caso seja convencido a parar por meio de alguma magia. Se perguntado sobre sua motivação, explicará:

"Eu era um combatente em Lenórienn. Antes da queda nas mãos dos goblinoides, aceitei um chamado para as linhas de frente. Se tivesse recusado, estaria com minha família em seus últimos momentos. Não há um dia que não me arrependa."

Caso consigam fazê-lo confessar sua motivação, as aves encravadas na parede entram em combustão, e a parede desaparece, revelando uma pequena alcova. Ali, uma imensa fogueira queima sem produzir calor. Rhondry ajuda o elfo a se levantar e caminhar até as chamas. Com lágrimas escorrendo, vira-se ao grupo e agradece, logo antes de desaparecer nas labaredas mágicas.

Epílogo – Verdade nas Chamas

Após o combate, se investigarem o salão final, cada um encontrará um item, arma ou escudo com duas modificações à sua escolha (mas não materiais especiais). O objeto é feito como se sob encomenda para seu dono, e pode haver algo que aponte para seu passado ou algum mistério.

Rhondry está fascinada com o templo, impressionada com a estrutura e seu objetivo. Se perguntada, explica que a Pira das Escolhas permite que alguém mude uma escolha de seu passado, mas apenas uma. Caso alguém se mostre interessado, a anã olha profundamente nos olhos do personagem e diz que, uma vez feita, a escolha não terá mais volta.

Adentrar a Pira permite alterar alguma característica de sua ficha, como origem, escolha de habilidades de classe, ou mesmo algo apenas interpretativo, com a devida permissão do mestre. Uma vez alterado, não há como mudar outra característica dessa forma.

Se tiverem derrotado Faelyrin sem que este revele seu passado, a câmara da Pira continuará um segredo, mas Rhondry diz que precisa estudar o templo, sabendo que o boato sobre o local logo se espalhará. Talvez precise de ajuda para manter a segurança daqui.

Enquanto decidem suas próximas jornadas, todos avançam para o 3º nível!

DESLOCAMENTO 12m (8q)

CORPO A CORPO Cimitarra x2 +12 (1d6+6, 18).

ESGRIMA ÉLFICA (REAÇÃO) Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque corpo a corpo, Faelyrin pode fazer um teste de ataque com um bônus de +2. Se o resultado for maior que o teste de ataque que o acertou, o ataque é evitado e Faelyrin pode efetuar um ataque corpo a corpo contra seu oponente.

FOR 12, DES 22, CON 14, INT 14, SAB 14, CAR 10

EQUIPAMENTO Cimitarra certeira x2, couraça ajustada.

TESOURO Nenhum.

DANIEL DURAN

NPCs & Criaturas

Rhondry (Aliada Iniciante)

Essa anã sacerdotisa de Thyatis passou a maior parte de sua vida enclausurada em um monastério distante. Entretanto, quando teve uma visão profética, decidiu segui-la. Apesar de jovem, já fez seus votos, o que dá a ela acesso às bênçãos de seu deus.

Como aliada, Rhondry usa suas magias curativas para manter todos seguros e, em casos extremos, trazê-los de volta à vida. Ela é uma aliada iniciante curandeira que pode, também, usar o poder Dom da Ressurreição uma vez por dia.

Elfo Saqueador

ND 1/4

Elfo Médio

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +4, visão na penumbra

DEFESA 15, **FORT** +0, **REF** +3, **VON** +0

PONTOS DE VIDA 6

DESLOCAMENTO 12m (8q)

À DISTÂNCIA Arco Curto +6 (1d6+3, x3)

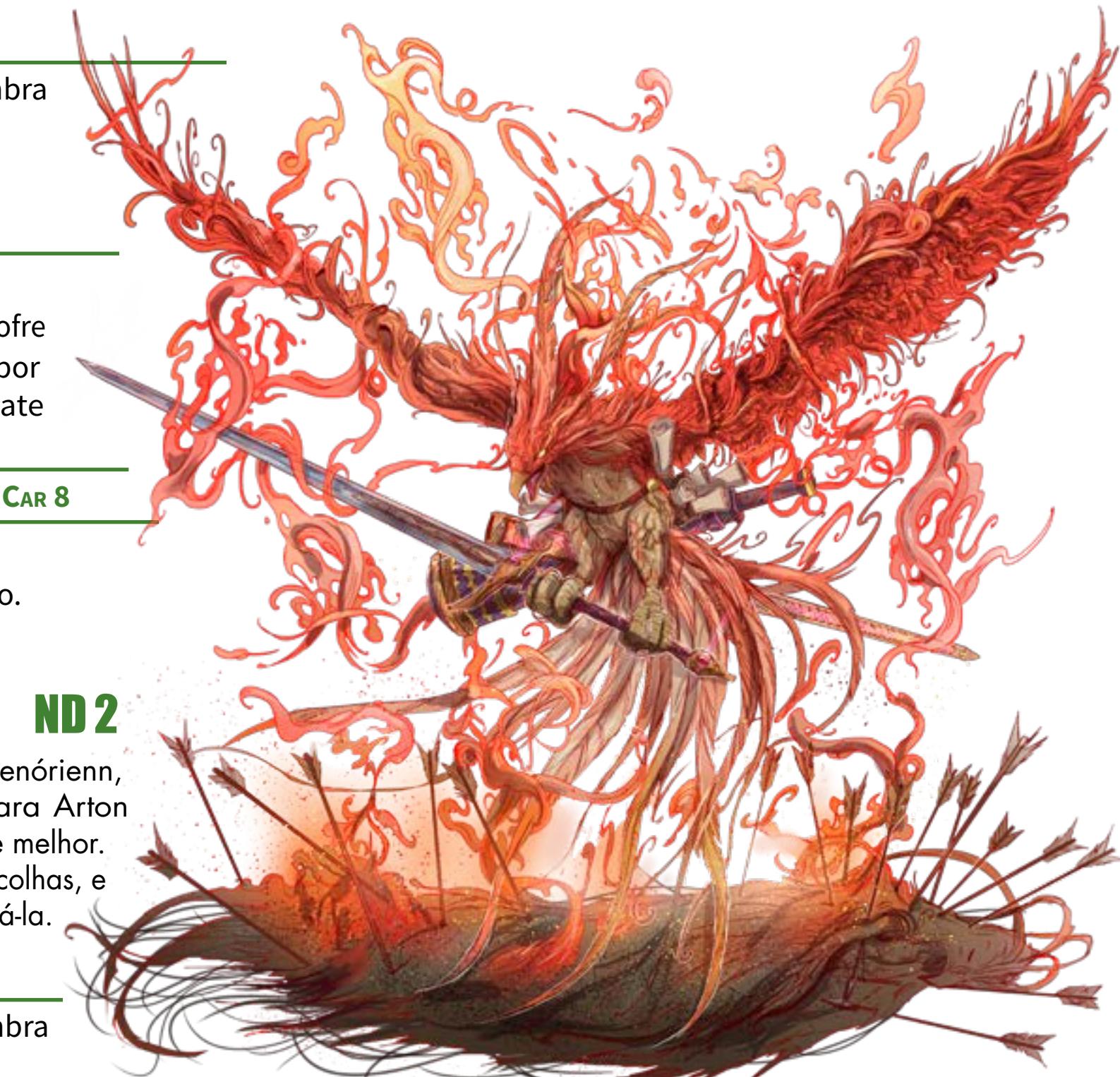
ARQUEIRO Experiente O elfo saqueador não sofre a penalidade de -5 em testes de ataque por atacar oponentes envolvidos em combate corpo a corpo.

FOR 12, DES 16, CON 11, INT 11, SAB 10, CAR 8

PERÍCIAS Furtividade +5.

EQUIPAMENTO Arco curto, armadura de couro.

TESOURO Nenhum.



Faelyrin

ND 2

Outrora um soldado dos exércitos de Lenórienn, esse elfo taciturno escapou com vida para Arton Norte. Desde então, serviu a quem pagasse melhor. Recentemente, descobriu sobre a Pira das Escolhas, e fará tudo que estiver ao seu alcance para usá-la.

Elfo Médio

INICIATIVA +9, **PERCEPÇÃO** +7, visão na penumbra

DEFESA 21, **FORT** +5, **REF** +13, **VON** +4

PONTOS DE VIDA 64



VOCE DISSE...
MANGA?

É com a gente mesmo!

A Jambô tem uma seleção incrível de
mangás à espera de aventureiros!

Comece já a sua jornada!

JAMBOEDITORACOM.BR

MANUAL DE CRIAÇÃO DE AMEAÇAS

**Uma prévia oficial de Ameaças de Arton,
futuro livro de monstros de Tormenta20**

Arte por Enrico Tomasetti

Texto por Rafael Dei Svaldi



Sim! Vocês pediram, clamaram, fizeram orações a todos os vinte deuses e a recompensa chegou: um guia prático para criar e adaptar suas próprias monstruosidades artonianas. Mais que isso, é um raro passeio pelos bastidores das filosofias regreiras de nossos estimados autores. Um artigo extenso e trabalhoso, que a gente espera servir bem para tornar a vida dos personagens mais difícil no melhor sentido de todos: trazendo desafios que irão engrandecer ainda mais seus feitos!

Este manual fará parte do suplemento *Ameaças de Arton* (e pode receber mudanças até lá, de acordo com o retorno de mestres e jogadores). Você pode usá-lo não só para inventar suas próprias ameaças, mas também para adaptar criaturas de outras mídias.

A filosofia de criação

Antes de explicarmos como criar uma ameaça, é importante falar sobre a filosofia de elaboração de suas fichas em *Tormenta20*. Ao contrário de personagens jogadores, criados a partir de uma série de escolhas (raça, origem, classe, perícias etc.) que resultam em uma combinação de características numéricas e habilidades, ameaças são preparadas na ordem inversa.

Para criar ou adaptar a ficha de uma ameaça em *Tormenta20*, começamos com o nível de desafio da criatura, que vai estabelecer a base para seus valores numéricos, e vamos “preenchendo” esse esqueleto de números com habilidades que darão forma à criatura. Em outras palavras, você não precisa calcular atributos, perícias, modificadores fornecidos por habilidades e itens etc. Se o conceito de sua criatura pede uma ameaça de ND 10 com um modificador de ataque de +29, ela terá esse valor de ataque. Não interessa, para efeitos de criação da ficha, como a criatura chegou nesse valor. O mesmo raciocínio vale para as demais características numéricas. Uma vez que você decida o papel da criatura e seu ND, os valores são derivados diretamente. Ameaças são criadas dessa forma porque seu papel dentro do jogo não é igual ao dos personagens jogadores.

Personagens são criados para serem equilibrados entre si em termos do que podem fazer na história (ainda que em determinadas situações alguns brilhem mais que outros). Já as ameaças, seja um monstro irracional que habita o fundo de uma masmorra, seja um nobre astuto tramando contra os aventureiros, não estão limitadas por esses critérios. Seu papel é ser um desafio à altura dos protagonistas da história, e não simetricamente equivalente.

Em suma, ao criar uma ameaça, não use a mesma lógica que você usaria ao criar um personagem. Aqui, o resultado final é mais importante do que o modo como cada valor foi obtido.

Criando Ameaças

Construir a ficha de uma criatura envolve decisões de regras e de história. Para criar uma criatura, siga os passos abaixo.

- **Passo 0:** Conceito e Nome.
- **Passo 1:** Tipo e Tamanho.
- **Passo 2:** Nível de Desafio.
- **Passo 3:** Estatísticas de Combate.
- **Passo 4:** Ataques.
- **Passo 5:** Habilidades.
- **Passo 6:** Estatísticas Secundárias.
- **Passo 7:** Equipamento e Tesouro.

Ameaças de livros publicados e este manual

O objetivo deste manual é oferecer aos mestres ferramentas para criar e adaptar ameaças compatíveis com os valores das criaturas publicadas nos materiais oficiais de *Tormenta20*. Porém, ao criar uma ameaça, talvez você queira fazer ajustes nos números e características que poderão divergir das orientações deste manual. Não há nenhum problema nisso! É o seu jogo, e você sabe melhor do que ninguém que tipos de ameaças e desafios seus jogadores vão gostar de enfrentar.

Da mesma forma, criaturas apresentadas nos materiais oficiais de *Tormenta20* também podem se desviar destes parâmetros. Elementos como conceito, papel na história e traços interessantes ou peculiares podem contribuir para que a criatura tenha estatísticas ligeiramente diferentes daquelas apresentadas aqui. Criar ameaças é parte matemática e parte arte!

Passo 0: Conceito e Nome

Antes de pensar na ficha em si, pense em como será a ameaça em termos gerais. Uma criatura boa é aquela que pode ser descrita em poucas palavras. Por exemplo, o dragão, monstro mais famoso de todos, pode ser descrito como “réptil alado que cospe fogo”.

Ao contrário de personagens jogadores, que estarão presentes na maior parte da aventura (ao menos assim esperamos), uma ameaça irá aparecer em poucas cenas — talvez apenas em uma. Assim, de nada adianta uma criatura ter dúzias de habilidades especiais, se só terá tempo de mostrar poucas.

Além do “tempo em cena”, há outro fator que pesa a favor de ameaças com poucas habilidades: elas são controladas pelo mestre, que tem outras tarefas no jogo. Enquanto cada jogador normalmente é responsável apenas um personagem, o mestre pode precisar lidar com diversas criaturas ao mesmo tempo, além de ter que se preocupar com a condução da aventura como um todo. Se cada criatura for tão complicada quanto um personagem, as coisas ficarão difíceis para o mestre!

Assim, quando for fazer a ficha, tenha em mente o seguinte: *qualidade é melhor que quantidade*. Como regra geral, uma ameaça deve ter de uma a duas habilidades para cada patamar de desafio (veja o **Passo 2: Nível de Desafio**). Uma criatura sem

habilidades pode ficar sem graça, mas uma quantidade exagerada pode deixá-la complexa demais. Claro, exceções podem existir, mas essa proporção é uma boa regra geral.

Pense também na função da criatura. Algumas são feitas para serem usadas em grandes quantidades, como kobolds — neste caso devem ser simples, facilitando o controle de várias ao mesmo tempo sem que o jogo fique lento. Outras são criadas para enfrentar o grupo sozinhas — e devem ter uma boa quantidade de pontos de vida e habilidades defensivas, para que não sejam derrotadas muito rapidamente.

Abaixo listamos os papéis mais comuns de ameaças; tenha em mente que são apenas uma referência, não uma classificação rígida.

COMBATENTE. Uma ameaça planejada para ser eficiente em combate; especializada em causar dano e resistir a ele. Estas ameaças geralmente possuem valores ofensivos (ataque e dano) e defensivos (Defesa, pontos de vida) elevados e complementados por habilidades que aprimoram seus ataques ou as tornam mais resistentes. Um combatente pode ser desde um mercenário até um animal predador, como um urso.

CONJURADOR. Uma criatura que utiliza magias ou habilidades mágicas/especiais como sua principal forma de “ataque”. Essas ameaças geralmente possuem valores de ataque e dano baixos, mas contam com efeitos capazes de causar dano em área, impor condições ou afetar o terreno em seu favor. Um conjurador pode ser um mago, como um necromante veterano, ou alguém com habilidades que geram efeitos variados, como um goblin engenhoqueiro.

TRAPACEIRO. Ameaças deste tipo combinam ataques e habilidades para confundir ou prejudicar seus oponentes, geralmente se valendo do ambiente. Alternativamente, pode ser uma ameaça “social”, alguém capaz de enfrentar os personagens em cenas fora de combate, como um cortesão astuto ou um batedor de carteiras em uma cena no mercado da cidade.

LACAIO. Ameaças simples, feitas para serem utilizadas em grande quantidade. De forma geral, lacaios terão poucos pontos de vida

e Defesa baixa, mas ataques e dano elevados. Observe que lacaios não precisam ser necessariamente “fracos”; a ideia é criar uma ficha com poucas habilidades e ações de combate simples, para que o mestre possa usar várias dessas criaturas em uma mesma cena sem que o jogo fique lento ou complicado.

CAPITÃO. Um capitão é uma ameaça planejada para liderar um grupo de lacaios. Pode



A Torre do Mago: leia na DB #164

representar uma versão superior dessas criaturas, como um líder de bando goblin liderando seus asseclas, ou um oficial comandando soldados puristas, ou pode ser um tipo de criatura diferente, relacionado apenas tematicamente aos seus comandados, como um elfo necromante que lidera esqueletos ou zumbis. Essas ameaças geralmente combinam características de combatente, conjurador ou trapaceiro com habilidades para fornecer bônus aos lacaios ou controlar o campo de batalha, dando a seus aliados uma vantagem estratégica.

CHEFÃO. Um chefão é uma ameaça planejada para enfrentar os personagens sozinha. Chefões geralmente são adversários mais complexos, com diversas habilidades de ataque, defesa e controle do campo de batalha. Como um chefão terá que enfrentar vários oponentes, é importante que possa fazer vários ataques por rodada ou possua habilidades capazes de afetar mais de uma criatura ao mesmo tempo. Isso irá impedir que os personagens possam “anular” o chefão simplesmente posicionando um personagem particularmente resistente contra ele. Embora não seja obrigatório, ao desenvolver um chefão, pode ser uma boa ideia pensar em um tema para suas habilidades (como efeitos relacionados a gelo ou a condições mentais, por exemplo).

Quando o conceito geral estiver definido, pense em alguns detalhes. Onde a criatura vive? Como vive? Como se relaciona com outras criaturas? São perguntas que, se respondidas, podem enriquecer bastante a ameaça. Uma dica é assistir a alguns episódios do *MonsterChef*, programa do canal da Jambô em que os cozinheiros de monstros de Tormenta preparam novas ameaças com a ajuda do chat e discutem exatamente este tipo de detalhes.

Se você estiver fazendo a ficha de uma criatura que já existe, pode pular esta etapa e ir direto para o **Passo 1: Tipo e Tamanho**.

Passo 1: Tipo e Tamanho

Toda criatura pertence a um dos seis tipos seguintes: animal, construto, espírito, humanoide, monstro ou morto-vivo. O tipo representa a natureza

da criatura dentro do mundo e alguns deles fornecem habilidades especiais. Além disso, o tipo determina quais habilidades e magias podem afetar a criatura — por exemplo, a magia *Aliado Animal*, como diz o nome, só funciona em animais.

Uma vez determinado o conceito da criatura ao consultar a lista abaixo, é fácil determinar seu tipo. Leia a descrição, anote suas características (quando houver) e passe para a etapa seguinte.

- **Animais:** bestas e feras irracionais, sem habilidades mágicas.
- **Construtos:** objetos animados ou criaturas artificiais.
- **Espíritos:** nativos de outros planos de existência.
- **Humanoides:** seres inteligentes, parecidos fisicamente com os humanos.
- **Monstros:** criaturas de anatomia estranha e/ou com habilidades fantásticas.
- **Mortos-vivos:** cadáveres animados por energia negativa.

Animais

A maior parte dos animais reais (cães, gatos, cavalos...) também existe em Arton. No entanto, a influência de forças mágicas e deuses caprichosos também provocou o surgimento de bestas espantosas. De lagartos-trovão a insetos gigantes, Arton é habitado por um sem-número de

feras fantásticas — que, no entanto, são ainda consideradas animais normais. Mesmo que tenham sido criados por forças mágicas no passado, hoje eles se reproduzem e fazem parte do mundo natural.

De modo geral, animais são todos os seres vivos sem inteligência suficiente para desenvolver uma linguagem e sem habilidades sobrenaturais. Um animal inteligente ou com poderes mágicos é considerado um monstro, mas muitos animais têm habilidades “naturais” como venenos e toxinas, apêndices adaptados (tentáculos, ferrolhos, chifres) ou órgãos especializados, como estômagos enormes capazes de engolir e digerir criaturas de seu tamanho.



Construtos

Objetos animados ou criaturas fabricadas artificialmente, seja por magia, seja por ciência. Normalmente, construtos não possuem inteligência real; em vez disso, são programados para realizar apenas certas tarefas (como proteger um lugar).

Construtos possuem as seguintes habilidades inerentes: imunidade a doenças, fadiga, sangramento, sono e veneno; não precisam respirar, alimentar-se e dormir; não recuperam pontos de vida por descanso e habilidades de cura, exceto aquelas que afetam especificamente construtos; visão no escuro.

Espíritos

Seres nativos de outros planos, lugares muito além de Arton. Têm uma profunda conexão com as energias primais da Criação, desde os próprios elementos até as forças primordiais do bem, mal, ordem e caos, passando por aspectos dos próprios deuses. Espíritos geralmente possuem visão no escuro, mas isso não é uma característica inerente do tipo.

Humanoides

Este grupo inclui membros de raças que lembram os humanos, com a mesma anatomia básica: cabeça, tronco, dois braços e duas pernas. Ou quase tudo isso. Todos os humanoides são inteligentes, com sua própria linguagem, cultura e sociedade — mesmo seres monstruosos como os ogros e trogs. Todo humanoide possui uma raça (como humano, anão etc.) ou subtipo (como gigante, etc).

Monstros

Dos majestosos dragões aos invasores lefeu, monstros são criaturas de anatomia estranha ou com habilidades mágicas. Muitos monstros em Arton têm origem ligada à Tormenta, mesmo que não tenham características lefeu — a própria existência da tempestade alienígena causa o surgimento de seres aberrantes. Outros, como dragões e entes, são criações dos deuses. Monstros geralmente possuem visão no escuro, mas isso não é uma característica inerente ao tipo.

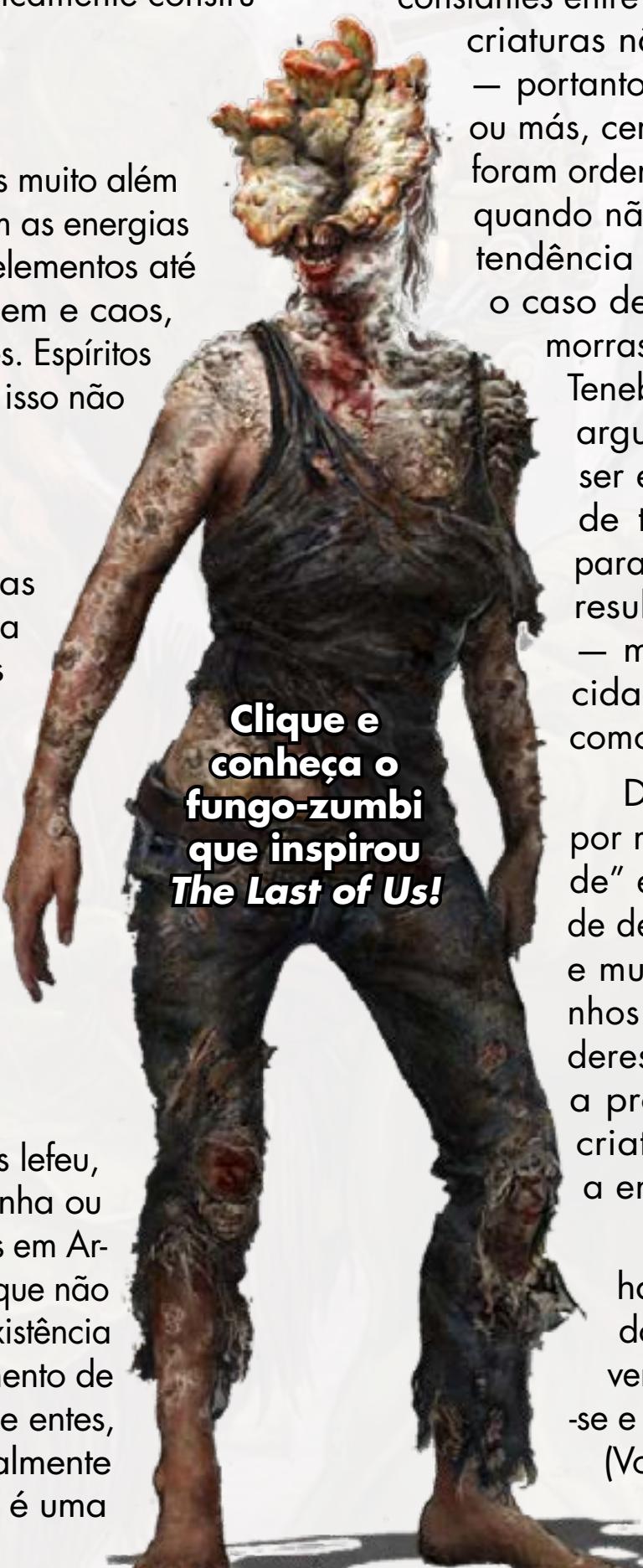
Mortos-Vivos

Dividida “dádiva” oferecida por Tenebra a este mundo, mortos-vivos são cadáveres animados por meio de energia negativa. A maior parte dos mortos-vivos perde toda e qualquer capacidade de pensar. Outros ficam insanos, presos a recordações passadas. Alguns poucos, porém, não só conservam a inteligência que tinham em vida, como a superam.

Debates sobre a “moralidade” dos mortos-vivos são constantes entre os acadêmicos. A maior parte destas criaturas não é capaz de processos racionais — portanto, não poderiam fazer escolhas boas ou más, certas ou erradas. Só fazem aquilo que foram ordenados por seus criadores. No entanto, quando não estão sob controle de alguém, sua tendência é atacar e devorar os vivos. Este é o caso de mortos-vivos encontrados em masmorras e lugares assombrados. Devotos de Tenebra, e também muitos magos ilustres, argumentam que mortos-vivos deveriam ser empregados como soldados e força de trabalho, deixando os vivos livres para praticar suas artes e ciências. Como resultado, é comum que conjuradores — mesmo aqueles vivendo em grandes cidades — tenham esqueletos e zumbis como servos e guardas pessoais.

