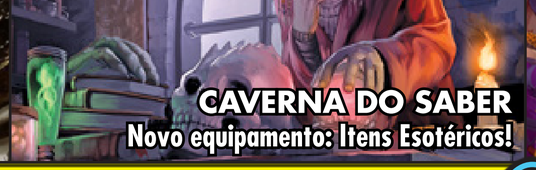
CHEFE DE FASE
Alucard, o filho popstar do Drácula



CAVERNA DO SABER
Novo equipamento: Itens Esotéricos!

EDIÇÃO DE TORNEIO
Detone nos games de luta em *3D&T!*

ENCONTRO ALEATÓRIO
Katiucha fala sobre a criação da Kiki

CONTO
Planeta Odarus, por J. V. Teixeira

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 163

DICAS DE MESTRE
PRECISAMOS FALAR SOBRE BACKGROUNDS MISTERIOSOS

TOOLBOX
APRENDA A MESTRAR MAL (NÃO, PERA)

RESENHAS
SOUL • VAMPIROS X THE BRONX • YASHAHIME

CYBERPUNK 2077

Ande pelas ruas de Night City com implantes cibernéticos e armas incríveis... e sem bugs!

CHEFE DE FASE
Alucard, o filho popstar do Drácula

CAVERNA DO SABER
Novo equipamento: Itens Esotéricos!

CYBERPUNK 2077
Explore Night City sem bugs

ENCONTRO ALEATÓRIO
Katiucha fala sobre a criação da Kiki

CONTO
Planeta Odarus, por J. V. Teixeira

DRAGÃO BRASIL

ANO 16 • EDIÇÃO 163

DICAS DE MESTRE
PRECISAMOS FALAR SOBRE BACKGROUNDS MISTERIOSOS

TOOLBOX
APRENDA A MESTRAR MAL (NÃO, PERA)

RESENHAS
SOUL • VAMPIROS X THE BRONX • YASHAHIME

EDIÇÃO DE TORNEIO

Uma campanha de 3D&T no melhor estilo dos games de pancadaria!

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

"TUDO"

Uma das coisas mais marcantes que assisti ano passado foi o documentário *AmarElo* do Emicida — inclusive um dos artistas mais vocais sobre games e RPG no Brasil — que deixou grudado em minha cabeça o refrão de sua música *Principia*:

"Tudo, tudo, tudo, tudo

Que nós tem, é nós".

Esse refrão me colocou em perspectiva a trajetória que fiz até esse editorial. E como ela foi possível, principalmente, por causa de pessoas.

Se meu primo **André** não tivesse notado minha empolgação com *Final Fantasy Tactics* e se prestado a me mostrar o *AD&D*, eu nunca teria jogado RPG. Se meus pais não fossem positivos e prestativos em relação aos meus hobbies, eu talvez tivesse largado os dados quando fiquei adolescente. Se uma parte da comunidade de *DOTA*, principalmente **Ignácio**, **Quezada**, **Peste** e o saudoso **Aneurex** não tivessem acreditado no meu potencial, eu nunca teria organizado uma *Campus Party*. Se a **Flávia Gasi** não tivesse dado ouvidos ao cara que passou o evento sentado ao lado dela, eu nunca teria conhecido o **JM Trevisan** em um dos muitos churrascos malucos em sua casa.

Se o Dr. Careca não tivesse virado um amigo presente, talvez eu nunca sequer pensasse em trocar o mercado de games pelo de RPG. Se o **Guilherme Dei Svaldi** resolvesse não apostar na qualidade do meu trabalho, esse editorial nunca seria publicado.

Por mais excelente que um livro seja, ele nada vale sem os jogadores ao redor. Uma aventura de RPG não acontece sem os heróis. No final, é tudo sobre as pessoas que se dispõe a manter esse hobby vivo. Sejam os companheiros maravilhosos dessa edição — principalmente o talentosíssimo **Dan Ramos** que estreou como diagramador junto comigo —, sejam vocês aí do outro lado, lendo as matérias e usando o conteúdo em suas mesas. No final, tudo, absolutamente *tudo que nós tem, é nós*.

FELIPE DELLA CORTE

P.S.: Vocês vão notar que não temos a sessão *Tesouros Ancestrais* nessa edição. Isso porque ela será substituída por uma **nova coluna fixa de 3D&T**, que está sendo preparada por três dos melhores autores do sistema — e é apenas o início de uma grande novidade para o jogo. Novidades em breve!

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
Felipe Della Corte

Colunistas
Felipe Della Corte, Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela

Colaboradores
Textos: Bruno "BURP" Schlatter, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Glauco Lessa, João Victor Teixeira, Katiucha Barcelos, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon Teske, Rogerio Saladino, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Odmir Fortes, Ricardo D. Sá, Sandro Zambi

Fundo de tela: Ricardo D. Sá

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
Dan Ramos

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apoie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-21 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Caminhos desbravadores selvagens!

6 Pergaminhos dos Leitores
Cartas emocionantes e um Palamando.

10 Resenhas
Soul, Vampiros X The Bronx, Yashahime.

13 Sir Holand
Vocês vão ter que engolir. Ou não.

14 Dicas de Mestre
Background misterioso é coisa de preguiçoso?

22 Cyberpunk 2077
Agora você pode ter Mantis Blade em *3D&T* e *M&M*!

36 Toolbox
Aprenda, pra variar, a ser um mestre ruim.

42 Gazeta do Reinado
Repúblicas livres samburdianas!

44 Caverna do Saber
Itens esotéricos para conjuradores comemorarem!

50 Conto
Planeta Odarus, por J. V. Teixeira.

68 Gabinete de Saladino
O que esperar do cinema de horror em 2021!

72 Edição de Torneio
Seja o maioral dos games de luta em *3D&T*.

84 Encontro Aleatório
O que meu personagem ensinou sobre mim.

88 Pequenas Aventuras
Quer mais cyberpunk? Toma mais cyberpunk!

90 Chefe de Fase
O filho do Drácula... invertido.

94 Amigos de Klunc
Klunc e seus amigos reclusos.

A CAPA

Jogos de Luta são um dos principais gêneros dos games e agora chegam em *3D&T* com regras totalmente novas, elaboradas por ninguém menos do que **Bruno Schlatter**! Para ilustrar a diversidade e maluquice dos lutadores virtuais, chamamos o super versátil **Ricardo D. Sá**.

Ronald Bueno ronald_abrito@hotmail.com

Notícias do Bardo

Agora você pode explorar os mundos de Pathfinder com regras furiosas!

UM CAMINHO SELVAGEM

Uma das maiores qualidades de *Pathfinder*, o RPG de fantasia medieval da Paizo, é a qualidade das suas aventuras prontas. Mesmo quem não é muito fã do alto grau de customização e das regras minuciosas do Pathfinder muitas vezes descobre um impulso irresistível de trilhar aventuras clássicas como *Rise of the Runelords* ou *Kingmaker*.

Uma solução oficial para esse dilema acaba de surgir na gringa. *Pathfinder for Savage Worlds* é exatamente o que parece: o cenário de fantasia de Golarion adaptado para o sistema rápido, divertido e furioso de *Savage Worlds*. O livro básico, incluindo as regras da Edição Aventura de SW, tem 256 páginas com miolo colorido e capa dura. Além disso, uma versão selvagem de *Rise of the Runelords* será feita numa caixa avulsa, além de um bestiário e vários acessórios.

Pathfinder for Savage Worlds está em financiamento coletivo através do Kickstarter. Não há previsão de lançamento em português.

Dados irados

Com o passar dos anos, todo RPGista chega à mesma conclusão: não existe essa história de "dados demais". Não importa quantos dados você tenha, eles nunca serão o bastante. E, já que você vai comprar dados de qualquer jeito, muitas vezes acaba comprando os dados mais irados que encontra. Como o dólar não tem estado nada amigável, porém, caçar esses poliedros bonitos e diferenciados tem sido difícil.

Acontece que o povo da Taberna RPG decidiu trazer esse material para cá mesmo. A primeira coleção inclui vários modelos diferentes de conjuntos de dados, com inspiração em liches, steampunk, arco-íris e várias cores exóticas.

Além dos dados, a Taberna também oferece caixas estilosas (para guardar seus dados irados) e miniaturas de plástico.

O *Master Set 1* da Taberna do Dragão está em financiamento coletivo através do Catarse.

Testando bugigangas

Pólvora & Engrenagens é um suplemento de *Pathfinder*, o RPG de alta fantasia da Paizo, publicado aqui no Brasil pela New Order. Com lançamento previsto para 2021 (em português também!), esse novo livro de Pathfinder tem opções e regras variantes para armas de fogo, pólvora, máquinas de cerco, veículos, invenções e todo tipo de maluquice "científica". Pelas ilustrações já divulgadas, Pathfinder vai ganhar um certo ar steampunk.

Como é comum nos lançamentos de Pathfinder, uma versão de teste das classes foi disponibilizada gratuitamente. Essa versão já está disponível na loja da New Order.

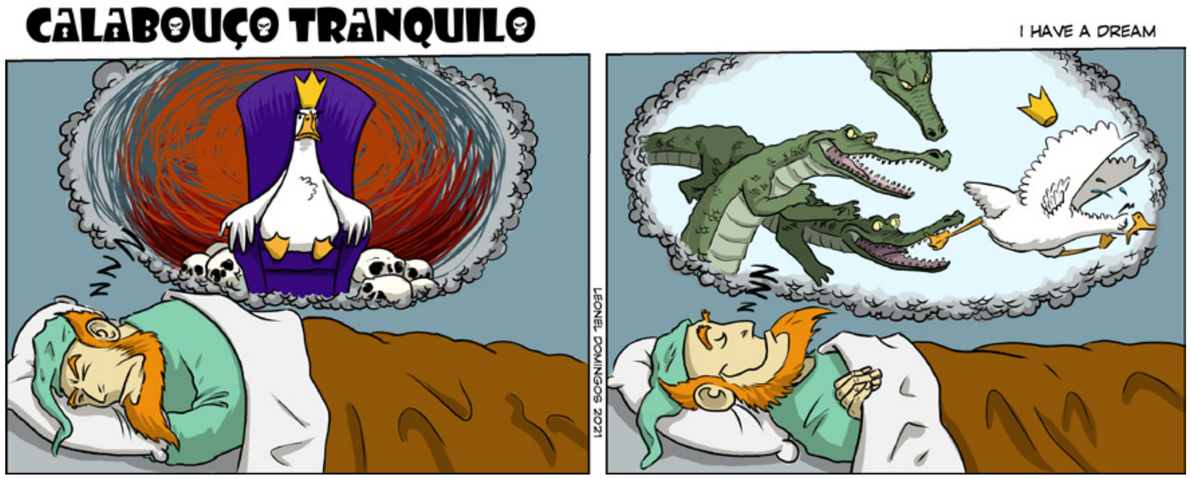
Por dentro é verde e amarelo!

Com um título como *Codex of Reality*, não seria estranho se você achasse que esse RPG genérico é mais um importado da gringa. Mas não! Também conhecido pela forma ligeiramente mais tupiniquim de *Códice da Realidade*, esse jogo passou anos em desenvolvimento aberto recebendo constante feedback de uma pequena mas fiel comunidade nas redes sociais.

A proposta de CoR é ambiciosa: ser o melhor sistema multicenário já criado. Para alcançar esse objetivo, lança mão de um conjunto de regras modulares e adota um alto grau de customização de personagens.

O Códice conta com um fastplay gratuito disponível aqui. O livro completo está em financiamento coletivo no Catarse.

O BARDO



Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações distantes de Mandalor, leitores. Aqui fala o Pal... o Mandaloriano. Eu... o Paladino ainda não voltou, resolveu estender meu contrato para ficar aqui respondendo os Pergaminhos em seu lugar. E eu, como bom mercenário que sou, aceitei. É como as coisas devem ser.

— Você continua um mané como deve ser! Não é Mandaloriano nenhum, só o Paladino com outro capacete.

— Absurdo! Tenho aqui um Baby Yoda para provar.

— Esse boneco é muito fofo, mas ainda é apenas um boneco! Aliás, o nome dele é Grogu.

— Grogu?! Que raio de nome é esse?! Parece criatura de RPG!!

Pai e Filha

Olá Paladina(o). Queria compartilhar uma coisa que aconteceu comigo e gostaria que você soubesse.

Acompanho suas aventuras há muito tempo, vi várias coisas acontecerem, mas este ano algumas me tocaram.

Desde que Tormenta *surgiu, tive vários sonhos e este ano pude realizar alguns.*

O primeiro era que um personagem meu fosse canônico no cenário, e bem, Dynx não é só canônico como é o único paladino de Allihanna. Outro era que eu tivesse alguma história no cenário, e embora ainda não tenha sido publicado nem nada, só fato de que o pessoal achou boa o suficiente para que ficasse como menção honrosa, sendo publicada no site ou aqui na DB *mesmo, bem, foi umas maiores emoções do RPG que já tive.*

Mas isso não se compara ao que aconteceu no último mês.

Nesses tempos de pandemia, trabalhando em casa, uma das minhas principais preocupações foi com a minha filha de 11 anos. Do nada parou de ver as amigas, parou de treinar Taekwondo (quando ia conseguir a faixa preta) e perdeu o convívio com os avós. Fiz o que pude, passamos a jogar Minecraft, *estamos vendo* Naruto, *e o mais importante: perguntei se queria jogar RPG comigo e meu grupo online.*

A resposta foi um grande SIM. Ela fez o personagem, criou o background (Natasha, lefou caçadora que quer provar seu valor como heroína). Comprei a edição definitiva de Holy Avenger *para que ela pudesse ler e se ambientar.*

Foi engraçado ver que ela se divertiu como eu, mas com dúvidas totalmente diferentes das minhas. Quem é o Tarso, por que ele é tão forte? Por que que Khalmyr não fez nada contra o Paladino? O que Mestre Arsenal quer, afinal? Estas sendo as minhas, e ela: O Sandro e a Lisandra vão ficar juntos no final? A Niele morreu mesmo?

Ela ria, como eu e meu irmão rimos na nossa época, com as brigas do "ninja tarado" com a Erica Awano.

Mas nada se comparou a quando terminei a primeira sessão da campanha T20 que estou mestrando para ela e nosso grupo. Sua animação para a próxima vez me faz lembrar como o RPG pode ser mágico, como é se aventurar em um mundo desconhecido. E ver os olhos dela brilhando com aquilo, bem, fez este velho aventureiro se emocionar.

Assim, agradeço profundamente por realizarem meus sonhos de adolescência e um sonho que eu nem sabia que tinha.

Obrigado mesmo pessoal. Abraços a todos.

E apenas para ter uma pergunta, há alguma previsão para Crônicas de Tormenta 3 *e suas menções honrosas?*

Jorge Botelho

Pedimos desculpas, bom Jorge, mas não conseguimos uma resposta do autor de *Holy Avenger* para sua carta, parece que ele foi ali chorar no cantinho.

Nossa mais profunda gratidão por seu relato, nobre desbravador, e nossos votos que as aventuras de sua filha em Arton sigam tão felizes quanto as suas. Seguir construindo este mundo, onde família e amigos podem se divertir juntos, sempre será nosso dever e nosso privilégio.

Não há ainda previsão para *Crônicas 3*. Quando aos selecionados para menção honrosa, posso dizer apenas para continuar atento às páginas e ao site da *Dragão Brasil*.

— Palada, isso foi muito fofo. Aposto que também está chorando embaixo do capacete.

— Chuif! N-não sou o Paladino, sou o Mandaloriano!

— Vou te chamar Palamando e estamos conversados.

Livros e Deuses

Saudações, Paladino (de Mandalore?)! Acabo de terminar a leitura da Trilogia da Tormenta, *do Leonel Caldela. Estou vivendo aquela sensação de terminar um romance e se arrepender de não ter lido mais devagar, vivendo o luto do fim do livro. Minha carta é mais um elogio aos criadores do universo de* Tormenta, *que pude felizmente experienciar, e ao autor da história, que foi visivelmente crescendo literariamente durante as três obras (o que foi confirmado na espetacular* A Flecha de Fogo*).*

Aproveito para deixar uma pergunta, fruto de curiosidade, principalmente no envolvimento divino nos acontecimentos: como foi o processo de criação do Panteão? No início de tudo, houve uma reunião dos autores para decidir quais seriam as divindades contempladas, ou as coisas foram acontecendo de maneira natural conforme a inspiração e criatividade? Pergunto isso, porque há a sobreposição de deuses a meu ver semelhantes, como Lena e Marah, e gostaria de saber se isso foi intencional. Muito obrigado desde já!

Flávio Cruz Ferro

Saudações, bom Flávio! Feliz em saber que teve boas experiências com a *Trilogia Tormenta* e *A Flecha de Fogo*. Mas não há motivo para ficar triste com seus finais: ainda restam outras histórias neste mundo, como *A Joia da Alma*, *A Deusa no Labirinto* e *Crônicas da Tormenta*!

Os deuses de Arton foram uma criação do Trio Tormenta original (Cassaro, Saladino, Trevisan) para o acessório *O Panteão*, encartado na antiga DB 52. Muitos deuses eram novos, outros vieram de materiais anteriores. No caso de Lena e Marah, ambas nasceram ao mesmo tempo — e não são necessariamente sobrepostas. Ambas exigem votos de não violência, ambas são positivas, mas enquanto uma favorece a vida (em termos de saúde e fertilidade), outra prega a paz e alegria.

— Sabe, Palamando, o Paladino tem uma deusa muito linda e muito ciumenta.

— Isso parece triste e sexista.

— Pois é. Tem deuses de onde você veio?

— Hã, sim, deixa ver... Arasuum, Kad Ha'rangir, Hod Há'ran…

— TÁ OLHANDO NO GOOGLE?!!

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Mestre Molenga

Saudações Paladino e Paladina. Gostaria que me ajudassem com certo problema que tenho.

Sou mestre e tenho um medo enorme de derrotar ou punir os jogadores. Sempre quando eles estão em alguma enrascada, dou aquela mãozinha para ajudá-los. Fico pensando, se por acaso eu destruir os personagens, os jogadores podem se revoltar e parar de jogar comigo. Então, o que posso fazer para ser um pouco mais duro?

Será que realmente tenho que pegar pesado? Ou continuar jogando assim, sem esse risco de morte no jogo, é bacana?

Victor Queiroz, Guarulhos/SP

Bom Victor, você não é um "mestre molenga" como escolheu intitular sua carta. É apenas o mestre que escolheu ser.

Nestes tempos de streams online, quando podemos assistir a sessões com outros grupos e mestres — alguns bastante impiedosos! —, é fácil sentir-se influenciado. Acreditar que aquele jeito é o "jeito certo" de jogar. Não há nada errado nisso! Mestrar é uma arte, e todo artista tem influências, é inspirado por aqueles que vieram antes.

Mas pense em como eram as coisas antes das streams. Cada jogador ou mestre, cada grupo, aprendia sozinho — com pouco ou nenhum contato com veteranos. Então cada mestre criava o próprio estilo, adequado a seu grupo.

Para alguns, jogar sem grandes riscos é divertido, como um anime bem-humorado em que os protagonistas sempre vencem e ainda zombam dos bandidos. Para outros, sim, a falta de risco pode ser desestimulante. A certeza de vencer sempre acaba em tédio. Ambos existem, nenhum está errado. Mas apenas você pode responder qual o estilo do seu grupo.

Se o grupo ainda está jogando, sem reclamações, pode ser sinal de que tudo está bem e nada precisa ser mudado. Caso contrário, você pode pressionar um pouco mais, adicionar um grande risco, uma luta mais difícil, e ver o resultado.

— Até que entende bastante de RPG para alguém que diz ser mercenário espacial, e não o Paladino.

— Cof, cof, digo, Mandalor tem profundas tradições de jogos, torneios e histórias transmitidas por tradição oral.

— Ah, então é um planeta de nerds gamers?!

— NÃO FOI ISSO QUE EU... hã, espera, pensando bem...

Quanto Custa?

E aí, Paladina, Paladino mandaloriano. Onde comprou essa armadura? Tome cuidado, mandalorianos não gostam de ver suas coisas em pessoas não mandalorianas...

Sem mais delongas, escrevo em nome da minha colega de grupo que tem a Desvantagem Inculta para T20 (DB 156) e não sabe escrever. Ela quer saber coisas arcanas e tal, e não é minha praia. Vou repetir o que ela me disse:

"A magia Transmutar Objetos, com aprimoramentos, permite curar todos os PV do objeto e até itens mágicos. Porém, a magia original menciona um limite de preço do objeto. Como o aprimoramento para afetar itens mágicos funciona, uma vez que eles não têm preço, somente custo?"

É isso. Até a próxima!

Gabrian Barrington, em nome de Krak, a arcanista do deserto

Saudações, Gabrian. Por favor comunique à sua iletrada amiga que, para efeito desta magia apenas, você pode considerar o custo do item mágico em vez do preço.

— Mas como ousa? Não "comprei" esta armadura! Foi forjada conforme as técnicas tradicionais, ancestrais, dos clãs de Mandalor!

— Palamando, me explica este mistério. Por que o histórico do Youtube tem tantos tutoriais sobre como fazer capacete de espuma E.V.A.?

— Porque eu esqueci de apagar... Digo, esse é um grande segredo de Mandalor, jamais revelado aos não-iniciados.

— Não-iniciados em Star Wars ou em cosplay?

Combo de Paladino

Um paladino de Tormenta20 pode ativar ao mesmo tempo o poder Espada Justiceira, poder concedido pela divindade Khalmyr (1 PM) + o poder de classe Golpe Divino (2 PM), sendo que o primeiro ativa durante uma cena, e o segundo apenas no ataque?

Fael Ferreira

Sim, você pode ativar ambos ao mesmo tempo, e seus efeitos são cumulativos. Mas, como você mesmo aponta, Golpe Divino funciona para apenas um ataque, enquanto Espada Justiceira permanece ativo até o fim da cena.

— Palamando, esse não foi um email enviado para a DB. Você roubou do Twitter do Cassaro!

— Ué, ele tinha que perguntar aqui, não lá.

— Tá, justo.

Defensor

Boa Noite, meus queridos autores.

Meu nome é Jonathan Sidoski, faço vídeos para o Youtube sobre o cenário maravilhoso de vocês e queria vir aqui agradecer.

Agradecer pelos mais de vinte anos de materiais excelentes e maravilhosos.

Agradecer pelos momentos memoráveis com meus amigos utilizando o trabalho árduo e cheio de carinho que vocês produziram.

Eu me sinto na obrigação de dizer isso pra vocês, aqui no íntimo, só pra vocês pra que se sintam bem. Nos últimos dias pessoas sem coração andam atacando vocês injustamente, e eu quase sinto vontade de ir lá e brigar com eles... Mas não vai resolver nada, só vai criar mais conflito. Então vim aqui, distribuir aquilo que todos precisamos nesse momento, amor.

Amo o trabalho de todos vocês, amo a todos vocês e sinto uma alegria imensa de ter conhecido ao menos parte de vocês (Leonel, Karen, Gui e Di Benedeto).

Sintam um abraço muito apertado e cheio de amor, a todos vocês.

Jonathan Sidoski

Muito agradecidos por sua solidariedade, bom Jonathan. Mas nada tema, não há razão para brigas ou conflitos. Enquanto tivermos seu apoio, nenhum mal nos tocará. É como deve ser.

— Tinha "pessoas sem coração" nos atacando?! Quando foi isso?!

— Sabe que eu também não notei...?

LENDAS LENDÁRIAS

Toque

O grupo estava em Ordine, Reino de Khalmyr, local obsessivo por ordem e simetria em todas as coisas.

Ao se despedirem do Deus da Justiça, a druida lhe dá um tapinha no ombro direito, dizendo que cumpririam a missão. Khalmyr protesta:

— Cieri, volte aqui! Bata no meu ombro esquerdo com a mesma força e posição em que bateu do lado direito. AGORA!

O grupo se teleportou, deixando o deus enlouquecendo com seu toc.

Jefferson Tadeu Frias

Mashincaco

Mesa de Império de Jade. Estávamos prestes a enfrentar o primeiro chefe da campanha. Graças a grandes feitos diplomáticos conduzidos pelo ryuujin shugenja, conseguimos a recompensa de 1 Jutsu Sublime e outros dois que gastassem até 6 PM.

Depois de muita discussão, decidimos usar Fusão no bushi henge do macaco com o mashin kensei de zanbatou grande. Para coroar, queríamos um Tamanho Gigante e Físico do Dragão. O mestre veta mas, depois de muito bate-boca e choradeira, permite. A mesa vibra. Nosso glorioso Megazord Mashincaco entra em batalha ao som de Power Rangers Força Animal e derrotamos o nefasto Oni.

Até o yakuza ganhou pontos de Honra nesse dia.

Pedro Draeger, RJ/RJ

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

SOUL

O que vale mais: seus sonhos ou sua vida?

O que você vai fazer quando tiver realizado seu sonho? É essa pergunta que o novo filme da Pixar nos provoca. Do mesmo criador de *Divertida Mente* e Up: *Altas Aventuras*, Pete Docter, *Soul* nos apresenta a Joe Gardner, um pianista em busca de sucesso e reconhecimento. Para ele, a música e o jazz são seu verdadeiro propósito, e nada mais importa.

Quando está prestes a alcançar seu grande objetivo, Joe acaba se acidentando e entra em coma, com seu espírito conhecendo um pouco do que vem depois e antes da vida. É aí que o filme adentra em seu território mais existencialista, abordando questões mais complexas sobre a natureza humana, como já é de praxe em vários títulos da Pixar.

A animação é impecável, principalmente nas texturas e na iluminação. A trilha sonora também não fica para trás, usando e abusando do jazz para reforçar o conflito do protagonista e torná-lo único. Mesmo assim, além de tudo isso, o que mais marca é a mensagem do roteiro.

Quantas histórias ouvimos e contamos sobre protagonistas determinados, dispostos a sacrificar tudo o que mais amam, às vezes até a própria vida, para alcançar sua maior aspiração? Sentimos a dor desses personagens, compartilhamos de todo o seu sofrimento, e no fim, nos sentimos inspirados a fazer a mesma coisa a respeito dos nossos maiores sonhos.

Mas a vida não é assim, e Soul sabe disso. Não é que o filme defenda que você deva desistir dos seus sonhos, ou que eles não importam. É só que se essa for a sua única razão de viver, você vai desperdiçar todo resto de sua vida.

Na fronteira entre o mundo ideal das nossas vontades, e a materialidade frustrante das responsabilidades e tragédias, está a vida. Sonhos ajudam a dar perspectiva e propósito, mas se isso for tudo o que você busca, assim que realizá-los, só restará o vazio. O que fazer daí em diante? Sua existência não é ficção — as cortinas não vão se fechar depois de um último e grandioso terceiro ato. Claro, sempre insatisfeito, você pode estabelecer um novo objetivo e transformar sua vida em uma longa lista de objetivos conquistados e perdidos, mas as contas ainda precisam ser pagas; amores, sentidos; anos, vividos.

Soul surpreende quando nos faz acreditar que o conflito de Joe é conseguir se tornar um músico de sucesso, quando na verdade é perceber e aceitar que não precisa desse sonho para ser feliz. Que se não puder realizá-lo, a vida não foi em vão. E finalmente que se, por mérito e sorte, se tornar real, será uma grande felicidade, mas jamais a maior e mais definitiva experiência de uma vida inteira.

Porque essa já é a própria oportunidade de viver.

GLAUCO LESSA

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

VAMPIROS X THE BRONX

Protegendo a vizinhança da vampirada

Três amigos pré-adolescentes, ao tentar salvar a mercearia de um amigo que não consegue pagar o aluguel, descobrem que vampiros estão se infiltrando furtivamente no bairro, usando empresas de fachada para dominar a acabar com o Bronx. E como são os únicos a saber a verdade, cabe a eles enfrentar essa invasão de sugadores de sangue!

A estreia do diretor **Osmany Rodriguez** (que também escreveu a história), que veio de séries e filmes direto para TV. Neste caso, o título é um original da Netflix, com orçamento e produção de cinema (ainda que modesto), mas que é muito bem usado em suas limitações, não devendo em nada para muitos outros filmes para o mesmo público e faixa etária que contam com mais dinheiro para gastar.

O filme tem um estilo que lembra uma mistura de Os Garotos Perdidos (The Lost Boys, 1985) com Goonies (1987) e alguns filmes de aventura com crianças da década de 1980, aqueles que os adultos não acreditam na molecada, acham que eles estão apenas fazendo coisas erradas e deixando a imaginação solta demais. Em Vampiros X the Bronx chega a um momento que é exatamente assim, para desacreditar os pequenos heróis diante de todo mundo e mostrar os vilões não são os tais monstros.

Usando perfeitamente a nostalgia como um tempero para a história, o diretor acertou duplamente. Tanto no tema, desenvolvendo a história com simplicidade e precisão, sem excessos ou desvios desnecessários, apresentando tudo de forma prática e rápida, com as informações que o espectador precisa pra entender a história, como no clima geral do bairro e dos personagens, que com poucas linhas de diálogo já são mostrados diretinho, sem clichés ou esterótipos (e quando aparece um, é proposital, pois é feita alguma piada ou ironia quanto a isso).

A narrativa é em camadas, uma aventura juvenil, uma nostalgia a filmes de ação para a família, uma crítica social e uma versão de tudo isso mostrando diversidade de culturas que fazem de verdade parte de um bairro pobre da cidade, e funciona perfeitamente num filme simpático, carismático e tremendamente bem executado. As atuações são excelentes, sem nenhum grande nome encabeçando o elenco, mas com atores juvenis (e alguns adultos) que merecem atenção. Ainda tem a participação de músicos conhecidos (como Method Man e The Kid Mero) em excelentes atuações.

Apesar do título, do trailer e parte da divulgação pesar no aspector terror de Vampiros X the Bronx, o filme é feito para a família, sem cenas violentas em excesso e, ironicamente, muito pouco sangue. Não há uma restrição de faixa etária, e passaria facilmente numa sessão diurna de um canal aberto de televisão, sem a necessidade de cortes. Ele foi feito pra ser visto com toda a família ou por toda a família.

Afinal, que não estava sentindo saudades de ver um filme onde crianças saem para matar vampiros que estão invadindo o seu bairro?

BRUNO SCHLATTER

YASHAHIME

O "Boruto" de Inuyasha!

Um meio-youkai e uma estudante japonesa atravessam o Japão feudal, vivenciando toda a magia de uma era antiga enquanto tentam desvendar os mistérios de uma joia. Esse é Inuyasha, o mangá clássico da lendária Rumiko Takahashi (*Ranma ½*, *Kyoukai no Rinne*). O novo anime *Yashahime* ("Princesa Demônio") começa de onde o primeiro parou, acompanhando as aventuras de uma nova geração.

As irmãs gêmeas Setsuna e Towa, filhas de Sesshomaru, irmão mais velho de Inuyasha, foram separadas quando tinham apenas quatro anos. Towa viajou no tempo e acabou sob os cuidados de Sota Higurashi, o irmão de Kagome. Setsuna permaneceu no período feudal e foi treinada para ser uma exterminadora de youkais pelo clã de Sango. Com a descoberta de joias mágicas guardadas dentro de seus olhos que permitem viagem no tempo, as princesas demônio se envolvem numa disputa de poder entre perigosos youkais e uma misteriosa entidade, ao lado de Moroha, a filha de Inuyasha e Kagome.

Se a premissa parece familiar, provavelmente é por conta de *Boruto*. Baseado no mangá homônimo e no filme *Boruto: Naruto the Movie*, o anime segue as aventuras da nova geração de ninjas da Vila da Folha. A comparação é inevitável: há muito mais propósito e direção em Yashahime do que em Boruto, apesar de Inuyasha e outras adaptações em anime das obras de Takahashi costumarem ter um ritmo arrastado. Frequentemente isso acontece devido a histórias adicionais criadas pela equipe de adaptação, os temidos *fillers*, onipresentes em Boruto. Yashahime funciona um pouco diferente, talvez por não ser uma adaptação. Logo no começo o anime estabelece os pilares de sua trama, para apenas depois começar a exploração dos personagens no estilo clássico da autora. Talvez esse seja um dos motivos para que a a história dos descendentes de InuYasha tenha superado o anime do filho de Naruto em audiência no Japão.

A força do anime fica principalmente na interação entre as irmãs Towa e Setsuna. Enquanto Setsuna é estoica, elegante e distante, como seu pai, Towa funciona como o ponto de vista da audiência, ignorante sobre youkais e seus poderes. A caçadora de recompensas Moroha é o alívio cômico na maior parte das vezes, completando a dinâmica entre as irmãs. Além disso, Yashahime usa o mistério do destino dos protagonistas originais para prender a audiência. Após meia temporada, ainda há pouca informação sobre Inuyasha e Kagome, que podem nem estar mais vivos. Os personagens clássicos são apresentados aos poucos, mencionados em tom de respeito, permitindo que a nova geração se estabeleça e brilhe. Muitos dos elementos do cenário, como as peculiaridades e fraquezas dos hanyos (ou meio-youkais), são usados com uma abordagem diferente que expande e engrandece ainda mais a obra original.

THIAGO ROSA

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

DICAS DE MESTRE

Não tem problema deixar pra pensar no background do personagem depois... certo?

Background Misterioso

A preguiça do jogador e a vingança do mestre?

Este título também pertence a um artigo de Marcela Alban, escritora da comédia romântica Astral. Estou tomando-o emprestado, e também o texto original, reproduzido e resumido a seguir com permissão da autora (a versão na íntegra está no site da Jambô).