Devido ao respeito geral inspirado por magos e clérigos, essa “excentricidade” é aceita até certo ponto. Mas servos de deuses bondosos, sobretudo paladinos e muitos clérigos, são adversários ferrenhos dos mortos-vivos. Vários de seus poderes são baseados em energia positiva, a própria força da vida, enquanto as criaturas são movidas por seu oposto, a energia negativa.

Mortos-vivos possuem as seguintes habilidades inerentes: imunidade a doenças, fadiga, sangramento, sono e veneno; não precisam respirar, alimentar-se e dormir; sofrem dano por cura mágica (Vontade CD do efeito reduz à metade) e recuperam PV com dano de trevas; visão no escuro.



Clique e
conheça o
fungo-zumbi
que inspirou
The Last of Us!

Tamanho

Após o tipo, a característica mais importante de uma criatura é seu tamanho. Ele determina seu espaço e alcance natural, seu modificador em Furtividade e manobras de combate.

Existem seis categorias de tamanho. Em ordem crescente, elas são: Minúsculo (a menor), Pequeno, Médio, Grande, Enorme e Colossal (a maior). A **Tabela 1-1** traz todos os modificadores por tamanho.

Tabela 1-1: Tamanho de Criaturas

| CATEGORIA DE TAMANHO | EXEMPLO | ESPAÇO OCUPADO ¹ /ALCANCE NATURAL | MODIFICADOR DE FURTIVIDADE/MANOBRA |
|----------------------|-------------------------|--|------------------------------------|
| Minúsculo | Falcão, rato, sílfide | 1,5m | +5/-5 |
| Pequeno | Cão, goblin, hynne | 1,5m | +2/-2 |
| Médio | Humano, anão, elfo | 1,5m | 0 |
| Grande | Cavalo, ogro, wyvern | 3m | -2/+2 |
| Enorme | Ente, gigante, hidra | 4,5 | -5/+5 |
| Colossal | Colosso, dragão, kraken | 9m | -10/+10 |

¹Espaço ocupado pela criatura. "3m", por exemplo, significa que a criatura ocupa um espaço de 3m x 3m, ou seja, 2x2 quadrados num mapa.

Deslocamento

Escolha um deslocamento para a criatura baseado em seu tamanho e conceito, de acordo com a **Tabela 1-2**. Os valores indicados são os deslocamentos médios para ameaças com essas características; você pode ajustar esses valores conforme o conceito de sua ameaça. Entretanto, tenha em mente que deslocamentos abaixo de 6m podem deixar a ameaça muito fraca, enquanto deslocamentos acima de 18m fornecem uma importante vantagem tática, sobretudo para ameaças com ataques à distância.

Além do deslocamento padrão, que é terrestre, a criatura pode ter outros tipos de deslocamento, como voo, escalar, escavar e natação. Dependendo do conceito de sua ameaça, é possível inclusive que ela não tenha um deslocamento padrão, utilizando apenas uma forma de deslocamento alternativo. Veja ainda Subir ou Mergulhar, em *Tormenta20*, p. 224, para lidar com deslocamentos verticais de natação e voo.



ESCALAR. A criatura pode se mover por superfícies verticais e até mesmo de cabeça para baixo. O movimento de escalada segue as demais regras de movimento e pode ser afetado pelas características da superfície, por exemplo, uma parede particularmente acidentada pode ser considerada terreno difícil. Uma criatura que esteja escalando e perca seu deslocamento de escalar ou a capacidade de realizar ações físicas (como

por sofrer as condições inconsciente, paralisado e petrificado) cai. Certas habilidades que fornecem deslocamento de escala (sobretudo alguns efeitos mágicos) podem manter uma criatura escalando mesmo que ela não possa realizar ações.

ESCAVAR. Pode se mover sob terrenos soltos, como terra, areia, lama ou neve. Este tipo de deslocamento não permite atravessar rocha sólida, a menos que a criatura possua uma habilidade adicional para isso. Após a passagem da criatura, o terreno atrás dela volta a se fechar devido

NATAÇÃO. Pode se deslocar em água sem precisar fazer testes de Atletismo. Observe que, assim como criaturas terrestres podem precisar de testes de Acrobacia e Atletismo em circunstâncias extremas (como durante um terremoto), uma criatura com deslocamento de natação pode precisar de testes de Atletismo em situações como um redemoinho violento ou correntes aquáticas muito fortes. Criaturas com deslocamento de natação não sofrem penalidades e limitações por estarem submersas (somente as relacionadas à criatura, não a suas armas, como o normal — veja mais sobre isso em *Tormenta20*, página 255).

VOO. Pode voar. Uma criatura com deslocamento de voo pode encerrar seu deslocamento em pleno ar, e pode se deslocar e atacar (ou o contrário) como uma criatura terrestre. Uma criatura em pleno voo que perca seu deslocamento de voo ou a capacidade de realizar ações (como por

Tabela 1-2: Deslocamento de Criaturas

| DESLOCAMENTO TERRESTRE | LENTO | NORMAL | RÁPIDO |
|-----------------------------|-------|--------|--------|
| Bípede Pequeno ou menor | 4,5m | 6m | 9m |
| Bípede Médio | 6m | 9m | 12m |
| Bípede Grande ou maior | 9m | 12m | 15m |
| Quadrúpede Pequeno ou maior | 6m | 9m | 12m |
| Quadrúpede Médio | 9m | 12m | 15m |
| Quadrúpede Grande | 12m | 15m | 18m |
| OUTROS DESLOCAMENTOS | | | |
| Voador Pequeno ou menor | 12m | 15m | 18m |
| Voador Médio | 15m | 18m | 24m |
| Voador Grande ou maior | 18m | 24m | 36m |
| Escalador | 4,5m | 9m | 12m |
| Escavador | 4,5m | 6m | 9m |
| Nadador | 9m | 15m | 24m |

sofrer as condições inconsciente, paralisado e petrificado) cai 150 m (100 q) por rodada. Uma criatura em pleno voo que seja alvo de uma manobra derrubar bem-sucedida cai 1d6 x 1,5 m antes de recuperar o voo. Certas habilidades que fornecem deslocamento de voo (sobretudo alguns efeitos mágicos) podem manter uma criatura voando mesmo que ela não possa realizar ações ou seja derrubada.

Para estabelecer o valor desses deslocamentos alternativos, use a **Tabela 1-2**. Se esse deslocamento for a principal forma de movimento da criatura, use o valor listado na tabela. Caso contrário, será um pouco menor que o deslocamento base (3m a menos é um bom valor).

Passo 2: Nível de Desafio

Uma vez que você tenha definido o conceito da criatura e escolhido seu tipo, é hora de determinar seu nível de desafio, ou ND. O ND de uma criatura representa sua experiência e categoria geral de poder e, em muitos aspectos, funciona como seu nível de personagem.

Você pode escolher o nível de desafio de sua ameaça livremente, apenas pensando para que nível de grupo você quer que ela seja um bom desafio, mas se quiser ter uma ideia de qual ND é mais adequado à ameaça que está planejando levando em conta “o que ela é” (como um simples cao raivoso ou um dragão antiquíssimo), pense em seu papel em relação aos patamares de jogo de *Tormenta20*. Outra boa dica é comparar sua criatura com outras ameaças de conceito semelhante, para estabelecer um ND adequado.

Patamares de Jogo

As classificações abaixo servem para você ter uma noção da escala de poder dos personagens e não possuem efeito em jogo.

- **Iniciante (1º ao 4º nível).** Aventureiro novato, envolvido em missões locais, como proteger vilas e escoltar caravanas.
- **Veterano (5º a 10º nível).** Neste patamar, o herói presta serviços importantes a nobres e líderes de guildas.
- **Campeão (11º ao 16º nível).** Já famoso por suas façanhas, o aventureiro trabalha para reis e enfrenta grandes vilões.
- **Lenda (17º ao 20º nível).** Entre os mais poderosos de Arton, o herói lida com perigos que ameaçam todo o mundo... Ou mesmo toda a realidade!

Passo 3: Estatísticas de Combate

As estatísticas de combate de uma ameaça, em ordem de aparição na ficha, são *Defesa*, *testes de resistência*, *pontos de vida*, *modificador de ataque*, *dano médio* e *CD de habilidades*. O ponto de partida para definir estes valores é o ND da ameaça, escolhido no passo anterior; para cada estatística, consulte a linha correspondente ao ND da criatura na Tabela 1-3: Parâmetros de Ameaças. Estes serão os valores iniciais das estatísticas de combate de sua ameaça, não é necessário fazer nenhum cálculo, apenas usar os valores dados.

Se quiser personalizar os valores de combate de sua ameaça, você pode ajustar cada estatística para o valor de 1 ou 2 níveis de desafio a mais ou a menos, conforme o conceito que você imaginou. Por exemplo, sua ameaça é um monstro dotado de uma carapaça especialmente resistente. Você escolheu ND 11 para esta ameaça, o que indica uma Defesa 41. Entretanto, para representar que sua carapaça oferece uma proteção superior, você pode aplicar o valor de Defesa de uma ameaça de ND

12. Seguindo a mesma lógica, você poderia escolher usar o modificador de Reflexos de uma ameaça de ND 10, representando que essa mesma carapaça deixa a criatura mais lenta. Use esses modificadores com sabedoria, compensando eventuais aumentos com reduções equivalentes em outras estatísticas para representar bem os pontos fortes e fracos da criatura.

TESTES DE RESISTÊNCIA. A **Tabela 1-3** apresenta três valores de resistência para cada ND, representando respectivamente a resistência em que a ameaça é mais forte, aquela em que ela é mediana e aquela em que ela é fraca. Distribua estes valores entre as três perícias de resistência (Fortitude, Reflexos e Vontade) a sua escolha, conforme o conceito da ameaça. Para criaturas grandes ou vigorosas, Fortitude tende a ser a resistência principal. Para criaturas pequenas ou ágeis, Reflexos terá esse papel. Já para criaturas voltadas a habilidades mentais, mágicas ou de intriga, Vontade será a resistência preponderante.

DEFESA & PONTOS DE VIDA. O valor de Defesa de uma ameaça pode representar esquila, armadura, técnicas defensivas, efeitos mágicos ou qualquer combinação de elementos protetores. Da mesma forma, seus PV podem representar vitalidade orgânica, dureza de seus componentes artificiais ou mesmo resistência sobrenatural etc.

BÔNUS DE ATAQUE. Este valor representa o modificador de ataque de uma ameaça cuja principal forma de causar dano seja uma arma ou equivalente (algo que exija teste de ataque para acertar).

DANO MÉDIO. O dano médio na tabela representa quanto dano a ameaça é capaz de causar com sua principal forma de “ataque”, seja uma arma, arma natural ou uma magia, caso todos os seus ataques sejam bem sucedidos, suas magias não sejam resistidas, e assim por diante, mas não considera acertos críticos. Você é livre para dividir esse dano em múltiplos ataques, para representar uma ameaça com várias armas leves, ou concentrar tudo em um único ataque ou habilidade poderosa mesmo. Como regra geral, evite que uma ameaça tenha mais de três ataques (a menos que seja uma ameaça planejada como um chefão). Um encontro com várias criaturas com múltiplos ataques pode resultar em um combate longo e lento.

Para escolher os dados usados na rolagem de dano de um ataque da criatura, você pode compará-la com outras apresentadas no capítulo Ameaças (*Tormenta20*, p. 268) ou usar a **Tabela 3-2: Dano de Armas** (*Tormenta20*, p.

139) como referência. Você pode aumentar a quantidade ou o tipo de dados para representar armas naturais mais poderosas, ou um maior nível de competência da criatura em usar suas armas. Após escolher os dados utilizados, some a eles um bônus numérico de dano no valor adequado para alcançar o dano médio do ND.

Para verificar se o dano médio está correto, some o menor resultado possível ao maior resultado possível na rolagem e divida por dois, arredondando para baixo: por exemplo, em $2d6+2$ a menor rolagem possível é 4 e a maior é 14, então o dano médio será 18 dividido por 2; ou seja, 9. Dessa forma, se estiver construindo uma ameaça com ND 1/4, para a qual o dano médio é 8, esse valor pode ser alcançado com um ataque que cause $1d4+6$ de dano, ou $1d6+5$, ou $1d8+4$, entre outras opções.

CD DE HABILIDADES. Indica a CD para resistir a quaisquer habilidades da ameaça, sejam elas habilidades secundárias, como peçonha ou doença transmitida por uma arma natural, ou suas principais “armas”, como magias.

Os valores da **Tabela 1-3** representam estatísticas para ameaças combatentes, acostumadas a se envolver em lutas físicas ou mágicas. Para ameaças menos voltadas ao combate direto, como um conjurador ou trapaceiro, mas ainda assim perigosas, veja o quadro “Estatísticas de Ameaças Não Combativas”.

Lacaios

Lacaios são criados para representar criaturas que atacam em grupos. Essas criaturas geralmente desferem ataques perigosos, mas são relativamente fracas e fáceis de derrotar. Para representar isso, ao criar um lacaio, aumente seu ataque e dano em 2 ND, mas reduza sua Defesa e seus pontos de vida em 2 ND.

Pontos de Mana

Evite usar PM para ameaças. Pontos de mana são uma excelente forma de medir os recursos de um personagem jogador, mas como o mestre precisa controlar diversas criaturas, adicionar a necessidade de registrar PM para cada uma é uma complicação desnecessária. Em vez disso, use habilidades condicionais, que podem ser ativadas uma vez por cena, ou em um momento específico, como na primeira rodada de combate. Para habilidades simples, como o ataque extra de chifres de um minotauro, simplesmente considere que ele pode fazer esses ataques à vontade, leve em conta seu dano como parte do dano médio por rodada da ameaça.

Caso o conceito de sua ameaça peça o uso de pontos de mana, calcule seus PM da seguinte forma. Como regra geral, uma ameaça tem 3 PM por ND. Criaturas com a habilidade Magias lançam magias como um tipo e nível de conjurador específico, a sua escolha; neste caso, calcule seus PM conforme adequado para esse tipo de conjurador.

*Darkesi
Dungeon:
Tenáculos.
Tentáculos
por toda
parte!*

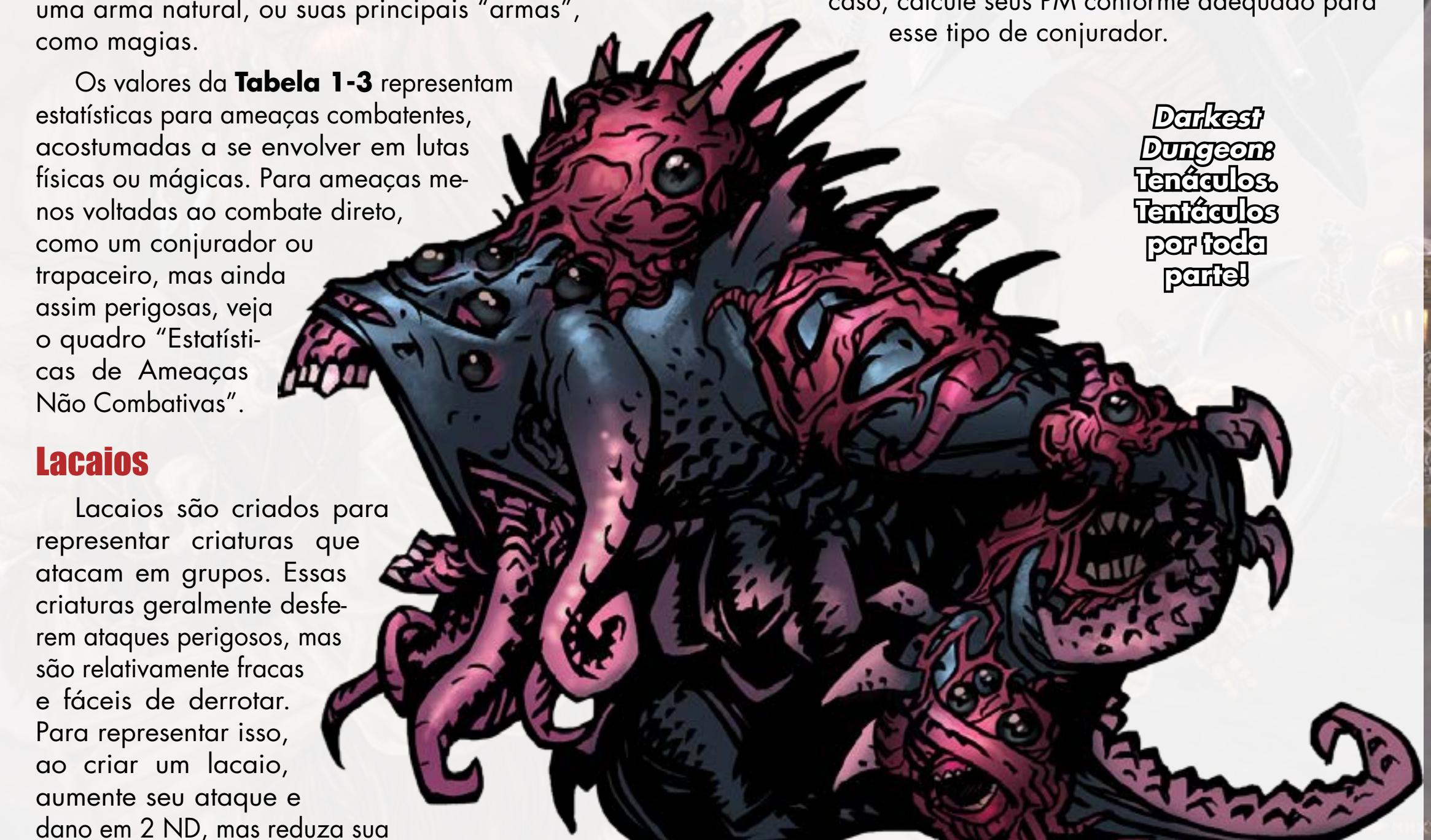
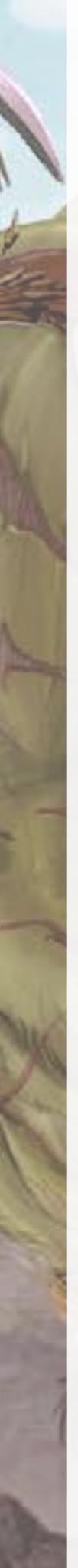




Tabela 1-3: Parâmetros de Ameaças

| PATAMAR | ND | BÔNUS DE ATAQUE | DANO MÉDIO | DEFESA | RESISTÊNCIA FORTE | RESISTÊNCIA MÉDIA | RESISTÊNCIA FRACA | PV | EFEITO PADRÃO (CD) |
|-----------|-----|-----------------|------------|--------|-------------------|-------------------|-------------------|------|--------------------|
| INICIANTE | 1/4 | 6 | 8 | 11 | 3 | 0 | -2 | 7 | 12 |
| | 1/2 | 7 | 10 | 14 | 6 | 3 | -1 | 15 | 14 |
| | 1 | 9 | 15 | 16 | 11 | 5 | 0 | 35 | 15 |
| | 2 | 12 | 18 | 19 | 13 | 7 | 2 | 70 | 16 |
| | 3 | 14 | 21 | 21 | 15 | 9 | 4 | 105 | 17 |
| | 4 | 16 | 24 | 23 | 16 | 10 | 5 | 140 | 18 |
| VETERANO | 5 | 17 | 40 | 24 | 16 | 10 | 5 | 200 | 20 |
| | 6 | 20 | 56 | 27 | 18 | 12 | 7 | 240 | 22 |
| | 7 | 24 | 62 | 31 | 20 | 14 | 9 | 280 | 24 |
| | 8 | 26 | 68 | 33 | 21 | 15 | 10 | 320 | 26 |
| | 9 | 27 | 74 | 34 | 21 | 15 | 10 | 360 | 28 |
| | 10 | 29 | 80 | 36 | 22 | 16 | 11 | 400 | 30 |
| CAMPEÃO | 11 | 34 | 130 | 41 | 29 | 23 | 18 | 550 | 31 |
| | 12 | 36 | 144 | 43 | 30 | 24 | 19 | 600 | 33 |
| | 13 | 37 | 158 | 44 | 30 | 24 | 19 | 650 | 35 |
| | 14 | 39 | 172 | 46 | 31 | 25 | 20 | 700 | 38 |
| | 15 | 43 | 186 | 50 | 31 | 25 | 20 | 750 | 40 |
| | 16 | 46 | 200 | 53 | 32 | 26 | 21 | 800 | 42 |
| LENDA | 17 | 47 | 270 | 54 | 32 | 26 | 21 | 1020 | 44 |
| | 18 | 49 | 288 | 56 | 33 | 27 | 22 | 1080 | 47 |
| | 19 | 52 | 306 | 59 | 33 | 27 | 22 | 1140 | 47 |
| | 20 | 54 | 324 | 61 | 34 | 28 | 23 | 1200 | 49 |

Ameaças Desafiadoras

Os parâmetros apresentados na **Tabela 1-3** foram calculados tendo como base um grupo de quatro personagens *fortes* (ou seja, combados) e com acesso a todos os recursos disponíveis para personagens de seu nível (PV, PM, equipamento etc.).

Ao empregar suas ameaças leve em conta, além dos fatores da história, as condições do grupo, as habilidades disponíveis e o grau de experiência dos jogadores. O nível de desafio é um indicador geral de dificuldade, mas esses fatores podem tornar necessário usar criaturas de ND menor ou maior para representar um desafio adequado ao seu grupo. Se você for um mestre iniciante, não se preocupe se “errar a mão” nos primeiros combates; com a prática vem a experiência, e após alguns encontros você terá uma boa noção de como calcular seus combates.

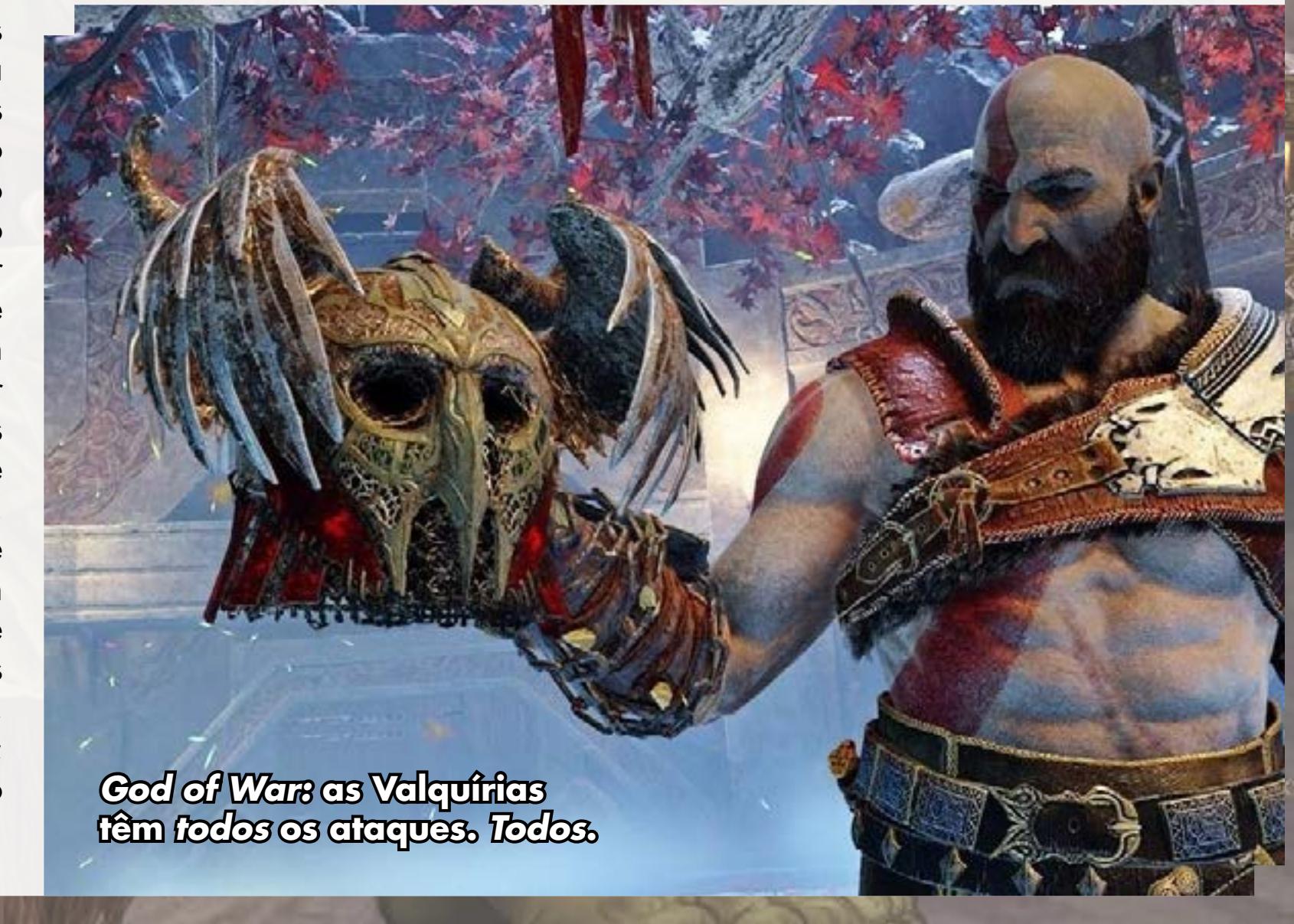
Se quiser dar um segundo tipo de ataque para a ameaça (como um ataque à distância para um combatente corpo a corpo), considere o quanto importante esse ataque será na forma como a ameaça luta. Se for um ataque importante, usará as mesmas estatísticas do ND da ameaça e contará como uma habilidade (veja o passo 5). Se for um ataque complementar, algo que você irá incluir apenas para dar mais cor e opções, utilize as estatísticas de combate normais (ataque e dano) de 2 ND abaixo; nesse caso, esse ataque secundário não contará no limite de habilidades da criatura.