A história que vou contar hoje vem com uma lição de moral que TODO jogador de RPG deveria levar para a vida: a importância de criar um background para o seu personagem.

Eu mesma era muito preguiçosa para criar uma história antes da aventura, um porquê o meu personagem estar ali, suas motivações, passado trágico, medos, amores… Tenho amigos que faziam um verdadeiro conto épico com datas, nomes e árvore genealógica. Um orgulho!

No entanto, tive um amigo que não se preocupava muito com isso e acabou criando o background mais preguiçoso e clichê de todos. Nem preciso resumir, ele era um mago que não se lembrava do seu passado, não tinha pais e havia sido criado por um homem que virou seu mestre. Fim.

O mestre (um daqueles amigos que desenvolve uma história fantástica a cada personagem que joga), sádico como é conhecido, até deu a chance de ele criar algo a mais para incrementar o personagem, mas o inocente disse que já estava bom.

Foi com o sorriso do mestre seguido de "Você que sabe" que me fez perceber que o coitado do mago (preguiçoso, mas coitado) seria o alvo da vez.

Vocês já se ferraram muito no RPG? Tipo, tudo de ruim que poderia acontecer, acontecia logo com o seu personagem? Mas não pergunto isso sobre um dia de campanha, ou uma luta/desafio específico. O mago se ferrou a campanha inteira. INTEIRA.

O mago perdeu suas magias, descobriu que seus pais faziam parte de uma organização do mal e que o abandonaram, teve um arco todo de busca ao seu mestre que estava preso numa gruta, em tamanho gigante, sendo comido vivo por vermes e morrendo na frente do nosso amigo ferrado depois de um triste discurso. Esse último foi traumatizante (rindo de nervoso aqui).

Eu morria de dó, claro, mas me divertia a cada expressão de tristeza do mago quando o mestre começava a rir malignamente na rolagem de dados. Teve uma vez que ri muito porque (não lembro o porquê) ele ficou careca, como um cosplay chateadíssimo do Ripp (Ledd). Mas a gozação deu lugar à caridade, e minha paladina de Thyatis doou parte do seu cabelo para que o companheiro de aventura usasse como peruca.

Ficou ridículo, pelo menos na minha imaginação.

Apesar dos pesares, o mago fez uma campanha muito boa! Conseguiu se reinventar, criou formas de usar sua magia limitada em situações de perigo e salvou nossas vidas. Por fim, a sua jornada foi a mais épica e acabou sendo o ponto principal da nossa campanha em certo ponto. Mesmo que ele não tivesse se esforçado tanto e preferisse ser apenas um personagem sem grandes histórias que queria se aventurar. Daria um ótimo livro.

Não joguei novamente com esse amigo depois, mas fiquei sabendo que ele mudou muito e que hoje cria histórias mais consistentes e bem amarradinhas, movido pelo medo de ser torturado novamente.

Não há problema algum em ter um personagem misterioso e com um passado que precise ser um segredo, isso também é background. Meu conselho é que conte pelo menos ao mestre a sua história e deixe que ele te ajude a manter o enredo e enriquecer ainda mais o seu personagem.

Não seja preguiçoso e boa campanha!

Histórico preguiçoso

(Eu juro, JURO que reproduzir o artigo da Marcela NÃO foi um esquema esperto para preencher minha coluna sem fazer muita força, aproveitando a oportuna ausência do editor Careca em férias. Juro que não!)

Infelizmente, o que deveria ter sido apenas um relato divertido acabou mal interpretado por alguns. O que tinha intenção de ser uma Lenda Lendária, foi tomado como Dicas de Mestre. Multidões furiosas com tochas e forcados ergueram-se contra a autora, por ousar sugerir que mestres deveriam punir personagem sem históricos! (Ok, bem menos que uma multidão, e com comentários em vez de forcados.)

Em primeiro lugar, concordo absolutamente que um mestre não deveria "castigar" um jogador por *qualquer* motivo — única exceção sendo feita quando o jogador está estragando a diversão de outros, e mesmo assim seria uma questão de avisar e educar, não castigar. É triste, mas existem mestres despreparados que aproveitam sua posição de "autoridade" apenas para a própria diversão, em detrimento dos demais. Diferente do que dizem brincando por aí, RPG não é "mestre contra jogadores", o mestre não é um inimigo. Um bom mestre é como um bom político: ele não está ali pelos privilégios do cargo, mas para servir ao público. Ou assim deveria.

Quanto a exigir um histórico (o famoso *background*, para os fluentes no idioma de **Shakespeare**), isso depende totalmente do estilo de cada grupo. Como já mencionei outras 5d6 vezes, cada grupo tem seu próprio jeito de jogar, forjado por suas personalidades e influências. Podem ter aprendido sozinhos, apenas com o livro em mãos, ou com amigos já experientes, ou assistiram a alguma stream online — essa maravilha moderna que tornou o aprendizado do RPG muito mais acessível. Nenhum estilo é ruim se está cumprindo seu dever sagrado, a única regra imexível e imutável neste jogo: divertir todos os participantes.

Então, para alguns grupos, históricos breves — ou mesmo sua ausência total — são a norma. Para outros, uma falha indesculpável. Ambos corretos. Nenhum melhor ou pior que o outro.

Voltando ao relato: houve mesmo um "castigo" ali? O mestre estava de fato punindo o jogador por sua preguiça? Apesar do tom zombeteiro e momentos de pena, apesar das insinuações malignas, um olhar mais atento pode revelar uma verdade bem diferente.

Enquanto alguns viram um mestre tirano e sádico, divertindo-se às custas do jogador, outros perceberam que ele na verdade aproveitou uma oportunidade. *"Não ter um background me dá liberdade para criar o que eu quiser."*

Soa como ameaça? Pode ser, mas também é uma provocação, uma promessa. Sem um passado definido, o mestre tem caminho livre para inventar parte desse passado, algo que combine com seus planos. Introduzir familiares, aliados, desafetos. Afiliações, juramentos, dívidas, inimizades. Um mercador encontrado no caminho pode lembrar-se de um encontro anterior com o personagem — seja uma negociação lucrativa que rendeu frutos e merece gratidão, ou uma trapaça que exige justiça! Um nobre visitado pelo herói pode ter ouvido falar de seus feitos e contratá-lo (ou, caso seja um vilão disfarçado, preparar uma armadilha). Um antigo amor pode ressurgir, buscando reconciliação, ou vingança pelo abandono. São possibilidades que talvez acabassem inviáveis, perdidas, se o personagem tivesse um histórico muito minucioso.

"O mago se ferrou a campanha inteira" diz a Marcela. Passou por eventos dramáticos, é verdade. Mas isso causou frustração ao jogador? Alguns pontos insinuam que ele foi digno de pena, mas o tom final sugere o contrário. Como todo bom protagonista de aventura, enfrentou dificuldades. Teve que perseverar, resolver problemas, superar desafios. Foi motivo de riso. Ainda assim, não desistiu de jogar — o que teria acontecido com certeza, se a experiência fosse mesmo tão traumática. Outros já abandonaram o hobby por menos.

"Mudou e hoje cria histórias consistentes e amarradinhas", é verdade. Para escapar a outra tortura? Superar um grande desafio e ser astro da campanha não me parece algo torturante. Prefiro acreditar que seu estilo apenas mudou, passou a gostar de personagens mais recheados.

Pedir encrenca

Sei que este assunto foi tratado aqui em Dicas de Mestre há não muito tempo, mas vamos voltar a ele. Talvez acabe repetindo tópicos e exemplos passados. Sou velho, tenho o direito solene de contar e recontar as mesmas histórias até morrer, vocês que me aguentem enquanto isso.

Vampiro: a Máscara foi o culpado responsável por inaugurar, no Brasil, a era dos históricos romanceados. Seus NPCs eram sempre descritos longamente, desde a origem como mortais até a horrenda transformação em Cainitas, imitando o romance *Entrevista com o Vampiro* —inspiração principal do jogo. Seguindo o exemplo, jogadores preenchiam páginas e mais páginas com seus próprios *backgrounds*. Foi moda, foi tendência. Migrou para outros títulos. Ainda há muitos que preferem assim.

Jogos mais atuais dispensam qualquer histórico prévio. Em alguns casos, ele já vem embutido nas regras. ***Tormenta20***, *D&D 5E* e *Pathfinder 2* introduziram, além da raça e classe, uma origem — aquilo que seu personagem era antes das aventuras. Essa origem é breve, mínima, mas suficiente; cada jogador é livre para enriquecer a sua. Para a maior parte dos jogadores, "fui um soldado" bastará. Para alguns, "fui um soldado no Exército do Reinado durante o ataque a Forte Amarid, onde perdi meu companheiro, e isso me fez jurar combater a Tormenta" será melhor. E alguns vão estender essa história ainda mais, tanto quanto for divertido.

Outros títulos, como o recente *Alien RPG*, usam uma abordagem parecida com o relato da Marcela: os personagens não têm origens detalhadas quando começam, mas estas surgem durante o próprio jogo em momentos de *flashback*, como se fosse cinema (a própria estrutura das aventuras é baseada em filmes). É o mestre quem aproveita momentos de tensão para introduzir eventos passados, relacionados aos acontecimentos atuais. Então, quando o personagem experimenta algo horrível, isso desperta lembranças e cria novas tramas.

Uma situação parecida ocorre com RPGs que tenham algum sistema de desvantagens, como ***3D&T Alpha*** e (ele ainda existe por aqui?) *GURPS*. Durante a construção, o jogador pega desvantagens para ganhar pontos que podem ser gastos com outros atributos e poderes. Aliás, durante o jogo, alguns ~~combeiros lazarentos~~ fazem o possível e o impossível para evitar essas desvantagens, ou fingir que não existem. Por exemplo, em antigas versões de 3D&T, você ganhava 2 pontos por ter um Inimigo poderoso: não falta jogador escolhendo NPCs famosos do cenário que, sediados em lugares distantes ou com objetivos mais importantes, acabariam por deixá-los em paz.

Eles podem estar ocupados, mas sempre arranjam um tempinho para personagens que os escolhem como Inimigos

Se o histórico vazio é um convite para problemas, uma desvantagem é um problema que você mesmo escolheu ter. Neste caso, ao explorar a desvantagem, o mestre não estará sendo tirano ou sacana —pelo contrário, ele tem o dever de fazê-lo. Você ganhou pontos. Se não sofrer efeitos negativos, isso será injustiça com os demais. Assim, se você escolhe Lorde Vectorius como seu Inimigo, nem adianta choramingar que ele estará ocupado demais administrando seu Mercado nas Nuvens para incomodar você. Esteja pronto para, uma ou mais vezes por sessão de jogo, receber nos fundilhos um raio vindo "do nada", ou ter seus itens roubados por um espião invisível, ou ter seus genitais transformados em legumes, ou outra coisa que um arquimago supremo pode fazer com seus desafetos (e não, o mestre não precisa explicar como).

Mundo de problemas

Não é segredo, sou fã dos históricos vazios. Acho os personagens interessantes pelo que são hoje, em vez do que eram no passado. Boba Fett sempre foi meu personagem favorito de *Star Wars* por nunca mostrar o rosto e quase nada ser conhecido sobre ele; era ameaçador, misterioso, mesmo sem ter feito coisa alguma. Darth Vader era um vilão

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Em *Tormenta20*, a origem é escolhida como parte da ficha de personagem

muito mais grandioso, antes de ter seu passado como Anakin ~~estragado~~ revelado pela trilogia prequela. O vilão mais antigo de *Tormenta* não teve, até hoje, mais que poucas linhas reveladas sobre sua origem. Klunc o Bárbaro tem um passado tão vazio quanto seu crânio. Preguiça? Ou liberdade para imaginar e percorrer caminhos?

Um personagem jogador sem uma história está procurando problemas? Dando chances ao mestre para "ferrá-lo"? Sim, e isso é bom! Problemas são coisas a evitar na vida real, mas cruciais para apimentar uma aventura.

Não inventei o slogan "um mundo de problemas" para enaltecer defeitos de *Tormenta*, e sim para avisar que ali existem perigos, desafios. Masmorras a explorar, monstros a derrotar, inocentes a salvar, fascistas a socar sem dó. Se o mestre coloca problemas diante do personagem aproveitando brechas em seu histórico, não é castigo por preguiça, muito pelo contrário. O mestre está dedicando a ele atenção especial, está oferecendo uma chance de brilhar. Como dizem no empreendedorismo, crise é oportunidade.

É possível que o jogador não veja dessa forma? Que se sinta castigado, injustiçado, achando o mestre um carrasco? Sim, e neste caso será um mal-entendido. O mestre fará bem em ser cauteloso, usar este recurso *apenas* se tiver certeza de que o jogador vai entender a deixa. Aborrecer os jogadores é receita certa para que não queiram jogar mais — com ninguém, ou apenas você. E será merecido.

Afinal, a crônica da Marcela é um exemplo a ser seguido, ou evitado? A esta altura você já sabe a resposta. Um jogador deve preparar um histórico denso apenas se assim quiser, apenas se esse é o estilo do grupo. O mestre pode explorar lacunas e criar problemas, *jamais* como punição, *jamais* como intimidação, zombaria ou deboche: isso é assédio moral. Não se faz. No RPG ou na vida.

O mestre só cria problemas para a diversão de todos. Essa é a única justificativa aceitável.

Por hoje é isso. Para mais sobre o tema, vejam também o Encontro Aleatório da edição passada, assinado pelo **Glauco Lessa**.

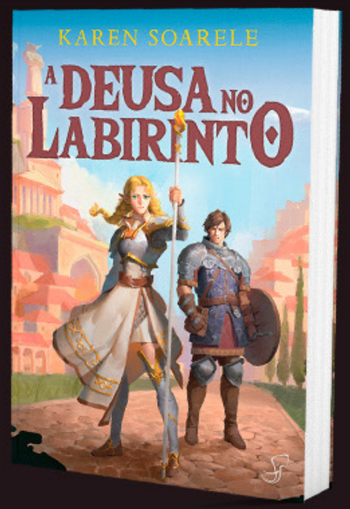
Também leiam *Astral*. Eu li. Gostei muito.

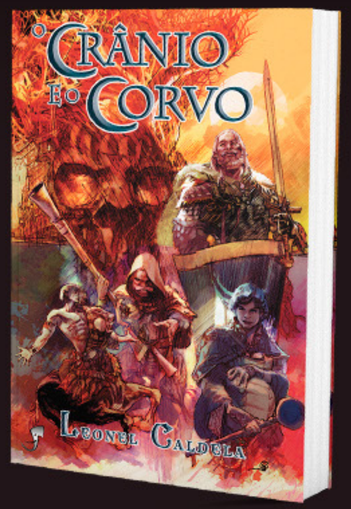
PALADINO

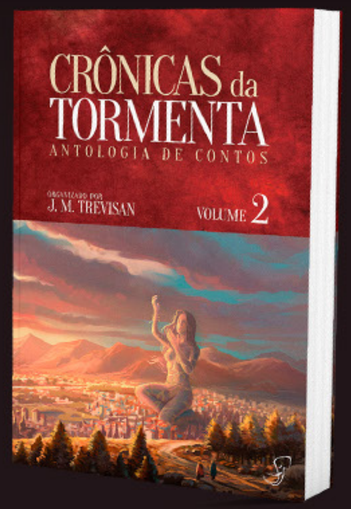
Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

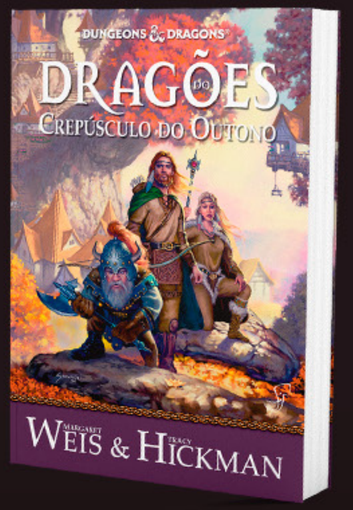
DUNGEONS & DRAGONS®
UMA JORNADA PELO NORTE SELVAGEM DE FORGOTTEN REALMS
DUNGEONS & DRAGONS®
FORGOTTEN REALMS®
RIOS DE PRATA
R. A. SALVATORE
NOVA TRADUÇÃO • WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR
JAMBÔ Livros divertidos

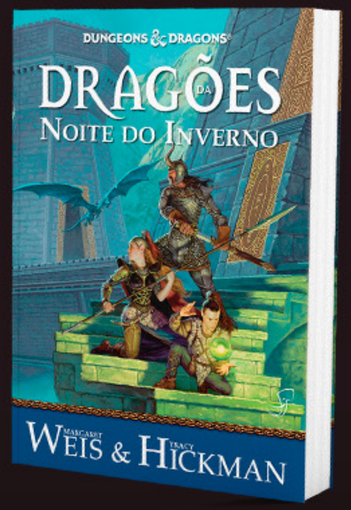
ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ











Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- **www.jamboeditora.com.br**

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

Ronald Brito ronald_dbrito@hotmail.com

COM OS DADOS NÃO TEM BUG

POR FELIPE DELLA CORTE E THIAGO ROSA

Ronald Brito ronald_ubrito@hotmail.com

Cyberpunk 2077 foi um dos lançamentos mais esperados da história do videogame e um grande sucesso de vendas. Apresentando a detalhada e problemática cidade de Night City ao mesmo tempo que coloca Keanu Reeves dentro da cabeça do protagonista, o jogo prometia uma experiência extremamente imersiva de RPG de ação. Se conseguiu ou não é uma questão de opinião, mas agora você pode trazer esse universo para sua mesa de jogo!

O QUE É CYBERPUNK?

O subgênero de ficção científica conhecido como *cyberpunk* teve sua origem nos Estados Unidos nos anos 80, o que é um fator definidor da sua visão pessimista do futuro. Diante do crescimento econômico japonês, da perspectiva de avanços tecnológicos e do (questionável) aumento da violência urbana, a ficção científica especulativa começou a gerar obras que acabaram definidas pela presença de alta tecnologia e baixa qualidade de vida.

Embora o nome do gênero tenha surgido com o conto homônimo de **Bruce Bethke** (*Headcrash*), escrito em 1980 e publicado em 1983, sua obra seminal é considerada o *Neuromancer* de **William Gibson**, publicado em 1984.

O futuro vislumbrado dos anos 80, de muitas formas, já foi alcançado hoje em dia. Temos grandes corporações com poder financeiro capaz de rivalizar nações, temos uma rede mundial de computadores, temos mundos digitais que permitem interações sociais, temos próteses de membros tão (ou mais) eficientes que os de carne e osso.

O gênero praticamente se divide em dois: histórias sobre um futuro pessimista um pouco distante do nosso e histórias pessimistas sobre o nosso mundo agora, normalmente mais carregadas de crítica social. Dentre as histórias futuristas, mais próximas da gênese do gênero, é comum uma preocupação maior com a estética cyberpunk do que com sua essência. A presença de cromo e neon é mais central para a caracterização do que os temas. Dessa forma, considerando o quão mais numerosa essa vertente tende a ser, não é exagero dizer que o cyberpunk como gênero morreu. Ele sobrevive hoje como uma estética, um reflexo distorcido das suas origens críticas nos anos 80.

CYBERPUNK RPG

"Cyberpunk é um aviso, não uma aspiração."

— Mike Pondsmith

O game designer americano **Mike Pondsmith**, fundador da editora R. Talsorian, construiu sua carreira estando um passo à frente das tendências do mercado. Seu primeiro RPG, *Mekton*, foi lançado em 1984. Ele é simultaneamente o primeiro RPG baseado em animação japonesa escrito em língua inglesa e o primeiro RPG sobre robôs gigantes (ou mecha). Seguido por *Teenagers From Outer Space*, isso manteve a Talsorian como a principal voz do "RPG de anime" nos Estados Unidos por mais de dez anos.

Em 1988, na esteira de *Blade Runner* e Neuromancer, Pondsmith publicou *Cyberpunk 2013*. Entendendo a essência do gênero, o designer americano se concentrou nos elementos distópicos do trabalho de Gibson para desenvolver seu mundo. A icônica Night City serve como o coração desse mundo distorcido pintado em neon e cromo: a autoridade governamental é fragmentada e inútil, a iniciativa privada assume várias dessas responsabilidades, o lucro se torna uma bússola moral socialmente aceitável e a vida vale muito menos do que o dinheiro — pessoas passam a ser o que elas têm, em vez do que elas são.

Um sucesso instantâneo, Cyberpunk 2013 teve uma segunda edição já em 1990. Essa foi a edição publicada no Brasil, *Cyberpunk 2020*. Durante os anos 90 o jogo se manteve popular, disputando espaço com jogos que surgiram devido ao seu sucesso, como *Shadowrun* e *GURPS Cyberpunk*, além de forçar jogos de ficção científica mais tradicionais como *Traveller* a se reinventarem para continuarem relevantes.

Em meados de 2000, Pondsmith estava trabalhando para a Microsoft, fazendo jogos para XBox. Sua produção de RPGs ficou em segundo plano, mas ainda assim em 2005 foi lançado *Cyberpunk v3*. Essa terceira edição alterava consideravelmente o cenário e tomava decisões no mínimo ousadas com as ilustrações. v3 não foi bem recebido e o jogo ficou em estado dormente até a licença ser adquirida pela desenvolvedora de videogames polonesa CD Projekt Red. Uma quarta edição, *Cyberpunk Red*, foi lançada em paralelo ao videogame, mostrando o cenário em 2045, alguns anos antes dos eventos mostrados no game Cyberpunk 2077.

SUA CAMPANHA DE CYBERPUNK

As tendências mercenárias de personagens de Cyberpunk tornam muito fácil criar campanhas em Night City com *3D&T* e *M&M*. O nível de poder pode variar, mas o tradicional "profissionais competentes que ainda precisam tomar cuidado" pode ser alcançado com 7 pontos em 3D&T e Nível de Poder 6 em M&M.

Como não há super-poderes, magia ou ki em Cyberpunk, qualquer habilidade sobre-humana dos personagens deve ser racionalizada através de implantes ou de tecnologia. Então Memória Expandida se torna um chip implantado no cérebro e um Ataque Especial uma arma reserva usada num momento especial. Mais adiante sugerimos equipamentos icônicos que podem dar um ar mais cyberpunk para sua campanha.

Geralmente o grupo dos jogadores será de mercenários, criminosos de pouco ou nenhum prestígio em busca da sobrevivência, enfrentando as corporações para poder pagar as corporações. O tom de inevitabilidade e estagnação desse tipo de história é um dos temas mais recorrentes de Cyberpunk. Embora os personagens saibam que estão presos em um ciclo vicioso, eles não podem fazer nada para tentar escapar. Ou será que podem?

NIGHT CITY - "O PIOR LUGAR PARA SE VIVER"

Localizada no Estado Livre da Califórnia do Norte, a megalópole não é muito extensa, mas extremamente populosa, com cerca de 5 milhões de habitantes, repleta de arranha-céus espelhados com dezenas de andares, entrecortados por sistemas de viadutos e cheia de becos que ocultam a vida secreta de seus habitantes, que beira a ausência de leis.

A história de Night City começa com o sonho do visionário Richard Night. No final do século 20, Night teve uma visão para uma cidade do futuro, uma cidade não corrompida por velhas ideias e regulamentos sufocantes. Apoiado por algumas das maiores corporações do mundo, ele transformou sua visão em realidade por meio de um empreendimento imobiliário arrojado na Baía de Coronado, na Califórnia. Quando o resto dos Estados Unidos começou a entrar em colapso, empresários e investidores ansiosos se aglomeraram na "metrópole do amanhã" criada por Night, desencadeando seu crescimento e prosperidade sem precedentes

Apenas mais um dia em Night City

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Infelizmente, interesses escusos e rivais ciumentos estavam decididos a sabotar a visão de Night e o impensável ocorreu: Richard Night foi assassinado em sua própria casa por agressores desconhecidos. No entanto, sua criação — rebatizada "Night City" em sua homenagem — sobreviveu. Nos anos que se seguiram, ela se livrou do jugo do governo dos Estados Unidos e se manteve firme diante de catástrofes terríveis — incluindo uma explosão nuclear que destruiu seu coração, o então maior edifício da cidade, Corporate Plaza — sem qualquer ajuda do governo nacional.

Apesar de ser a grande Meca do capitalismo, podemos considerar Night City a materialização da famosa frase "fique rico ou morra tentando", onde infelizmente a maior parte dos moradores termina com a segunda opção. Praticamente não existe trabalho ilegal em Night City: se algém está disponível a pagar, que mal tem? Drogas, prostituição e até rinhas de luta são praticamente liberadas sem restrições.

Claro que ainda existem crimes, como contrabando, roubo e assassinato, mas a polícia de NC é uma instituição privatizada, que segue uma agenda bem diferente de "servir e proteger" o cidadão, visando lucro em primeiro lugar. Isso gera muito espaço para que criminosos ajam sem limites em Night City, desde o simples batedor de carteira até gangues organizadas no tráfico de drogas, armas e pessoas. Por isso, a população é orientada a se armar e defender sua vida e suas posses, sem a necessidade de intervenção do "governo", inclusive as crianças!

O que nos leva ao grande destaque de Cyberpunk 2077: tecnologia do futuro.

BAIXA QUALIDADE DE VIDA, ALTA TECNOLOGIA!

Vamos falar a verdade: a parte mais legal do gênero cyberpunk são as tecnologias avançadas que beiram a insanidade, desde armamentos tecnológicos até modificações corporais. Cyberpunk 2077 traz uma gama enorme de equipamentos para personagens.

ARMAS DE FOGO

Praticamente todo tipo de arma de fogo está disponível em Cyberpunk 2077: pistolas, revólveres, metralhadoras, rifles de assalto, escopetas e até rifles de precisão. Mas o diferencial é que cada uma pode trazer uma característica distinta entre Potência, Tecnologia e Inteligência.

Armas Potentes. Mais próximas de armas "reais", disparam projéteis balísticos tradicionais à base de pólvora, mais baratos e fáceis de encontrar em Night City. Compensam sua baixa tecnologia com alto poder de fogo e capacidade de disparos por minuto. Algumas dessas armas possuem munição de ricochete, que um atirador habilidoso pode usar para "curvar" uma bala em uma superfície lisa e dura. Em 3D&T, o ricochete pode ser comprado por 10 PEs e dá um redutor de -1 em esquivas. Em M&M, é o extra Ricochetear.

Armas Tecnológicas. Usam um sistema de disparo eletromagnético para impulsionar projéteis em altíssima velocidade, conhecido como railgun. Apesar da baixa cadência, essas armas são capazes de carregar seu trilho de disparo com energia — quanto mais tempo o usuário carregar, maior será a velocidade e capacidade de penetração, suficiente para fazer com que a bala perfure até mesmo as blindagens mais modernas. Em 3D&T, Tiro Carregável. Em M&M, têm Ação Aumentada (completa) e Perfurante.

Armas Inteligentes. O mais moderno em termos balísticos, essas armas disparam munição autopropelida gyrojet, capazes de manobrar no ar e perseguir alvos demarcados. A maioria das armas inteligentes precisa ser vinculada à cabos e miras especiais capazes de escanear e rastrear o movimento dos alvos. Em 3D&T, impõe -2 em tentativas de esquivas por 15 PEs. Em M&M, é o extra Teleguiado.

CIBERNÉTICA

Modificações corporais tecnológicas são a base de Cyberpunk 2077, e provavelmente a coisa que os jogadores mais querem! Para essa adaptação, vamos usar as mesmas limitações de "espaços" de implantes que o jogo disponibiliza, o que irá impactar em como os personagens podem ser construídos em 3D&T e Mutantes & Malfeitores.

Instalando Implantes. Existem muitos mecânicos capacitados para instalar implantes de forma rápida e fácil em Night City, contanto que os os personagens tenham eurodólares para pagar! Em termos de regra,

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Festa estranha com gente esquisita

sempre que um personagem tiver pontos para gastar em sua ficha, pode instalar um novo cibernético, que custa 500 créditos por ponto ou graduação gasta. Esse valor dobra para a segunda modificação no mesmo espaço, e triplica para a terceira.

Tipos de Implantes

ATIVO Deve ser executado diretamente, com uma ação do personagem.

PASSIVO O cyberware começa a funcionar assim que é instalado e é executado continuamente em segundo plano.

RESPONSIVO Ativado de forma reativa, assim que certas condições estruturais são atendidas.

Espaços para Implantes

Para deixar os personagens mais ambientados ao estilo de jogo, o total de Vantagens (3D&T) e Poderes (M&M) que o personagem tem é limitado pelo número de implantes cibernéticos que ele possui instalado. Atente-se para o fato que habilidades mais exóticas (como magias) devem ser instaladas num Sistema Operacional (mais adiante).

Converse com seu mestre para decidir onde a habilidade de seu personagem é "instalada". Por exemplo, habilidades físicas podem ser implantes cibernéticos nos Braços, enquanto algum tipo de imunidade a doenças certamente combina mais com o Sistema Imunológico.

CORTEX FRONTAL Habilidades mentais ou melhorias que dependem de sorte.

Espaços: 3

OLHOS Habilidades visuais ou baseadas em percepção visual.

Espaços: 1

SISTEMA CIRCULATÓRIO Habilidades que aumentam o vigor físico ou desempenho do funcionamento geral do corpo.

Espaços: 3

SISTEMA IMUNOLÓGICO Habilidades que protegem contra doenças, venenos e outras condições negativas que afetam o corpo.

Espaços: 2

SISTEMA NERVOSO Habilidades que usam reflexos motores do personagem, que podem afetar o corpo ou a mente.

Espaços:2

PELE Habilidades defensivas, que protegem contra dano direto de qualquer tipo, desde cinético a elemental.

Espaços: 3

ESQUELETO Habilidades de melhoria corporal focadas em defesa física.

Espaços:2

MÃOS Qualquer habilidade que dependa de tocar ou segurar um alvo ou objeto, ou que seja disparada pelas mãos.

Espaços: 1

BRAÇOS Implantes focados em força muscular dos braços, combate corpo-a-corpo ou dispositivos de disparo.

Espaços:1

PERNAS Implantes focados em força muscular das pernas ou velocidade de corrida.

Espaços: 1

Sistema Operacional - executando as habilidades do personagem

O Sistema Operacional instalado no personagem permite que ele use funções específicas. Todas as Vantagens e Poderes que não se aplicam aos cibernéticos físicos podem ser instaladas como funções do Sistema Operacional.

Os Sistemas Operacionais são divididos em categorias *Mark* 1 a 5 (Mk), de acordo com o limite de suas capacidades.

3D&T

Sistemas MK.1 podem ter até três Vantagens de até 1 ponto cada. Esse limite aumenta na progressão de duas vantagens adicionais e um ponto de limite adicional para cada versão, sendo o MK.5 um sistema que suporta até 11 vantagens de no máximo 5 pontos cada.

MUTANTES & MALFEITORES

Em Cyberpunk 2077 existem três tipo básicos de SO:

Cyberdeck. Sistema que usa RAM para executar Hacks Rápidos. Em termos de regra, qualquer habilidade mental ou mesmo mágica que afeta criaturas ou objetos pode ser instalada como um "hack" em um cyberdeck — com as devidas modificações de "tema", claro — para serem acionadas pelo personagem.

Berserk. Sistema que possibilita o uso de habilidades de bônus de combate temporário, como percepção aumentada, maior velocidade de recarga de armas e até habilidades do tipo "fúria".

Sandevistan. Esse sistema contempla habilidades especiais que afetam somente o usuário, como por exemplo a habilidade de perceber o tempo mais lento, ou de ter um 'sexto sentido" para perigos iminentes.

MEGACORPORAÇÕES

O topo da cadeia alimentar de cenários cyberpunk é ocupado por alguns conglomerados multibilionários que se nutrem das vidas dos habitantes, geralmente alçados ao poder por controlar as tecnologias que estruturam a base social: alimentação, saúde e segurança. Com a falência do governo, as corporações podem literalmente comandar a sociedade através de seu poder em recursos e influência.

No caso de Night City, mais de dez organizações poderosas dividem a dominância dos serviços essenciais, com algumas poucas rivais no ramo de melhorias cibernéticas. As mais importantes delas são:

MERCADOS Bancário, Manufatura, Segurança Corporativa

FUNDAÇÃO 1915

SEDE Chuo-ku, Tóquio, Japão

LOCAIS Sapporo, Osaka, Kyoto, Fukuoka, Hong Kong, Taipei, Shanghai, Seoul, Bangkok, Bagdad, Dubai, Sydney, Londres, Hamburgo, Paris, Madrid, Roma, Genebra, Helsinque, Haia, Rio de Janeiro, Montreal, Washington, Nova York, São Francisco, Night City, Los Angeles, Chicago, Honolulu, Nairobi

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Johnny Silverhand, o cara que não sai da sua cabeça

FUNDADOR Sasai Arasaka

LÍDER Saburo Arasaka

MEMBROS 595.000+

VALOR MONETÁRIO € $ 890 bilhões

A Arasaka Corporation é a megacorporação mais antiga em atividade no mundo. Suas origens remontam a meados do século 20, quando Saburo Arasaka ainda jovem herdou a empresa de seu pai, transformando-a em uma líder global em segurança corporativa. Hoje, a Arasaka Corporation é conhecida como um gigante da fabricação de armas, envolvida em conflitos militares em todos os continentes. Devido aos últimos avanços em tecnologia e ao capital aparentemente ilimitado da empresa, a Arasaka está pronta para atingir seus objetivos políticos em grande escala. Os soldados e agentes da Arasaka são conhecidos não apenas por seu excelente treinamento, mas também por sua lealdade inabalável aos valores corporativos e ao próprio CEO Saburo Arasaka, que, apesar de sua idade avançada, continua a liderar a empresa com mão de ferro. Mesmo as discussões sobre o plano de sucessão devem ser mantidas em segredo, porque ninguém ousaria questionar abertamente a autoridade do maior império de armas do mundo... Quase ninguém.

Equipamentos e Vantagens

RICOCHETE SUPERIOR

Armas potentes da Arasaka são ainda mais eficientes ao disparar balas que ricocheteiam em superfícies e micro-projéteis teleguiados. Em 3D&T, esquivas contra essas balas sofrem um redutor adicional de -1. Em M&M, aumente em 1 graduação os extras Ricochete e Teleguiado.

BRAÇO DE GORILA

(IMPLANTE, PASSIVO, BRAÇOS)

Um braço biônico com reaproveitamento de energia cinética, aumentando força e resistência. Em 3D&T, F+1 e A+1 (20 PEs). Em M&M, Força Aumentada 4 e Proteção 4 (12 PP).

LANÇA-MÍSSEIS

(IMPLANTE, ATIVO, BRAÇOS)

Instalado em um membro já artificial, esse sistema de armas às vezes é montado nas costas de um braço ou como uma abertura na palma da mão. De uma forma ou de outra, é uma forma prática de manter uma surpresa explosiva guardada para emergências. Em 3D&T é um Ataque Especial (Área) baseado em PdF (30 PEs). Em M&M, Dano à Distância 6 (Área: Explosão) (18 PP).

LÂMINA LOUVA-A-DEUS

(IMPLANTE, ATIVO, BRAÇOS)

Instaladas em um membro artificial, essas lâminas articuladas são tão efetivas quanto são iradas. Em 3D&T, concedem F+1 personalizando o dano por corte (10 PEs). Em M&M, Dano 3 (Perfurante) baseado em Força (6 PP).

KATANA TERMAL

A ciência pode não ter gerado ainda armas feitas de puro calor, mas lâminas de metal extremamente quentes chegam muito perto disso. A katana termal une o poder de corte de uma lâmina extremamente afiada com temperaturas elevadíssimas. O resultado é F+2 com dano personalizado em calor/fogo e corte (30 PEs, 3D&T) e Dano 6 (Perfurante) baseado em Força (18 PP, M&M).

BIOTECHNICA

MERCADOS Engenharia genética, pesquisa microbiológica e bioquímica

SLOGAN "Biotechnica: Adaptando você para o futuro"

SEDE Roma, Itália

LOCAIS Veneza, Londres, Bonn, Paris, La Jolla Califórnia, Hamamatsu, Seattle, Dallas, Night City, Sydney, Rio de Janeiro

LÍDER Nicolo Loggagia

MEMBROS 36.256

Biotechnica é uma empresa especializada em engenharia genérica e pesquisa biotécnica, farmacêutica e microbiológica. Foi nos laboratórios da Biotechnica que o mundo foi salvo à beira de uma crise de combustível. A descoberta? CHOOH2, um combustível à base de álcool sintético obtido a partir de trigo geneticamente modificado. A patente tornou a corporação uma grande potência no mercado e, até hoje, a Biotechnica mantém direitos exclusivos sobre o produto — e controle total sobre o mercado de combustíveis. Seu outro campo importante de negócios é a produção de alimentos: grandes empresas como a All Foods também estão sob o guarda-chuva da Biotechnica.

Equipamentos e Vantagens

ANTITOXINAS

(IMPLANTE, SISTEMA CIRCULATÓRIO, PASSIVO)

Um coquetel de antitoxinas contra uma série de venenos. Em 3D&T, +2 em testes de Resistência contra venenos (5 PEs). Em M&M, +4 em Fortitude contra venenos (1 PP).

SEGUNDO CORAÇÃO

(IMPLANTE, SISTEMA CIRCULATÓRIO, PASSIVO)

Um segundo coração permite que o usuário tenha novas energias quando derrubado. Energia Extra em 3D&T (10 PEs) e Regeneração 10 (10 PP) em M&M.

NEO APÊNDICE

(IMPLANTE, SISTEMA CIRCULATÓRIO, PASSIVO)

O apêndice pode ter sido desativado pela evolução, mas a Biotechnica pode reativá-lo. Com seu apêndice aprimorado, você pode digerir celulose como se fosse comida. Rumores dizem que uma dieta a base de celulose pode torná-lo ligeiramente inflamável. 5 PEs em 3D&T e 1 PP em M&M.

ENDURO DRINK

Uma bebida isotônica de alto valor calórico, contendo carboidratos e eletrólitos. Seis em cada dez profissionais consultados afirmam que Enduro é seguro e não causa dependência química. Após tomar uma garrafa, um personagem tem +1 em todos os testes de Resistência ou +2 em todos os testes de Fortitude por uma hora. 2 PEs em 3D&T, 1 PP em M&M.

MÁSCARA INTELIGENTE

Essa máscara de bioplástico inteligente permite a passagem de oxigênio enquanto bloqueia gases tóxicos, pólen e poluição. Sua textura aveludada é considerada afrodisíaca em determinados distritos de Night City. +2 em testes de Resistência que envolvam respiração (3D&T, 5 PEs) e +4 em testes de Fortitude contra efeitos de respiração (1 PP, M&M).

Fuyutsuki

MERCADOS: fabricante de eletrônicos, loja de eletrônicos

SEDE: Japão

LOCALIZAÇÃO: Night City

MEMBROS: 58.528

Fuyutsuki Electronics é uma empresa japonesa que vende dispositivos eletrônicos, incluindo cyberdecks, TVs, rádios e muito mais. Os Datashards são fabricados pela Fuyutsuki e podem ser encontrados em todo o mundo. As lojas da Fuyutsuki Eletronics podem ser encontradas em toda a Night City, assim como seus anúncios em outdoors e pôsteres, principalmente em Ripperdocs. A maioria dos apartamentos de alto padrão são equipados com as TVs de vidro da Fuyutsuki.

Equipamentos e Vantagens

LUA DO INVERNO

Essa ferramenta multiuso modular foi um dos primeiros produtos da Fuyutsuki e adquiriu grande popularidade no ocidente, antes da mudança de branding que decidiu manter o nome da marca no original. +1 em testes de Máquinas (3D&T, 5 PEs) e sempre serve como uma ferramenta apropriada (M&M, 1 PP).

康陶 Kang Tao

智能电子解决方案

MERCADO Fabricante de armas corporativas

FUNDAÇÃO 2050

SEDE Shenyang, China

LOCALIZAÇÃO Night City

FUNDADOR Shiming Xu

LÍDERES Yuan Huo, Xiaohan Ling

MEMBROS 1.000.000+

PAÍS Taiwan (anteriormente), China

VALOR MONETÁRIO € $ 525 bilhões de eurodólares

Kang Tao, uma empresa chinesa, é uma das maiores fabricantes de armas do mundo. Há anos Kang Tao vem se tornando cada vez mais um competidor à altura para Arasaka, apresentando algumas das tecnologias mais avançadas que o mercado já viu. A megacorporação supera consistentemente as expectativas do cliente em armas e equipamentos de qualidade adequados às necessidades militares e paramilitares. Mas o mais notável é que Kang Tao é amplamente reconhecida por sua especialização no desenvolvimento, patenteamento e produção de armamentos de classe inteligente e sistemas operacionais de armas. Nesse nicho de mercado, são incomparáveis.

Equipamentos e Vantagens

CANHÃO POLIMÉRICO DE USO ÚNICO

Quem precisa de um segundo tiro quando o primeiro resolve todos os seus problemas? Esse canhão de plástico é compacto e pode ser facilmente carregado dentro de uma bolsa de academia. Pode ser usado para fazer um Ataque Especial (PdF, Área) sem consumir PMs, mas deve ser descartado logo depois (3D&T, 5 PMs). Em M&M, Dano à Distância 6 (Ação Completa, Área: Explosão) (12 PP).

KANG TAO G-58 DIAN

Essa submetralhadora inteligente tem várias peças dobráveis, tornando-a mais prática de ser carregada (ou escondida). Sua mira inteligente faz com que as balas

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

acertem mesmo que você não tenha a melhor mira da cidade. Ataque Especial (Teleguiado) em 3D&T (20 PEs) e Dano à Distância 6 (Teleguiado 3) em M&M (15 PPs).

KENDACHI

MARCAS Kenshiri-Adachi Armaments, Kendachi Arms

MERCADO Fabricante de armas

FUNDAÇÃO anos 1600

SEDE Chuo-ku, Tóquio, Japão

LOCAIS saka, Fukuoka, Seattle, Nova York, Night City, Chicago, Hong Kong, Londres e Brasília

LÍDER Kendachi Tessho

A Kenshiri-Adachi Armaments, mais comumente conhecida por seu nome abreviado, Kendachi ou Kendachi Arms, é uma fabricante de armas especializada em tecnologia avançada para armas brancas, com sede em Tóquio, Japão. Embora não seja uma megacorporação por si só, a corporação faz parte de um poderoso sistema keiretsu.

Equipamentos e Vantagens

MONOFILAMENTO KENDACHI

(CYBERWARE ATIVO)

Um verdadeiro clássico cyberpunk, o chicote de monofilamento fica escondido em um braço ou dedo cibernético. Quando liberado, pode ser usado como uma arma F+1 que diminui a Armadura do alvo em nível (Invulnerabilidade para Armadura Extra, Armadura Extra para normal, normal para Armadura 0) em 3D&T ou com Dano 6 (Penetrante) em M&M. Variações do chicote de monofilamento podem causar dano por fogo, químico ou eletricidade em vez de corte.

DRAGÃO DE MÃO

Um lança-chamas discreto, parecido com uma lanterna, o dragão de mão foi retirado de circulação oficial após alguns incidentes de segurança mas pode ser facilmente encontrado no mercado negro. Em 3D&T, todos os alvos à distância curta do alvo sofrem 2d+H pontos de dano por fogo e podem tentar uma esquiva para sofrer apenas metade do dano (20 PEs). Em M&M, Dano 4 (Área: leque, Ação: completa, Penetrante) (8 PPs).

Possibilidades tecnológicas quase infinitas... mas cuidado com os bugs

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

KIROSHI OPTICALS

MERCADO Óptica e Fabricação de Cyberware

SEDE Kamisuwa, Nagano, Japão

LOCAIS Tóquio, Osaka, Seattle, Night City, Washington, D.C., Hong Kong, Xangai e Cingapura

FUNDADOR Matsushima Ikki

LÍDER Matsushima Ikki

Matsushima-Kiroshi Optics, Kiroshi Optics ou apenas Kiroshi, é uma empresa japonesa que se originou nas montanhas de Nagano. É um grupo corporativo japonês relativamente pequeno especializado em cyber implantes, composto pela Kiroshi General Cybernetics e Kiroshi Optics, conhecidos coletivamente como Grupo Kiroshi. É amplamente considerado o maior especialista na produção de cibernéticos ópticos.

Equipamentos e Vantagens

KIROSHI GLASS

Proibido em quase todos os governos democráticos do planeta, o Kiroshi Glass é um par de óculos esportivos extremamente popular em Night City. Suas lentes permitem ver em diferentes espectros de luz e até através de objetos. Infelizmente, a luz que emite é cancerígena. Sentidos Especiais (Infravisão, Visão Aguçada, Visão de Raios X) por 10 PEs em 3D&T. Sentidos 6 (Visão Analítica, Infravisão, Penetra Camuflagem) por 6 PP em M&M.

SIMULADOR DE QUEIMADO

(IMPLANTE, REATIVO, OLHOS)

Esse processador de lógica é capaz de prever movimentos do corpo humano baseado em uma vasta biblioteca de jogos de queimado. Se você pode desviar de uma bola de queimado, pode desviar de um soco. Em 3D&T, +2 em esquivas (10 PEs). Em M&M, +2 em Esquiva (4 PP).

MONOVISOR

(IMPLANTE, PASSIVO, OLHOS)

Cuidar de dois conjuntos diferentes de implantes oculares pode ser trabalhoso e incômodo, então o monovisor Kiroshi se tornou popular nas ruas. Se foi pelo baixo preço ou pela vontade de um cosplay fácil de Ciclope dos X-Men depende do freguês. Em 3D&T, oferece três Sentidos Especiais relacionados à visão, à escolha do usuário (10 PEs). Em M&M, oferece Sentidos 4, somente para sentidos visuais, com a customização à escolha do usuário (4 PP).

MILITECH

MERCADOS Fabricação de armas, Produção de veículos militares, Contratação mercenária

FUNDAÇÃO 1996, reestruturada algum tempo depois de 2000

SEDE Washington, D.C.

LOCAIS Nova York, Miami, Chicago, Montreal, Londres, Roma, Zurique, Night City, Washington, Los Angeles, Toronto, Tóquio, Pequim, Hong Kong

FUNDADOR Antonio Luccessi

LÍDERES Lucas Harford, Donald "Dixie" Lundee Jr., Gale Gibbs, Melissa Cruz.

MEMBROS 647.000

VALOR monetário €$ 1,2 trilhão

Afiliação NEUA (Ações, funcionários, ativos e capital)

Militech International Armaments é um dos maiores fabricantes mundiais de armas e veículos militares, com instalações em todos os continentes. A megacorporação é especializada na fabricação de armas e contratação militar privada, e fornece equipamentos para centenas de nações, bem como para organizações privadas e governamentais, especialmente as forças militares e policiais dos NEUA. Este equipamento inclui, mas não está limitado a, armas de fogo pessoais, drones, tanques, aeronaves, navios e armadura pessoal de combate.

Um ramo alternativo da corporação fornece forças militares privadas ostensivamente para fins de defesa,

O destino da maioria dos jogadores vacilões em Night City

manutenção da paz e missões de reconstrução; no entanto, essas forças foram usadas para ajudar organizações terroristas e golpes militares no passado.

Equipamentos e Vantagens

ALTA QUALIDADE

Armas e armaduras Militech recebem +1 na FA ou na FD em 3D&T. Em M&M, os poderes Dano e Proteção desses itens têm uma graduação adicional.

ECLIPSE

(IMPLANTE, TODOS OS SLOTS)

Conversões totais são um tipo extremamente invasivo de cirurgia que remove praticamente tudo do corpo original do paciente. Eclipse é um corpo de conversão total da Militech, criado para substituir uma unidade de elite inteira. Como os custos de manutenção acabam superando os custos de treinamento dos demais membros de uma unidade dessas, acabou caindo em desuso. Em 3D&T, eclipse concede a vantagem única Ciborgue, F+2, H+2, R+2, A+2 e Invisibilidade (140 PEs). Em M&M, concede Força Aprimorada 10, Destreza Aprimorada 10, Agilidade Aprimorada 10, Proteção (Impenetrável) 5 e Camuflagem 4 (todos os sentidos visuais) (69 PPs).

IMPERADOR CHEVILLON

A versão Militech desse jipe blindado inclui uma estação de radar. Em 3D&T, tem F3, H0, R2, A3, PdF0; 10 PVs, 10 PMs, Sentidos Especiais (Radar) e é um Aliado de 10 pontos. Em M&M, use um carro blindado (página 166) com Sentidos 3 (Rádio, Radial).

MERCADOS obras públicas, desenvolvimento urbano

FUNDAÇÃO 1999

SEDE Night City, Corpo Plaza

LOCAIS San Francisco, Los Angeles, Fresno, Nova York

FUNDADORA Miriam Night

MEMBROS desconhecidos (8.000 a 120.000)

VALOR MONETÁRIO desconhecido (250 a 750 bilhões de eurodolares)

Night Corp é uma empresa única que coloca toda a sua atenção em Night City e seus assuntos. A corporação é a maior empreiteira de aquisições públicas dentro dos limites da cidade, construindo e reformando instalações como estradas, pontes, túneis, linhas de metrô, usinas de energia, transmissores de rede, sistema hidráulico e esgoto. A empresa também é conhecida por suas instituições de caridade que ajudam as crianças pobres de Night City e programas de bolsas de estudo para beneficiar jovens talentosos. Night Corp também investe pesadamente em pesquisas ecológicas e fontes alternativas de energia.

Vantagens

JOGANDO EM CASA

Se estiver abertamente a serviço da Night Corp, um personagem recebe +1 em testes de Manipulação (3D&T) ou +2 em testes de perícias baseadas em Presença (M&M).

MAPA DETALHADO

Esse aplicativo de mapa em realidade aumentada permite estudar um local detalhadamente com cerca de uma hora de preparação. Depois do estudo, concede a vantagem Arena (3D&T) ou Ambiente Favorito (M&M) durante a próxima cena naquele local.

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

TOOLBOX

COMO SER UM MAU MESTRE

(E não, não estamos falando de ser um mestre mau!)

Pareço mau, mas só tiro resultado baixo no d20

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Em geral nesta coluna discutimos técnicas, truques e dicas para melhorar como escritores ou mestres. Parece óbvio, não? Na verdade uma boa dica de escrita seria tirar as palavras "para melhorar"! Afinal, seriam dicas para quê? Para piorar?

Bem, chegou o momento, queridos leitores. Hoje não vamos tentar melhorar. Hoje vamos sentar no sofá, assistir uma série enquanto olhamos para o celular, comer um chocolate e ficar totalmente satisfeitos com o que já sabemos. Hoje vamos conversar sobre a importância de *não ser bom*.

RPG em Público

Antes de mais nada, é melhor começar explicando por que eu tive essa ideia esdrúxula de um tema para a Toolbox. Bem, como vários devem saber, toda quinta-feira eu mestro ao vivo a campanha ***Fim dos Tempos*** na ***Twitch da Jambô***. Além disso, recentemente foi publicado o último episódio do ***NerdcastRPG Cthulhu***, que também mestrei. A recepção de ambos pelo público está sendo maravilhosa. A interação com as pessoas que nos ouvem e assistem é uma das melhores partes desse trabalho. Mas um tipo específico e muito comum de comentário me chamou a atenção. Vários *tweets* e mensagens de Instagram falam coisas como:

"Um dia quero mestrar tão bem quanto o Leonel Caldela."

"Se não for pra mestrar que nem o Leonel Caldela, nem tento."

"Quando eu crescer quero mestrar igual a você."

"Como eu fico pra mestrar depois de ouvir o Leonel?"

Antes que digam que estou escrevendo esta coluna como uma forma velada de dar tapinhas nas minhas próprias costas, esse *feedback* é só uma fração do que é recebido por mestres que se dedicam mais às streams, como **Mestre PedroK**, **Azecos**, **Gruntar**, **Cellbit** e vários outros. Também é o tipo de comentário que chega para todos os mestres que abrem seus jogos para o público: **Guilherme Dei Svaldi**, **Felipe Della Corte**, **Nina Bichara**, **Thiago Rosa** e muitos outros nomes que já rolaram dados na frente das câmeras e microfones.

Em suma, o que observo é que boa parte do público, embora goste de nos assistir, faz comparações com seu próprio jeito de mestrar, almeja conduzir o jogo como nós conduzimos. Isso pode parecer inofensivo, até positivo, mas tem uma alta chance de engessar um mestre com perfeccionismo, dar a impressão de que existe um padrão de excelência a ser alcançado. E que um mestre de RPG deve pelo menos tentar chegar nesse "patamar".

Isso é falso. Inclusive porque eu não sou um bom mestre. Nem nenhum desses que eu citei. Mas vamos voltar a isso daqui a pouco.

Um desdobramento comum desse tipo de pensamento é o famoso *"efeito Matthew Mercer"*. **Matthew Mercer**, como todo mundo deve saber, é o mestre do *Critical Role*, de longe a stream de RPG mais bem-sucedida do mundo. Mercer é ator profissional, assim como *todos* os jogadores de sua mesa. O tal "efeito" é a exigência de jogadores de RPG (principalmente nos EUA) para que seus mestres em campanhas caseiras sejam tão bons quanto esses profissionais treinados! E é claro que a imensa maioria nunca conseguiria chegar a esse nível sem alguns anos/décadas de aulas de teatro, técnica vocal, improviso...

Muito mais do que fazer pessoas se sentirem mal por comparações consigo mesmas, o pensamento de que deve haver um "nível" a ser alcançado em RPG acaba *impedindo que se jogue*. Seja por síndrome de impostor do mestre, seja por cobranças dos jogadores.

E, honestamente, no exato instante em que eu achar que minha participação está prejudicando a experiência de jogo dos outros, vou parar. Porque, embora streams e podcasts sejam muito divertidos, o maior objetivo do RPG não é ser assistido. É ser jogado.

Todos entendemos a premissa? Ótimo. Então vamos continuar derrubando alguns "mitos" sobre mestrar RPG e sobre as streams.

Mito 1: O Bom Mestre

Lembra quando eu disse que não era um bom mestre e aproveitei para espinafrar um monte de gente de quem gosto e cujo trabalho eu admiro? Então.

Nenhum de nós é um bom mestre.

Porque não existe um "bom mestre de RPG".

Algumas formas de expressão artística podem ser medidas em graus de excelência ou fluência. Se você só consegue tocar dois acordes, obviamente não é um músico tão bom quanto alguém que toca normalmente, que não é tão bom quanto um solista de orquestra sinfônica. Se a sua atuação se resume a estreitar os olhos e falar "*Dara*?", você não é um ator tão bom quanto alguém que nos transmite toda uma gama de emoções com uma mera expressão facial.

Mas mestrar RPG não é assim. Um músico pode ser excepcional e não ser um compositor. Um ator pode ganhar um Oscar e não ser roteirista ou diretor. E o pulo do gato:

mesmo um profissional hollywoodiano que seja tudo isso dificilmente ganha o Oscar de ator, de roteiro original e de diretor *pelo mesmo filme*.

O que é exatamente o papel de um mestre de RPG.

Um mestre pode dominar as regras como ninguém, mas se atrapalhar no improviso. Para jogadores táticos, ele é um bom mestre. Para quem gosta de inventar ações esdrúxulas, é péssimo. Outro pode ser ótimo na história, mas totalmente incapaz de interpretar personagens, modificar a própria voz e adotar padrões de fala diferentes. Para quem quer uma história complexa, excelente mestre. Para quem quer longos diálogos com NPCs, medíocre. Outro ainda pode ser ótimo em empatizar com as pessoas da mesa e entender suas necessidades e sentimentos, mas não conseguir descrever espaços físicos. Para quem quer mais interação pessoal, melhor mestre de todos. Para quem quer imersão, por que estamos jogando e não conversando numa mesa de bar? Também existem pessoas que são boas em *tudo* isso, mas não são boas na oratória. Fazem pausas demais, têm vícios de linguagem, esquecem palavras... E aí? Mestre dos mestres? Ou alguém que não sabe mestrar?

RPG é uma atividade *extremamente* personalizada e particular. Eu mesmo não gosto do jeito de mestrar do Matthew Mercer (ooohhhh, heresia!) porque não suporto longas cenas de interpretação que não avançam a história — o que é justamente um dos maiores pontos fortes de *Critical Role*. Mercer é um ótimo ator, cria boas histórias, descreve muito bem, domina as regras, conduz bem as pessoas..., mas algo sutil como a estrutura que ele usa para organizar as sessões me afasta automaticamente. E aí? Mestre bom?

Antigas colunas em revistas de RPG de todo o mundo colocavam como papel do mestre inclusive hospedar o jogo e garantir que houvesse comida e bebida para todos. Na analogia com Hollywood, nosso ator "multioscar" ainda precisaria ser responsável pelo serviço de buffet. Em épocas pré-históricas, antes de haver acesso fácil à internet, eu ligava para cada jogador antes de cada sessão, acertando datas e horários em que todos pudessem e arranjando um lugar acessível — já que todos moravam com os pais e nenhuma casa podia acomodar um grupo de adolescentes gritões toda semana. Nosso ator ainda precisaria ser produtor, assistente de produção...

Embora o feedback que recebo por meu trabalho como mestre seja quase todo positivo, também recebo comentários, inclusive de leitores que gostam dos meus livros, dizendo que não conseguem me ouvir mestrando — porque costumo descrever muito, porque controlo demais ou de menos os jogadores, porque não coloco desafios suficientes ou coloco desafios demais, porque faço pausas ao falar... Até por causa do meu sotaque!

É impossível ser um "bom mestre" porque isso não existe. Mas é possível se divertir. Por sorte, é nosso objetivo.

Mito 2: O Mestre É Responsável pela Diversão dos Jogadores

Qual o objetivo do RPG? Todo mundo que pelo menos já passou os olhos por uma **Dragão Brasil** sabe a resposta: diversão!

Então um "bom mestre" para um grupo específico poderia ser medido pela diversão dos jogadores, não?

Não.

Não *mesmo*.

Repita comigo: *"eu não sou responsável por ninguém"*.

Agora vamos nos livrar desse peso paternalista e desse complexo de superioridade para analisar o que é nossa verdadeira responsabilidade como mestres de RPG.

Uma mesa de RPG deve ser um espaço seguro e igualitário. O mestre não é o dono/chefe do jogo, usando jogadores e personagens como marionetes para sua história ou plateia para seu show. Também não é o servo dos jogadores, tentando adivinhar o que eles querem, planejando finais felizes para seus personagens e se esforçando para agradá-los a todo instante.

O mestre é um colega de jogo. Seu papel é diferente, claro. É um papel que exige mais trabalho, mais preparação, mais versatilidade. Mas é só um colega. Numa mesa de RPG *todos* são responsáveis pela diversão de todos. Nem sempre somos capazes de cumprir nossa responsabilidade (dias ruins acontecem), mas nenhum participante numa mesa de RPG deve ser passivo, apenas declarando suas ações e esperando que o mestre resolva tudo. É preciso jogar de um jeito que divirta os demais colegas, que os deixe confortáveis, que os faça se sentirem bem-vindos. Às vezes isso não é possível por simples incompatibilidade de jeitos de jogar — e tudo bem. Já tive grandes amigos com quem não conseguia jogar RPG, porque nossos estilos eram diferentes. Eu adorava ouvir sobre as campanhas e conviver com eles em quase todas as situações, mas jogar juntos não dava certo. Voltando ao ponto principal, o peso de "divertir os jogadores" recai igualmente sobre *todos*.

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

E adivinhe? O mestre é um jogador em pé de igualdade com todos. Portanto, também é responsabilidade dos jogadores divertir o mestre.

Todos se preocupando com todos. Não parece mais confortável do que um só tentando agradar quatro, cinco ou mais?

É claro, existem exceções. Se você é um adulto e está jogando com crianças, você é responsável por elas, provavelmente em vários sentidos. Se você é um veterano e está mestrando para novatos totais, provavelmente também tem uma responsabilidade bem maior pela diversão deles — é injusto exigir que alguém que está começando domine todas essas nuances.

Nas streams isso também acontece. Por exemplo, *Fim dos Tempos* é para mim, antes de mais nada, uma diversão. Eu adoro mestrar a campanha! Mas vamos ser francos: eu sou um dos autores de *Tormenta*. A presença semanal de **Guilherme Dei Svaldi**, **Karen Soarele**, **Schaeppi**, **Katiucha Barcelos** e **Rex** ao vivo, cedendo sua imagem, seu tempo e seu talento sem ganhar nada em troca, é profissionalmente interessante para mim. Assim, eu me preocupo bastante com a diversão deles. Sei que, quando jogar não for mais divertido, a stream perde o sentido. Note: nenhum dos jogadores jamais me pediu isso. Pelo contrário, todos são extremamente empáticos e cuidam de todos. Mas eu vejo como minha responsabilidade retribuir o esforço deles.

Se nenhum desses casos se aplica a você, respire e relaxe. Solte esse fardo. Você é responsável pela sua própria diversão, assim como cada jogador é responsável pela diversão dele ou dela. E todos vocês são *igualmente* responsáveis pela diversão uns dos outros.

Se não é divertido, se não há reciprocidade, por que mestrar?

Mito 3: Todas as Campanhas Nascem Iguais

Mas digamos que, apesar de tudo isso, você *quer* alcançar um padrão de qualidade que está na sua cabeça. Você entendeu e concorda, mas quer que a sua campanha seja parecida com qualquer uma das campanhas de streams e podcasts que você acompanha.

Bem, não posso falar pelos outros mestres, mas posso contar como é a preparação de *Fim dos Tempos*.

Para começar, eu propus a ideia aos demais autores de *Tormenta*. Todos gostaram, então (e só então) comecei a preparar o jogo. A próxima parte é tão importante que vou fazer um parágrafo em separado para ela e ainda colocá-la em negrito.

Durante um mês inteiro, meu trabalho foi apenas preparar a campanha.

Vamos repetir: durante um mês, tudo que eu fazia em termos de trabalho era preparar uma campanha de RPG. Eu acordava, tomava café da manhã e meu expediente era planejar aventuras, bolar tramas, escrever NPCs, procurar artistas de mapas na internet... E fazer regras?

Não. Para as regras, eu tive (e continuo tendo) o auxílio de **Rafael Dei Svaldi**, que trabalhou de perto na criação do sistema *Tormenta20*. Mais do que só fazer fichas, ele me ajuda a planejar encontros, pensar em tipos de desafios, personalizar situações para os jogadores... Além dele, conto com o apoio de **Samuel Marcelino** na arte, **Leonel Domingos** nos mapas, o próprio Guilherme Dei Svaldi na parte logística e operacional, além de vários outros. Comparar uma campanha que tem toda essa estrutura com um jogo caseiro, elaborado como hobby por uma só pessoa, é absurdo. E existe a grande chance de que o seu jogo caseiro seja *melhor* para o seu grupo do que qualquer coisa que eu mestraria! Porque vocês são amigos, porque você é o mestre do seu grupo.

Fim dos Tempos tem muitos NPCs, textos revelados ao longo do jogo, detalhes..., mas eu tive tempo para fazer isso. E tempo é talvez o recurso mais valioso para um mestre. Mesmo que você trabalhe todos os dias na preparação da campanha depois do trabalho, não será um expediente inteiro. E mesmo que você tire um mês de férias e não faça nada além de planejar aventuras de RPG, será um tempo que você não vai passar com sua família e amigos ou simplesmente descansando. Eu tive o privilégio de planejar a campanha no tempo em que normalmente já não estaria com minha esposa e meus amigos. Eu trabalhava no jogo e depois ia *relaxar/descansar/me dedicar a hobbies*.

Uma vez por semana, tiro meio expediente (ou um até expediente completo) para revisar e organizar a próxima sessão. Isso é um nível de privilégio quase surreal.

Não vou negar: para mim é muito gratificante poder revelar pistas, contar detalhes, surpreender os jogadores com segredos. Mas essa quantidade de material exigiu muito tempo para ser elaborada. Para falar a verdade, nunca mestrei uma campanha tão organizada, com tanto material. E mesmo assim é pouca coisa comparado ao trabalho de outros mestres. PedroK, em *Skyfall*, tem muito mais conteúdo. O que dizer então de Matthew Mercer?

Você não deve comparar uma stream ou podcast com sua própria campanha de RPG. A única comparação justa é com seu trabalho. Se você consegue elaborar a mesma quantidade de material e ainda ter um trabalho não relacionado, pare um pouco e note o quanto isso é incrível. É o equivalente a dois empregos!

E, mais uma vez para não correr o risco de esquecer: provavelmente o seu grupo se diverte mais com a sua campanha do que se divertiria com a minha ou de qualquer outro mestre.

Mito 4: Devemos Sempre Melhorar

Desde 2019 retomei um hobby que vinha meio parado e comecei outro. Prefiro não entrar em detalhes sobre qualquer um dos dois, porque realmente não vêm ao caso, mas são coisas absolutamente comuns. Meus hobbies exigem prática e possuem técnicas bem complexas. Eu não sou bom em nenhum deles.

Na verdade, meu nível seria classificado entre ruim e péssimo.

E tudo bem.

Eu pratico para melhorar, porque isso para mim é divertido. Mas não vou deixar de fazer coisas que me relaxam e me estimulam só porque não sou bom nelas. Tenho tanto direito de exercer meus hobbies quanto pessoas que são profissionais em ambos.

Mesmo se aceitarmos que um mestre de RPG pode ser "bom" para seu grupo, mesmo que por alguma razão você tenha mais responsabilidade sobre a diversão dos outros do que os demais jogadores, mesmo que você tenha todo o tempo do mundo para desenvolver uma campanha... *Mesmo assim você não tem obrigação de ser bom, ou mesmo de melhorar.*

Você *pode* praticar. Mas só recomendo se dedicar a isso enquanto for divertido, como qualquer outro hobby. Exigir que alguém estude ou pesquise para ser mestre de RPG é a mesma coisa que exigir que alguém treine seus reflexos para poder jogar videogame. Há quem tenha prazer em ficar cada vez melhor num jogo, mas muitos outros só querem trucidar uns inimigos, vender uns nabos virtuais e relaxar. Mesmo que você ativamente queira "melhorar" como mestre, isso só tem sentido enquanto for fonte ativa de diversão. Você se diverte pensando em como lidar com os jogadores? Ou é mais um estresse? Fica entusiasmado ao vasculhar as regras? Ou é só outra fonte de dor de cabeça? Mesmo fora do jogo, tem prazer em imaginar NPCs, lugares e viradas de trama? Ou isso só o deixa mais preocupado?

Principalmente numa época tensa e até mesmo triste como a que estamos vivendo, não há razão para procurar mais preocupações! Pense na sua "habilidade" de mestre como se fosse sua habilidade jogando videogame. Não é um conjunto de conhecimentos que tem valor intrínseco, ninguém *precisa* melhorar neles. Você melhora se isso lhe fizer bem.