Para determinar exatamente que tipo de ataque a ameaça possui, pense em uma “arma” que se encaixe no conceito como uma espada para um cavaleiro, uma adaga para um bandido ou garras para um monstro. Uma vez escolhida a forma do ataque, aplique suas características (dano, margem de ameaça e multiplicador de crítico, alcance etc.). Se necessário, aumente o dano da arma em alguns passos (representando a habilidade da ameaça com essa arma ou armas especiais/aprimoradas) e adicione um bônus de dano para alcançar o dano médio do ND escolhido.

Exemplo: sua ameaça é um monstro com duas cabeças de ND 4. Você decide que ele terá dois ataques de mordida, com um bônus de +16 (conforme indicado para seu ND). O dano médio indicado para essa ameaça

Passo 4: Ataques

Aqui, você vai definir os ataques físicos da ameaça (como armas ou armas naturais). Para uma ameaça focada em combate físico, como um monstro que ataca com garras ou um humanoide que dispara com uma arma, use as estatísticas de combate definidas no passo 3 (Bônus de Ataque e Dano Médio). Conforme explicado no passo 3, o dano médio pode ser concentrado em um único ataque ou dividido entre vários. Existem pequenas diferenças de poder nessa escolha, mas em geral elas não são impactantes o suficiente para entrar na matemática, exceto no caso de ameaças de nível mais alto que concentrem todo seu dano num ataque só e possam derrubar a maioria dos personagens com um só golpe, o que é algo mais significativo; siga o que representa melhor o conceito que você elaborou.



God of War: as Valquírias têm todos os ataques. Todos.

é 24, o que dá aproximadamente 12 pontos de dano por ataque. Conforme visto abaixo, uma arma natural de uma criatura Média causa 1d6 pontos de dano (média 3). Você decide aumentar esse dano em um passo (1d8, média 4) representando os dentes particularmente afiados e protuberantes da criatura. Para atingir o dano médio de 12, você atribui a cada ataque um bônus de dano de +8. Sua ameaça de duas cabeças faz dois ataques de mordida com um bônus de +16 e dano de 1d8+8 cada.

ARMAS NATURAIS. Ameaças podem ter as mais variadas armas naturais, de garras e protuberâncias ósseas a tentáculos repletos de espinhos. Ao "equipar" sua ameaça com uma arma natural, fique à vontade para aplicar sua criatividade na forma e descrição da arma. Uma arma natural causa, em média, 1d6 pontos de dano para criaturas Pequenas e Médias. As armas naturais comuns são garras ou pinças (dano de corte), cascos, cauda, pancada ou tentáculos (dano de impacto) e chifres ou mordida (dano de perfuração).

Estatísticas de Ameaças Não Combativas

Os valores apresentados na **Tabela 1-3: Parâmetros de Ameaças** são calculados para criaturas focadas em combate, seja com armas, magias ou outras habilidades. Porém, você pode querer uma ameaça que seja um desafio para o grupo, mas não baseada em "lutar". Nesse caso, escolha as estatísticas de combate que seriam menos relevantes para a ameaça. Por exemplo, um hynne trapaceiro, especializado em furtar os incautos, provavelmente teria valores de ataque, dano e pontos de vida mais baixos. Reduza as estatísticas escolhidas em 3 níveis de desafio e, para cada duas estatísticas reduzidas desta forma, conceda uma habilidade adicional (veja o Passo 5: Habilidades). Tenha em mente que ameaças desse tipo contarão com mais habilidades, mas valores de combate reduzidos; encontros envolvendo essas criaturas estarão mais próximos de cenas de intriga do que combates regulares.

Você pode usar esta opção também para representar ameaças com uma fraqueza específica, como uma criatura particularmente vulnerável (Defesa baixa) ou lenta (Reflexos baixos), mas com um número maior de habilidades.

Passo 5: Habilidades

A parte mais divertida. Até aqui, você construiu a estrutura matemática da ficha, fazendo escolhas relacionadas às características numéricas da criatura. Agora, você vai determinar aquilo que a fará especial: suas *habilidades*.

Assim como nos personagens, habilidades representam as mais diversas características de uma ameaça, desde traços mundanos como o faro de um cão a poderes mágicos como a capacidade de disparar raios de energia pelos olhos.

Para definir as habilidades da ameaça, é preciso primeiro escolher, com base no conceito da criatura, quantas e quais habilidades ela terá. Como regra geral, uma ameaça pode ter de uma a duas habilidades por patamar de desafio — uma ameaça de patamar campeão, por exemplo, teria de três a seis habilidades. Isso é apenas uma regra geral, as habilidades de ameaças não são equilibradas entre si, e você poderá ter menos habilidades mais poderosas, ou mais habilidades mais fracas. Tente equilibrar habilidades passivas (resistência a dano) com habilidades ativadas (magias) para tornar sua ameaça fácil de usar em jogo (uma ameaça com muitas habilidades ativadas ou complexas pode ser difícil de controlar).

Em relação à escolha das habilidades, pense primeiro no que você quer que a criatura faça, avaliando as habilidades de forma abstrata, sem levar em conta suas regras. Normalmente, monstros estão na aventura para combater os personagens; assim, faz sentido que a maior parte das habilidades seja de ataque. Poderes de defesa também são comuns — muitos dos monstros mais famosos da mitologia só podiam ser atingidos por certo tipo de arma ou morriam apenas sob determinadas circunstâncias. Depois de ataque e defesa, habilidades de percepção (como visão no escuro) e movimento (como ignorar terreno difícil) são as mais comuns.

Há um motivo para isso: você não vai querer um monstro do qual o grupo possa se esconder

Horizon Forbidden West:
quem criou essa desgraça
não vai pro céu



ou fugir facilmente! Por fim, há habilidades variadas, que não se encaixam nessas categorias, como a capacidade de mudar de forma de um duplo. Use habilidades assim para criaturas que farão mais do que combater.

Uma vez que você tenha determinado quantas e quais habilidades a criatura terá, é hora de finalizá-las. As habilidades mais comuns, com suas respectivas regras, são descritas a seguir. Às vezes, uma das habilidades pode ser diferente em certas criaturas. Por exemplo, a Aura Aterradora de um dragão é mais forte do que a Aura de Medo descrita abaixo.

Você também pode criar habilidades para suas ameaças. Para isso, pense no conceito, depois tente representá-la tecnicamente. Não há uma regra para a criação de habilidades, visto que são únicas, mas uma dica é se basear em magias que sejam parecidas. Por exemplo, se você quer um monstro cuja habilidade seja criar cópias ilusórias de si mesmo, pode basear a habilidade na magia *Imagem Espelhada*. Da mesma forma, se você quer um morto-vivo cuja habilidade seja exalar um fedor terrível, pode basear a habilidade na magia *Névoa* com o aprimoramento de cheiro horrível. Você também pode basear suas habilidades em outras já existentes.

Uma regra geral é que a maior parte das habilidades de ataque permite um teste de resistência para ignorar (ou pelo menos reduzir) seus efeitos. O teste de resistência pode ser de Fortitude para habilidades que afetem o metabolismo do alvo, como venenos, Reflexos para efeitos dos quais se pode escapar sendo rápido, como um sopro de fogo, ou Vontade para poderes mentais, como uma aura de medo.

A CD do teste de resistência é determinada pelo ND da criatura (veja os passos 2 e 3).

Por fim, lembre-se de distinguir entre habilidades normais e mágicas. O padrão é que as habilidades sejam normais — como a capacidade de voar de um pássaro, o olfato apurado de um cachorro etc. Note que mesmo poderes científicamente impossíveis, como o sopro de fogo de um dragão ou a capacidade de regeneração de um troll, podem ser

considerados "normais" — afinal, é um mundo de fantasia. Caso a habilidade realmente seja mágica, coloque um "M" após seu nome. Essa marcação indica que a habilidade está sujeita a qualquer coisa que mencione afetar habilidades mágicas, mas não apenas magias, ou seus efeitos. Por exemplo, ela é suprimida por *Campo Antimagia*, mas não é dissipada por *Dissipar Magia*, e seu dano ignora resistência a dano /mágico.

Passo 6: Estatísticas Secundárias

As estatísticas secundárias de uma ameaça são seus *valores de atributo* e suas *perícias*, incluindo Iniciativa e Percepção. Para os atributos, escolha valores compatíveis com o conceito da ameaça. Lembre-se que esses valores não vão impactar as estatísticas de combate; essas já foram definidas pelo ND. Ainda assim, os valores de atributo poderão ser importantes caso a ameaça precise fazer um teste de atributo, e também para definir as perícias não listadas em sua ficha que, quando aplicáveis, possuem bônus igual à metade do ND da criatura + seu modificador no atributo chave, como o normal.

A **Tabela 1-4: Categoria de Atributos** apresenta valores de atributos e categorias de competência para cada atributo. Se ainda estiver em dúvida sobre como definir os atributos de sua ameaça, compare-a com outras ameaças semelhantes.

Tabela 1-4: Categoria de Atributos

| CATEGORIA | VALOR DE ATRIBUTO |
|----------------|-------------------|
| Incapaz | 1 |
| Incompetente | 2-5 |
| Ineficaz | 6-9 |
| Mediano | 10-13 |
| Notável | 14-17 |
| Excelente | 18-21 |
| Extraordinário | 22-25 |
| Excepcional | 26+ |

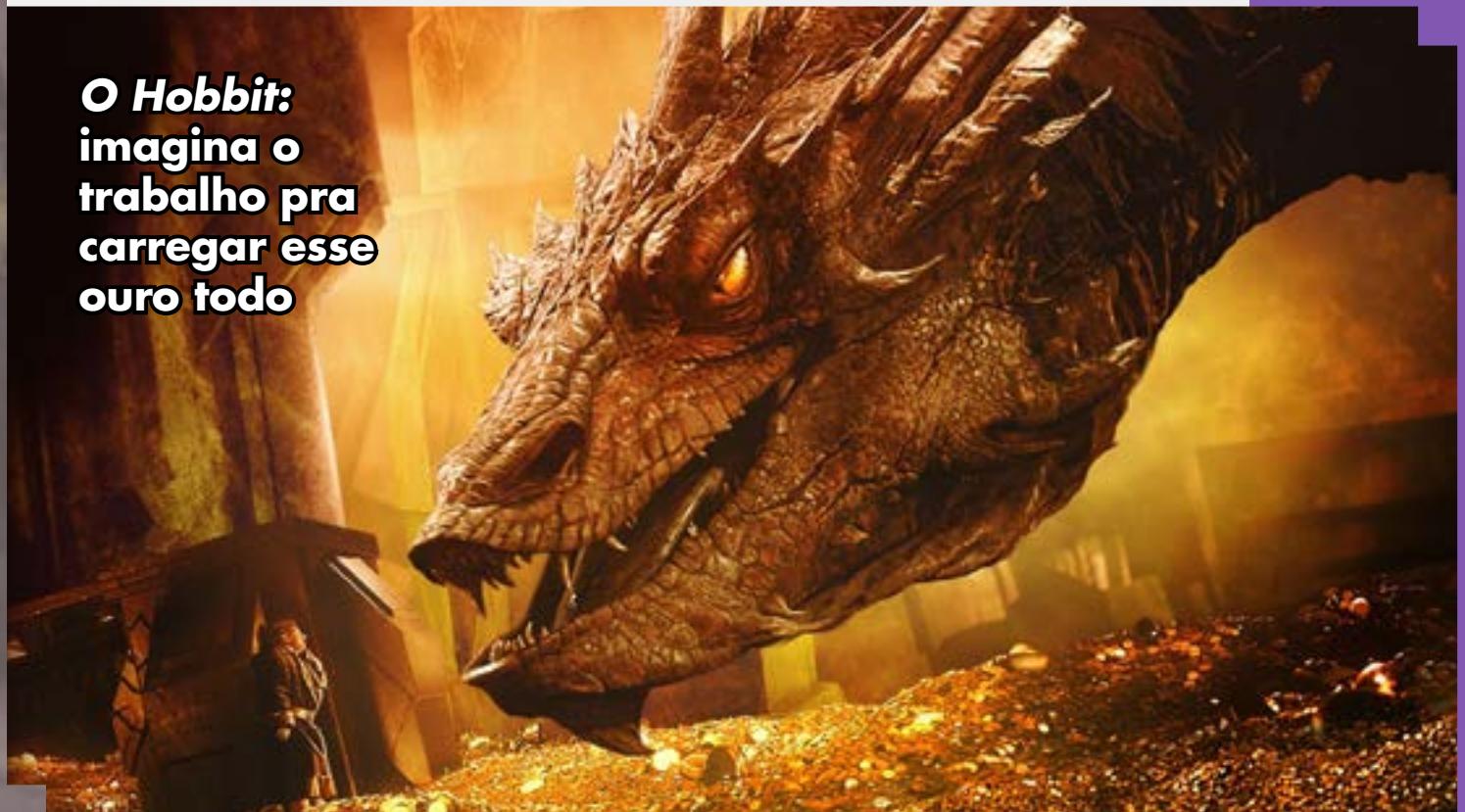
Por fim, defina em quais perícias a ameaça será treinada e calcule seus valores usando as regras normais (*Tormenta20*, p. 114), porém usando o ND como nível de personagem, além dos modificadores dos atributos que você definiu. Caso a criatura seja particularmente hábil em uma perícia ou possua alguma vantagem racial relevante, conceda um bônus de +2 ou +5 nessa perícia. Se a criatura for excepcionalmente hábil ou possuir uma capacidade mágica em uma perícia (como a habilidade de se disfarçar de um duplo), conceda um bônus de +10.

Passo 7: Equipamento e Tesouro

Decida se a criatura irá utilizar algum equipamento (e qual será) e se terá algum tipo de tesouro. Para o equipamento, escolha itens que se encaixem no conceito da criatura; mas uma vez, lembre-se que esse equipamento será “cosmético” – as estatísticas de combate já foram definidas. Entretanto, evite combinações de equipamento que não sejam representadas pelos números. Uma ameaça com baixa Defesa, por exemplo, dificilmente estaria usando uma armadura completa e um escudo pesado!

Por fim, a parte que os jogadores gostam: o tesouro! Defina se a criatura terá um tesouro Padrão, Dobro ou Metade, ou algum tesouro especial (como ingredientes para alquimia, matérias-primas para armas ou armaduras etc.). Você pode combinar o tesouro com o próprio equipamento da criatura: uma ameaça trajando uma armadura completa, por exemplo, já terá um tesouro considerável sendo a própria armadura. De forma similar, você pode dar à ameaça itens superiores ou, em níveis mais elevados, até mágicos.

O Hobbit:
imagina o
trabalho pra
carregar esse
ouro todo



Para ideias de tesouros especiais, use os exemplos no Capítulo 7 de *Tormenta20*. O suplemento *Ameaças de Arton* trará diversos outros tesouros especiais que você poderá usar como inspiração.

Ameaças e Equipamento

A filosofia de criação das ameaças em *Tormenta20* é propositalmente abstrata; como dissemos, o importante é o resultado final e não como cada estatística é alcançada. Assim, o equipamento de uma ameaça, sobretudo suas armas e armadura, não influenciam diretamente o cálculo de suas estatísticas. Entretanto, uma vez que você defina os itens que uma ameaça irá portar, eles passam a fazer parte dela, e modificá-los afetará suas estatísticas. Isso é particularmente importante no caso de personagens com a capacidade de destruir itens. Digamos que você definiu que sua ameaça usa um escudo grande (Defesa +2). Se este escudo for destruído em combate, a Defesa da ameaça será reduzida em 2.

DESARMANDO CRIATURAS. Eventualmente, uma criatura pode perder sua arma durante um combate, sendo forçada a recorrer a ataques desarmados. Se isso acontecer e você precisar definir as características de seu ataque desarmado rapidamente, considere que o modificador de ataque desarmado da criatura é igual ao de seu ataque principal, e seu dano desarmado é $1d3 + \text{metade de seu bônus de dano com seu ataque principal}$ (ou seu modificador de Força, o que for maior). Este é o dano para criaturas Pequenas e Médias. Criaturas Minúsculas diminuem esse dano em um passo, Grandes e Enormes aumentam em um passo e Colossais aumentam em dois passos. Assim, uma criatura Grande que tenha um ataque de espada longa +23 (1d8+14, 19), terá um ataque desarmado de +23 (1d4+7). Alternativamente, se estiver criando uma ameaça nova, você pode definir um ataque desarmado para ela, seja como um ataque secundário ou como uma opção de ataque principal.

ataque principal (ou seu modificador de Força, o que for maior). Este é o dano para criaturas Pequenas e Médias. Criaturas Minúsculas diminuem esse dano em um passo, Grandes e Enormes aumentam em um passo e Colossais aumentam em dois passos. Assim, uma criatura Grande que tenha um ataque de espada longa +23 (1d8+14, 19), terá um ataque desarmado de +23 (1d4+7). Alternativamente, se estiver criando uma ameaça nova, você pode definir um ataque desarmado para ela, seja como um ataque secundário ou como uma opção de ataque principal.

Lista de Habilidades de Criaturas

A seguir estão descritas as principais habilidades de ameaças. Para algumas habilidades, é fornecido um atributo-chave para a CD do teste de resistência. Este atributo é apenas para referência, as CD para resistir a todas as habilidades de ameaças são definidas por seu ND.

O suplemento *Ameaças de Arton* trará habilidades adicionais para ameaças.

AGARRAR APRIMORADO (LIVRE). Se a criatura acertar um ataque com uma de suas armas naturais (especificada na descrição da habilidade), poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre. O teste para agarrar da criatura usa seu modificador de ataque com a arma natural que fez o ataque, modificado por seu tamanho (o valor final é listado entre parênteses, na habilidade). A seu critério, uma ameaça particularmente hábil em agarrar pode receber um bônus adicional de +2 ou +5.

ATAQUE FURTIVO. A criatura pode desferir ataques furtivos, como um ladrão de nível igual ao seu ND.

AURA DE MEDO. A mera visão da criatura é capaz de causar medo. Qualquer personagem que chegue a certa distância (geralmente, alcance curto) da criatura deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, ficará abalado até o fim da cena. Um personagem que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por 24 horas.

BOTE (COMPLETA). A criatura pode fazer investidas em que ataca com todas as suas armas naturais (normalmente, uma investida permite apenas um ataque). Todos os ataques recebem o bônus de +2, mas todos devem ser feitos contra o mesmo personagem.

CONSTRIÇÃO (LIVRE). No início de cada um de seus turnos, a criatura automaticamente causa uma quantidade de dano, normalmente igual a uma de suas armas naturais, em qualquer criatura que esteja agarrando. Esta habilidade também determina quantos oponentes a criatura pode agarrar ao mesmo tempo (geralmente uma).

CURA ACCELERADA. No início de seu turno, a criatura recupera pontos de vida iguais ao seu valor de Cura Acelerada (por exemplo, 5 PV com Cura Acelerada 5). Caso haja um ou mais tipos de dano listados após uma barra, a Cura Acelerada não recupera dano daqueles tipos. Por exemplo, uma criatura com Cura Acelerada 10/ácido ou fogo recupera 10 PV no início de seu turno, a menos que o dano tenha sido causado por ácido ou fogo. Cura Acelerada não recupera PV perdidos por fome, sede ou sufocamento.

DILACERAR (LIVRE). Se a criatura acertar um mesmo personagem com dois ataques de garra na mesma rodada, além do dano normal, causa dano extra igual a mais um ataque de garra com dados dobrados. Por exemplo, uma criatura cujo ataque de garra cause $1d6+5$ irá causar $2d6+5$ com esta habilidade, além do dano normal dos dois ataques de garra.

Obviamente, esta habilidade está disponível apenas para criaturas com dois ou mais ataques de garra ou pinças.

DOENÇA. Uma das armas naturais da criatura transmite uma doença. Um personagem que sofra dano dessa arma natural deve passar num teste de Fortitude ou é contaminado pela doença. A contaminação não é cumulativa; uma vez que contraia a doença, o personagem não sofre efeitos adicionais por ser atingido novamente pela arma natural contaminada. Veja mais sobre doenças em *Tormenta20*, p. 303.

ENGOLIR (VARIA). Se a criatura começar seu turno agarrando um personagem duas categorias de tamanho menor que ela poderá realizar um teste de manobra contra este personagem como uma ação livre, de movimento ou padrão (determinada pela criatura). Se vencer, engolirá o personagem. Um personagem engolido



continua agarrado, sofre uma quantidade de dano por rodada (especificada na descrição da criatura) e pode escapar causando uma quantidade de dano na criatura (também especificada na descrição dela). A descrição da criatura também determina a Defesa de seu interior (geralmente 10) e eventuais resistências que seu interior possa ter. Um personagem que escapa após ser engolido geralmente é regurgitado e fica caído na frente da criatura. Esta habilidade é comumente acompanhada de Agarrar Aprimorado (mordida), que facilita informar seu bônus no teste.

ENXAME. A ameaça é uma aglomeração de criaturas menores que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um personagem. No fim de seu turno, o enxame causa seu dano médio (de um tipo definido pela criatura) a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área. Um enxame pode ter qualquer tamanho mas, em geral, é formado por criaturas Pequenas ou Minúsculas.

FARO. A criatura tem olfato apurado. Contra inimigos que não possa ver, a criatura não fica desprevenida e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha em alcance curto.

IMUNIDADE. A criatura é imune a um tipo de dano ou condição. Uma criatura imune a paralisia, por exemplo, não pode ser paralisada por nenhum efeito, seja normal ou mágico. Uma criatura imune a fogo ignora todo o dano causado por fogo, seja normal ou mágico. Uma criatura imune a magia ignora todos os efeitos mágicos que a afetem diretamente. Ela não sofre dano por efeitos mágicos que causem dano, não é enganada por ilusões etc. Ela ainda pode ser afetada indiretamente — por exemplo, ainda é afetada por terreno difícil criado por magias. Cada imunidade conta como uma habilidade separada.

INCORPÓREO. A criatura não tem corpo físico. Só pode ser afetada por armas mágicas, habilidades mágicas (inclusive magias) ou outras

criaturas incorpóreas. Criaturas incorpóreas podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los. Elas não têm valor de Força, usando seu modificador de Destreza para calcular seu bônus de ataque.

INVESTIDA PODEROSA. Quando a criatura usa a manobra investida com um ataque (especificado na descrição desta habilidade) causa uma quantidade adicional de dados de dano (geralmente 2 dados adicionais).

MAGIA INERENTE. Certas criaturas podem lançar uma ou mais magias como uma habilidade inerente. Esta habilidade funciona como magia, mas não exige palavras mágicas, gestos ou concentração (desde que esteja consciente, a criatura sempre poderá usar uma magia inerente).

MAGIAS. A ameaça lança magias como um conjurador. A descrição da habilidade determinará de que forma a criatura lança magias (como um mago, bruxo, clérigo etc.) e seu nível de conjurador. O nível de conjurador da criatura é usado para determinar seu círculo máximo de magias, seu limite de gasto de PM em cada magia e seu total de PM (veja Pontos de Mana, no Passo 3). Como regra geral, uma ameaça lança magias como um conjurador dois níveis acima de seu ND, mas você pode determinar qualquer nível. Lembre-se, entretanto, que se o nível de conjurador for muito maior que o ND da criatura, ela será consideravelmente mais poderosa que os personagens.

Escolhendo Magias. Escolha as magias mais adequadas ao conceito da criatura. De forma geral, a ameaça irá lançar magias arcana ou divinas, conforme seu tipo de conjurador. Mas fique a vontade para escolher magias de ambas as listas, se o conceito de sua ameaça justificar. Não se preocupe em incluir a descrição completa de todas as magias da criatura na ficha; concentre-se naquelas que serão mais úteis ou empregadas com mais frequência em combate. Uma boa ideia é listar a forma mais comum (quants PM e quais aprimoramentos ela usa) que a ameaça conjura suas principais magias. Isso poupará trabalho e tempo durante o jogo.



Genshin Impact: slimes elementais são imunes ao seu próprio elemento

MANOBRA DE COMBATE (LIVRE).

Quando a criatura acerta um ataque corpo a corpo, pode fazer uma manobra de combate (agarrar, derrubar, desarmar, empurrar ou quebrar) como uma ação livre. O teste da criatura para executar a manobra usa seu modificador de ataque com a arma ou arma natural que fez o ataque, modificado por seu tamanho (o valor final é listado entre parênteses, na habilidade). A seu critério, uma ameaça particularmente hábil em agarrar pode receber um bônus adicional de +2 ou +5.

PARALISIA. Uma das armas naturais da criatura causa paralisia. Um personagem que sofra dano dessa arma natural deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude ou ficará paralisado. Esta paralisia geralmente dura um curto período de tempo (como 1d4 rodadas) ou permite um teste de resistência por rodada para encerrar seu efeito.

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS. A criatura usa sentidos diferentes da visão (como radar, sonar, sensibilidade a vibrações etc.). Efeitos relacionados à visão, como escuridão e invisibilidade, não a afetam. Ela pode fazer testes de Percepção para observar usando estes sentidos, ao invés da visão. Esta habilidade tem alcance curto (a menos que especificado o contrário).

PODER. A criatura possui um poder (como um poder de combate ou mesmo um específico de classe). Esta habilidade é apenas para poderes que concedam capacidades novas à criatura, como o poder de combate Trespassar. Não use esta habilidade para poderes cujo efeito seja estritamente numérico (como Foco em Arma).