Talvez seu grupo, como um todo, queira melhorar. Talvez os jogadores estejam estudando técnicas teatrais, desenvolvendo vozes para os personagens, pensando profundamente na personalidade de cada um. Você pode seguir a tendência de seus amigos e se aprofundar também — ter parceiros num hobby em geral é um fator de motivação. Mas, de novo, não é obrigado a isso. Dificilmente o grupo vai exigir que você se aprimore, a não ser que estejam sofrendo de casos extremos do "efeito Mercer" e tenham pouco trato social. A campanha como um todo vai se aprimorar se eles cumprirem seu papel e, com suas novas habilidades, tomarem responsabilidade pela diversão uns dos outros — e pela sua.

E, falando francamente, é muito mais raro ver jogadores tentando se aprimorar do que mestres. Pense em quantas colunas com "dicas para jogadores" você já viu, em contraste com as "dicas para mestres".

Fim dos Tempos, como sempre, é um ponto fora da curva. Todos os jogadores, sem exceção, procuram se aprimorar e sempre surgem com novas ideias, novos discursos. Fazem desenhos, aparecem de cosplay, inventam feriados... Este tipo de coisa se retroalimenta, pois me dá ainda mais motivação para trabalhar na campanha.

Mas, de novo, seria injusto pedir esse tipo de coisa de todos os jogadores do mundo. O grupo de *Fim dos Tempos* é composto por pessoas que, de uma forma ou de outra, têm como profissão comunicação, criatividade, atuação e interação com o público. Temos um game designer profissional, uma escritora premiada, um narrador profissional, um ator e uma youtuber/crítica de cultura pop. São pessoas que estudaram para suas profissões e aplicam este conhecimento no hobby — não pessoas que estudaram especificamente para o hobby!

Mito 5: Existem Exemplos a Serem Seguidos

Toda esta coluna foi motivada por um receio bem particular. Eu amo mestrar RPG, amo compartilhar com o público as campanhas, mas às vezes me questiono se não estou prestando um desserviço ao hobby. Eu não acho, nem de longe, que sou o melhor mestre da internet. O melhor mestre (digo, o mestre que mais se encaixa com meu estilo) que já presenciei ao vivo é Guilherme Dei Svaldi. Entre os americanos, Jerry Holkins continuamente faz coisas impressionantes em sessões de apenas duas horas.

Mas a comparação com estes e com outros não pode me impedir de mestrar. Da mesma forma, a comparação de outros mestres comigo não deve frear o impulso criativo de ninguém.

Em RPG não há modelos a serem imitados. Não há padrões a serem alcançados ou autoridades a serem seguidas. Tecnicamente RPG é um jogo, mas a prática do RPG é uma relação interpessoal — e uma relação interpessoal bastante íntima e peculiar. Assim como ninguém pode ditar os parâmetros de uma amizade ou relacionamento (exceto por limites óbvios como comportamento abusivo ou predatório), ninguém pode medir seu RPG, ninguém pode dizer se ele é melhor ou pior que outros. Porque ele só existe enquanto interação de um grupo.

Fico muito feliz por receber o feedback do público. Mas ninguém deveria querer ser um mestre como eu, ou como PedroK, Guilherme, Della, Nina, Azecos, Gruntar, Cellbit, Mercer, Holkins ou qualquer outro.

Seja um mestre como você.

Se o objetivo do RPG é a diversão, todos vão se divertir muito mais se estiverem confortáveis com quem são.

Sem cobranças.

Sem comparações.

Sem obrigações.

A maior dica de mestre é uma só:

Relaxe.

LEONEL CALDELA

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 93

SAMBÚRDIA LIVRE!

Em meio ao caos da Guerra Artoniana e a ausência prolongada de um líder para reger o Reinado, mais um reino abandonou a coalizão, decidindo seguir por conta própria. Trata-se de Sambúrdia, o Celeiro de Arton, um dos mais ricos e extensos reinos do antigo Reinado.

Em meio ao caos da Guerra Artoniana e a ausência prolongada de um líder para reger o Reinado, mais um reino abandonou a coalizão, decidindo seguir por conta própria. Trata-se de Sambúrdia, o Celeiro de Arton, um dos mais ricos e extensos reinos do antigo Reinado.

Se engana, porém, quem acredita que tal movimento foi algo repentino ou sem qualquer planejamento. Ao contrário, indícios de que tal decisão poderia ser tomada já haviam surgido logo após o início do conflito contra os Puristas de Yuden, quatro anos atrás. Depois de um período prolongado quase isolado da batalha, Sambúrdia deu início a movimentos expansionistas, mas através do ouro em vez da espada, adquirindo terras pertencentes aos reinos vizinhos.

A decisão final, porém, foi tomada alguns meses atrás em uma reunião envolvendo alguns dos mais abastados proprietários de terras, além de membros do Grande Conselho, na cidade de Collarthan. Lá, decidiu-se pela independência não apenas de Sambúrdia, mas também dos inúmeros pequenos reinos e feudos que a formavam, transformando seus donatários em regentes comerciantes, no comando de inúmeras pequenas repúblicas livres.

O regente geral, Beldrad Isontorn — que governou por décadas junto ao Conselho de Sambur — é hoje o líder inconteste da cidade-capital de Sambúrdia e aparentemente se tornou ainda mais rico depois da decisão. Animado, Beldrad convida aqueles cansados das guerras para se mudarem para alguma das Repúblicas Livres: Temos muito trabalho e terras precisando de pessoas dispostas — disse em entrevista ao enviado especial da Gazeta — E heróis, é claro. Aventureiros são sempre bem-vindos (e muito bem pagos) em Sambúrdia!

O Modelo Sambur

Há um ditado antigo sobre Sambúrdia que diz que é um excelente lugar para nascer, mas não para ficar. Esse dito popular surgiu devido ao costume das famílias enviarem os filhos para estudar nas capitais do Reinado, e estes, após descobrirem as facilidades da metrópole, vissem com maus olhos a simplicidade agrícola do lugar que pagou por todo o luxo que desfrutaram.

Beldrad, regente há quase quarenta anos, quer mudar essa visão do seu reino natal, fazendo com que as pessoas sintam orgulho de sua origem. Ele não esconde que passou um tempo considerável da juventude em Valkaria, onde aprendeu a importância de sempre manter uma relação amigável com todos — desde imperadores até o mais simples dos artesãos. Porém, gosta de frisar que nunca negou suas origens, tampouco o quanto amava Sambúrdia.

A expectativa é que o Modelo Sambur e a criação das Repúblicas Livres sirvam de exemplo e inspiração para demais nações vizinhas, onde os interesses comerciais amigáveis e lucrativos para ambos os lados sejam colocados acima da matança e da selvageria da guerra. Beldrad garante que há planos, inclusive, do envio de comitivas diplomáticas para iniciar tratativas neste sentido com os reinos fronteiriços. Só o tempo dirá se os tibares realmente ficarão acima da espada um dia.

Nova casa de apostas em Fortuna

Uma enigmática figura chegou recentemente em Luvian, no reino de Fortuna. Trata-se de Spitter Tobedd, um sujeito de riso fácil, pomposo e falastrão. Supostamente nascido em Ahlen, o fidalgo escolheu Luvian para mudar de ares. Com o dinheiro conquistado de forma honesta — segundo ele — alugou um prédio na cidade e deu início a um tímido cassino e casa de apostas, que também funciona como estalagem. Ele a chama de A Arca de Fortuna.

Spitter não escolheu essa cidade à toa. Luvian marca a primeira parada dos devotos que realizam o Caminho de Nimb — uma espécie de jornada de peregrinação realizada por seguidores do deus da sorte e do caos. Por estar no início, também é famosa por ser o melhor lugar para desistir da empreitada e gastar o dinheiro ali mesmo, em alguma das famosas estalagens locais.

A chegada de Spitter aumentou ainda mais a concorrência entre os estabelecimentos, causando uma certa rixa especialmente entre as outras conhecidas estalagens — a Grifo Dourado, da família Yukibag; o Tibar de Prata, da Senhora Manigut e o Pato Ensopado do criativo Durgotal Cadirut, todos famosos por sabotarem os negócios uns dos outros. Agora, a possibilidade de se unirem contra o novo inimigo em comum não apenas existe como é até mesmo esperada.

Tobedd não parece se preocupar com isso. A Arca está atraindo uma grande quantidade de devotos que torcem por um olhar gentil do deus do caos, esperando assim conseguir algum dinheiro tirando a sorte grande nos jogos. Vale dizer, dentre todos eles, nenhum parece tão bem-sucedido quanto o próprio Spitter, que já planeja uma expansão nos negócios, construindo uma sede própria em algum lugar de Luvian.

A volta do escolhido

De tempos em tempos, surgem histórias de pessoas que nasceram com dons únicos, que alguns acreditam serem um favor dos próprios deuses, chamadas muitas vezes de "escolhidas". Seres predestinados a feitos grandiosos. Na maioria dos casos, tais histórias nunca se confirmam, principalmente porque separar os verdadeiros abençoados em meio a uma multidão de fraudes é um trabalho difícil, complexo e quase sempre infrutífero.

O mais novo (suposto) escolhido artoniano descoberto vivia em um vilarejo bárbaro nas Montanhas Sanguinárias. O jovem apresentava uma espécie de aura de repulsão contra magia, com uma intensidade que beirava ao descontrole. Esta aura sobrenatural impedia que efeitos mágicos comuns o afetassem. Em alguns casos, a própria magia no entorno era comprometida.

A Academia Arcana foi procurada e enviou uma equipe de alunos para a aldeia remota na tentativa de trazê-lo até a instituição para ser instruído e estudado. Após receber garantias de que sua gente não ficaria desprotegida, o rapaz aceitou o convite. Entretanto, o grupo logo descobriu que a viagem de volta seria muito mais difícil do que esperavam, já que todas as tentativas de transporte mágico falharam. Sem alternativa, iniciaram o caminho à moda antiga: vencendo os milhares de quilômetros com cavalos.

Infelizmente, todo o contato com a comitiva se perdeu recentemente. O grupo foi visto pela última vez próximo da fronteira entre a Sambúrdia e os Ermos Púrpura. Como a Academia teme que o jovem escolhido caia em mãos erradas — especialmente de Puristas — resolveu arcar com uma segunda comitiva de resgate. Devido as características da missão, está contratando aventureiros com experiência em grandes viagens para encontrar e posteriormente escoltar o escolhido até as dependências da escola.

Valores serão negociados com a própria Academia, seja em tibares, seja em algum item mágico ou favor arcano à escolha dos interessados.

GOBLINS DE VALKARIA

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

CAVERNA DO SABER

ITENS ESOTÉRICOS

Berloques, badulaques e apetrechos mágicos para conjurador nenhum botar defeito!

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Todo conjurador alguma vez já se pegou invejando o guerreiro do grupo, saindo de uma loja feliz da vida com sua nova *armadura completa polida sob medida*, conquistada com preciosos e suados tibares da vida de aventureiro.

A verdade é que, como na maioria dos sistemas de fantasia medieval, classes de personagens que não dependem de itens básicos como armas, armaduras e escudos sempre acabam mais limitadas em termos de equipamentos, principalmente nos primeiros níveis, quando itens mágicos realmente úteis ainda estão fora de alcance.

Sem muitas opções, os conjuradores costumam focar seus recursos em itens alquímicos, ou mesmo kits de ofícios, dependendo do nicho secundário que escolheram cobrir dentro do grupo — como cartógrafos e historiadores — mas sabemos que, a grosso modo, esses personagens acabam não tendo no que investir suas riquezas e viram um estoque de poções ambulante!

Apesar de várias conversas sobre o tema, uma das regras que seguimos na construção do manual básico foi justamente essa: ele precisa ser básico. Jogadores menos experientes que escolhem classes focadas em conjuração já tem um árduo trabalho pela frente, não só para entender as regras de magia no geral como para ler e estudar todas as duzentas magias do livro para compor seus personagens!

Por isso, achamos melhor manter algumas ideias mais complexas engavetadas para uso em futuros suplementos, e uma delas quero dividir com vocês nesta edição: os itens de complemento de magia, ou itens esotéricos.

Um novo tipo de equipamento

O mais importante sobre os itens esotéricos é que eles não são mágicos por si só, apesar de interagirem diretamente com magias. São equipamentos mundanos que podem ser produzidos de formas artesanais (através da perícia Ofício) ou colhidos na natureza e preparados para uso.

Grande parte desses itens é comercializada livremente por toda Arton, com algumas exceções de itens raros, exclusivos de certas regiões ou mesmo considerados ilegais em alguns reinos. No entanto, dada sua natureza mística, não é muito fácil encontrá-los em cidades pequenas que não tem muito conhecimento sobre magia — assim como não se acha um bom ferreiro de espadas em qualquer esquina!

Mesmo assim, itens esotéricos podem ser encontrados com muito mais facilidade e abundância do que poções e outros itens mágicos, estando praticamente no mesmo patamar dos itens alquímicos e itens *superiores*: não são exatamente comuns, mas existem muitos comerciantes e fabricantes desse tipo de equipamento, principalmente em grandes cidades.

Bônus concedidos por equipamentos esotéricos se acumulam com bônus vindos de habilidades, magias e aliados (mesmo as reduções de custo de PM), mas não se acumulam entre si.

Itens esotéricos podem ser fabricados utilizando a regra normal de Ofício, com algumas peculiaridades descritas a seguir.

Catalisadores de Magia

São itens de uso único, que funcionam como um tipo de "combustível" para melhorar uma magia no momento em que é lançada, sendo consumidos no processo. Catalisadores são geralmente algum tipo comum de substância preparada para ser usada como componente de magia através de rituais e processos alquímicos.

Esses itens servem para cobrir o arquétipo de conjuradores místicos, que usam componentes estranhos e exóticos em suas magias, como as bruxas dos contos de fadas ou os curandeiros da floresta.

Usando catalisadores. O conjurador precisa apenas estar segurando o catalisador em uma das mãos no momento em que lança a magia. Apenas um catalisador pode ser usado por vez. Catalisadores funcionam com magias arcanas e divinas, mas alguns só funcionam em magias de escolas específicas — pode haver mais de um elemento que afete uma mesma escola de forma diferente — e os efeitos que causam dano adicional só funcionam em magias que já causam dano normalmente.

Fabricando catalisadores. Apesar de serem criados a partir de substâncias relativamente simples, os processos alquímicos de preparo dos catalisadores requerem certos conhecimentos e técnicas. Por isso, fabricar uma "dose" de um catalisador com a matéria prima disponível requer um teste de Ofício (alquimia) CD 20.

Alguns exemplos de catalisadores estão listados na tabela a seguir. Para efeitos de regra, o preço na tabela é referente à quantidade de um único uso do catalisador. Todos os catalisadores têm peso de 0.1Kg por "dose".

Catalisador	Preço	Efeito
Baga-de-Fogo (fruto)	T$ 15	Magias causam +1d6 de dano de fogo
Dente-de-Dragão (flor)	T$ 30	Aumenta o dano em um dado do mesmo tipo
Elo de Ferro	T$ 30	Magias de *abjuração* custam -1PM
Frasco de Amônia	T$ 15	Magias causam +1d6 de dano de ácido
Líquen Lilás	T$ 15	Magias causam +1d6 de dano de frio
Musgo Púrpura	T$ 15	+2 na CD de magias de *ilusão*
Ossos de Monstro	T$ 15	+2 na CD de magias de *necromancia*
Pena de Thyatis (flor)	T$ 30	Magias de *adivinhação* custam -1PM
Pó de Cristal	T$ 30	Magias de *encantamento* custam -1PM
Pó de Giz	T$ 30	Magias de *convocação* custam -1PM
Saco de Sal	T$ 15	+2 na CD de magias de *abjuração*
Seixo de Âmbar	T$ 30	Magias de *transmutação* custam -1PM
Terra de Cemitério	T$ 15	Magias causam +1d6 de dano de trevas

Baga-de-Fogo. São pequenos frutos vermelhos que crescem em abundância na parte central do continente norte, muito apreciados por seu sabor picante. Quando secos e usados como catalisadores, adicionam +1d6 de dano de fogo em magias.

Dente-de-Dragão. Um tipo de flor comum nas regiões montanhosas, principalmente nas uivantes, que tem um formato parecido com uma presa de monstro, podendo variar em cores e tamanhos. Suas propriedades esotéricas aumentam o dano de magias em um dado do mesmo tipo.

Elo de Ferro. Um pequeno anel feito de ferro puro. Lançar magias da escola de *abjuração* com esse catalisador diminui o custo em 1PM.

Frasco de Amônia. Um frasco de vidro contendo um líquido cáustico, muito usado para fabricar poções e granadas. Suas propriedades adicionam +1d6 de dano de ácido à magias.

Líquen Lilás. Essa planta estranha tem aspecto cristalino, e cresce em abundância na região das uivantes. Frio ao toque, adiciona +1d6 de dano de frio à magias.

Musgo Púrpura. Encontrado em florestas fechadas principalmente no leste de Ramnor, esse fungo cintilante tem propriedades que aumentam a CD de magias de *ilusão* em +2.

Ossos de Monstro. Pequenas falanges de criaturas monstruosas aleatórias, tratadas com óleo. Concedem +2 na CD de magias de *necromancia*.

Pena de Thyatis. Essa linda flor alaranjada com aspecto de penugem cresce em regiões áridas. Usada como catalisador, diminui o custo de magias de *adivinhação* em 1PM.

Pó de Cristal. Uma pitada de pó de algum mineral cristalino puro, como quartzo ou topázio. Suas propriedades diminuem o custo de magias de *encantamento* em 1PM.

Pó de Giz. Calcário esmagado em pó, uma substância comum que usada como catalisador diminui o custo de magias de *convocação* em 1PM.

Saco de Sal. Sal marinho armazenado num pequeno saco de couro. Suas propriedades esotéricas aumentam a CD de magias de *abjuração* em +2.

Seixo de Âmbar. Essa "gema" feita de seiva de árvore fossilizada diminui o custo de magias de *transmutação* em 1PM.

Terra de Cemitério. Um punhado de terra colhida a noite de um cemitério em uso. Como catalisador, adiciona +1d6 de dano de trevas à magias.

Amplificadores Arcanos

Objetos esotéricos feitos de materiais capazes de melhorar magias arcanas no momento em que são lançadas, ou mesmo quando atingem um alvo que esteja vestindo um deles.

Amplificadores tem várias formas e, portanto, funcionam de maneiras ligeiramente diferentes. Eles foram concebidos para serem "ferramentas de magia" e suprir os arcanistas e bardos com opções mais baratas e simples para melhorar suas habilidades de conjuração em níveis baixos.

Em termos de regras, amplificadores são sempre tratados como equipamentos feitos para criaturas de tamanho médio.

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Apesar do tamanho não influenciar em sua função, à critério do mestre alguns amplificadores que precisam ser vestidos podem ser problemáticos para criaturas maiores ou menores.

Usando amplificadores. A maioria dos amplificadores tem seu efeito ativado simplesmente do conjurador estar empunhando o item enquanto lança uma magia. No entanto, alguns canalizadores requerem que o personagem gaste uma certa quantidade de PM para ativá-lo, de forma semelhante a adicionar *aprimoramentos* à magias.

Existem também amplificadores especiais — e mais raros — que requerem que o alvo da magia esteja vestindo o item, como o *anel de adamante*. Mesmo nesses casos, o amplificador não ocupa espaço de um item mágico, sendo considerado um equipamento comum.

Como o nome deixa claro, amplificadores arcanos só afetam magias arcanas, e só é possível ativar um amplificador por vez numa mesma magia.

Fabricando amplificadores. Mesmo se tratando de itens comuns, as técnicas de artesanato necessárias para a confecção desses itens requerem um estudo profundo das energias mágicas, geralmente dominado por arcanistas e inventores. Por isso, fabricar um amplificador arcano requer um teste de Ofício (artesanato) CD 20. Somente personagens treinados em Misticismo podem fabricar esse tipo de item.

Amplificador	Preço	Efeito
Ampulheta de Areia da Perdição	T$ 1.000	Permite sustentar uma magia adicional
Anel de Adamante	T$ 300	Aprimora magias defensivas pessoais
Anel de Adamante	T$ 1.000	Aumenta o alcance de magias
Cetro Elemental	T$ 600	Aumenta dano mágico de um tipo
Medalhão de Prata	T$ 300	Magias pessoais custam -1 PM
Orbe de Cristal	T$ 1.000	Aumenta a área da Magia
Tomo de Especialista	T$ 600	Aumenta a CD magias de uma Escola
Varinha de Aço-Rubi	T$ 1.000	Magia ignora resistência a dano

Itens Monstruosos!

Fãs antigos devem ter notado que alguns itens apresentados no *Manual do Arcano*, como as varinhas de Dedo de Ente e Espinho de Mantícora não estão listados neste artigo. O motivo é que o *Manual de Ameaças de Arton* trará regras específicas para confeccionar armas, armaduras e vários tipos de equipamentos — incluindo itens esotéricos — usando partes de criaturas abatidas! Mais novidades aqui na **Dragão Brasil** em breve.

Ampulheta de Areia da Perdição. Essa pequena ferramenta exótica feita de madeira e vidro tem em seu interior um punhado de areia do Deserto da Perdição, que pode ser usada para medir o tempo exato de um minuto.

Quando lança uma magia com duração *sustentada* usando esse amplificador, o conjurador pode gastar até 10 PM adicionais (ainda limitado pelo seu máximo de PM) para que eles fiquem "armazenados" na ampulheta, fazendo com que o item "sustente" a magia automaticamente até seu os PM armazenados acabem. Isso desobriga o arcanista de usar uma ação livre e seus próprios PMs para sustentar a magia, podendo ele mesmo sustentar outro efeito ao mesmo tempo. Se o conjurador soltar a ampulheta, ela for quebrada ou a cena terminar, o efeito da magia termina imediatamente e quaisquer PM ainda armazenados na ampulheta são perdidos.

Anel de Adamante. Esses anéis geralmente ostentam um brasão ou marca pessoal. Quando ativa esse amplificador, magias pessoais que concedem bônus na Defesa ou Testes de Resistências tem esse bônus aumentado em +1.

Bastão de Mitral. Uma barra de 30cm feita de mitral, geralmente com runas e símbolos desenhados em todo seu comprimento. Quando lança uma magia com alcance diferente de pessoal, o conjurador pode pagar +1 PM para ativar esse amplificador e aumentar o alcance da magia em um passo: de curto para médio, ou de médio para longo.

Cetro Elemental. Geralmente feitos de madeira ou metal, esses cetros tem pedras preciosas especialmente tratadas em suas pontas, afinadas com um elemento entre ácido, eletricidade, fogo e frio (escolhido no momento da fabricação). Lançar uma magia que causa dano do mesmo tipo do cetro usando-o como amplificador aumenta dano da magia em um dado do mesmo tipo.

Amplificadores Arcanos como Foco do Bruxo

Arcanistas que trilham o caminho do Bruxo tem uma pequena desvantagem para usar alguns amplificadores: eles precisam lançar suas magias através de seu foco, sendo tecnicamente impedidos de lançá-las pelos amplificadores! Mas não se desespere.

Um bruxo pode transformar um amplificador em seu foco, realizando um ritual semelhante à construir um foco novo, mas um pouco menos trabalhoso: gastando apenas um dia de trabalho e T$ 50 em material. No entanto, ele ainda pode ter apenas um único foco ativo por vez.

Medalhão de Prata. Gravados com runas e marcas pessoais do conjurador, esses medalhões de prata pura diminuem o custo de magias de alcance pessoal em -1PM.

Orbe de Cristal. Uma esfera perfeita do tamanho de uma maçã, feita de material cristalino.Quando lança uma magia que afeta uma área, o conjurador pode pagar +1 PM para ativar esse amplificador e dobrar a área de efeito da magia.

Tomo de Especialista. Os tratados de estudos arcanos nestes livros aumentam a compreensão do conjurador sobre uma escola de magia (escolhida no momento da fabricação do tomo). Se usado como amplificador, esse tomo aumenta a CD de magias da escola vinculada em +2.

Varinha de Aço-Rubi. Um conjurador empunhando este amplificador pode gastar +2 PM para que sua magia ignore qualquer tipo de resistência a dano.

Itens Litúrgicos

Equipamentos ligados à fé dos deuses, que seus devotos acreditam serem capazes de melhorar sua conexão com as bênçãos das divindades, aprimorando suas capacidades de lançar magias divinas.

Itens litúrgicos cobrem o nicho de substâncias e materiais considerados "sagrados" pelos devotos dos deuses, mas que não necessariamente carregam qualquer tipo de poder divino. São geralmente usados em missas e rituais, ou ostentados para demonstrações de fé. Portanto, a maioria deles funciona apenas para devotos de deuses específicos!

Os itens listados aqui são mais genéricos, mas os mestres são livres para "customizar" suas aparências de acordo com o deus que representam — uma *Estola Clerical de Megalokk* pode ser feita de couro, garras e presas de monstros, por exemplo, enquanto um *Cálice Sagrado de Tenebra* pode ser feito a partir de um crânio. Assim como os amplificadores arcanos, os itens litúrgicos são tratados como equipamentos feitos para criaturas de tamanho médio.

Por geralmente ostentar símbolos dos deuses, a maioria dos equipamentos litúrgicos podem ser usados como um *símbolo sagrado*.

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Usando itens litúrgicos. Itens esotéricos divinos geralmente funcionam simplesmente por serem empunhados ou vestidos por um sacerdote da divindade que representam, seja um clérigo, druida ou mesmo um paladino capaz de lançar magias através do poder de classe Orar. Equipamentos litúrgicos só afetam magias divinas, e só é possível ativar um deles por vez numa mesma magia.

Fabricando itens litúrgicos. Por serem itens ligados aos dogmas da fé, além de um teste de Ofício (artesanato) CD 20, um personagem precisa ser treinado em Religião para conseguir fabricar esse tipo de item. Um item litúrgico é dedicado à um deus específico no momento de sua fabricação.

Item Litúrgico	Preço	Efeito
Cálice Sagrado	T$ 200	Efeitos de cura aprimorados
Carrilhão Consagrado	T$ 600	Melhora efeitos benéficos em devotos
Estola Clerical	T$ 600	Aprimora magias de *encantamento*
Ostensório Santificado	T$ 1.000	Magias em devotos custam -1 PM
Sacrário Portátil	T$ 1.000	Tem os efeitos de Celebrar Ritual
Turíbulo Ungido	T$ 600	Potencializa efeitos de magias em área
Vela Eclesiástica	T$ 60	Aprimora efeitos sustentados
Véu Ritualístico	T$ 600	Melhora efeitos de *adivinhação*

Cálice Sagrado. Algum tipo de recipiente capaz de ser usado como um copo. O conjurador pode gastar +2 PM se um alvo beber do cálice enquanto é alvo de uma magia de cura, maximizando os efeitos.

Carrilhão Consagrado. Um tipo de sinete complexo que produz um som muito peculiar. Se o conjurador tocar o carrilhão enquanto lança uma magia que concede qualquer tipo de bônus numérico, alvos que não forem devotos de outros deuses tem esses bônus aumentados em +1. Devotos do mesmo deus do conjurador (incluindo ele mesmo) têm os bônus aumentados em +2.

Estola Clerical. Um tipo de faixa usada ao redor do pescoço, que pende pelos ombros até a cintura. Quando lança magias de *encantamento* ventindo a estola, elas tem a CD aumentada em +2.

Ostensório Santificado. Uma obra de arte dedicada ao deus, geralmente na forma de um bastão ou cetro. Magias lançadas com um ostensório em mãos tem seu custo reduzido em -1PM se um alvo for devoto do mesmo deus.

Sacrário Portátil. Um tipo de altar portátil, geralmente parecendo uma pequena caixa com vários apetrechos. Usar um sacrário tem os mesmos efeitos de *Celebrar Ritual*, mas o limite de PM que o conjurador pode usar é igual ao valor do sacrário dividido por 30. Assim, um sacrário com valor de T$ 300 pode ser usado para lançar uma magia de até 10 PM, que terá seu valor reduzido para 5 PM.

Turíbulo Ungido. Um tipo de aspersório ou incensário formado por um fornilho na ponta de uma corrente, onde se queimam ervas e incensos. Quando lança uma magia que afeta uma área, o conjurador pode pagar +1 PM para ativar esse amplificador e dobrar a área de efeito da magia.

Vela Eclesiástica. Uma única vela que dura por até uma hora. Quando lança uma magia com duração sustentada usando, o conjurador pode gastar até 10 PM adicionais (ainda limitado pelo seu máximo de PM) para que eles fiquem "armazenados" na vela, fazendo com que o item "sustente" a magia automaticamente até seu os PM armazenados acabem. Isso desobriga o conjurador de usar uma ação livre e seus próprios PMs para sustentar a magia, podendo ele mesmo sustentar outro efeito ao mesmo tempo. A vela passa a ser o centro do efeito da magia, e seus efeitos não podem ser alterados. Misteriosamente, a vela não pode ser apagada por meios mundanos,mas pode ser quebrada. Se ela for destruída ou a cena terminar, o efeito da magia termina imediatamente e quaisquer PM ainda armazenados são perdidos. Ao contrário de outros itens litúrgicos, a vela eclesiástica é consumida no processo.

Véu Ritualístico. Uma toalha ou tecido que cobre a cabeça e a face do conjurador. Magias de *adivinhação* lançadas usando o véu tem seu alcance aumentado em um passo.

FELIPE DELLA CORTE

PLANETA ODARUS

Por j.v. teixeira | arte: Odmir fortes

Assim que a nave Star Zoo saiu da velocidade da luz, o piloto apertou um botão no painel, abrindo comunicação com a oficina:

— Lebre, Sapo, chegamos. Tudo pronto para descer ao planeta Odarus?

Por uma excentricidade do líder fundador, todo integrante do Esquadrão Relâmpago Zoo adotava o nome de um animal.

— Sim, Raposa — respondeu uma voz cansada, claramente idosa. — As armaduras estão carregadas e os caças prontos para voar.

— Ótimo, então vamos descer daqui a meia hora padrão.

— Temos trinta minutos. Será que vamos terminar esse projeto a tempo, mestre? — o jovem parecia empolgado enquanto analisava gráficos no computador à sua frente, mas só recebeu uma gargalhada do velho mestre mascarado como resposta.

O Esquadrão Relâmpago Zoo foi fundado após o fim da Guerra dos Dois Sóis por um excêntrico mecânico, que nunca tirava a máscara de lebre da cabeça. Ele foi o gênio responsável pela revolução nas armaduras de combate que levaram a Patrulha Galáctica à vitória.

— Você ainda tem muito o que aprender — o mascarado respondia enquanto mexia numa pilha de placas de metal jogadas no chão, em meio a cabos de energia. — Vamos conseguir deixar a armadura nova funcional, mas isso não quer dizer que ela estará pronta. Esse tipo de coisa demanda tempo para analisarmos os dados centenas de vezes antes do teste de campo. Ou você espera colocar um companheiro em uma armadura complexa como essa que estamos montando e contar com a sorte em um momento crucial? Se ela falhar e alguém morrer, você vai carregar o sentimento de culpa pelo resto da vida.

— Perdão, mestre — Sapo respondeu, constrangido. — Vou melhorar.

Com a idade avançada, Lebre se afastou do posto de comandante e o entregou à Raposa, mas ainda se manteve na equipe. Por mais que buscasse a aposentadoria, ainda não se sentia confortável em deixar o Esquadrão, pois não havia um mecânico à sua altura entre eles. Diversos integrantes talentosos passaram pelo grupo, mas nenhum tinha o dom da criatividade, de pensar além.

— Não se desculpe. — Lebre largou a placa de metal sobre uma mesa, mediu-a, olhou para a tela do computador de Sapo e para um caderno de notações em seguida. — Só pense no que estou lhe falando. Existem erros que cometi no passado que você não precisa repetir. As armaduras que fiz para a Patrulha explodiram nos primeiros testes e perdemos vidas valorosas. Um dia, você herdará meus diários. — Ergueu o caderno e o mostrou para Sapo. — Poderá ler os detalhes. O papel hoje em dia é raro, mas é mais confiável do que qualquer meio digital.

Um bom tempo atrás, o grupo encontrou um jovem inventivo durante uma missão na colônia Omeler, sem destino e sem nome. Lebre o convidou para se juntar à equipe e ser seu aprendiz. O jovem aceitou o convite e escolheu o próprio codinome: Sapo.

— Mudando de assunto, mestre, sobre o questionamento que fiz mais cedo…

Lebre parou o que fazia, dando atenção total ao jovem, e disse:

— Sobre o plano?

— Isso. Vai funcionar mesmo?

— É como acabei de explicar: só coloco algo em prática depois de centenas de testes. Certamente ainda existe a possibilidade de dar errado, mas conferi os dados inúmeras vezes, então teoricamente seremos capazes de fazer o upload da mente de todos os habitantes de Odarus antes de destruir seus corpos.

— Espero que dê tudo certo. — O jovem se calou e voltou a digitar.

— Tudo certo — disse o atual líder do Esquadrão Relâmpago, enquanto apertava vários botões na parte direita do painel do caça espacial, que impulsionavam a nave para fora da Star Zoo. — Raposa partindo.

— Entendido, Raposa — a voz de Lebre saiu do comunicador no capacete do líder. — Boa caçada.