REGENERAÇÃO INSTANTÂNEA. Sempre que sofre dano, a criatura imediatamente recupera pontos de vida iguais ao seu valor de regeneração instantânea (por exemplo, 3 PV com regeneração instantânea 3), até um máximo igual ao dano sofrido (1 PV se sofreu só 1 ponto de dano). Caso haja um ou mais tipos de dano listados após uma barra, a regeneração instantânea não recupera dano daqueles tipos. Por exemplo, uma criatura com regeneração instantânea 5/ácido ou fogo recupera 5 PV cada vez que sofre dano, a menos que o dano tenha sido causado por ácido ou fogo.



Se olhar demais, não vai conseguir atacar!

Regeneração instantânea não recupera PV perdidos por fome, sede ou sufocamento.

RESISTÊNCIA A DANO (RD). A criatura ignora parte do dano que sofre. Por exemplo, se uma criatura com RD 5 sofre um ataque que causa 8 pontos de dano, perde apenas 3 PV. A resistência pode ser contra um ou mais tipos de dano específicos. Assim, uma criatura com resistência a fogo 10 ignora 10 pontos de dano de fogo, mas sofre dano de outros tipos normalmente. Caso haja um ou mais tipos de dano listados após uma barra, a RD não se aplica àqueles tipos. Por exemplo, uma criatura com RD 10/mágico ignora 10 pontos de dano de todos os ataques que sofrer, exceto dano causado por habilidades e armas mágicas. Como regra geral, esta habilidade concede RD 5 para cada patamar de desafio da ameaça (por exemplo, uma ameaça lenta receberá RD 20 a cada vez que escolher esta habilidade). Aumente a RD total em 5 para cada tipo de dano capaz de ignorá-la (máximo de dois tipos de dano). Caso a RD seja contra um único tipo de dano, dobre seu valor (para RD 10 por patamar).

RESISTÊNCIA A MAGIA. A criatura recebe um bônus em testes de resistência contra habilidades mágicas. Por exemplo, uma criatura com resistência a magia +2 recebe um bônus de +2 em testes de Fortitude, Reflexos ou

Vontade contra habilidades mágicas (inclusive magias). O valor padrão de resistência a magia é +2, mas criaturas particularmente resistentes podem ter um bônus de +5.

SOPRO (MOVIMENTO OU PADRÃO). A criatura usa uma ação para cuspir um tipo de energia em uma área (em geral cone ou linha) com um determinado alcance. Sopro geralmente gasta uma ação padrão, tem alcance curto e causa dano igual à metade do dano médio da criatura, com um tipo determinado pela habilidade (geralmente algum tipo de energia, como fogo ou frio). Você pode modificar os parâmetros do sopro, aumentando seu alcance ou transformando-o em uma ação de movimento, mas tenha em mente que isso pode aumentar bastante seu poder (talvez até contando como duas habilidades). Criaturas na área de um sopro têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade.

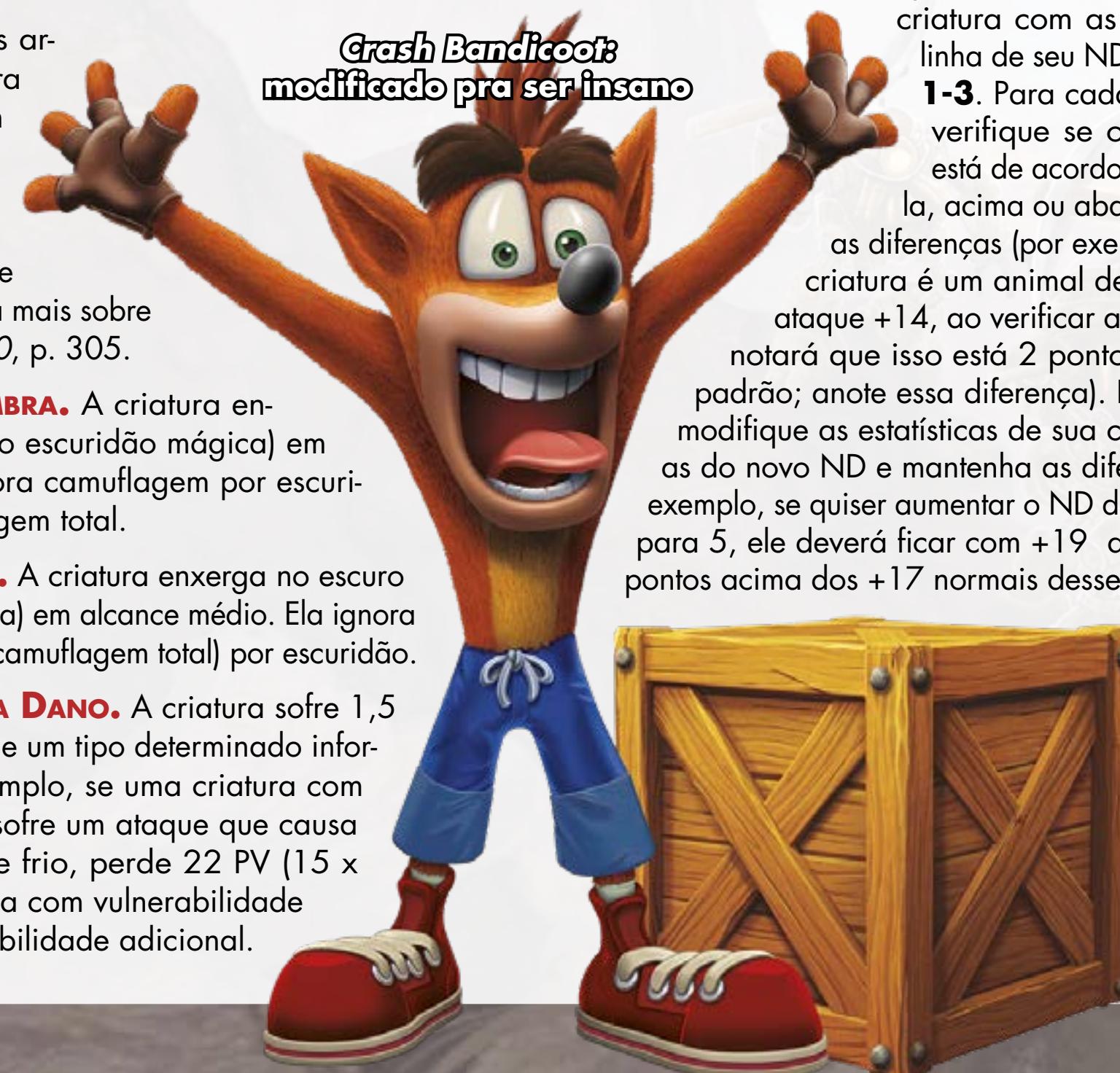
VARRER (LIVRE). Uma vez por rodada, quando a criatura faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

VENENO. Uma das armas naturais da criatura inocula veneno. Um personagem que sofra dano dessa arma natural deve passar num teste de Fortitude ou sofre o efeito do veneno. Veja mais sobre venenos em *Tormenta* 20, p. 305.

VISÃO NA PENUMBRA. A criatura enxerga no escuro (exceto escuridão mágica) em alcance curto. Ela ignora camuflagem por escuridão, mas não camuflagem total.

VISÃO NO ESCURO. A criatura enxerga no escuro (exceto escuridão mágica) em alcance médio. Ela ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

VULNERABILIDADE A DANO. A criatura sofre 1,5 vezes (+50%) o dano de um tipo determinado informado por ela. Por exemplo, se uma criatura com vulnerabilidade a frio sofre um ataque que causa 15 pontos de dano de frio, perde 22 PV ($15 \times 1,5 = 22$). Uma criatura com vulnerabilidade a dano recebe uma habilidade adicional.



Crash Bandicoot: modificado pra ser insano

Modificando Criaturas

Usando os passos acima, você pode modificar a ficha de uma ameaça já existente para representar uma versão mais poderosa ou com um papel diferente. Para modificar uma ameaça (chamada de criatura-base), siga os passos abaixo.

Passo 0: Novo Conceito

Defina o que você pretende que a criatura modificada represente. Ela será apenas uma versão “mais forte” da criatura-base, ou será uma versão especializada, como um conjurador ou capitão?

Passo 1: Nível de Desafio

Ajuste o nível de desafio da criatura conforme seu conceito.

Passo 2: Estatísticas de Combate

Ajuste as estatísticas de combate da ameaça. Para isso, compare as estatísticas de sua criatura com as listadas na linha de seu ND na **Tabela 1-3**.

Para cada estatística, verifique se o valor dela está de acordo com a tabela, acima ou abaixo, e anote as diferenças (por exemplo, se sua criatura é um animal de ND 2 com ataque +14, ao verificar a tabela você notará que isso está 2 pontos acima do padrão; anote essa diferença). Em seguida, modifique as estatísticas de sua criatura para as do novo ND e mantenha as diferenças (por exemplo, se quiser aumentar o ND de seu animal para 5, ele deverá ficar com +19 de ataque; 2 pontos acima dos +17 normais desse ND).



O Rei Leão: Senhor, hienas! Nas Terras do Reino!

Passo 3: Habilidades

Ajuste o dano e a CD para resistir às habilidades da criatura como acima. Você também pode adicionar novas habilidades para refletir seu conceito, como a habilidade Magias para transformar um humanoide combatente em um conjurador, ou remover alguma habilidade se estiver criando uma versão mais fraca ou menos experiente da ameaça. Como regra geral, dê ou remova no máximo uma habilidade para cada 4 pontos em que você modificar o ND da criatura, a menos que você escolha trocar habilidades.

Passo 4: Estatísticas Secundárias

A menos que o conceito da criatura exija valores de atributo muito diferentes dos da criatura-base (como transformar uma criatura lacaio em conjurador), você pode mantê-los iguais. Para perícias, modifique cada perícia em um valor igual à metade da mudança no ND. Ajuste as perícias treinadas caso o ajuste de ND modifique seu bônus de treinamento (ou seja, as mudanças que ocorrem em ND 7 e 15).

Passo 5: Equipamento e Tesouro

Ajuste o equipamento da criatura para refletir seu novo conceito, caso necessário.

Criando Bandos

Outra forma de modificar uma criatura é transformá-la em um bando. Um bando é um grupo de criaturas do mesmo tipo, normalmente 10 indivíduos, mas a quantidade exata pode variar. Você pode criar um bando como uma ameaça do zero (segundo os passos para criar uma ameaça), mas também pode formar bandos de ameaças já existentes. Para isso, aplique os modificadores abaixo à ficha da criatura que forma o bando (a criatura-base).

1. Aumente o nível de desafio da criatura-base em 4. Isso representa um bônus de +2 em todas as perícias da criatura-base e na CD para resistir às suas habilidades (representando que, ao trabalhar em grupo, o bando é mais habilidoso).

2. Aumente o tamanho da criatura-base em uma categoria. Um bando de criaturas Médias, por exemplo, se torna uma criatura Grande. Esta mudança afeta testes de Furtividade e manobras de combate, mas não o tamanho das armas que o bando pode usar.

3. Multiplique os pontos de vida da criatura-base por 5. Um bando de uma criatura com 20 PV, por exemplo, será uma criatura com 100 PV.

4. Aumente o ataque da criatura-base em +8 (além do total de +2 pelo aumento no ND, para um total de +10).

5. Dobre o dano dos ataques e habilidades da criatura-base (inclusive bônus numéricos e dados extras).

6. Adicione as seguintes habilidades à criatura-base:

- **ATAQUE EM BANDO.** Se um ataque do bando exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ele causa o dobro do dano (inclusive bônus numéricos e dados extras). Se um ataque do bando errar, ele ainda assim causa metade do dano.

- **FORMA COLETIVA.** O bando é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, como a magia *Raio do Enfraquecimento*, mas sofre 50% a mais de dano de efeitos de área, como uma *Bola de Fogo*. Um personagem com o poder *Trespassar* que acerte um bando pode usar este poder uma vez por turno, pagando seu custo normal.

Exemplos de Criação de Ameaças

A seguir, apresentamos dois exemplos de criação de ameaças seguindo as regras acima.

Exemplo 1: Mecanículo

Nosso primeiro exemplo são os simpáticos mecanículos, introduzidos em *Fim dos Tempos*.

Passo 0: Conceito e Nome

Para criar os mecanículos, o primeiro passo foi determinar seu conceito. Estas criaturinhas foram “encomendadas” pelo **Leonel Caldela**, que me passou a seguinte descrição:

“... pensei em construtos vagamente humanoides e com um visual bem mecânico (tipo robozinho medieval), bracinhos e perninhos finos e uma arma grande contrastando com o tamanho Pequeno deles. De repente podem ter um olho só, ou vários?”

Isso por si só já nos diz bastante. É uma boa base para nossas próximas escolhas. Leonel também me explicou que essas criaturas serão usadas em grupos de combatentes simples, o que se encaixa na definição de lacaios.



Por fim, é hora de escolher um nome; nesse caso, ele surgiu da própria ideia das criaturas: coisas mecânicas pequenas, ou *mecanículos*.

Passo 1: Tipo e Tamanho

Aqui, o próprio conceito já define essas características: nossa criação será um construto Pequeno. A descrição pede uma criatura bípede e decido que eles serão um pouco mais rápidos que o normal, resultando em um deslocamento de 9m.

Passo 2: Nível de Desafio

Mecanículos surgem no primeiro arco de *Fim dos Tempos*, e são pensados como ameaças para um patamar iniciante. Já sabendo que vamos usá-los em quantidade, escolhemos ND 1.

Passo 3: Estatísticas de Combate

Sabemos que mecanículos serão criaturas voltadas ao combate físico, então podemos usar as estatísticas da Tabela 1-3 sem modificações. Para ND 1, a tabela nos indica bônus de ataque +9, dano médio 15, Defesa 16, testes de resistência +11, +5 e +0 e 35 pontos de vida.

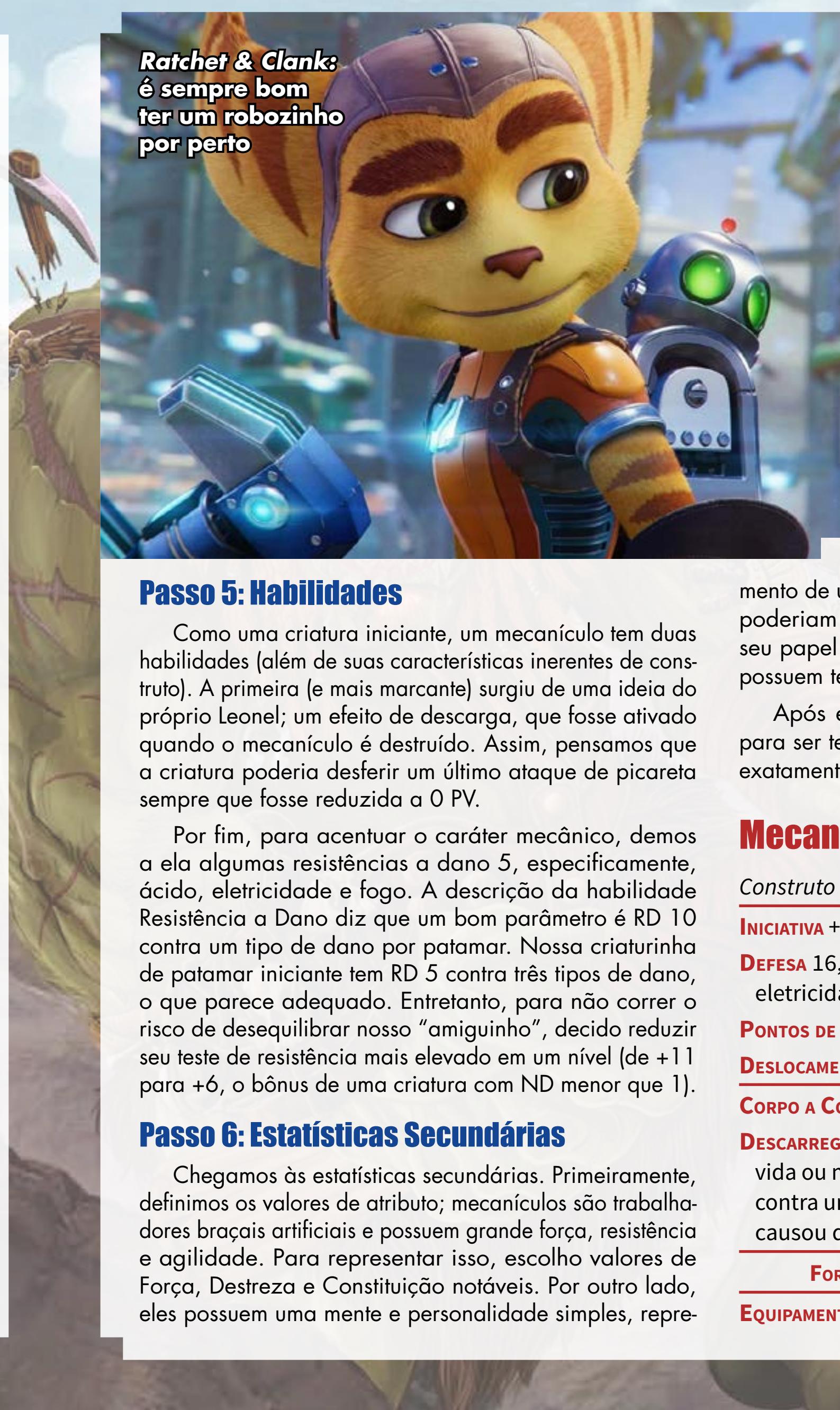
Por hora, esses valores parecem adequados ao mecanículo, por isso vamos usá-los como estão.

Passo 4: Ataques

Mecanículos serão usados como lacaios, então é importante que sejam simples de usar em grandes quantidades. Para isso, um único ataque de arma parece apropriado. O conceito pede uma arma que contraste em tamanho com a criatura, então escolhemos uma picareta aumentada (dano 1d8, crítico x4). Para alcançar o dano médio de

15, seria necessário um bônus de dano de +11 (4 de dano médio da picareta aumentada +11 de bônus), mas decido usar um valor de +10 para facilitar os cálculos (o impacto será pequeno).

Assim, temos um ataque corpo a corpo de picareta +9 (dano 1d8+10, x4).



Ratchet & Clank:
é sempre bom
ter um robozinho
por perto

Passo 5: Habilidades

Como uma criatura iniciante, um mecanículo tem duas habilidades (além de suas características inerentes de construto). A primeira (e mais marcante) surgiu de uma ideia do próprio Leonel; um efeito de descarga, que fosse ativado quando o mecanículo é destruído. Assim, pensamos que a criatura poderia desferir um último ataque de picareta sempre que fosse reduzida a 0 PV.

Por fim, para acentuar o caráter mecânico, demos a ela algumas resistências a dano 5, especificamente, ácido, eletricidade e fogo. A descrição da habilidade Resistência a Dano diz que um bom parâmetro é RD 10 contra um tipo de dano por patamar. Nossa criaturinha de patamar iniciante tem RD 5 contra três tipos de dano, o que parece adequado. Entretanto, para não correr o risco de desequilibrar nosso “amiguinho”, decido reduzir seu teste de resistência mais elevado em um nível (de +11 para +6, o bônus de uma criatura com ND menor que 1).

Passo 6: Estatísticas Secundárias

Chegamos às estatísticas secundárias. Primeiramente, definimos os valores de atributo; mecanículos são trabalhadores braçais artificiais e possuem grande força, resistência e agilidade. Para representar isso, escolho valores de Força, Destreza e Constituição notáveis. Por outro lado, eles possuem uma mente e personalidade simples, repre-

sentadas por baixos valores de Inteligência e Carisma e uma Sabedoria mediana.

Por fim, é hora de suas perícias treinadas. Mecanículos são construtos simples, e não possuem nenhuma perícia treinada adicional, exceto Iniciativa e Percepção — eles são rapidinhos e têm um olho grande e observador. Embora possuam visão monocular, mecanículos têm um olho muito grande e por isso decido conceder um bônus adicional em Percepção de +2. Os valores finais de perícia do mecanículo são Iniciativa +4 (2 de treinamento e 2 de Destreza) e Percepção +5 (2 de treinamento, 1 de Sabedoria e 2 pelo olho grande).

Passo 7: Equipamento e Tesouro

O principal (e único) item do equipamento de um mecanículo é sua picareta aumentada. Eles poderiam ter qualquer tipo de tesouro, mas devido ao seu papel em *Fim dos Tempos*, decidimos que eles não possuem tesouros.

Após estes passos, finalmente temos uma criatura para ser temida e odiada pelos jogadores (bem, não foi exatamente isso que aconteceu na stream...).

Mecanículo

ND 1

Construto Pequeno

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +5, visão no escuro

DEFESA 16, **FORT** +5, **REF** +6, **VON** +0, resistência a ácido, eletricidade e fogo 5

PONTOS DE VIDA 35

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Picareta aumentada +9 (1d8+10, x4).

DESCARREGAR (Reação) Quando é reduzido a 0 ponto de vida ou menos, o mecanículo faz um ataque de picareta contra uma criatura adjacente (geralmente, aquela que causou dano a ele por último).

FOR 16, DES 15, CON 16, INT 5, SAB 12, CAR 8

EQUIPAMENTO Picareta aumentada. **TESOURO** Nenhum.

Exemplo 2: Ogro das Montanhas Sanguinárias

Nosso segundo exemplo é o ogro das Montanhas Sanguinárias, que será adaptado de sua versão para *Tormenta RPG*, publicada originalmente no *Bestiário 2*. E é de lá que vamos tirar nosso conceito para a versão de *Tormenta20* desta criatura.

Passo 0: Conceito e Nome

"Os ogros das Montanhas Sanguinárias não são uma espécie distinta de ogro, mas membros de tribos que vivem — e sobrevivem — num dos ambientes mais inclementes de Arton. Ao triunfar sobre os perigos dessa cadeia de montanhas, que incluem monstros muito mais perigosos que ogros comuns, os ogros das Sanguinárias tornaram-se mais fortes, durões e agressivos."

Fisicamente, os ogros das Sanguinárias são parecidos com seus parentes simplórios, mas mais robustos e com visual mais castigado — possuem incontáveis cicatrizes, além de troféus de vítimas, como crânios, tufo de cabelos e pedaços de armas. Por terem sido bem-sucedidos em diversos saques, possuem equipamento de melhor qualidade, algumas vezes feito sob medida para eles por escravos capturados.

Por sua grande força e brutalidade, ogros das Sanguinárias são muito valorizados por vilões como capangas de elite."

O conceito do ogro das Sanguinárias já indica que ele é uma ameaça focada em combate e com o potencial para atuar como capanga de inimigos mais poderosos. Assim, estamos olhando para uma ameaça fisicamente poderosa mas mecanicamente simples.

Passo 1: Tipo e Tamanho

No antigo *Tormenta RPG*, o ogro das Sanguinárias era um humanoide Grande, com deslocamento de 9m e deslocamento de escalada de 6m. Como humanoide, possui um subtipo de criatura (o equivalente à sua "raça"), no caso, gigante. Essas serão nossas características iniciais para esta ameaça.



Passo 2: Nível de Desafio

Como estamos adaptando essa criatura, vamos manter seu ND original, que era 7. Isso coloca o ogro no patamar veterano.

Passo 3: Estatísticas de Combate

A **Tabela 1-3** nos fornece os seguintes valores para uma ameaça focada em combate de ND 7: bônus de ataque +24, dano médio 62, Defesa 31, resistências +20, +14 e +9 e 280 pontos de vida. Entretanto, o ogro das Sanguinárias original possuía diversas habilidades que aumentavam seu ataque e dano às custas de sua Defesa. Como essas habilidades podiam ser usadas praticamente a qualquer momento, representamos isso com os ajustes nas estatísticas de ataque. Sobram assim algumas outras habilidades para adaptar. O conceito do ogro das Sanguinárias diz que ele é um ogro que vive nesse ambiente inóspito. Assim, é uma boa ideia dar uma olhada na ficha do ogro padrão (*Tormenta20*, p. 278) para algumas ideias de habilidades.

Passo 4: Ataques

O ogro das Sanguinárias original possui um ataque corpo a corpo com um machado de guerra. Para usar o equipamento original, daremos a ele um machado de guerra aumentado (dano 3d6, crítico x3). Para manter o ogro um oponente simples e adequado ao papel de capanga, deixaremos que ele tenha apenas um ataque. Como a média de 3d6 é 11, ele precisará de um bônus de dano de +51 para alcançar a média. Como um ajuste final, e para facilitar os cálculos em jogo, reduzo esse bônus para +50 e aumento o dano em +1d6. Assim, o ogro fará um ataque de machado de guerra aumentado +26 (dano 4d6+50, x3).

A ficha original do ogro das Sanguinárias inclui um ataque à distância de azagaia. Esse é um ataque secundário, então usamos os valores de uma criatura de ND 5; bônus de ataque +17, dano médio 40. Uma azagaia aumentada (dano 1d8, média 4) e um bônus de +30 no dano são o suficiente para este ataque (já arredondando o valor para facilitar os cálculos).