Em geral, Raposa era confiante ao iniciar uma missão, mas dessa vez era diferente. Quando Lebre chegou com a convocação da Patrulha Galáctica para destruir o computador central do planeta

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Odarus e, por consequência, toda a população que ali vivia, Raposa não se sentiu confortável, mesmo sabendo que o planeta era habitado por replicantes.

Há muitos anos Odarus era um planeta vazio, mas quando as notícias sobre a Guerra dos Dois Sóis infestaram os meios de comunicação e os cidadãos espalhados pelas colônias e planetas questionaram as consequências do conflito, a Patrulha Galáctica decidiu criar uma distração. Inicialmente, construíram seres humanoides de metal com aparência demoníaca, mas, temendo a má recepção dos telespectadores, decidiram mudar e passaram a criar robôs semelhantes a humanos, e os nomearam replicantes.

O diferencial deles em relação aos seres robóticos do resto do universo era que não sabiam que eram uma criação humana; acreditavam que eram seres vivos, nascidos no momento em que foram ligados.

A rotina do planeta era transmitida em um reality show no qual replicantes viviam uma vida cotidiana; o programa, no entanto, não gerou a audiência esperada, e a Patrulha fez mudanças, enviando os primeiros replicantes criados — os que possuíam aparência demoníaca — para invadir o planeta. Foi então que os guerreiros mais fortes de Odarus começaram a lutar para defender seu povo dos invasores do espaço.

Sempre que uma colônia era destruída ou um grande massacre acontecia na guerra, a Patrulha providenciava um novo inimigo para Odarus, mantendo a audiência alta.

Com o fim do conflito, a necessidade de conservar o interesse da população também terminou e com isso o planeta seguia em paz… até então.

Se tudo corresse de acordo com o plano de Lebre, nenhum replicante teria sua consciência destruída no processo, mas, caso isso não fosse possível, algumas perdas seriam mais aceitáveis do que o fim de todo um planeta.

— Já vejo a cidade, Lebre — Raposa falou pouco tempo depois de adentrar a atmosfera do planeta. — Vou dar início ao plano.

A replicante de quimono laranja estava de olhos fechados, deitada próxima a um cilindro transparente que ligava o chão ao teto no meio da sala. O som emitido pelos computadores nas paredes não a incomo-

dava, e as telas desligadas deixavam o lugar numa escuridão agradável. Ela ficou naquela posição até os computadores biparem de forma intermitente, chamando sua atenção para o cilindro pulsante.

— Inteligência Suprema? O que está acontecendo?

— Detectei um sinal de energia — respondeu uma voz robótica, porém feminina, vinda do cilindro. — É forte. Tanto quanto você, Jade.

Todas as telas da sala ligaram e sintonizaram no mesmo local, o centro da Cidade do Oeste, onde uma figura vestida com uma armadura amarela e laranja e um capacete que lembrava a cabeça de uma raposa estava parada em meio aos prédios, cercada por curiosos.

— Tão forte quanto eu? — Jade indagou.

— Os números não mentem. Mas seu comportamento é incompreensível, só está ali, imóvel. Além disso, seu poder de luta simplesmente surgiu, não o senti entrando no planeta. Isso merece a sua atenção.

A Inteligência Suprema estabeleceu contato mental com os moradores da Cidade do Oeste e pediu para se afastarem do invasor, por segurança. Mas a preocupação permanecia: será que outros como ele surgiriam a seguir?

Normalmente, um lutador emanava o tempo todo uma aura que definia seu nível de poder, mas este intrigou a Inteligência Suprema, que começou a buscar diferentes fontes de energia na expectativa de detectar outros "guerreiros invisíveis". Além disso, deixou todos os lutadores espalhados pelo globo de sobreaviso, na hipótese de novos invasores.

Em último caso, poderia despertar Zero.

Sapo estava escondido atrás de uma árvore, próximo à entrada do laboratório onde o computador central se encontrava. O prédio de dois andares com formato semiesférico se destacava em meio à floresta sintética construída ao seu redor. O segundo andar, diferente do primeiro, era completamente vedado e sem janelas.

— Sapo — a voz de Lebre veio do comunicador no capacete. — Já pode entrar, a replicante está longe o suficiente.

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

— Entendido, mestre — respondeu o jovem, soltando um pequeno cubo no solo.

Ao chegar à cidade, Jade encontrou as ruas vazias e ficou aliviada por todos terem acatado ao pedido da Inteligência Suprema. Pelo menos não precisaria se preocupar com a possibilidade de o invasor atacar algum inocente.

Ela o viu sentado no meio da rua e parou de correr.

— Quem é você?! — gritou a replicante, mantendo uma distância considerável. — O que quer aqui?

— Pode me chamar de Raposa — ele disse enquanto se levantava. — Sendo sincero, você não precisa saber o meu objetivo.

A replicante se colocou em posição de combate.

— Essa luta é realmente necessária? — Apesar de estar acostumada com batalhas para proteger o planeta Odarus, Jade sempre tentava resolver conflitos com diplomacia.

Mas, em vez de responder, o adversário investiu contra ela.

Sapo caminhava pelo laboratório, observando alguns replicantes andando abaixo dele, enquanto outros se mantinham desacordados, em máquinas ligadas ao chão. Sua armadura possibilitava que ele andasse pelas paredes e pelo teto, o que permitiu a entrada por uma das janelas.

Pelo que Lebre informou, os seguranças do laboratório eram fracos, mas Sapo contou vinte ao todo, dos quais dez estavam acordados. Era melhor evitar problemas.

Ao se aproximar do elevador, apertou um botão no antebraço da armadura para acionar o pulso energético que faria a bomba do lado de fora explodir. Com isso, esperava que os replicantes saíssem para conferir o que estava acontecendo e o computador central despertasse os desacordados. O processo levaria alguns segundos, tempo suficiente para que ele fosse até o elevador, se dirigisse ao segundo andar e bloqueasse a comunicação eletrônica no interior do laboratório para que o computador central não pedisse ajuda. Dessa forma, ele finalizaria a missão sem nenhuma perda.

Entretanto, Sapo não sabia que a Inteligência Suprema rastreava tipos de energia distintas e, por consequência, detectou o fraco pulso que acionou a bomba.

Ao ouvir a explosão, os replicantes correram até o arsenal para se armarem com metralhadoras de plasma e se dirigiram até a saída, mas pararam antes de chegarem ao local, para o espanto de Sapo.

— Teve um sinal energético aqui dentro — disse um dos replicantes ao receber a informação da Inteligência Suprema.

— Ali! — berrou outro, apontando para o mecânico no teto, iniciando um tiroteio em sua direção.

Sem entender o que havia dado errado, Sapo apertou um botão e a armadura perdeu a aderência ao teto antes que os tiros o atingissem. Ainda no ar, acionou o mecanismo que fazia o antebraço direito mudar sua configuração e se transformar num canhão de energia. Com um giro do corpo, aterrissou em pé no solo.

Sapo disparou em direção aos adversários, mas todos pularam, fugindo do projétil. Enquanto isso, os demais replicantes acordavam e se libertavam aos poucos do maquinário.

— Me desculpe, mestre — Sapo falou pelo comunicador do capacete. — Fui descoberto.

Raposa desviou do chute de Jade e socou seu flanco, fazendo-a voar em direção a um prédio por conta do impacto do golpe. Ele pressionou a lateral das pernas, e duas placas da armadura se afastaram, revelando pistolas de plasma.

Ainda no ar, Jade foi alvejada com tiros até o momento da colisão, tão forte que a fez atravessar o prédio e cair do outro lado da rua, no exato momento em que recebeu a mensagem da Inteligência Suprema: “O laboratório foi invadido.”

Enquanto a preocupação tomava conta, ela precisou elaborar uma saída rápida daquela situação. Olhou em volta, foi até um carro próximo, ergueu-o como um escudo, e voltou pelo buraco que havia deixado no prédio.

Raposa, vendo a replicante voltar para o combate protegida por um carro, se aproveitou do descuido para mirar no tanque de energia do veículo, fazendo-o explodir.

Jade torcia para que o inimigo agisse daquela forma; a explosão seria a distração que ela precisava e, por isso, ao escutar o disparo, largou o veículo e correu. Antes da explosão se dissipar por completo, Jade já estava próxima de Raposa, desferindo uma sequência de socos no seu visor.

— Droga! — Raposa abriu a comunicação com Lebre — Desligue a armadura! Acho que o visor foi danificado, não consigo ver nada.

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

— Entendido, Raposa. — Lebre fez os devidos comandos na estação remota da Star Zoo. — Pronto. Tenha cuidado.

Raposa não estava acostumado a usar a armadura sem os benefícios que ela proporcionava. Ao desligá-la, não seria mais tão rápido e forte como antes e não teria uma pontaria tão boa, mas ainda estaria protegido dos golpes e poderia enxergar a adversária.

— A replicante está fugindo! — Raposa gritou ao vê-la correndo longe. — Com a armadura assim não consigo alcançá-la, mande o meu caça!

— Ok. Bom, não sei se é o melhor momento para comunicar isso, mas os planos mudaram. O garoto foi detectado.

— Droga! Ele está bem?

— Sim, ele é bom, está conseguindo segurar as pontas.

Raposa olhou para o céu, em busca do caça, mas ainda não havia sinal da nave.

Enquanto corria em direção ao laboratório, Jade iniciou o contato com a Inteligência Suprema, que respondeu ao chamado:

— Onde você está, Jade?

— A caminho daí. Estou quase chegando no laboratório. Droga! Por que isso está acontecendo?

— Eu não sei o motivo, mas precisamos deter essas pessoas. — Após um momento de silêncio, ela continuou: — Não tive opção, precisei acionar Zero e ele já está prestes a despertar.

— Isso é uma boa ideia? Da última vez perdemos vários dos nossos para conseguir contê-lo. Se ele der conta do invasor, como iremos pará-lo depois?

— Dessa vez vai ser diferente, eu tenho um plano. Se Zero quiser continuar vivo, ele precisará nos ajudar.

Sapo tentava recuperar o fôlego depois do árduo combate. Pelo chão se espalhavam os corpos dos vinte replicantes destruídos, algo que ele lamentava. Começou a caminhada em direção ao elevador, esperando não se deparar com mais nenhuma surpresa, quando escutou um grito:

— Assassino! — Era uma replicante de quimono laranja, parada à porta. — Por que você fez isso com eles?!

Outra replicante… Sapo não queria destruir mais nenhum deles, mas era como Lebre havia dito: antes alguns do que todos.

— Faça um bem para si mesma — ele tentou argumentar. — Fuja daqui.

Jade investiu desferindo um soco, mas Sapo o bloqueou. O golpe foi tão potente que ele foi empurrado alguns metros para trás.

"Tenho que tomar cuidado", pensou. "Ela é diferente dos guardas."

Os dois se encararam por um tempo, analisando um ao outro, até Jade tomar a iniciativa. Sapo chutou um dos replicantes no chão em direção a ela, que saltou por cima do corpo e preparou uma voadora, mas, antes que o acertasse, Sapo desviou para o lado, levantou o braço e atirou com o canhão de plasma. Atingida à queima-roupa, Jade rolou no chão, se levantou e atacou novamente, mas foi atingida por dois tiros nas costas e caiu.

— Vá completar a missão — disse Raposa, parado na porta com as pistolas de plasma ainda levantadas. — Eu cuido dela.

— Você que manda, chefe. — Sapo ainda lançou um olhar piedoso para a replicante caída antes de correr em direção ao elevador.

Ao sair do elevador no segundo andar, Sapo correu pelo extenso corredor até uma sala onde se deparou com computadores, telas espalhadas por todos os lados e um cilindro no centro.

— Parece que o primeiro de vocês chegou. — Sapo, assustado, levantou o braço em forma de canhão e apontou para os lados, buscando a origem da voz. — Estou aqui. — Só então percebeu que a voz vinha do cilindro, que emitia uma luz amarelada.

Sapo esperou um ataque que nunca veio. Acionou o mecanismo em seu braço, fazendo-o voltar ao normal, e caminhou até o teclado mais próximo.

— Por que querem destruir meus filhos?

Primeiro, Sapo digitou uma linha de comando, desabilitando comunicações eletrônicas dentro do laboratório, e então falou:

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

— Sei que pode ser difícil entender, mas o que estou prestes a fazer é para o bem deles.

— Você não sente nenhum tipo de remorso? — continuou a Inteligência Suprema, enquanto Sapo plugava um dispositivo retangular no computador. — Então é assim, acabou a guerra, meus filhos não têm mais serventia para vocês do governo e serão destruídos como se nada fossem? Ou isso faz parte de mais um novo episódio para ser transmitido e divertir as pessoas, sem se importar com as vidas deles?

Sapo parou o que estava fazendo e olhou perplexo para o cilindro.

— Vocês sabem sobre o reality show?

— Eu sei. Meus filhos, não.

A redoma de metal presa na parede como um casulo se abriu lentamente. Os cabos que prendiam o replicante se soltaram e ele caiu de joelhos no chão.

Sua última lembrança era ter enfrentado Jade e os demais guerreiros de Odarus, que queriam impedi-lo de atacar a Inteligência Suprema. Aqueles pobres infelizes preferiam viver eternamente idolatrando algo que nem mesmo podia se mexer, satisfazendo todos os desejos de uma coisa repugnante como aquela.

Abriu os olhos, mas sua mente, ainda confusa não decifrou onde estava; a sala era escura e, havia outras redomas como a sua, todas vazias.

Ouviu disparos de algum ponto acima, onde provavelmente um combate acontecia. Será que isso teria danificado de algum modo os circuitos e o libertado de sua prisão? Era uma possibilidade…

Abraçou a redoma de metal e forçou os braços até amassá-la, comprovando que ainda era forte como antes. Ótimo. Não precisava perder mais nem um minuto: estava pronto para começar sua vingança contra a Inteligência Suprema. Ela iria se arrepender de tê-lo como inimigo.

Lebre estava satisfeito. Por mais que as coisas não tivessem saído exatamente como o planejado, a missão estava terminando.

Alguns replicantes foram destruídos no processo, mas talvez houvesse a possibilidade de encon-

trar resquícios de suas consciências nos arquivos do computador central; com a ajuda do Sapo, ele poderia trabalhar nisso enquanto ainda tinha tempo.

O garoto realmente era muito bom. Lebre estava feliz em tê-lo adotado.

Ele nunca se perdoara pelo modo como suas invenções foram utilizadas para destruição durante a guerra, mas, não fossem as armaduras que desenvolveu o conflito teria se estendido por muito mais tempo, e isso criava um bizarro paradoxo na sua mente.

O início da guerra o privara de sua família, mas o fim proporcionou que construísse outra. Não só Raposa e Sapo, como também Falcão, Zebra, Lobo, Canário e todos os demais que passaram pelo Esquadrão…

Foram bons tempos, que em breve seriam deixados para trás, e ele poderia aceitar o que o destino lhe reservava.

O único problema é que as coisas nunca saem conforme planejado.

O painel da nave apitou. Lebre não acreditou no que viu: era um pico de energia muito alto de um replicante recém-desperto. A leitura era mais forte até que as armaduras dos integrantes do Esquadrão. Era a confirmação do que ele mais temia. Um dos replicantes originais tinha despertado.

— Vocês precisam sair daí agora! — gritou ao abrir a comunicação com os dois integrantes do Esquadrão ao mesmo tempo. — Esqueçam a missão, Zero foi ativado!

Raposa sabia que precisava manter a replicante distante, já que sua armadura não seria capaz de acompanhá-la em velocidade e força. Ele atirava sem parar, enquanto ela se movimentava em zigue-zague para fugir dos disparos de plasma.

Conseguindo definir um padrão na corrida de Jade, Raposa atirou de forma quase sincronizada com as duas armas; o primeiro disparo foi em direção ao chão e o segundo, ao corpo dela. Ao desviar do tiro, a replicante levou um dos pés ao buraco feito pelo primeiro disparo, tropeçou e caiu.

Jade encolheu o corpo para se proteger da saraivada de tiros que viria a seguir, mas viu o chão próximo se quebrar com uma redoma de metal amassada, lançada do andar de baixo.

"Ele despertou," pensou ela.

A redoma caiu próxima à Jade e, em seguida, alguém passou pelo buraco e pousou perto, deixando Raposa confuso. O ser devia ter por volta de dois metros e meio de altura, possuía coloração verde e o corpo robusto. Na cabeça, dois grandes chifres se destacavam.

— Jade… — ele disse, encarando a replicante no chão antes de olhar o entorno. — Vocês me mantiveram preso no laboratório durante todos esses anos?! Muito obrigado por facilitar minha vida. — Gargalhou. — Chegou a hora de ter uma conversinha com a Inteligência Suprema, lá em cima. — Apontou para o teto.

— Não, espere, você precis… — Antes que terminasse a fala, Zero pisou na barriga da replicante, afundando o pé, ao mesmo tempo que puxou sua cabeça até separá-la do corpo, com uma facilidade assustadora.

— Você foi a primeira, mas todos irão pagar — disse, encarando a cabeça em sua mão antes de destruí-la e se virar para Raposa. — Acredito que graças à sua luta eu me libertei, então vou lhe dar a chance de se tornar meu subordinado como agradecimento. Vou resolver algo lá em cima e, quando voltar, espero que uma resposta afirmativa saia da sua boca.

— Você sabia a verdade o tempo todo… — disse Sapo, perplexo, encarando o cilindro no centro da sala. — E guardou essa informação só para você?

— Se você não sabe que vive uma mentira, ela se torna sua realidade. Você acha que teria sido melhor impedir meus filhos de terem uma vida normal, contando a verdade, só porque o governo galáctico parou de nos dar atenção?

Sapo se aproximou do cilindro e disse:

— Se você sabe de tudo, então posso contar o que viemos fazer aqui. A Patrulha Galáctica nos contratou para destruir os replicantes do planeta e para isso basta destruir você. Se não aceitássemos, outros mercenários seriam contratados com o mesmo propósito.

— Então tudo se resume a dinheiro?

— Não! Nós estamos aqui para destruir vocês, mas antes disso farei o upload da consciência de todos para um mundo virtual num servidor secreto, criado por meu mestre. Seus filhos jamais saberão o que aconteceu, continuarão levando suas vidas normalmente. Tentamos ter o mínimo de perdas possíveis e não contamos a verdade para vocês justamente para não quebrar a noção de realidade

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

dos moradores daqui. É como eu disse, se a gente não fizesse isso, outros viriam aqui com intenções piores, eles só iriam destru…

Antes que terminasse a frase, o chão foi quebrado pelo replicante verde, para surpresa de Sapo, que não teve uma reação rápida o suficiente.

— Zero, espere… — Antes que o cilindro terminasse a fala, o replicante socou Sapo, fazendo-o se chocar contra o maquinário, misturando-se às ferragens.

— Então você quer protegê-lo? — indagou Zero enquanto caminhava até o cilindro. — Ele é mais um de seus defensores?

— Não é o que você está pensando! — A Inteligência Suprema tentou enviar toda a verdade para a mente do replicante, expor que eles eram apenas seres criados por humanos e que, se ela fosse destruída, ele também seria, mas o código que Sapo digitara para bloquear a comunicação dentro do laboratório a impedia de fazer isso.

Zero cerrou o punho para um golpe, mas, antes que atingisse o cilindro, escutou o som do disparo e sentiu o tiro.

— Quem você pensa que é, verme insolente? — o replicante lançou um olhar de desprezo a Sapo, ainda entre as ferragens.

Antes de chegar ao segundo andar, Raposa já ouvia o som da luta. A apreensão o dominou; Sapo conseguiria enfrentar o replicante verde? Tentou entrar em contato com Lebre em busca de informações, mas não obteve resposta; suspeitava que Sapo houvesse bloqueado as comunicações dentro do laboratório, conforme o planejado.

Quando a porta do elevador se abriu, ele correu até a sala central e se deparou com Sapo, a armadura parcialmente destruída, lutando contra o replicante verde.

Zero segurou a perna de Sapo quando ele tentou um chute e o lançou para o alto. Aproveitando a brecha, Raposa apontou as armas para o replicante, mas o cilindro no centro da sala emitiu uma luz amarelada e falou:

— Não perca seu tempo, isso não irá afetá-lo! Termine de digitar o código no computador!

A voz do cilindro chamou a atenção do ser verde, que deixou Sapo cair no chão, sem finalizar o golpe, ao notar Raposa na sala.

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

— Já tem uma resposta? — indagou Zero, ao iniciar uma caminhada até a porta. — Ou veio para morrer? — O replicante diminuiu a distância entre eles antes que o gatilho fosse puxado e segurou com força as pistolas do Raposa até parti-las ao meio.

O som do disparo cortou a sala e Zero foi arremessado até a parede com o impacto do tiro de Sapo, que parou em frente a Raposa e perguntou:

— Por que sua armadura está desligada, chefe?

— É uma longa história e não temos tempo para isso agora.

— Realmente não, mas com a armadura assim você não está em condições de enfrentá-lo, então cuide do computador que eu seguro ele.

Raposa foi até o teclado onde Sapo plugara o dispositivo e começou a digitar.

Zero afastou os destroços da parede do corpo e se levantou. Sapo o golpeou, mas o replicante se esquivou do soco e desferiu um contragolpe seguido de chutes.

— Que tal me ajudar a destruir a Inteligência Suprema? — disse Zero, segurando Sapo com as duas mãos e lançando-o em direção ao cilindro.

Raposa largou os teclados, na expectativa de ajudar o companheiro, mas então algo enorme abriu um buraco no teto e caiu, conseguindo segurar Sapo antes que ele se chocasse com o cilindro. Era uma armadura com mais de três metros de altura, mas inacabada, ainda soltando faíscas das soldas.

— Por via das dúvidas, saiam daqui — disse a pessoa na armadura, depositando Sapo com cuidado no chão. — O caça do Raposa está lá fora, vocês podem usá-lo para saírem do planeta.

— Mestre! — disse Sapo ao reconhecer a voz de Lebre. — O que faz dentro dessa coisa? A gente não teve tempo…

— Não é hora para conversas! Faça o que estou mandando!

Sapo assentiu e desceu pelo buraco no chão.

— O que faz vocês pensarem que eu vou deix… — Zero começou a falar, mas Lebre o atingiu com um soco.

Zero não podia acreditar que havia alguém tão rápido e forte daquele jeito; ele sequer conseguiu ver o golpe, apenas sentiu o impacto destruindo sua perna esquerda e parte do tronco. Entretanto, a pancada cobrou seu preço: o braço da armadura de Lebre foi destroçado, fazendo-o gemer de dor.

— Velho! — Raposa gritou.

— Se concentre no que está fazendo e termine o código! — Lebre ordenou.

— O que é você? — perguntou o replicante verde, caído no chão.

— Uma pessoa cansada do passado, só isso — Lebre falou com dificuldade.

— Não vou partir sem a Inteligência Suprema! — Ao dizer tais palavras, o replicante brilhou.

— Zero vai se autodestruir e nos levar junto! — a voz vinda do cilindro avisou com urgência.

— Ele não vai conseguir — disse Lebre, acertando outro soco no replicante verde, que dessa vez danificou também o chão, fazendo-o ceder.

O golpe destruiu o outro braço da armadura e parte do capacete, deixando o rosto de Lebre parcialmente à mostra, sem máscara pela primeira vez em anos. Era um senhor negro, de cabelos brancos e rosto enrugado; apesar de claramente exausto, estampava um sorriso.

— Depois das besteiras que eu fiz, talvez a minha morte seja o melhor para vocês — ele conseguiu dizer antes de cair.

O laboratório tremeu após o som da explosão que se fez ouvir.

— Velho… — Raposa se lamentou, terminando de digitar o código.

— Aquele rosto… — o cilindro falou. — Era o meu criador.

— Como é? — Raposa perguntou, mas não obteve resposta, pois as luzes se apagaram, indicando que o upload estava completo.

Após um novo tremor, o teto começou a ceder, e Raposa percebeu que precisava sair daquele lugar com urgência.

— ….me escutando, chefe?! — era a voz de Sapo surgindo no comunicador do capacete. — Raposa! — Com o desligamento do computador central após o upload, a comunicação eletrônica foi restabelecida dentro do laboratório.

— Estou aqui! Preciso dar o fora, rápido!

— Só olha para cima!

Raposa assim o fez. Ali estava seu caça, parado no ar, bem como uma corda descendo pelo buraco no teto deixado por Lebre quando fez sua entrada.

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

— Vocês estão malucos?! — almirante Bauer, da Patrulha Galáctica, deu um tapa na mesa. — Vocês destruíram propriedade do governo!

Assim que voltaram para a Star Zoo, uma nave da Patrulha Galáctica se aproximou e entrou em contato, alegando que os dois membros do Esquadrão estavam presos. Sem entender o motivo, eles preferiram seguir a nave até a sede da Patrulha, na esperança de esclarecer o ocorrido.

Cinco dias após o incidente, Raposa e Sapo responderam perguntas conectados a um detector de mentiras e só então foram levados até um dos mais graduados oficiais da Patrulha Galáctica, numa tentativa de justificar a missão realizada no planeta Odarus.

— Lebre nos disse que estávamos em uma missão para vocês — respondeu o líder. — Como iríamos saber…

O almirante bateu de novo na mesa e explodiu em raiva:

— Jamal, o nome daquele maluco era Jamal! Parem com essa palhaçada de chamá-lo de Lebre, vocês não são crianças! A sorte de vocês é que antes de descer naquele maldito planeta, Jamal hackeou a rede de transmissão ao vivo e confessou que enganou vocês para colocar o plano dele em prática. E agora vocês viraram celebridades! A Mídia está pressionando o governo, que está me pressionando para libertar vocês. Mas vou ficar de olho nos dois! Vou esperar só um deslize, um simples deslize, para prender vocês pelo resto das suas vidas! Fui claro?!

Os dois concordaram, antes de serem conduzidos para fora do recinto até o hangar.

Passaram por uma sala onde eram estudados os restos da armadura utilizada por Lebre nos seus últimos minutos de vida no Planeta Odarus. A tristeza tomou conta dos dois ao se lembrarem do velho.

Raposa socava um saco de areia quando Sapo entrou aos gritos na sala de recreação da Star Zoo, carregando algo no colo.

— Encontrei! Consegui!

— Vai com calma, garoto — disse Raposa, dando uma pausa nos seus exercícios. — Você ainda não se recuperou.

— Os diários do mestre. — Ele atirou vários cadernos no chão, extremamente empolgado. — Terminei de ler e entendi tudo! Os replicantes foram uma criação dele, e ele temia que em algum momento

o governo reaproveitasse a tecnologia para usá-la em campos de guerra, por isso queria destruir todos antes de se aposentar.

— Por que o velho não nos contou a verdade? — Raposa socou o saco de areia com raiva.

— Ele detalhou os motivos aqui. — Pegou um caderno no chão e procurou uma página, lendo um parágrafo: — "Me desculpem por enganá-los, jovens, mas era o único caminho possível. Alguém como eu, responsável por tanta destruição com minhas criações, só tem duas opções para sua aposentadoria: a morte ou a prisão. Se tudo correr como planejei, serei preso, mas pelo menos estarei em paz, sabendo que minhas invenções não causarão mal a mais ninguém. Se vocês soubessem toda a verdade, não passariam pelos detectores de mentiras que criei para a Patrulha no passado, e então teriam o mesmo destino que eu. Nunca mais nos veremos, nem pensem em tentar me resgatar. Provavelmente vocês não serão mais contratados pela Patrulha depois de Odarus, mas não se preocupem, vocês agora têm dinheiro suficiente para não depender deles…" — Sapo fechou o caderno e continuou: — Depois ele só fala sobre onde está todo o dinheiro que deixou para gente. Quando ele escreveu isso, pensou que sairia vivo de lá…

Sapo se sentou em meio aos diários e levou as mãos ao rosto, escondendo as lágrimas. Raposa foi até ele e colocou a mão em seu ombro.

— A morte dele é culpa minha —Sapo disse, cabisbaixo. — Se eu tivesse me empenhado mais e o ajudado a terminar a armadura a tempo, ela não teria sido destruída daquela forma.

— Não diga isso. Ele te escolheu como sucessor, acredite; isso mostra o quanto ele confiava em você. Ele sabe que fez o melhor que pode.

O jovem enxugou as lágrimas e encarou Raposa.

— O que faremos sem ele, chefe?

— O velho não queria a tecnologia dele sendo usada pela Patrulha Galáctica, então precisamos fazer algo em relação à armadura que vimos no quartel.

Sapo olhou para o líder, incrédulo.

— Mas… invadir o quartel da Patrulha? Como nós dois faremos isso, chefe?

— Com preparo. Primeiro precisamos nos recuperar, mas depois quero que você pense em melhorias para as armaduras, mas não só para as nossas. Acho que está na hora de você conhecer os antigos integrantes do Esquadrão Relâmpago Zoo.

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

ÚLTIMA SEMANA PARA VOCÊ APOIAR A CAMPANHA!

NERDCAST RPG
COLEÇÃO CTHULHU

JOVEM NERD
JAMBÔ

2020 não foi um ano bom pra ninguém

O QUE ESPERAR DE 2021

Dos filmes de terror, pelo menos...

Dizer que 2020 foi um ano complicado é um eufemismo imenso. Ainda mais para a indústria cinematográfica, que não estava preparada para um período tão longo de isolamento social necessário, o que inviabilizou os gigantescos e badalados lançamentos em salas de cinema no mundo todo.

De acordo com estimativas otimistas, a indústria norte-americana de cinema arrecadou em 2020 apenas um terço do valor arrecadado em 2019, e isso contando com todas as iniciativas que foram feitas e novas formas de movimentar o mercado, como a volta dos *drive-ins*, o que foi uma solução salvadora para muitas produtoras e distribuidoras pequenas. E essa estimativa também leva em conta a arrecadação de títulos lançados em serviços de *streaming* e em venda direta em formato totalmente digital.

Os grandes estúdios foram os que tiveram maiores perdas, ou melhor, os que mais deixaram de arrecadar com as suas produções pois, em vários casos, não sabiam direito que fazer, ou qual seria a melhor estratégia para seus títulos. Lançar direto em streaming ou venda direta podia trazer alguma arrecadação, mas não tanto quanto era esperado e causaria alguns problemas contratuais, já que alguns atores e diretores aceitaram fazer este ou aquele filme com um salário menor, mas com uma participação na bilheteria, o que não aconteceria nesse caso e poderia configurar uma quebra de contrato.

De acordo com diversos analistas, um título indo direto para o streaming pode diminuir a força percebida do estúdio, que também tem que concorrer com produções menores, feitas diretamente para a mídia, que é algo que eles evitam a todo custo, pois todo o alto investimento em marketing e divulgação do filme acaba sendo diluído, com efeitos bem abaixo do que o aguardado.

Nesse cenário de confusão e desorientação dos estúdios e distribuidoras, diversos títulos tiveram seus lançamentos adiados, alguns mais de uma vez. Em alguns casos, filmes que estavam prontos voltaram para a pós-produção, para sofrer mudanças com vistas a se adequar melhor a outro meio além das salas de cinema.

Filmagens foram adiadas por conta da pandemia e de todas as precauções preventivas, o que causou um efeito cascata em toda a produção. Com toda a confusão que se tornou fazer um filme, muitas das regras, contratos, procedimentos e etc., com todas as discussões e polêmicas que foram levantadas, não dá para saber como vai ficar o futuro do cinema, filmes para TV, séries, streaming, VOD *(Video On Demand)* e tudo que envolva produção e consumo de audiovisual.

Listas de lançamentos agora se tornaram muito mais cartas de intenção do que informações precisas e que podem ser usadas para se fazer qualquer tipo de planejamento...

Mesmo assim, os estúdios têm anunciado seus planos de lançamentos para 2021, ou melhor a sua intenção de lançamento para 2021, avisando que as datas podem mudar ou serem alteradas de acordo com uma série de fatores. E alguns dos filmes anunciados já são aguardados e esperados faz um tempo, já que estavam planejados inicialmente para 2020.

Janeiro

Psycho Goreman (nos EUA, 22 de janeiro, no Brasil, sem data). Uma garota encontra uma gema que a faz controlar um alienígena assassino muito poderoso, que agora tem de fazer tudo que ela e seu irmão mandam. Mistura de terror e humor, estreia de Steven Kostanski como diretor, que deveria ter saído em 2020. Pode não ser lá uma grande obra-prima do terror, mas parece ser divertido e trash, com altas doses de gore. E um dos títulos mais legais do ano.

Fevereiro

Espíritos Obscuros (Antlers, seria para outubro, mas teve seu lançamento adiantado para 19 de fevereiro nos EUA e 18 de fevereiro no Brasil). Filme muito aguardado com produção de **Guilhermo del Toro**, que conta a história de um garoto tímido e introvertido que encontra um monstro, e faz amizade com a criatura, levando animais mortos para ela. As coisas começam a complicar quando uma professora desconfia que a monstro não é apenas imaginação e convence um policial a investigar melhor essa história. Apesar do título original ser um pouco complicado de ser traduzido e manter um certo clima ("Galhada" ou "Chifres" não parece assustador), a versão nacional parece se afastar um pouco da ideia original e dá uma ideia meio genérica...

Terrifier 2 (nos EUA, 21 de fevereiro, no Brasil, sem data). Continuação de *Terrifier*, de 2016, onde numa noite de Halloween uma jovem é aterrorizada por um psicopata usando uma fantasia de palhaço. O primeiro filme fez algum sucesso, mesmo sem muitas qualidades ou motivos para tal e a continuação está pronta e certamente vai aproveitar o começo do ano e a falta de grandes lançamentos para conseguir algum destaque. O palhaço Art está de volta e ataca novamente na noite de Halloween.

Março

Morbius (nos EUA, 19 de março, no Brasil, originalmente previsto para 7 de outubro). Com **Jared Leto** no papel principal, o filme conta a origem Morbius, vilão e inimigo do Homem-Aranha, que já foi meio que herói trágico nos quadrinhos. A aposta é mais um filme dentro do universo do Homem-Aranha, assim como foi com *Venom*, mas desta vez com a promessa de um filme tendendo mais para o terror. O cientista Michael Morbius estuda uma cura para sua doença sanguínea rara, usando DNA de morcegos. Como costuma acontecer em casos assim, dá tudo errado e Morbius se transforma em um vampiro vivo.

Abril

Last Night in Soho (nos EUA, 23 de abril, no Brasil, 6 de maio). Aguardado filme novo do diretor **Edgar Wright**, com **Anya Taylor-Joy** no papel principal, de uma jovem que vai parar na Londres da década de 1960, que ela idolatra, para descobrir que a época, e seu ídolo

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

de lá, não é bem como ela imaginava. O filme era para ter sido lançado em 2020, mas Wright aproveitou a confusão do ano para conseguir mais tempo para terminar de filmar e trabalhar melhor a pós produção.

Um Lugar Silencioso 2 (22 de abril). Continuação do assustador *Um Lugar Silencioso*, de 2018. Seguindo os acontecimentos do filme anterior, os sobreviventes da família Abbott agora estão no mundo exterior, onde descobrem o que aconteceu e que existem outros perigos além das estranhas criaturas que caçam pelo som.

Maio

Fuja (Run, nos EUA já foi exibido em novembro de 2020, no Brasil, 6 de maio). Uma jovem em cadeira de rodas vive em sua casa, sendo cuidada e educada por sua mãe, mas acidentalmente ela descobre documentos que podem indicar que sua mãe esconde segredos que podem mudar sua vida, ao mesmo tempo que coisas estranhas começam acontecer. Um terror psicológico muito elogiado, que foi exibido em festivais e que agora recebeu uma distribuição internacional.

Espiral – O Legado de Jogos Mortais (Spiral: From the Book of Saw, nos EUA 21 de maio, no Brasil, 20 de maio). Derivado da franquia *Jogos Mortais (Saw)*, está quase para uma continuação. Um detetive (**Chris Rock**) investiga série de assassinatos que tem ligação com os crimes ocorridos nos filmes anteriores da franquia, com participação de **Samuel L. Jackson**. A premissa é boa e tem bons atores. **James Wan**, responsável pelos outros filmes, está só na produção.'

Junho

Invocação do Mal 3 (The Conjuring 3 : The Devil Made me do It, nos EUA 4 de junho, no Brasil, sem data). Novo título da série de sucesso com os investigadores do sobrenatural **Ed** e **Lorraine Warren**. Desta vez de volta para o núcleo da história, ou seja, Ed e Lorraine, que precisam provar que um garoto acusado de cometer um crime grave estava, na verdade possuído.

Julho

Five Nigths at Freddys (nos EUA 23 de julho, no Brasil, sem data). Baseado no jogo pavoroso e mesmo nome e com direção de **Chris Columbus** (*Esqueceram de Mim, Uma Babá Quase Perfeita*). A adaptação para cinema desse jogo tem sofrido vários problemas e adiamentos, e mesmo tendo uma data previstas para 2021, ainda está em pré-produção, o que pode significar mais adiamentos para seu lançamento.

Agosto

A Lenda de Candyman (nos EUA 27 de agosto, no Brasil, sem data). Nova versão e "sequência espiritual" de *O Mistério de Candyman*, de 1992, que por sua vez é uma versão do conto de **Clive Barker** (*Hellraiser – Renascido do Inferno*), que reconta a história da lenda urbana de Candyman, que surge para matar depois que seu nome é dito cinco vezes diante do espelho. Com produção de **Jordan Peele** e direção **Nia DaCosta**.

Outubro

Halloween Kills : O Terror Continua (Halloween Kills, nos EUA 15 de outubro, no Brasil, 28 de outubro). Continuação quase que imediata de *Halloween* (2018), com Laurie Strode (**Jamie Lee Curtis**), sua filha e neta enfrentando novamente Michael Myers, que sobreviveu aos acontecimentos do filme anterior e está atrás das três mulheres. Pelo que foi divulgado até o momento, essa continuação será mais brutal, intensificando todos os ótimos elementos que fizeram o filme anterior ser um dos melhores lançamentos de terror de 2018.

ROGERIO SALADINO

Candyman... Candyman... Candy... melhor não

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

3D&T Edição de Torneio

Entre para a realeza dos games de luta em uma campanha diferente de *3D&T!*

por Bruno "BURP" Schlatter
arte de Ricardo D. Sá

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Jogos de luta são ícones históricos dos videogames, desde os campeonatos de sofá com os amigos até os saudosos e exóticos fliperamas. Quem tem mais de trinta anos e nunca se aglomerou para disputar um *Street Fighter* de rodoviária que atire a primeira pedra! Nas próximas páginas, você vai encontrar uma maneira nova de jogar *3D&T*, inspirada pelos clássicos do gênero – e diferente de tudo o que você já fez no sistema!

A Comunidade dos Jogos de Luta

Games de luta são quase tão antigos quanto os próprios consoles de videogame, podendo ser rastreados desde máquinas de boxe virtual da década de 1970. Foi o lançamento de *Street Fighter II* em 1991, no entanto, que revolucionou o gênero e levou à formação de uma grande comunidade ao seu redor, conhecida como a **FGC** (*Comunidade dos Jogos de Luta*, na sigla em inglês).

O gênero é ainda hoje um dos mais conhecidos dos games, com franquias milionárias como *Street Fighter, Mortal Kombat, The King of Fighters* e *Tekken*. Torneios como a *Tekken World Tour*, a *Capcom Cup* e o prestigiado *Evo Championship Series* possuem o glamour de grandes eventos esportivos, onde atletas profissionais brilham frente a plateias de aficionados. Séries e animes como *Hi Score Girl* também recriam esse ambiente, explorando os conflitos e embates que se criam dentro dele.

Nessa proposta de campanha, você também entrará no universo dos jogos de luta, disputando torneios ao redor do mundo atrás de premiações e reconhecimento como o melhor *e-fighter* de todos os tempos! Você pode jogar partidas com os clássicos – aproveitando as fichas de adaptações que já saíram na Dragão Brasil, como Street Fighter V (na edição 127) e Mortal Kombat (edição 146) –, ou, se preferir, utilizar um jogo e personagens originais (ou não tão originais assim), como o ***Street Combat II*** apresentado no fim deste artigo.

Regras Especiais

Um combate de jogo de luta possui algumas diferenças de um combate normal de 3D&T. No lugar de muitos personagens se enfrentando simultaneamente, apenas dois oponentes estão frente a frente. Esse conflito reduzido diminui a necessidade de simplificar algumas regras, e permite brincar com mecânicas únicas.

As regras a seguir são indicadas apenas para combates entre dois personagens. Opções como a arena em duas dimensões e a iniciativa por rodada num combate com muitos personagens, deixariam o jogo lento e travado; nesse caso, o ideal é usar as regras normais. Por outro lado, elas podem ser usadas não apenas em games de luta, mas sempre que ocorrer um duelo entre dois participantes – uma disputa de gladiadores, torneio de artes marciais, duelo contra um rival… pense como um *minigame*, um jogo menor dentro do sistema maior, usado em situações especiais.

Também recomendamos o uso das regras expandidas de técnicas de luta da Dragão Brasil 147 e as novas manobras e vantagens de combate do *Manual do Defensor*.

Arena

Arena é uma regra simplificada de combate tático, que simula a movimentação de jogos de luta em 2D. Como um grid de batalha em duas dimensões, permite aos lutadores se afastarem e aproximarem uns dos outros. Embora a terceira dimensão não precise ser ignorada narrativamente – você pode descrever seus golpes em qualquer direção –, na prática, para as regras, a única movimentação que importa é aquela que o deixa mais próximo ou distante do oponente.

Você pode desenhar a arena em uma folha de papel, mapa de combate, ou marcá-la com uma fita adesiva sobre a mesa. Deve dividi-la em seis áreas:

1	2	3	4	5	6

Note que as áreas não são espaços absolutos, mas distâncias relativas entre os lutadores. Cada espaço pode representar de 5 a 10m, mas podem ser mais para lutadores superpoderosos que percorrem grandes distâncias em poucos segundos. O mestre pode optar por uma arena maior se quiser, com sete ou mais espaços, permitindo maiores possibilidades de movimentação.

Os lutadores começam a batalha nas áreas 2 e 5, a uma distância segura um do outro. Use marcadores físicos ou miniaturas para marcar as posições. Não é possível ocupar o mesmo espaço que um oponente; se estiver adjacente a ele, você pode usar um movimento e fazer um teste de Habilidade para saltar até o espaço adjacente do outro lado, mas receberá um redutor de –2 na iniciativa se falhar. Caso vença, terá um bônus de F ou PdF +1 por pegá-lo por trás.

Na fase de movimentação, ambos os lutadores podem utilizar um movimento para se mover um espaço em qualquer direção. Cada movimento só permite se mover um espaço, independente da Habilidade, mas é possível se mover mais usando mais movimentos (com Aceleração, ou um avanço/recuo). Se tiverem Teleporte, podem usar o movimento e 2 PMs para ir imediatamente para qualquer espaço desocupado.

É importante se atentar na quantidade de espaços que há entre os lutadores, pois isso afeta as possibilidades de ação. Um ataque com Força só pode ser realizado a um espaço de distância (por exemplo, do espaço 2 para o espaço 3). Tentar um ataque corpo-a-corpo fora da distância correta cede a iniciativa para o oponente (a menos que ele cometa o mesmo erro!). Membros Elásticos aumenta o alcance para três espaços.

A dois e três espaços, é possível atacar normalmente com Poder de Fogo; a quatro ou mais, o oponente recebe um bônus de +2 em uma esquiva para evitá-lo. Um ataque com PdF feito a um espaço de distância, por outro lado, tem um redutor de –2 em iniciativa.

Ataques muito fortes podem empurrar o oponente para trás. Um personagem é empurrado um espaço para trás sempre que recebe dano em um acerto crítico ou após receber o último golpe de um kata.

Caso o personagem esteja em uma das extremidades da arena (espaços 1 ou 6) e for empurrado para trás, você pode considerar que a própria área da arena é empurrada, fazendo com que, na prática, seja o atacante que se move um espaço para trás. Por exemplo: um lutador na área 1 é empurrado para trás por um atacante na área 2; como o espaço da arena se moveu, é o atacante que acaba indo para a área 3.

Muitas arenas, no entanto, possuem uma área delimitada. Nestes casos, o personagem ficará preso no último espaço, à mercê do adversário. Sempre que um personagem preso em um dos extremos da arena receber um ataque que o empurraria para trás, em vez disso terá H–1 na próxima rodada.

Em outros casos, o personagem pode ser de fato empurrado para fora da arena, saindo do combate. Em certas competições, isso é equivalente a ser derrotado, tornando o uso dos extremos parte da estratégia dos jogadores.

Resolução das Rodadas

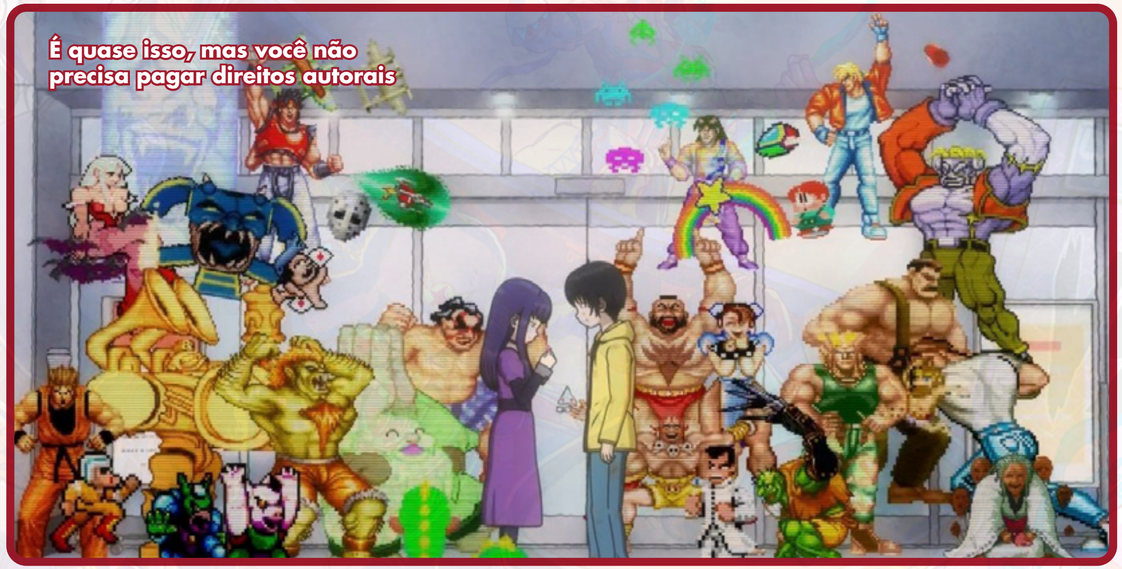
Em um combate de dois personagens, as ações são resolvidas de forma diferente do que em um combate normal. No lugar de rolar iniciativa e alternar turnos, os combatentes realizam seus movimentos simultaneamente, e então fazem uma disputa de iniciativa para decidir quem consegue fazer uma ação primeiro.

Cada jogador deve receber dois cartões – podem ser pedaços de papel, ou, se você tiver tempo e disposição, pode preparar cartões previamente para cada movimento e ação disponível aos personagens. Em cada rodada, o jogador deve anotar em um desses cartões o seu movimento e em outro a ação, incluindo o valor de iniciativa (já explicaremos como calculá-la), e colocá-los, virados para baixo, sobre a mesa de jogo. Não é preciso escolher os dois ao mesmo tempo (você pode escolher a ação depois de resolver os movimentos).

Primeiro ocorrem os movimentos. Ambos os jogadores abrem suas cartas de movimento e resolvem as manobras que escolheram, movendo-se pelo campo de batalha ou rolando dados para outras resoluções. Um jogador pode optar por realizar o movimento depois da ação – basta avisar ao mestre e não usar a carta de movimento agora. Se houver um conflito (por exemplo, dois personagens tentarem se mover para o mesmo espaço), considere que o personagem com a maior Habilidade age primeiro (role um dado para definir se tiverem a mesma H), bloqueando o movimento do adversário.

Uma vez que os movimentos estejam resolvidos, os jogadores escolhem e revelam suas ações e valores de iniciativa. A iniciativa de uma ação é igual à Habilidade do personagem, menos os PMs gastos na rodada, incluindo o movimento. Por exemplo, um personagem com H3 realizando um Ataque Especial de 1 PM teria iniciativa

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com


É quase isso, mas você não precisa pagar direitos autorais

2; se também tivesse gasto 1 PM no movimento para usar um Ataque Rápido, a iniciativa seria 1.

É possível ter um valor de iniciativa negativa (isso permitirá que ações especiais com iniciativa 0 aconteçam). Vantagens e poderes como Aceleração e Teleporte também podem modificá-la; nesse caso, desconsidere os PMs gastos na iniciativa, e aplique apenas os bônus. Caso o movimento tenha ficado para depois da ação, seu custo em PMs também não afetará a iniciativa.

O personagem com a maior iniciativa é o que age na rodada, rolando FA e resolvendo outros efeitos. O perdedor não ataca, e deve apenas rolar FD, esquiva ou outros testes; mas também não gasta PMs pela ação que havia escolhido. Caso consiga evitar o ataque, com FD maior do que a FA ou uma esquiva, na próxima rodada terá +2 na iniciativa. Se a iniciativa for igual, ambos se acertaram simultaneamente, resolvendo os ataques de maneira normal (mas nenhum poderá iniciar um kata).

Após a ação ser resolvida, os personagens resolvem qualquer movimento que tenha sobrado. Caso um personagem tenha ações extras, elas também ocorrem depois da ação principal com disputa de iniciativa (se ambos tiverem ações extras, disputam iniciativa novamente). Uma vez que terminem, preparam-se para a rodada seguinte, escolhendo seus novos movimentos e ações e anotando-os nos cartões.

Movimentos Especiais

Esperar: você gasta o tempo do movimento aguardando a ação do adversário, ganhando +2 na iniciativa. Levantar: quando você é derrubado por uma técnica de luta ou vantagem, deve usar seu movimento para levantar, o que impõe –2 na iniciativa.

Preparar: é um movimento para quando você pretende usar uma ação que necessite da rodada completa, como um Ataque Especial Cansativo; não modifica a iniciativa.

Ações Especiais

Avançar/recuar: é o equivalente a trocar a ação por um movimento, deslocando-se mais uma vez pela arena; você concederá a ação sem disputa de iniciativa ao oponente, mas terá um bônus de H+2 se tentar uma esquiva. **Defesa total** (manobra do *Manual do Defensor*) também cede a iniciativa ao oponente, dobrando a Armadura na defesa.

Turnos imóveis: algumas vantagens, como Energia Extra e Tiro Carregável, requerem que o personagem gaste turnos de outras formas que não atacando. Em um combate individual é mais difícil usar poderes assim, pois o oponente não irá parar de atacá-lo: considere que possuem iniciativa 0, menos o custo em PMs, se houver. Caso vençam a disputa, o adversário errou o ataque; caso percam, as penalidades normais são aplicadas (o personagem é considerado indefeso).

Dado de iniciativa: você deve ter percebido que, diferente das regras normais, nesta variante não é rolado um dado de iniciativa. Isso é feito para agilizar os combates, e diminuir o número de rolagens por rodada. Para tornar os resultados mais imprevisíveis, no entanto, e diminuir a vantagem de personagens com H alta, você pode considerar que a iniciativa de cada ação é definida por 1d + H - PMs gastos.

Sem PMs: se quiser simplificar o jogo, estas regras permitem eliminar o uso de PMs, utilizando os valores apenas para contabilizar a iniciativa — com esse ônus, manobras muito poderosas já são penalizadas. Assim você diminui a quantidade de recursos a serem administrados pelo jogador.

Sem dados: uma variação mais arrojada seria eliminar as rolagens de dados. FA é sempre igual a F ou PdF+H; e FD, sempre A+H. Críticos só são obtidos com poderes que os melhorariam (um Ataque Especial Perigoso, por exemplo, concede um crítico automático). Isso tornará os combates mais previsíveis e estratégicos – sem a incerteza do dado, passa a ser uma disputa de antecipação. Como alternativa, pode-se substituir as rolagens de FA e FD por um **Teste de Crítico:** ainda role os dados, mas considere o resultado apenas se for um crítico, dobrando a característica. Nesse caso, você pode aumentar todas as chances de crítico em 1 (por exemplo, 5 ou 6 em uma rolagem de FA ou FD normal).

Kata

As regras avançadas de técnicas de luta apresentadas na Dragão Brasil 147 trouxeram uma nova mecânica para 3D&T: os **kata**. Um kata é uma combinação de manobras de combate, permitindo que ele realize diversos ataques em sequência.

Kata podem ser utilizados em conjunto com estas regras. Sempre que vencer a iniciativa com um ataque que esteja no começo de um kata, você pode gastar os PMs (ou fazer um teste de kata) para realizar o próximo imediatamente, sem disputar iniciativa. Isso tornará o combate muito mais brutal – um único ataque bem sucedido, seguido por um combo poderoso, pode decidir ou virar um combate!

Há algumas regras extras que você deve seguir para montar um kata. Você pode incluir um ataque simples (com F ou PdF), assim como outras vantagens e poderes de combate além de Técnicas de Luta. Também pode incluir rodadas imóveis de vantagens: um kata de três ações, por exemplo, poderia ter ataque simples (F) > carregar Tiro Carregável > Tiro Carregável.

Por fim, você não pode ter um kata que comece com um movimento, apenas ações que disputam iniciativa. Por exemplo, você poderia usar o movimento para fazer um ataques fraco contra o oponente com a técnica de luta Ataque Rápido; mas essa manobra não poderia iniciar um kata, pois não disputa a iniciativa.

Improvisar kata: numa situação extrema, você pode improvisar um novo kata. Após vencer a iniciativa, gaste 1 PE para dar sequência com qualquer outro ataque que possua. Você pode então prosseguir com a sequência seguindo as regras e limitações normais (cada ataque gasta 1 PM ou precisa de um teste de kata; e você não pode repetir ataques nem ter mais ataques que a sua H).

Atordoamento

Caso um personagem consiga realizar uma sequência muito grande de golpes, pode atordoar o adversário. Um personagem atordoado não pode agir por uma rodada, dando ao oponente um turno livre, além de ficar indefeso.

Sempre que o personagem recebe dano em uma ação do adversário, ganha um marcador de atordoamento (pode ser uma marca na ficha de personagem, ou, se preferir, utilize um marcador físico, como uma ficha de pôquer). Críticos dão um marcador extra, e kata também, independente de quantos golpes possuírem. Quando o total de marcadores igualar a Resistência, há ainda uma última chance de revidar – mas, se receber mais um marcador, ficará atordoado por uma rodada.

Realizar uma ação (vencendo o oponente na iniciativa) ou ter sucesso em uma esquiva eliminam um marcador de atordoamento. Ter uma FD maior que a FA, zerando o dano, não concede um marcador, mas também não elimina os que já tem. Após se recuperar de um atordoamento, o personagem elimina todos os seus marcadores.

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Adrenalina

Conforme o combate avança, e os lutadores desferem e recebem golpes, seus corpos reagem ao aumento de tensão, liberando adrenalina e tornando os contra-ataques mais potentes – até se tornarem capazes de golpes devastadores! Para simular essa tensão (e as "barras de especial" de jogos de luta), usamos os **marcadores de adrenalina**.

Você recebe um marcador de adrenalina quando:

- Cai a menos da metade dos seus PVs máximos;
- Entra em estado Perto da Morte;
- Causa ou recebe dano em um acerto crítico;
- Paga 1 PE para encher os marcadores até o valor máximo.

O máximo de marcadores que você pode ter normalmente é três, mas o mestre pode permitir mais ou menos se quiser. Ao longo do combate, eles podem ser usados das seguintes maneiras:

- *Estender combo.* Após ganhar a iniciativa ou após o último ataque de um kata, você pode gastar marcadores para fazer mais um ataque com um golpe arrasador ou super combo (veja a seguir).
- *Golpe arrasador.* Gaste um marcador ao revelar a sua ação para ganhar +3 na iniciativa e aumentar a FA de uma vantagem ou poder de ataque em 1d. O dado extra não pode causar um crítico, e um golpe arrasador não pode iniciar um kata.
- *Quebrar combo.* Quando perder a iniciativa e o oponente der início a um kata, você pode gastar um marcador para realizar um ataque rápido, com FA = 1d + F ou PdF, que interrompe a sequência.
- *Super combo.* Ao criar o personagem, você pode escolher, sem custo, uma de suas vantagens ou poderes de ataque para ser um "super combo." Você pode usar um movimento para gastar três marcadores de adrenalina e, na ação seguinte, transformá-lo em uma versão mais poderosa, que adiciona 2d à FA – e cada dado pode causar um crítico, podendo até quadruplicar F ou PdF! Um super combo não gasta PMs, mas deve ser anunciado no movimento, dando tempo ao adversário de reagir, a menos que seja realizado a partir da manobra estender combo, acima.

Você só pode gastar um marcador de adrenalina por ação, exceto em um super combo. Marcadores de adrenalina só são recebidos durante um combate, e são perdidos quando ele acaba. Caso você use rodadas de duelo (veja a seguir), mantém os marcadores entre uma rodada e outra.

Rodadas de duelo

Uma característica destas regras alternativas é faiclmente causar muito dano sem receber nenhum. Se possuir Habilidade alta ou utilizar kata, é possível vencer um oponente antes que ele possa reagir.

Para compensar, você pode utilizar a regra de rodadas de duelo. Cada combate individual será resolvido, na verdade, em uma melhor de três disputas. Após cada uma delas, os personagens recuperam PVs até o valor máximo, e 1d+R PMs (dobre R se rolar um 6), e recomeçam o combate. O vencedor do duelo será aquele que vencer duas rodadas inteiras. À critério do mestre, pode-se aumentar o número de rodadas (melhor de cinco ou sete, por exemplo).

As rodadas de duelo representam os "rounds" da luta, se ela ocorrer em um torneio. Mas podem ser usadas mesmo em um combate informal: considere um momento de pausa na ação, quando um dos lutadores é derrubado de forma que parece definitiva; mas se levanta, limpa o rosto e sorrir enquanto diz: "já acabou? Agora é a minha vez."

Plateia

E o que os outros jogadores fazem enquanto dois personagens se enfrentam? Para não aliená-los do jogo, o mestre pode permitir que formem a plateia da disputa, e ajudem indiretamente a um dos lutadores.

No início de cada rodada, um personagem fora do combate pode fazer um teste de perícia para apoiar um dos lutadores. A perícia pode ser escolhida pelo jogador, de acordo com a narração da cena: Esporte pode ser usado para "soprar" uma sugestão de golpe ou movimento; Manipulação para motivá-lo com gritos de apoio; Máquinas para sugerir algum comando ou forma de explorar a dinâmica do jogo; etc. O mestre deve aprovar a narração e perícia escolhidas.

O lutador apoiado receberá um bônus de +1 (se o teste foi Fácil), +2 (teste Médio) ou +3 (teste Difícil) na iniciativa ou em uma rolagem que precise fazer durante a rodada, à sua escolha. Cada lutador só pode receber um apoio da plateia por rodada. Em um grupo muito grande, é possível alternar o jogador que apoia os lutadores a cada rodada, para que todos tenham uma chance de participar.

Para um apoio mais substancial, o mestre pode permitir que personagens na plateia gastem PEs para ajudar um lutador no meio de um combate. Os benefícios são os mesmos disponíveis para combates normais – acertos críticos automático, poderes surpreendentes, etc. –, que podem ser "doados" para um personagem que esteja lutando, de preferência após um pequeno discurso sobre o poder da amizade e como você acredita no potencial oculto do amigo.

Reputação

Reputação (ou RP) é uma característica opcional do *Manual do Defensor*. Representa o reconhecimento e fama do personagem entre seus iguais – algo que é fundamental na vida de um lutador ou jogador profissional. Como outras características, é possível aumentá-la com pontos de personagem ou experiência.

O personagem também pode ganhar reputação participando de torneios e disputas oficiais, através dos Pontos de Reputação (PRs). Sempre que vence uma luta, ganha 1 PR. No entanto, não ganha PR ao enfrentar um oponente muito fraco (com menos da metade da sua pontuação em características e vantagens de combate), e pode ganhar muito mais se vencer um oponente mais forte, da mesma forma que experiência.

Além do prêmio pela vitória, é possível ganhar PRs extras quando uma das seguintes condições é atingida:

- Vencer um round de forma perfeita, sem sofrer dano, vale 1 PR;
- Terminar um round com ambos os lutadores Perto da Morte vale 1 PR, independente de quem vencer;
- Vencer um round tendo como último golpe um super combo vale 1 PR;
- Uma vez por combate, 1d3 PRs (role 1d e divida por dois, arredondando para cima) podem ser ganhos gastando um turno para provocar o

Tiro, porrada e bomba com trilha sonora alucinante

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

adversário – o que é arriscado, pois ele pode ganhar a iniciativa e pegá-lo indefeso (veja em turnos imóveis);

- Vencer a final de um torneio, sagrando-se campeão, rende um bônus de 1 a 5 PRs, a critério do mestre.

Cada 10 PRs acumulados se convertem automaticamente em 1 ponto de RP, até 5. Acima de 5, utilize os valores de características sobre-heróicas.

Se ganhar Reputação é difícil e trabalhoso, perdê-la é muito fácil. Ficar muito tempo sem competir, ter atitudes antiesportivas, se envolver em atividades suspeitas fora do ringue – tudo isso pode fazê-lo perder pontos na característica. Nesses casos, perde-se pontos inteiros, normalmente entre 1 e 3, a critério do mestre. Perder uma luta para um oponente muito mais fraco que o personagem também causa a perda de 1 ponto de RP.

A Reputação é usada para medir o conhecimento do público sobre o lutador fora dos ringues. Sempre que for relevante, o mestre pode fazer um teste de RP para determinar se um NPC reconhece o personagem. RP também pode substituir H em interações sociais, em especial testes de Manipulação ("você sabe com quem está falando?").

Note que nem sempre ser reconhecido é uma vantagem. Suas fraquezas também serão conhecidas: um adversário pode fazer um teste contra a RP do personagem para descobrir suas desvantagens, em especial as que afetam o desempenho em combate, como Ponto Fraco, e assim preparar estratégias.

Reputação também não invalida Boa e Má Fama: elas determinam de que tipo é a RP, se é bem ou mal visto pelo público em geral.

Fichas & Fliperamas

Em uma aventura de *Street Combat II*, o grosso dos combates não ocorrerá diretamente entre os personagens dos jogadores – mas em jogos eletrônicos, comandando personas virtuais. Para diferenciar um personagem eletrônico do jogador que o controla, utilize as diretrizes abaixo.

Um personagem de jogo eletrônico pode ter 10, 12 ou 15 pontos, dependendo do jogo (em SCII, o padrão é 12 pontos). O foco deve ser características de combate, com ênfase em vantagens e desvantagens com efeito prático. Mesmo que a história de um personagem sugira outras características – como perícias, Boa/Má Fama, ou Códigos de Honra –, na prática são irrelevantes, já que ele só existe dentro do jogo.

Há duas diferenças entre um personagem eletrônico e um comum: não pode possuir pontos em Habilidade, pois depende dos comandos do jogador para se mover e realizar ações; e não possui Pontos de Magia, pois depende do jogador para realizar manobras especiais. Para compensar, pode possuir, a critério do mestre, até Rx10 PVs, permitindo combates mais longos.

Um atleta de *e-sport* é construído com 4 pontos, o equivalente a uma pessoa comum. Suas características principais são a Habilidade, pois é a que define a sua técnica no jogo; Resistência, que lhe dá PMs para utilizar as habilidades dos personagens; e Reputação, que representa o quão reconhecido ele é no circuito de torneios; mas pode possuir outras características e vantagens. O mestre pode usar as regras de campanhas limitadas do *Manual do Defensor* para restringir a ficha quando não está jogando um videogame, adicionando PMs Extras às vantagens médias restritas por nicho.

Como regra opcional, caso haja personagens diferentes que possam ser utilizados, um jogador também deve adquirir proficiência com eles, comprando-as como se fossem especializações. Cada ponto gasto pelo jogador lhe dá proficiência com três personagens diferentes. Se a campanha possui jogos diferentes, o mestre pode permitir que se compre proficiência com o pacote completo de personagens de um deles por 2 pontos, como uma perícia completa. A perícia *Street Combat II*, por exemplo, garante proficiência com todos os personagens do jogo.

Um jogador ainda pode ter a vantagem Especialista (veja adiante) para se focar ainda mais em um personagem. Se utiliza a regra de kata, também é o jogador que deve treinar kata diversos com cada personagem, pagando o custo em PEs para adquiri-los – e que não serão os mesmos quando outro jogador usar o mesmo personagem.

Ao jogar, o personagem eletrônico é controlado como um Aliado, através de Comando de Aliado, usando a Habilidade do jogador. Também é o jogador que gastará PMs em vantagens e poderes, representando a fadiga de realizar os golpes mais difíceis. Caso utilize a regra de proficiência com personagens, tanto a iniciativa como testes de Habilidade (incluindo esquivas) receberão os modificadores de um teste de perícia Médio.

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Sem PMs: como regra alternativa, você pode substituir o custo em PMs dos ataques por testes de perícia, usando as proficiências com diferentes personagens. Vantagens e poderes que utilizam até 1 PM são Fáceis; de 2 até 5 PMs, Médios; e acima de 5 PMs, Difíceis. O jogador deve fazer o teste ao revelar a ação, antes de comparar a iniciativa; em caso de falha, perde a rodada.

Jogando contra a máquina: caso queira jogar partidas contra a máquina, considere que é possível ajustar a dificuldade de 1 até 6; esta será a Habilidade dos lutadores. Todos os lutadores da máquina possuem dificuldade x5 PMs, independente da Resistência. Por exemplo, caso a dificuldade seja 6, teria 30 PMs para utilizar em cada combate. A máquina é proficiente com todos os personagens.

Novas Vantagens

Aceleração (revisão)

Nestas regras, o custo em PMs de Aceleração é contabilizado por uso. Você pode gastar 1 PM para ganhar um movimento extra; ou, na hora de revelar a ação, para ganhar +1 na iniciativa. Teleporte também deve ser usado da mesma maneira.