Passo 5: Habilidades

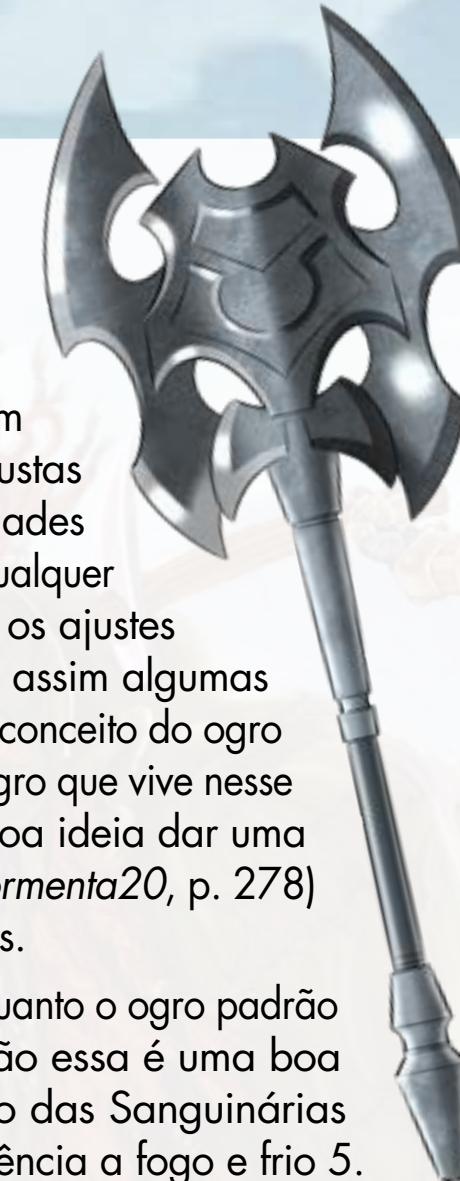
É hora das habilidades. O ogro das Sanguinárias original tinha duas habilidades que lhe permitiam aumentar seu ataque e dano às custas de sua Defesa. Como essas habilidades podiam ser usadas praticamente a qualquer momento, representamos isso com os ajustes nas estatísticas de ataque. Sobram assim algumas outras habilidades para adaptar. O conceito do ogro das Sanguinárias diz que ele é um ogro que vive nesse ambiente inóspito. Assim, é uma boa ideia dar uma olhada na ficha do ogro padrão (*Tormenta20*, p. 278) para algumas ideias de habilidades.

Tanto o ogro das Sanguinárias quanto o ogro padrão possuem visão na penumbra, então essa é uma boa habilidade para começar. O ogro das Sanguinárias possui resistência a dano 5 e resistência a fogo e frio 5. A resistência a dano 5 pode ser representada pela habilidade "... Para Morrer!" do ogro padrão. Da mesma forma, vamos manter a habilidade "Burro Demais...", que representa o intelecto naturalmente limitado de ogros. Por fim, o ogro das Sanguinárias possui uma versão própria de Trespassar, que permite que ele cure vida sempre que derruba um oponente. É uma habilidade simples e adequada ao conceito, então vamos mantê-la como sua principal habilidade.

Contabilizando nossas habilidades, o ogro das Sanguinárias têm quatro (visão na penumbra, resistência a dano, ... Para Morrer e Varrer Sanguinário), uma quantidade adequada ao seu patamar. Entretanto, ele também tem uma habilidade "negativa" que o torna particularmente fraco contra efeitos mentais. Para compensar, vamos dar uma imunidade ao nosso ogro montanhês. Escolho imunidade a atordoado, representando um lado positivo de sua cabeça dura. Essa não é uma habilidade original do ogro das Sanguinárias, mas é importante porque condições como atordoado são mais comuns em *Tormenta20*.

Passo 6: Estatísticas Secundárias

Para as estatísticas secundárias do ogro, podemos usar os valores de atributo e perícias treinadas da ficha original. O ogro das Sanguinárias é treinado apenas em Atletismo (Iniciativa e Percepção não são perícias treinadas para ele). Calculamos os modificadores destas perícias usando seus valores de atributo e nível (ND 7). A perícia Intuição é incluída na ficha para contabilizar sua penalidade pela habilidade Burro Demais...



Passo 7: Equipamento e Tesouro

O equipamento básico de nossa ameaça é definido por suas armas (seu machado de guerra e uma única azagaia) e uma armadura. Aqui, a escolha é "cosmética"; escolho um gibão de peles, que me parece adequado ao conceito da criatura. Por fim, o ogro original possuía tesouro "Metade", adequado a um saqueador como ele, que não acumula grandes riquezas. Assim, temos nosso ogro das Montanhas Sanguinárias.

Ogro das Montanhas Sanguinárias

ND 7

Gigante Grande

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +3, visão na penumbra

DEFESA 27, **FORT** +20, **REF** +14, **VON** +4, imunidade a atordoado, resistência a fogo e frio 5

PONTOS DE VIDA 280

DESLOCAMENTO 9m (6q), escalar 6m (4q)

CORPO A CORPO Machado de guerra aumentado +26 (4d6+50, x3).

À DISTÂNCIA Azagaia aumentada +17 (1d8+30)

BURRO DEMAIS... O ogro das Sanguinárias sofre -5 em testes de Intuição e Vontade (já contabilizados na ficha).

...PARA MORRER! Todo o dano de corte, impacto e perfuração que o ogro das Sanguinárias sofre é reduzido à metade.

VARRER SANGUINÁRIO (LIVRE) Uma vez por rodada, quando o ogro das Sanguinárias faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance. Sempre que usa esta habilidade, ele solta um grito de batalha, recebendo 20 PV temporários.

FOR 26, DES 12, CON 18, INT 7, SAB 10, CAR 6

PERÍCIAS Atletismo +15, Intuição -2.

EQUIPAMENTO Azagaia aumentada, gibão de peles, machado de guerra aumentado. **TESOURO** Metade.

RAFAEL DEI SVALDI

COM UM AGRADECIMENTO ESPECIAL AOS REGREIROS
CHRISTIANO LINZMEIER, FELIPE DELLA CORTE E THIAGO ROSA

Ravendawn

PERSONALIZAÇÃO INFINITA

56 POSSÍVEIS CLASSES

CONTROLE SUA PRÓPRIA TERRA EM RAVENDAWN

EXPLORE EXPLORE EXPLORE



MASSIVO MUNDO EM CONSTANTE MUDANÇA

SEM INSTÂNCIAS OU CARREGAMENTO DE TELA, TODO O MUNDO DE RAVENDAWN ESTÁ ESPERANDO PARA SER DESCOBERTO.



JUNTE-SE AO NOSSO DISCORD!

DIGITALIZE O QR CODE E PARTICIPE DO NOSSO DISCORD COM MAIS DE 20.000 AVENTUREIROS!



GELEIA-DE-RPG:

A experiência de participar de uma JAM

Em maio, as maravilhosas Renata Bruscato, Ray Galvão e Mônica de Faria organizaram a Geleia de RPG: uma JAM de RPG voltada somente para mulheres, em que o objetivo era criar um jogo do zero em 48h, dentro da temática proposta. Tive o prazer de participar e vou contar um pouco desta experiência.

Mas o que é uma JAM? O termo surgiu das sessões de improviso feitas por músicos de jazz depois de suas apresentações (é a sigla para "Jazz After Midnight") e começou a ser usado nos anos 2000 para descrever competições entre desenvolvedores de games, a proposta era criar um conteúdo em um curto espaço de tempo. Daí, se espalhou para as mais diversas áreas que envolvem criação.

Como funcionou a Geleia de RPG?

A Geleia começou na sexta, dia 20 de maio. O ponto de partida foi dado através de uma live no [canal das Caquitas](#) às 21h, quando foi divulgado o tema: **Desequilíbrio**. Todos os jogos criados deveriam contemplar o tema, fosse de forma mecânica ou no cenário.

As criadoras tinham até as 21h de domingo, dia 22 de maio para realizar a entrega. Deveriam ser enviadas duas versões: uma com nome e outra sem nenhuma forma de identificação da autoria, pois a avaliação das juradas era cega: elas não sabiam de quem era cada jogo avaliado. Os jogos também deveriam obedecer ao limite máximo de 15 mil caracteres (contando espaços), e podiam ter qualquer número de autoras.

No total, foram 21 jogos inscritos oficialmente e mais dois extra oficiais, feitos fora do prazo (não participaram da avaliação, mas entraram na lista de jogos). Além de todo ca-

rinho que as gurias despenderam à cada participante tirando dúvidas, sempre tendo alguma delas disponível durante todas as 48h de JAM, ainda recebemos da Renata um vídeo dando um feedback individual sobre cada jogo.

Por que uma JAM só para mulheres?

Na história da humanidade, a presença feminina é constantemente apagada. Socialmente, ainda somos pouco incentivadas a participar de diversas áreas, e o RPG é uma delas. A presença feminina no hobby é cada vez maior, mas ainda vista com muito machismo por parte da comunidade.

A Geleia de RPG veio para incentivar essas mulheres maravilhosas que insistem em ocupar este espaço que é das a criarem seus próprios jogos, e mostrar para o mundo — e para si mesmas — todo nosso potencial de criação.

Meu processo de criação

Acompanhei a live de lançamento do tema da JAM, mas não comecei a criar no mesmo dia, precisava sair. Porém, as ideias já foram fervilhando. Tinha rolado uma conversa bem legal em um grupo de amigos que me inspirou, e fazia todo sentido pro tema. Deixei a ideia fermentando.

No dia seguinte, sábado, acordei cedo. Infelizmente minha alma levou uma hora e meia pra entrar no corpo, e só depois consegui sentar na frente do computador para começar. Ainda pensava na ideia do dia anterior, mas me veio de repente uma nova ideia: e se meu jogo fosse sobre o fim do mundo, causado por desequilíbrios ambientais? Eu AMO histórias sobre o fim do mundo, e achei a temática muito pertinente, não apenas com a proposta da JAM, mas também pelo momento que a gente vive. Então, subtema definido, era hora de começar.

Uma coisa eu já havia decidido: queria um jogo curto, quase um jogo de panfleto de preferência. Eu já participei de outra JAM com meus amigos em 2020 e, olhando depois de tanto tempo, concluí que nosso jogo era bem legal, mas não era para ser desenvolvido em tão pouco tempo. Essa decisão foi fundamental para saber que caminho tomar.

Assim, eu tinha duas coisas bem definidas em mente: primeiro, queria usar um sistema de dados com d6. Segundo, queria usar alguma forma de contagem de tempo no mundo real. Abri um documento em branco e joguei isso lá. Ao invés de sair escrevendo tudo bonitinho direto, fui só anotando sem muita ordem tudo o que me vinham à mente. Esse foi o início do meu rascunho:

OBJETIVO: sobreviver ao fim do mundo.

MECÂNICA: Tempo no relógio — resolução das coisas com d6.

AMEAÇAS: climáticas (ou não!). Terremotos, vulcões, furacões, calor acima da média, tempestade de neve, chuvas torrenciais. A mestra pode sortear no dado ou inventar outras coisas.

FICHA: Físico (força), Habilidade (destreza), Mente (inteligência). Distribui-se os valores 2, 1 e 0 em cada um deles (número de d6 rolados).

Escrevi quase uma página de ideias. A partir delas, então, comecei a estruturar meu jogo. Usar d6, ok. Mas como? Comecei a pensar em diversas mecânicas que utilizam d6. Pensei em diversos sistemas que eu gosto e utilizam d6: 3D&T, Apocalipse World, Savage World. No final, preferi simplificar:

RESULTADOS 1, 2, 3 E 4 SÃO FALHAS.

RESULTADOS 5 E 6 SÃO SUCESSOS.

E o que determinaria a quantidade de dados rolados? Os atributos básicos: **Físico**, **Habilidade** e **Mente**.

E o "tempo no relógio", como fazer? Me inspirei no jogo de tabuleiro XCOM (sim, o mesmo da franquia de videogames), que utiliza um aplicativo para coordenar as ações dos jogadores e parte destas ações seguem um tempo cronometrado! Eu queria que os jogadores tivessem o mesmo senso de urgência, afinal, o mundo está acabando, e o tempo é crucial para a sobrevivência.

Partindo disso, estabeleci que os jogadores deveriam reagir aos eventos rolando os dados e que teriam um tempo limite para decidir suas ações. Mecânicas prontas, maravilha!

Mas faltava mais uma coisa: uma falha resulta em quê? Extrapolar o tempo cronometrado resulta em quê? Sem consequências, nada disso teria sentido.

Acho que esta foi a parte mais difícil. Como punir falhas de forma significativa sem estragar o jogo de vez por causa de uma única falha? O que significava um sucesso, afinal?

Depois de algum tempo quebrando a cabeça, cheguei a uma solução que me agradou: um sucesso significava que a jogadora conseguiu sobreviver de forma positiva àquele evento em específico. Uma falha não seria a morte definitiva, mas reduziria em 1 ponto o atributo usado para rolar o teste. Já o limite de tempo provocaria uma falha automática para os jogadores que não conseguissem agir dentro do tempo cronometrado.

Mas não apenas com dor e sofrimento se encara o fim do mundo: situações extremas também costumam aflorar a nossa

criatividade! Assim, mais um elemento de regras foi colocado, desta vez para auxiliar as jogadoras: cada personagem poderia levar consigo duas ferramentas. Quaisquer itens que fizessem sentido estar com o personagem na hora em que o fim do mundo começou. Quando fosse realizar sua ação de sobrevivência, a jogadora poderia explicar como usou um dos itens para auxiliar naquele momento: isso concederia um dado a mais na rolagem. Este dado deveria ser de cor diferente ou rolado à parte: com uma rolagem “1” no dado do item, ele se quebraria, seria perdido ou estragaria de forma a ficar inutilizável, e a jogadora riscaria aquele item em sua ficha. Em qualquer outro resultado, o item seguiria intacto, podendo ser utilizado em outras rolagens. É a forma de fazer aflorar o “MacGyver” que existe dentro de todos nós!

Outras coisas importantes que foram sendo estabelecidas são o tempo para as ações cronometradas, o número de rodadas que o jogo dura e o que acontece aos jogadores no final deste tempo. Inicialmente o tempo foi algo arbitrado com um número que me pareceu ideal, assim como a quantidade de rodadas. O desfecho das personagens seria de acordo com a quantidade de pontos de atributo ao final da partida. Também ficou estabelecido que, ao chegar a 0 em todos os atributos, a personagem não sobreviveria ao fim do mundo, afinal, se o objetivo é sobreviver, deve existir o risco da morte.

Um ponto que eu sempre acho importante que exista em todos os jogos são as instruções para quem vai narrar. A gente nunca sabe nas mãos de quem o jogo vai cair, pode ser uma iniciante, pode ser um grupo com pouca experiência, enfim, acredito ser fundamental dar pelo menos algumas instruções.

Este jogo em específico pode ser jogado com ou sem narradora, e o que permite que isso aconteça é uma tabela de eventos aleatórios! Gosto muito deste tipo de tabela porque ajuda o jogo a correr de forma mais dinâmica, facilita o trabalho da mestra. Acho bem importante este tipo de ferramenta, além do lembrete de que as jogadoras sempre podem criar seus próprios eventos.

Depois de tudo formatado, alterações do playtest aplicadas, ficha feita, meu bebê estava pronto! O parto havia sido muito mais tranquilo do que eu esperava, e eu fiquei muito satisfeita com o que nasceu disso!

Playtest

Faltava uma coisa importante: testar, afinal, na teoria tudo é incrível e maravilhoso, mas nem sempre funciona na prática. Aproveitei que meus amigos **Matheus Gonzaga** e **Victoria Isoppo** vinham aqui em casa no sábado de tarde e já aluguei o casal, junto com meu marido, para o playtest.

Foi uma experiência muito legal! Primeiro, porque pude ver que realmente estava divertido. Segundo, porque pude observar o jogo em funcionamento, notar o que estava funcionando e o que não estava, pensar em alternativas e corrigir o que fosse preciso. Acabei anotando uma página inteira de caderno de coisas para mexer e repensar, o que foi fundamental para o resultado final.

Agradeço a boa vontade e empolgação deles, que fizeram o playtest ser, além de muito útil, extremamente divertido, rendendo muitas risadas.

Por que participei da Geleia de RPG?

Quando a proposta da Geleia foi lançada, fiquei com muita dúvida sobre participar ou não. Estava em uma época em que me sentia meio travada para bolar missões de RPG, e não queria viver todo estresse que foi a JAM que eu havia participado 2 anos antes. Porém, à medida que o dia do início foi se aproximando, comecei a me empolgar.

No dia do lançamento, ouvi um podcast sobre criação de jogos e li um livro sobre criatividade (no caso, *Roube Como um Artista*, de **Austin Kleon**). Até por conta disso, acabei me animando com a possibilidade de participar como um exercício de criatividade. Quis participar sozinha porque não queria ser pressionada: se as coisas não andassem e o estresse começasse a aparecer, queria ter a liberdade de desistir sem deixar ninguém na mão.

No fim, foi um processo extremamente gostoso e tranquilo, muito mais do que eu imaginei que seria. Foi uma experiência incrível, e é muito bom ver o resultado do teu trabalho ali, na tua frente. Incentivo todos a passarem por esta experiência, porque te dá uma outra visão das coisas. Estar do “lado de cá” do RPG pode ser muito bom, e o fato de existirem um tema e um tempo determinados ajuda na concentração e evita que procrastinemos o trabalho. É incrível quanto coisa legal pode sair em tão pouco tempo. Também faz bem pra auto estima. Ver aquele jogo pronto ali, que é teu, às vezes é o empurrãozinho que precisamos para acreditarmos um pouco mais em nós mesmos.

Queria muito que existissem mais iniciativas como esta no Brasil, sem premiação e sem avaliação mesmo, só como uma forma de criação coletiva e exercício de criatividade dentro da comunidade de RPG. Quem sabe mais alternativas não surjam?

Para quem quiser conferir *Sobreviventes*, o meu jogo, basta clicar [neste link](#). E, claro, vocês também podem ver os demais jogos da Geleia de RPG no [site do evento](#).

CAMILA GAMINO

PACOTES BRASIL DRAGÃO

PACOTE 2020
(R\$ 89)

12 REVISTAS
DA EDIÇÃO 151 À 162.

INCLUI TODAS AS EDIÇÕES DA DRAGÃO BRASIL PUBLICADAS EM 2020.

MAIS DE MIL PÁGINAS DE COLUNAS, AVENTURAS, MONSTROS E MAIS!
INCLUI 15 MAPAS DE BATALHA.

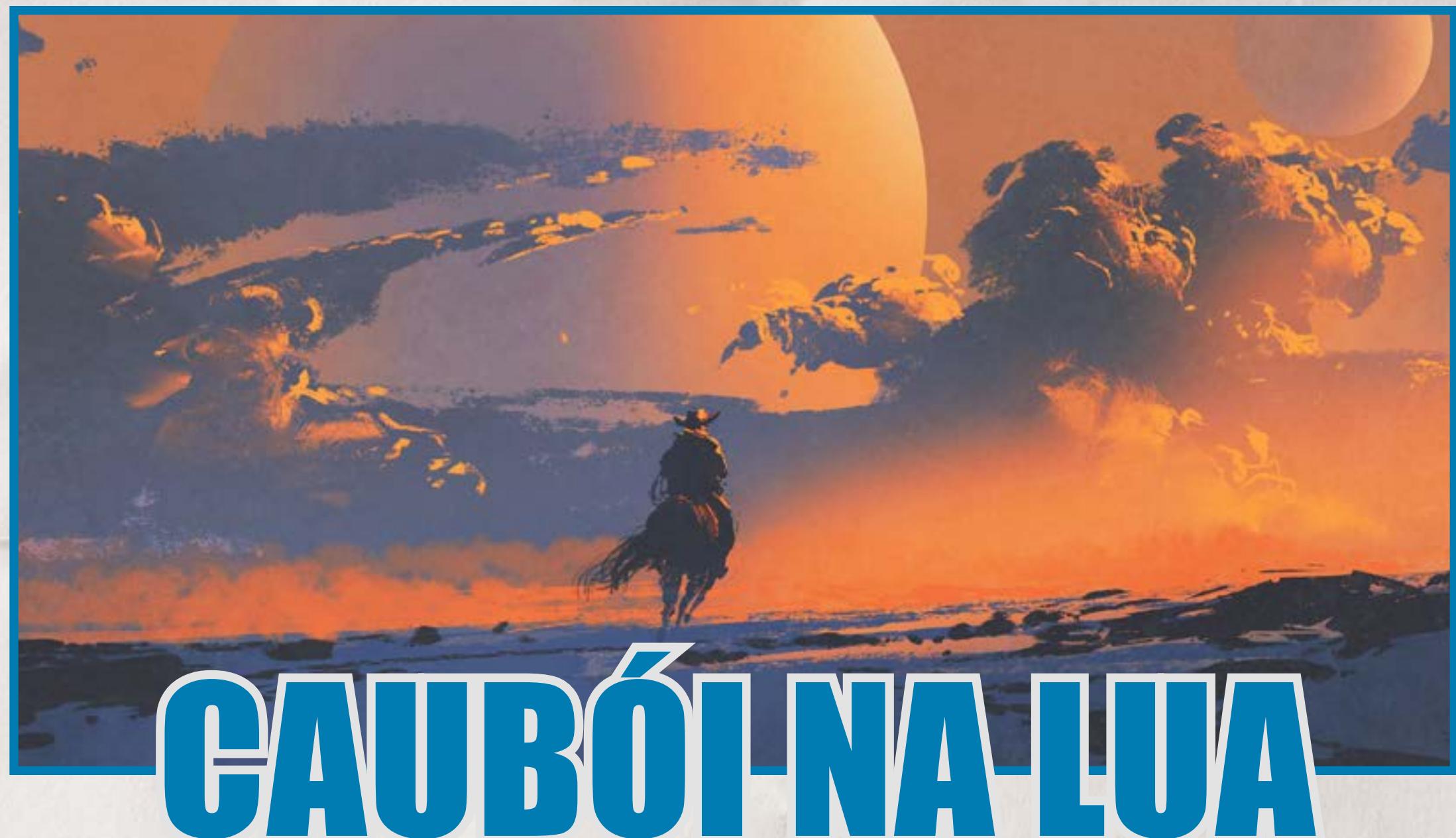
PACOTE 2016-2020
(R\$ 189)

50 REVISTAS
DA EDIÇÃO 113 À 162.

INCLUI TODAS AS EDIÇÕES DA DRAGÃO BRASIL PUBLICADAS DO INÍCIO DA ERA DIGITAL DA REVISTA, EM 2016, ATÉ O FIM DE 2020.

MAIS DE 5 MIL PÁGINAS DE MATERIAL E 35 MAPAS DE BATALHA!

PARA RECEBER OS PACOTES, ACESSE
WWW.DRAGAOBRASIL.COM.BR



CAUBÓI NA LUA

Esta mini-adventura foi feita para RPGs de Aventura espacial, como *The Expanse*, e qualquer outro compatível com esse gênero. É uma trama sem regras, para ser adaptada conforme necessário. Pode ser jogada como aventura avulsa ou início de uma campanha.

Influenciador sideral

Nesta história o grupo interpreta a tripulação de uma espaçonave qualquer. Expedição científica, militar... Não importa de onde vieram ou para onde vão. O relevante é que a aventura começa com o mais clássico gancho: a parada não-planejada do veículo em um planeta distante, após os propulsores pararem de funcionar.

O corpo celeste em questão é uma das muitas luas de um planeta. Abriga na sua superfície o entreposto *Sancta*

Maria, localizado logo no início de uma planície feita de lava solidificada, lembrando um mar de rocha. Do lado do entreposto em que a terra é cultivável há uma dúzia de fazendas. Na parte firme há o espaçoporto, pouco movimentado, que conta com uma cafeteria e também a maior construção do lugar: a igreja ecumênica, utilizável por todas as crenças e religiões.

Sancta Maria foi fundada por comerciantes, mas ali já habitava uma leva antiga de povoadores. Eles vieram trabalhar ainda na terraformação do satélite, e foram expulsos para terras mais remotas. Hoje existe bastante miscigenação entre as duas levas de colonos, mas permanece uma hostilidade velada entre aqueles que vivem na cidade e quem mora nas cercanias.

É dali que vem um homem montado em seu cavalo, pedir ajuda ao grupo. Um homem esguio, ágil, com o tom de voz elevado, pois é meio surdo. O caubói se apresenta, mas quem passar em um teste relacionado a conhecimentos gerais irá reconhecê-lo imediatamente: é "Kid Mix" uma antiga

subcelebridade e influenciador. Nascido na vida de fronteira espacial, ficou famoso décadas atrás, quando ainda era criança e postava uma miscelânea de vídeos com palhaçadas e proezas, gravadas em seu rancho. Ao crescer tornou-se garoto-propaganda de *Luna*, uma marca de cybercigarros, participando da nostálgica campanha que viralizou: "Olha aí quem cresceu!". Depois disso, desapareceu da mídia.

Mix explica ter sido "cancelado" nas redes sociais, perdendo seu patrocínio. Resolveu voltar à sua lua natal e investir nas fazendas da comunidade onde nasceu. Se perguntarem sobre o motivo de sua exclusão, ele gagueja. Explica ter declarado "apreciar ironicamente música clássica do fim do século XX, embora, esteja ciente de suas letras de amor repletas de chauvinismo masculino, e do patrocínio desses抗igos artistas por oligarcas". Não se preocupe, ninguém entende bem do que ele está falando.

Ele afirma ter recebido há alguns dias uma mensagem anônima, de uma pessoa que se apresentou apenas como "fã das antigas". De acordo com ela, mercenários foram enviados para matar a família do caubói. *Mix* precisa de ajuda e, em troca, dispõe-se a pagar pelo conserto da nave danificada.

Antes de ir até seu rancho, o vaqueiro diz estar disposto a uma última tentativa de convencer os habitantes de *Sancta Maria* a ajudarem. Há três aliados que podem ser recrutados. Cada um confere algum bônus em testes envolvendo combate, a critério do Mestre.

1. Soren das Mortes. Já foi uma temida matadora de aluguel, hoje é uma senhorinha que vive dentro da igreja local. Aguarda alguém que lhe mostre qual das muitas religiões do espaço é a correta. Para recrutá-la basta convencê-la a seguir alguma filosofia que ela ainda não ouviu falar (passar em um teste de diplomacia ou conhecimento.)

2. Iotaque Dallas. Os seguranças do espaçoporto não fazem questão de ajudar, mas esse homem nasceu nas cercanias e tem sutis trejeitos que lembram os de *Mix*. Se alguém passar em um teste de percepção e chamar atenção para o fato, ele resolverá se juntar ao grupo por lealdade a sua comunidade.

3. Jazzmin Astrobock. Uma moça que atende na cafeteria local. Era cantora itinerante e assaltante de bancos. Odeia a péssima trilha sonora que é obrigada a

escutar na loja todos os dias. Bastará alguém atiçar sua curiosidade para que se demita e resolva envolver-se em mais um tiroteio!

Confronto no rancho

Os bandidos atacam a fazenda de *Mix* durante a madrugada. Até lá, o grupo pode decidir preparar defesas na casa dele, ou construções próximas como o celeiro ou o curral. A gangue enviada para matá-lo tem seis criminosos altos, de cabelos louros e queixo quadrado, chamados "Irmãos Rogers" (na verdade são clones do "Rogers" original). Eles desceram com sua nave em um lugar afastado, e aproximam-se do rancho voando em mochilas a jato. Contam com visores para ver no escuro, armadura e armas de nível tecnológico avançado.

Se os defensores do rancho conseguirem vencer a gangue, podem interrogá-la, mas não sabem de muita coisa: foram contratados por meio de um aplicativo! Um personagem com conhecimento adequado, apesar disso, sabe que pode tentar identificar o contratante hackeando o sistema bancário usado para fazer o pagamento aos irmãos. Passando em um teste, se consegue seguir a trilha de dados. Ela leva até uma subsidiária de *Luna*, a fabricante de cybercigarros, antiga patrocinadora de *Mix*.

Uma rápida pesquisa bastará para revelar que, há anos, a empresa virou manchete devido à denúncia de substâncias tóxicas que afetavam os cinco sentidos. A empresa alegou já ter corrigido a fórmula, mas parece evidente para quem analisar as notícias que ela teria interesse em matar celebridades ligadas à marca antes que fiquem doentes, criando propaganda negativa.

O desfecho depende das ações do grupo. Caso consigam ajudar o caubói a chegar à verdade, *Mix* expõe e processa a corporação. E aí a questão de pagar um extra aos jogadores. Caso contrário, resolve vender a fazenda e partir para um planeta mais policiado, onde sua família ficará mais segura, e poderá começar outra vida. Como diz:

"Vim aqui para fugir da fama, mas não importa mais. Hoje em dia, ninguém lembra mais quem eu sou!".

DAVIDE DI BENEDETTO



TONBERRY

Direto da série Final Fantasy para a sua mesa de jogo, temos um de seus inimigos mais icônicos. Desde Final Fantasy V, de 1992, os monstrinhos verdes com cauda de peixe conhecidos como tonberries atormentam os jogadores, espreitando nos corredores de masmorras de alto nível e guardando tesouros valiosos.

As fichas a seguir são inspiradas nas versões clássicas do monstro, com alguns poderes de jogos recentes, como Final Fantasy VII Remake e Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin para deixá-los mais desafiadores.

Terror das Masmorras

Tonberries são criaturas pequenas, vagamente humanoides, com um pouco menos de um metro de altura. Possuem pele esverdeada, uma cabeça arredondada com um focinho protuberante, olhos amarelos, e uma cauda parecida com a de um peixe. Costumam vestir mantos grandes demais para o seu tamanho, carregando uma lanterna de óleo na mão esquerda e uma faca de aço-gueiro na direita.

Habitantes de masmorras e túneis subterrâneos, são encontrados em suas câmaras mais profundas. Na maioria das vezes estarão sozinhos perambulando pelos corredores, mas há histórias de tonberries acompanhando outros grupos de criaturas do subterrâneo.

Em combate, são um dos inimigos mais assustadores, capazes de detonar um grupo de heróis veteranos com facilidade. Seu tamanho diminuto e avanço vagaroso podem fazer com que o subestimem, achando estar seguro ao manter distância; mas basta um descuido para que ele se teleporte para o seu lado quando você menos espera, ou utilize um poder que limita a sua mobilidade!

A faca que carregam é tomada de energia sombria, e pode matar com um único golpe os menos vigorosos. Além disso, o próprio tonberry possui um vigor descomunal, e reage a qualquer dano que receba balançando sua lanterna para disparar projéteis sombrios que devolvem o ataque e causam mais dano conforme o karma acumulado pelo alvo.

Por tudo isso, muitos preferem fugir assim que podem. Para os que ficam para a batalha, os tesouros resultantes da possível vitória costumam valer o desafio – que ainda são somados aos deixados para trás por suas vítimas anteriores!

Mestres e Reis

Embora tonberries verdes sejam mais conhecidos, não são os únicos que perambulam pelos corredores de masmorras. O Mestre Tonberry pertence a um ranque superior de monstro, distingível pela sua pele azulada e, às vezes, por ter uma estrela brilhante sobre a cabeça. É mais perigoso, e costuma estar em câmaras mais profundas, por vezes protegendo uma passagem para um andar inferior ou algum tesouro de grande valor.

Já o Rei Tonberry é uma criatura lendária, um suposto líder de todos os tonberries que dizem vir atrás de vingança quando seus súditos são mortos em grande quantidade. É muito maior que um tonberry comum, chegando a ser maior até que um ser humano, o que também diminui as suas limitações de mobilidade. Se for derrotado, pode se afeiçoar a um herói que decida não matá-lo, e passar a segui-lo como um aliado.

3D&T

CARACTERÍSTICAS: F3 (perfuração) H2 R7 A5 PdF0 (trevas) 77 PVs, 35 PMs

VANTAGENS: Aparência Inofensiva, Ataque Especial II (Faca do Chef: F+4, Perigoso, Poderoso, 4 PMs), Ataque Especial

38N

III (congelar: PdF+6, Amplo, Paralisante, Cansativo, 4 ou mais PMs), Teleporte, PVs Extras x2, Vigoroso.

ITENS ESPECIAIS: Faca do Chef: F+1, Afiada, Veloz, Vorpal (60 PEs).

DESVANTAGENS: Lento, Modelo Especial.

APROXIMAÇÃO ASSUSTADORA. Quando o combate com o tonberry inicia, coloque um dado com o número 4 virado para cima sobre a mesa. O tonberry escolhe um alvo e, a cada rodada, pode usar seus movimentos para se mover até ele, reduzindo em 1 o valor do dado para cada movimento usado. Gastando 2 PMs com a vantagem Teleporte, ele pode reduzir o valor do dado em 2 com um movimento; mas normalmente só fará isso se puder atacar na mesma rodada, ou seja, se a distância já estiver em 2 ou menos.

Quando o marcador de movimentos chegar em 0, ele usa a sua próxima ação para atacar usando o Ataque Especial (Faca do Chef). O próprio alvo ainda pode atacá-lo com Força desde que o dado de distância esteja em 4 ou menos, ou com PdF independente da distância. Ele pode usar seus movimentos para se afastar do tonberry, aumentando o valor do dado em 1, mas, se o dado subir para mais do que 4, o tonberry usará o Ataque Especial (Congelar) na próxima oportunidade para paralisá-lo.

Ao final de cada turno em que tenha diminuído o dado de distância em relação a um alvo, o tonberry gera um efeito de Pânico (como a magia de mesmo nome) como reação, sem custo em PMs, em todos os inimigos. Se o valor do dado for menor do que 2, o teste para resistir é feito com -2.

DESESPERANÇA. Se o dado de distância estiver em 2 ou menos, o tonberry pode gastar 2 PMs como uma reação para criar um círculo de chamas sombrias ao redor de si e do alvo. Para aumentar a distância para mais do que 2, o alvo precisará atravessar as chamas, que não causam dano mas o obrigam a passar em um teste de R-2. Se falhar, ficará atordoado, sem poder realizar movimentos ou ações, por 1d-R rodadas (no mínimo 1). As chamas se apagam após 1d rodadas.

ENTULHO. Apenas o Rei Tonberry possui este poder. Sempre que é atingido por um acerto crítico, no lugar do poder rancor, ele usará o Ataque Especial (Congelar) como

reação, acertando todos os alvos dentro do alcance com uma chuva de objetos diversos, como pedras, mobílias e ferramentas. Quando o usa dessa forma, o poder Paralisante não é ativado.

RANCOR. Sempre que recebe um ataque direto e sofre dano, o tonberry balança a sua lanterna como reação e dispara uma série de projéteis sombrios contra o atacante, que causam dano de acordo com o karma acumulado por ele, com FA igual à pontuação total do alvo (um alvo de 12 pontos, por exemplo, é atacado com FA 12).

MESTRE E REI. O Mestre Tonberry utiliza a mesma ficha, mas pertence à escala Sugoi. O Rei Tonberry também é Sugoi, não está sujeito às regras da aproximação assustadora devido ao seu tamanho, e não possui o poder desesperança, substituído por entulho. Por fim, a faca do Rei Tonberry fornece F+3, o que aumenta o seu custo para 100 PEs.

TESOUROS

- FACA DO CHEF (60 ou 100 PEs).** O personagem pode ficar com a faca carregada pelo tonberry. A faca do Rei Tonberry fornece F+3, e custa 100 PEs.
- REI TONBERRY (60 PEs).** Se for derrotado em combate, o Rei Tonberry pode se tornar um aliado conjurado do grupo. Ele pode ser invocado por 15 PMs para utilizar o Ataque Especial Faca do Chef. O ataque é feito em escala Sugoi, com as características e os bônus de arma especial do Rei Tonberry.

Tormenta20

ND 11

Monstro Pequeno

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +12, visão no escuro

DEFESA 39, **FORT** +29, **REF** +16, **VON** +23, resistência a dano 10, resistência à magia +2

PONTOS DE VIDA 560

DESLOCAMENTO 3m (2q)

APROXIMAÇÃO ASSUSTADORA (COMPLETA) Se no início do seu turno não houver um oponente em alcance curto que ele



possa atacar, o tonberry executará duas ações de movimento na direção de um oponente. Em cada movimento, há 25% de chance (1 em 1d4) dele tropeçar e cair, perdendo aquele movimento para se levantar. Se o tonberry conseguir se mover pelo menos uma vez, ao final de seu movimento todos os oponentes em alcance médio ficam abalados até o fim da cena (Von CD 25 evita; oponentes em alcance curto sofrem -5 neste teste). Se falhar por 5 ou mais, além de abalado, o oponente fica paralisado por medo por uma rodada.

BALANÇAR LANTERNA (PADRÃO) O tonberry balança sua lanterna, emitindo uma luz que causa um dos efeitos abaixo em todos os oponentes em alcance curto.

- Congelar Paralisado por 1d4 rodadas (Fort CD 30 evita).
- Pés de Chumbo Lento até o fim da cena (Ref CD 30 evita).
- Silêncio Impossibilitado de usar habilidades que gastem PM por 1d4 rodadas (Von CD 30 evita).

DESEJO ASSASSINO (MOVIMENTO) Se, no início do seu turno, o tonberry estiver em alcance curto de um oponente, poderá se teleportar para uma posição adjacente a este oponente. O tonberry prefere se aproximar de alvos que estejam atordoados ou paralisados.

DESESPERANÇA (LIVRE) O tonberry cria uma barreira de chamas sombrias em um círculo em alcance curto ao redor de si, prendendo os oponentes dentro dele. As chamas não causam dano físico, mas qualquer um que tente atravessá-las fica atordoado por 1d4 rodadas (Fort CD 30 evita). A barreira se dissipa após 1d4+1 rodadas. O tonberry não pode usar esta habilidade novamente enquanto a barreira estiver ativa e por uma rodada após ela desaparecer.

ENTULHO (REAÇÃO) Apenas o Rei Tonberry possui este poder. Quando sofre dano de um acerto crítico de um oponente em alcance médio, o rei se enfurece e responde



O olhar perdido e as olheiras pegando forte, igualzinho nossa equipe na segunda-feira

tirando uma saraivada de itens guardados em seu manto, como pedras, mobília e objetos diversos, que cobre um cone de 9m na direção do atacante. Criaturas na área sofrem 20d8 pontos de dano de perfuração (Ref CD 35 reduz à metade). Entulho não pode ser usado na mesma rodada que Rancor.

FACA DO CHEF (PADRÃO) O tonberry acerta automaticamente um oponente adjacente com sua faca. A criatura sofre 10d10 pontos de dano de trevas (este dano não cura mortos-vivos) e fica sangrando (Fort CD 30 reduz o dano à metade e evita o sangramento). Se falhar no teste de Fortitude 5 ou mais, além do efeito normal, a criatura perde quaisquer PV remanescentes e fica inconsciente.

RANCOR (REAÇÃO) Sempre que é atacado por um oponente em alcance médio, o tonberry balança sua lanterna e devolve ao atacante uma série de projéteis sombrios. Os projéteis acertam automaticamente e causam dano de trevas de acordo com o karma acumulado pelo alvo: 1d8 para cada nível do oponente (Ref CD 30 reduz à metade) (Este dano não cura mortos-vivos).

MESTRE E REI Tonberry mestre e rei usam a mesma ficha do tonberry normal, com as modificações apresentadas a seguir.

- Mestre. Defesa 44, 710 PV, dano da Faca do Chef 12d10,

+7 na CD para resistir aos seus poderes e +2 em Iniciativa e Percepção. Seu ND aumenta para 14.

• Rei. Tamanho Grande, deslocamento 6m (4q), Defesa 51, resistência a magia +4 e 820 PV. Não possui Aproximação Assustadora e Desesperança, que são substituídos por Entulho. Sua Faca do Chef causa 15d10 pontos de dano, as CDs para resistir aos seus poderes aumentam em +12 e sua Iniciativa e Percepção aumenta em +5. Seu ND aumenta para 16.

For 11 Des 6 Con 28 Int 11 Sab 16 Car 8

TESOURO Dobro, mais Faca do Chef (adaga precisa ameaçadora sanguinária; a do Rei Tonberry também é aumentada).

ALIADO MESTRE Caso o Rei Tonberry seja derrotado, ele pode passar a seguir o grupo como um aliado mestre. Uma vez por combate, um personagem pode gastar uma ação completa e 15 PM para invocar o Rei Tonberry, que surge em um espaço adjacente e usa sua Faca do Chef contra um oponente em alcance médio. Após isso, ele desaparece pelo restante do combate.

BRUNO SCHLATTER

**Especializando
o seu
personagem
no novo
3DeT Victory**



MAGO BRUCE LEE

Operação Dragão: um Bruce Lee lançando magias era tudo que eu precisava pra ser feliz

Desde os seus primórdios, a Habilidade em 3D&T tem fama de atributo apelão. Ela representa a sua agilidade e coordenação motora, mas também a sua inteligência e capacidade de raciocínio. Um personagem com um valor alto podia ser ao mesmo tempo um gênio da ciência e da magia, além de um artista marcial superágil!

É claro, isso é uma simplificação, e você nunca pôde ter tanta versatilidade assim apenas com um atributo alto. Mas é fato que fica um pouco difícil de entender tudo isso de cara, e não por acaso, o tópico explorando o papel da Habilidade no *Manual do Defensor* é o maior entre todas as características. Além disso, é difícil de subestimar a importância de algo que era usado em jogadas de ataque, defesa e testes de perícia em geral.

No 3DeT Victory, nos debruçamos sobre essa questão, e como fazer para diminuir o desequilíbrio entre os atributos. A solução que encontramos foi não mexer muito na própria Habilidade, mas, no lugar disso, tornar as outras características tão amplas e úteis quanto ela!

Como já visto na *Dragão Brasil #178*, a nova versão do nosso querido RPG contará com apenas três características: **Poder**, **Habilidade** e **Resistência**. E, assim como a Habilidade pode ser interpretada de diversas maneiras, o mesmo acontece com os outros dois números: **Poder** representa tanto a sua força física quanto o seu carisma, a força da personalidade; e **Resistência** reúne o seu vigor físico e também a sua força de vontade.

Mas isso não quer dizer que um personagem com Poder alto será necessariamente forte e carismático, nem que a sua resistência física sempre será equivalente à resiliência mental. Existem várias formas de **especializar** o seu personagem.

O caminho do perito

Em primeiro lugar, falemos do elefante na sala: mesmo na versão atual do 3D&T Alpha, não é totalmente verdade que uma Habilidade alta basta para ser muito inteligente e ágil ao mesmo tempo. Alguns jogadores estão acostumados a pensar assim, pois esperam que as características sozinhas representem todo o personagem; mas, em 3DeT,

a sua escolha de perícias, vantagens e desvantagens sempre foi tão importante quanto os números na ficha.

Vamos pensar nos testes de perícia como são feitos hoje. De acordo com o ***Manual 3D&T Alpha***, um teste Médio é feito com H-3 quando você não tem a perícia, e H+1 quando a tem. Isso quer dizer que mesmo o seu super cientista com H5, se não tiver a perícia Esporte, terá na prática H2 quando tenta correr os 100m rasos. Já o seu atleta olímpico com H2 e a perícia Esporte terá H3 neste, antes mesmo de considerarmos outras vantagens e desvantagens que podem modificá-lo, como Aceleração. E gastando 1 ponto a menos do que o primeiro!

Essa diferença entre ter ou não uma perícia será muito mais acentuada no ***3DeT Victory***, como vimos na ***Dragão Brasil #169***, a perícia lhe dá um dado extra para rolar na hora de testar. Um teste Médio, a princípio, possui meta 9: atingi-la com apenas um dado é muito mais difícil, e requer um atributo maior para ter uma chance mínima de sucesso; já com dois dados, a sua chance melhora consideravelmente, mesmo que a sua característica não seja tão alta.



Toguro de *Yu Yu Hakusho*: vi essa figura pela primeira vez jogando *Jump Force* e ainda não me recuperrei

Assim, as perícias já funcionam como uma primeira camada de especialização. Com a adição de perícias como Luta e Misticismo, é muito mais fácil diferenciar dois personagens em diversas situações, mesmo quando os valores de características são muito próximos.

Ah, eu sou Toguro!

Mas ainda há momentos em que apenas as perícias não parecem ser suficientes para dar conta de quão focado um jogador quer que seja o seu personagem em um determinado aspecto. Você não quer apenas saber lutar; também quer ser muito forte, ou ágil, ou vigoroso!

Para estes casos, há um conjunto de vantagens e desvantagens especiais, que ajudam a superar certos tipos de desafios. Embora não sejam separadas em um grupo com um nome específico, podemos chamá-las genericamente de **vantagens e desvantagens de especialização**.

Todas as vantagens de especialização custam **1 ponto**, e possuem o mesmo efeito: em testes de um determinado

tipo, você recebe um bônus de +2 no atributo, sem custo, e também pode gastar 1 PM para realizar um esforço extraordinário, e aumentar a sua chance de crítico para 5 ou 6 em cada dado. Por exemplo, a vantagem Forte concede Poder +2 em testes envolvendo força física, e permite que você gaste 1 PM para melhorar o seu crítico neles.

Note que este é um efeito muito mais poderoso do que parece à primeira vista: em *3DeT Victory*, cada dado rolado pode lhe dar um crítico separado, e o aumento na chance vale para todos eles. É fácil acumular um multiplicador grande para a característica testada, que também multiplicará o bônus fixo concedido pela vantagem! Assim, não subestime o quanto essas vantagens tornarão seus testes mais fáceis.

As **seis vantagens** de especialização são:

Ágil: concede bônus de **Habilidade** em testes envolvendo agilidade, coordenação e equilíbrio.

Carismático: concede bônus de **Poder** em testes sociais e que envolvam interações com outras pessoas.

Forte: concede bônus de **Poder** em testes para empreender esforço físico, como levantar peso, quebrar objetos ou disputas de força.

Gênio: concede bônus de **Habilidade** para testes envolvendo conhecimento, inteligência e capacidade de raciocínio.

Resoluto: concede bônus de **Resistência** para testes envolvendo força de vontade.

Vigoroso: concede bônus de **Resistência** para testes envolvendo saúde física, como resistir a doenças e venenos, e também testes de morte.

Como as vantagens, as desvantagens de especialização também possuem um efeito muito parecido entre si. Todas valem **-1 ponto**, ou seja, lhe dão 1 ponto extra para gastar, e impõem uma condição desfavorável em todos os testes envolvendo um determinado aspecto de uma característica. Assim, você sempre rolará um dado a menos, mesmo quando estiver usando uma perícia em que é treinado. Além disso, a sua chance de conseguir acertos críticos diminui em 1. Você não terá acertos críticos no teste, a menos que tenha outros poderes que melhorem a sua chance de crítico.

As **seis desvantagens** de especialização são:

Antipático: penaliza o **Poder** em testes sociais e na interação com outras pessoas.

Atrapalhado: penaliza a **Habilidade** em testes envolvendo agilidade, coordenação e equilíbrio.

Fracote: penaliza o **Poder** em testes envolvendo esforço físico, como levantar peso, mover objetos e disputas de força.

Frágil: penaliza a **Resistência** em testes envolvendo saúde física, inclusive testes de morte.

Indeciso: penaliza a **Resistência** em testes envolvendo força de vontade.

Tapado: penaliza **Habilidade** em testes envolvendo conhecimento, inteligência e raciocínio.

Obviamente, você não pode ter ao mesmo tempo vantagens e desvantagens opostas: não há como ser Forte e Fracote ao mesmo tempo!

Absolutamente nada

Dizem que se especializar é saber cada vez mais, sobre cada vez menos. Portanto, o maior especialista é aquele que sabe absolutamente tudo, sobre absolutamente nada!

Talvez você nunca chegue nesse nível em *3DeT Victory*, mas, combinando as novas perícias com as vantagens e desvantagens acima, é possível tornar o seu personagem bastante único. O seu Poder alto não precisa significar um personagem carismático, se você não tiver perícias como Arte ou Manipulação, e talvez seja um Antipático.

Da mesma forma, é fácil determinar se a sua Habilidade alta representa grande inteligência ou agilidade e coordenação motora, ao selecionar perícias como Esporte e Luta, em vez de Conhecimento e Misticismo, e vantagens e desvantagens como Ágil, Gênio, Atrapalhado e Tapado.

É claro, você ainda pode comprar *todas* as perícias e vantagens acima, e montar o mesmo mago **Bruce Lee** de antes, se assim quiser. Mas precisará de muito mais pontos para isso. ↗

BRUNO SCHLATTER
QUE SABE MUITO POUCO, SOBRE MENOS AINDA.

LICADO NO ÓDIO

Esta nova coluna traz o resumo mensal de Legado do Ódio, campanha canônica de Tormenta20, mestrada por Thiago Rosa no nosso canal na Twitch, e depois disponibilizada no YouTube da Jambô. As aventuras contam com a participação de Glauco Lessa, Akira, Beatriz Turba, Rafael Pelluso, Ramon Mineiro e Alexia Akira Yamamoto. Além disso, as regras utilizadas nas aventuras aparecerão aqui primeiro, exclusivas para os leitores da DB! O texto é escrito sob o ponto de vista de Lauss, personagem de Glauco, em forma de cartas enviadas a sua amada, Isolda, uma misteriosa morta-viva.

Nossos heróis seguem investigando os planos da purista Karmen Roth em Svalas! Embrenhando-se cada vez mais no domínio da família da vilã, Lauss, Moira, Papi, Sho e Sinistro precisam discernir aliados de inimigos se quiserem ter alguma chance...

Episódio 6: A Maldição dos Mastins

Isolda,

A manhã foi difícil. Sinistro investigou a casa dos Dorcha durante a noite e descobriu uma bandeira dos Leopardos Negros nas coisas da Emer, esposa da família. De qualquer forma, tivemos a oportunidade de conversar com Khazad. Ele estava com a relíquia dos Dorcha, mas a escondeu em um lugar seguro no templo de Khalmyr. Só não sabemos se os puristas conseguiram antes de nós.

Antes que pudéssemos decidir qualquer coisa, Varu levantou da cama onde estava deitada e nos atacou. Parecia estar sob efeito de alguma maldição.

Isolda, juro: durante a luta, tentamos causar o mínimo ferimento a ela, mas no fim, a Sho se viu obrigada a dar um golpe letal. Varu ainda agradeceu com um último esforço por ter sido liberta da "Maldição dos Mastins". Terminou inerte, mas em pé, apoiada nos ombros da Sho.

Não sabemos que maldição é essa. Foi horrível. Karmen nos pagará!

Lágrimas de luto do Lauss

Varu Amaldiçoada

ND 7

Humanoide média

INICIATIVA +10, **PERCEPÇÃO** +13

DEFESA 31, **FORT** +20, **REF** +10, **VON** +13

PONTOS DE VIDA 280

DESLOCAMENTO 6m (4q)

PONTOS DE MANA 44

ATAQUE CORPO A CORPO Duas espadas curtas +19 (2d6+5 cortante, 17/x2)

GOLPE DIVINO (LIVRE, 4 PM) Quando faz um ataque corpo a corpo, Varu pode gastar 2 PM para desferir um golpe destruidor. Ela soma +5 no teste de ataque e +4d8 na rolagem de dano.

LIBERAR CRÂNIO FANTASMA (REAÇÃO, 4 PM) Quando sofre dano, sua aura de fogo gera um crânio fantasma dentro do alcance curto. Varu não pode ter mais de quatro Crâneos invocados ao mesmo tempo.