Ataque Especial (ampliações)

- **Ágil (+1 ponto, +1 PM).** O ataque é muito rápido, concedendo um bônus de +2 na iniciativa. Você não considera o custo básico em PMs da vantagem na iniciativa, mas, se tiver outras ampliações, o custo é contabilizado normalmente.
- **Alcance longo (+1 ponto).** Apenas ataques com Força. Aumenta o alcance do ataque para dois espaços (quatro com Membros Elásticos).
- **Aproximação (+1 ponto, +1PM).** Ampliação do *Manual do Defensor*. Na regra de arena, o personagem se desloca até o espaço adjacente ao adversário. Realizar o ataque muito próximo penaliza a iniciativa, e personagens muito distantes tem bônus na esquiva, como em um ataque de PdF.
- **Derrubar (+0 pontos, +1 PM).** Se causar pelo menos um ponto de dano, o oponente é derrubado.
- **Golpe irrefreável (+2 pontos, +3 PMs).** O ataque é impossível de ser parado: mesmo que perca a iniciativa, e desde que não seja derrubado, o personagem pode, após sofrer dano, rolar FA e atacar o oponente, evitando que ele inicie um kata. Um alvo que tenha ganho a iniciativa está desprevenido (FD = 1d + A).
- **Puxar (+1 ponto, +2 PMs).** Apenas ataques com PdF. Além do dano, o oponente é puxado para próximo do personagem, até um espaço adjacente a ele.
- **Lento (–1 ponto).** Modificação na desvantagem do *Manual 3D&T Alpha*. O redutor de H–2 também afeta a iniciativa.

Atravessar (1 ponto)

Se o personagem estiver em um espaço adjacente ao adversário, pode usar um movimento e 1 PM para atravessá-lo e chegar ao espaço adjacente do outro lado. Atacando o oponente por trás, recebe +2 na iniciativa e +1 em F ou PdF. Também pode ser usada pra ganhar um bônus de +2 em uma esquiva contra um ataque de PdF.

Especialista (1 ponto)

Apenas para jogadores de *e-sports*. Escolha um personagem do seu jogo de luta preferido, com o qual já seja proficiente: ao utilizá-lo, você gasta metade dos PMs (arredondado para cima) em poderes e vantagens. Lembre que isso também afeta a iniciativa!

Irrefreável (1 ponto)

Mesmo quando recebe dano, o personagem permanece imóvel, ganhando tempo de reação. Após perder a iniciativa, desde que não seja derrubado, pode gastar 1 PM para ganhar +3 na iniciativa na próxima ação. Kata contra o personagem precisam gastar 1 PM extra para iniciar a sequência (ou recebem H–1 nos testes de kata), e ele também pode gastar 1 PM para não ser empurrado para trás.

Combate de Rua 2!

Street Combat II é o game de luta mais popular do mundo, jogado por milhões de fãs em fliperamas, consoles e lobbies online. Seus personagens estampam pôsteres, adaptações em quadrinhos, filmes e desenhos animados, e são visões frequentes em concursos e desfiles de cosplay.

A história do jogo fala de um torneio de lutas de rua organizado por uma figura misteriosa com fins obscuros, em que lutadores de diversas origens se reúnem para testar suas capacidades. Na hora de jogar, no entanto, poucos se importam com os chavões e clichês do enredo, e se preocupam apenas em ser o melhor combatente!

Todo ano, incontáveis torneios ocorrem para os jogadores mais dedicados testarem suas habilidades. Nenhum é mais prestigiado que o **Torneio Evolução**, o maior e mais antigo, patrocinado pela própria criadora do jogo, em que os principais nomes do circuito local de e-sports se enfrentam atrás do troféu de campeão e um gordo prêmio em dinheiro. É o sonho de todo jogador que compra uma ficha de fliperama disputar o torneio e enfrentar na final o lendário Ryusei "O Monstro" Makimura, o e-fighter mais famoso do mundo!

Os Combatentes

Shô Tokan 12N

Este carateca teve seu mestre morto por Saitan, o vilão do jogo, fazendo-o jurar vingança e entrar no circuito de combates de rua para encontrá-lo. Considerado o personagem mais simples e equilibrado, preferido por jogadores iniciantes, com força razoável e golpes eficientes de todas as distâncias, de socos potentes a disparos de energia espiritual.

F3, H–, R3, A2, PdF2, 30 PVs.

Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial (*soco do dragão*, F – Poderoso; super combo).

Guy Sapoto 12N

Um nipo-americano, amigo de infância de Shô que treinou sob o mesmo mestre. Possui um estilo de luta semelhante, mas favorece golpes mais rápidos que fortes.

F2, H–, R3, A2, PdF2, 30 PVs.

Vantagens/Desvantagens: Aceleração, Ataque Especial (*soco do dragão*, F – Perigoso; super combo).

Kay Samara 12N

Oficial das forças de elite norte-americanas, Kay é uma lutadora ágil e forte, capaz de vencer os inimigos com um misto de chutes potentes e agarrões acrobáticos. É um símbolo de patriotismo entre os jogadores norte-americanos.

F2, H–, R2, A2, PdF0, 20 PVs.

Vantagens/Desvantagens: Aceleração, Ataque Especial (*canhão patriótico*, F – Aproximação, Penetrante; super combo), Ataque Especial (*além das linhas inimigas*, F – Perigoso, Preciso, Cansativo).

Lee Jetto 12N

Lee é um astro chinês do cinema wuxia, que entrou nos torneios de rua para provar que é um grande lutador mesmo fora das telas. É conhecido pelas velozes rajadas de golpes que desfere para vencer inimigos.

F2, H–, R3, A2, PdF0, 30 PVs.

Vantagens/Desvantagens: Aceleração, Ataque Múltiplo, Ataque Especial (*chute da fênix*, F – Perigoso, Preciso; super combo).

Maria da Silva 12N

Astro olímpico do judô brasileiro, Maria há muito abandonou os tatames para se dedicar às lutas de rua. É uma lutadora difícil de dominar, com sua variedade de agarrões especiais, mas cujos mestres tornam-se grandes campeões.

F2, H–, R3, A3, PdF0, 30 PVs.

Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial (*abraço da jiboia*, F – Poderoso, Penetrante, Cansativo; super combo), Ataque Especial (*ippon*, F – Perigoso, Preciso, Cansativo).

Dmitri Rasputinov 12N

Fruto de um experimento secreto soviético da época da guerra fria, Dmitri é um ser monstruoso que busca nas lutas um sentido para a existência. Seu estilo é duro e defensivo, aproveitando as correntes nos punhos para manter os oponentes distantes, mas é capaz de realizar contra-ataques brutais e mesmo rebater projéteis disparados pelo oponente.

F2, H–, R3, A3, PdF0, 30 PVs.

Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial (*foice vermelha*, F – Penetrante, Cansativo; super combo), Membros Elásticos, Reflexão.

Suki Mitama 12N

Esta kunoichi foi destacada pelo seu clã para investigar os torneios de Saitan. Seus golpes são fracos, mas é a lutadora mais ágil do jogo, capaz de realizar combos velozes, disparar kunais e atordoar oponentes com golpes debilitantes.

F1, H–, R2, A2, PdF2, 20 PVs.

Vantagens/Desvantagens: Aceleração, Ataque Múltiplo, Ataque Especial (*dim mak*, F – Paralisante), Ataque Especial (*kunai explosiva*, PdF; super combo), Atravessar, Munição Limitada.

Gerda Erszatz 12N

Esta enorme mulher das planícies geladas da Escandinávia se considera descendente dos antigos guerreiros vikings. É uma lutadora lenta mas poderosa, capaz de arrasar inimigos com agarrões destruidores.

F4, H–, R3, A3, PdF0, 36 PVs.

Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial (*pilão de Odin*, F – Golpe Irrefreável, Poderoso, Cansativo, Lento; super combo), Vigorosa, Ponto Fraco (lentidão).

Saitan Kagemaru 12N

O vilão do jogo, Saitan é um mestre carateca amaldiçoado que busca despertar um poder lendário através do combate ininterrupto. Possui um estilo violento e brutal, com golpes fortes e diretos, sem muito foco na defesa.

F3, H–, R2, A2, PdF2, 24 PVs.

Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial (*punho de Susanoo*, F – Poderoso, Cansativo; super combo), Tiro Carregável, Vigoroso.

Contra a máquina. Saitan é o "chefão" do jogo. Embora a ficha seja equilibrada com a dos demais lutadores, quando enfrentado no final de uma sequência de partidas contra a máquina, será fortalecido pelo despertar da sua força oculta: aumente todas as características (inclusive a dificuldade) em 1 e dê a ele a vantagem Irrefreável.

Lendas dos Fliperamas

Yuki-hime 13N

A "Princesa da Neve", como é conhecida pela sua expressão sempre fria e difícil de ler, é o apelido de Marcela Kaeru, uma das lendas do *Street Combat II*. É

considerada a melhor jogadora do mundo com Saitan, o próprio chefão final do jogo, o que contribui para torná-la ainda mais temida, além de ser a atual campeã do Torneio Evolução.

F0, H3, R2, A0, PdF0, RP4, 10 PVs, 20 PMs.

Vantagens/Desvantagens: especializações (Saitan, Shô, Suki), Boa Fama, Especialista (Saitan), PMs Extras.

Ryusei O Monstro Makimura 16N

Lenda mundial do *e-sport*, Ryusei é um veterano do *Street Combat*, considerado um dos deuses dos jogos de luta. Além de disputar torneios, é dedicado no crescimento da comunidade, treinando e gestando novos talentos no seu e-dojo. Apesar de proficiente com todos os lutadores, tem preferência pelos clássicos: Shô Tokan e seu rival, Guy Sapoto.

F0, H3, R1, A0, PdF0, RP5, 5 PVs, 25 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Boa Fama, Especialista (Shô, Guy), Genialidade, Street Combat II (perícia completa), PMs Extras x2, Código de Honra do Combate.

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

ENCONTRO ALEATÓRIO

Arte de Samuel Marcelino

Como meu personagem me ensinou muito sobre mim

Conhecendo Kiki

Quando eu era criança e meu grupo de amigos descobriu a existência do RPG, tudo parecia muito difícil. Convencer nossos pais a comparar os livros era impossível, encontrar alguém disposto a emprestar os seus era improvável e, mesmo assim, ainda teríamos que encontrar dados esquisitos lados em algum lugar em Fortaleza. Logo percebemos que não teríamos o mínimo necessário para jogar, mas começamos mesmo assim porque estávamos dispostos a fazer tudo errado, contanto que tivéssemos a oportunidade de jogar o "jogo para adultos" onde seríamos lobisomens.

Cada um de nós era motivado por algo, desde arrancar os intestinos dos nossos inimigos, até andar por aí em forma de lobo ou fingir que namorava alguém. Mas eu era uma pessoa simples e meu objetivo era um só: controlar uma personagem que tem cabelo azul e usa jaqueta de couro. Entendam, eu moro no Ceará e não existia qualquer motivo para eu usar uma jaqueta de couro. Era necessário apelar para imaginação e foi glorioso descobrir a existência de um cenário no qual meus amigos reconheceriam a importância da tal jaqueta. Não me julguem, eu tinha nove ou dez anos de idade.

Com o passar dos anos acabamos conseguindo os dados, descobrindo outros sistemas e ficava cada vez mais claro para mim que a melhor parte daquilo era fingir ser outra pessoa, principalmente na adolescência. Alguém melhor que eu. Alguém bonito, inteligente, forte e ágil, que tinha memória fotográfica, podia entrar em shows de *rock*, beber cerveja e ter tudo que eu achava legal justamente porque estava fora do meu alcance. Mas com o passar dos anos, por mais que isso fosse legal, fui me pegando cada vez menos motivada por campanhas curtas ou mesas novas. A ideia de começar o personagem do zero e, pior ainda, ficar com ele por pouco tempo não me empolgava mais.

Foi aí que eu notei que havia caído em uma armadilha muito clássica: tendo começado muito nova, quando eu era tão pouco exigente em relação ao que tornava algo interessante, acabei me acostumando a criar personagens muito parecidas, que funcionassem como uma folha em branco. Uma fórmula confortável em cima da qual começar a escrever uma aventura. Por isso, quando a história era curta, eu dependia totalmente da competência do narrador para criar algo que me mantivesse entretida. Uma pressão muito injusta para ser colocada em alguém.

Não era proposital. Eu podia jurar que estava criando avatares bem diferentes um do outro, mas a verdade é que a variação acontecia muito mais em aspectos estéticos e ainda assim, nada que fugisse do padrão. Uma clériga inteligente e corajosa de longos cabelos vermelhos, completamente dedicada à palavra do seu deus e ao sucesso dos planos do seu grupo; uma jovem Tremere inteligente, corajosa e leal, mas dessa vez com longos cabelos escuros e completamente dedicada à *camarilla* e ao sucesso dos planos do seu clã, por aí vai. Todas obviamente muito bonitas e elegantes, escolhas de caráter claramente compensatório, mas quem nunca? Nenhuma delas com defeitos muito claros ou características psicológicas muito incômodas, nenhuma que exigisse um exercício de empatia mais complexo ou uma interpretação muito arriscada.

O medo de tentar algo mais expansivo e acabar passando vergonha fazia com que quase todos os personagens acabassem sendo meio frios. Não só os meus, o de todo o grupo. Alguém particularmente corajoso podia ser o primeiro a arriscar uma interpretação mais criativa que seria positiva para a mesa como um todo, mas exigiria um nível de entusiasmo e desprendimento social que não era exatamente abundante entre os quinze e dezoito anos de idade.

Acontece que, mesmo quando você cria um personagem genérico, se a campanha é longa o suficiente, as coisas vão mudando e o que antes era apenas "o boneco do fulano", começa aos poucos a ser conhecido pelo nome, mesmo que você tenha decidido ser engraçadinho e esse nome seja Maximus Decimus Meridius. Pode parecer pouco, mas isso simboliza o momento em que seu avatar deixa de ser apenas uma casca vazia que serve de veículo para os números na sua ficha e começa a borbulhar no coraçãozinho distraído do jogador blasé uma sensação de orgulho, depois de tantas horas juntos, experiências de quase-morte e um ou dois acertos críticos em momentos decisivos.

Você se apega à sua arma mágica e à sua armadura élfica, claro. São símbolos das suas conquistas. Mas a verdade é que, mais que qualquer outra coisa, o jogador se apega ao personagem que criou do zero e cuja evolução testemunhou. Não tem nada como a sensação de saber que você manteve seu herói vivo desde o primeiro nível e agora ele está ali, todo crescidinho, estabelecendo diálogos complexos e lançando bolas de fogo.

A chegada desse momento é anunciada pelo medo. Mais especificamente pelo *medo de morrer*. Quando o narrador fala que você pode criar outra ficha no mesmo nível do grupo e que alguém pode até guardar seus itens mágicos e encontrar um motivo para repassá-los ao novo membro, mas ainda assim você fica angustiado com a possibilidade de perder aquele personagem, tudo fica mais interessante! As decisões são mais pensadas, a atenção é redobrada, o zelo pela última metade dos seus preciosos PV aumenta bastante. Toda a campanha ganha uma nova camada de complexidade, porque o perigo é real e você tem algo a perder.

Para mim, uma ávida caçadora de descargas de adrenalina que não exijam que eu me levante da cadeira ou saia de casa, é isso que diferencia uma distração temporária, de uma aventura da qual você vai lembrar por muito tempo. Mas a dolorosa verdade é que não temos 15 anos para sempre e amigos dispostos a assumir o longo compromisso de manter uma mesa são raros. Por isso eu passei a procurar maneiras de chegar nesse ponto de profundo envolvimento cada vez mais rápido. E o que funciona no meu caso é bem simples, apesar de trabalhoso: um tempo considerável criando meu personagem, antes mesmo de tocar na ficha.

Vale ressaltar que eu não sou um floquinho de neve com experiências completamente inéditas e ideias revolucionárias. Muita gente chegou a essa conclusão e isso se reflete até edições mais recentes de sistemas extremamente populares, com a adição de background na hora da criação da ficha. Mas o que eu quero dizer é que, para mim, usar essas ferramentas de maneira rasa ou automática não é o suficiente para ficar

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

profundamente envolvida. E se você está acostumado a fazer sempre o mesmo tipo de personagem, saiba que seu cérebro vai te sabotar e dar um jeitinho de encaixar a mesmíssima coisa dentro de qualquer sistema. A inércia é seu inimigo e o esforço tem que ser consciente.

Qual foi a última vez que você jogou com algo totalmente novo? Quando eu era adolescente e só jogava de clériga em cenários de fantasia medieval, sempre me perguntei quem jogava de bardo. Na minha cabeça, bardo era uma classe criada para ser NPC ou para encher o saco. Ou é um bardo legal controlado pelo narrador, que funciona como um ótimo recurso para guiar a história e criar intimidade no grupo, além de forçar interações entre eles e outros NPCs, ou é aquele jogador que só quer chegar na taverna e cobrar o retorno do investimento em pontos de carisma, fazendo todos assistirem cenas repetitivas e constrangedoras de sedução de taberneiras e aldeãs. Um saco. Eu não tenho mais paciência para jogador cuja principal característica é querer ser "transão", a não ser que isso seja feito de um jeito muito engraçado e inovador. Então confesso que havia um preconceito, mas ao mesmo tempo uma fagulha de curiosidade. Como seria um bardo realmente legal? Um personagem interessante de jogar e agradável de ter no grupo?

Recentemente, depois de anos parada, recebi um convite para uma mesa de ***Tormenta 20*** que teria sessões transmitidas ao vivo. Como vocês podem imaginar, meu primeiro impulso foi fazer o mesmo de sempre. Já que outras pessoas iam me assistir jogando, melhor seria fazer uma classe que eu já sei interpretar para vergonha não ser em dobro. Além disso, o grupo já estava quase todo formado e, como sempre, ninguém quer ser o curador. Zero surpresas até aí. Mas quanto mais eu pensava na campanha, mais eu lembrava que ia jogar com pessoas que eu não conheço e ser assistida por pessoas que eu conheço menos ainda. Isso fazia meu estômago revirar. E se eu for ruim? E se eu decepcionar? E se for um saco jogar comigo e as pessoas torcerem para o meu personagem morrer? E se eu falar uma coisa achando que foi engraçada, e todo mundo me achar idiota?

O que nos leva a uma curiosidade inútil sobre mim: interações em grupos de novas pessoas me deixam extremamente ansiosa. Eu penso e repenso, escrevo e apago, quero falar e desisto, até em grupos de mensagem. Como é um problema frequente e hoje em dia meu trabalho me leva a interagir com muita gente nova que eu tenho medo de decepcionar, eu tenho várias estratégias de sobrevivência questionáveis. Uma delas é realizar tarefas rotineiras de um jeito diferente. Escovar os dentes com a mão esquerda, por exemplo. Quero deixar claro que eu não acho que isso vai me deixar mais inteligente, nem considero um *lifehack*, não faz o menor sentido. Mas é uma coisa que exige um nível de concentração que impede que meu cérebro volte a fazer o que ele mais ama: focar no que me tortura.

Quando eu pensava nessa mesa de *Tormenta20*, sentia que interpretar o mesmo personagem nobre, humilde e altruísta de sempre seria como escovar os dentes com a mão direita. Não me faria pensar o suficiente para que eu estivesse realmente atenta àquela tarefa e conseguisse esquecer tudo que me deixava extremamente nervosa naquela situação. Eu precisava de algo que me exigisse a ponto de eu esquecer tudo ao redor e focar no que eu realmente queria fazer. Me divertir com meu grupo.

Foi assim que quebrei uma das grandes barreiras da minha vida rpgista, escolhi uma classe potencialmente insuportável e resolvi jogar de barda. O nome da minha personagem é Kir'zanaath, mas daqui para frente vou me referir a ela como Kiki. Fazer essa aposta arriscada acabou me dando muito mais do que apenas foco. A Kiki me fez reavaliar vários pontos da minha personalidade e várias antipatias que eu tenho em relação a outras pessoas. Foram surpresas muito boas e eu vou falar um pouco sobre elas porque talvez isso convença algum de vocês a tentar o mesmo.

Ainda que seja interpretando uma personagem, me colocar em uma posição na qual estou falando em voz alta do quanto eu sou talentosa e posso sempre oferecer ainda mais do que esperam de mim, mexe com um monte das minhas travas pessoais. Receber elogios, me sentir pertencente e segura a ponto de me gabar dessas qualidades, sem o medo constante de ser refutada tem sido algo novo, extremamente desconfortável às vezes, mas também engraçado e divertido!

Para aprofundar ainda mais o desconforto e potencial recompensa da Kiki, dei a ela uma característica que me faz desprezar uma pessoa. A vontade de ser amada, estar no centro das atenções, se aproximar das pessoas por puro interesse e a busca pela fama a quase qualquer custo. Eu detesto gente assim. Nunca nem me dei ao trabalho de tentar compreender o que levaria alguém a isso e, mesmo hoje, ainda é algo difícil de suportar.

Mas porque eu passei dias pensando em outras características da personagem, como medos, limitações, traumas e relacionamentos formativos, para tentar compreender quem ela seria, acabei meditando sobre o que levaria alguém a precisar desse nível de atenção e validação externa. Essa pergunta me levou à infância da Kiki. O que teria acontecido para que ela buscasse tanto protagonismo, tanto carinho? O que faria ela sentir que precisa afirmar frequentemente o próprio valor? Que tal se ela tivesse pais extremamente ausentes? Se sentisse que o motivo de eles não lhe darem atenção era porque não achavam que ela era digna daquilo? Que não era tão importante ou tão interessante?

Como ela se sentia quando era deixada de lado? Quais as conclusões drásticas e precipitadas às quais ela chegou ao ser confrontada com a realidade dolorosa da vida e com grandes traumas, principalmente ainda tão jovem? Eu fiz dezenas de perguntas, pensei em cada uma das respostas e em como elas se interligariam para construir uma personagem plausível. Reconheço que fui longe demais, mas acabou me ajudando imensamente. Foi assim que eu acabei escrevendo um documento gigante, cortando esse documento para uma versão de quatro ou cinco páginas entregue ao **Leonel Caldela**, quando um parágrafo bastaria.

Foi assim que, desde o primeiro no minuto de aventura, eu já passei a me importar demais com a Kiki. Já queria conseguir trilhar um caminho que fizesse dela alguém melhor, já queria me esforçar para realizar os seus sonhos, apenas para que ela percebesse que aquilo não era o que a fazia ter valor. E assim fui jogando, semana após semana, descobrindo ou relembrando uma personagem na qual eu incluí coisas minhas e de outros. Características que eu amo, temo e detesto, fazendo dela alguém que desperta em mim tantas coisas diferentes, que quase parece alguém real. E é pelo tempo que dediquei à Kiki antes mesmo dos valores na ficha, e apesar dos valores das rolagens, que eu sei que vou lembrar dela por vários anos.

Agora que eu tenho jaquetas de couro e já tive cabelo azul na vida real, precisava de algo desconfortável o suficiente para ser empolgante. Hoje borbulha no meu coração, antes blasé, muito orgulho pela personagem que me ofereceu uma jornada inesperada de empatia e aceitação, sem perder as valiosas horas em que eu fujo da realidade e não preciso ser eu mesma. Mas, dessa vez, uma fuga parcial e com um pouco mais de propósito, uma viagem semanal que me faz voltar mais leve e mais compreensiva para casa.

KATIUCHA BARCELOS

é jornalista e apaixonada por cultura pop, gatos e chocolate amargo. Consumidora de água com gás e crítica de cinema no @cinemacomrapadura

Assista *Fim dos Tempos* ao vivo na *Twitch da Jambô* e os episódios antigos no *canal da Jambô* no YouTube

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

PEQUENAS AVENTURAS

Arte de Mike Winkelmann AKA. Beeple

Sonhos de consumo

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs cyberpunk ou futuristas — *3D&T Alpha, Shadowrun, Savage Worlds: Interface Zero* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *Sonhos de consumo* pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Dias de cão

Sonhos de consumo se passa em uma megacidade futurista onde os personagens são delinquentes, mercenários ou outro tipo de indesejados. A aventura se divide em vários eventos que podem acontecer em sequência — um acontecimento a poucos dias de distância do outro. Estes mesmos eventos podem ser distribuídos mais espaçadamente, acontecendo entre outras aventuras que os personagens estejam vivendo.

Evento I – Os personagens procuram por missões e contratos na rede, mas as vias de comunicação de seus dispositivos estão congestionadas por propaganda. Toda a informação conseguida é sobre o antecipadíssimo simulador de realidade *Bella-Siderea '77*, da corporação ASET. Ele será lançado em breve. O simulador promete "dias de imersão absoluta em um universo de fantasia espacial carregado de nostalgia" e promete recriar "sensações tão fortes como as vividas na infância". Disponibiliza interações com inteligências artificiais em papeis arquetípicos e não muito complexos, permitindo uma experiência de conforto absoluto. Infelizmente o congestionamento de informação nos dispositivos foi causado por um *adware*, que colonizou os *implantes* dos personagens. Eles devem passar em testes para remover o vírus ou encontrar um hacker para fazer isso. Se não conseguirem, além de não obterem novas missões remotamente, passam a sofrer penalidades em testes.

Evento II – É o dia de lançamento de *Bella-Siderea '77*. A menos que os personagens façam testes para extrair uma cópia pirata da rede, ou tenham grandes recursos financeiros, não têm como adquirir o simulador. Cópias piratas vêm com dispositivos de segurança ocultos, exigem testes difíceis para serem burladas e causam sobrecarga de equipamentos e dano aos usuários. Versões legalmente compradas do simulador aumentam níveis de *dopamina* no cérebro, dando bônus elevados em habilidades mentais. Quando o simulador é usado pela primeira vez, no entanto, o personagem precisa fazer testes de dificuldade baixa — mas gradativamente mais elevada — para sair da simulação. Se falhar, fica 1d8 dias procurando se isolar, não parando para comer, beber, dormir ou mesmo ir ao banheiro. E sofrendo todas as consequências.

Ainda no dia do lançamento, enquanto anda pelas ruas, um dos personagens precisa fazer um teste para não ser atropelado por um veículo desgovernado. O veículo atinge várias outras pessoas e tenta fugir. O motorista estava utilizando o simulador enquanto dirigia!

Evento III – Uma missão aparece. Um grupo de clientes insatisfeitos está fazendo um protesto-relâmpago contra a ASET sobre os problemas apresentados pelo simulador e invadiu um Centro de Recreação Analógica da corporação. O grupo de fanáticos é composto por sujeitos maltrapilhos, quase desnutridos, mas que ostentam em seu corpo numerosos implantes corporais. Um dos cyborgues promove um verdadeiro massacre com uma metralhadora acoplada ao seu braço biônico, enquanto grita histericamente: "GASTEI TUDO O QUE EU TINHA! COMI GELATINA POR DOIS ANOS! MALDITOS! VOCÊS N O PODEM FAZER ISSO COMIGO! AHHHH!!!"

Os personagens precisam matar, capturar, dispersar ou convencer os cyborgues a se renderem para conquistar a recompensa oferecida pela corporação.

Evento IV – Uma nova missão da ASET. Há uma recompensa por um cyborgue fugitivo, envolvido no ataque ao Centro de Recreação. Ele foi visto pela última vez em uma favela nos confins longínquos da cidade. A favela é uma antiga área residencial de trabalhadores, construída ao redor de uma fábrica da empresa de veículos MARSHALL. A área entrou em decadência quando a corporação responsável decidiu fechar o complexo, montando outro completamente automatizado em um país com menos impostos. Hoje o lugar foi tomado por um coletivo de artistas que trabalha remotamente e tem ajudado a sustentar os idosos habitando o local. Os artistas seguem uma filosofia "freegan", coletando comida desperdiçada em restaurantes, reciclando lixo e reutilizando materiais. O lugar, porém, sofre com panes de energia elétrica. Uma delas acontece logo após a chegada dos personagens.

O fugitivo está aqui. Não chegou a ferir ninguém apesar da sua cyberpsicose e quer ficar no coletivo para se tratar. Oferece ao grupo todos seus implantes para que estes não o entreguem a ASET.

Enquanto os personagens decidem, gritos começam a vir da fábrica abandonada. Um grupo de mercenários está tentando atacá-la. O coletivo reestruturou o complexo como uma usina amadora. Tem usado gás metano de antigos resíduos ambientais enterrados em um lixão para produzir energia limpa. O grupo de mercenários hostis trabalha para a MARSHALL e recebeu ordens de explodir a antiga indústria, fazendo tudo parecer um acidente e culpando o coletivo. O objetivo é lucrar com o seguro do lugar, se livrar de possíveis multas ambientais, além de impedir os ideais anticonsumismo dos artistas se espalharem.

Os personagens podem decidir interferir na situação e lidar com os mercenários. Ou voltar suas costas para ela e ouvir as noticias sobre "a grande explosão que dizimou um bairro inteiro", no dia seguinte.

DAVIDE DI BENEDETTO

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Alucard

Drácula, pela alma de minha mãe, te matarei pela última vez!

***Castlevania: Symphony of the Night* é um jogo lendário, em que o dhampir Alucard, filho de Dracula, invade o castelo invertido do pai para evitar sua ressurreição. Com um cenário vasto, cheio de segredos e um sistema de níveis que facilitava o jogo ao mesmo tempo que dava elementos de customização, foi de lançamento local morno para grande sucesso mundial.**

Hoje em dia, *Castlevania* é bem mais famoso do que era nos anos 1990. Com o anime da Netflix, a história de Drácula, da família Belmont e toda a mitologia que se formou a seu redor atingiu um público muito mais amplo. Já abordamos essa série na matéria de capa da Dragão Brasil 124 e com o Chefe de Fase da Dragão Brasil 153. Agora retornamos com um dos personagens mais queridos de Castlevania, Alucard — escolhido e montado ao vivo no Twitch em uma stream especial do **Almanaque dragão Brasil**.

Uma noite horrível para ter uma maldição

Adrian Fahrenheit Tepes é o filho de Drácula Vlad Tepes e de sua esposa Lisa. Após uma infância feliz, mesmo vivendo sob a sombra da maldição em seu sangue, Adrian presenciou o assassinato da mãe, queimada numa fogueira por ser acusada de bruxaria. O meio-vampiro tentou evitar que o pai fosse consumido pela raiva, permanecendo a seu lado enquanto ele montava seu exército sombrio para se vingar dos humanos, mas, percebendo que não havia escapatória, Adrian fugiu do castelo e adotou o nome Alucard — representando que seus ideais e objetivos eram opostos aos de Drácula.

Alucard postriormente se aliou a Trevor Belmont depois de testar a força do caçador de vampiros, e juntos enfrentaram e eliminaram Drácula. Em luto por seu trágico destino, o herdeiro dos Tepes se recolheu em hibernação por séculos, despertando apenas quando Castlevania, a antiga morada de seu pai, reapareceu misteriosamente.

No processo de explorar o castelo, Alucard descobriu um plano maligno para ressuscitar Drácula, que usava Richter Belmont como fantoche. Mesmo derrotando o sacerdote sombrio Shaft, o plano foi concretizado e o pai de Alucard retornou à não-vida. Mais uma vez, o meio-vampiro teve que enfrentar, e matar, o próprio pai. Depois, pretendia se manter afastado dos humanos; o amor de Maria Renard pode ou não o ter feito mudar de ideia.

O aspecto da noite

Alucard tem a aparência de um humano alto e magro, de pele pálida, longos cabelos loiros platinados e olhos dourados. Ele tem feições delicadas, andróginas, e uma postura elegante. Quando não está equipado com armas e armadura, opta por roupas típicas da nobreza vitoriana à qual pertenceu.

O meio-vampiro sempre ouviu do pai que havia sido infectado pela compaixão da mãe. Esse "lado humano" governa suas interações com o mundo: Alucard se sente responsável pelos humanos, especialmente quando ameaçados por Drácula. Ele tem uma certa dificuldade em confiar nas pessoas, sempre testando a índole as habilidades de seus aliados, mas uma vez que sua lealdade seja declarada, ela se torna tão extensa quanto sua vida eterna.

O herdeiro dos Tepes tem os poderes de um vampiro, mas ainda está vivo. Seu domínio de magia negra permite que desperte no próprio sangue outras habilidades, como se transformar em lobo, morcego ou névoa.

Usando Alucard na sua campanha

Se existem vampiros na sua campanha em qualquer papel de destaque, Alucard pode ser um aliado para os jogadores. Pode ser que ele esteja em busca de informações sobre o pai ou que o vilão vampiro esteja tentando (mais uma vez) reviver Drácula. No entanto, lembre-se do hábito que ele tem de testar seus aliados: isso pode vir tanto na forma de uma missão que ele dá ao grupo quanto de um combate direto, ou até mesmo ambos.

Outra opção é usá-lo como antagonista, talvez como parte do plano de um vilão recorrente. Tentando eliminar os personagens dos jogadores, o vilão faz com que eles invadam o castelo onde Alucard está repousando,

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

afastado da humanidade. Encontrado no final de uma dungeon, com certeza ele será considerado um monstro. Até os aventureiros entenderem que focinho de porco não é tomada muitos pontos de vida já terão sido perdidos.

Como Alucard permanece séculos em hibernação, ele pode ser usado em campanhas em qualquer período de tempo. Talvez ele passe um tempo em MegaCity tentando conviver com humanos ou talvez seu caixão tenha ido parar na Constelação do Sabre.

Alucard

3D&T 29S

F3, H6, R4, A4, PdF3; 20 PVs, 40 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Escudo, Forma Alternativa (lobo, morcego, névoa), Magia Negra, Teleporte, Pontos de Magia Extras II.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e da Gratidão.

Magias Conhecidas: *A Lança Infalível de Talude, Aspecto do Vampiro, Explosão, Roubo de Vida.*

Tormenta20 ND 16

Humanoide 24, Médio

Iniciativa +23, **Percepção** +20

Defesa 38, resistência a dano 10, resistente a frio, fogo e eletricidade, **Fort** +23, **Ref** +23, **Von** +14.

Pontos de Vida 240

Pontos de Mana 103

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo espada longa +27 (1d8+9, 18).