FOGO FANTASMA Qualquer alvo que comece seu turno a 1,5m de Varu sofre 2d6 pontos de dano por fogo.

FOR 20, DES 16, CON 16, INT 10, SAB 10, CAR 20

PERÍCIAS Atletismo +12, Cavalgar +10, Cura +7, Diplomacia +12, Guerra +7, Luta +12, Conhecimento +12, Misticismo +12.

TESOURO Padrão.

Crânio Fantasma

ND 3

Morto-vivo minúsculo

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +2

DEFESA 21, **FORT** +1, **REF** +15, **VON** +2, imune a fogo.

PONTOS DE VIDA 100

Deslocamento 12 m voo (8q)

ATAQUE CORPO A CORPO Mordida Flamejante +14 (2d6+4 fogo, 17/x2)

EXPLOSÃO (REAÇÃO) Quando chega a 0 PVs, o crânio explode numa bola de fogo causando 2d6 pontos de dano por

fogo mágico e deixa em chamas em todos dentro do seu alcance curto. Reflexos (CD 17) para metade do dano e negar a condição.

SOPRO DE FOGO (PADRÃO) Um alvo dentro do alcance curto sofre 4d10 pontos de dano por fogo e fica em chamas. Reflexos (CD 17) para metade do dano e negar a condição. Não pode usar de novo antes de usar o ataque de mordida contra um alvo em chamas ou ser alvo de dano por fogo.

FOR - , DES 18, CON 10, INT 10, SAB 12, CAR 8

PERÍCIAS Acrobacia +7, Luta +7.

TESOURO Nenhum.

Episódio 7: Segundas Chances

Isoldinha, boas notícias depois da tragédia!

Khazad nos deu esperança! Mencionou uma clériga de Thyatis, uma medusa, que passou pelos domínios Roth há três dias. Decidimos partir para alcançá-la e reviver Varu.

No caminho, fomos emboscados por aranhas gigantes na Floresta dos Olhos. Moira conseguiu se comunicar com elas e entender que estavam daquele jeito porque alguém invadiu seu território. Logo descobrimos quem foi: a tal paladina de Thyatis, que surgiu golpeando a Sho pelas costas, não sei te explicar porque isso acontece com a gente com tanta frequência...

A medusa se apresentou como Laetitia e "explicou" que esse encontro (incluindo o golpe traiçoeiro) foi profetizado por Thyatis. Após Moira convencer as aranhas a irem embora, Laetitia usou seu dom para trazer Varu de volta! Thyatis lhe deu uma segunda chance. Não é a primeira vez que vejo alguém voltar da morte... Não sei o quanto sou sortudo por isso, mas fiquei muito grato por Varu estar viva mais uma vez.

Falando nisso, aproveitamos para perguntar o que ela estava fazendo em Svalas. Contou que foi trazida para cá por Khazad para encontrar o pai da Moira. Pediu desculpas por não ter conseguido cumprir o objetivo, mas Moira agradeceu mesmo assim. A gentileza da Moira sempre me impressiona, especialmente na situação complicada em que ela se encontra, com o pai desaparecido e em risco de vida assim...

Varu não tem como provar, mas tem certeza que foi coisa da Karmen. Essa maldição parece ser algum tipo de arma sendo desenvolvida para afetar os inimigos, especialmente não humanos. Você já ouviu falar de algo assim, Isolda?

Não houve tempo para conversarmos mais do que isso. Surgiram inúmeras bandeiras puristas por cima das copas das árvores. Eram dezenas de soldados, como se estivessem esperando por nós esse tempo todo. E lá estava Karmen. De alguma forma desconhecida para nós, ela sabia da profecia do nosso encontro com Laetitia e aproveitou para nos encontrar.

Antes de fugirmos, ouvimos da boca de Karmen que somos os piores inimigos dela, os únicos que podem impedi-la. Enquanto Sinistro nos guiava com maestria, Moira tirou as plantas do caminho de forma mágica. Foi uma correria danada.

Quando pudemos respirar um pouco, Sinistro perguntou a Varu qual foi a missão recebida de Thyatis ao voltar à vida. Isso me deixou bem curioso também. A serva de Khalmyr ficou sem graça e disse que precisa levar um certo item (que ela tem vergonha de dizer qual é) para Smokestone... Talvez uma arma de fogo?

Por ora, decidimos voltar para o templo e pensar o que fazer.

Beijocas ressuscitadoras do Lauss

Lady Laetitia (Aliada Veterana)

RESISTÊNCIA 5 contra fogo e veneno. Não sofre penalidade para causar dano não-lethal. Quando acerta um ataque corpo a corpo, pode gastar 1 PM como ação livre para causar +1d8 por fogo ou veneno, à sua escolha.

Episódio 8: Espadas Juradas

Amorzinho,

Ainda a caminho do templo, conversamos mais com Laetitia, e ela revelou que deu um pouco de seu veneno a Emer Dorcha, sem saber que a nobre era purista. Em teoria, a Dorcha queria veneno para se proteger... Sei...

Chegando ao templo, Khazad foi buscar a espada da família Dorcha. No entanto, o comportamento estava vazio. Sir Lucien, o cavaleiro de Khalmyr que salvamos, tomou a arma e foi até o castelo buscar vingança pelo amigo caído! Aproveitando que Karmen ficou para trás na perseguição, decidimos ir até lá salvar Sir Lucien e, quem sabe, conhecer o tal duque Roth.

No castelo, encontramos o chefe da guarda dando um esporro nos soldados por terem usado braçadeiras do Leopardo Negro. Ele foi amigável e disse que um bandido vestido de cavaleiro atacou o castelo e foi preso. Depois de uma breve conversa, ele concordou em nos levar até o duque.

O rapaz Roth é um jovem acomodado e que não quer fazer nada. Para ele, a Karmen cuidar de tudo é perfeito. Contamos todos os podres que você pode imaginar, e ele disse que sabia que a tia era purista, mas deixou de ser depois da guerra. Tivemos que insistir um pouco para fazer aquela cabecinha oca entender. Pedimos para trazer Sir Lucien e explicamos que se tratava de um cavaleiro de verdade, não um bandido. O chefe da guarda ficou nervoso — poderia ter se exaltado e matado Sir Lucien durante a surra que deu. Tivemos que ir nas mazmorras procurar o homem e ver se ainda estava vivo.

Quando chegamos na cela certa, só havia um guarda, no sétimo sono. A cela estava vazia. Eu até ficaria revoltado com a situação, mas os guardas parecem muito explorados e esgotados nesse lugar, Isolda. Felizmente, a Sho investigou as manchas de sangue dentro do cárcere e achou uma passagem secreta.

Resta torcer para Sir Lucien ainda estar vivo. Vamos ter que nos embrenhar ainda mais no castelo dos Roth.

Selinhos subterrâneos do Lauss

Episódio 9: A Masmorra de Roth

Isolda amada,

Segundo pela passagem secreta, descobrimos uma verdadeira masmorra. Sinistro até tentou ser furtivo, mas uma aparição se intrometeu e esqueletos foram libertados de suas celas. O pau cantou, mas a apa-

rição fugiu de nós. Não sabemos por que há tantos mortos-vivos ou por que há uma masmorra aberta da prisão do castelo. Tentando descobrir, Sho encontrou um símbolo de Alihanha, que só poderia ser do pai da Moira. Antes que dessemos imaginação a pensamentos horríveis, resolvemos seguir a assombração.

Encontramos Sir Lucien inerte no chão com a espada relíquia de Moira. Estava ferido, mas Moira não era capaz de curá-lo. Aí a aparição surgiu atrás de uma mesa de Wyrt, querendo jogar uma partida. Como você já sabe, não é a primeira vez que temos que participar de jogos de azar com assombrações... A aparição estava com a alma de Sir Lucien e só aceitou devolvê-la caso apostássemos as nossas, para variar. E não nos sobrou opção.

Vencemos o jogo (honestamente!). Perguntei para a aparição se tinha visto alguém parecido com o pai da Moira, e ela respondeu que sim, sendo levado para um andar inferior. Ainda há esperança!

A aparição evaporou, mas deixou o baralho mágico como prêmio pela nossa vitória. Papi ficou com o item. Não entendi direito como funciona, mas parece ser bem sinistro — bem a cara do Papi mesmo. Agora vamos descer ainda mais ao subterrâneo.

O que Karmen está aprontando aqui embaixo?

Beijocas sortudas e honestas do Lauss

Alma em Jogo

ND 7

A aparição exige que seus oponentes apostem suas almas, sob a forma de seus PMs. Um personagem que chegue a 0 PM cai desacordado, da mesma forma que Sir Lucian. No começo da sexta rodada, se nenhum personagem tiver ganhado o jogo, a aparição ganha e leva todos os PMs de todos os personagens.

OBJETIVO Para ganhar o jogo, um personagem precisa ter três boas rodadas.

DAR AS CARTAS (JOGATINA, CD 25) Jogar normalmente. Um sucesso indica uma boa rodada. Uma falha custa 1d6 PM; parte da alma é tomada pela aparição.

CARTA NA MANGA (ENGANAÇÃO, CD 25) Jogar desonestamente.

Um sucesso concede bônus de +5 no próximo teste de Dar as Cartas (do próprio personagem ou de outro, à sua escolha). Uma falha custa 2d6 PM como punição da aparição.

DESCOBIR TIQUE (INVESTIGAÇÃO, CD 25) Tentar prever as próximas ações da aparição. Um sucesso concede bônus de +2 no próximo teste do personagem. Não há consequências negativas em caso de falha.

LEMBRAR DE JOGADA GENIAL (CONHECIMENTO, CD 25) Tentar lembrar de grandes jogadas de cartas com registro histórico. Mesmos efeitos de Descobrir Tique.

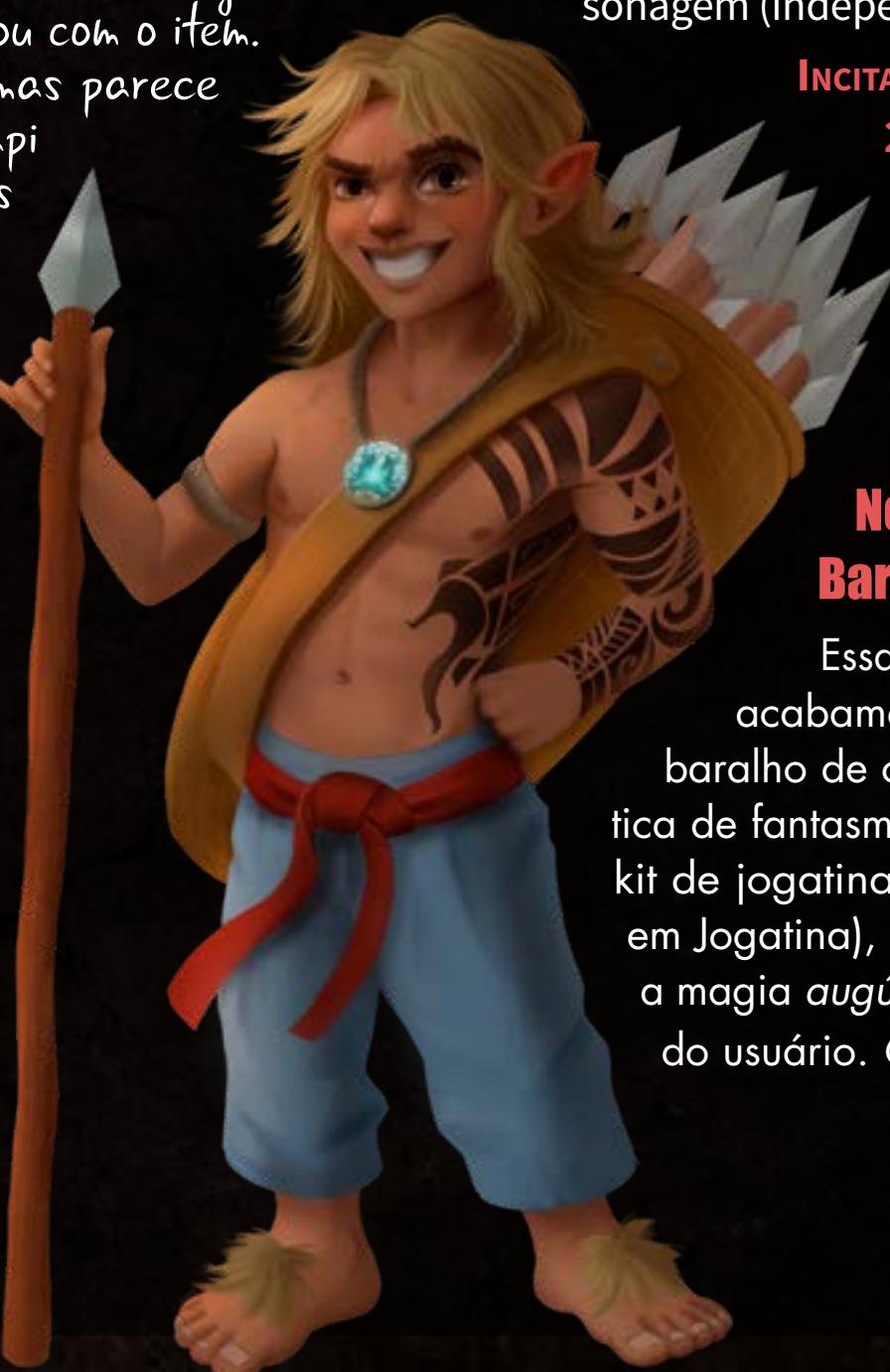
UM JOGO DE CAVALHEIROS (DIPLOMACIA, CD 25) Apontar uma punição ou jogada como pouco cortês. Pode desfazer uma falha em qualquer uma das outras duas ações, mas a aparição não tolera mais de uma ação dessas por personagem (independente de sucesso ou falha).

INCITAR OPONENTE (INTIMIDAÇÃO, CD 25) Provocar a aparição. +2 em todos os testes de todos os personagens até o final da rodada. Uma falha custa 1d6 PM e 2d6 PV como retaliação da aparição.

Novo item mágico: Baralho Etéreo

Essa caixa gasta de baralho, com acabamento preto fosco, contém um baralho de cartas impecáveis com temática de fantasmas. Além de servir como um kit de jogatina aprimorado (bônus de +2 em Jogatina), pode ser usado para lançar a magia augúrio como um clérigo do nível do usuário. Custo: T\$ 4000. 

GLAUCO LESSA
THIAGO ROSA



SEJA UM APOIADOR DA DRAGÃO BRASIL EM NÍVEL CONSELHEIRO OU AVENTUREIRO PARA TER O SEU NOME AQUI!



Adalberto Antônio Da Silva Gomes Filho
Adelmo Felipe Bento
Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Silva
Alan Santana
Alan Serafim Dos Santos
Alcides Pinheiro
Alcyr Neto
Aleksander Sanandres
Alex Aguilar Dos Santos
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Santos
Alexandre Uhren Mazia

Alexandro De Sousa Rodrigues
Altair Jorge Fernandes
Alysson Martins
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rodrigues
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Anderson Thelles
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
Andre Moshiba
André Nascimento
Andre Takahashi
Andre Tosta
Andrews Da Cunha Silva Dos Passos
Angelo Castelan
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Antonio Pedro Costa Oliveira Pretti Espindula
Ariel Alves Dutra
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Zimmer Dias
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto De Moraes Nobre
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bárbara Soares
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Betina Costa
Brayan De Oliveira Lima
Brenno Ottoni
Bruna Charabe

Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pittieri
Bruno Doyle
Bruno Emerson Furtado
Bruno Fajardo
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Leão Pereira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan Augusto De Aguiar
Bryan De Campos
Bryan Luiz Silveira Sipião
Caio Felipe Giasson
Camila Gamino Da Costa
Carlos Bruno Medeiros Da Costa Pereira Lemos
Carlos Castro
Carlos Eduardo Pereira Santana
Carlos F. Dos Santos
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Cruz
Carlos Giovane Haefliger
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
César Henrique
Chrysthowam A. Santos
Cj Saguini
Clarissa Sant 'Anna Da Rosa
Claudio Muchiutti Junior
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano "Leishmaniose" Cavalcante
Cristiano Lopes Lima
Dan Cruz
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Corrêa Pereira

Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Maprelian
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Regis Alló Weiss
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Machado De Moraes
Dannilo Silva
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
Deivide Argolo Brito
Devis Pereira
Denis Kenji Nakano
Denis Oliveira
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Moreira
Diego Tavares Da Silva Trindade
Diego Toniolo Do Prado
Diego Torralbo
Diogo De Almeida Camelio
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Douglas Zanotta
Eddie Junior
Éder "Dzr13" Fialho
Edgar Cutar Junior
Edinei Nascimento Da Silva
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Batista Dos Santos Saigh

Eduardo Lucena
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Milani
Eduardo Nunes
Eduardo Rodrigues
Eduardo Wohlers
Elias Leite Freitas
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elliot Macedo Haddad
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enzo Kapps De Oliveira
Erick Ferreira De Oliveira
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Erik Andrade Oliveira
Estevão Costa
Evandro Vinicius Ferreira Da Silva
Everton Vieira Martins
Fabiano De Luna Fonseca
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabio Grile
Fabricio Silva De Amorim
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Amalfi
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe De Almeida Penteado
Felipe Intasqui
Felipe Malandrín
Felipe Manhoni De Paula Alves
Felipe Martins
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Noronha
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Santana De Oliveira

Felipe Vilarinho
Felipe Wellington
Felype Barcellos
Fernando Abdala Tavares
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Modesto Dutra
Fernando Santana
Filipe Lopes
Filipe Santos
Flavio Emanoel Do Espírito Santo Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Martins De Araújo
Flávio Rodrigues
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Ribeiro
Francisco Santana De Azeredo
Franz Pietz
Fred França
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Bomfim
Gabriel Bonz
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel De Oliveira Silva
Gabriel De Sá Haas
Gabriel Elias
Gabriel Hirata
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Marcelo Araujo De Oliveira
Gabriel Mascarenhas De Souza
Gabriel Miranda
Gabriel Moratto Risther
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral

Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues De Moraes
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Santiago Gonçalves
Arias Araujo
Gabriel Santos Passos
Gabriel Scantamburlo Ribeiro
Gabriel Soares Machado
Gabriel Vilella
Giancarlo Moura Gurgel
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Gio Mota
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Feitosa
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Lopes Lacerda Da Silva
Guilherme Luiz De Oliveira Aleixo
Guilherme Martins Alves
Guilherme Massimo Fernandes Cortez
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsugui Tanaka
Guilherme Vanuchi
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Costa Carvalho
Gustavo Freire Schafhauser
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Samuel
Guto Jardim
Heitor Alencar Moraes
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Castro

Henrique Oliveira
Henrique Santana
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Persechini
Humberto Gs Junior
Humberto Meale
Humberto Reis
Icaro Issa
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Mendes
Igor Silva
Igor Thiago
Inferno Do Gatinho
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury Goncalves Nunes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Zanutto Bastos
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Ivo Iso
Jaan Sindeaux
Jackson Callado
Jandir Roberto Manica Neto
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jessica Niohanne Parente Cipriano
Jessica Portugal
Jessy Michaelis
Jhyeferson Aryel Pereira Dias
João Bento
João Carlos De Lucena Lira
João Carlos Rodrigues
João Gabriel De Almeida Pereira Da Cunha
João Marcos Vasconcelos
João Mário Soares Silva
João Mokdeci
Joao Paulo Naldi

Joao Pereira
Joao Ricardo Ramos
João Victor Mello
João Victor Rodrigues
João Zonzini
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Joaquim Silva
Joel Coelho
Jonas De Moraes Custódio
Jonas Peixoto Da Silva
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Da Silva Bandeira
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
José Abdon
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
Jose Fernando Barbosa Dos Santos
José Lucas Da Silva
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Jp
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Julio Cesar
Julio Cesar Berbeth
Julio Cesar Silva Carvalho De Toledo
Kaique Nascimento
Kalleu Vinicius Natividade Pereira
Kauê Henrique Da Silva
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Krysthian Magnus Silva Almeida
Kyan Derick
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Santiago Lima
Leo Aguiar

Léo Luz
Leonardo Batagin
Leonardo Buratto De Assis
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairros Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Silva
Leonardo Thoms Neves
Leoni Haryno
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Luan Ferreira Lima
Lucas Arruda
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Eduardo Abreu Silva
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Ricardo Nascimento
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Sá Teles Dos Anjos
Lucas Tessari
Lucas Waterkemper Alberton
Luciano Dias
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luís Guilherme "Hunter" Porto
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Augusto Galicioli
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Frederico Jr.
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Guilherme Da Rosa
Luiz Ibrahim
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias

Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Marcello Bicalho
Marcello Germano
Marcelo Antonio Pereira Marcolino
Marcelo Cañada Imperatrice
Marcelo De Almeida Carvalhal
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Roger Dos Santos Reis
Marcelo Victor Holanda Moura
Marcelo Vitor Pinheiro
Marcelo Werner
Márcio Do Prado Uemura
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marcio Lomiranda
Marco Menezes
Marco Palhares De Barros
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Lins
Marcus Rocher
Marcus Vinicius Genico Prendes
Marcus Vinicius Rodrigues De Oliveira
Marcus Vinicius Tavares Rangel
Marielle Zum Bach
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Marlon Marques
Marth Júnior
Maryana F Gomes
Mateus Duarte Bonfim
Matheus Araujo De Carvalho
Matheus Back Almeida
Matheus Barbosa Santiago
Matheus Bentes
Matheus C. Medvedeff
Matheus Henrique
Matheus Heydrich Machado
Matheus Machado
Matheus Pivatto

Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Carvalho Da Cruz
Mauro Juliani Junior
Michael Boni
Michel Medeiros De Souza
Miguel Carigo
Miguel Peters
Miquéias Barros Rosa Da Silva
Murilo Reimann Ardenghi
Natalia Rousu
Neimar Alves
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Odmir Fortes
Pablo Henrique Da Silva
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patricia De Fatima Lopes
Patrick Tavares
Paulo Crestani
Paulo Emilio
Paulo Felipe Souza
Paulo Gabriel Vieira De Faria
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Silles
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Fontoura De Souza
Pedro Henrique Kaidraivos
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Luiz De Nazaré De

Souza Martins
Pedro Machado
Pedro Mayworm
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Pietro Michel Do Nascimento Amaral
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Cordeiro Do Nascimento
Rafael Duarte Collaço
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Gonçalves
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Marques Rocha
Rafael Mudesto
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ribeiro
Rafael Santiago Luiz Peleteiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Railson Almeida Dos Santos
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Levy Lima
Raphael Montero
Raul Natale Júnior
Rauldouken O'Bedlam
Renan Damazio Delfino
Renan Maneli Mezabarba
Renan Rodrigues Cação
Renato Da Cunha Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos

Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Mauricio Dutra Ribeiro
Ricardo Okabe
Richard Cardoso
Ritielle De Souza
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Freires Batista
Roberval Ranches
Robson F. Vilela
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Luiz
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Denicol
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Ferreira Dos Santos Ruiz Calejon
Rodrigo Keiji
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Rodrigo Soares
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Ronaldo Filho
Ronaldo Mendes
Ronnie Von Carvalho De Souza Junior
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Tiago Luna
Tomás Gomes Cardoso
Tubaranguejo
Ubiratan Augusto Lima
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Ugo Portela Pereira
Uziel Parada
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sergio Henrique Shumaher

Sergio Lúcio Lopes Duarte
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Suelson Alves Dos Santos Junior
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tárik Raydan
Tawan Ferraz Trindade
Thacio Lemos
Thadeu Silva
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thauan Santos
Thaynah Silva
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Barroso
Thiago Bernardi Ribeiro
Thiago Carvalho Dias
Thiago De Sousa Costa
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Fernandes Borges
Thiago Freitas
Thiago Lorena
Thiago Morani
Thiago Moreira
Thiago Pereira
Thiago Trot
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Ribeiro
Tiago Santa Maria Rodrigues Marto
Tiago Soares
Tião Luna
Tomás Gomes Cardoso
Tubaranguejo
Ubiratan Augusto Lima
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Ugo Portela Pereira
Uziel Parada
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sergio Henrique Shumaher

Victor Goulart
Victor Hermano
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Vinicio Cipolotti
Vinicio De Aquino Calheiros
Vinicio De Paiva Costa
Vinicio Gomes De Oliveira
Vinicio Lemos
Vinicio Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinícius Roviello
Vinicius Soares Lima
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Campos Louzada
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vitor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Vitor Santos Ferreira
Washington Alencar
Wellington Simoes Junior
Wellington Barros Moraes
Wellington Moraes
Wellington Rodrigo Koteleski Camargo
Wellington Silva
Welton Beck Guadagnin
Weslei Mosko
Wesley Albuquerque Maranhão
Willen Ribeiro Do Prado
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Wither Favalessa Dos Santos
Wolf Fivousix
Yan Adriano Dos Santos
Yuki Hiro
Yuri Jardilino
Yuri Kleiton Araujo Sanches XXXII
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi



27

Adalberto Marinho Da Silva Júnior
Adalberto Oliveira
Adiel Faria Fidelis Filho
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Afonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Túlio Júnior
Alan De França Santana
Alan Duval Gomes
Alan Felipe Ferreira
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Alberto Calil Elias Junior
Alcebiades Alves Da Silva Junior
Aldrin Cristhiam Manzano
Alessandro Wellington Martins Serapião Silva
Alex H. Santos
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Akira Yamamoto
Alexandre Leite
Alexandre Machado
Alexandre Mantovani Negro

Alexandre Selliaach
Alexandre Straube
Alexander Lavoura De Mattos
Alexsandro Alves
Alice Olivan
Alisson Luiz Lima De Menezes
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Do Imperio Cruz
Allan Vitor Rodrigues Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Ferreira
Ana Lucia Lieuthier
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Andre Augusto Nogueira Alves
André Fernando Peres
André Macedo Matos
André P. Bogéa
André Santos
Angelo Daniel Dagnoni Fernandes
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Napy Charara Neto
Antônio Ricart
Antonio Victor Melo Trindade
Arlindo Weber Junior
Aroni Da Luz
Arthur Calderon
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Emílio Do Nascimento Gonçalves
Arthur Endlein Correia
Arthur Galdino
Arthur Vilela Santos
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
At Matos
Augusto Ruckert
Augusto Santos
Ayrton Félix Do Espírito Santo Silva
Ben-Hur Vasconcelos
Benaduce Guilherme
Bernardo Nassau De Souza
Brayan Kurahara
Breno Melo
Breno Muinhos
Breno Nunes De Sena Keller
Breno Portella

Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Bruno Amaral Silva
Bruno Andrade Figueiredo De Oliveira
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araújo
Bruno Bianchini Lima
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Carvalho
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Fernandes Alves Junior
Bruno Godoi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Normande Lins
Bruno Rezende De Abreu
Bruno Romeiro
Bruno Veck Milão
Bruno Vinicius Sanchez De Souza
Bruno Vinicius Valzacchi Sargi
Bryan Sousa De Oliveira
Cainã Morellato
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio César
Caio Cosme
Caio Cruz
Caio Fábio Silveira Sousa
Caio Palhares
Caio Vinicius Steinbach Da Silva
Calvin Semião
Camille Nunes
Camillo Ferreira Franco
Carlos "Grande Castor" Gonçalves
Carlos Alberto De Carvalho Netto
Carlos Alberto Schwarzer Junior
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Henrique Koguta Anschau
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Hirashima
Carlos.Bernardino@Hotmail.Com

Cássio Augusto
Cassius Nunes
Cauã Oliveira Silva
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christian Meinecke Gross
Christoph Fantom
Christopher Pavan
Claudio Chill Lacerda
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Clécio Júnior
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristian Dos Santos
Cristiane Weber
Daniel Bonaldo
Daniel Chagas
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Gomes Lacerda
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sacramento
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Carlos Martins
Danilo Steigenberger
Danúbio Viana Nogueira
Danyel Pablo Batista Muniz
Davi Roberto Limeira
David Córdova Loures
David Lessa
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Dayane Aparecida Baraldi Ferreira
Débora De Oliveira Borges
Deiverson Lucas
Denis G Santana
Dereck Gonçalves
Diego Adão Fanti Silva
Diego Barboza
Diego De Camargo Silva
Diego De Niro
Diego Henrique Marinho
Diego Henrique Negretto
Diego José Busarello
Diego Mello
Diego Noura
Diego Silveira Martins Marques
Diego Vitoriano Da Silva
Diogo Fontes
Diogo Schmitz Langwinski

Douglas Drumond
Douglas Moraes
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dylan Torres
Edgard Amaral
Ediandro Barroso Romão
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Miranda
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Cazorla Alves
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Felipe Machado
Eduardo Fukamachi
Eduardo Gabriel Sebastiany
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Neves Junior
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Orlando Lazzarotti
Eduardo Rafael Kimmers Franke
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Vaz
Elias Simões De Souza Van Do Rosário Ferreira
Elieser Araújo
Elivaldo Sapucaia
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elvis Sângelis Dias Marinheiro
Emanuel Max
Emanuel Mineda Carneiro
Emanuel Senna Rocha Barbalho
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Eric Ellison
Estêvão Rendeiro
Denis G Santana
Dereck Gonçalves
Diego Adão Fanti Silva
Everton Assis Correia
Everton Lauton
Everton Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabio Caetano De Souza
Fabio Cristiano Faria Melo
Fábio Marques
Diego Mello
Diego Noura
Diego Silveira Martins Marques
Diego Vitoriano Da Silva
Diogo Fontes
Diogo Schmitz Langwinski

Fabricio Maciel
Fátima Alves Mendes
Fausto Reis
Felipe Do Espírito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Gabriel
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felipe Melo
Felipe Moreira Rodrigues
Fellipe De Paula Campos
Felype Kernynne
Fernanda Pederiva
Fernando Coelho Gomes
Fernando Da Silva Trevisan
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Henrique
Fernando Lins Fagundes
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Sanches
Fernando Wecker
Filipe Barbosa
Filipe Itagiba
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francisco Eduardo Rocha Júnior
Francisco Kefferson Vieira Pereira
Frederico Detofano
Gabriel Almeida
Gabriel Áquila
Gabriel Araujo Carrusca De Oliveira
Gabriel Bohn Silva
Gabriel Cassa
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Engelmann Maltez
Gabriel Felipe
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Gasperini
Gabriel Gondim
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Maia
Gabriel Maschio Jacobsen
Gabriel Melo Santos
Gabriel Menino
Gabriel Pereira
Gabriel Rodrigues Dos Santos
Gabriel Vaz
Fábio Zuim

Gabriel Torrens
Gabriel Vandarte Casadei
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gilberto Silveira Da Costa Junior
Giovane Santos Araújo Pinto
Giovani
Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Gounford Thiago
Gregory Radke Borges
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Azevedo Couto
Guilherme Cossu
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Gambera
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Morais
Guilherme Morato De Moura E Silva
Guilherme Mota B Macedo
Guilherme Oliveira Gama
Guilherme Ribeiro Viana
Guilherme Tamamoto
Gustavo Araujo Fonseca
Gustavo Campos
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Vicente Justino
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Heber Agnelo Antonel Fabbri
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Helder Aparecido Pereira
Helder Poubel
Henrique Costa
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Emanoel Nigre Coelho De Souza
Henrique Gavioli
Henrique Martins
Henry Guidelli
Herik Gonçalves

Hess Grigorowitschs
Higor Pinheiro
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo Oredes Agapito
Hugo Ribeiro Da Silva
Hypia Miranda Sanches
Ian Ruvirao
Ignaltus Necro
Igor Almeida
Iman Griebeler
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isaac Da Silva Souza
Isabela Souza
Isla Santos
Israel Silva Da Silva
Ítalo Da Silva Oliveira
Ítalo Machado Piva
Izaack Allan
Jaciel Albuquerque De Souza
Jacqson Reis Santos
Jamerson Azevedo Da Silva
Jean Alessandro Silva
Jean Blaskoski
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Cardoso
Jefferson Da Rosa
Jefferson Fries
Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonny Campos De Britto
João "Flamereaper" Breder
João Bomfim
João Carlos Freitas Lucena
João Gabriel Gomes
João Leal
Joao Lobo
Joao Mateus Scarpa
João Matheus Catin
João Neto
Joaõ Pedro
João Pedro Areco Jorge
João Pedro Ferreira Viana
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
João Pedro Oliveira
João Trindade
João Victor Nizer
João Victor Calderaro Garcia
Johann Lambert Silva

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|---|
| <i>Jonas Barletta</i> | <i>Santos</i> | <i>Maia</i> | <i>Mauro Vinícius Dutra Tercino</i> | <i>Pedro Henrique Guimarães</i> | <i>Ricardo Albuquerque Pereira</i> | <i>Suely M Marchesi</i> | <i>Victor Milani</i> |
| <i>Jonatan Guesser</i> | <i>Leonardo Cibulski</i> | <i>Manoel Firmino Da Silva Neto</i> | <i>Max Pattacini</i> | <i>Ramos Pires</i> | <i>Ricardo Barbosa Da Silva</i> | <i>Tafarel Camargo</i> | <i>Victor Raphael Souza</i> |
| <i>Jonatas Bruno Queiroz Araújo</i> | <i>Leonardo Coutinho</i> | <i>Marcel Pinheiro</i> | <i>Mayck Szezech</i> | <i>Pedro Henrique Luna Da Silva</i> | <i>Ricardo Batista</i> | <i>Tainã De Andrade</i> | <i>Victor Sapateiro</i> |
| <i>Jonathan Aparecido De Souza</i> | <i>Leonardo Dias Pesqueira</i> | <i>Marcelo Jose Dos Anjos</i> | <i>Maysa Zwarg</i> | <i>Pedro Iezzi Forli</i> | <i>Ricardo Dos Santos Domingues</i> | <i>Tales Zuliani</i> | <i>Vinicius Bernardes Silva</i> |
| <i>Jonathan Fried</i> | <i>Leonardo Gonçalves Melendez</i> | <i>Leonardo Lima Souza</i> | <i>Me'Ah Azdra</i> | <i>Pedro Lamkowski Dos Santos</i> | <i>Ricardo Rodrigues Pereira</i> | <i>Tayguara Ferreira</i> | <i>Vinícius Carvalho</i> |
| <i>Jonathan Nicolas Correa</i> | <i>Leonardo Marengoni</i> | <i>Marcelo Massahiko Miyoshi</i> | <i>Messyo Sousa Brito</i> | <i>Pedro Luperini Piza</i> | <i>Ricardo Silva Rodrigues De Sousa</i> | <i>Tayrone Duque Esteves</i> | <i>Vinícius Casagrande Alessio</i> |
| <i>Jonathan R S Santos</i> | <i>Leonardo Souza De Moura</i> | <i>Marcelo Monteiro De Aquino</i> | <i>Michael Prust</i> | <i>Pedro Marques Telles De Souza</i> | <i>Ricardo T. Mendes</i> | <i>Teophanes Barbosa Moraes Neto</i> | <i>Lopes</i> |
| <i>Jones Dos Santos Vieira</i> | <i>Leonardo Tosin</i> | <i>Bertazzo</i> | <i>Miguel Souza Silva</i> | <i>Pedro Miranda Nascimento</i> | <i>Richard Aguiar Bueno</i> | <i>Thales Barreto</i> | <i>Vinícius Cesar</i> |
| <i>Jorge Alexandre Bueno Aymore</i> | <i>Leonardo Trevisan</i> | <i>Marcelo Oho</i> | <i>Miguel Wojtysiak Benevenga</i> | <i>Pedro Monreal Rosado Cadamuro</i> | <i>Richard Pinto</i> | <i>Thales Campelo</i> | <i>Vinicius Coutinho Santos</i> |
| <i>Jorge Henrique Thimóteo Ramos</i> | <i>Lex Bastos</i> | <i>Marcelo Seara Mendonça</i> | <i>Mitae Do Mato</i> | <i>Pedro Oliveira Torres De Andrade</i> | <i>Richard Sassoon</i> | <i>Thales Leonardo Machado Mendes</i> | <i>Vinícius De Jesus Gonçalves</i> |
| <i>Jorge Janaite Neto</i> | <i>Lincon Goes</i> | <i>Marcio Dias</i> | <i>Murilo Vieira Guidoni</i> | <i>Pedro Pacheco</i> | <i>Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho</i> | <i>Theógenes Rocha</i> | <i>Vinícius Macuco</i> |
| <i>Jorge Luiz Firmo</i> | <i>Lores William Tick Da Siqueira</i> | <i>Marco Aurelio Soares Goudart Junior</i> | <i>Mushi-Chan</i> | <i>Peter Pantoja</i> | <i>Roberto Levita</i> | <i>Thiago Abade</i> | <i>Vinicius Rodrigues De Sales</i> |
| <i>Jorge Patrick Nunes De Oliveira</i> | <i>Lucas Amaral Santana</i> | <i>Marcos Alberto Prietsch Loureiro</i> | <i>Narciso Dos Santos Filho</i> | <i>Philippe Salvador Loredo</i> | <i>Robertson Schitcoski</i> | <i>Thiago Allison Lima Silva</i> | <i>Vinicius Souza</i> |
| <i>Jorge Theodoro Eduardo Brock</i> | <i>Lucas Anderson</i> | <i>Marcos Cordeiro</i> | <i>Natan Henrique Jonas</i> | <i>Philippe Pittigliani Magnus</i> | <i>Robson C Oliveira</i> | <i>Thiago Almeida</i> | <i>Vitor Alves De Sousa</i> |
| <i>José Antônio Teodoro Borsato</i> | <i>Lucas C. Alves Bittencourt</i> | <i>Marcos José Mariano Teixeira</i> | <i>Natan Siqueira Dos Santos</i> | <i>Pietro Atore</i> | <i>Robson De Braga Castelo Branco Junior</i> | <i>Thiago Alves Da Silva Costa</i> | <i>Vitor Augusto Do Carmo Sousa</i> |
| <i>José Carlos Madureira Pinheiro Junior</i> | <i>Lucas Camargo Messas</i> | <i>Marcos Lima</i> | <i>Nathan Bisoto Varago</i> | <i>Rafael Anton Faria</i> | <i>Rodolfo Caravana</i> | <i>Thiago Augusto Zanellato Dos Santos</i> | <i>Vitor Carvalho</i> |
| <i>José Erick Reis</i> | <i>Lucas Conrado Savieto</i> | <i>Marcos Santos</i> | <i>Nathan Kuplich</i> | <i>Rafael Augusto Albuquerque Miquelini</i> | <i>Rodrigo Aparecido De Toledo</i> | <i>Thiago Bussola</i> | <i>Vitor Davis</i> |
| <i>José Luiz Lopes</i> | <i>Lucas Coquenão</i> | <i>Marcos Vinicius Troll</i> | <i>Neves D. Hiago</i> | <i>Rafael Augusto Rocha Maia</i> | <i>Rodrigo Araujo Ribeiro Vieira</i> | <i>Thiago Cares Cantano</i> | <i>Vitor Gabriel Etcheverry</i> |
| <i>Jose Manoel Santos De Santana</i> | <i>Lucas Correa Tonon</i> | <i>Marcus Antônio Santana Santos</i> | <i>Nicolas De Almeida Martins</i> | <i>Rafael Augusto Terentin</i> | <i>Rodrigo Bomfim Ribeiro Serafim</i> | <i>Thiago Curvelo</i> | <i>Vitor Godoi Mendes</i> |
| <i>José Moacir De Carvalho Araújo Júnior</i> | <i>Lucas Couto Metropolo</i> | <i>Marcus Otavio Pereira Andrade</i> | <i>Nicolas Moreira Vieira</i> | <i>Rafael Cmb</i> | <i>Rodrigo De Oliveira</i> | <i>Thiago Destri Cabral</i> | <i>Vitor Nascimento Da Silva Andrades</i> |
| <i>José Rodrigues De Oliveira Neto</i> | <i>Lucas Ferreira</i> | <i>Marcus Vinicius Lima Sousa</i> | <i>Nicolas Rodovalho Lima</i> | <i>Rafael Da Silveira Melo Devera</i> | <i>Rodrigo Frances De Souza Silva</i> | <i>Thiago Donadel</i> | <i>Vitor Nishimura</i> |
| <i>José Romildo Vicentini Junior</i> | <i>Lucas Francisco Da Costa Helt Correia</i> | <i>Marcus Vinicius Pereira Freze</i> | <i>Nicollas Baltar</i> | <i>Rafael Felipe Oliveira Santos</i> | <i>Rodrigo José De Almeida Torres Filho</i> | <i>Thiago Ferreira</i> | <i>Vitor Paz De Melo</i> |
| <i>Josevan Silva</i> | <i>Lucas Manço</i> | <i>Mário Brandes Silva</i> | <i>Nikolas Martins Brandão Oliveira</i> | <i>Rafael Guarnieri</i> | <i>Thiago Jansen</i> | <i>Thiago Jansen</i> | <i>Vitor Giancristoforo Dos Santos</i> |
| <i>Juan Campos Barezzi</i> | <i>Lucas Melo</i> | <i>Mário Ferrari Neto</i> | <i>Nill Chesther Nunes De Azevedo</i> | <i>Rafael Lichy</i> | <i>Thiago Lima</i> | <i>Thiago Lima</i> | <i>Wagner Armani</i> |
| <i>Juarez De Mello</i> | <i>Lucas Porto Lopes</i> | <i>Marlon Ricardo</i> | <i>Nivaldo Ferreira Lima Junior</i> | <i>Rafael Mestre</i> | <i>Thiago Loriggio</i> | <i>Thiago Montecchio</i> | <i>Wagner Azambuja</i> |
| <i>Jucenir Da Silva Serafim</i> | <i>Lucas Prudencio Eiterer</i> | <i>Marlon Vinícius Machado</i> | <i>Odair De Barros Junior</i> | <i>Rafael Moura</i> | <i>Thiago Monteiro</i> | <i>Thiago Ozório</i> | <i>Wagner Larsen</i> |
| <i>Júlia Bevílqua Stefanel</i> | <i>Lucas Silva Borne</i> | <i>Mateus Carmona Maciel</i> | <i>Orlando Luiz</i> | <i>Rafael Noleto</i> | <i>Thiago Pinheiro</i> | <i>Thiago Sos</i> | <i>Wagner Rodero Junior</i> |
| <i>Juliano Cataldo</i> | <i>Lucian Costa Silva</i> | <i>Mateus Do Nascimento Rocha</i> | <i>Othon Gilson</i> | <i>Rafael Oliveira Bezerra</i> | <i>Thiago Tavares Corrêa</i> | <i>Thiago Thomaz Rolim</i> | <i>Wallace Dias</i> |
| <i>Juliano Meira Santos</i> | <i>Lucian M Ribeiro</i> | <i>Mateus Fernandes Geremias</i> | <i>Otto Menegasso Pires</i> | <i>Rafael Prandi Guedes Moreira</i> | <i>Thiago Viana</i> | <i>Thiago Viana</i> | <i>Wallison Viana De Carvalho</i> |
| <i>Juliano Zachias Soares Da Silva</i> | <i>Luciano Portella Rodovalho</i> | <i>Mateus Freitas Dantas</i> | <i>Pablo Ferreira</i> | <i>Rafael Rodrigues Michetti</i> | <i>Thomas Bueno Schmitt</i> | <i>Thomas Bueno Schmitt</i> | <i>Walter Britto Gaspar</i> |
| <i>Julio Cesar Da Silva Barcellos</i> | <i>Lucio Pedro Limonta</i> | <i>Mateus Guida</i> | <i>Paula Sousa Ribeiro</i> | <i>Rafael Sangoi</i> | <i>Thomaz Jedson Lima</i> | <i>Thomaz Jedson Lima</i> | <i>Wanderson De Oliveira Barros</i> |
| <i>Julio Cesar Nascimento Rodrigues</i> | <i>Ludmila Cunha</i> | <i>Mateus Luiz Demarchi</i> | <i>Paulo Andre Aguiar</i> | <i>Rafael Souza Oliveira</i> | <i>Tiago Alves Araujo</i> | <i>Tiago Alves Araujo</i> | <i>Wefferson David De Souza Silva</i> |
| <i>Júlio N. S. Filho</i> | <i>Luis Augusto Monteiro Coelho</i> | <i>Mateus Silva</i> | <i>Paulo Cesar Nunes Mindicello</i> | <i>Rafael Vieira Alexandre</i> | <i>Tiago Augusto Carlos</i> | <i>Tiago Augusto Carlos</i> | <i>Wellington Haas Hein</i> |
| <i>Julio Noval Santos De Lucena</i> | <i>Luis Felipe Hussin Bento</i> | <i>Matheus Augusto Matias Santos</i> | <i>Paulo Cunha</i> | <i>Raimundo Júnior</i> | <i>Tiago Douglas Da Silva</i> | <i>Tiago Douglas Da Silva</i> | <i>Wellington Antonio</i> |
| <i>Julio Vedovatto</i> | <i>Luis Felipe R Toledo</i> | <i>Matheus De Alcântara Mota</i> | <i>Paulo Fernando Gomes Velloso</i> | <i>Ramiro Alba Alba Filho</i> | <i>Tiago Misael De Jesus Martins</i> | <i>Tiago Misael De Jesus Martins</i> | <i>Wellington Botelho</i> |
| <i>Kadu Rodrigues</i> | <i>Luis Guilherme B G Ruas</i> | <i>Matheus De Souza De Lucena</i> | <i>Paulo Ítalo Medeiros</i> | <i>Ramon Moreira Xavier</i> | <i>Tiago Moura</i> | <i>Tiago Moura</i> | <i>Wellington Souza Branco</i> |
| <i>Kaede Kisaragi</i> | <i>Luis Henrique Picinin Jandre</i> | <i>Matheus Dias</i> | <i>Paulo Junior</i> | <i>Rangerfantasma</i> | <i>Tiago Tachard</i> | <i>Tiago Tachard</i> | <i>Wesley Francisco Da Silva</i> |
| <i>Kássio José Lara De Rezende</i> | <i>Luis Paulo Koppe</i> | <i>Matheus Dias De Oliveira</i> | <i>Paulo Ramon Nogueira De Freitas</i> | <i>Raphael Ribeiro</i> | <i>Valeria Aranha</i> | <i>Valeria Aranha</i> | <i>Wilson Belem Monteiro</i> |
| <i>Kellisson Felipe Silva Freire</i> | <i>Luiz Augusto Monteiro Santiago</i> | <i>Matheus Farencena Righi</i> | <i>Matheus Felipe Pires Mendes</i> | <i>Raphkiel</i> | <i>Sávio Souza</i> | <i>Sávio Souza</i> | <i>William Ferreira</i> |
| <i>Kelly Cristina Trindade</i> | <i>Luiz Dias</i> | <i>Matheus Felippe Hobit</i> | <i>Matheus Roberto Montovani Filho</i> | <i>Raul "Seuraul" Lucena E Silva</i> | <i>Sebastião Félix</i> | <i>Sebastião Félix</i> | <i>William Halter Batista</i> |
| <i>Lara Jennifer</i> | <i>Luiz Felipe Lemes Barbosa</i> | <i>Matheus Kilp</i> | <i>Matheus Aurélio Pinheiro Da Silva</i> | <i>Raul Flavio D'Elia Barbosa</i> | <i>Sergio Migueis</i> | <i>Sergio Migueis</i> | <i>Willian Marques Da Silva</i> |
| <i>Leandro Andrade</i> | <i>Luiz Fernando Reis</i> | <i>Matheus Marcelo De Castro</i> | <i>Matheus Baldansa</i> | <i>Raul Galli Alves</i> | <i>Sidnei Gomes De Oliveira Filho</i> | <i>Sidnei Gomes De Oliveira Filho</i> | <i>Willian Renne</i> |
| <i>Leandro Murano Sartori</i> | <i>Luiz Hugo Guimarães Sales</i> | <i>Matheus Nicolas Bezerra Silva</i> | <i>Matheus Cesar Bento Mendes</i> | <i>Raul Guimarães Sampaio</i> | <i>Silas Moreira</i> | <i>Silas Moreira</i> | <i>Willian Walter De Sá Arruda</i> |
| <i>Leandro Sampaio</i> | <i>Luiz Paulo De Lima</i> | <i>Matheus Paes Maciel</i> | <i>Matheus Curcio</i> | <i>Régis Fernando Bender Puppo</i> | <i>Silvio Oliveira De Jesus Junior</i> | <i>Silvio Oliveira De Jesus Junior</i> | <i>Yago Pedrotti Araujo Mansilla</i> |
| <i>Leandro Teixeira De Moura</i> | <i>Luiz Paulo Lindroth</i> | <i>Matheus Peregrina Hernandes</i> | <i>Pedro Daniel Corrêa Ferreira</i> | <i>Renan Cordeiro Costa</i> | <i>Simonarde Lima</i> | <i>Simonarde Lima</i> | <i>Yan Oliveira Prado</i> |
| <i>Leldias</i> | <i>Luiz R P Carvalho</i> | <i>Matheus Rocha Vasconcellos</i> | <i>Pedro De Almeida Lima</i> | <i>Renan Irabi</i> | <i>Simone Rolim De Moura</i> | <i>Simone Rolim De Moura</i> | <i>Yasser Arafat Belem De Figueiredo</i> |
| <i>Leo Silva</i> | <i>Luiz Santos</i> | <i>Matheus Vrechi</i> | <i>Pedro Freitas Duarte</i> | <i>Renan Rodrigues</i> | <i>Soren Francis</i> | <i>Soren Francis</i> | <i>Ygor Vieira</i> |
| <i>Leonardo Assis</i> | <i>Luiz Tiago Balbi Finkel</i> | <i>Mauricio Bomfim</i> | <i>Pedro Henrique</i> | <i>Renan Souza Nascimento</i> | <i>Stefano Rezende</i> | <i>Stefano Rezende</i> | <i>Yuri Araujo</i> |
| <i>Leonardo Bacchi Fernandes</i> | <i>Lutero Cardoso Stregge</i> | <i>Maurício Osório Kellermann</i> | <i>Pedro Henrique De Mattos Draeger</i> | <i>Renato Junior</i> | | | <i>Yuri Bitencourt</i> |
| <i>Leonardo Bonvini</i> | <i>Luykarlo Ramos De Sena</i> | <i>Mauro Araújo Gontijo</i> | <i>Pedro Henrique Estumano Gomes</i> | <i>Renato Motta</i> | | | <i>Yuri Nóbrega</i> |
| <i>Leonardo Cardoso Fazan Dos</i> | <i>Magias & Dragões</i> | <i>Maico Alexandre Kley</i> | | <i>Rhenan Pereira Santos</i> | | | <i>Yuri Travalim</i> |
| | <i>Maicon Grazianne De Oliveira</i> | <i>Maicon Grazianne De Oliveira</i> | | <i>Ricardo A Ritter M Barroso</i> | | | <i>Z</i> |



Nesta e nas próximas páginas você encontra o making of da capa desta edição, feita por Enrico Tomasetti, mostrando o furioso Ogro das Montanhas Sanguinárias e o fofinho (?) Mecânico!