Ária da Tristeza (Passivo) Quando um ataque à distância erra Alucard, ele o absorve com seu escudo e recupera 2 PM.

Sinfonia da Noite (Reação, 5 PM): Usando seu escudo, Alucard se defende contra um ataque físico, ignorando todo o dano.

Rondó de Sangue (Completa, 3PM): Alucard se move rapidamente para as costas de um alvo em alcance curto e faz dois ataques com sua espada, retornando imediatamente para o ponto de partida em seguida. O alvo é considerado desprevenido.

Drenar Sangue (Padrão): Alucard drena sangue de uma criatura viva que esteja agarrando. Isso exige um acerto num ataque desarmado (bônus de +20) e causa 4d6 pontos de dano. Para cada ponto de dano causado, o dhampir recupera 1 PV.

Forma de Morcego (Padrão): Alucard se transforma em um morcego. Ele adquire tamanho Minúsculo (o que fornece +5 em Furtividade e –5 em testes de manobra) e recebe deslocamento de voo 12m e percepção às cegas. Seu equipamento é absorvido retornando quando ele volta ao normal) e suas outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura quanto tempo ele desejar, mas termina caso faça um ataque, lance uma magia ou sofra dano.

Forma de Lobo (Movimento, 3 PM): Alucard se transforma em lobo, percorre 18 metros em linha reta e faz um ataque contra cada criatura pela qual passar, causando dano igual a um ataque com espada.

Forma de Névoa (Padrão, 2 PM, Sustentada): Alucard se transforma em névoa, ocupando o mesmo espaço normal. Isso dura uma rodada e pode ser sustentado no começo da próxima rodada. Nessa forma ele ganha deslocamento de voo de 4,5m, é imune a dano físico e pode gastar +2PM para se transformar em névoa cáustica.

Fogo Infernal (Padrão, 6 PM): Alucard se teleporta como a magia salto dimensional. Quando chega ao destino, dispara uma bola de fogo.

Metamorfose Sombria (Padrão, Sustentada, 3 PM): Alucard recebe todas as imunidades de um morto-vivo, cura acelerada 10 e resistência a dano 10.

Magias: Alucard pode conjurar mísseis mágicos e vitalidade fantasma. Ele pode usar todos os aprimoramentos dessas magias. CD 29 para resistir.

For 20, Des 23, Con 23, Int 15, Sab 14, Car 24.

Perícias Acrobacia +22, Conhecimento +20, Cura +20, Luta +23, Misticismo +20, Nobreza +20, Religião +20.

Equipamento couraça protetora de mitral, escudo grande guardião de mitral, espada magnífica e veloz de mitral.

THIAGO ROSA

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

AMIGOS DE KLUNC

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adalberto Oliveira
Adelmo Felipe Bento
Adilson Givan
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Adriano Silva
Affonso Miguel Heinen Neto
Afonso Huang
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Alberto Calil Elias Junior
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Araujo
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Machado
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Alisson Luiz Lima De Menezes
Alkemarra De Paula Leite
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altamir Neto
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alysson Pinto
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Anderson Thelles
Andre Augusto Nogueira Alves
André Barreto
André Fernando Peres
André Ferreira Santos
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
Andre Peixoto
Andre Russo Moreira
André Santos
Andrew Willian Santos Torres
Angelo Castelan
Angelo Daniel Dagnoni Fernandes
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antonio Marcos Montanha Filho
Antonio Napy Charara Neto
Antônio Ricart
Antonio Victor Melo Trindade
Ariel Juarez
Arina J Rozario
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Endlein Correia
Arthur Galdino
Artino Filho
Artur Andrade
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Brayan Kurahara
Breno Muinhos
Breno Nunes De Sena Keller
Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Brunão Crash
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Bottossi
Bruno C Decnop
Bruno Caricchio Buss
Bruno Carvalho
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Diniz
Bruno Emerson Furtado
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Fernandes Alves Junior
Bruno Godoi
Bruno H M Silva
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Meneghetti
Bruno Sakai Costa
Bryan Luiz Silveira Sipião
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio César
Caio Cosme
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Henrique De Paula Santos
Caio Romero
Calvin Semião
Calvin Vicente Baptista
Camille Nunes
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Alberto Corrêa Junior
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Eduardo Pereira Santana
Carlos Fernira
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos L G Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Hirashima
Cassio Santos Silva
Cassius Nunes
Celso Guedes De Jesus
Cesar Calebe Tormes
Cesar Monteiro Junior
Cesar Perusso
Chris Azeredo
Christian Meinecke Gross
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Clayton Tosatti Candido De Oliveira
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristian Santos
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bonaldo
Daniel Chagas
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sacramento
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Henrique
Danilo Martins Rafael
Danilo Steigenberger
Danyel Pablo Batista Muniz
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Córdova Loures
David Ferreira
David Lessa
Davidson Catein Pinheiro
Dayane Abreu
Débora De Oliveira Borges
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bertanha Novais
Diego De Niro
Diego Kober
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Castro
Diogo Schmitz Langwinski
Doug Silva
Douglas Drumond
Douglas Jackson Almeida Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Eder Sparenberger
Edgar Bittner Silva
Edilazio Luiz
Edmilson Zeferino Da Silva
Edson Moreira Chapine Filho
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Cazorla Alves
Eduardo Fukamachi
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Neves Junior
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvis Junior
Elvis Sãngelis Dias Marinheiro
Emanuel Mineda Carneiro
Emanuel Victor
Emerson Ranieri
Enzo Kapps De Oliveira
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Eric Ellison
Érico De Paula Lima Campos
Erik Andrade Oliveira
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Everton Lauton
Everton Luiz
Fabiano Bruno De Azevedo Machado
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Souza Miguel
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Pereira
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fábio Zuim
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Gabriel
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Luiz Tortella
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felipe Manhoni De Paula Alves
Felipe Wellington
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernanda Pederiva
Fernando Beker Ronque
Fernando Coelho Gomes
Fernando Da Silva Trevisan
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Lins Fagundes
Fernando Luís Merízio
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Mottin Maschmann
Fernando Sanches
Fernando Silva
Fernando Takao
Filipe Barbosa
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Rodrigues
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Flávio Cruz Ferro
Francisco Eduardo Rocha Júnior
Francisco Edvando
Francisco Marques Da Silva Junior
Francisco Olimpio Da Silva
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel Almeida
Gabriel Araujo
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Azevedo Sales
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Dos Santos Vargas
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Gasperini
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Melo Santos
Gabriel Menino
Gabriel Portugal G. Santos
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Santos
Gabriel Vandarte Casadei
Gabriel Zuanetti
George Carlos Gonçalves Da Silva
George Lucas
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
Giuliano Bortolassi
Gladson Caldas
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Begotti Domingos
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Morato De Moura E Silva
Guilherme Oliveira
Guilherme Peruçolo
Guilherme Ribeiro Viana
Guilherme Tamamoto
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso
Gustavo Gonçalves Quintão
Gustavo Martinez
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Vinícius Santos
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Heitor Corrêa Clares
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Emanoel Nigre Coelho De Souza
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hess Grigorowitschs
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo Oredes Agapito
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Ian Ruviaro
Igor Rodrigues De Almeida
Igor Z. Favro
Iman Griebeler
Inácio Fëanor
Iran Eduardo

Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Ismael Spinelli
Israel Silva Da Silva
Italo Machado Piva
Iury Goncalves Nunes
Ivan San Martín
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jaan Sindeaux
Jaciel Albuquerque De Souza
Jean Alexsandro Silva
Jean Blaskoski
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jefferson Frias
Jefferson Humberto Borges Silva
Jeifson Neves Dos Santos Fernandes
Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
João Ângelo De Medeiros Da Silva
Joao Carlos Freitas Lucena
João Cesar Andrade
João Guilherme Pedrílio
João Henrique Abreu
João José De Godoy Neto
João Matheus Catin
João Neto
Joao Paulo Melatto Fogo
Joaõ Pedro
Joao Pedro Martins Espindola

João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
João Pedro Siqueira Gallas
João Trindade
João Victor Beraldo Pela
Jonas Barletta
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonathan R S Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Luis Medeiros Da Silva
Jorge Miguel Braga
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Augusto Costermani Vale
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
Jose Diego Azevedo Cabra
José Erick Reis
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Josué Vieira De Melo
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo

Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Julio Cesar De Oliveira Glock
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kaique Benjamim Bering
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Kelvin De Medeiros Cardoso
Kelvin Pirolla
Lara Jennifer De Lima Silva
Larissa Guilger
Lauro Lobo
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Figueiredo
Leandro Murano Sartori
Leandro Peixoto Mattos
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leldias
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo De Souza Kramer
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Farias Florentino
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Neves
Leonardo Silva

Leonardo Sponchiado Flores
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luca Meneghin Macuco
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Alvarez
Lucas Amoêdo
Lucas Anderson
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Camargo Messas
Lucas Coquenão
Lucas Correa Tonon
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Francisco Pereira De Gois Correia
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Rijo
Lucas Serrano De Andrade
Lucas Silva Borne
Lucas Sorensen Paes
Lucian Costa Silva
Lucian M Ribeiro
Luciana Nietupski
Luciano Da Silva Fernandes
Luciano Portella Rodovalho
Lucio Pedro Limonta
Ludmila Cunha
Luis Augusto Monteiro Coelho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Braga
Luiz Cláudio

Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Gustavo Fiaux Vieira
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Paulo De Lima
Luiz Rocha
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Luykarlo Ramos De Sena
Maico Alexandre Kley
Maicon Grazianne De Oliveira Maia
Marcel Pinheiro
Marcela Alban
Marcelo Josafá De Macedo
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Nunes Da Silva
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Alberto Prietsch Loureiro
Marcos Cordeiro
Marcos Farias
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Antônio Santana Santos

Marcus Lins
Marcus Vinícius
Marcus Vinicius Pereira Freze
Maria Luciana Lima
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Marlon Ricardo
Mateus Do Nascimento Rocha
Mateus Guida
Mateus Steiner Scaini
Mateus Veiga
Matheus Armentano
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus Dias De Oliveira
Matheus Hobit
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Paes Maciel
Matheus Passos
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Rocha Pereira
Matheus Rocha Vasconcellos
Mauricio Bomfim
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Messyo Sousa Brito
Miguel Ezequiel Fraga
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nicolas De Almeida Martins

Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odair De Barros Junior
Odilon Duarte
Olivia Lopes
Orlando Luiz
Otavio Roth
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Bonetti Hallak
Pablo Jorge Maciel
Pablo Kamien
Paula Sousa Ribeiro
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Eduardo Cantuária
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Baldansa
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Oliveira Torres De Andrade
Pedro Rafahel Lobato

Pedro Semedo
Peterson Lopes
Philipe Salvador Loredo
Philippe Pittigliani Magnus
Piero Lima Capelo
Prince William Andrade Vasconcelos
Rafael Augusto Albuquerque Miquelini
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Figueiredo
Rafael Guarnieri
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Reis
Rafael Rodrigues Michetti
Rafael Sangoi
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Ranniery Jesuino De Oliveira
Raphael Felipe Souza E Silva
Raphael Ferreira E Silva
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Rodrigues
Renan Tedesco
Renato De Lima Silva
Renato Estefanutti

Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Barbosa Da Silva
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Richard Aguiar Bueno
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberta Robert
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson C Oliveira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo Freitas
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Rômulo Brasileiro Lira

Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Salomão Lira De Medeiros
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sandro Marcelo Goncalves
Sario Ferreira
Sasukerdg Mendes
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Saulo Toribio
Sávio Souza
Seborpg
Seuraul
Sidnei Costa Goes
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silas Moreira
Simonarde Lima
Simone Rolim De Moura
Soren Francis
Stephano Baptista Brito Breitt
Sulleman Silva Martiniano
Tafarel Camargo
Tales Zuliani
Tayrone Duque Esteves
Teophanes Barbosa Moraes Neto
Thales Campelo
Thales Do Amaral
Thales Leonardo Machado Mendes
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Cares Cantano
Thiago Costa
Thiago Curvelo
Thiago De Souza
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Dos Santos Rosa
Thiago Jansen
Thiago Lima
Thiago Loriggio
Thiago Monteiro
Thiago Orlandi Fernandes
Thiago Ozório
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Tavares Corrêa
Thiago Thomaz Rolim
Thomaz Jedson Lima
Tiago Alexandrino
Tiago Alves De Souza
Tiago Augusto Carlos
Tiago Casseb Barbosa
Tiago Deliberali Santos
Tiago Douglas Da Silva
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Moura
Tiago Santa Maria Rodrigues Marto
Tobias Tadeu De Oliveira Arruda
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Eduardo Guilherme De Medeiros
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Sapateiro
Victor Souza Marinho Costa
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinícius Cunha Coelho
Vinícius De França Cardoso
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Guedes
Vinicius Lima Da Silva
Vinícius Macuco
Vinícius Peres
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Albani
Vitor Alves De Sousa
Vitor Augusto Do Carmo Sousa
Vitor Carvalho
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Davis
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Boechat Dantad
Vitor Hugo Soares Alves
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wellington Souza Branco
Wesley Albuquerque Maranhão
Wesley Francisco Da Silva
William Ferreira
William Rodrigues Aguido
Willian De Souza Silva
Willian Viana Neves
Wilson Luis
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Oliveira Prado
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega

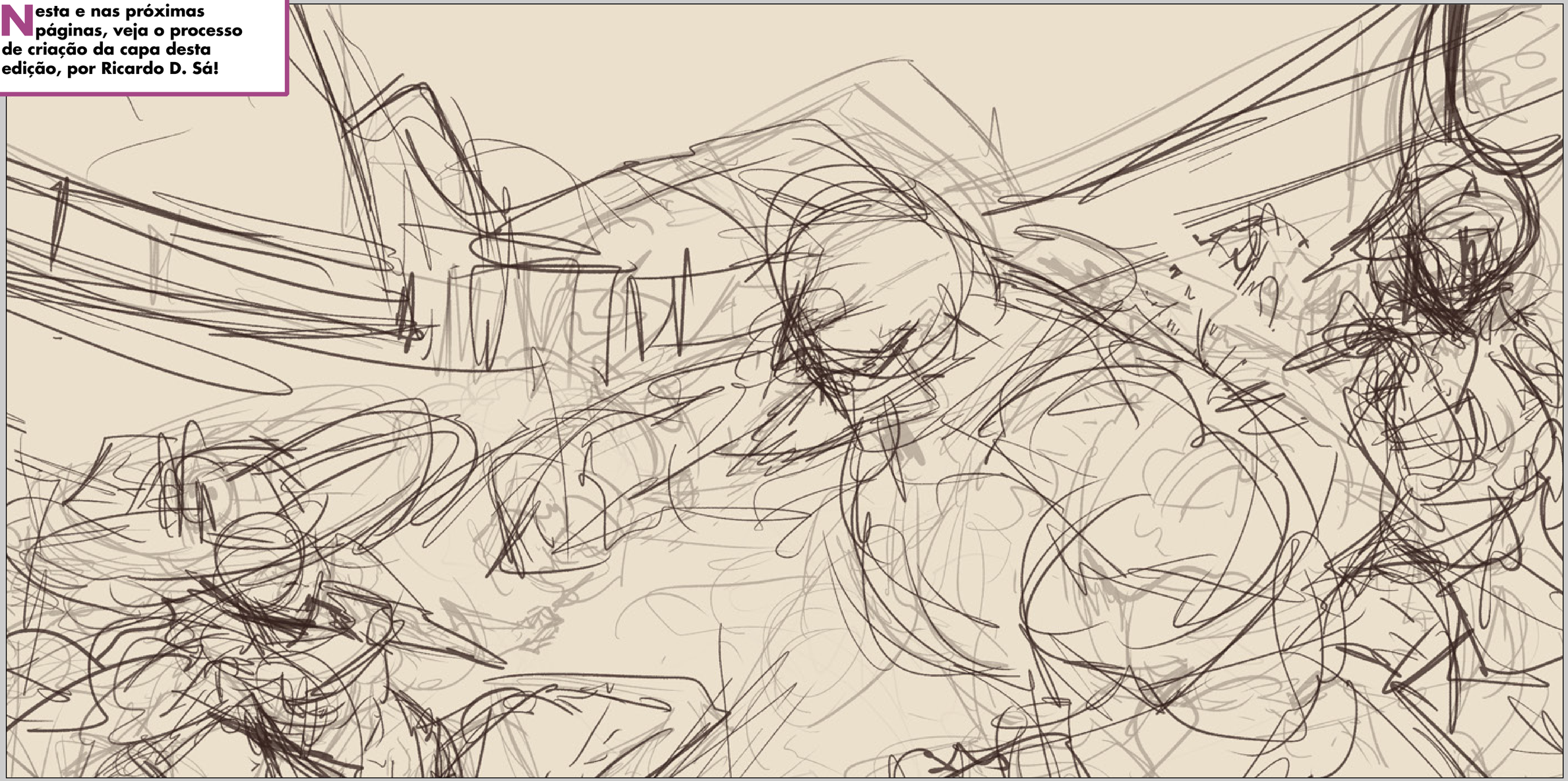
Conselheiros

Ademir Benedito
Afonso Cassa Reis
Alan Santana
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Azevedo
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Uhren Mazia
Alexsandro Teixeira Cuenca
Altair Machado Freitas
Amadeu B. Negrão
Ami Aram
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rodrigues
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
André Nascimento
Andrei Ajudarte
Angelo De Vargas
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arthur Conrado Machado Lima
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Betina Costa
Bruna Charabe
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Carvalho Alvim
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Fajardo
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Leão Pereira
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan Sousa De Oliveira
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Felipe Giasson
Caio Hathner
Caio Henrique
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Alexandre
Carlos Bernardes
Carlos Castro
Carlos G C Cruz
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cauê Guimarães
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
César Henrique Da Cruz
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dalvan Sant’Anna
Dan Cruz
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Bittencourt
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Machado
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Dereck Gonçalves
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Calicchio Boaro
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Pagliarini De Castro
Diego Tavares Da Silva Trindade
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diogo Mello
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Dylan Torres
Eddie Junior
Eddu Fuganholi
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Dos Santos Sousa
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Nunes
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Enzo Negri Cogo
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Estevão Costa
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabio Donizetti Borges Faria
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Silva De Amorim
Fabrícius Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Amalfi
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe Doria
Felipe Intasqui
Felipe Lopes Forte
Felipe Malandrin
Felipe Martins
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Thiago Do Nascimento Teixeira De Sousa
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando De Pinho Araújo
Fernando Modesto Dutra
Fernando Nogueira
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Heilborn Gouveia
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Junio Martins Da Silva
Flávio Martins De Araújo
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Franz Pietz
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Hirata
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Miranda
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel P Sasaki
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Ripfom
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Nin
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gounford Thiago
Gregório De Almeida Fonseca
Gui Feit
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Capelaço
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Mota B Macedo
Guilherme Nascimento

Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Reis
Guto Jardim
Hallans Goyano
Haniel Ferreira
Heberth Azevedo
Helder Aparecido Pereira
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Oliveira
Henrique Pereira
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hermes Vilar
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Persechini
Hugo Ribeiro Da Silva
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Igor Teixeira
Igor Thiago
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Zanutto Bastos
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jaime Paz Lopes
Jandir Roberto Manica Neto
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Carlos Lima
Jean Coppieters
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessica Portugal
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
João Carlos Rodrigues
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Paulo Naldi
Joao Pereira
Joao Ricardo Ramos
João Zonzini
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
John Sora
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Lima Hahn
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Julia Maria Racy Lopes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Ferreira Gonçales
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Junior Itikawa
Junior Ricardo Rutz
Kaique Nascimento
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kyan Derick
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Santiago Lima
Leo Aguiar
Leonardo Cesar De Campos
Leonardo Costa
Leonardo Costa De Oliveira
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Silva
Leonardo Silva De Alcântara
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Menezes
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luís Alberto Paschoal Leite
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Fernando Guazzelli
Luis Filipe Bomfá
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Luiz Santos
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Grisa
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marco Menezes
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marcus Vinicius Genico Prendes
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Mario Afonso Lima
Mario Hissashi Kajiya
Mario Moura
Marth Júnior
Mateus Cantele Xavier Dutra
Matheus Borges Ziderich
Matheus C. Medvedeff
Matheus Henrique
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Matheus Torres
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Neimar Alves
Neto Falcão
Neudson Fernandes Vasconcelos
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrícia Brito
Patrick Tavares
Paulo Emilio
Paulo Felipe Souza
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Dias
Pedro Feitosa
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique De Mattos Draeger
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Ivo Nascimento Bezerra Dos Santos
Pedro Luiz De Nazaré De Souza Martins
Pedro Machado
Pedro Martins
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Da Cunha Lopes
Péricles Vianna Migliorini
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bezerra Barbosa
Rafael Castro Da Silva
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Marques Rocha
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Pontes
Rafael Ribeiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Mineiro
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Levy Lima
Raphael Montero
Raphkiel
Raul Natale Júnior
Rauldouken O'Bedlam
Renan Gonçalves Zanato
Renan Rodrigues Cação
Renan Silveira Bezerra De Menezes
Renan Vicenzotti
Renato Da Cunha Silva
Renato Da Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Roberval Ranches
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Keiji
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Peron
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Mendonça
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Samuel Hamilton Belem Cruz
Samuel Luiz Nery
Samuel Pereira Dos Santos
Samuel Teixeira Soares Sena
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Almeida Bispo
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Colás
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Dorneles De Souza
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Freitas
Thiago Morani
Thiago Pereira
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago César Oliveira
Tiago Figueiredo
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tião Luna
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Valter Tartarotti Ries
Vauderag "Shaka" Junior
Vially Israel
Victor Araújo
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Lopes
Victor Otani
Victor T Melo
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Vítor Nascimento Da Silva Andrades
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Diniz Ferreira
Willian Alencar Humphreys
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Willyann Hipolito Lugli
Wolf Fivousix
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi

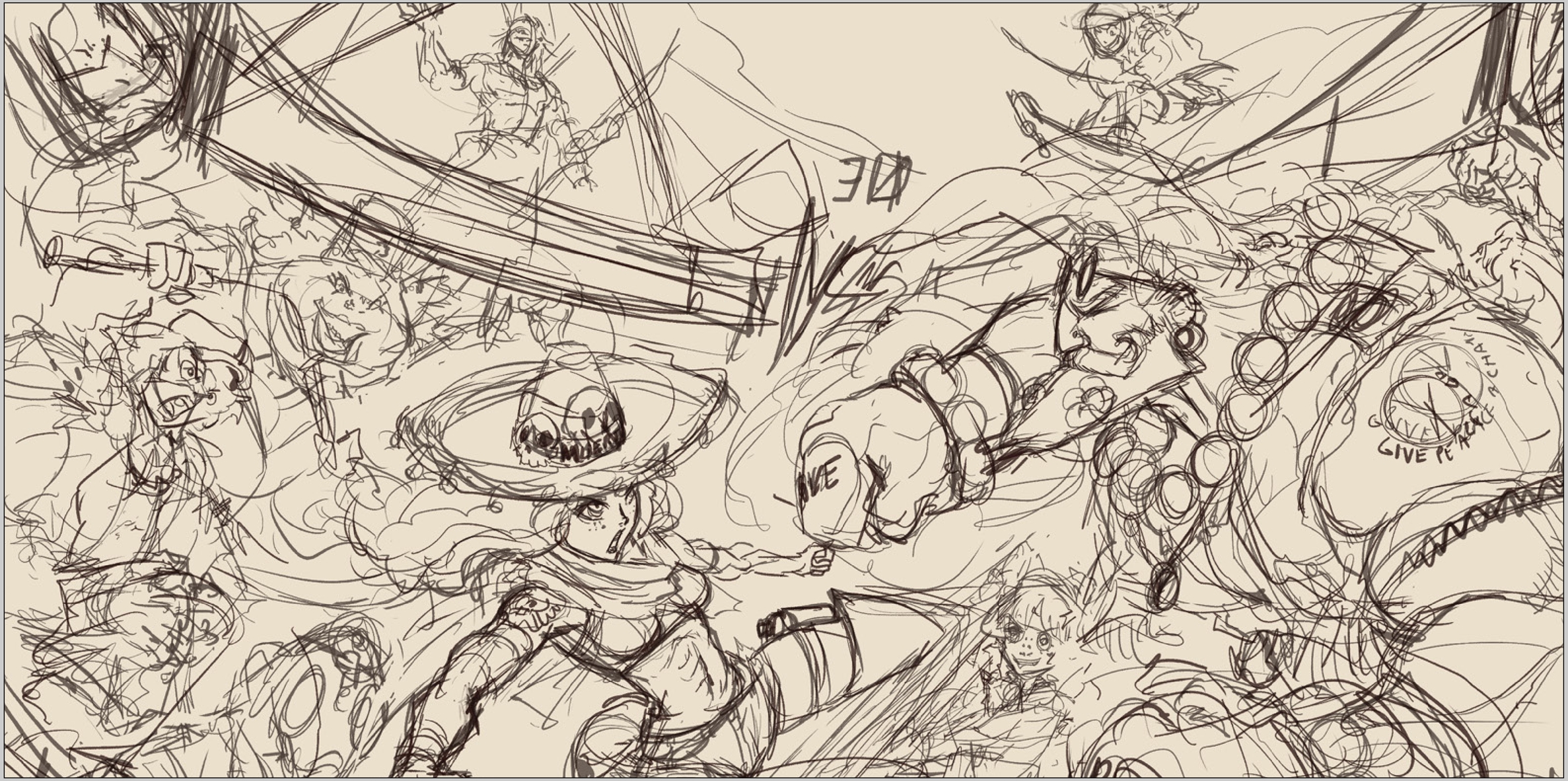
EXTRAS

Nesta e nas próximas páginas, veja o processo de criação da capa desta edição, por Ricardo D. Sá!



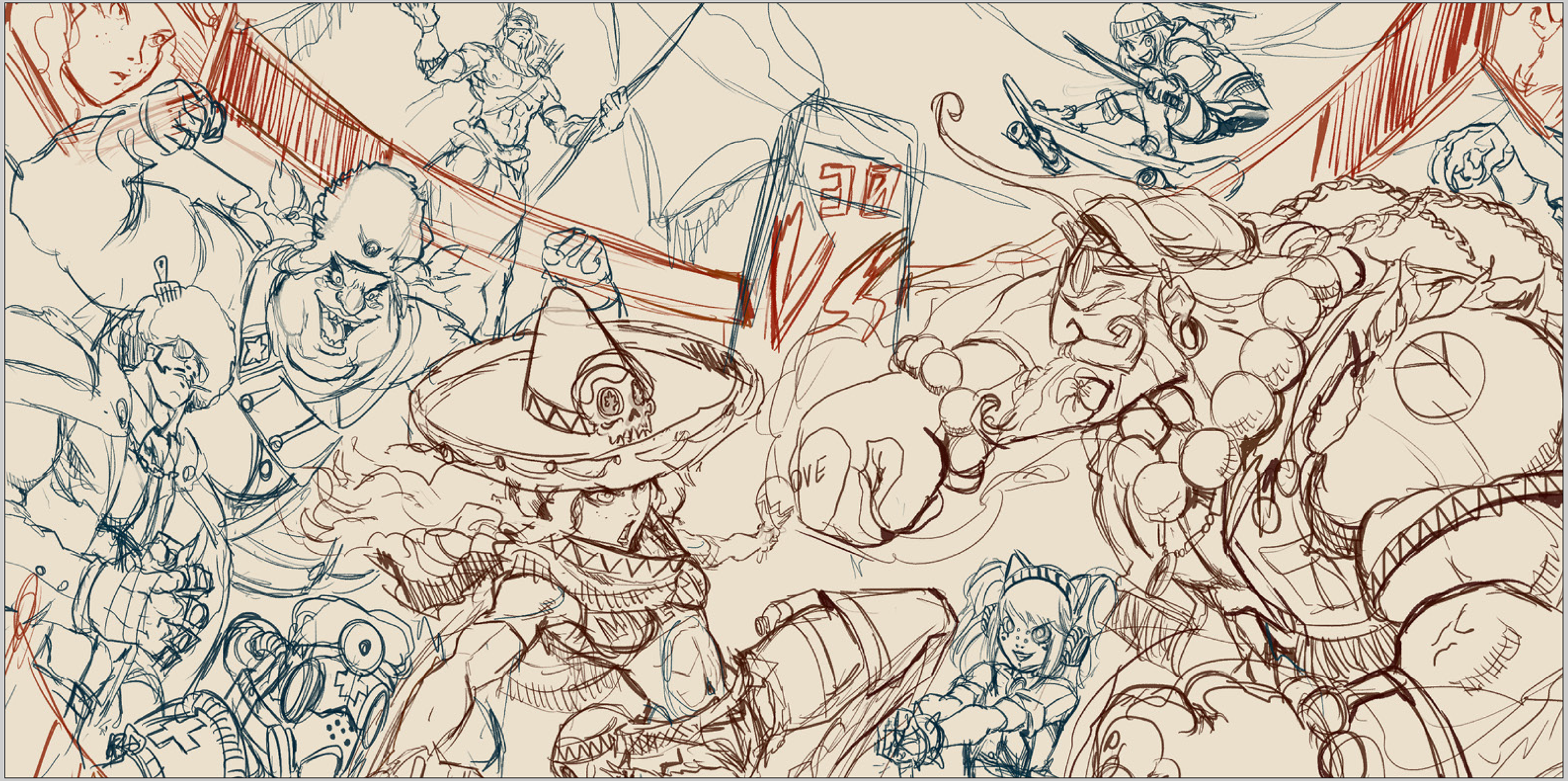
Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

EXTRAS



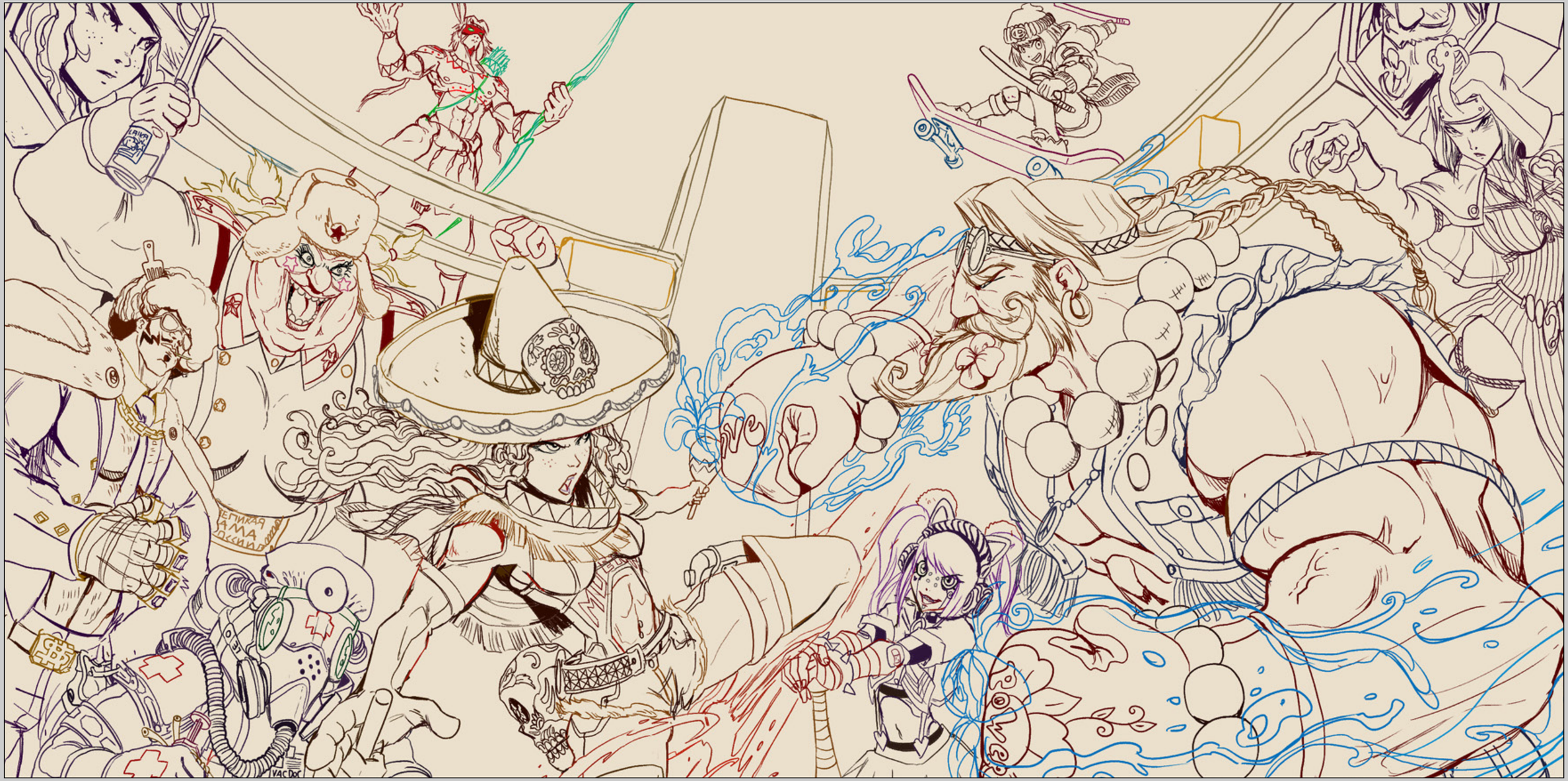
Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

EXTRAS



Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

EXTRAS



Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

EXTRAS

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com

EXTRAS

Ronald Brito ronald_nbrito@hotmail.com